

# **Karya Cipta Seni Pertunjukan**



# Karya Cipta Seni Pertunjukan

**Penyunting:**

Bambang Pudjasworo

Hanggar Budi Prasetya

I Wayan Senen

Michael HB Raditya

Umilia Rokhani

Yudiaryani (koordinator)



Diterbitkan oleh **JB Publisher**  
bersama dengan **Fakultas Seni Pertunjukan (FSP)**  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

## **KARYA CIPTA SENI PERTUNJUKAN**

Editor: Bambang Pudjasworo, Hanggar Budi Prasetya, I Wayan Senen, Michael HB  
Raditya, Umilia Rokhani, Yudiaryani (koordinator)

Layout & cover: Teguh Prastowo

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang  
Cetakan pertama Juli 2017

Diterbitkan oleh:

### **JB PUBLISHER**

Jln. Mawar Tengah No. 72, Baciro Yogyakarta  
Tel. (0274) 554985, 554986 Faks. (0274) 556086  
Email: jogja.bangkit@galangpress.com  
Website: www.galangpress.com

Bekerjasama dengan:

FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN (FSP)  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Jln. Parangtritis KM 6,5 Kotak Pos 1210 Yogyakarta 55001  
Tel. (0274) 379133, 375380 Faks. (0274) 371233, 379133  
Email: fsp@isi.ac.id | website: http://fsp.isi.ac.id

Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT)  
Yudiaryani, *et. al.*

### *KARYA CIPTA SENI PERTUNJUKAN*

Yogyakarta: JB Publisher bekerjasama dengan Fakultas Seni Pertunjukan, Insitut  
Seni Indonesia Yogyakarta  
Cet. I, 2017; 160x230 mm; xiv+468 hal.  
ISBN: 978-602-0818-58-0

I. Seni Pertunjukan

II. Judul

III. Editor

Dicetak oleh:

### **PERCETAKAN GALANGPRESS**

Jln. Mawar Tengah 72, Yogyakarta 55225  
Telp. (0274) 554985, 554986. Fax: (0274) 554985  
Email: produksi@galangpress.com,  
www.galangpress.com

**Catatan Penyunting**

**Sumber Kreativitas**

**Seni Pertunjukan**

Puji syukur ke hadirat Allah Swt, bahwa penulisan buku “*Karya Cipta Seni Pertunjukan*” ini akhirnya dapat diselesaikan. Pada awalnya, buku ini dipersembahkan bagi dosen-seniman dari Jurusan Etnomusikologi, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta yang telah memasuki masa purnatugas. Namun seiring dengan keinginan untuk memberi pencerahan bagi mahasiswa seni pertunjukan tentang proses kreatif seniman, buku ini dilengkapi dengan artikel-artikel di luar materi Etnomusikologi, seperti artikel tentang tari, teater, pedalangan, musik, dan karawitan. Keberadaan buku ini diharapkan untuk dapat membangun inspirasi, pengetahuan, dan sikap yang bermanfaat bagi peningkatan kualitas dari penciptaan karya seni di kalangan dosen, mahasiswa, seniman, dan para pencinta seni pertunjukan.

Sebuah karya cipta seni tidak mungkin dilepaskan dari penciptanya. Wujud seni hadir di hadapan penonton melalui sebuah proses kreasi panjang yang tidak pernah diketahui oleh penonton, dan bahkan sering disepelekan oleh para pengamat. Ciptaannya diawali dari munculnya kehendak seniman untuk melakukan penciptaan, pengendapan ide yang menjadi sumber garapan, penggarapannya, sampai karya seni tersebut siap hadir di hadapan penonton. Seorang pencipta seni adalah seorang kreator, atau menurut Arthur Nalan sebagai *homocreator*, yaitu orang-orang kreatif yang mempunyai *keberanian* untuk mengikuti gagasannya dan melaksanakannya sampai selesai. Kreativitas miliknya tersebut bukan karya individual semata, tetapi karya yang memiliki

jejak-jejak sejarah dan kebudayaan. Melalui kehadiran karya seni dapat diketahui tentang sebuah semangat zaman bertumbuh, menyebar, dan mengendap dalam hati sanubari masyarakat. Perubahan dan dinamika hidup masyarakat zaman tertentu terekam secara konkret melalui paradigma (*paradigm*), tata pikir (*mind set*), dan nilai-nilai (*values*) hidup manusia. Bagaimana dengan *Paradigm (P)*, *Mind Set (M)*, *Value (V)* manusia mempertahankan hidupnya; bagaimana dengan PMV manusia mengembangkan dinamika wilayah kerjanya; bagaimana dengan PMV manusia merawat keturunannya; dan bagaimana dengan PMV manusia membangun strategi berperang demi menjaga keyakinannya?. Semuanya menjadi ide garapan seorang pencipta yang siap diramu dan digelar melalui sebuah karya cipta seni.

Menghadirkan buku *Karya Cipta Seni Pertunjukan* semacam ini sebenarnya sudah menjadi keinginan kami cukup lama. Sebagai tenaga pengajar yang berkecimpung di dunia pendidikan sekaligus di dunia seni, latar belakang dan peristiwa-peristiwa hidup yang mengharukan mewarnai kehadiran sebuah karya cipta. Seperti yang disampaikan I Made Bandem bahwa kreativitas (penciptaan) tidak terjadi dalam sebuah kekosongan. Ketika mengamati seseorang yang kreatif, sebuah hasil karya kreatif, dan atau proses kreatif, sering mengabaikan pengaruh lingkungan. Kita terkadang memutus kreativitas dari konteksnya. Karya seni diekspresikan untuk sekedar meluapkan emosi tanpa menyadari bahwa karya seni yang dihasilkan akan membawa dampak baik dan bahkan dampak buruk bagi penikmatnya. Lingkungan seni, akademik, budaya, atau apapun namanya sebenarnya mampu mempersembahkan dan dapat memberi pengaruh yang luas kepada ekspresi kreatif. Lingkungan terkait pula dalam upaya merangsang, mendorong kreativitas para seniman, dan mendukung seniman mendefinisikannya. Lingkungan di sini diberi makna yang sangat luas. Bandem menyebutnya sebagai lingkungan kebudayaan yang menunjuk pada sederetan sistem pengetahuan yang dimiliki bersama, perangai-perangai, kebiasaan-kebiasaan, peraturan-peraturan, simbol-simbol yang berkaitan dengan tujuan seluruh anggota masyarakat saling berinteraksi.

Lingkungan budaya tampaknya menjadi salah satu komponen penyumbang proses kreatif seorang seniman, pendidik, intelektual. Lingkungan budaya mendorong mahasiswa, calon seniman mencipta karya kreatif. Lanskap berkesenian menjadi sumber pengalaman hidup mereka. Memang tidak mudah menjalaninya karena hidup bukanlah alur lurus yang dipenuhi kemudahan dan keberhasilan, namun diwarnai pula dengan kegagalan dan kejatuhan.

Peristiwa kreatif pun mewarnai perjuangan manusia untuk terus mempertahankan hidupnya. Jacob Soemarjo menyatakan bahwa peristiwa kreatif manusia justru dimulai ketika ia menyadari bahwa dirinya sedang ditarik daya gravitasi pengalaman dan pengetahuan. Syarat terjadinya kreativitas adalah ketika seseorang “jatuh” ke dalam pengetahuan dan pengalaman kebenaran yang nyata. Seorang mahasiswa Etnomusikologi, misalnya, ketika melangkah keluar dan berada dalam atmosfer berkesenian, ia dikembalikan kepada realita atau istilahnya, *down to earth*. Dalam menimba ilmu pengetahuan dan ketrampilan di jurusan dan dari lingkungan berkesenian, sebuah proses kreatif bergerak. Manusia akan memahami secara tuntas hal yang selama ini dianutnya “benar” sebagai suatu pengalaman yang mempribadi. Sampai pada titik ujung kebenaran yang dianutnya itu, ia akan mengalami titik balik ke arah sebaliknya dari yang selama ini dianutnya, dan mulailah ia berjuang untuk menemukan “jalan ke atas”. Soemarjo menyebutnya dengan “paradoks”. Ibarat anak panah siap diluncurkan maka mahasiswa tersebut adalah busur panah yang ditarik ke belakang agar anak panah melesat kencang. Demikianlah pola ritual kreativitas terjadi. Begitulah seorang calon seniman menciptakan karya kreatifnya demi menjadikan dirinya seorang yang sujana.

Persis seperti nasib Sisyphus, tokoh legenda Yunani Kuna, oleh karena kesalahan yang dilakukannya, ia dihukum Dewa untuk mendorong batu hingga ke puncak gunung. Pada saat ia mencapai puncak, Dewa menjatuhkan kembali batu tersebut. Sisyphus mengejar ke bawah dan kembali mendorong batu itu ke atas. Demikian berulang-ulang terjadi. Pekerjaan tersebut dianggap sia-sia. Namun dapat bermakna ketika kita mampu memahami bahwa kerja keras Sisyphus tidak hanya kerja “mendorong” ke atas tetapi juga merasakan lelehan keringat tanpa henti; luka berdarah ketika kulit tergesek dengan batu gunung; lelah tidak terperi melawan angin gunung; lapar tidak berkesudahan. Namun Sisyphus terus mendorong. Dia berusaha melawan dan mencari strategi dari segala macam godaan yang menghalanginya mencapai puncak gunung. Perlawanan dan strategi itulah kreativitas. Dalam penderitaannya, Sisyphus mencari ide. Melalui penderitaannya, dia terinspirasi menjadi sosok yang kuat melanjutkan hidup. Sebuah fiksi legenda dan fakta peristiwa adalah penguat bagi seniman untuk berkreasi.

Peristiwa kehidupan adalah sumber ide yang tidak pernah habis. Mengutip pendapat Arifin C. Noer, sutradara dan penulis naskah lakon, bahwa kehidupan layaknya “Sumur Tanpa Dasar”. Manusia akan menggali terus menerus makna dari setiap peristiwa yang dilaluinya. Kesedihan dan kebahagiaan adalah peristiwa kreatif yang menjadi sumber kreativitas. Kesedihan melanda begitu tajam dalam

jiwa sehingga hampir tidak ada tangis air mata tersisa. Demikianlah karya tari Sal Murgiyanto *Srimpi Wiwoho Girisapto* tercipta. Kesedihan muncul ketika belahan jiwa dan sumber cinta mendahului menghadap Sang Pencipta. Sebuah tarian yang tercipta sesuai perjalanan hati seorang seniman Jawa. Tarian Jawa dari seorang Jawa mengalir santun dan indah dari renungan pengalaman Jawa. Ditarikan oleh penari-penari klasik Jawa, penari-penata tari Jawa, dalang dan ahli karawitan Jawa. Sebuah karya tari dimainkan/diciptakan oleh kreatornya untuk menandai momen-momen penting dalam perjalanan hidup. Satu demi satu momen kehidupan hadir bagaikan ritus yang berulang hingga membentuk suatu laku meditasi. Kekuatan dan ketangguhan manusia diuji sehingga membuka jalan bagi hadirnya rasa syukur dan ikhlas. Sebuah karya cipta yang bermula dari suatu kebahagiaan rohani menunjukkan begitu dekat hubungan manusia dengan Sang Pencipta. Kerohanian, rasa batin, atau kalbu mampu menggerakkan hati seseorang untuk berbuat dengan sukacita. Demikianlah bahwa kalbu yang bergerak adalah awal dari suatu penciptaan.

Kalbu yang bergerak dinamis mendorong terjadinya ritus kreativitas. Saptono menggambarkan cara kreativitas terjadi. Mencipta karya seni berasal dari kata 'cipta' yang berarti kesanggupan pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru atau angan-angan yang kreatif. Mencipta berarti memusatkan pikiran dan angan-angan untuk mengadakan sesuatu; membuat atau mengadakan sesuatu yang baru yang belum pernah ada, luar biasa, dan lain dari pada yang lain. Saptono menuturkan proses penciptaan karya-karya gendingnya. Digambarkan cara lingkungan kebudayaan serta kehendaknya yang selalu bergerak menuntun dirinya untuk terus menaikannya ke arah kreativitas. Sejak sebelum dan selama nyantrik di Padepokan Bagong Kusudiardjo, Saptono selalu berjalan bolak-balik Yogyakarta - Semarang. Selama 6 bulan setiap malam Minggu hingga malam Senin menginap dan tidur satu atap bersama Pak Nartosabdo, tidak lain hanya untuk memenuhi keinginannya nyantrik pada Pak Nartosabdo dengan tujuan agar mendapat pengetahuan tentang penciptaan atau penyusunan suatu lagu atau gending Jawa. Tahun 1978 adalah tahun keberuntungannya. Pada tahun itu akhirnya Saptono mampu membuat dan menyusun tarian sekaligus mencipta atau menyusun gending ala Ki Nartosabdo. Hal ini tentunya dapat menjadi bekal bagi dirinya apabila di kelak kemudian hari berniat dan berkesempatan untuk menyusun suatu tarian dan atau menyusun gending. Seorang seniman bagi Saptono adalah seorang "pejalan". Dia mengikhlaskan dirinya masuk ke dalam suatu ruang hampa, kosong, yang harus diisinya dengan berbagai pengalaman tubuh dan batin sehingga kehadiran dirinya benar merupakan sosok yang unik, unggul, dan berkepribadian.

Ada pernyataan Saptono yang dapat dijadikan rujukan bahwa seorang penata seni bidang bunyi-bunyian (seni musik atau pun karawitan) apabila dalam proses penyusunannya masih menggunakan vokabuler yang ada dan tetap terhubung dengan seni tradisi, dipastikan ia pantas disebut sebagai penata atau penyusun. Namun ia, dalam proses penataannya, dapat mewujudkan alat bunyi-bunyian yang baru (belum pernah ada sebelumnya) dan menghasilkan bunyi-bunyian yang tidak sama dengan bunyi-bunyian yang telah ada serta menggunakan kata-kata (bahasa) yang baru atau tidak pernah lagi terdengar, dan hasil karyanya dapat disaksikan atau menyenangkan orang lain, maka mereka pantas disebut pencipta. Teks dan konteks menjadi pemahaman yang harus dikuasai oleh pencipta seni, yaitu penguasaan terhadap elemen-elemen kebidangannya sekaligus penguasaan terhadap pemanfaatan bagi penikmatnya. Eksperimen-eksperimen dimungkinkan dalam suatu gerak estetis untuk membongkar kemandegan pola lama sehingga menggantinya menjadi suatu progres yang dinamis dan mampu memercikkan kilatan-kilatan kebaruan.

Kondisi seperti inilah yang dianggap I Wayan Dibia sebagai keterbukaan tradisi untuk menjadikannya sebuah karya yang fleksibel dan “belum selesai”. Dalam upaya menumbuhkembangkan seni *patopengan* Bali, Dibia mencipta sebuah garapan baru, yaitu dramatari topeng *Tuan Tepis*. Eksperimen seni pertunjukan ini dilakukan dengan memasukkan lakon modern, sebuah kisah nyata, yakni perjalanan hidup seorang seniman dan ahli seni asal Jerman, Walter Spies, di Bali ke dalam dramatari *topeng* tradisional Bali. Pertunjukan tari *topeng*, sebagai bagian dari tradisi budaya Bali yang dinamis, masih memiliki banyak ruang untuk digarap kembali atau diwajahbarukan. Dengan memasukkan kisah modern image *topeng* diperbarui, yaitu dari seni dramatik yang statis dan yang hanya menyajikan kisah masa lampau menjadi seni dramatik yang dinamis serta mampu “bicara” tentang kehidupan masa kini. Pertunjukan topeng *Tuan Tepis* merupakan transformasi dari dramatari *babad* menjadi drama tari masa kini yang mampu berbicara fiksi di masa lalu dan fakta di masa kini.

Dari Bandem hingga Dibia, dari Soemarjo hingga Saptono dan Murgiyanto tampak suatu kerja yang sarat dengan praktik. Mereka tidak “menerjemahkan” suatu teori semata tetapi justru memulai suatu kerja praktik yang membayangkan adanya ide dan gagasan beserta konsep-konsep yang kental secara teori. Memahami proses kreatif para seniman di atas, kami menemukan beberapa kontribusi mereka yang berguna bagi kerja kreatif, yaitu fungsi riset, suatu penjelajahan ruang dan eksplorasi waktu yang tidak menghambat tetapi justru menjadi pengembang kerja praktik. Penemuan definisi dan kategorisasi muncul seiring dan bahkan

seusai ungkapan pengalaman mereka. Proses kreatif bersumber pada lingkungan kebudayaan yang inspiratif sehingga dapat menjelaskan cara seniman yang ikhlas menyerahkan diri pada proses. Seorang pejalan yang berjalan tanpa henti.

Mereka dan juga para penulis lainnya dalam buku ini adalah praktisi-praktisi yang kompeten yang mengetahui lebih banyak dari yang mereka katakan. Mereka mengutarakan suatu bentuk pengetahuan dalam praktik yang sebagian besar sudah dikenali. Seperti ketika I Wayan Senen mencipta gending ritual *sandyagita* yang berjudul *Bhakti Swari* yang merupakan campuran antara lagu vokal (*gita*) dengan instrumental (*gamelan*). Dengan kedua penyajian yang dikuasai benar, Senen mencipta gending *sandyagita* baru bernuansa religius Hindu Bali Jawa yang tidak saling menutupi/mengganggu antara *gita* dengan *gamelan*. Dari proses tersebut diharapkan bahwa pola penyajian bunyi-bunyian dalam upacara keagamaan Hindu di Yogyakarta dapat dinikmati dengan nyaman oleh para peserta upacara, baik yang berasal dari Bali maupun dari Jawa. Senen mampu membangun dan menguji coba model-model yang telah dikenalnya dengan baik. Ia hidup dalam lingkungan berkesenian seperti halnya penulis lainnya. Mereka mengungkapkan kapasitas refleksi intuisi mereka dalam bayang-bayang tindakan dan terkadang menggunakan kapasitas tersebut untuk menghasilkan situasi-situasi yang unik, baru, dalam ketidakpastian yang cenderung mencuatkan konflik dalam praktiknya.

Para penulis epistemologi praktik kesenian dihadapkan dengan fakta bahwa ketrampilan mengungkapkan sesuatu yang lebih langsung dapat dikenali daripada yang sekedar dikatakan dan dapat dikatakan sebagai “renungan-dalam-tindakan”. Ketrampilan praktik menghasilkan beberapa istilah bagi pengetahuan praktik, seperti istilah “lingkungan kebudayaan inspiratif” Bandem; “jatuh untuk kemudian melenting naik” Soemarjo; “pola ritus spiritual” Murgiyanto; “seniman pejalan” Saptono; “teks yang meng-konteks” Dibia, serta beberapa istilah lain yang lahir dalam implementasi praktik. Hasilnya adalah tindakan yang melewati tahapan refleksi atau perenungan panjang yang terjadi secara berulang sebagai uji coba cara seniman meningkatkan kemampuannya menggarap materi dan teknik pilihan mereka.

Dengan upaya “mengenali-dalam-praktik”, refleksi berarti mengenali, tidak hanya mengenali kembali tetapi juga mengenali hal yang ditemukannya. Dalam pengertian pertama, praktik karya seni mengacu pada penampilan dalam beragam situasi profesional yang terjadi berkat pengulangan. Artinya, seorang praktisi profesional (seniman) adalah seorang spesialis yang mempertemukan beberapa jenis situasi tertentu secara terus menerus. Pengertian kedua, praktik

karya seni menemukan istilah “kesepakatan pada konvensi”. Wujudnya bisa bervariasi sehingga seniman mampu “mempraktikkan” praktiknya. Seniman mengembangkan suatu rangkaian repertoar ekspektasi, imaji, dan teknik. Ia belajar hal yang dicari dan cara menanggapi tentang hal yang ditemukannya. Sepanjang praktiknya menetap dan stabil, ia semakin menjadi subjek yang berkurang rasa keterkejutannya. Pengenalannya dalam praktik mengakibatkan ia cenderung menjadi bertambah terdiam, spontan, dan otomatis, maka mendiskusikan diri seorang seniman dan penontonnya bermanfaat bagi sejenis spesialisasi yang trampil mengikhhlaskan dirinya untuk selalu siap melakukan perenungan dan pengenalan. Keikhhlasan seorang seniman terhadap praktik termotivasi karena adanya kesepakatan yang terjadi antarseniman dan antara seniman dengan penontonnya.

Kesepakatan antara seniman dan penontonnya menjadi bagian penting bagi terjadinya komunikasi seni. Hal yang dimaksud dengan konvensi, yaitu *pertama*, secara sederhana, konvensi adalah kesepakatan bersama tentang makna sikap seniman yang di dalamnya terdapat tingkah laku dan ucapan. Kesepakatan semacam itu sangat utama ketika manusia ingin saling mengerti. *Kedua*, kesepakatan yang mendasarkan diri pada konvensi berawal dari norma-norma yang disetujui oleh mereka yang terlibat di dalamnya. *Ketiga*, kesepakatan baik yang tertulis maupun tidak menghilangkan ‘kesadaran intensional’ individu dengan cara menggabungkannya dengan sistem kemasyarakatan dan konvensi-konvensi di dalamnya. Sepanjang konvensi-konvensi itu mudah menampakkan makna maka konvensi tersebut menemui kemapanannya. *Keempat*, kesepakatan hadir berdasarkan pengalaman atau observasi yang secara perlahan membentuk ‘koordinasi keseimbangan’. Jika keseimbangan tercipta, komunikasi antara seniman dan penontonnya terbangun dan terjaga.

Menempatkan seni pertunjukan sebagai titik awal keberangkatan suatu pengamatan tentang komunikasi masyarakat memunculkan kenyataan bahwa seni pertunjukan menghadirkan kembali situasi kemasyarakatan. Penonton menghadiri pertunjukan dalam rangka mengalami kembali situasi sosial yang mereka hadapi; atau mungkin mereka hadir karena terdorong oleh antusiasme terhadap spektakel pertunjukan yang harus ditafsirkan kembali. Seni pertunjukan tidak mungkin ada tanpa seniman dan karyanya. Setiap pementasan seni pertunjukan, penonton membentuk ‘publik’ nya sendiri. Publik ini memiliki selera, kecenderungan dan asal-usul kedaerahan yang kerap sangat berbeda dengan ‘publik’ di atas panggung. Kedua jenis publik ini mau atau tidak mau membentuk kelompok di pihaknya. Keduanya saling berhubungan secara khas.

Terkadang keadaan tersebut menghasilkan partisipasi di dalam pementasan itu sendiri melalui katarsis yang dialami penonton. Pada saat publik distrukturkan secara logis dalam suatu kelompok dapat dikatakan bahwa panggung tidak lagi membutuhkan publisitas karena apresiasi muncul secara langsung dari penonton.

Demikianlah terjadi suatu penciptaan karya seni yang tidak lagi diperuntukkan sebagai ungkapan estetis seniman semata namun sudah merambah ke wilayah pemanfaatan bagi penontonnya dengan latar belakang kemasyarakatannya. Bahkan apresiasi dan tanggapan langsung penonton akan memwarnai pula kehadiran sebuah kreativitas seni pertunjukan. Akhir kata, kami berharap agar buku *Karya Cipta Seni Pertunjukan* ini dapat bermanfaat bagi pembaca dalam membangun inspirasi, pengetahuan, dan sikap, yang bermanfaat bagi peningkatan kualitas kualitas penciptaan karya seni di kalangan dosen, mahasiswa, seniman, dan para pecinta seni pertunjukan.

Yogyakarta, 23 Juli 2017

Penyunting

# Daftar Isi

## CATATAN PENYUNTING

**Sumber Kreativitas Seni Pertunjukan** — v

## PROLOG

**Jakob Sumardjo** ~ Manusia Jatuh ke Atas — 3

## DINAMIKA KONSEP DAN TEORI

**Y. Sumandiyo Hadi** ~ Keterlibatan dalam Seni Pertunjukan Sebagai Sebuah Metode Riset Penciptaan Seni — 2

**Victor Ganap** ~ Penelitian Karya Cipta Musik Tradisi Nusantara — 16

**I Gusti Ngurah Wiryawan Budhiana** ~ *Golden Section* Sebagai Unsur Kreativitas dalam Penciptaan Karya Musik — 33

**Martinus Miroto** ~ Riset Artistik-Koreografi di Lingkungan Akademis — 66

## PROSES KREATIF BERBASIS TEORI

**Sal Murgiyanto** ~ Srimpi “Wiwoho Girisapto”: Catatan dari Balik Layar — 95

**NLN Suasthi Widjaja Bandem** ~ Tari Kebesaran: Sebuah Tantangan Kreativitas — 129

**I Wayan Dibia** ~ Topeng “Tuan Tepis”: Modernisasi Dramatari Topeng Bali — 152

- Endang Caturwati** ~ Fenomena dan Penciptaan Seni Tari dan Seni Musik —  
168
- Ni Nyoman Sudewi** ~ Metode dan Tahapan Kreatif Penciptaan Tari Legong  
Bawang Kesuna — 184
- Yudiaryani** ~ Pengalaman Menyutradarai Teater Perempuan “Pilihan Pembayun”  
(Teater Kini Berbasis Tradisi)— 199
- Rano Sumarno** ~ Metode ‘Planting’ untuk Penyutradaraan Teater — 225
- Aneng Kiswanto** ~ Proses Kreatif Penciptaan Karya Seni Pakeliran Multi  
Dimensi “Sumpah Pralaya”— 242
- I Wayan Senen** ~ Proses Kreatif Penciptaan Gending ‘Bhakti Swari’ — 256
- Pande Made Sukerta** ~ Di Sekitar Karya Baru — 279
- Saptono** ~ Menyusun Gending — 293
- I Ketut Ardana** ~ Metode Penciptaan Karya-Karya Baru Karawitan Bali —  
334
- Singgih Sanjaya** ~ Konsep Aransemen dalam Metode Lima Langkah Aransemen  
Musik — 353
- Sunaryo** ~ Implementasi Taksonomi Bloom dalam Penciptaan Musik — 364
- Trustho** ~ Proses Kreatif dalam Seni Karawitan Sebuah Pengalaman Pribadi —  
376

## SENIMAN DAN PROSES KREATIF PENCIPTAAN

- Arthur S. Nalan** ~ Catatan Seorang Homocreator: Menulis Lakon, Lakon  
‘Carangan’, Pertunjukan Teater Wayang Kontemporer — 391
- Kasidi Hadiprayitno** ~ Penciptaan Wayang Lakon Drupadi Dewi Bumi dan  
Kesuburan — 413
- I Wayan Dana** ~ Membaca Ulang “Metode I Mario” Mencipta Tari Kebyar —  
426

## EPILOG

- I Made Bandem** ~ Metodologi Penciptaan Seni — 440

# ❧ Prolog ❧





# Manusia Jatuh ke Atas

Jakob Sumardjo

Institut Seni dan Budaya Indonesia (ISBI) Bandung

*Ngelmu iku  
Kalakone kanthi laku*

## Mangkunegara IV

Judul karangan ini saya ambil dari buku pakar psikoanalisis Rollo May dalam bukunya *The Courage To Greste*. Ia mendasarkan pendapatnya ini pada kitab Genesis dalam Alkitab Kristiani. Adam dan Hawa jatuh ke dalam dosa pertama manusia akibat makan buah dari Pohon Pengetahuan Baik dan Jahat. Itulah sebabnya Adam dan Hawa diusir dari Taman Firdaus, di sebelah timurnya.

Sebagai pakar psikologi dan intelektual Rollo May bergerak lebih jauh ke penafsiran falsafi dan simbolis. Sambil meminjam filsafat dialektiks Hegel maka ia mengambil kesimpulan bahwa justru manusia “jatuh dalam dosa”, manusia mulai menyadari adanya “yang bukan dosa” atau kesucian. Jadi dengan peristiwa jatuhnya manusia justru manusia menyadari dapat “naik” ke arah sebaliknya. Itulah peristiwa manusia “jatuh ke atas”.

Lepas dari sistem keimanan, peristiwa kreatif manusia justru dimulai ketika ia menyadari bahwa dirinya sedang ditarik daya gravitasi pengalaman dan pengetahuan dari suatu Kebenaran. Syarat kreatif adalah jatuh dalam pengetahuan dan pengalaman kebenaran tertentu, memahami secara tuntas apa yang selama ini dianutnya sebagai “Kebenaran” itu. Sampai pada titik ujung Kebenaran yang dianutnya itu, ia akan mengalami titik balik ke arah sebaliknya, yakni menentang atau menyangkal Kebenaran yang selama ini dianutnya, dan mulailah ia berjuang

untuk menemukan “jalan ke atas” itu. Ketika ia jatuh, sebenarnya ia sedang naik. Paradoks.

Cerita paradox intelektual semacam itu juga terdapat dalam mitos-mitos pantun di Jawa Barat. Hampir setiap pantun dikenal munculnya tokoh Lengser, yang kadang disebut Si Lengser atau Batara Lengser, tokoh yang ditempatkan di ruang paling bawah masyarakatnya, sekaligus juga di ruang paling tinggi. Tokoh ini mirip Semar dalam wayang Jawa, yang juga disebut Batara Semar tetapi juga Kyai Semar. Kalau berbicara pada para dewa, Semar berbahasa ngoko bahkan cenderung kasar, tetapi pada para kesatria majikannya (yang manusia) justru ia berbahasa kromo inggil.

Tokoh paradox Lengser ini sehabis menghadap raja untuk memberi nasehat pemecahan masalah-masalah Negara, pulang ke rumahnya, dan di kolong rumah itulah ia bermain dengan undur-undur. Binatang kecil merayap ini memang kalau berjalan justru bergerak “mundur”. Seniman musik Michael Jackson, dalam salah satu aksi panggungnya, pernah mempratikkan filsafat undur-undur ini, yakni tampaknya ia melangkah maju, tetapi ternyata ia malah bergerak mundur ke belakang. Seperti undur-undur, Michael Jackson kepalanya ke depan pantatnya di belakang, tetapi justru bergerak ke “depan” dengan pantatnya yang di “belakang”. Dunia kreatif adalah dunia “jatuh ke atas” tadi, dikenal di Barat maupun di Jawa maupun Sunda.

Seperti dikatakan Rollo May bahwa kreativitas membutuhkan keberanian. Ia harus siap untuk dicaci maki dan dihujat oleh lingkungannya yang tidak mau jatuh. Mereka ini hanya mengenal maju adalah maju dan mundur adalah mundur, jatuh adalah jatuh dan naik adalah naik. Manusia cenderung kerasan di “Firdaus” semacam itu. Tetapi kaum intelektual sejati selalu cenderung menemukan “Firdaus” lain di luar yang sudah mapan ini. Mereka menolak kenyamanan yang lama dengan jatuh dalam dosa (keluar dari “Firdaus”) untuk dapat menemukan pembenaran hukum dialektik Hegel.

Hal ini terjadi bukan karena keniscayaan hukum sebab akibat, bahwa setiap orang atau setiap kebudayaan mesti mengalami dialektika semacam itu. Hal seperti itu terjadi dalam hukum spontanitas yang tidak dapat dijelaskan sebab akibatnya. Titik balik jatuh ke atas melalui suatu proses. Proses semacam itu dimulai dengan munculnya keinginan-tahuan kebenaran yang mendalam. Selalu dimulai dengan pertanyaan keraguan, mengapa yang benar itu harus begini dan harus begitu.

Mengapa menari harus selalu begitu? Kalau tidak begitu mengapa salah? Mengapa berteater selalu begitu? Apakah yang benar menari dan benar berteater

itu memang harus begitu? Seperti dalam kasus Rollo May yang berdasarkan simbol Alkitab, mengapa tidak boleh memakan buah pohon di tengah-tengah Firdaus itu? Desakan keingin-tahuan, curiositi semacam itu, rupanya sudah bawaan manusia. Manusia tidak mau diperintah, didikte, dikuasai oleh pihak lain. Manusia selalu meragukan kebenaran yang sudah ada setelah menguasai betul kebenaran yang selama ini dianutnya. Manusia ingin bebas mencari dan mendapatkan kebenarannya sendiri, yang merupakan kebenaran baru berdasarkan kebenaran lamanya.

Suatu tindak kreativitas senantiasa dimulai dengan munculnya masalah dalam dirinya sendiri, berupa pertanyaan-pertanyaan. Pertanyaan dalam diri harus dicari jawabannya. Biar mereka yang mencari terus tetap mencari, sampai ditemukan jawabannya. Akan tetapi penemuan jawaban menimbulkan berbagai pertanyaan lagi untuk mempertanggung jawabkan jawaban tersebut. Dari timbunan pertanyaan-pertanyaan tersebut, jawaban kebenarannya dapat muncul secara tiba-tiba, justru berasal dari luar apa yang sedang dicarinya. Jawaban kreativitas tidak muncul dari hukum kausalitas, tetapi hukum spontanitas keillahian.

Masalahnya adalah, apakah petualangan mencari jawaban tadi selalu berhasil menemukan jawaban finalnya yang spontan tadi? Bagaimana kalau jawaban di luar dengan itu tidak pernah datang? Itulah sebabnya kreativitas mengandung “bahaya” internalnya sendiri, yang membutuhkan keberanian manusia untuk dapat menerima resikonya (apabila jawaban spontan atau Aha Erlebnis tidak pernah menjadi bagian nasib keberuntungannya).

Keberanian kreatif bukan hanya bersifat internal atau personal kejiwaan, tetapi juga bersifat eksternal atau sosial. Contoh klasik resiko kreativitas dengan sanksi sosialnya adalah peristiwa Galileo (1564 – 1642). Perjalanan kreatif Galileo dimulai ketika ia berusia 20 tahun sebagai mahasiswa kedokteran di Universitas Pisa. Penemuannya yang pertama adalah menghitung durasi waktu bandul (pendulum) lampu di langit-langit gereja katedral Pisa. Ia membandingkan irama bandul yang bergoyang dengan detak jantungnya sendiri. Ternyata irama detak jantungnya sama dengan irama bandul lampu. Sejak itu ia banyak melakukan banyak percobaan tentang kerja alam.

Karyanya yang termashur adalah bukunya yang berjudul: Sebuah Dialog tentang Dua Sistem Prinsip Dunia yang terbit tahun 1632. Pada prinsipnya ia memperkuat teori Copernicus bahwa bumi mengitari matahari dalam irama tetap. Temuannya ini bertentangan dengan pengetahuan zamannya dan pendapat para filsuf dan ahli pengetahuan alam sebelumnya (juga bertentangan

dengan Alkitab) bahwa matahari yang mengelilingi bumi. Pihak otoritas Gereja mengadilinya dan mendesaknya agar mencabut pembuktian teorinya. Tetapi Galileo menolaknya. Setelah sidang pengadilan yang panjang, Galileo dihukum buang ke kota Florenzia. Pada tahun 1638 ia justru menulis bukunya yang lain, yakni Dialog Tentang Dua Sains Baru yang memperteguh bukunya yang terdahulu tentang hukum gerak dan energi.

Kreativitas seorang seniman sains seperti Galileo yang ditolak pemerintah dan masyarakatnya, juga dialami oleh pelukis Belanda Vincent van Gogh. Ia menemukan cara baru dalam melihat dunia yang tertuang di seni lukis. Bukan hanya lukisan-lukisannya tak laku dijual, bahkan lukisan yang dihadiahkan kepada tetangganya pun hanya dipakai untuk menutup dinding kandang ayam yang jebol. Van Gogh percaya pada penemuannya yang sudah benar, namun khalayak zamannya menolak mentah-mentah sebagai karya seni. Penolakan sosial ini mengakibatkan ia depresi berat dan memotong telinganya sendiri dan akhirnya bunuh diri.

Kini saya akan menceritakan pengalaman saya sendiri dalam upaya membaca artefak-artefak seni etnik Indonesia secara etik. Seperti Galileo usia 20 tahun, saya juga mencoba menerapkan analogi-analogi yang terdapat dalam berbagai benda seni etnik yang mengandung pengulangan pola-pola hubungan tetapnya.

Pada awalnya, tahun 1969, saya banyak menulis artikel di surat kabar terbitan Jakarta, seperti Kompas, Sinar Harapan, Suara Karya, dan Pikiran Rakyat di Bandung. Artikel-artikel itu berupa kritik sastra Indonesia modern. Semua saya kerjakan secara otodidak saja. Tulisan-tulisan saya itu mendapat banyak kecaman para sastrawan, akibat tidak sekalipun saya menggunakan pendekatan teori-teori sastra mutakhir yang berkembang di Barat. Saya pun tidak membaca teori-teori itu. Ada seorang kritikus yang amat fasih menggunakan teori-teori sastra mutakhir Eropa-Amerika menjadi pujaan dan acuan penting para sastrawan dan akademisi sastra.

Meskipun saya paling rajin mengulas setiap terbitan sastra sampai tahun 1980-an, banyak saya dengar ucapan-ucapan penilaian seperti “saya tidak pernah mau baca tulisan Jakob”, “kritikus goblok dari Bandung itu”, “dia bukan kritikus hanya penulis belaka”. Semua itu saya terima dan saya akui. Satu-satunya pujian hanya saya dinilai “rajin” tetapi miskin kreativitas. Mereka yang masih mau mengakui dan membutuhkan kritik saya hanya para penulis novel populer yang marak tahun 1970-an. Akhirnya saya memutuskan untuk tidak menulis kritik sastra

modern lagi. Biar mereka yang pandai-pandai itu yang menulis. Ternyata tidak satu pun yang rajin mengikuti penerbitan karya-karya sastra.

Saya menilai diri sendiri telah jatuh dalam dosa sastra Indonesia modern, tidak pantas ambil bagian dalam sastra Indonesia. Sampai pada akhir abad ke-20 saya diminta oleh sastrawan Saini KM untuk memberi pengantar pementasan karya dramanya, Pangeran Sunten Jaya, di Bandung. Waktu itu saya pun giat menulis tentang teater dan sastra drama, bahkan film Indonesia dan Barat. Ternyata naskah Sunten Jaya itu didasarkan atas cerita pantun Sunda yang terkenal, yaitu Mundinglaya Dikusumah. Saya yang buta sastra Sunda, baik tertulis maupun lisan, minta kepada Pak Saini agar dapat membaca ringkasan cerita Mundinglaya Dikusumah.

Pembacaan atas pantun Mundinglaya Dikusumah membuat saya tertegun. Mitologi Sunda ini, sebagai karya sastra, sungguh luar biasa dan setingkat dengan cerita Dewaruci di Jawa. Tema utama keduanya adalah bagaimana manusia bertemu dengan “Tuhan”. Strukturnya juga sama. Kalau dalam Dewaruci, tokoh Bima bertemu “Tuhan” (Dewaruci) di dasar samodra, Mundinglaya bertemu “Tuhan” (Guriang Tunggal) di Sajabaning Langit. Kalau Bima terlebih dahulu membunuh dua raksasa di hutan, Mundinglaya membunuh penjaga jalan ke Sajabaning Langit, Jonggrang Kalapetong. Kalau Bima di samodra berjuang melawan naga, Mundinglaya di langit berjuang melawan Tujuh Guriang.

Pertemuan Bima dan Mundinglaya dengan “Tuhan” membawa berkah bagi Negara. Kekuasaan Negara di masa lampau mengisyaratkan harus seorang spiritual, manusia sempurna atau dewa-kemanusiaan. Saya mulai menyadari bahwa mitos-mitos dalam cerita pantun dan wayang kulit ternyata dibangun dalam struktur tertentu yang menggiring penafsirannya pada pola yang bermakna esensial. Cerita-cerita mitos itu tentu dikarang oleh orang yang bertalenta seniman sekaligus menjalankan praksis spiritual (mistisime). Menemukan pola-pola dasar inilah yang dapat membantu rekonstruksi pandangan dunia masyarakat lama Indonesia.

Saya mulai keranjingan memburu cerita-cerita pantun yang lain, yang kalau lengkap mungkin mencapai seratusan. Dari sekitar 20 cerita pantun yang saya pelajari, ternyata dalam pantun itu sendiri sering terdapat pengulangan ungkapan-ungkapan yang kalau dibongkar simbol-simbolnya akan semakin memperjelas pemikiran dasar masyarakat pemiliknya.

Kejatuhan dosa saya dalam sastra modern mendapatkan titik baliknya dalam mitos-mitos tua Indonesia, yang menuntun “jatuh ke atas” saya. Dari pembacaan

dua jenis sastra Indonesia itu, modern dan tradisi etnik, makin jelaslah perbedaan konsep kreatif pada keduanya. Sastra etnik bersifat kerohanian, spiritual, malah dapat dikatakan bukan hanya religius, tetapi religius-magis. Seni adalah medium menghadirkan daya-daya transenden untuk kesejahteraan hidup manusia selama di dunia ini. Sedang sastra modern sama sekali sekuler dan profan, ditulis untuk kesejahteraan batin pembacanya. Sastra etnik bersifat kosmosentris bahkan theosentris, sedang sastra modern lebih antroposentris. Sastra etnik melibatkan tiga alam, yakni metafisik, makrokosmos, dan mikrokosmos. Sastra etnik sama sekali bukan ludens atau permainan (play), tetapi sangat sungguh-sungguh dan mempertanggung jawabkan keselamatan jiwanya sendiri, Dalam menari, membunyikan instrumen musik, berteater, membuat patung, membuat batik, tidak dapat sembarangan. Harus ada laku, yakni perbuatan mistis, yang ada di luar pikiran dan rasa, tetapi juga sesuatu yang metafisik (rasa) yang menyebabkan hadirnya hukum spontanitas illahiah (ada maka ada, tanpa sebab). Itulah sebabnya ada pertunjukan pantun atau wayang kulit dengan tujuan tolak bala, keselamatan khitanan, kelestarian pernikahan. Tidak ada kesenian yang berada di luar hajatan.

Dan inilah yang saya alami kemudian. Ada teman-teman yang menghargai kerja saya tersebut, tetapi juga tak kalah sengitnya yang menyerang saya, bukan dalam bantahan tertulis, tetapi sampai pada bentuk “kekerasan”. Sehabis memberi ceramah tentang kosmologi etnik, ada peserta yang mendatangi saya di ruang panitia, mencaci maki saya dan keluar membanting pintu. Ada pula yang datang ke rumah saya dan selama dua jam lebih menyerang saya dan pendapat-pendapat saya. Saya menjadi semacam “Galileo kecil” yang diasingkan teman-teman yang dahulu akrab dengan saya.

Sampai sekarang saya masih bertanya-tanya, apa kesalahan saya? Mungkin saja saya memang goblok seperti dikatakan kawan-kawan sastrawan tahun 1970-an di TIM, dan karenanya saya tidak punya otoritas keilmu sastraan. Ya saya akui saya tak punya otak cukup cerdas, apalagi brilian. Kalau dahulu saya bodoh, sekarang ini saya merasa lebih bodoh lagi. Banyak hal yang masih tersembunyi di balik artefak-artefak tradisi etnik Indonesia. Saya hanya tahu bahwa artefak-artefak seni dan budaya lama itu kadang mengungkapkan dirinya sendiri. Keyakinan saya itu ada pantun-pantun Sunda sendiri. Bahwa gejala hidup adalah gerak. Dan gerak disebabkan oleh adanya tenaga atau energi. Tetapi gerak itu sendiri bukan tanpa sebab, penyebabnya adalah adanya hasrat keinginan (rasa) dan pikiran. Dengan demikian setiap artefak merupakan produk gerak atau perbuatan sesuatu yang berkeinginan dan berpikiran. Dengan mempelajari produk gerak, yakni karya, maka kita dapat membaca maksud dan alam pikirannya. Kesatuan keinginan,

pikiran, dan perbuatan itu, dalam bahasa Sunda disebut Tekad, Ucap, Lampah, dan dalam bahasa Jawa disebut Niat, Ilmu, Laku. Kesatuan Tekad, Ucap, Lampah itu di Sunda disebut Sang Hyang Hurip.

Itulah sebabnya pujangga Mangkunegara IV menulis dalam kitab Wedhatama yang terkenal, bahwa ngelmu itu terjadinya lewat laku. Artefak-arterfak itu adalah hasil dari laku seseorang, dan dari analisis benda yang dihasilkannya kita dapat menafsirkan dasar pikirannya dan maksud kehendaknya.

Itulah yang saya maksud bahwa setiap artefak seni dan budaya sebenarnya telah mengungkapkan maksud dan pikirannya sendiri. Bukan hanya artefak etnik, bahkan juga artefak modern kita. Dasarnya adalah mengenali struktur bangunannya untuk menemukan pola-pola hubungan sifat yang menjadi tujuan perbuatannya.

Bandung, 10 Maret 2016



# ❧ Dinamika Konsep dan Teori ❧





# Keterlibatan dalam Seni Pertunjukan Sebagai Sebuah Metode Riset Penciptaan Seni

Y. Sumandiyo Hadi

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

## Pengantar

Proses penciptaan seni yang biasa ditengarai sebagai proses kreatif mengalami perjalanan yang cukup panjang dengan berbagai keanehan-keanehan serta keunikan-keunikan tertentu sesuai dengan “pertanyaan kreatifnya”. Para pencipta seni yang biasanya menyandang predikat sebagai seniman kadangkala disebut dengan orang-orang yang ingin “bebas” mengikuti kata hatinya mencari atau menemukan ide atau gagasan untuk menghasilkan karya seni. Untuk memahami proses kreatif sesungguhnya ada pertanyaan besar, yaitu bagaimanakah seorang seniman itu “bekerja” atau “berkarya”? Proses kreatif berlainan dengan proses bekerja. Di dalam fakta, proses kreatif memiliki keluarbiasaan sedemikian rupa sehingga dapat melahirkan sebuah produk yang disebut karya seni yang unik, aneh, dan memiliki identitas atau gaya tertentu. Dalam bidang ilmu dan teknologi biasanya berakhir dengan sebuah penemuan atau invensi. Sementara dalam bidang seni yang dianggap unik, aneh serta memiliki identitas tertentu, dipahami sebagai seni yang kreatif-inovatif.

Sebuah pengalaman yang sudah cukup lama dikemukakan oleh seorang guru tari dari Amerika yang pernah bertugas sebagai Ketua Jurusan Tari di UCLA, yaitu Alma M. Hawkins, dan dituangkan dalam beberapa bukunya, antara lain: berjudul *Creating Through Dance* (1988), dan *Moving From Within: A New Method for Dance Making* (1991). Proses kreatif khususnya dalam bidang seni

pertunjukan tari merupakan suatu aktivitas atau tindakan kreatif yang diarahkan sendiri. Pengalaman-pengalaman tari yang dapat memperkuat atau memberi sumbangan bagi pengembangan kreatif dapat diklasifikasikan atau melalui tahap yang disebut *exploration*, *improvisation*, dan *composition* (Hawkins, 1988: 17-18).

Eksplorasi atau penjelajahan adalah tahap yang biasanya banyak dilakukan kalangan bidang teknologi yang berkaitan dengan sumber-sumber alam seperti teknik geologi, perminyakan, gas, atau mineral. Tahap ini merupakan tindakan mencari atau menemukan sumber alam di suatu tempat. Tahap ini termasuk penyelidikan atau penelitian yang banyak memakan waktu dan tenaga ketika di lapangan.

Bagi bidang ilmu pengetahuan yang lain, tahap ini termasuk metode penelitian, yaitu tahap awal penelitian lapangan, dengan maksud memperoleh pengetahuan yang banyak. Untuk bidang ilmu humaniora seperti seni, istilah eksplorasi mulai populer dikenal sebagai suatu proses atau penahapan awal ketika ingin membuat atau menciptakan suatu karya seni. Bagi kalangan bidang seni seperti seni pertunjukan tari, tahap ini bertujuan untuk memperoleh pengalaman yang lebih banyak tentang apa saja, dilakukan di mana saja, dan kapan saja. Oleh karena itu, tahap ini termasuk juga berpikir, berimajinasi atau berkhayal, melihat, mendengar, maupun merasakan, baik yang sudah berhubungan dengan subyek bidang seninya, maupun sama sekali bebas tak terkait.

Bagi kalangan ilmu eksakta maupun sosial, tahap penyelidikan atau penjelajahan lapangan seperti ini, biasanya telah memiliki tujuan-tujuan tertentu sehubungan dengan perumusan masalah atau berbagai pertanyaan penelitian (research question) yang sudah ditentukan; tetapi di kalangan seni, tahap ini bisa jadi tidak menjurus dengan “maksud-maksud tertentu” saja. Tahap eksplorasi dipahami sebagai suatu penjelajahan yang bebas tidak terikat karena tahap ini termasuk suatu proses menemukan ide atau gagasan yang dapat dirumuskan menjadi pertanyaan-pertanyaan kreatif; creative question atau pertanyaan-pertanyaan itu, jawabannya adalah sebuah bentuk (forming) karya atau ciptaan seni.

## **Pembahasan**

Tahap eksplorasi di bidang seni pertunjukan seperti seni tari, menjadi suatu pengalaman tari yang bersifat pribadi dan diarahkan secara bebas mandiri. Oleh karena itu, dalam kaidah ilmu sosial atau humaniora dapat dikategorikan “berdimensi sosial mikro”. Dimensi seperti ini sesungguhnya tidak lain adalah

makna simbol budaya, yaitu berbagai pola pikiran dan perilaku yang muncul dalam kelompok-kelompok yang berskala kecil dan sering berpenampilan non-verbal dalam hubungan sosial *face to face* yang ada di balik semua aktivitas yang terstruktur bersifat makro. Oleh karena itu, dimensi seperti ini lebih bersifat kekinian atau kontemporer yang menekankan arti pentingnya tindakan atau action, aksi-aksi individu atau ke-akuannya, pernyataan diri personal atau agency, sehingga atas dasar asumsi bahwa aksi-aksi itulah menyebabkan seseorang eksis dalam kegiatan memperoleh maknanya yang lebih imajinatif-kreatif; berupa “permainan” bentuk atau simbol-simbol, berisi nilai, pikiran, cita-cita yang lebih bersifat “supraorganik”, yang memiliki identitas keunikannya sendiri, yakni mengatakan sesuatu tentang sesuatu (Hadi, 2002).

Selama ini banyak orang menjadi kagum dan sering kali heran, takjub, melihat banyaknya perkembangan kreativitas seni akibat karya cipta seniman yang bebas, liar, unik, aneh, dan sebagainya. “Kebebasan” dan “keliaran” terus-menerus menggugat dirinya sendiri untuk selalu melihat makna kebaruan antarsegala sesuatu dalam rangka membebaskan diri menuju nilai-nilai yang lebih hakiki. “Unik” dan “aneh” karena menciptakan bahasa dengan media seninya sendiri yang sangat spesifik.

Eksplorasi yang dapat dikategorikan sebagai sebuah metode penelitian penciptaan seni ini, khususnya di kalangan seni pertunjukan tari biasanya selalu terkait dengan tahap atau proses yang lain. Seperti yang pernah dikemukakan oleh Hawkins, tahap ini kemudian terkait dengan tahap improvisation, dan kemudian akhirnya menjadi sebuah composition atau forming. Improvisasi bidang tari biasanya ditandai dengan unsur spontanitas atau mencoba-coba, sifatnya bersahaja dalam penemuan-penemuan media gerak yang begitu saja terjadi. Oleh karena itu, proses kreatif melalui tahap improvisasi kadang kala diartikan sebagai “flight into the unknown” atau “terbang entah ke mana yang tidak diketahui”. Sementara tahap composition menunjuk pada proses atau tujuan akhir yaitu mengejawantahkan atau memberi bentuk atau forming, dengan menyeleksi sehingga menjadi sebuah bentuk tari atau koreografi. Proses kreatif melalui pengalaman tari yang diarahkan secara pribadi lewat tiga tahap itu, sesungguhnya menjadi satu kesatuan yang tidak terpisahkan, karena mengalami perjalanan waktu yang cukup panjang dan tidak boleh tergesa-gesa; Hawkins menyebutnya sebagai ... *a highly personal matter and cannot be rushed* (Hawkins, 1988: 22-30).

Proses kreatif melalui pengalaman tari untuk memperkuat daya kreativitas yang pernah dikemukakan oleh Hawkins ini, dalam paradigma “kelimuan seni” dapat dianalogikan sebagai sebuah proses penelitian. Klasifikasi tahap-tahap

seperti eksplorasi, improvisasi, maupun komposisi tersebut, dapat dikategorikan sebagai metode tahap-tahap penelitian untuk menciptakan sebuah karya seni. Paradigma keilmuan seni tampaknya selalu diharapkan atau berdasar pada penelitian atau research based. Sesuatu hal yang ditransformasikan dalam wujud karya seni, agar dapat dipertanggungjawabkan dengan kaidah-kaidah keilmuan seni, mustahil terjadi tanpa melalui sebuah metode penelitian yang dianalogikan sebagai proses penjelajahan atau eksplorasi, improvisasi atau proses mencoba-coba, dan akhirnya adalah sebuah temuan, yakni karya atau komposisi.

Secara garis besar, tahap eksplorasi sebagai penjelajahan atau penelitian lapangan dengan observasi dapat pula dipahami sebagai metode pengumpulan data untuk memperoleh pengetahuan di mana saja, termasuk misalnya studi pustaka, wawancara, maupun studi dengan partisipasi atau terlibat langsung di lapangan. Contoh-contoh penahanan seperti ini perlu untuk dilakukan, misalnya ketika seniman atau koreografer sudah mempunyai rencana dengan pertanyaan-pertanyaan kreatif; misalnya bagaimana mentransformasikan seorang tokoh penari atau peran Pahlawan Diponegoro? Rencana tidak berhasil jika tidak melakukan penyelidikan atau studi kepustakaan untuk mengetahui atau membaca naskah/buku/manuskrip yang dapat menjelaskan ketokohan itu. Jika diperlukan ditambah studi wawancara dengan nara sumber yang betul-betul mengetahui tentang figur, karakter dari ketokohan Diponegoro. Kemudian pertanyaan kreatifnya, misalnya “bagaimana membuat sebuah ‘koreografi lingkungan’ dengan latar belakang keberadaan Candi Prambanan”. Tentu saja hal tersebut mengharuskan dilakukannya studi eksplorasi atau penelitian lapangan “lingkungan candi Prambanan”, serta mengetahui betul-betul tentang “keberadaan candi tersebut”. Melalui tahap ini secara bebas si seniman bisa jadi menghubungkan dengan latar belakang kepercayaan atau agama Hindu, dan cerita yang ada pada panel-panel reliefnya, kemudian mengaitkan cerita mitos keberadaannya, serta lingkungan sosial yang ada, dan lain sebagainya, yang bisa menjadi sebuah karya koreografi lingkungan yang “unik” dan “aneh”, serta memiliki identitas tersendiri, yang tentu saja harus dapat dipertanggungjawabkan.

Eksplorasi atau penjelajahan dengan terlibat atau melibatkan diri terhadap subyek penelitian, merupakan suatu metode penelitian penciptaan seni. Keterlibatan atau partisipasi langsung ini telah dikenal di kalangan peneliti bidang ilmu sosial, humaniora termasuk bidang seni pertunjukan. Keterlibatan langsung di lapangan terhadap subyek yang diteliti biasa dipahami dengan cara *participation-observation* maupun *participant as observer* (lihat Ritzer, 1980). *Participation-observation* melibatkan diri dengan tidak memberitahukan bahwa

dirinya sebagai seorang peneliti, atau menyamakan diri. Sementara participant as observer dengan cara memberitahukan dengan jelas maksud dan tujuan mengadakan penelitian. Kedua hal tersebut sama-sama ada untung dan ruginya. Ketika tidak memberitahukan atau menyamar, barang tentu terkendala dengan hal-hal yang belum tahu atau asing terhadap subyek penelitian, sehingga hal yang seharusnya dilakukan menjadi “buta” sama sekali, tetapi cara ini bisa lebih obyektif untuk belajar dari mereka dengan apa adanya, atau to learn from them. Sementara apabila dengan jujur mengatakan bahwa dirinya adalah seorang peneliti, kendalanya bisa jadi larut menjadi terlalu empati yang mengakibatkan kurang obyektif. Oleh karena itu, untuk penelitian dengan cara melibatkan diri, keduanya dengan strategi tertentu bisa ditempuh, yaitu berusaha masuk menjadi bagiannya (*getting in*), secara mendalam (*in-depth*); ketika sudah terasa ada purbasangka-keberpihakan atau bias, diharapkan cepat-cepat “menarik diri” atau *withdrawn* untuk sementara waktu tertentu. Oleh karena itu, eksplorasi atau penelitian penjelajahan yang melibatkan seperti ini memakan waktu yang cukup lama.

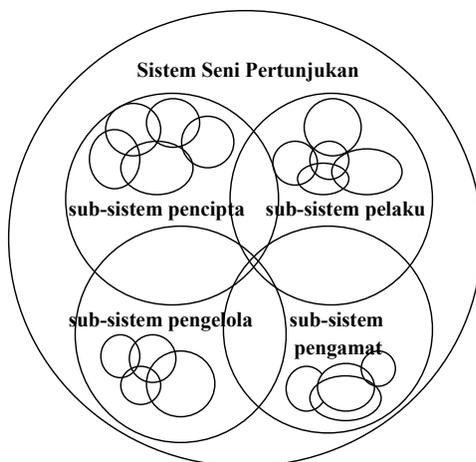
Penelitian dengan melibatkan diri terhadap subyek penelitian melalui eksplorasi atau penjelajahan semacam ini, banyak dilakukan oleh para peneliti dengan pendekatan kualitatif, seperti bidang antropologi atau penelitian kualitatif yang disebut dengan metode etnografi. Para etnografer biasanya melakukan penelitian lapangan dengan melibatkan diri secara mendalam dengan masyarakat atau budaya yang diteliti. Mereka harus bisa “ajur-ajer” (bhs. Jawa) atau menyatu “luluh” (bhs. Jawa) menjadi bagian masyarakatnya, yaitu orang luar yang memasuki lingkungan kelompok tertentu dan beresiko menjadi anggotanya atau “mualaf”. Di samping itu, ada pula yang berperanan sebagai “agen ganda”. Walaupun sudah masuk menjadi anggota masyarakat, atau budaya tertentu secara penuh, kemudian dapat meninggalkannya. Kedua cara itu tetap diharapkan harus bisa “menjaga jarak, seolah orang asli yang berada di pinggir”, karena untuk menghindari “bias” atau keberpihakan. Artinya menjaga hubungan yang “sopan” dengan subyek penelitian, menggali data penelitian dengan “persahabatan”; dalam pengertian boleh “berperasaan haru”—tetapi jangan “terlalu empati”; “boleh menghormati”—tetapi “bukan meyakini”; “boleh mengagumi”—tetapi “jangan mencintai”; dan “memahami atau verstehen”—tetapi “bukan mengidentifikasi”.

Cara-cara penelitian dengan penjelajahan lapangan seperti di atas banyak didapat dari pengalaman seorang etnografer sejati, yaitu Bronislaw Malinowski (Koentjaraningrat, 1980: 160-172). Ia melakukan penelitian lapangan bertahun-tahun, dan penelitiannya yang terkenal di kepulauan Trobiand, yaitu daerah

yang terletak di sebelah tenggara Papua Nugini. Hasil-hasil penelitian yang telah diterbitkan dengan bermacam-macam pokok bahasannya banyak menarik perhatian kalangan luas, tidak hanya di antara para ahli antropologi atau etnografer saja, tetapi juga para sosiolog dan juga kalangan ilmuwan yang lain. Salah satu pokok bahasannya mengenai temuan teori fungsionalisme tentang kebudayaan atau *a functional of culture*, yang diterbitkan pada tahun 1944, dengan judul *A Scientific Theory of Culture and Other Essays*, menegaskan bahwa segala aktivitas kebudayaan, sebenarnya bermaksud untuk memuaskan suatu rangkaian dari sejumlah kebutuhan naluri makhluk manusia yang berkaitan dengan seluruh kehidupannya. Misalnya berkesenian sebagai salah satu unsur kebudayaan, senyatanya terjadi karena mula-mula manusia ingin memuaskan kebutuhan nalurnya terhadap keindahan. Kemudian ilmu pengetahuan, tentu saja karena kebutuhan naluri ingin tahu. Tetapi walaupun demikian sering juga aktivitas kebudayaan terjadi karena kombinasi dari beberapa macam keinginan manusia atau human need. Sehubungan dengan itu, menurut Malinowski, ketika seorang peneliti menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitiannya (research question), peneliti dapat menganalisis atau menjawab dengan banyak cerita atau penjelasan, keterangan-keterangan dengan berbagai masalah dalam kehidupan masyarakat atau kebudayaan manusia. Jadi, seorang peneliti boleh menafsirkan tetapi “bukan tafsir sembarang tafsir”; boleh menginterpretasikan tetapi “bukan interpretasi yang konyol”, melainkan sesuatunya didasarkan pada temuan-temuan di lapangan. Dengan asumsi seperti itu, para peneliti dengan observasi-partisipasi atau eksplorasi di lapangan, mensyaratkan untuk berdisiplin, cermat, tekun, dan teliti memahami sudut pandang subyek yang diteliti. Observasi-partisipasi diharapkan dapat memahami tingkah laku masyarakat atau manusia melalui serangkaian belajar dengan cara berpikir, melihat, mendengar, merasakan, dan bahkan bertindak seperti “orang dalam” sendiri.

Eksplorasi atau penjelajahan dengan melibatkan diri atau observasi-partisipasi ini, dalam bidang seni pertunjukan, seperti seni pertunjukan tari, sebaiknya diusahakan. Artinya, seorang pencipta seni dalam proses penelitiannya sebaiknya berusaha dapat terlibat dalam sebuah “sistem seni pertunjukan”. Dalam ranah ilmu-ilmu sosial, seni pertunjukan dianggap sebagai sebuah fakta sosial dalam bentuk material, yaitu teks yang dapat dilihat, didengar, disimak dan diobservasi dalam konteks yang lebih substansial. Dalam teori besarnya atau grand theory yang menjadi varian dari paradigma fakta sosial ini, dijelaskan bahwa seluruh perilaku manusia atau “sistem bertindak, dianggap sebagai sebuah “sistem yang hidup”, sehingga terdapat sub-sub sistem yang saling terkait. Dengan analisis pemahaman tersebut, ketika seni pertunjukan dianggap sebagai sebuah

perilaku manusia, maka seni pertunjukan menjadi sebuah sistem yang kompleks, yang di dalamnya terdapat sub-subsistem atau aspek-aspek yang saling terkait, atau saling mendukung. Maka seni pertunjukan menjadi sistem yang hidup atau survive. Bilamana salah satu sub-sistem atau aspek itu tidak berfungsi atau disfunction, maka sistem itu menjadi mandeg atau berhenti. Seni pertunjukan sebagai sebuah “sistem” dapat dipahami adanya sub-sub-sistem atau aspek-aspek yang saling tergantung, antara lain dapat diidentifikasi meliputi sub sistem pencipta atau pengarang, sub sistem pemain atau pelaku, sub-sistem pengamat atau penonton, dan sub-sistem pengelolaan atau manajemen. Dari masing-masing sub-sistem itu masih bisa diidentifikasi menjadi beberapa sub-sub-sistem atau sub aspek yang lebih terperinci lagi, sehingga menjadi sebuah sistem yang kompleks (Hadi, 2012:25-28).



Skema Seni Pertunjukan sebagai Sistem

Pemahaman skema di atas dapat dijelaskan bahwa seni pertunjukan, sebagai sebuah sistem yang digambarkan dengan bentuk “lingkaran besar” merupakan sebuah perilaku atau kegiatan yang hidup karena di dalamnya terdapat empat sub-sistem yang digambarkan dengan “bentuk lingkaran kecil”, yaitu sub-sistem pencipta, sub-sistem pelaku, sub-sistem pengamat, dan sub-sistem pengelola. Kemudian dalam “bentuk lingkaran kecil” sub-sistem pencipta, ternyata terdapat sub-sub sistem yang terkait juga, sehingga dapat digambarkan dengan lingkaran-lingkaran yang lebih kecil lagi, yang juga saling terkait, misalnya terdapat penulis naskah, sutradara, koreografer, penata panggung, penata iringan, penata rias-busana, penata lampu, dan sebagainya.

Pemahaman sub-sistem pemain atau pelaku terdapat sub-sub system, misalnya: terdapat aktor, penari, pengiring atau pemusik, dan sebagainya; selanjutnya, sub-sistem pengamat terdapat sub-sub sistem kritikus, komentator, penonton, pendengar; dan kemudian sub-sistem pengelola atau manajemen bisa diidentifikasi sebagai produser, bagian pemasaran, kesekretariatan, keuangan, kerumahtanggaan, penanggungjawab tempat, perijinan, tiket dan sebagainya. Masing-masing sub-sub sistem mempunyai tugas dan wewenang atau pendelegasian tugas sendiri-sendiri, sehingga menjadi sebuah sistem yang besar-kompleks dan hidup yaitu seni pertunjukan. Dalam pemahaman keterlibatan dalam seni pertunjukan seperti itu, seorang pencipta seni pertunjukan sebaiknya pernah mengalami atau masih sering terlibat dalam menjelajahi atau berperan dalam sub-sistem, maupun sub-sub sistem yang ada pada sebuah sistem seni pertunjukan. Seorang yang mau menciptakan sebuah koreografi yang sering disebut koreografer diharapkan pernah mengalami atau menjelajahi dalam sebuah “sistem pertunjukan tari”, terutama pernah berperan sebagai pencipta dengan berbagai macam sub-sub sistem yang ada, atau minimal pernah menjadi pelaku atau penari. Seorang koreografer sebagai “pencipta” atau penata tari adalah para seniman yang mempunyai fungsi menemukan atau menciptakan sebuah tarian. Mereka adalah seniman-seniman yang mentransformasikan gagasannya ke dalam bentuk tari, atau sering dipahami “mengobyektifkan subyektivitas” dirinya sendiri melalui para penarinya. Seorang koreografer bertindak juga sebagai seorang pencipta konsep sampai dengan penggarap gerak, sehingga sering dikategorikan sebagai seorang seniman kreatif atau *creative artist* (Nadel, 1978: 217-224). Dalam tanggung jawabnya, ia menentukan pula para penarinya, menunjuk penata iringannya, maupun penata rias-kostum, penata lampu, serta dapat pula menentukan staf produksi lainnya yang berkaitan dengan artistiknyanya.

Sesungguhnya dalam pemahaman sistem produksi seni pertunjukan tari, seorang pencipta termasuk koreografer, termasuk dalam pengertian “*performers*”, walaupun ia berada “di balik panggung”, atau di belakang layar. Artinya, ia adalah penentu, berperanan penting dalam keberhasilan suatu produksi seni pertunjukan tari. Tugas dan wewenangnya berada dalam sebuah sistem yang terkait atau tergantung dengan sub-sistem yang lain, sehingga muncul beberapa pertanyaan, misalnya: Apakah ide atau gagasannya cocok diwujudkan dalam bentuk pertunjukan tari? Apakah penarinya mampu melakukan atau menarikan? Apakah ada sarana dan prasarana beserta penanggungjawabnya yang dapat menopang pertunjukan tari? Apakah dapat dipahami atau diterima oleh penonton? Apakah ada pengelolanya yang profesional? dan sebagainya.

Beberapa pertanyaan di atas, jawabannya hanya bisa didapatkan melalui pengalaman keterlibatan dalam sistem pertunjukan tari. Misalnya dari pertanyaan yang pertama tentang kecocokan gagasannya yang diwujudkan dalam pertunjukan tari. Seorang koreografer akan terkait dengan tugas seorang sutradara atau penulis naskah tari. Ide yang bagus atau cemerlang, belum tentu cocok untuk ditransformasikan ke dalam sebuah seni pertunjukan tertentu. Misalnya, dalam seni pertunjukan tari, ide atau gagasan tema itu harus bisa diwujudkan dalam sebuah visual “gerak tari”.

Pertanyaan kedua keberhasilan seorang koreografer antara lain tergantung dengan penarinya. Sejak awal, seorang koreografer sudah harus memikirkan pula hal teknis; sekiranya ide atau gagasannya bisa ditarikan, apakah ada penari yang cocok dan mampu melakukan. Misalnya dalam seni pertunjukan tari, harus menghadirkan tokoh atau karakter Bima, maka tokoh ini dalam tradisi pertunjukan Wayang Wong di Jawa, sebaiknya dilakukan oleh orang yang berpostur tubuh tinggi, besar, dan gagah. Postur tubuh seperti itu artinya cocok atau sesuai dengan ide atau gagasannya. Di samping itu, walaupun sudah cocok, masih ada pertanyaan lagi, yaitu apakah penari yang tinggi, besar, dan gagah itu, secara teknis mampu menarik tokoh Bima? Misalnya, kemampuan atau ketrampilan teknik geraknya, kemampuan mengekspresikan sifat-sifat atau karakternya, kemampuan mengatur volume suaranya, dan sebagainya.

Dalam pemahaman aspek proyeksi seni pertunjukan tari, penari memiliki peranan penting dalam keberhasilan sebuah pertunjukan. Dalam sebuah produksi seni pertunjukan tari, para penari termasuk komponen *performers*, yaitu penyaji yang langsung tampak di atas pentas. Berbeda dengan seorang pencipta, penari akan menggantungkan tubuhnya sendiri sebagai satu-satunya alat ekspresi. Artinya dengan tubuhnya sendiri ia dapat menghasilkan ekspresi seni. Oleh karena itu, seorang penari harus benar-benar mengenal tubuhnya sendiri, ia harus trampil dan dapat menguasai teknik instrumen tubuh, atau teknik “ketubuhan” yang berkaitan dengan olah tubuh maupun olah vokalnya, seperti muskularnya, anatomi tubuh dalam hubungannya dengan kekuatan, stamina, elastisitas, serta pernafasan. Ia harus sadar bahwa teknik ketubuhan merupakan alat ekspresi yang sangat vital. Oleh karena itu, biasanya aktivitas seorang pelaku atau penari dimulai sejak kecil, dengan bakat yang ada, kemudian harus banyak latihan teknik ketrampilan atau *practice of skill*.

Dalam proses kreatif seni pertunjukan tari peranan penari sebagai subsistem, senantiasa selalu saling kerjasama dengan subsistem yang lain terutama dengan seniman pencipta atau koreografer sebagai subsistem. Dalam benak

penari sebagai seorang seniman penafsir atau *interpretative artist* yang berusaha mengobyektifkan subyektivitas konsep-konsep si pencipta atau koreografer selalu muncul pertanyaan, tentang kesanggupan untuk mentrasformasikan konsep-konsep itu. Pertanyaan lain yang cukup penting antara lain apabila sekiranya mampu, apakah dapat dipahami dan diapresiasi dengan baik oleh pengamat atau penonton. Beberapa pertanyaan itu jawabannya antara lain perlu memahami bagaimana sesungguhnya kesatuan sistem antara subsistem pencipta atau koreografer dan pelaku atau penari.

Kemudian pertanyaan ketiga berkaitan dengan fasilitas atau sarana dan prasarana beserta penanggungjawabnya, misalnya fasilitas tentang peralatan musik untuk iringan tari beserta penata iringannya; fasilitas rias dan kostum beserta penata rias-kostumnya; sarana dan prasarana panggung beserta penata panggungnya, maupun *stage-crew*-nya; peralatan lampu beserta penata lampunya. Seni pertunjukan tari yang bersifat kompleks, yaitu kehadiran secara total atau menyeluruh memerlukan berbagai fasilitas atau sarana dan prasarana, serta melibatkan berbagai macam bidang seni lainnya yang mampu menjalin kerjasama menjadi sebuah sistem. Oleh karena itu, apabila berbagai sarana-prasarana, beserta dengan keahlian penanggungjawabnya itu sulit diadakan, atau dicari, sebuah sistem pertunjukan gagal. Berkaitan dengan pertanyaan ini, seorang pencipta atau dalam hal ini koreografer, sebaiknya juga pernah terlibat menjadi penanggung jawab atau ikut berperan dalam sub-subsistem yang berkaitan dengan sarana dan prasarana itu, misalnya terlibat dalam penataan iringan, penataan panggung, penataan rias busana, penataan lampu, dan sebagainya.

Pertanyaan keempat adalah apakah mudah dicerna, dipahami, sehingga diterima masyarakat penonton. Seorang koreografer atau pencipta seni sebaiknya pernah terlibat atau menjadi “penonton atau pengamat yang baik”. Sub-sistem pengamat dalam sebuah seni pertunjukan adalah seseorang atau sekelompok yang ikut bertugas dan memiliki kewajiban mengamati keberadaan seni pertunjukan. Oleh karena itu, di samping penonton sendiri, pengamat yang bertugas memberikan masukan, kritik maupun komentar-komentar yang secara obyektif harus mampu membahas. Seorang kritikus maupun komentator diperlukan dalam sebuah sistem seni pertunjukan, sehingga unsur-unsur itu kadang-kadang diusahakan sendiri dalam sebuah produksi atau manajemen seni pertunjukan. Tugas dan kewajiban mereka sesungguhnya secara bebas berusaha untuk mengobyektifkan subyektivitas yang obyektif dari seni pertunjukan. Di samping sub-sistem pengamat yang terdiri dari unsur-unsur kritikus maupun komentator seperti itu, sesungguhnya yang tidak kalah pentingnya adalah masyarakat

penonton itu sendiri. Peranan “penonton yang baik” sangat penting, bahkan membicarakan masalah seni pertunjukan telah disadari bahwa “seni” ini tidak ada artinya tanpa keberadaan penonton yang baik (*audience*), yang akan memberikan apresiasi, tanggapan atau respons. Penonton seperti ini adalah orang-orang yang datang menonton karena kegiatannya bermakna bagi mereka. Menurut Schechner (via Martono, 2012:88-89), penonton seperti ini dapat dikategorikan sebagai penonton integral atau *integral audience* yang biasanya sengaja diundang agar dapat memberikan respons atau kritik terhadap seni pertunjukan.

Pertanyaan selanjutnya adalah apakah ada pengelola atau manajemen yang profesional. Seorang pencipta atau koreografer setidaknya juga harus pernah berpengalaman terlibat dalam bidang penyelenggaraan atau manajemen sebuah seni pertunjukan. Pada saat memahami keberadaan sub-sistem pengelola sebagai sistem seni pertunjukan, dapat dilihat bahwa kehadiran seni pertunjukan itu merupakan sebuah kerangka kerja yang kompleks dan menyeluruh. Sebagai sebuah manajemen atau pengelolaan, kinerjanya lebih kepada hal-hal yang berkaitan dengan penyelenggaraan atau produksi sebuah seni pertunjukan, seperti urusan kesekretariatan, keuangan, publikasi atau pemasaran, perijinan, *ticketing* sampai pada urusan kerumahtanggaan. Tampaknya sub-sistem ini tidak secara langsung berhubungan dengan seorang pencipta karena sifatnya lebih kepada urusan kemanajerialan atau pengelolaan sebuah produksi yang lebih bersifat pendukung.

Apabila sub-sistem pencipta, pemain beserta unsur-unsur lainnya menjadi tanggung jawabnya seseorang yang disebut *artistic director*, sub-sistem pengelolaan beserta unsur-unsur lainnya menjadi satu kesatuan di bawah tanggung jawab seseorang yang disebut *executive director* (lihat Stein, 2008:1-50). Walaupun sifat kinerjanya bukan termasuk penyaji atau *performers* atau non-keartistikkan, sebagai sebuah sistem, perannya ikut menentukan keberhasilan sebuah seni pertunjukan. Oleh karena itu, sistem kinerja pengelolaan seni pertunjukan ini, tampaknya perlu diselami atau dijelajahi dengan melibatkan diri. Seperti urusan publikasi atau pemasaran, harus memikirkan cara untuk mempublikasikan, mempropagandakan atau memasarkan agar produksi seni pertunjukan tersebut mendapat perhatian dan dikunjungi banyak penonton. Dengan demikian lewat urusan ini setidaknya, seorang pencipta akan mendapatkan informasi secara langsung, cara yang seharusnya dikerjakan agar mendapatkan banyak pengunjung. Kemudian juga tidak kalah pentingnya, misalnya urusan dalam kerumahtanggaan, yang menangani hal-hal fasilitas akomodasi, konsumsi, kesehatan, dan sebagainya. Untuk para *performers* atau para pemainnya, harus

dipikirkan supaya lebih fit dalam melakukan tugas-tugasnya, sehingga seorang pencipta tidak lagi direpotkan dengan urusan-urusan ini, karena adanya kerja sama yang baik antara sub-sistem yang satu dengan yang lain.

Sebuah metode penelitian penciptaan seni terlibat di lapangan dalam sistem produksi pengelolaan seni pertunjukan yang profesional. Seperti sebuah sistem pengelolaan *theatre* atau *opera company* di Barat yang memiliki semacam dewan pengawas atau *board of trustees* yang membawahi *artistic director* dan *executive director* dengan sub-sub sistem atau unsur-unsurnya yang cukup lengkap. Sistem pengelolaan menarik untuk dipahami dan diteliti, karena dapat mendukung sebuah penciptaan seni (Stein, 2008).

## Penutup

Untuk menutup pembicaraan ini, maka perlu ditegaskan kembali bahwa paradigma penciptaan sebuah seni perlu melewati sebuah proses penelitian atau *research based*, yaitu suatu metode yang wajar dan penting dalam proses kreatif. Proses kreatif semata-mata bukan sekedar proses bekerja yang begitu saja menghasilkan sesuatu produk. Proses kreatif memiliki “keluarbiasaan” sehingga dapat menghasilkan karya seni yang bersifat “kreatif-inovatif”, “unik”, “aneh”, dan mempunyai ciri identitas atau gaya tertentu. Kreativitas seni bukan sekedar produk semata, tetapi produk dari sebuah proses yang independen, atau “bebas”, bahkan “liar”. Sesuatu yang tergelar dalam bentuk karya seni, bukan subyektivitas sembarang subyektivitas, melainkan suatu “subyek yang obyektif” yang merupakan suatu kemurnian dan kejujuran yang sifatnya pribadi. Segala sesuatu yang muncul menjadi pertanyaan dan perenungan kembali. Hal itu merupakan proses kreatif yang semenjak dulu tidak pernah sepi, dan merupakan realitas sosial kesenian yang sifatnya sosial-mikro, yang tampaknya dapat mengantarkan suatu perubahan atau *agent of change*.

Sesungguhnya proses penelitian untuk penciptaan karya seni, secara tidak langsung telah dilakukan oleh para pencipta seni, baik di kalangan seniman yang berkecimpung di lingkungan akademis (istilah “seniman akademis”), maupun di kalangan para seniman otodidak (istilah “seniman alam”) sendiri. Penciptaan seni melalui proses penelitian dengan metode atau cara yang disebut “eksplorasi” maupun “improvisasi”, sudah terbiasa dilakukan di kalangan mereka. Istilah eksplorasi atau penjelajahan di lapangan yang sudah begitu populer dan akrab di kalangan para ahli bidang teknologi merupakan tindakan untuk mencari atau menemukan sumber-sumber alam di suatu tempat. Sementara untuk bidang

humaniora atau seni, yang paradigma penelitiannya lebih mengarah ke kualitatif, istilah eksplorasi dipahami sebagai tahap awal untuk pencarian atau penemuan idea atau gagasan yang bisa dengan berpikir, berimajinasi atau berkhayal, melihat, mendengar, maupun merasakan, apa saja, di mana saja, dan kapan saja. Tahap eksplorasi seperti ini, dalam kaidah-kaidah metode penelitian termasuk dalam penahapan “pengumpulan data”, yakni untuk menemukan dan mengumpulkan data dengan observasi di lapangan. Oleh karena itu, tahap eksplorasi di lapangan dalam bidang seni pertunjukan biasa dilakukan dengan melakukan observasi-partisipasi atau melibatkan diri. Sebagai contoh dalam pembicaraan ini, metode penelitian untuk menciptakan sebuah karya seni khususnya seni pertunjukan tari, dengan cara eksplorasi sangat penting, terutama keterlibatan atau observasi-partisipasi dalam seni pertunjukan sebagai suatu “sistem yang hidup”, yang terdiri dari sub-sistem, maupun sub-sub system.

Tahap eksplorasi yang berhubungan dengan tahap improvisasi dan kemudian tahap komposisi, sesungguhnya merupakan penahapan yang menjadi satu kesatuan dalam proses kreatif. Apabila tahap eksplorasi dalam kaidah penelitian dapat dianalogikan dengan pengertian “pengumpulan data”, tahap improvisasi yang bersifat mencoba-coba, kemudian menyeleksi, dapat dipahami sebagai tahap memeriksa, memilih, atau mereduksi “data” yang telah ditemukan atau didapatkan ketika eksplorasi. Pada penahapan akhir disebut komposisi. Artinya bentuk atau wujud karya seni yang hakekatnya menjawab pertanyaan-pertanyaan kreatif (*creative question*) dianalogikan sebagai kaidah analisis dan penarikan kesimpulan berupa klarifikasi, eksplanasi atau *story*, yaitu berupa jawaban dari pertanyaan-pertanyaan penelitian (*research question*) yang telah dikemukakan.

## Daftar Bacaan

- Hadi, Y. Sumandiyo. 2002. “Fenomena Kreativitas Tari Dalam Dimensi Sosial-Mikro”, dalam Pidato Pengukuhan Jabatan Guru Besar Tetap pada Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta. Yogyakarta: ISI Yogyakarta, Jumat, 6 September 2002.
- \_\_\_\_\_. 2012. Seni Pertunjukan dan Masyarakat Penonton. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Hawkins, Alma M. 1988. *Creating Through Dance* (Revised Edition). Princeton: A Dance Horizons Book.

- \_\_\_\_\_. 1991. *Moving From Within: A New Method for Dance Making*. Terjemahan I Wayan Dibia, 2003, *Bergerak Menurut Kata Hati*, Jakarta: Ford Foundation dan Masyarakat Seni pertunjukan Indonesia.
- Koentjaraningrat. 1980. *Sejarah Teori Antropologi I*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Martono, Hendro. 2012. *Koreografi Lingkungan: Revitalisasi Gaya Pemanggungan Dan Gaya Penciptaan Seniman Nusantara*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Ritzer, George. 1980. *Sociology: A Multiple Paradigm Science* (Revised Edition). Boston, London, Sydney, Toronto: Allyn and Bacon, Inc.
- Nadel, Howard and Nadel Miller. 1978. *The Dance Experience*. New York: Univers Book.
- Stein, Tobie S and Jessica Bathurst. 2008. *Performing Arts Management*. New York: Allworth Press.



# Penelitian Karya Cipta Musik Tradisi Nusantara

**Victor Ganap**

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

## **Pengantar**

Pendidikan sangat penting peranannya bagi kehidupan setiap orang dalam menatap masa depannya. Pendidikan juga merupakan faktor yang sangat mendasar dalam upaya membangun karakter suatu bangsa, di tengah cepatnya perubahan yang terjadi secara berkesinambungan dalam berbagai bentuk kegiatan manusia pada tingkat dinamika yang tidak terbayangkan sebelumnya. Demikian pula halnya dengan pendidikan seni yang mengalami perkembangan yang sangat pesat, yang selalu menghendaki adanya penemuan berbagai metode baru penciptaan seni dan pendekatan berkesenian yang motivatif.

Dalam dunia seni, kreativitas manusia untuk berkarya merupakan basis fundamental dalam upaya melakukan perancangan dan penciptaan seni untuk menghasilkan karya yang novelti dan tepat guna. Manusia secara naluriah telah menunjukkan ketertarikannya pada aktivitas berkesenian, termasuk kegiatan bermusik secara individu maupun berkelompok sehingga memiliki pengalaman estetik dan artistik dalam diri mereka. Setiap anak adalah pemusik dengan cara dan kadarnya masing-masing, sehingga menjadi tugas para pendidik musik untuk mengarahkan mereka pada proses pembelajaran yang berbasis pada lingkungan agar tidak membuat mereka tercerabut dari akar budayanya.

Penelitian yang berbasis pada pendidikan seni merupakan penelitian fundamental yang didasarkan pada pengalaman setiap peneliti sebagai dosen pengampu dalam mata kuliah yang diampu. Penelitian fundamental ditujukan untuk meningkatkan kualitas dosen dalam memberi kuliah agar materi

perkuliahan yang disajikan selalu mengalami perkembangan dari tahun ke tahun. Materi perkuliahan tidak lagi menjadi materi yang copy-paste pada setiap tahun ajaran, melainkan senantiasa mengalami penyegaran melalui temuan dari hasil penelitian fundamental. Selain itu, penelitian fundamental juga dapat dijadikan penelitian perancangan karya cipta dosen yang mengampu mata kuliah praktik seni. Perancangan karya cipta dosen dapat berupa metode pembelajaran dan teknik instruksional yang inovatif sebagai pengembangan dari pengalaman mengajar selama bertahun-tahun. Penelitian perancangan karya cipta dosen juga dapat menghasilkan materi ajar berupa karya seni yang memiliki nilai kebaruan dan kekinian, yang berpijak dari ranah budaya seni tradisi.

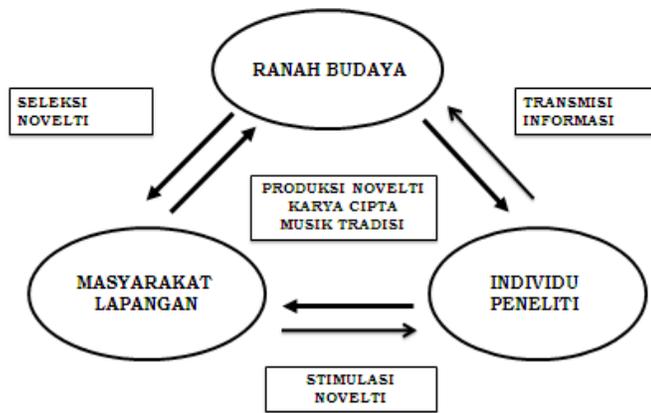
Seni tradisi merupakan sebuah ekspresi kultural, sebagai subjek kolektif yang terikat pada karakteristik ranah budayanya sehingga identitas, kaidah, nilai, adat, dan kearifannya turut terbawa serta. Pernyataan ini didasarkan pada cara pandang multikultural yang menjunjung tinggi kesetaraan budaya dan arti penting aspek etnisitas pribumi yang melekat pada sebuah ranah budaya. Paradigma baru penelitian seni memandang bahwa aspek etnisitas pribumi merupakan dasar pijakan bagi setiap peneliti yang akan melakukan penelitian karya cipta seni tradisi yang mengarah pada apropriasi bahwa penelitian seni tradisi selayaknya dilakukan oleh peneliti pribumi yang memiliki habitus dalam ikatan primordial tradisi budayanya. Penelitian karya cipta seni tradisi yang berbasis pada aspek etnisitas pribumi akan menjamin tingkat kesahihan dan kemurnian hasil penelitian.

Penelitian karya cipta seni yang berbasis pada ranah budaya musik tradisi dapat menggunakan payung disiplin karawitanologi dengan pendekatan etnomusikologi sesuai keunikan etnisitas pribuminya. Karawitanologi merupakan alternatif musikologi Barat melalui perbedaan substansi yang bertolak belakang dalam tradisi, notasi, instrumentasi, dan vokalisasi. Menurut pengamatan selama ini, penelitian karya cipta musik tradisi belum mampu mengangkat kekayaan musik tradisi Nusantara. Hal ini disebabkan oleh perilaku para peneliti pribumi yang bergantung pada metodologi Barat sehingga substansi karya ciptanya itu sendiri terabaikan. Mereka mengandalkan logika Barat yang positivistik, mengorbankan nilai etika dan estetika ketimuran yang hermeneutik. Mereka lebih berorientasi pada tradisi Barat melalui notasi dan transkripsi dan meninggalkan tradisi ketimuran yang menekankan pada keunggulan ekspresi rasa.

Penelitian karya cipta musik tradisi selama ini beranjak dari paradigma universal yang mengadaptasi dikotomi Barat antara musik, tari dan teater, sementara musik tradisi tidak mengenal perbedaan tersebut karena senantiasa

tampil dalam wujud pertunjukan sendratasik yang terpadu dan terintegrasi. Oleh karena itu, penelitian karya cipta musik tradisi hendaknya didasarkan pada fakta musikal dalam dimensi sonorik, kinestetik, dan visual.

Penelitian karya cipta musik tradisi adalah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan karya seni yang novelti dan tepat guna, yang dapat diperoleh dari sebuah ranah budaya. Proses penelitian hanya dapat terjadi melalui adanya interaksi antara individu peneliti dengan ranah budayanya sehingga menstimulasi lahirnya temuan penelitian yang novelti dan memperoleh pengakuan masyarakat di lapangan, seperti yang terlihat pada bagan Csikszentmihalyi di bawah ini (Sternberg, 1999:315).

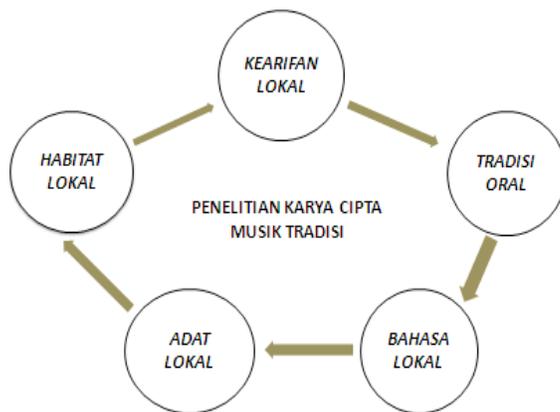


Csikszentmihalyi menyatakan bahwa penelitian diawali dari keinginan peneliti untuk membuat perubahan pada ranah budayanya. Perubahan yang diinginkan pertama-tama ditentukan oleh latarbelakang individu peneliti, yang memiliki akses dan keterikatan primordial dengan ranah budayanya. Dengan demikian, hal tersebut menimbulkan keinginan dan memiliki peluang untuk menghasilkan karya cipta hasil penelitian. Para peneliti berkarya dalam lingkungan ranah budaya mereka masing-masing, yaitu ranah budaya tari, karawitan, pedalangan, musik, etnomusikologi, dan teater, sehingga dengan beranjak dari lingkungan ranah budayanya, mereka mampu menstimulasi novelti. Namun novelti yang terstimulasi segera akan terlupakan tanpa interaksi dengan masyarakat sehingga perubahan yang diinginkan tidak akan tercapai. Untuk itu peneliti membutuhkan validasi dari masyarakat di lapangan agar novelti yang dimilikinya itu memperoleh pengakuan. Novelti hasil penelitian karya cipta musik tradisi ditulis dalam format tesis atau disertasi. Oleh karena itu, dibutuhkan validasi

masyarakat lapangan dalam hal ini adalah para dosen pembimbing, penguji, kritisi musik, pimpinan institusi yang memiliki kompetensi untuk menetapkan kelayakan novelti hasil penelitian karya cipta musik tradisi. Pengakuan masyarakat lapangan dinyatakan dalam predikat kelulusan sehingga validasi novelti berakhir setelah peneliti dinyatakan lulus. Namun menurut Csikszentmihalyi, sebuah novelti yang memperoleh pengakuan masyarakat lapangan harus diseleksi lebih lanjut oleh ranah budayanya karena sebuah kreativitas pada hakekatnya menjadi bagian dari sistem perspektif yang berujung pada ranah budaya. Oleh karena itu, novelti yang teruji menurut tradisi ranah budayanya dapat dikatakan novelti karya cipta musik tradisi dalam orisinalitas tinggi. Selain itu, novelti tersebut menjadi tradisi baru dari ranah budaya berupa karya cipta musik tradisi yang orisinal. Dengan demikian, interaksi antara ranah budaya, individu peneliti, dan masyarakat lapangan menurut teori Csikszentmihalyi memberikan landasan yang kokoh bagi peneliti pribumi dalam proses penelitian karya cipta musik tradisi.

## Pembahasan

Sebuah ranah budaya mengandung aspek etnisitas pribumi yang mengandung lima unsur terdiri dari: (1) tradisi oral; (2) bahasa lokal; (3) adat lokal; (4) habitat lokal; dan (5) kearifan lokal, unsur-unsur yang patut dimiliki setiap peneliti karya cipta musik tradisi.



Berdasarkan aspek etnisitas pribumi yang digambarkan melalui bagan alir di atas, penelitian karya cipta musik tradisi sepatutnya dilakukan oleh individu peneliti pribumi yang berasal dari ranah budayanya sendiri. Konsep ini didasari oleh kenyataan bahwa seorang peneliti pribumi sebelum melakukan penelitiannya

telah memiliki pengalaman hidup dalam tradisi oral komunitasnya sejak lahir yang tidak dapat digantikan oleh peneliti dari luar meski mukim bertahun-tahun. Peneliti pribumi menguasai bahasa lokal sehingga tidak memerlukan penerjemah untuk terjun ke lapangan untuk mewawancarai narasumber, terhindar dari salah pengertian, dan menjamin kebenaran informasi yang diperoleh. Seorang peneliti pribumi mengenal adat lokal yang patut dijunjung tinggi sebagai keterikatan komunitasnya terhadap adat yang disepakati, adat yang diwariskan, adat yang ditetapkan penghulu. Pengenalan terhadap adat membantu peneliti pribumi dalam menemukan langkah yang tepat untuk mengubah kandungan tradisi ranah budayanya. Suatu kenyataan yang juga tidak dapat disubstitusi ketika seorang peneliti pribumi berasal dari habitat yang dikenalnya sejak kecil sehingga terhindar dari kesalahpahaman dan kekeliruan persepsi dalam mengelola lingkungannya. Aspek etnisitas pribumi juga mensyaratkan seorang peneliti pribumi untuk menjaga dan melindungi nilai-nilai kearifan lokal dari komunitasnya agar karya cipta musik tradisi yang dihasilkannya itu merupakan representasi dari keunggulan martabat ranah budayanya.

Karawitanologi adalah disiplin ilmu yang memayungi seluruh penelitian karya cipta musik tradisi non-Barat meski penerapannya banyak dipengaruhi oleh pseudo universal disiplin musikologi Barat. Bahkan selama ini disiplin karawitanologi dianggap tidak mengandung materi pembelajaran yang dapat dikaji secara akademik dan positivistik. Untuk itu, karawitanologi perlu merevitalisasi diri menurut denotasinya yang generik sebagai sebuah eksegesis yang universal namun koroboratif bagi semua jenis musik tradisi yang memiliki sistem nada non-diatonik. Revitalisasi meliputi lima kajian karawitanologi yang mendasar yaitu: (1) kajian tradisi; (2) kajian notasi; (3) kajian instrumentasi; (4) kajian vokalisasi; dan (5) kajian etika dan estetika penampilan.

1. Karawitanologi memiliki tradisi lisan (oral) yang non-literasi dalam berekspresi menurut rasa dan karsa, melalui proses pembelajaran yang imitatif. Pembelajaran karawitan hanya dapat dilakukan melalui kegiatan tatap muka yang terstruktur, karena penyampaian dilakukan secara oral disertai demonstrasi keterampilan seni yang wajib diimitasi pada saat yang sama. Proses pembelajaran karawitan berbeda dengan pembelajaran musik diatonik yang memiliki tradisi baca-tulis melalui notasi dan partitur sehingga tatap muka dilakukan untuk mendeteksi ketepatan membaca notasi dan kepatuhan terhadap partitur. Tradisi baca-tulis musik Barat menjadikan proses pembelajarannya dapat dilakukan secara universal melalui ketersediaan sarana media cetak partitur yang dapat dibaca dan dipelajari. Sebaliknya, ekspresi rasa sebagai materi ajar dalam karawitanologi

memberikan kebebasan dalam berimitasi secara individu menurut gaya pribadi masing-masing karena tidak memiliki keterikatan pada kemampuan untuk membaca notasi. Ekspresi rasa terkait dengan kemampuan beradaptasi terhadap materi ajar yang diamati melalui metode pembelajaran dan teknik instruksional yang berakar pada tradisi pewarisan budaya dari generasi ke generasi secara linear. Dengan demikian keberagaman bentuk ekspresi yang dilantunkan seorang pengrawit atau *pesindhèn* sebagai bentuk kemandirian dalam proses pewarisan budaya secara individual merupakan salah satu keunggulan dari nilai-nilai seni tradisi dari ranah budaya ketimuran yang menuntut kepatuhan terhadap interaksi secara pribadi dalam proses belajar mengajar.

2. Karawitanologi menggunakan modus pentatonik yang nada-nadanya hanya perlu dinotasikan apabila digunakan untuk kepentingan dokumentasi, dan semata-mata bukanlah sebuah representasi seperti halnya notasi pada partitur musik diatonik Barat. Proses pembelajaran karawitan diawali dengan demonstrasi keterampilan dari sebuah karya cipta musik tradisi oleh sang penciptanya, yang patut dicermati sebelum diimitasi menurut kemampuan persepsi dan adaptasi setiap individu. Untuk menjamin adaptasi yang akurat atau mendekati bentuknya yang generik dari karya cipta musik tradisi yang baru itu, tidak tertutup kemungkinan untuk menggunakan notasi yang semata-mata berfungsi sebagai dokumentasi secara pribadi, sehingga dari karya cipta yang sama dapat saja muncul notasi yang berbeda-beda menurut persepsi masing-masing individu yang mendengarkannya. Tekstur bentuk *gendhing* karawitan terdiri dari melodi yang non-harmonik dan tidak berorientasi secara vertikal, melainkan merupakan alur melodi yang mengalir secara horizontal. Penggunaan melodi lebih dari satu suara sekalipun eksistensinya tetap mencerminkan kemandirian setiap melodi dalam derajat yang sama tidak mengenal adanya melodi utama yang diharmonisasi oleh melodi lainnya. Dengan demikian apabila sebuah *gendhing* karawitan hendak didokumentasikan melalui notasi, maka hendaknya menggunakan notasi yang juga berorientasi secara horizontal. Dalam hal ini, penggunaan notasi angka yang juga berorientasi secara horizontal menjadi media pendokumentasian yang paling tepat, selain notasi angka tidak berorientasi pada ketepatan tinggi nada sesuai dengan kekayaan variabel dan kualitas *embat* dalam penalaan nada-nada pada setiap perangkat gamelan. Kekayaan nada-nada yang tidak terikat pada standarisasi yang dimiliki setiap gamelan karawitan hanya dapat diakomodasi dengan menggunakan notasi angka yang juga memiliki fleksibilitas dalam menggambarkan berbagai warna *pitch*. Berbeda dengan notasi balok yang memiliki keterbatasan fungsi hanya mampu mengakomodasi tekstur musik diatonik dengan standarisasi *pitch* yang absolut dengan alur melodi yang

berorientasi secara vertikal melalui penggunaan fungsi akor dan progresinya yang dominan secara harmonik. Oleh karena itu, notasi balok hanya dapat dituliskan di atas paranada dalam berbagai kompas menurut perkunciannya dalam mengakomodasi karakteristik harmonik yang hegemonik pada musik Barat. Standarisasi dalam sistem nada diatonik berdampak pada keterbatasan karya cipta musik Barat yang hanya dapat menggunakan tangga nada mayor dan minor. Berbeda halnya dengan kekayaan bentuk ekspresi karawitanologi yang didukung oleh keberagaman modus pentatonik yang tidak terbatas yang dapat dimiliki oleh setiap perangkat gamelan karawitan.

3. Instrumentasi karawitanologi merupakan produk kerajinan yang sarat dengan sentuhan rasa, kepiawaian tangan, dan ketajaman pendengaran manusia, sehingga setiap waditra yang diproduksi merupakan hasil karya kerajinan yang seutuhnya mengandung kadar manusiawi. Karawitanologi mengandalkan kualitas instrumentasi pada keahlian *pande besi*, yang menjadi ujung tombak dan posisi kunci dalam menerapkan jatidiri kepemilikan dari peradaban perunggu. Selain itu juga mengandalkan keahlian *pande tala* dalam menemukan dan menetapkan *embat* dari setiap waditra, sehingga menghasilkan perangkat instrumentasi dengan warna (*timbre*) dan penalaan (*tuning*) yang spesifik dan tingkat kemandirian yang tinggi, meski dihasilkan dari figur seorang *pande tala* yang sama. Instrumentasi karawitanologi bukan merupakan produk manufaktur yang memiliki standar penalaan dan warna bunyi yang universal secara organologis, seperti halnya instrumen musik diatonik Barat. Bagi peneliti dan praktisi karawitan, kelestarian para *pengembat* menjadi isu sentral agar kekayaan warna dan penalaan perangkat waditra karawitan yang beranekaragam itu tidak terjerumus ke dalam universalitas standarisasi musik diatonik. Sebagai produk kerajinan, waditra karawitan mengandung unsur kemanusiaan yang tinggi sehingga layak dihormati seperti halnya sosok yang berjiwa raga. Bagi setiap pengrawit, waditra merupakan mitra sejati dalam penampilan mereka sehingga ritual secara pribadi untuk mohon izin kerjasama dengan waditra wajib dihormati. Ritual dapat dilakukan dalam berbagai cara mulai dari membaca doa mohon kekuatan dari Yang Kuasa untuk dapat tampil secara total hingga menyentuh waditra melalui sapaan yang membangkitkan komunikasi bunyi, seperti menyetem-nyetem chordofon, memukul-mukul idiofon, meniup-niup aerofon, dan menepuk-nepuk membranofon yang semuanya ditujukan untuk membangun rasa dari dalam diri pengrawit untuk menyatu dengan waditra, dan siap untuk tampil dalam pertunjukan. Ritual yang dilakukan sebelum terjun dalam setiap pertunjukan menjadikan pengrawit secara manusiawi terintegrasi dengan waditranya sehingga mampu menjadikan karya yang dipersembahkannya itu terdengar hidup seolah

memiliki taksu kejiwaan dan roh karawitan yang sejati. Secara ilmiah, fenomena ini dapat dikemukakan bahwasanya karawitan merupakan sebuah fakta musikal yang multidimensi, dalam arti, sebuah persembahan karawitan secara semiotik tidak hanya mengandung sosok dimensi sonolik yang konvensional tetapi juga dimensi kinestetik dan dimensi visual yang menyatu sehingga dapat dirasakan oleh pendengarnya. Dimensi kinestetik berupa gerak tubuh pengrawit dalam menabuh waditranya, atau gerak tubuh penari yang turut tampil dalam pertunjukan karawitan, sedangkan dimensi visual lahir dalam bentuk nyata kostum pengrawit maupun penari, dekor panggung, dan formasi berbagai waditra di atas panggung, hingga interior pendopo atau bangsal tempat pertunjukan dilaksanakan.

4. Vokalisasi karawitan bersumber pada estetika suara nasal melalui pernafasan ritual yang muncul karena posisi tubuh yang tidak bebas sehingga menekan diafragma pernafasan ketika menembang. Secara tradisi, posisi tubuh dalam vokalisasi karawitan harus bersujud dan bersimpuh, sehingga posisi ini tidak memberikan kebebasan untuk bernafas karena memang pernafasan secara ritual lebih diutamakan daripada pernafasan diafragma. Namun demikian, vokalisasi pernafasan ritual tidak menghalangi seorang *pesindhen* untuk tampil dengan berbagai ornamentasi *cengkok* dan melisma yang *nggandul* pada tiap akhir frase kalimat sesuai rasa atau ekspresi kata hati. Pernafasan ritual menghendaki agar rongga mulut tidak menjadi resonator dari pita suara yang bergetar melainkan sebagai pelindung dari keterbatasan pernafasan *pesindhen*. Dengan demikian, rongga mulut seyogyanya lebih tertutup dan suara dialihkan melalui rongga hidung. Akibatnya warna suara yang dihasilkan bukanlah warna dada, melainkan warna hidung yang bersifat nasal yang kedengaran pipih dan tidak bulat. Estetika nasal memang menjadi karakteristik dari karawitan, berdasarkan pertimbangan keindahan warnanya yang terdengar melengking, juga dilandasai oleh aspek etika ketimuran yang menghendaki seorang *pesindhen* tampil dengan anggun dengan tidak membuka mulut lebar-lebar. Warna nasal juga memberikan kebebasan *pesindhen* untuk membuat ornamentasi *cengkok*, melisma, dan *nggandul* sehingga menjadi ciri khas vokalisasi karawitan yang dilantunkan dalam berbagai bahasa, logat, dialek, dan aksentuasi yang tidak terhingga jumlahnya. Hal ini mencerminkan gaya pribadi individual, sebagai estetika *a cappella* seorang *pesindhen*, atau tampil dalam responsorial dengan waditra suling dan rebab, hingga penampilan secara total dalam iringan orkestrasi gamelan lengkap. Apabila vokalisasi karawitan tampil dalam kelompok paduan suara, penampilan yang dimaksudkan adalah paduan suara secara unisono karena karawitanologi berorientasi secara horisontal melalui alur melodi bagaikan air mengalir atau *banyu mili*, dan sama sekali tidak berorientasi vertikal melalui melodi akor yang

digerakkan menurut teori harmoni Barat. Paduan suara unisono mencerminkan estetika karawitan, sebagaimana halnya ornamentasi *cengkok*, melisma, dan *nggandul* sebagai estetika *a cappella* seorang *pesindhen* karawitan.

5. Estetika penampilan sebuah pertunjukan karawitan terkait dengan etika *pesindhen* dan pengrawit yang mengharuskan mereka untuk tampil duduk bersimpuh, sebagai bentuk penghormatan kepada makna simbolik karya cipta karawitan dan bentuk kesetaraan pengrawit dengan waditra yang menjadi mitra pendukungnya. Etika karawitan juga nampak dari penampilan *pesindhen* yang tidak membuka mulut dengan lebar saat menembang, sehingga estetika warna nasalnya terdengar dengan sempurna. Etika karawitan juga terlihat dari busana tradisi yang wajib dikenakan saat menggelar pertunjukan di muka umum, sesuai kaidah atau pakem yang mengatakan bahwa pada saat busana tradisi dikenakan, penampilan patut disesuaikan dengan etika dan tata krama secara tradisi dalam bersimpuh. Penampilan *pesindhen* yang bersimpuh adalah sesuai etika dan estetika karawitan, sehingga bilamana *pesindhen* tampil berdiri, itu merupakan transformasi seorang *pesindhen* menjadi penari sambil tetap menembang, karena etika dan estetika penari hanya dapat dilakukan dan dinikmati dengan sempurna apabila penari tampil berdiri mempertunjukkan kinestetik tangan dan kaki yang mengandung berbagai makna simbolik. Etika ini juga berlaku bagi para pengrawit yang duduk bersila untuk menghormati waditra yang ditabuhnya, dan melakukan ritual singkat secara pribadi untuk berkomunikasi dengan waditranya sebelum memulai menabuh dalam menyajikan sebuah penampilan yang menyatu dan terpadu.

Penelitian karya cipta musik tradisi dilakukan untuk menghasilkan karya cipta musik tradisi secara ilmiah maupun artistik. Penelitian dilakukan berdasarkan prinsip “Tradisi dan Modernitas”, dalam arti bahwa penelitian karya cipta musik tradisi secara ilmiah bertujuan untuk melestarikan tradisi yang diwariskan turun temurun dalam format dokumen etnografi karawitanologi agar tidak mengalami kepunahan secara auditif maupun dokumentatif. Penelitian karya cipta musik tradisi secara artistik dimaksudkan untuk melestarikan tradisi yang diwariskan dalam format karya cipta hasil kreasi baru dan bentuk pengembangan yang disesuaikan dengan aspek kekinian, sebagai karya cipta musik tradisi yang kontemporer. Berikut ini disampaikan berbagai alternatif konsep kekinian yang dapat diterapkan dalam melakukan penelitian karya cipta musik tradisi kontemporer.

Alternatif konsep yang dapat digunakan dalam penelitian karya cipta musik tradisi adalah konsep: (1) eksotisme; (2) elektro-akustik; (3) akusmatik;

(4) aleatorik; (5) *soundscape*; dan (6) ornitho-minimalis. Seluruh konsep tersebut dapat diterapkan berlandaskan spektrum kakofonik yang tidak terukur jangkauan frekuensinya, sejak berbagai teori kekinian disusun antara lain dalam denotasi diakronik sejarah yang merumuskan jatidiri musik kontemporer sebagai musik yang telah menyingkirkan batas antara bunyi musikal dan bunyi kebisingan, sebagaimana halnya jatidiri tari kontemporer yang telah mengangkat batas antara gerak kinestetik dan gerak motorik, atau jatidiri teater kontemporer yang tidak lagi membedakan antara aksi teatral dan aksi unjuk rasa. Penerapan metode kekinian terhadap penelitian karya cipta musik tradisi dapat diketengahkan dalam berbagai alternatif berikut.

## **Eksotisme**

Eksotisme adalah jatidiri musik tradisi ketimuran yang tercakup dalam kajian karawitanologi seperti diuraikan sebelumnya. Dari sudut pandang budaya Barat, eksotisme merupakan alternatif untuk menemukan warna dan genre musikal baru. Pandangan ini dianut oleh para peneliti Barat pengguna eksotisme sebagai musik masa depan, sehingga merasa perlu untuk terjun secara langsung ke dalam ranah budaya ketimuran, seperti yang dilakukan oleh Jaap Kunst, Collin McPhee, Mantle Hood, John Blacking, Alan P. Merriam, Bruno Nettl, dan Margaret J. Kartomi. Sebaliknya para peneliti karya cipta musik tradisi sebagai pemilik eksotisme Asia Oceania seperti Jose Maçeda, Tran Van Khe, Kwon Oh-sung, Wang Yao-hua, Fujii Tomoaki, Khin Maung Tin, Tan Soei Beng, Jarernchai Chonpairot, Sam-Ang Sam, dan I Made Bandem menganggap bahwa eksotisme tidak terlepas dari interaksi budaya yang terjadi dalam sejarah Jalur Sutera antara China dan Mediterania melalui Asia Tengah, yang mencapai puncaknya secara berkelanjutan pada Jalur Sutera Maritim, yang menghubungkan Eropa dan Asia melalui Goa, Malaka, Maluku, dan Macau. Penggunaan kajian karawitan dalam penelitian karya cipta musik tradisi merupakan implementasi dari metode eksotisme sebagai landasan keilmuan yang fundamental yang patut dipahami dan diterapkan oleh setiap peneliti pribumi.

## **Elektro-akustik**

Elektro-akustik pertama kali diperkenalkan oleh peneliti Pierre Schaeffer tahun 1966 dalam bukunya *Traité des objets musicaux* yang membuka jalan bagi penelitian karya cipta musik tradisi secara futuristik melalui penggunaan *synthesizer* musik abad ke-20 yang ditandai dengan hilangnya batas antara musik dan bising. Dalam

hal ini, peneliti karya cipta musik tradisi membutuhkan perangkat komputer dalam bereksperimentasi untuk menemukan warna baru bagi karya ciptanya.

## **Akusmatik**

Akusmatik ditemukan peneliti Luigi Russolo dan Edgar Varèse dengan memindahkan sebuah objek ke dalam karya cipta musiknya melalui proses editing. Menurut penelitian ini, objek apapun mulai dari yang alami hingga produk manufaktur dapat dicabut dari akarnya untuk dijadikan karya cipta musik. Akusmatik dapat memperkaya warna bunyi sebagai material abstrak yang hadir dalam kehidupan manusia sehingga kebisingan menjadi bagian dari kehidupan itu sendiri. Instrumentasi yang dominan dalam akusmatik adalah kegaduhan perkusif sesuai karakteristik musik tradisi ketimuran yang selama ini terdengar dalam karya cipta sebagai pewarna kegaduhan musik simfonik Barat.

## **Aleatorik**

Aleatorik diperkenalkan oleh peneliti Mc Allester yang meyakini bahwa karya cipta musik di setiap tempat juga cenderung untuk menciptakan tendensi, termasuk tendensi untuk menciptakan musik yang non-tendensi. Menurut metode ini, hasil penelitian karya cipta musik yang digelar bagaikan proses melempar dadu dalam sebuah permainan. Hasil di atas panggung maupun di tengah penonton tidak dapat diketahui sebelum pertunjukan berakhir. Penelitian karya cipta musik aleatorik menghasilkan karya minimalis seperti peneliti John Cage yang memberikan kebebasan berekspresi lebih banyak kepada musisinya.

## **Soundscape**

*Soundscape* merupakan temuan peneliti Murray Schafer, yang terinspirasi dari tradisi mendengarkan konser berupa suara deru angin barat, lalu bereksperimen untuk mendengarkan Vancouver. Schafer bersama tim penelitiannya berjalan menyusuri kota Vancouver secara akustik sambil merekam bunyi yang terdengar, terutama bunyi spesifik yang hanya terdengar di Vancouver. Penelitian karya cipta musik tradisi dapat menggunakan metode ini terutama dalam mendengarkan lingkungan pedesaan dengan bunyinya yang alami dan bunyi-bunyi spesifik lainnya dari berbagai ranah budaya Nusantara.

## Ornitho-minimalis

Ornitho-minimalis temuan peneliti François-Bernard Mâche yang dengan penuh kesabaran berhasil menerapkan metode ornitho minimalis karya cipta musiknya meski tidak dapat berkomunikasi dengan musisinya, karena merupakan kajian musikologi yang meneliti suara burung. Temuan ini menjawab pertanyaan peneliti George Herzog tahun 1941 yang dirumuskan dalam permasalahan tentang faktor-faktor penyebab dan cara satwa dapat memiliki musik? Mâche menyimpulkan bahwa prinsip transformasi dan repetisi merupakan karakteristik *ornitho* yang dengan warna dan frekuensi suaranya yang spesifik telah berhasil menundukkan kemegahan warna musik simfonik, dalam sebuah penelitian eksperimental di Australia. Untuk itu peneliti Steven Feld secara khusus terbang ke Papua Nugini untuk melakukan penelitian ornithomusikologi pada suku Kaluli yang memiliki tradisi pemujaan terhadap satwa burung, yang hasil temuannya telah dituliskan dalam *Sound and Sentiment*.

## Penutup

Peneliti karya cipta musik tradisi sebagai peneliti pribumi hendaknya menjunjung tinggi nilai-nilai tradisi yang diwariskan dalam ranah budayanya, melalui pemahaman terhadap kearifan lokal dan tradisi lisan musik Nusantara. Peneliti karya cipta musik tradisi hendaknya menggunakan payung disiplin karawitanologi yang murni digali dari bumi Nusantara, berwawasan multikultural, dan menggunakan konsep etnisitas pribumi sebagai *conditio sine qua non* yang tidak dapat disubstitusi oleh instrumen metodologi dan perangkat teknologi Barat secanggih apapun. Penggunaan payung disiplin karawitanologi dapat dijabarkan lebih lanjut melalui pendekatan etnomusikologi sesuai karakteristik dan keunikan etnisitasnya yang diwujudkan melalui penelitian karya cipta musik tradisi.

Efektivitas penelitian karya cipta musik tradisi yang berbasis etnisitas pribumi dapat dibuktikan melalui hasil penelitian penerima hibah penulisan buku teks DP2M Dikti (2011) yaitu: (1) penelitian karya cipta musik tradisi Batak oleh peneliti pribumi, Mauly Purba, menghasilkan konsep revitalisasi *adat ni gondang* melalui penggarapan waditra rentengan *taganing* yang meliputi *tingting*, *paidua tingting*, *painonga*, *paidua odap*, dan *odap-odap*, dalam mengadaptasi kebijakan inkulturasi Gereja terhadap tradisi adat Batak *hasipelebeguan* dan pemujaan terhadap *debata mula jadi nabolon*, yang selama ini secara konsisten dipertahankan oleh kelompok *parmalim* di Desa Hutatinggi, Kecamatan Laguboti, Kabupaten Toba Samosir yang telah berhasil menyatukan segala aspek kehidupan

masyarakat Tapanuli Kristiani dalam format ibadah liturgi, upacara ritual, dan hiburan keluarga; (2) penelitian karya cipta musik tradisi Minang oleh peneliti pribumi Rustim menghasilkan konsep aksentuasi tradisi *bagurau saluang dendang* yang memperkokoh status laki-laki Minangkabau dalam tahapan hidup mereka, yang diawali dari *surau* sebagai institusi pendidikan Islami, *dangau* sebagai ajang bisnis dan profesi, *lapau* sebagai simbol pergaulan dan status sosial, *gurau* sebagai sarana kontestasi dan hiburan, serta *rantau* sebagai atribut paripurna dari pengalaman hidup laki-laki Minangkabau; (3) penelitian karya cipta musik tradisi Melayu Riau oleh peneliti pribumi, Idawati, menghasilkan konsep vokalisasi pantun Melayu melalui lantunan secara *qira'ah* dalam menjunjung tinggi falsafah Melayu yang meyakini bahwa “Tak Melayu kalau Tak Islam”; (4) penelitian karya cipta musik tradisi Betawi oleh peneliti pribumi, Sukotjo, menghasilkan konsep konservasi budaya melalui kemasan seni wisata kesenian Betawi *gambang kromong* yang berkembang sejak era patronasi etnik Cina-Benteng hingga tahapan *art by metamorphosis* melalui patronasi Dinas Pariwisata Pemerintah DKI Jakarta; (5) penelitian karya cipta musik tradisi Madura oleh peneliti pribumi, Zulkarnain Mistortoify, menghasilkan konsep reaktualisasi gamelan *saronen* dalam tradisi *keraban sapé* dan *arisansapé sono* di Madura; (6) penelitian karya cipta musik tradisi Kepulauan Sangihe oleh peneliti, Victor Ganap, menghasilkan konsep seni tradisi kebaharian yang berakar pada kearifan lokal masyarakat pesisir yang mata pencahariannya bergantung pada kekayaan laut, sehingga berbagai ritual dan mantera *sasambo* yang diresitasi dalam permainan *tagonggong* selama berada di tengah samudra merupakan tradisi yang tetap dijunjung tinggi dan diyakini bahwa setiap *sasambo* yang dilantunkan memiliki kekuatan magis. Bentuk *sasambo* terdiri dari: (1) *lagung balang*; (2) *lagung sonda*; (3) *lagung sasahola*; (4) *lagung duruhang*; dan (5) *lagung bawine*. Adapun *tagonggong* adalah waditra tradisional Sangihe yang nirnada, dalam klasifikasi *single headed membranophone* yang cara memainkannya ditabuh dengan jari tangan, dan/atau menggunakan *stick* bambu. Secara organologis berbentuk jam pasir yang diameternya mengerucut sebanyak 75% ke bawah dan kembali membesar 25% pada ujungnya. Selaput membran yang digunakan adalah kulit kambing muda betina, yang telah dikeringkan di bawah sinar matahari atau diasapi sebelum dipasang pada bagian atas rongga badan waditra. Badan *tagonggong* dibuat dari kayu pilihan yang tahan pelapukan seperti kayu *linggua* atau kayu nangka, berbentuk *barrel* berongga yang berfungsi sebagai ruang resonansi. Selaput membran itu kemudian dikencangkan dengan menggunakan ikatan rotan yang melingkar, yang disebut *ulasé*. Bila selaput itu menjadi kendur, dapat dikencangkan kembali dengan baji yang diletakkan di atas *ulasé* lalu dipalu dua atau tiga kali secara menyeluruh dalam lingkaran.

Baji juga digunakan untuk menala *tagonggong*. Ukuran badan *tagonggong* tidak ditetapkan secara baku, melainkan tergantung dari besarnya batang kayu, atau kehendak dari pengrajin waditra, atau pemesan. Waditra *tagonggong* dimainkan dengan disandangkan pada bahu pemain yang bermain sambil berdiri dan berjalan, atau diletakkan di atas pangkuan pemain yang bermain sambil duduk bersila. Alat untuk menggantung terbuat dari tali yang diikatkan pada lubang kecil di bagian atas dan bagian yang mengerucut. Ketika *tagonggong* dimainkan untuk mengiringi prosesi adat, maka lazimnya ditabuh dengan jari tangan atau *stick* bambu pada bagian tepi agar menimbulkan bunyi yang mengandung sonoritas. Pemain *tagonggong* menghindari penabuhan di bagian tengah untuk menghindari sobeknya selaput membran atau berlubang. Waditra *tagonggong* dapat dimainkan oleh seorang pemain yang merangkap sebagai vokalis pembawa resitasi yang disebut *mésambo*. Hal ini menandakan bahwa pemain *tagonggong* bukanlah sekedar seorang perkusionis, melainkan juga pemain yang mampu mengekspresikan diri melalui bahasa verbal yang dituangkan dalam sebuah seni resitasi yang monoton dan mengandung mantra.

Tidak diketahui secara pasti kapan waditra *tagonggong* itu mulai digunakan masyarakat Sangihe, selain dugaan bahwa *tagonggong* dibuat seiring dengan berdirinya kerajaan Sangihe yang pertama sekitar tahun 1300-1400 bernama *Kedatuan Tampunganglawo*. *Tagonggong* juga berfungsi sebagai pengiring berbagai kegiatan atau upacara: (1) *Tulude*; (2) perkawinan; (3) pemakaman; (4) ibadah; (5) naik rumah baru; (6) meluncurkan perahu; (7) menjemput tamu domestik dan mancanegara; (8) menanam padi; (9) pesta panen; (10) lomba perahu hias; (11) resepsi perkawinan dalam mengiringi tari *gunde* dan *mésalai*. Adapun tari-tarian yang diiringi *tagonggong* sebagai musik pengiring adalah: (1) *gunde*, untuk perempuan; (2) *mésalai*, untuk laki-laki; (3) *upasë*; (4) *bengko*; (5) *salai lenso*; (6) *mésahune*, pra-upacara adat *Tulude*; (7) *alabadiri*; (8) *ransang sahabë*.

Peneliti Victor Ganap berhasil menggunakan konsep etnisitas pribumi melalui kemampuan berbahasa daerah Sangihe, memahami kearifan dan adat lokal, meski peneliti tidak dilahirkan di Sangihe, sehingga tidak mengenal habitat lokal dengan tradisi lisannya, selain tidak menguasai permainan musik tradisi Sangihe, karena dasar keilmuan yang dimiliki peneliti adalah musikologi Barat. Dasar keilmuan itu kemudian dijabarkan menjadi musikologi sosial yang meneliti tentang masuknya musik Barat di Indonesia, khususnya melalui musik keroncong Tugu sebagai musik perkotaan Jakarta, tempat peneliti dilahirkan. Bidang musikologi sosial menjadi satu-satunya pilihan yang harus diambil, mengingat peneliti bukan pribumi Barat dan tidak akan memperoleh pengakuan

sebagai ahli musik Barat. Pengalaman peneliti menunjukkan bahwa sebuah keahlian musik Barat harus terfokus hingga spesialisasi yang mendalam, yaitu saat peneliti telah menetapkan keahlian musikologi Barat secara khusus pada musik Romantik Awal dengan spesialisasi pada gaya komponis Franz Schubert (1797-1828). Akan tetapi, musik Barat adalah musik yang berasal dari budaya tradisi baca-tulis yang implikasinya tidak hanya terbatas pada penggunaan notasi melainkan juga kepastakaan yang dimiliki. Peneliti dinilai gagal memperoleh predikat sebagai ahli Schubert karena hanya memiliki 16 buku *critical biography* dan *memoirs* Franz Schubert yang ditulis oleh para ahli Schubert seperti Otto Erich Deutsch, Maurice J.E. Brown, Alfred Einstein, dan John Reed. Peneliti bahkan belum pernah melakukan penelitian lapangan maupun kepastakaan Schubert di Vienna karena tidak mampu menggunakan bahasa Jerman secara aktif. Dengan demikian, berdasarkan pertimbangan di atas, peneliti kemudian memutuskan untuk melakukan hijrah keilmuan dari musikologi Barat menuju musikologi sosial dan menggunakan ilmu musik Barat hanya untuk kepentingan metodologi pembelajaran dan teknik instruksional saja sedangkan materi pengajarannya diarahkan untuk menggunakan objek material ranah budaya lokal. Keberadaan peneliti di Yogyakarta sejak 1979 telah memberikan kesempatan untuk mengenal dan mengamati bidang karawitan sebelum tiba pada kesimpulan bahwa karawitanologi adalah disiplin ilmu yang paling tepat untuk menganalisis berbagai tradisi dan ranah budaya lokal dalam menghasilkan karya cipta musik Nusantara.

Untuk itu, setiap penelitian karya cipta musik Nusantara sangat disarankan untuk menggunakan disiplin karawitanologi, agar menghasilkan temuan penelitian yang sah dan tidak bertentangan dengan tradisi budaya Nusantara. Melalui penelitian karya cipta yang menggunakan pendekatan ilmiah maupun artistik di bawah payung disiplin karawitanologi secara berkelanjutan, musik tradisi Nusantara diharapkan akan tetap lestari dalam arti terdokumentasi dalam media cetak maupun audio-visual, dan terjadwal dalam berbagai aktivitas penelitian selanjutnya. Musik tradisi Nusantara patut diwariskan kepada generasi penerus melalui proses pembelajaran pada lembaga pendidikan dasar, agar mereka tidak tercerabut dari akar budayanya. Pelestarian musik tradisi Nusantara juga dapat dilakukan melalui penelitian karya cipta musik tradisi dalam bentuk kemasan wisata (*kitsch*) tanpa meninggalkan pakemnya berupa kaidah musikal yang berlaku pada setiap etnisitas. Musik tradisi dalam kemasan wisata juga akan dapat meningkatkan kehidupan berkesenian suatu etnisitas yang pada gilirannya bermuara pada peningkatan kesejahteraan musisi tradisi.

Penelitian karya cipta musik tradisi meningkatkan peran kelembagaan pendidikan yang memiliki posisi strategis bagi pelestarian musik tradisi melalui pembelajaran muatan lokal pada kurikulum sekolah. Melalui lembaga pendidikan, musik tradisi Nusantara akan memperoleh patronasi yang berkelanjutan sehingga dapat mengkondisikan anak didik untuk mengenal dan menghargai musik tradisi yang berasal dari ranah budaya mereka. Semoga tulisan ini dapat menjadi stimulan bagi para peneliti karya cipta musik tradisi Nusantara dalam upaya menggairahkan minat dan jadwal mereka untuk meneliti serta himbauan untuk mempublikasikan hasil karya cipta mereka.

## Daftar Pustaka

- Csikszentmihalyi, Mihaly. 1999. "Implications of a Systems Perspective for the Study of Creativity". Robert Sternberg (ed). *Handbook of Creativity*. Cambridge: Cambridge University Press, pp.313-335.
- Erlinda. 2012. *Diskursus Tari Minangkabau di Kota Padang: Estetika, Ideologi dan Komunikasi*. Padangpanjang: Penerbit ISI Padangpanjang
- Ganap, Victor. 2015. "Krontjong Toegoe in Jakarta's Tugu Village: A Musical Heritage from the Colonial Era", *Asian Musicology*, Journal of the Council for Asian Musicology. Vol.25, May, pp. 89-127.
- Ganap, Victor. 2014. "Maritime Silk Road Musical Heritage in Molucca Islands", *Asian Music and Culture*, National Gugak Center, Seoul, Korea, pp. 36-39.
- Ganap, Victor. 2013. "Mëtagonggong dan Mëbawalasë Mësamperë: Tradisi Masyarakat Kabupaten Kepulauan Sangihe". Sumaryono (ed). *Dialektika Seni Dalam Budaya Masyarakat*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta, pp. 119-134.
- Ganap, Victor. 2012. "Konsep Multikultural dan Etnisitas Pribumi Dalam Penelitian Seni", *Humaniora*, Jurnal Budaya, Sastra, dan Bahasa. Vol.24 No.2, Juni, pp. 156-167.
- Ganap, Victor. 2012. "Membangun Industri Kreatif di Maluku Melalui Pendidikan Seni", *Harmonia*, Jurnal Pengetahuan dan Pemikiran Seni. Vol. 12 No.1, Juni, pp. 1-13.
- Ganap, Victor. 2011. "Ketulusan Perempuan Sebagai Pendidik Seni", *Artistika*, Jurnal Pendidikan Seni. Vol.1 No.1, Juni-September, pp. 54-69.
- Nattiez, Jean-Jacques. 1990. *Music and Discourse: Toward a Semiology of Music*, trnsl.Carolyn Abbate .New Jersey: Princeton University Press.
- Pettan, Svanibor, Jeff Todd Titon (eds). 2015. *Applied Ethnomusicology*. New York: Oxford University Press.

- Rusliana, Iyus. 2011. *Dramatari Wayang Wong*. Bandung: Jurusan Tari STSI Bandung
- Sutton, R. Anderson. 2013. *Pakkuru Sumange: Musik, Tari, dan Politik Kebudayaan Sulawesi Selatan*, terj. Anwar Jimpe Rachman. Makassar: Inninawa.
- Takari, Muhammad, Fadlin Muhammad Dja'far. 2014. *Ronggeng dan Serampang Dua Belas dalam Kajian Ilmu-Ilmu Seni*. Medan: USU Press.
- Tan Sooi Beng. 2014. "Cultural Sustainability through Community Engagement, Participatory Approaches and Diversity" in Clare Chan Suet Ching and Jean Penny (eds). *Sustainability in Music and The Performing Arts: Heritage, Performance and Education*. Tanjong Malim: Penerbit Universiti Pendidikan Sultan Idris, pp.21-36.



# Golden Section Sebagai Unsur Kreativitas Dalam Penciptaan Karya Musik

I Gusti Ngurah Wiryawan Budhiana

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

## Pengantar

### 1. Seni Sebagai Kebutuhan Manusia

Sadar atau tidak sadar, dalam kehidupan sehari-hari manusia selalu berhubungan dengan seni. Walaupun bukan kebutuhan pokok, seni menduduki tempat yang tidak kalah pentingnya dengan kebutuhan pokok. Manusia pada dasarnya membutuhkan dua kepentingan, yaitu kebutuhan yang berhubungan dengan segala hal yang bersifat jasmani, dan kebutuhan yang bersifat rohani. Dalam keberadaannya yang utuh, jasmani dan rohani tidak dapat dipisahkan, melainkan harus saling melengkapi. Seni sebagai suatu dorongan, merupakan kebutuhan yang bersifat rohani, yang bertujuan memuaskan manusia dengan kenikmatan. Dalam hal ini, kegiatan seni menggabungkan dua hal tersebut sesuai pernyataan Leo Tolstoy sebagai berikut.

“Memunculkan dalam diri sendiri suatu perasaan yang seseorang telah mengalaminya dan setelah memunculkan itu dalam diri sendiri kemudian dengan perantara berbagai gerak, garis, warna, suara, atau bentuk yang diungkapkan dalam kata-kata, kemudian memindahkan perasaan itu sehingga orang lain mengalami perasaan yang sama, ini adalah kegiatan seni.”<sup>1</sup>

Sementara itu, Soedarso Sp. juga menyampaikan pemikirannya mengenai seni sebagai berikut.

---

1 The Liang Gie, *Filsafat Seni*, Pusat Belajar Ilmu Berguna (PUBIB), (Yogyakarta:1996), p.33.

“Seni adalah karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya; pengalaman batin tersebut disajikan secara indah atau menarik, sehingga merangsang timbulnya pengalaman batin pula pada manusia lain yang menghayatinya. Kehadirannya tidak didorong oleh hasrat memenuhi kebutuhan manusia yang pokok, melainkan merupakan usaha untuk melengkapi dan menyempurnakan derajat kemanusiaannya, memenuhi kebutuhan yang spiritual sifatnya.”<sup>2</sup>

Sementara fungsi seni dipaparkan C. A. Van Peursen sebagai berikut.

“Seni berfungsi membuka *mata* terhadap kenyataan, bukan kenyataan matematis, melainkan kenyataan puitis; membuka pandangan terhadap dunia para seniman, suatu kenyataan konkret, unik dan menakjubkan. Kesenian bukanlah sesuatu untuk dinikmati saja dalam waktu senggang, sesuatu yang menghiasi rumah-rumah, atau yang mengasyikkan segelintir orang yang mempunyai perasaan dan intuisi tertentu. Kesenian dan pendidikan ke arah kreativitas artistik harus memainkan peranan dalam membentuk masa depan.”<sup>3</sup>

### 1.1. Ciri dan Sifat Dasar Seni

The Liang Gie, dalam bukunya *Filsafat Seni* (1996), menyatakan bahwa seni memiliki sifat dasar, yang menurutnya memiliki lima ciri.<sup>4</sup> **Pertama, sifat kreatif** dari satu aktivitas untuk menghasilkan sesuatu yang baru sebagai suatu realitas baru yang belum pernah muncul sebelumnya dalam gagasan atau ide seseorang. Perbedaan pokok antara seni dan kerajinan ialah dalam hal kreativitas. **Kedua, individualitas** yaitu seni dilakukan oleh seorang individu dan hasilnya merupakan suatu individualitas tertentu yang khas. Menurut pendapat filsuf Polandia Stefan Morawsky, keberadaan seni terdiri dari tiga faktor yang berlainan tetapi saling bergantung satu sama lain, yaitu seniman, karya seni, dan penikmat. Dalam menerima kenikmatan hasil karya seni, penikmat juga bersifat individu. Rasa keindahan yang diterima penikmat adalah pengalaman dari masing-masing individu yang bisa sama, tetapi bisa juga berbeda. **Ketiga, perasaan manusia** sebagai seorang seniman adalah emosi pribadinya yang diperoleh dari dalam dirinya maupun dari luar dirinya dan muncul dari suatu pengalaman tertentu.

---

2 Soedarso Sp., 1990, *Tinjauan Seni : Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Saku Dayar Sana, Yogyakarta, p. 5.

3 Dick Hartoko, 1984, *Manusia dan Seni*, Penerbit Kanisius, Yogyakarta, p. 55.

4 The Liang Gie, *op. cit.*, p. 41.

Getaran yang ditimbulkan oleh karya seni yang sampai pada penikmat juga merupakan emosi tertentu. Hal yang menyangkut perasaan manusia dalam karya seni disebut dengan istilah 'ekspresi'. Dalam berkomunikasi antara seniman dan penikmat juga tidak lepas dari suatu perasaan tertentu. *Keempat, keabadian* berupa karya seni sebagai kenyataan realita baru yang diciptakan oleh seniman, akan tetap abadi sepanjang zaman, walaupun seniman penciptanya sudah tidak ada. *Kelima, sifat semesta* yaitu seni mempunyai nilai dan manfaat bagi kehidupan manusia. Oleh karena itu, karya seni diciptakan dan dikembangkan secara universal dan berlangsung terus menerus.

Emmanuel Kant, seorang filsuf Jerman (1724-1804), menggolongkan seni ke dalam dua kelompok besar yaitu seni mekanis dan *seni estetis*.<sup>5</sup> Seni hampir selalu dikaitkan dengan sesuatu yang indah, walaupun tidak semua seni mengacu pada keindahan.

## 1.2. Unsur – Unsur Seni

Oswald Kulpe, seorang ahli estetika awal abad XX, merinci seni indah berdasarkan pencerapan inderawi, macam medium, dan perpaduan unsur-unsurnya sebagai berikut.<sup>6</sup>

### 1.2.1 Seni Penglihatan (seni tentang ruang)

- a. Seni dua dimensi, meliputi garis, cahaya, warna, bentuk, dan gerak:
  - i. Tanpa gerak: seni lukis dan gambar
  - ii. Dengan gerak: seni film dan kembang api
- b. Seni tiga dimensi
  - i. Tanpa gerak: seni pahat dan ukiran
  - ii. Dengan gerak: seni tari dan pantomime tanpa musik
- c. Seni yang memadukan permukaan dan bentuk:
  - i. Arsitektur
  - ii. Petamanan

### 1.2.2 Seni Pendengaran (Seni tentang waktu)

- a. Seni nada: musik instrumental
  - i. Dari alat tunggal, misalnya: piano dan biola.

---

5 Liang Gie, *Ibid.*, p. 53.

6 Liang Gie, *Ibid.*, p. 54.

- ii. Dari beberapa alat, misalnya: ansambel dan orkes simfoni.
- a. Seni kata: puisi
  - i. Berirama: sajak
  - ii. Tidak berirama: novel dan cerita pendek

### 1.2.3 Seni Penglihatan – Pendengaran

- a. Seni gerak dan nada, misalnya: tarian dengan musik
- b. Seni gerak, kata, dan pemandangan, misalnya: drama
- c. Seni gerak, kata, pemandangan, dan nada, misalnya: opera

Untuk menyampaikan perasaan-perasaannya kepada orang lain, seseorang (seniman) membutuhkan medium yang bersifat inderawi dan bersifat ekspresif sebagai penyambung perasaan tersebut. Setiap medium dalam karya seni memiliki ciri-ciri perwatakan tersendiri yang tidak dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis karya seni yang lain. Secara garis besar seni dapat digolongkan menurut mediumnya yaitu seni penglihatan, seni pendengaran, seni kata, dan seni campuran.

## **Musik Klasik Diatonik di Indonesia**

Melalui komunikasi, musik diatonik sampai ke Indonesia sebagai wilayah yang memiliki tradisi musik non-diatonik.<sup>7</sup> Masuknya musik diatonik ke Indonesia, mempengaruhi musik tradisi yang berada di berbagai daerah. Namun, dalam penerimaannya, tiap-tiap daerah berbeda. Ada wilayah jenis musik yang terpengaruh dan ada pula yang tidak terpengaruh seperti musik jenis gamelan.

Keberadaan musik klasik di Indonesia dari tahun ke tahun mengalami pasang-surut dan sampai saat ini dapat dikatakan belum berkembang dengan pesat. Beberapa kendala sebagai penyebab perubahan antara lain adalah, yang berhubungan dengan pemain, penikmat, alat musik, repertoar, kritikus musik, pendanaan, gedung konser, dan juga komponis. Kendala-kendala ini menyebabkan terjadinya jarak antara masyarakat dan musik klasik. Oleh karena kendala-

---

<sup>7</sup> Triyono Bramantyo, 1998, *Menerima Musik Klasik Sebuah Refleksi*, Makalah, pokok-pokok pikiran yang tertuang di dalam disertasi penulis yang berjudul *A Historical Study of Western Music Dissemination in Indonesia and in Japan Through Sixteenth-Century Missionary Activity*, Osaka University, Japan, 1997.

kendala tersebut, timbul suatu pengertian atau pendapat bahwa musik klasik adalah musik yang sulit dimengerti dan mahal, dengan kata lain musik klasik hanya dapat diterima oleh kalangan tertentu. Walaupun demikian, konser musik klasik masih sering berlangsung dan mendapat perhatian dari para pencintanya.

Repertoar<sup>8</sup> merupakan materi bunyi yang langsung dapat diterima oleh telinga pendengar dan dari peristiwa mendengar dapat menimbulkan rasa yang dapat diterima atau tidak dapat diterima. Repertoar dalam suatu pementasan musik klasik boleh dikata sebagian besar lagu-lagu dari musik klasik Barat dan jarang sekali memainkan lagu yang dibuat oleh orang Indonesia. Hal ini disebabkan oleh proses berkarya dalam musik klasik di Indonesia masih merupakan hal yang sangat langka. Karena kurangnya karya musik yang dibuat oleh orang Indonesia, musik klasik masih belum sepenuhnya diterima secara luas. Proses berkarya yang dilakukan oleh para komponis merupakan hal yang sangat penting bagi suatu perkembangan musik klasik di Indonesia.

## Musik dan Matematika

Musik dan matematika adalah dua unsur yang tidak dapat dipisahkan. Musik sebagai sebuah cabang seni seringkali hanya dilihat unsur seninya saja tanpa melihat adanya pendekatan yang berhubungan dengan matematika. Jika mendalami musik secara lebih jauh, akan ditemukan bahwa musik juga merupakan hasil dari suatu perhitungan yang berhubungan dengan bilangan. Perhitungan bilangan-bilangan ini diterapkan pada nada, durasi, dan dinamik.

Teori musik yang paling tua berasal dari musik Yunani kuno yang dipelopori oleh Pythagoras (abad ke 6 SM), seorang filosof dan matematikawan dari Samos.<sup>9</sup> Dari penyelidikannya, Pythagoras menemukan bahwa nada-nada dalam musik ditentukan oleh perbandingan-perbandingan antara bilangan-bilangan bulat.<sup>10</sup>

Mahzab Pythagoras mencetuskan teori proporsi, yaitu: bahwa macamnya nada yang dikeluarkan oleh seutas dawai tergantung pada panjangnya dawai tersebut dan bahwa sekumpulan dawai akan menghasilkan susunan nada yang

---

8 Repertoar adalah bahan-bahan atau susunan lagu yang dipentaskan dalam suatu konser musik Klasik. Susunan dan pemilihan repertoar juga menentukan suasana suatu pertunjukan, jadi perlu diperhitungkan nilai artistiknya.

9 Homer Ulrich & Paul A. Pisk, 1963, *A History of Music and Musical Style*, Harcourt, Brace & World, Inc. New York, p. 16.

10 The Liang Gie, 1985, *Filsafat Matematik*, Bagian Kesatu, Pengantar Perkenalan, Penerbit Super-sukses, Yogyakarta, p. 14.

selaras apabila panjangnya masing-masing dawai tersebut mempunyai hubungan perimbangan bilangan-bilangan yang kecil seperti misalnya 1 : 1, 1 : 2, 2 : 3 dan seterusnya.<sup>11</sup>

Dengan penerapan teori matematik dalam musik yang dicetuskan menjadi embrio bagi kelahiran musik Barat (musik diatonik), Pythagoras mendapat sebutan 'peletak dasar' musik diatonik. Sebagai pembuktian kekayaan musik diatonis adalah adanya sistem *major* dan *minor* yang dikembangkan oleh Johann Sebastian Bach (1685-1750) dalam karyanya *The Well Tempered Clavier*,<sup>12</sup> yang terdiri dari dua jilid dan berisi empat puluh delapan *prelude* dan *fuga*.

Bila sebuah nada dibunyikan, secara alami (fisika) beberapa nada di atasnya akan ikut bergetar/bunyi. Nada-nada atas yang dihasilkan dari sebuah nada yang berada di bawahnya menjadi suatu susunan nada tertentu yang disebut *Overtone Series*. Masing-masing nada yang dihasilkan dari *overtone series* memiliki perhitungan kelipatan perbandingan tertentu, misalnya: bila sebuah nada yang dihasilkan oleh sebuah dawai dengan panjang tertentu dan memiliki frekuensi dua kali lipat dari frekuensi nada asli dan merupakan perpendekan dawai setengah kalinya, dan seterusnya (lihat gambar 1). Hubungan nada-nada dalam *overtone series* juga mengakibatkan munculnya teori harmoni<sup>13</sup> yang dikenal sampai saat ini. Sebuah melodi dapat diiringi oleh *chord-chord* yang dianggap sesuai atau selaras dengan gerakan melodi tersebut. Terdapat banyak kemungkinan memilih *chord* untuk mengiringi sebuah melodi, tetapi yang paling alami dan pasti cocok adalah *chord-chord* yang berasal dari nada-nada yang terdekat dari nada dasarnya, misalnya *chord* C mayor (C-E-G), nada E dan G adalah nada yang memiliki hubungan terdekat dengan C.

Dalam perkembangannya, yaitu pada musik modern, nada-nada yang digunakan untuk *chord* dalam gerakan harmoni menggunakan nada-nada yang memiliki relasi jauh, misalnya nada-nada Bes (nada ke tujuh dari *overtone series*), D (nada ke sembilan), Fis (nada ke sebelas). Dengan demikian, seringkali harmoni dalam musik modern terdengar 'aneh' bagi telinga yang belum terbiasa.

---

11 The Liang Gie, 1997, *Filsafat Keindahan*, Penerbit Pusat Belajar Ilmu Berguna, Yogyakarta, p. 52.

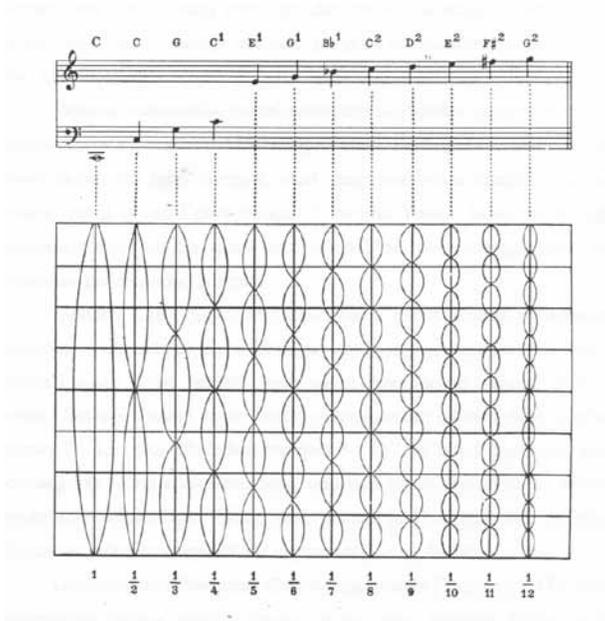
12 Suhardjo Parto, (ed. Sunarto 1996), *Musik Seni Barat dan Sumber Daya Manusia*, Penerbit Pustaka Pelajar, Yogyakarta, p. XIII.

13 Harmoni, berasal dari bahasa Yunani '*harmonia*', yang berkaitan dengan keindahan yang dicerap melalui pendengaran, seperti simetri untuk keindahan penglihatan. Harmoni dalam musik adalah hubungan sebuah nada dengan nada yang lain secara vertikal, yang menimbulkan *chord*. Lebih jauh diartikan hubungan gerakan dari *chord* satu bergerak ke *chord* yang lain.

Hal ini disebabkan oleh karena nada-nadanya memiliki relasi yang jauh dari nada asalnya, secara alami lebih jauh.

Dalam hubungannya dengan *interval*<sup>14</sup>, *overtone series* juga mengakibatkan efek kejiwaan tertentu. Sebagai contoh, interval nada C (nada dasar) ke G (nada ke tiga dari C) akan terasa lebih tenang dibandingkan dengan interval dari nada C (nada dasar) ke D (nada ke sembilan dari C). Jadi makin jauh hubungan nada-nada dari nada dasarnya akan memiliki efek kejiwaan yang makin tegang, begitu pula sebaliknya.

**Gambar 1<sup>15</sup>**



Overtone Series dengan perbandingan getaran

14 *Interval* adalah jarak di antara dua buah nada baik secara bersamaan (vertikal) ataupun berurutan (horizontal).

15 W. F. Lee, 1966, *Music Theory Dictionary, The Language of the Mechanics of Music*, Charles Hansen Educational Music an Book, Florida, p. 74.

## **Sekilas Tentang *Golden Section***

Matematika telah tampil dalam pertumbuhan pemikiran manusia dengan beraneka ragam, yaitu: sebagai ilmu formal, tentang bilangan dan ruang, mempelajari kuantitas dan keluasan, pemikiran yang bersifat abstrak, deduktif, simbolik, dan masih banyak lainnya. Hubungan matematika dengan seni yang paling menonjol dan mencolok adalah keterkaitannya dengan seni rupa, misalnya: geometri proyeksi memusatkan perhatian pada letak titik dan garis. Peranan matematika dalam musik juga merupakan pengetahuan yang diajarkan pada zaman Yunani sampai abad Pertengahan, yaitu tentang musik dalam arti teori harmoni, teori yang membahas analisis matematis tentang musik sebagai perimbangan.<sup>16</sup> Bangsa Yunani kuno menganggap keindahan dari sebuah karya seni disebabkan oleh diterapkannya perimbangan-perimbangan tertentu.

*Golden Ratio* merupakan suatu perbandingan perimbangan (proporsi) berupa sebuah deret bilangan untuk mengembangkannya dan ini memiliki suatu relasi tertentu yang alami (bandingkan dengan *overtone series*). Bangsa Yunani kuno sering menggunakan *golden ratio* dengan perbandingan 1 : 1,6 yang dibulatkan menjadi 3 : 5<sup>17</sup> untuk mencapai suatu bentuk yang paling enak dipandang, misalnya untuk ukuran pintu, jendela, pigura, dan sebagainya. Prinsip dari *golden ratio* sampai saat ini masih digunakan untuk mencapai suatu ukuran yang enak dilihat. Leonardo dari Pisa, dikenal juga sebagai Fibonacci (1175-1230), memperoleh penemuan bahwa suatu deret bilangan disusun hingga setiap bilangan merupakan jumlah dari dua bilangan yang mendahuluinya, maka perbandingan antara dua bilangan yang berturut-turut akan mendekati *golden ratio*. Deret Fibonacci tersebut adalah 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21 dan seterusnya.<sup>18</sup>

## **Penciptaan Musik Klasik Diatonik di Indonesia**

Di Indonesia, komponis sebagai sumber ide-ide 'baru' dalam musik klasik diatonik masih sangat langka dan dapat dihitung dengan jari. Untuk mencapai kemampuan berkarya, seorang komponis memang harus melalui proses waktu yang cukup panjang dan rumit. Seorang komponis harus memiliki teknik komposisi yang tinggi untuk menuangkan idenya ke dalam musik dan semua teori tentang musik harus dikuasainya. Semua ini dapat dijadikan sebagai alat perlengkapannya untuk

---

16 Liang Gie, 1997, *Filsafat Keindahan*, loc.cit., p. 82.

17 Liang Gie, *ibid.*, p. 52.

18 Liang Gie, *ibid.*, p. 94.

berekspresi dalam karyanya. Penulis berpendapat bahwa, keberadaan komponis di Indonesia sangat dibutuhkan. Salah satu fenomena bahwa sebuah kesenian (musik klasik) itu hidup dan tumbuh adalah adanya proses berkarya.

Kegiatan penciptaan dalam musik klasik diatonik di Indonesia sudah berlangsung cukup lama, dan merupakan suatu fenomena yang umum dalam seni. Dalam perjalanannya, muncul juga beberapa komponis yang membuat karya-karya musik yang berdasarkan sistem dan teori musik diatonik barat. Sekitar tahun 1950-an, karya-karya musik diatonik digunakan sebagian besar untuk media vokal dan piano yang sering disebut dengan istilah musik seriosa. Munculnya musik jenis seriosa ini, kemungkinan besar dipengaruhi oleh *lieder*<sup>19</sup> zaman Romantik<sup>20</sup> (c.1815 – c.1900) di Jerman.

Perkembangan berikutnya, muncul juga karya-karya untuk instrumen musik, seperti piano yang sangat disukai pada waktu itu. Hal ini disebabkan oleh piano sebagai alat yang fleksibel dan mudah dimiliki. Salah satu contoh karya dengan media yang menggunakan instrumen musik yang berjudul *Suite for Cello and Piano* karya Amir Pasaribu yang dibuat sekitar tahun 1954.<sup>21</sup> *Suite* ini terdiri dari empat bagian dan termasuk dalam musik programatik yang menceritakan keindahan pemandangan di daratan Cina. Selain *Suite for Cello and Piano* ini, banyak karya lain muncul, baik karya aransemen maupun karya asli.

Kegiatan komposisi musik pada akhir tahun 1970 sampai akhir tahun 1980 mengalami perkembangan yang sangat pesat dan di beberapa kota muncul para komponis yang aktif membuat karya. Pada tahun 1979, Dewan Kesenian Jakarta yang bertempat di Taman Ismail Marzuki (TIM) membuat suatu acara dengan nama *Pekan Komponis Muda* yang bertujuan untuk mengaktifkan para komponis muda di Indonesia dengan harapan akan muncul karya-karya musik yang berciri Indonesia dari para komponis Indonesia yang handal sekaligus menjadi forum untuk diskusi mengenai komposisi musik.<sup>22</sup> *Pekan Komponis Muda* diadakan secara berkala setiap satu tahun dan dilangsungkan di Taman Ismail Marzuki Jakarta. Kegiatan ini menjadi wadah bagi para komponis dari berbagai daerah

---

19 *Lieder*, adalah komposisi musik untuk vokal dan piano, biasanya pendek, dengan emosi yang lirih, merupakan refleksi yang dalam dari karya-karya sastra jaman Romantik. *Lieder* mencapai puncaknya dan digarap dengan sangat indah oleh Schubert (1797-1828) dan Schumann (1810-1856), keduanya dari Jerman.

20 Daniel T. Politoske, 1979, *Music*, Englewood Cliffs, Prentice-Hall, Inc., New Jersey, p. 229.

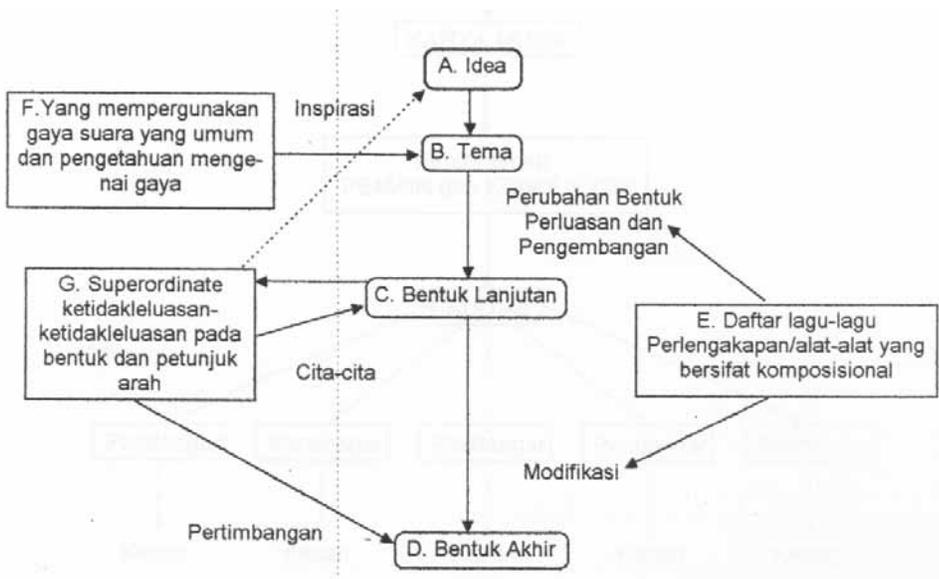
21 H. B. Jassin, dkk., April 1955, *Seni, Madjalah Bulanan*, Nomor 4 Tahun I, N. V. Gunung Agung, Djakarta, p. 149.

22 Suka Hardjana, 1986, *Enam Tahun Pekan Komponis Muda (1979-1985)*, Sebuah Alternatif, Dewan Kesenian Jakarta.

untuk berkarya dan menjadi tempat untuk menampilkan karya-karya. Tahun 1990 sampai saat ini, kecuali di Jakarta, kegiatan komposisi musik klasik juga berkembang di kota-kota lain seperti Yogyakarta, Bandung, Medan, Surabaya, dan Padang Panjang. Perkembangan ini dapat dilihat dari jumlah kegiatan pementasan komposisi musik yang berlangsung di berbagai tempat.

Pencarian ide-ide baru dapat ditemui dari unsur-unsur yang bersumber pada musik tradisi di Indonesia melalui suatu pendekatan analisis musikologis. Unsur-unsur yang dapat digali dan diolah melingkupi nada, durasi, dinamik, warna suara, harmoni dan tekstur yang berfokus pada estetika Timur. Untuk mengolah unsur-unsur musikal tersebut dapat juga digunakan teknik komposisi yang bersumber dari unsur matematika. Usaha-usaha mencari warna suara baru dari alat musik orkestra dengan tujuan mencari nuansa Timur juga merupakan salah satu cara untuk mendapatkan ide-ide musikal yang bersifat baru.

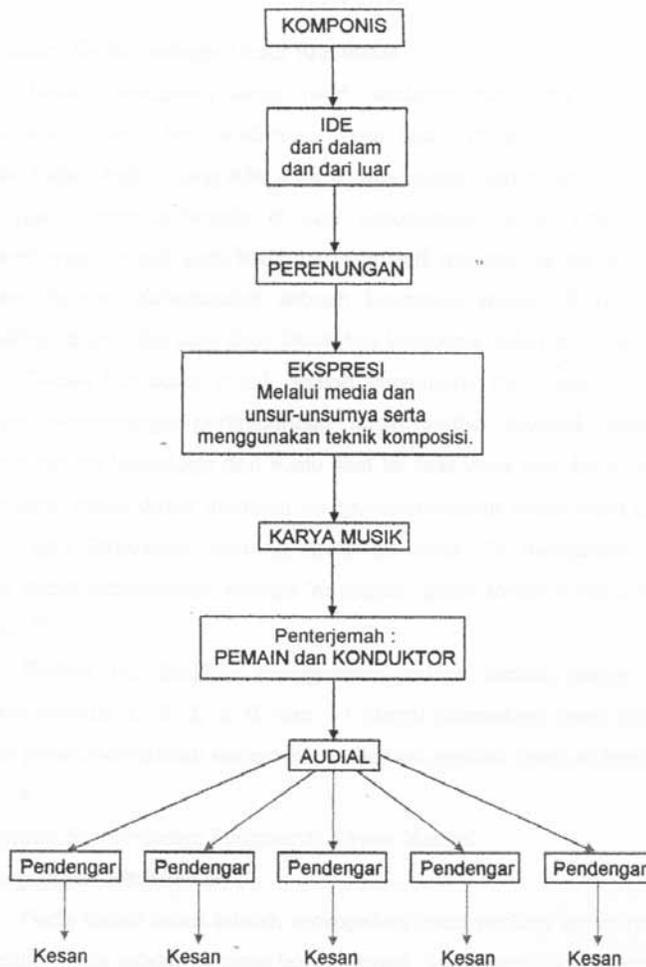
Bagan 1<sup>23</sup>



Sumber-sumber komposisional dan proses yang khas.

23 John A. Sloboda, 1990, *The Musical Mind, The Cognitive Psychology of Music*, Clarendon Press., Oxford, p. 118.

Bagan 2<sup>24</sup>



Proses komponis dengan penciptaannya sampai pada pendengar (audience).

<sup>24</sup> Bagan 2, dibuat oleh penulis, untuk melengkapi keterangan proses penciptaan karya musik dari komponis sampai pada pendengar.

## Pembahasan

### A. *Golden Section* sebagai Unsur Kreativitas

Dalam penciptaan karya musik terdapat dua unsur yang penting yaitu unsur teknis dan kreativitas. Unsur teknis meliputi, cara mengolah bahan-bahan yang ada seperti nada, durasi, dan dinamik sedangkan kreativitas ditemukan/berada di luar unsur-unsur musik. Dalam sejarah perkembangan musik, para komponis seringkali mencari ide-ide yang berada di luar dirinya. Keberhasilan sebuah komposisi musik ditentukan oleh kemahiran teknis dan juga daya kreativitas komponis dalam mencari ide.

Teknik komposisi musik adalah cara menyusun suara-suara dengan pertimbangan-pertimbangan target estetika musikal. Suara-suara disusun secara kronologis dari suatu saat ke saat yang lain. Dengan sangat sederhana, musik dapat diartikan menyusun/mengatur suara-suara di dalam waktu. Igor Stravinsky, seorang komponis abad XX, menyatakan bahwa musik dapat didefinisikan sebagai ‘renungan dalam tanda-tanda bunyi dan waktu.’<sup>25</sup>

Berikut ini disajikan penggunaan *golden section* dengan hanya sebatas formula 1, 2, 3, 5, 8, dan 13 (dapat diteruskan) yang digunakan dalam proses pembuatan komposisi musik, baik vertikal maupun horizontal.

### B. *Golden Section* dalam Pengolahan Unsur Musikal

#### 1. Pengolahan *Pitch* (Nada)

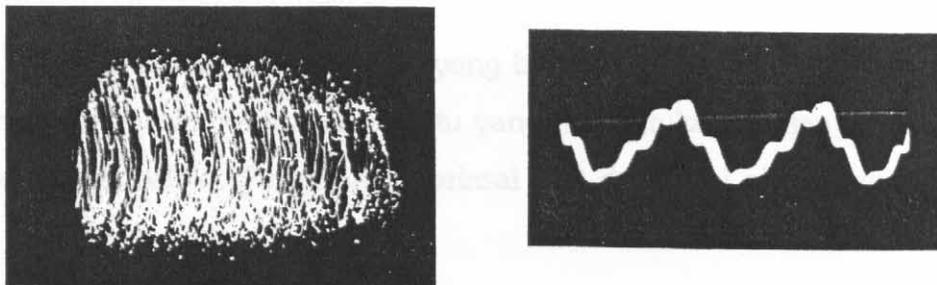
Nada dalam musik merupakan unsur penting selain ritme dan dinamik. Nada adalah getaran bunyi (*tones*) yang memiliki frekuensi yang teratur dan dapat dihitung, berbeda dengan suara yang frekuensinya tidak teratur (*noise*), **lihat gambar 2.**<sup>26</sup> Nada ditimbulkan oleh alat-alat musik seperti biola, gitar, dan trompet sedangkan jenis *noise* seperti suara orang berteriak, derit pintu, suara petir, dan suara ombak.

---

25 Politoske, *loc. cit.*, p. 5.

26 Politoske, *ibid.*, p. 5.

## Gambar 2



Perbandingan teriakan (*noise*) dan nada (*tones*)

Nada-nada dalam musik diatonik terjadi dari jarak satu oktaf yang dibagi dalam dua belas nada-nada dengan jarak yang sama. Nada tersebut bersumber dari *overtone series* (fisika). Jarak dari satu nada ke nada berikutnya disebut dengan istilah setengah langkah. Berbeda dengan musik pentatonik,<sup>27</sup> jarak satu oktaf dibagi dalam lima nada yang bersumber dari metafisika.<sup>28</sup>

Dua belas nada dalam musik diatonik tersebut adalah C, Cis, D, Es, E, F, Fis, G, Gis, A, Bes, B, dan C (oktaf). Jika nada C dianggap 1, deret nada akan menjadi C (1), Cis (2), D (3), Es (4), E (5), F (6), Fis (7), G (8), Gis (9), A (10), Bes (11), B (12), dan C' (13) dan seterusnya.

Berpedoman pada formula di atas, nada-nada yang digunakan membentuk sebuah *modus*<sup>29</sup> yaitu : C (1), Cis (2), D (3), E (5), G (8), dan C' (13).

### 2. Pengolahan *Duration* (Ritme)

Durasi dalam musik berkaitan dengan ukuran waktu dan memiliki simbol-simbol notasi tertentu yang menentukan panjang-pendeknya nada (notasi balok). Pengolahan/variasi dari durasi ini akan menimbulkan hal yang disebut ritme. Jika nada = 1, maka deret durasi yang berdasarkan formula (digunakan untuk tema) tersebut menjadi:

<sup>27</sup> Musik Pentatonik (gamelan) memiliki dua tangga-nada pokok, yaitu *Pelog*, jarak satu oktaf dibagi dalam lima nada dengan jarak yang bervariasi dan *Slendro*, jarak satu oktaf dibagi dalam lima nada dengan jarak yang sama (tidak dapat disamakan dengan musik diatonik).

<sup>28</sup> I Made Bandem, 1996, *Etnologi Tari Bali*, Penerbit Kanisius, Yogyakarta, p. 36-37.

<sup>29</sup> Modus, berasal dari mode yang artinya rasa, seperti modulasi yang berarti perpindahan rasa. Modus berarti deret nada-nada yang memiliki jarak-jarak tertentu dan memiliki rasa yang khas (bandingkan dengan tangga nada *major* dan *minor*).

♪ (1), ♩ (2), ♪. (3), ♪ + ♪. (5), ○ + ○ (8) dan ♪ + ♪. + ○ + ○ (13)

### **Augmentation<sup>30</sup> (pembesaran):**

♩ (1), ○ (2), ○. (3), ○ + ○. (5), ○. + ○ + ○. (8) dan ○ + ○. + ○. + ○ + ○. (13)

### **Diminution<sup>31</sup> (pengecilan):**

♪ (1), ♩ (2), ♪. (3), ♪ + ♪. (5), ○ (8) dan ♪ + ♪. + ○ (13)

## 3. Pengolahan Dinamik

Dinamik dalam musik adalah ukuran keras-lemahnya suara (intensitas) yang menjadi dasar dari semua ekspresi musikal. Dinamik digunakan secara bervariasi yang bertujuan untuk suatu ekspresi tertentu.

Jika kekuatan suara yang paling lemah = 10 dengan menggunakan dan berpedoman pada formula, deret dinamik menjadi : 10 (1), 20 (2), 30 (3), 50 (5), 80 (8) dan 130 (13). Simbol/tanda dinamik dalam musik dipergunakan tanda-tanda, seperti *p*<sup>32</sup> (lemah), *mp* (agak lemah) dan seterusnya. Penentuan simbol yang dipergunakan untuk intensitas nada-nada yang berbunyi adalah *pp* (10), *p* (20), *mp* (30), *mf* (50), *f* (80) dan *ff* (130).

## 4. Pengolahan Harmoni

Melodi adalah susunan nada-nada yang membentuk sebuah garis-tunggal (horizontal), sedangkan harmoni adalah beberapa nada yang berbunyi secara bersamaan (vertikal). Dua nada yang berbunyi secara bersamaan disebut interval sedangkan tiga nada atau lebih yang berbunyi secara bersamaan disebut *chord*. Jadi, di dalam sebuah *chord* terdapat paling sedikit dua buah interval. Harmoni merupakan perjalanan *chord-chord* dari yang satu ke yang lain dan mempunyai relasi tertentu.

<sup>30</sup> *Augmentation* adalah perluasan, dalam hal ini perluasan durasi (waktu) menjadi kelipatan dua.

<sup>31</sup> *Diminution* (lawan dari *Augmentation*) adalah yaitu pengecilan/perpendekan, dalam hal ini perpendekan durasi (waktu) menjadi setengahnya.

<sup>32</sup> Singkatan tingkatan dinamik dari suara yang lemah ke suara yang kuat; *pp* (*pianissimo*), *p* (*piano*) dan *mp* (*mezzopiano*), *mf* (*mezzoforte*), *f* (*forte*), *ff* (*fortissimo*).

Jika kita membuat suatu relasi nada-nada (vertikal) untuk membentuk chord dari formula yang ada, maka akan menjadi :

*Chord I* (C, Cis, D, E, G, dan C')

*Chord II* (Cis, D, Es, F, As, dan Cis')

*Chord III* (D, Es, Fis, A, dan D')

*Chord V* (E, F, Fis, As, B, dan E')

*Chord VIII* (G, As, A, B, D, dan G')

*Chord XIII* (C', Cis', D', E', G', dan C'')

Penggunaan *chord-chord* dalam sebuah karya musik, tergantung 'selera' dari komponis sejauh gerakan-gerakan tersebut memiliki relasi yang diinginkan dan berkaitan dengan tujuan ekspresi.

### C. Penerapan *Golden Section* dalam *FUGHETTA (on One Theme) for Strings Orchesra*

Sebagai kelengkapan dan kebutuhan pembuktian bahwa *golden section* dapat digunakan sebagai unsur kreativitas dalam penciptaan musik, maka penulis membuat sebuah karya musik dengan judul *FUGHETTA*<sup>33</sup>(*on One Theme*) for *Strings Orchesra*.<sup>34</sup>

Penciptaan karya seni seringkali dianggap dan dilakukan dengan hanya berpedoman pada rasa tanpa memperhitungkan pikiran. Kreativitas sebagai unsur penciptaan dapat juga dijumpai bukan hanya pada rasa melainkan juga pada pikiran. *Golden Section* sebagai unsur matematika dijumpai pada prinsip perbandingan hitungan tertentu yang bersumber pada pikiran, maka dapat dikatakan sebagai unsur non-rasa. Kecuali unsur kreativitas, dalam penciptaan komposisi musik dibutuhkan juga keterampilan teknis komposisi musik yang tinggi. Jadi *golden section* dapat diolah serta dikembangkan. Kecuali unsur kreativitas, dalam penciptaan komposisi musik dibutuhkan juga keterampilan teknis komposisi musik yang tinggi. Jadi *golden section* dapat diolah serta dikembangkan dengan dilengkapi oleh teknis komposisi musik. Berikut ini

---

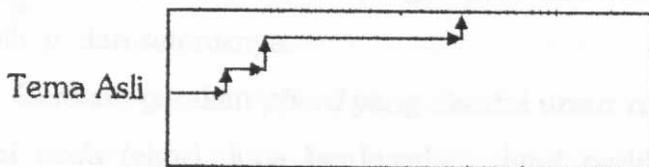
33 *Fuga* adalah sebuah bentuk komposisi yang muncul pada jaman Barok (c.1600-c.1750), menggunakan teknik kontrapung dan merupakan bentuk akhir dari kontrapung imitasi. Sedangkan *Fughetta* berasal dari bahasa Itali yang berarti *Fuga* pendek (kecil).

34 Orkes Gesek (*Strings Orchestra*), terdiri dari lima kelompok alat gesek yaitu kelompok biola I, biola II, biola alto, cello, dan kontra-bass. *Fughetta* untuk orkes gesek ini dibuat khusus untuk melengkapi makalah ini.

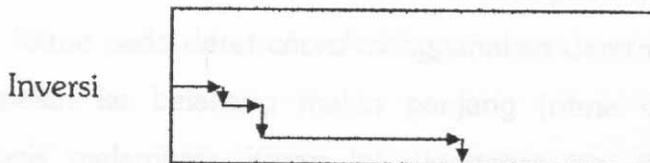
keterangan mengenai teknik-teknik komposisi yang digunakan dalam *Fughetta*. Tema (asli) yang digunakan dalam *Fughetta* berdasarkan pada perbandingan *golden section* 1, 2, 3, 5, 8, dan 13 (dapat diteruskan). Semua unsur tema, yaitu nada, durasi dan dinamik berpedoman pada perhitungan *golden section*. Penggunaan nada-nada pada musik diatonik memiliki 12 nada (kromatik), dalam hal ini hanya sampai perbandingan 13. Hal tersebut terjadi karena pada perbandingan 13 nadanya akan kembali seperti nada perbandingan 1. Jadi, penggunaan perbandingan dibuat hanya sampai pada perbandingan 13.

Tema asli diolah dan dikembangkan dengan menggunakan beberapa teknik komposisi, yaitu: *Diminusi* (Dim.), *Augmentasi* (Aug.), *Inversi* (Inv.), *Retrogate* (Ret.), dan *Inversi Retrogate* (Inv. Ret.). Untuk menambah ketegangan (tention) gerak-musikal, diminusi yang digunakan adalah perpendekan durasi sampai pada tingkat ketiga (Dim.)<sup>35</sup> yaitu durasi dibagi delapan, misalnya: nada dengan durasi (seperempat) menjadi (sepertigapuluh dua). Teknik lain, *Augmentasi* adalah perpanjangan durasi sampai pada tingkat perbandingan kedua. Jadi, durasi menjadi dua kali lebih panjang. *Inversi*, gerakan arah nada-nada dalam tema (melodi), berlawanan dengan tema asli. Jika sebuah nada bergerak ke nada lain dengan arah naik, inversi arahnya menjadi turun dan sebaliknya. *Retrogate* (mundur) adalah gerakan mundur mulai dari nada terakhir pada tema asli menuju ke nada pertama. *Inversi Retrogate* adalah gerakan arah nada-nada yang terbalik dari inversi. Contoh tema dengan pengolahannya dalam bentuk grafik :

**Tema Asli**

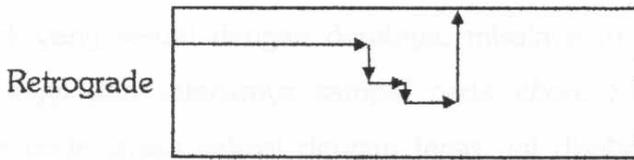


**Inversi**

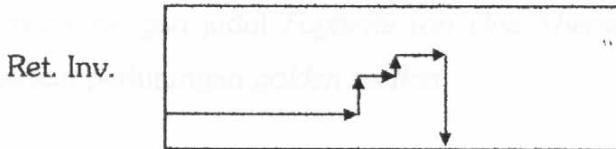


35 Lihat partitur. Notasi pada birama 3/4, dimainkan oleh biola alto.

Retrogade



Ret. Inv.



Tema dengan segala pengolahannya digunakan juga dalam tingkatan nada dari perhitungan *golden section*, jadi misalnya tema asli mulai pada nada C maka pada tema asli 2 dimulai dari nada Cis, tema asli 3 mulai pada nada D dan seterusnya, sampai pada tingkat ke 13, yaitu kembali pada nada pertama C'. Urutan/deret penggunaan unsur dinamik juga berdasarkan perhitungan *golden section*. Deret tersebut adalah, unsur 1 dinamik *pp*, 2 *p*, 3 *mp*, 5 *mf*, 8 *f*, dan 13 *ff*. Sebagai contoh (**lihat sub bab pengolahan dinamik**), tema asli atau pengolahan yang berunsur perbandingan 1 digunakan dinamik *pp*, unsur 2 digunakan dinamik *p* dan seterusnya. Gerakan-gerakan chord yang disertai unsur nadanya digunakan sebagai *coda* (ekor) juga berdasarkan deret perhitungan *golden section*. Gerakan *chord* pada *coda* terdiri dari lima gerakan, dimulai dari *chord* I bergerak ke *chord* II, III, V, VIII dan berakhir pada *chord* XIII.

Ritme pada deret *chord* menggunakan deret menggunakan deret ritme asli (**lihat sub bab pengolahan pitch**), makin ke belakang makin panjang (ritme demikian memiliki efek psikologis melambat). Kesan ini dipertegas lagi dengan *ritardando* (rit., bahasa Itali berarti melambat) untuk memberi rasa selesai yang lebih kuat. Gerakan-gerakan *chord* tersebut juga disertai oleh deret dinamik yang sesuai dengan deretnya, misalnya untuk *chord* I digunakan dinamik *pp* dan seterusnya sampai pada *chord* XIII dengan dinamik *ff*. Bagian *coda* terasa selesai dengan tegas karena ritme yang melambat dan dinamik yang makin kuat. Demikianlah bahwa seluruh unsur musikal yang dipergunakan pada karya musik dengan judul *Fughetta (on One Theme) for Strings Orchestra* berdasarkan perhitungan *golden section*.

## Penutup

Dari karya tulis yang berjudul *Golden Section* Sebagai Unsur Kreativitas Dalam Penciptaan Karya Musik, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut. Musik sebagai salah satu cabang seni memiliki hubungan yang erat dengan matematika. Sebagai seni yang abstrak, musik selalu dihubungkan dengan rasa. Dalam penciptaan karya musik diperlukan kemampuan teknik komposisi dari seorang komponis, dan yang lebih penting adalah daya kreativitas sebagai sumber ide musikal. Oleh kemampuan yang bersumber dari daya kreativitas, ide musikal dapat ditemui dan muncul dari unsur-unsur yang non-musikal, yaitu matematika. *Golden Section* (belahan keemasan), sebagai teori proporsi, sangat erat hubungannya dengan penglihatan dan sering digunakan sebagai teori keindahan bentuk dalam seni rupa.

Dalam penciptaan karya musik, *Golden Section* dapat digunakan sebagai unsur teknik komposisi musik, dengan seluruh teori perbandingannya. Dalam proses penciptaan karya musik, perhitungan dari *Golden Section* dapat diterapkan pada unsur-unsur musikal seperti nada, durasi (ritme), dinamik dan juga pada warna suara (timbre). Teori perbandingan *Golden Section* ini dapat juga diterapkan pada jenis musik yang lain, misalnya pada karawitan atau jenis musik yang lain. Karya musik yang diciptakan dengan menggunakan *Golden Section* memiliki daya tarik khusus. Dalam seni rupa, perhitungan *Golden Section* langsung tampak dan keindahannya dapat diterima oleh penglihatan sedangkan dalam musik, keindahan perbandingan hitungan tidak tampak tetapi dapat ditangkap melalui pendengaran (audial). Jadi, untuk menangkap keindahan *Golden Section* dalam musik dibutuhkan pengalaman kecermatan pendengaran.

Untuk suatu perkembangan musik khususnya musik klasik di Indonesia, proses penciptaan karya-karya baru yang diciptakan oleh komponis Indonesia sangatlah diperlukan. Dengan adanya karya-karya baru, para musisi khususnya para pemain musik tidak hanya memainkan karya-karya dari luar saja.

Estetika dalam karya *Fughetta (on One Theme) for Strings Orchestra* terdiri dari dua unsur 'keindahan', yaitu keindahan objektif dan subjektif.

Dalam *Fughetta* terdapat keindahan berdasarkan perhitungan (objektif), tetapi keindahan ini hanya dapat diterima oleh pendengar (subjektif) yang memiliki pengalaman dan kemampuan pendengaran. Keindahan subyektif adalah keindahan yang muncul dari keseimbangan proses pikiran dan perasaan.

## Daftar Bacaan

- Bandem, I Made. 1996. *Etnologi Tari Bali*, Penerbit Kanisius, Yogyakarta.
- Bramantyo, Triyono. 1998. *Menerima Musik Klasik Sebuah Refleksi*, Makalah, pokok-pokok pikiran yang tertuang di dalam disertasi penulis yang berjudul *A Historical Study of Western Music Dissemination in Indonesia and in Japan Through Sixteenth-Century Missionary Activity*, Osaka University, Japan, 1997.
- Hardjana, Suka. 1986. *Enam Tahun Pekan Komponis Muda (1979-1985)*, Sebuah Alternatif, Dewan Kesenian Jakarta.
- Hartoko, Dick. 1984. *Manusia dan Seni*, Penerbit Kanisius, Yogyakarta.
- Jassin, H. B., dkk. 1955. *Seni*, *Madjalah Bulanan*, Nomor 4 Tahun I April 1955, N. V. Gunung Agung, Djakarta.
- Lee, W. F., 1966. *Music Theory Dictionary, The Language of the Mechanics of Music*, Charles Hansen Educational Music and Book, Florida.
- Liang Gie, The. 1985. *Filsafat Matematik*, Bagian Kesatu, Pengantar Perkenalan, Penerbit Supersukses, Yogyakarta.
- Liang Gie, The. 1996. *Filsafat Seni*, Pusat Belajar Ilmu Berguna (PUBIB), Yogyakarta.
- \_\_\_\_\_. 1997. *Filsafat Keindahan*, Penerbit Pusat Belajar Ilmu Berguna, Yogyakarta.
- Parto, Suhadjo, (ed. Sunarto). 1996. *Musik Seni Barat dan Sumber Daya Manusia*, Penerbit Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Politoske, Daniel T., 1979. *Music*, Englewood Cliffs, Prentice-Hall, Inc., New Jersey.
- Sloboda, John A., 1990. *The Musical Mind, The Cognitive Psychology of Music*, Clarendon Press, Oxford University Press, Oxford OX2 6DP.
- Soedarso, Sp., 1990. *Tinjauan Seni : Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Saku Dayar Sana, Yogyakarta.
- Ulrich, Homer & Pisk, Paul A., 1963. *A History of Music and Musical Style*, Harcourt, Brace & World, Inc. New York.

# FUGHETTA

(on One Theme)  
for Strings Orchestra

I G. N. Wiryawan Budhiana  
Januari 1999  
Yogyakarta

**EKSPOSISI\***  
Moderato

Ist. Vlns. Asli 1 pp

2nd. Vlns. Asli 3 mp

Violas Asli 2 p

V. Cellos Asli 5 mf

D. Basses

\* Eksposisi, dalam musik berarti pameran, dalam hal ini tema. Istilah ini dipakai juga dalam bentuk sonata (*Sonata Form*).

9

Ist. Vlns. Asli 8

2nd. Vlns.

Violas Diminusi 1 ff

D. Basses Dim. 2

18

Dim. 5

Dim. 3  
*mp*

Dim. 8

**PENGOLAHAN I**  
21 Augmentasi Inversi

*ff*

Dim. 1  
*pp*

Dim. 3  
*mp*

Asli 2  
*p*

Dim. 5

26

Dim' 8 *f*

Dim' Inversi 2 *p*

Dim' 13 *ff*

Dim' 3 *mp*

Aug. Inversi 1 *pp*

29

Dim' 5

Dim' Inversi 2 *p*

Dim' Inversi 13 *ff*

Dim' Inversi 5

Dim' 8 *f*

Dim' Inversi 3 *mp*

33

Musical score for system 33, measures 1-4. The score is written for four staves: Treble, Alto, Bass, and a lower Bass staff. The first staff (Treble) contains the melody with the instruction "Dim'. Inversi 8". The second staff (Alto) contains a melodic line with the instruction "Dim'. 2" and dynamic markings *p* and *mp*. The third staff (Bass) contains a melodic line with the instruction "Dim'. Inversi 13" and dynamic marking *pp*. The fourth staff (lower Bass) contains a simple bass line.

36

Musical score for system 36, measures 1-4. The score is written for four staves: Treble, Alto, Bass, and a lower Bass staff. The first staff (Treble) contains the melody with the instruction "Dim'. Inversi 13" and dynamic marking *sf*. The second staff (Alto) contains a melodic line with the instruction "Dim'. 5". The third staff (Bass) contains a melodic line with the instruction "Dim'. Inversi 8" and dynamic marking *f*. The fourth staff (lower Bass) contains a simple bass line.

40 PENGOLAHAN II

Musical score for measures 40-44. The score is written for four staves: Treble Clef (top), Treble Clef (second), Bass Clef (third), and Bass Clef (bottom). The first staff begins with a treble clef, a key signature of one flat, and a 4/4 time signature. The first measure of the first staff is marked with a box containing the number 40. The first staff has a dynamic marking of *p* and a hairpin indicating a *Ret. Dim. 2* over the first two measures. The second staff has a dynamic marking of *pp* and a hairpin indicating a *Retogade* over the first two measures. The third staff has a dynamic marking of *mp* and a hairpin indicating a *Ret. Dim'. 3* over the first two measures. The fourth staff has a dynamic marking of *mf* and a hairpin indicating a *Ret. Dim'. 5* over the first two measures. The fifth measure of the first staff is marked with a box containing the number 41. The sixth measure of the first staff is marked with a box containing the number 42. The seventh measure of the first staff is marked with a box containing the number 43. The eighth measure of the first staff is marked with a box containing the number 44. The eighth measure of the first staff is marked with a box containing the number 45.

45

Musical score for measures 45-49. The score is written for four staves: Treble Clef (top), Treble Clef (second), Bass Clef (third), and Bass Clef (bottom). The first staff begins with a treble clef, a key signature of one flat, and a 4/4 time signature. The first measure of the first staff is marked with a box containing the number 45. The first staff has a dynamic marking of *p* and a hairpin indicating a *Ret. Dim'. 2* over the first two measures. The second staff has a dynamic marking of *mp* and a hairpin indicating a *Ret. Dim'. 5* over the first two measures. The third staff has a dynamic marking of *mp* and a hairpin indicating a *Ret. Dim'. 3* over the first two measures. The fourth staff has a dynamic marking of *ff* and a hairpin indicating a *Ret. Dim'. 13* over the first two measures. The fifth measure of the first staff is marked with a box containing the number 46. The sixth measure of the first staff is marked with a box containing the number 47. The seventh measure of the first staff is marked with a box containing the number 48. The eighth measure of the first staff is marked with a box containing the number 49.

# PENGOLAHAN III

49 Inversi 1

Musical score for measures 49-52. The score is written for four staves: two treble clefs and two bass clefs. Measure 49 starts with a *pp* dynamic in the top treble staff. Measure 50 has rests in all staves. Measure 51 has rests in all staves. Measure 52 features *Inv. Dim.' 3* in the top treble staff (*mp*), *Ret. Inv. Dim. 1* in the bottom bass staff (*pp*), and *Inv. Dim. 2* in the bottom bass staff (*p*).

53

Musical score for measures 53-56. The score is written for four staves: two treble clefs and two bass clefs. Measure 53 has rests in all staves. Measure 54 features *Ret. Inv. Dim. 2* in the middle treble staff (*p*) and *Ret. Inv. Dim. 3* in the top treble staff (*mp*). Measure 55 features *Ret. Inv. Dim. 5* in the middle treble staff, *Inv. Dim. 5* in the bottom bass staff (*mf*), and *Ret. Inv. Dim.' 8* in the bottom bass staff (*f*). Measure 56 features *Ret. Inv. Dim.' 5* in the middle treble staff and *Ret. Inv. Dim.' 8* in the bottom bass staff.

57 **PENGOLAHAN IV**

Inversi Dim.' 8 Inversi Dim.' 2

Inversi Dim.' 1

61

Inversi Dim.' 5

Ret. Inv. Dim.' 2

Ret. Inv. Dim.' 1

Inversi Dim.' 3

Ret. Inv. Dim.' 3

65 Ret. Inv. Dim.' 5 Ret. Inv. Dim.' 13

Inversi Dim.' 13

Inversi Dim.' 8 Ret. Inv. Dim.' 8

66 *pp*

Figur Akhir Ret.I. Dim.' 5

Figur Akhir Ret.I. Dim.' 3 *mp*

Figur Akhir Ret.I. Dim.' 2 *p*

Figur Akhir Ret.I. Dim.' 8 *f*

Figur Akhir Ret.I. Dim.' 1 *pp*

72 Fig. Akh. Ret.I. Dim.' 13 Fig. Akh. Ret.I. Dim.' 5 Fig. Akh. Ret.I. Dim.' 13

Fig. Akh. Ret.I. Dim.' 2 Fig. Akh. Ret.I. Dim.' 8 Fig. Akh. Ret.I. Dim.' 2

Fig. Akh. Ret.I. Dim.' 3

Detailed description of exercise 72: This musical exercise is written for a single melodic line in the treble clef. It consists of three measures. The first measure contains a sixteenth-note figure with a dynamic marking of *mp*. The second measure continues the figure with a dynamic marking of *ff*. The third measure concludes the figure with a dynamic marking of *p*. The exercise is divided into three sections, each labeled with a figure name and a dynamic marking: 'Fig. Akh. Ret.I. Dim.' 13 (mp), 'Fig. Akh. Ret.I. Dim.' 5 (ff), and 'Fig. Akh. Ret.I. Dim.' 13 (p). Below the main staff, there are three empty staves for piano and bass accompaniment.

75 Fig. Akh. Ret.I. Dim.' 8 Fig. Akh. Ret.I. Dim.' 13

Fig. Akh. Ret.I. Dim.' 5 Fig. Akh. Ret.I. Dim.' 8 Fig. Akh. Ret.I. Dim.' 1

Detailed description of exercise 75: This musical exercise is written for a single melodic line in the treble clef. It consists of three measures. The first measure contains a sixteenth-note figure with a dynamic marking of *f*. The second measure continues the figure with a dynamic marking of *ff*. The third measure concludes the figure with a dynamic marking of *pp*. The exercise is divided into three sections, each labeled with a figure name and a dynamic marking: 'Fig. Akh. Ret.I. Dim.' 8 (f), 'Fig. Akh. Ret.I. Dim.' 13 (ff), and 'Fig. Akh. Ret.I. Dim.' 13 (pp). Below the main staff, there are three empty staves for piano and bass accompaniment.

78

mp mf f

p mp

p

81 CODA

*poco a poco rit.*

pp p mp mf f ff

I II III V VIII XIII

Lampiran 2 :

Tabel analisis :

*Fughetta (on One Theme) for Strings Orchestra*

EKSPOSISI : birama 1 – 20				
No.	Teknik Komposisi	Alat Musik	Birama	Dinamik
1.	Tema (asli 1)	Biola I	1 – 8	<i>pp</i>
2.	Asli 2	Biola Alto	4 – 11	<i>p</i>
3.	Asli 3	Biola II	7 – 14	<i>mp</i>
4.	Asli 5	Cello	8 – 15	<i>mf</i>
5.	Asli 8	Biola I	10 – 17	<i>f</i>
6.	Diminusi 1	Biola Alto	12 – 16	<i>pp</i>
7.	Dim. 2	Kontra Bas	13 – 16	<i>p</i>
8.	Dim. 3	Cello	16 – 20	<i>mp</i>
9.	Dim. 5	Biola II	17 – 20	<i>mf</i>
10.	Dim. 8	Kontra Bas	17 - 21	<i>F</i>

PENGOLAHAN I : Birama 21 – 39				
No.	Teknik Komposisi	Alat Musik	Birama	Dinamik
1.	Augmentasi Inversi	Biola I	21 – 36	<i>pp</i>
2.	Dim. 1	Biola II	21 – 25	<i>pp</i>
3.	Asli 2	Cello	21 – 29	<i>p</i>
4.	Dim. 3	Biola Alto	22 – 26	<i>mp</i>
5.	Dim. 5	Kontra Bas	22 – 26	<i>mf</i>
6.	Dim.' 8	Biola II	25 – 27	<i>f</i>
7.	Dim.' 13	Biola Alto	26 – 27	<i>ff</i>
8.	Aug. Inversi 1	Kontra Bas	27 – 35	<i>pp</i>
9.	Dim.' Inv. 2	Biola II	27 – 29	<i>p</i>
10.	Dim.' 3	Biola Alto	28 – 30	<i>mp</i>
11.	Dim.' 5	Biola II	29 – 31	<i>mf</i>
12.	Dim.' 8	Cello	29 - 31	<i>f</i>
13.	Dim.' Inv. 13	Biola Alto	30 – 32	<i>ff</i>
14.	Dim.' Inv. 2	Biola II	31 – 33	<i>P</i>

15.	Dim.' Inv. 3	Cello	31 – 33	<i>mp</i>
16.	Dim.' Inv. 5	Biola Alto	32 – 34	<i>mf</i>
17.	Dim.' Inv. 8	Biola II	33 – 35	<i>f</i>
18.	Dim.' Inv. 13	Cello	34 – 36	<i>ff</i>
19.	Dim." 2	Biola Alto	34 – 35	<i>p</i>
20.	Dim." 3	Biola Alto	35 - 37	<i>mp</i>
21.	Dim." 5	Biola II	36 – 38	<i>mf</i>
22.	Dim." 8	Cello	36 – 38	<i>f</i>
23.	Dim.' Inv. 13	Biola I	37 – 39	<i>ff</i>

PENGOLAHAN II : birama 40 - 48

No.	Teknik Komposisi	Alat Musik	Birama	Dinamik
1.	Retrograde 1	Biola II	40 - 47	<i>pp</i>
2.	Ret. Dim. 2	Biola I	41 – 44	<i>p</i>
3.	Ret. Dim.' 3	Biola Alto	42 – 43	<i>mp</i>
4.	Ret. Dim.' 5	Cello	43 – 44	<i>mf</i>
5.	Ret. Dim.' 8	Biola Alto	44 – 45	<i>f</i>
6.	Ret. Dim.' 13	Kontra Bas	45 – 46	<i>ff</i>
7.	Ret. Dim.' 2	Biola I	45 – 47	<i>p</i>
8.	Ret. Dim.' 3	Cello	45 – 47	<i>mp</i>
9.	Ret. Dim.' 5	Biola Alto	46 – 47	<i>mf</i>
10.	Ret. Dim.' 8	Kontra Bas	47 – 48	<i>f</i>

PENGOLAHAN III : birama 49 – 58

No.	Teknik Komposisi	Alat Musik	Birama	Dinamik
1.	Inversi 1	Biola I	49 – 56	<i>pp</i>
2.	Ret. Inv. Dim. 1	Cello	49 – 52	<i>pp</i>
3.	Inv. Dim. 2	Kontra Bas	51 – 54	<i>p</i>
4.	Inv. Dim.' 3	Biola II	52 – 53	<i>mp</i>
5.	Ret. Inv. Dim. 2	Biola Alto	53 – 54	<i>p</i>
6.	Ret. Inv. Dim. 3	Biola Alto	55 – 56	<i>mp</i>
7.	Inv. Dim.' 5	Cello	55 – 56	<i>mf</i>

8.	Ret. Inv. Dim.' 5	Biola Alto	55 –58	<i>mf</i>
9.	Ret. Inv. Dim.' 8	Kontra Bas	55 –58	<i>f</i>
10.	Inv. Dim.' 8	Biola I	57 –58	<i>f</i>

**PENGOLAHAN IV : birama 59 – 80**

<b>No.</b>	<b>Teknik Komposisi</b>	<b>Alat Musik</b>	<b>Birama</b>	<b>Dinamik</b>
1.	Inversi Dim.' 1	Biola II	59 – 60	<i>pp</i>
2.	Inv. Dim.' 2	Biola I	60 – 62	<i>p</i>
3.	Ret. Inv. Dim.' 1	Biola Alto	61 – 62	<i>pp</i>
4.	Inv. Dim.' 3	Cello	61 – 62	<i>mp</i>
5.	Ret. Inv. Dim.' 2	Biola II	62 – 64	<i>p</i>
6.	Inv. Dim.' 5	Biola I	63 – 64	<i>mf</i>
7.	Ret. Inv. Dim.' 3	Kontra Bas	64 – 66	<i>mp</i>
8.	Ret. Inv. Dim.' 5	Biola I	65 – 66	<i>mf</i>
9.	Inv. Dim.' 8	Biola Alto	65 – 67	<i>f</i>
10.	Ret. Inv. Dim.' 8	Cello	67 – 69	<i>f</i>
11.	Inv. Dim.' 13	Biola II	67 - 69	<i>ff</i>
12.	Ret. Inv. Dim.' 13	Biola I	68 - 70	<i>ff</i>
13.	Figur Akhir Ret. Inv. Dim.' 1	Kontra Bas	70	<i>pp</i>
14.	Figur Akhir Ret. Inv. Dim.' 2	Cello	70	<i>p</i>
15.	Figur Akhir Ret. Inv. Dim.' 3	Biola Alto	70 – 71	<i>mp</i>
16.	Figur Akhir Ret. Inv. Dim.' 5	Biola II	71	<i>mf</i>
17.	Figur Akhir Ret. Inv. Dim.' 8	Cello	71	<i>f</i>
18.	Figur Akhir Ret. Inv. Dim.' 13	Biola I	71 – 72	<i>ff</i>
19.	Figur Akhir Ret. Inv. Dim.' 2	Biola II	72	<i>p</i>
20.	Figur Akhir Ret. Inv. Dim.' 3	Biola Alto	72 – 73	<i>mp</i>
21.	Figur Akhir Ret. Inv. Dim.' 5	Biola I	72 – 73	<i>mf</i>
22.	Figur Akhir Ret. Inv. Dim.' 8	Biola II	73	<i>f</i>
23.	Figur Akhir Ret. Inv. Dim.' 13	Biola I	73 – 74	<i>ff</i>
24.	Figur Akhir Ret. Inv. Dim.' 2	Biola II	74	<i>p</i>
25.	Figur Akhir Ret. Inv. Dim.' 3	Biola I	74 – 75	<i>mp</i>

26.	Figur Akhir Ret. Inv. Dim.' 5	Biola II	74 – 75	<i>mf</i>
27.	Figur Akhir Ret. Inv. Dim.' 8	Biola I	75	<i>f</i>
28.	Figur Akhir Ret. Inv. Dim.' 8	Biola II	75 – 76	<i>f</i>
29.	Figur Akhir Ret. Inv. Dim.' 13	Biola I	76	<i>ff</i>
30.	Figur Akhir Ret. Inv. Dim.' 1	Biola II	76	<i>pp</i>
31.	Figur Akhir Ret. Inv. Dim.' 1	Kontra Bas	76 – 77	<i>pp</i>
32.	Figur Akhir Ret. Inv. Dim.' 13	Biola I	76 – 77	<i>ff</i>
33.	Figur Akhir Ret. Inv. Dim.' 1	Biola II	77	<i>pp</i>
34.	Figur Akhir Ret. Inv. Dim.' 1	Biola Alto	77	<i>pp</i>
35.	Figur Akhir Ret. Inv. Dim.' 1	Cello	77 – 78	<i>pp</i>
36.	Figur Akhir Ret. Inv. Dim.' 13	Biola I	77 – 78	<i>ff</i>
37.	Figur Akhir Ret. Inv. Dim.' 1	Kontra Bas	77 – 78	<i>pp</i>
38.	Figur Akhir Ret. Inv. Dim.' 1	Biola II	78	<i>pp</i>
39.	Figur Akhir Ret. Inv. Dim.' 1	Biola Alto	78	<i>pp</i>
40.	Figur Akhir Ret. Inv. Dim.' 13	Biola I	78	<i>ff</i>
41.	Figur Akhir Ret. Inv. Dim.' 1	Cello	78 – 79	<i>pp</i>
42.	Figur Akhir Ret. Inv. Dim.' 1	Biola II	78 – 79	<i>pp</i>
43.	Figur Akhir Ret. Inv. Dim.' 13	Biola I	79	<i>ff</i>
44.	Figur Akhir Ret. Inv. Dim.' 1	Biola Alto	79	<i>pp</i>
45.	Figur Akhir Ret. Inv. Dim.' 1	Biola II	79 – 80	<i>pp</i>
46.	Figur Akhir Ret. Inv. Dim.' 13	Biola I	79 – 80	<i>ff</i>

**CODA : (Semua alat) birama 81 – 84**

No.	Gerakan Chord	Nada – nada	Birama	Dinamik
1.	Chord I	C-Cis-D-E-G-C'	81	<i>pp</i>
2.	Chord II	Cis-D-Es-F-As-Cis'	81	<i>p</i>
3.	Chord III	D-Es-E-Fis-A-D'	81	<i>mp</i>
4.	Chord V	E-F-Fis-As-B-E'	81 – 82	<i>mf</i>
5.	Vhord VIII	G-As-A-B-D-G'	82 – 83	<i>f</i>
6.	Chord XIII	C'-Cis'-D'-E'-G'-C''	83 – 84	<i>ff</i>



# Riset Artistik-Koreografi di Lingkungan Akademis

**Martinus Miroto**

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

## Pengantar

Akhir-akhir ini, muncul istilah baru, yakni “Penelitian Penciptaan dan Penyajian Seni”. Model penelitian ini digagas oleh Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi untuk menanggapi kebutuhan yang serius di bidang penelitian penciptaan dan penyajian seni. Lebih lanjut disebutkan sebagai berikut:

Riset penciptaan dan penyajian seni tidak dapat dengan mudah dilakukan dengan mengacu pada pedoman penelitian yang umumnya dilakukan karena memiliki karakteristik khusus dalam hal luaran, tahapan maupun metode penelitiannya. Salah satu kekhususan tersebut adalah langkahnya yang lebih banyak menekankan pada sifat reflektif dan intuitif yang sangat bergantung kepada kepekaan pencipta dan penyaji seni itu sendiri. Dengan kondisi ini tidak mudah untuk melakukan standarisasi dalam riset penciptaan.<sup>1</sup>

Penelitian penciptaan dan penyajian seni tersebut mengingatkan model penelitian berbasis praktik (*practice-based research*) yang disebut *artistic research* (penelitian artistik). Penelitian artistik telah diterapkan pada program pascasarjana di beberapa perguruan tinggi seni seperti Academy of Fine Arts, Helsinki, Finlandia; dan University of Gothenburg, Swedia. Hans Hedberg, Dekan

---

1 Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi, *Panduan Lokakarya Penelitian Penciptaan dan Penyajian Seni*, FSP-ISI Yogyakarta, Disampaikan oleh Y Sumandiyo Hadi, Februari 2016.

Fakultas Seni Murni, Universitas Gothenberg menyatakan: “*Artistic research means that the artist produces an art work and researches the creative process, thus adding to the accumulation of knowledge*”.<sup>2</sup> Pernyataan itu menegaskan bahwa dalam penelitian artistik seniman menciptakan karya seni dan meneliti proses kreatif sehingga menambahkan akumulasi pengetahuan.

Berkaitan dengan penelitian artistik, Mika Hannula dalam *Artistic Research: theories, methods and practices*, menyatakan sebagai berikut.

*Our viewpoint comes from a combination of qualitative research approach and particular characteristics of artistic practice... the results and end point should come as a surprise to the researcher. As an experiential and experimental activity, art leaves open the possibility for something unexpected happening.*<sup>3</sup>

Hannula, dalam pernyataan di atas, menyebutkan bahwa *artistic research* merupakan perpaduan penelitian kualitatif dan karakteristik khusus praktik artistik. Karakteristik khusus praktik artistik antara lain adanya aktivitas eksperimen dan eksperien (pengalaman—namun selanjutnya akan disebut eksperien) sehingga menghasilkan sesuatu temuan yang mengejutkan dan di luar ekspektasi.

Penelitian kualitatif menunjukkan keterlibatan antar subjek berkomunikasi secara simultan. Mereka saling mempengaruhi dalam kehidupan sehingga hubungan antara peneliti dan objek yang diteliti tidak dapat bersifat sebab-akibat melainkan akrab, empati, dan timbal balik. Berkaitan dengan itu, Septiawan Santana dalam *Menulis Ilmiah Metodologi Penelitian Kualitatif*, menerangkan sebagai berikut.

Laporan kualitatif memberi *perasaan* kepada pembaca, mengenai pelbagai peristiwa dan orang-orang tertentu dari seting sosial yang konkret. Mereka melaporkan dokumentasi kejadian-kejadian riil, rekaman omongan-omongan orang (melalui kata-kata, gerak-gerik, dan nada-nada bicara), amatan kelakuan-kelakuan yang spesifik, studi dokumen-dokumen tertulis, atau penyelidikan imaji-imaji visual. Semuanya mengimplikasikan aspek-aspek konkret kehidupan.<sup>4</sup>

---

2 Mika Hannula-Juha Suoranta-Tere Vaden. *Artistic Research- Theorie, Methods and Practices* Academy of Fine Arts, Helsinki, Finland and University of Gothenburg / ArtMonitor, Gothenburg, Sweden, 2005), 5

3 Mika Hannula-Juha Suoranta-Tere Vaden., *op cit.*, 10

4 Septiawan Santana K, *Menulis Ilmiah Metode Penelitian Kualitati*, Yayasan Obor Indonesia, 2010), 33.

Lebih lanjut, Santana menyatakan bahwa kajian yang bersifat pengalaman pribadi merupakan data sah dalam penelitian kualitatif. Hal itu dinyatakan sebagai berikut.

Riset kualitatif merupakan kajian berbagai studi dan kumpulan berbagai jenis materi empiris, seperti studi kasus, pengalaman personal, pengakuan introspektif, kisah hidup, wawancara, artefak, berbagai teks dan produksi kultural, pengamatan, sejarah, interaksional, dan berbagai teks visual. Berbagai bahan kajian empiris itu disajikan dalam rincian persoalan di berbagai momen dan berbagai pemaknaan dan berbagai kehidupan individual.<sup>5</sup>

Penelitian artistik, di samping bersumber dari penelitian kuantitatif, juga mengadopsi karakteristik khusus praktik kesenian, yakni eksperimen dan eksperien. Komponen eksperimen dan eksperien yang terdapat pada praktik artistik pada umumnya, juga terdapat pada praktik koreografi dalam bidang penciptaan tari. Koreografi, dalam konteks tari kontemporer, melibatkan aktivitas bereksperimen melalui tindakan improvisasi. Lynne Anne Blom dan L. Tarin Chaplin dalam *The Intimate Act of Choreography* berargumentasi bahwa improvisasi dan koreografi merupakan satu kesatuan sebagai proses berkarya. Mereka menyatakan: “*Improvising and choreographing become one as the process (creating movement and critically crafting and forming it) work together.*”<sup>6</sup>

Unsur improvisasi dalam koreografi secara eksplisit ditegaskan Chazin Bennahum dalam definisi sebagai berikut:

Koreografi adalah keahlian improvisasi—baik secara ‘bebas’ maupun ‘terstruktur’—komposisi dalam kaitannya dengan pembentukan dan penataan materi gerak, serta kritik; analisis, interpretasi, evaluasi, dan pembenahan baik terhadap karya yang masih dalam proses penggarapan maupun yang telah selesai secara utuh.<sup>7</sup>

Menilik komponen karakteristik khusus dalam koreografi relevan dengan penelitian artistik maka penelitian penciptaan tari dapat menerapkan metode penelitian artistik. Terlebih, karena koreografi juga memiliki karakteristik khusus dalam hal pengalaman kreatif, maka penerapan penelitian artistik di dunia tari tak

---

5 *Ibid.*, 5.

6 Lynne Anne Blom dan L. Tarin Chaplin, *The Intimate of Choreography*, University of Pittsburgh Press, 1992, 7.

7 Martinus Miroto, “Pertunjukan Realitas Teleholografis Body in Between: Tubuh di Antara Nyata dan Maya”, Disertasi Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2014, 67.

diragukan. Pengalaman kreatif dalam koreografi berhubungan dengan kehidupan profesional dan personal. Pengalaman profesional berkaitan dengan keahlian penciptaan (koreografi), sedangkan pengalaman personal berkaitan dengan pengalaman hidup sebagai manusia. Kedua pengalaman tersebut memengaruhi proses dan hasil karya koreografer.

Berkaitan dengan komponen pengalaman dalam koreografi, Alma M. Hawkins menyatakan bahwa sebagai aktivitas kreatif, tari dapat menghubungkan individu dengan lingkungannya dengan cara yang unik dan sangat personal. Melalui pengalaman ekspresif, yang memerlukan perasaan, penjelasan, dan pernyataan diri, tari memberikan koreografer suatu perasaan relasi harmoni dan integrasi diri dengan dunia. Hal itu dinyatakan oleh Hawkins sebagai berikut.

*As an expressive activity, dance enables the individual to relate to his environment in a highly personal and unique fashion. Through this expressive experience, which entails sensing, clarifying, and stating self, dance gives creator a feeling of self-integration and harmonious relationships with his world.*<sup>8</sup>

Mengingat penelitian artistik yang menggabungkan penelitian kualitatif dan karakteristik khusus dalam praktik artistik relevan dengan koreografi, maka penelitian penciptaan tari dapat menggabungkan keduanya sehingga digunakan istilah “riset artistik-koreografi” dalam tulisan ini.

Henk Borgdorff dalam *The Conflict of the Faculties: Perspectives on Artistic Research and Academia*, menyatakan bahwa objek penelitian, konteks penelitian, metode penelitian, dan cara presentasi dan dokumentasi dalam penelitian artistik tak melepaskan diri dari praktik penciptaan dan permainan. Tentu saja, praktik artistik merupakan sentral penelitian itu sendiri. Subjek penelitian adalah kreativitas seniman dan praktik performatif. Hal itu dinyatakan Borgdorff sebagai berikut.

*In the case of artistic research, it is important to stress that the objek of research, the context of the research, the method of the research, and the way the research results are presented and documented are inextricably bound up with the practice of making and plying. Indeed, artistic practice is central to the research itself. The subject of research is the artist's creative or performative practice.*<sup>9</sup>

---

8 Alma M. Hawkins. *Creating Through Dance* (Princeton Book Company, 1988), 3.

9 Henk Borgdorff, *The Conflict of the Faculties: Perspectives on Artistic Research and Academia* (Leiden: Leiden University Press, 2012), 121.

Tulisan ini hendak menghubungkan antara praktik dan teori, yang merefleksikan secara bolak-balik antara dunia penciptaan tari profesional dan dunia akademis. Riset artistik-koreografi diusulkan sebagai alternatif penelitian penciptaan tari di lingkungan akademis. Dalam tulisan ini juga ditawarkan desain riset artistik-koreografi sebagai alternatif tahapan penelitian penciptaan tari. Diharapkan, tulisan ini dapat menambah bahan diskusi lebih lanjut bagi para dosen tari, mahasiswa penciptaan tari (terutama pascasarjana), dan pemerhati perkembangan bidang penelitian penciptaan seni.

## **Keahlian dan Pengetahuan dalam Koreografi**

Sejarah koreografi tari modern barat mencatat bahwa pada awalnya penari cenderung menikmati sebagai penyaji dari pada sebagai koreografer. Hal ini diekspresikan oleh Doris Humphrey, koreografer tari modern Amerika Serikat, pada tahun 1958. Dalam bukunya "*The Art of Making Dance*" yang diterjemahkan oleh Sal Murgiyanto, Humphrey menyatakan sebagai berikut.

Seseorang yang memilih tari sebagai profesinya jelas adalah seorang yang "un-intelektual." Ia berfikir dengan otot-ototnya, mewujudkan ekspresi dengan tubuhnya dan tidak dengan kata-kata. Orang yang demikian berfikir bahwa analisa hanya akan menyiksa dan menjemukan, sebab ia adalah makhluk yang pada dasarnya penuh dengan semangat jasmaniah yang menyala-nyala. Karena itu selalu hanya ada sedikit saja orang-orang terpilih yang berusaha melakukan pekerjaan 'merangkai gerak' serta memikirkan sekuen-sekuen dramatikanya. Sisanya sangat tergantung kepada kilatan inspirasi para penata tari yang sangat terbatas jumlahnya.<sup>10</sup>

Pernyataan Humphrey itu berasa klasik, namun relevan didiskusikan kembali di era kini ketika pendidikan tari mengembangkan program pascasarjana. Dalam konteks ini, praktik koreografi bukan hanya berorientasi pada bidang keahlian, namun juga pengetahuan yang, lebih lanjut, berusaha melahirkan penari-koreografer-peneliti. Pada pendekatan ini, pendidikan tari akademis mengembangkan pengetahuan praktis.

Pengetahuan praktis (*practical knowledge*), menurut Aristotle, dibedakan antara *techne* (*skill*) dan *phronesis* (kearifan praktis). *Tehne*, atau keahlian,

---

<sup>10</sup> Doris Humphrey, 1958. *The Art of Making Dance (Seni Menata Tari)*, Terj. Sal Murgiyanto (Jakarta: Percetakan Aquarista Offset, 1983).

berhubungan dengan penciptaan karya melalui interaksi antara keahlian dengan materi-materi yang menghasilkan karya yang mengembangkan bentuk dan hasil akhir. Sementara, *phronesis*, atau kearifan praktis adalah pengetahuan yang berhubungan dengan bidang praksis yang melibatkan sifat tak tetap dan perubahan pada dunia manusia, termasuk tindakan dan pertemuan-pertemuan intersubjektif. Aristotle menegaskan bahwa kearifan praktis adalah tindakan moral di mana sebagai manusia, kita berusaha hidup dan melakukan kegiatan yang berguna bagi kita sendiri dan kelompok sosial. Uraian tersebut dijelaskan oleh Anna Pakes dalam artikelnya *Knowong through Dance-Making: Choreography, practical knowledge and practice-as-research* sebagai berikut.

*“Techne”, or the skill of craftsmanship, is associated with making products (poiesis) through the interaction of the craftman’s skill with his materials, the product’s evolving form and its ultimate outcome.<sup>11</sup> Phronesis or practical wisdom is the knowledge associated with the domain of praxis, the variable and mutable world of human beings, intersubjective action and encounters; for Aristotle, the moral domain in which, as human being, we try to live and act in ways beneficial to ourselves and the social group (polis).<sup>12</sup>*

Lebih lanjut, Pakes menyatakan bahwa gagasan filosofis tentang pengetahuan, pemikiran, dan kearifan praktis relevan dalam bidang koreografi sebagai penelitian yang membantu pengidentifikasian nilai-nilai dasar pengetahuan. Pakes menyatakan: *“Philosophical ideas about practical knowledge, reasoning and wisdom might be relevant to choreography and dance practice as research, helping us to identify (at least part of) their epistemological value”*.<sup>13</sup>

Sejalan dengan teori kearifan praktis itu, Sardono W Kusumo, koreografer kontemporer Indonesia, menyatakan bahwa dunia praktik seni bukan hanya mengajarkan keahlian, tetapi juga melatih kepekaan kepemimpinan, kerjasama, dan *enterpreunership* (kewiraswastaan). Pengetahuan itu menjadikan banyak seniman berperan sebagai pemimpin masyarakat, pemimpin kebudayaan, pengelola kesenian, dan sebagainya.<sup>14</sup> Mengacu pada pemikiran di atas, koreografi sebagai ilmu pengetahuan praktis mengandung keahlian dan kearifan praktis yang menyokong peningkatan kualitas hidup.

---

11 Jo Buterworth dan Liesbeth Wildschut (ed.). *Contemporary Choreography: A Critical Reader*. (London and New York: Routledge Taylor & Francais Grup, 2010), 18.

12 *Ibid.*, 18.

13 *Ibid.*, 20.

14 Sardono W. Kusumo. Dialog Tari di Jurusan Seni Tari, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 8 April 2016.

Koreografi sebagai keahlian mencakup komponen gagasan awal, konsep (bentuk, isi, dan medium), proses, dan produk tari yang dapat meningkatkan kreativitas manusia sebagai kreator. Sistem kolaborasi dalam praktik koreografi yang melibatkan berbagai personal di dalamnya merupakan kearifan praktis yang menuntut sikap dan perilaku penyesuaian diri dalam praktik di lapangan. Kearifan praktis memberikan kesempatan manusia mengembangkan kemampuan harmonisasi dengan sesama dan lingkungan. Dengan demikian, koreografi yang mengandung keahlian dan kearifan praktis merupakan ilmu pengetahuan yang mendasari riset artistik-koreografi.

Mengacu pada definisi koreografi Chazin Bennahum dan hakekat pengetahuan praktis (*practical knowledge*) pemikiran Aristotle, dapat dipahami bahwa koreografi merupakan keahlian improvisasi-komposisi-evaluasi tari dan pengetahuan harmonisasi dalam berinteraksi. Dapat dikatakan bahwa karakteristik khusus bidang koreografi di samping berbentuk keahlian improvisasi, komposisi, dan kritik dalam penciptaan tari; juga pengetahuan praktis tentang keselarasan (harmonisasi) dalam interaksi sosial. Interaksi dalam praktik penciptaan tari baik dengan tim artistik maupun penonton memberikan pengalaman harmonisasi dengan lingkungan untuk mencapai keselarasan. Tak pelak, koreografi menyumbangkan peran penting dalam peningkatan kualitas manusia baik dalam konteks keahlian maupun pengetahuan. Berdasarkan argumentasi tersebut, pendidikan tari diselenggarakan untuk peningkatan kualitas manusia.

## **Riset Artistik-Koreografi**

Riset artistik-koreografi merupakan metode penelitian penciptaan tari yang memadukan penelitian artistik dan koreografi. Metode ini memiliki karakteristik khusus dalam hal pengalaman ketubuhan sebagai medium dalam improvisasi yang menyatu dengan proses koreografi. Improvisasi sebagai aktivitas eksperimen dapat diterima dalam konteks praktik riset artistik-koreografi. Hal itu diperkuat dengan argumentasi bahwa dalam metode koreografi eksperimental (*Experimental Choreography*) yang diperkenalkan Corinne Jola dalam *Research and Choreography: Merging dance and cognitive neuroscience*, disebutkan bahwa improvisasi, intuisi, *trial-and-error*, bermain, eksplorasi, dan sebagainya dapat

diterima dalam konteks praktik artistik sebagai penelitian. Koreografi eksperimen diperkenalkan untuk mendeskripsikan suatu cara penggabungan antara tari dan neurosains kognitif untuk tujuan penelitian.<sup>15</sup>

Improvisasi sebagai aktivitas *trial-and-error* merupakan cara yang lazim diterapkan dalam penciptaan tari. Blom dan Chaplin menyatakan bahwa improvisasi merupakan cara membuka keran bawah sadar tanpa sensor intelektual, membiarkan spontanitas dan secara serempak melakukan eksplorasi, penciptaan, dan pertunjukan. Manakala konsep koreografi dialami secara improvisasi, mereka mulai menjiwoinya. Uraian itu dinyatakan Blom dan Chaplin sebagai berikut.

*Improvisation is a way of tapping the stream of the subconscious without intellectual censorship, allowing spontaneous and simultaneous exploring, creating, and performing. Once the choreographic concepts are experienced improvisationally, they begin to become internalized.*<sup>16</sup>

Melalui improvisasi, koreografer-peneliti melakukan pengembaraan bebas. Ia secara tak terduga dapat masuk dalam dimensi inovatif, menemukan sesuatu di luar rencana. Bisa jadi, ia heran dan terkejut atas temuannya sendiri. Contoh konkret pengalaman eksperimen yang menghasilkan karya di luar ekspektasinya diungkapkan oleh Kazuo Ohno dalam menciptakan *The Dead Sea* menyatakan: “*Did I create this piece or did this piece create me? When I look at this composition, I’m unsure of its origin. I have to calm my pounding heart*”.<sup>17</sup> Kazuo terkejut atas hasil karyanya sendiri yang di luar dugaan sehingga hatinya berdebar dan harus menenangkan diri.

Riset artistik-koreografi di samping memiliki unsur aktivitas improvisasi, juga memiliki komponen pengalaman sebagai karakteristik khususnya. Pengalaman merupakan modal yang ditanggapi koreografer dalam menciptakan karya tari. Alma M. Hawkins dalam *Moving from Within: A New Method for Dance Making* menyatakan bahwa karya tari ditentukan oleh desakan halus untuk menciptakan bentuk baru yang mempresentasikan tanggapan unik individual terhadap pengalaman hidup. Hal itu dinyatakan sebagai berikut, “*The*

---

15 Bettina Blasing, Martin Puttke, dan Thomas Schack (ed.). *The Neurocognition of Dance: Mind, Movement and Motor Skills*. Psychology Press Taylor & Francis Grup, Hove and New York, 2010, 18.

16 Lynne Anne Blom dan L. Tarin Chaplin., *op cit.*, 6.

17 Jaana Parviainen. *Bodies Moving and Moved: A Phenological Analysis of the Dancing Subject and the Cognitive and Ethical Values of Dance Art*. Tampere University Press, 1998. Hlm. 143

*choreographer's work is set in action by an innate urge to create new forms that present the individual unique response to life's experiences.*<sup>18</sup>

Dalam konteks koreografi sebagai pengalaman kreatif, Hawkins menyebutkan bahwa pengalaman berkaitan dengan aktivitas komunikasi dan ekspresi. Dinyatakan bahwa pengalaman komunikasi dan ekspresi merupakan hal yang penting –suatu pengalaman yang muncul dari dorongan sosial, yang menghasilkan kebutuhan untuk menemukan dan memberikan bentuk nyata pada aspek estetis dalam menghadapi kehidupan. *Both kinds of dance experiences (communication and expressive) are significant-the experience which arises from social drive, and that which results from man's need to discover and give tangible form to the aesthetic aspect of his encounter with life.*<sup>19</sup>

Pengalaman dalam tari berkaitan dengan pengalaman komunikasi sosial dan pengalaman ekspresif, sehingga Hawkins mendeskripsikan tari sebagai berikut.

Dance as a work of art may be described as the expression of man's inner-feeling transformed by imagination and given form through the medium of movement. The dance is a symbolic form which reveals the creator's inner vision. A dance, when presented as an art object, becomes as aesthetic experience for observer to perceive and share.<sup>20</sup>

Tari sebagai karya seni dapat dideskripsikan sebagai ekspresi perasaan terdalam yang diwujudkan melalui imajinasi dan dibentuk melalui medium gerak. Tari, manakala disajikan sebagai objek seni, menjadi pengalaman estetis yang dibagikan dan dirasakan pengamat.

Koreografer secara pribadi mengalami gerak tubuhnya sebagai esensi kehidupan menjadi medium untuk mengalih-wahanakan dunia visi menjadi kenyataan yang dikomunikasikan secara hidup. Melalui medium gerak tubuh, koreografer merefleksikan pengalaman hidup baik yang berkaitan dengan pengalaman profesional maupun personal. Koreografer sendiri mengamati, menganalisis, mengkritisi, dan meneliti karya tarinya untuk dimaknai sehingga

---

18 Alma M. Hawkins. *Moving from Within: A New Method for Dance Making*. A Cappella Books, 1991, 5.

19 Alma M. Hawkins, 1988., *op cit.* 3.

20 *Ibid.* 4.

melahirkan pengetahuan. Dalam riset artistik-koreografi, koreografer di samping sebagai peneliti, juga sebagai medium penciptaan, dan sekaligus sebagai objek penelitian, sehingga kompleksitas pengalaman pribadi menjadi sentral penelitian.

Berkaitan dengan pengalaman sebagai ilmu pengetahuan, D. Jean Clandinin dan F. Michael Conely dalam *Handbook of Qualitative Research*, berpendapat bahwa mayoritas ilmu pengetahuan didasarkan pada kajian tentang pengalaman. Dengan demikian, pengalaman adalah titik-tolak dan istilah-kunci dalam semua bidang studi ilmu pengetahuan sosial.<sup>21</sup>

Dalam bidang penelitian, dikenal metode pengalaman pribadi (eksperiensial). Penelitian pengalaman pribadi adalah satu bentuk penelitian publik yang dapat digunakan untuk mentransendensikan keunikan-keunikan penelitian di bidang-bidang tertentu.<sup>22</sup> Dalam penelitian eksperiensial, data empiris dapat diterima sebagai bahan kajian, namun perlu diinterpretasikan secara kritis. Berkaitan dengan itu, Norman K Denzin menjelaskan sebagai berikut.

Makna dari pengalaman apa pun bergantung pada usaha untuk menafsirkan dan mendefinisikan pengalaman tersebut... Data empiris yang diambil dari suatu penelitian tidak dapat diterima begitu saja sebagai fakta-fakta yang tak dapat disangkal. Data tersebut mewakili asumsi-asumsi tersembunyi – asumsi-asumsi yang harus digali dan diungkap oleh peneliti kritis. Seperti yang pernah dijelaskan oleh Einstein dan Heisenberg, apa yang kita lihat bukanlah apa yang kita lihat, namun apa yang kita persepsikan. Pengetahuan yang dihasilkan dari dunia harus diinterpretasikan oleh manusiayang menjadi bagian dari dunia tersebut.<sup>23</sup>

Pengalaman sebagai teks dapat mengungkapkan makna sehingga kajian difokuskan pada bentuk-bentuk teks yang mewakili pengalaman, bukan kajian tentang pengalaman itu sendiri. Pola disposisi ini didasarkan pada argumen bahwa pengalaman tidak dapat mengungkapkan maknanya sendiri, oleh karenanya fokus yang harus dikaji adalah makna yang terkandung di dalam teks, dan bentuk-bentuk pemaknaan yang mereka ciptakan sendiri.<sup>24</sup> Namun demikian, proses pemaknaan itu tidak mudah, bahkan melalui pengalaman kacau (*chaos*) dan kondisi tak menentu (*uncertain*).

---

21 Norman K. Denzin, Yvonna S. Lincoln (ed.), *Handbook of Qualitative Research*. Edisi Bahasa Indonesia, Terj. Dariyatno, Badrus Samsul Fata, Abi, John Rinaldi. Pustaka Pelajar, 2009, 573.

22 *Ibid.*, 587.

23 *Ibid.*, hlm. 180

24 *Ibid.*, 573.

Pengalaman dalam penciptaan tari tidak menentu. Dinamika antar-komunikator dan lingkungan di lapangan saling memengaruhi. Dengan kenyataan itu, maka kemungkinan perubahan dalam riset artistik-koreografi dapat terjadi secara terus-menerus. Perubahan itu berkaitan dengan kompleksitas penciptaan tari yang mencakup gagasan, konsep, medium, proses, dan produk.

Keunikan dalam riset artistik-koreografi terdapat pada pengalaman pribadi koreografer yang sekaligus sebagai subjek peneliti dan objek penelitian. Keunikan riset artistik-koreografi menggairahkan dunia ilmu pengetahuan pada bidang penciptaan tari yang mengembangkan kemampuan ganda sebagai koreografer-peneliti. Riset artistik-koreografi bertujuan untuk mengungkapkan pengalaman, keunikan, dan kompleksitas dunia tari dengan unsur-unsur bidang keahlian dan pengetahuan praktis yang amat berguna bagi diri koreografer-peneliti sendiri maupun bagi orang lain.

## **Desain Riset Artistik-Koreografi**

Desain riset artistik-koreografi dimaksudkan untuk mengidentifikasi tahap-tahap tindakan mulai dari awal hingga akhir. Tahapan penelitian penciptaan tari di lingkungan akademis telah menerapkan desain yang sistematis, yakni: perumusan tema, pembuatan proposal, eksplorasi-improvisasi, komposisi-evaluasi, dan presentasi.<sup>25</sup> Desain tersebut hampir mirip dengan desain penelitian kualitatif yang digagas oleh Janice M. Morse. Morse menunjukkan bahwa desain penelitian dimulai dari tahap refleksi yang murni terfokus pada pengkajian ide-ide dasar, lalu beranjak ke tahap perencanaan, tahap terjun ke lapangan, dan kemudian masuk pada tahap penulisan laporan.<sup>26</sup>

Mengingat riset artistik-koreografi memiliki karakteristik khusus yang melibatkan komponen koreografi, maka pengalaman proses koreografi di lingkungan profesional perlu dipertimbangkan. Misalnya Gregor Zollog, koreografer pada Tanztheater Bielefeld, Jerman, menyatakan bahwa koreografi merupakan proses eksplorasi atas tema, penemuan pernyataan, dan pengembangan yang diyakini dapat diekspresikan dalam bahasa gerak. Gerak dan adegan yang telah ditemukan diimplementasikan dalam komposisi dengan berbagai variasi.

---

25 Berdasarkan pengalaman belajar dan mengajar mata kuliah Koreografi dan bimbingan tugas akhir mahasiswa Jurusan Seni Tari Institut Seni Indonesia Yogyakarta selama 29 tahun sejak 1987.

26 Norman K. Denzin, Yvonna S. Lincoln., *op cit.*, 277.

Kemudian dieksplor dihayati secara penuh dalam pengembangan koreografi. Hal itu dinyatakan Zollig sebagai berikut.

Developing a choreography is a process of exploring the theme, finding a statement, and developing and defining its credible expression in the language of movement. Movements and scenes are found, and the dance company implements these in different formations. These are then explored and tested precisely during the process of developing the choreography.<sup>27</sup>

Proses itu mirip dengan pernyataan Donald Blumenfeld-Jones, bahwa proses koreografi melibatkan pencarian tema, pengembangan tema, dan penciptaan gerak. “*Choreography process involves researching a theme (through a literature review, observation, etc.), developing the theme, and then composing movements.*”<sup>28</sup> Pada praktik penciptaan tari di lingkungan profesional, koreografer tidak harus melakukan perancangan secara tertulis atau tergambar sebab bisa langsung praktik dan fokus pada produksi karya tari. Namun, dalam riset artistik-koreografi, tahap perancangan diperlukan agar proses penelitian penciptaan dapat dilaksanakan secara sistematis untuk menghasilkan karya tari dan karya ilmiah sebagai kesatuan.

Kiranya perlu ditegaskan bahwa entitas tari adalah produk tari itu sendiri, sehingga komponen presentasi di hadapan publik atau pengamat baik secara langsung (*show*) maupun dalam bentuk siaran (*broadcast*) tidak dapat dipisahkan dari penciptaan tari. Kesatuan produk sebagai entitas tari ditegaskan oleh Judith Lynne Hanna dalam *To Dance is Human: A Theory of Nonverbal Communication* sebagai berikut.

All dance has purpose or intent. The purpose may be primary movement, the creation of the ephemeral, kinetic design in which concept (ideas about dance), process (what leads to performance), medium (the body instrument), and product (the dance performance) merge.<sup>29</sup>

Pernyataan Hanna itu menegaskan bahwa semua tari memiliki maksud atau tujuan. Tujuannya dapat diutamakan pada gerak, karya sesaat, desain kinetik

---

27 Bettina Blasing, Martin Puttke dan Thomas Schack., *op cit.*, 115.

28 Dalam Patricia Leavy. *Method Meets Art: Arts-Based Research Practice* (New York / London: The Guilford Press, 2015), 156.

29 Judith Lynne Hanna, *To Dance is Human: A Theory of Nonverbal Communication* (Chicago and London: The University of Chicago Press, 1987), 24.

yang menggabungkan konsep (ide tentang tari), proses (yang mengarahkan pada pertunjukan), medium (instrumen tubuh), dan produk (pertunjukan tari).

Pernyataan Hanna itu jelas dan tegas, bahwa pertunjukan tari sebagai produk tidak dapat dipisahkan dari entitas tari. Dengan kata lain, tari lahir karena dipentaskan. Dengan demikian, komponen pertunjukan tidak dapat dipisahkan dari desain riset artistik-koreografi, mengingat entitas tari adalah produk tari itu sendiri.

Mengacu pada kerangka tahapan yang biasa dilakukan di lingkungan akademis (ISI Yogyakarta), desain penelitian kualitatif gagasan Janice M. Morse, proses koreografi di lingkungan profesional (Gregor Zollog dan Donald Blumenfeld-Jones), dan pemikiran Judith Lynne Hanna, dapat ditawarkan desain riset artistik-koreografi sebagai berikut: (1) perumusan gagasan awal, (2) perancangan, (3) eksplorasi-improvisasi, (4) komposisi-evaluasi, dan (5) presentasi-dokumentasi. Perlu ditegaskan bahwa desain yang ditawarkan di bawah ini tidak harus dilakukan secara linier, melainkan dilakukan secara bolak-balik sesuai kebutuhan di lapangan, sebab seniman memiliki kebebasan dalam proses berkarya.

## Perumusan Gagasan Awal

Pada umumnya, koreografer memulai berkarya dengan aktivitas pencarian “suatu awal” yang memicu penciptaan tari. Koreografer menggunakan berbagai istilah seperti gagasan awal, gagasan dasar, tema, bibit awal, atau materi awal. Gregor Zollog<sup>30</sup> dan Donald Blumenfeld-Jones<sup>31</sup> menggunakan istilah *theme* (tema). Aaron Copland, menyebut *germinal idea* (gagasan awal); Alwin Nikolais menggunakan istilah *germinal seed* (benih awal); Hawkins menggunakan istilah *germinal material* (materi awal),<sup>32</sup> *ideas about* (gagasan tentang).<sup>33</sup> Apapun pilihan istilahnya, pada dasarnya, koreografer memerlukan suatu awal sebagai titik tolak pemikiran dan proses berikutnya. Saya, dalam penciptaan *Body in Between*, menggunakan istilah “gagasan dasar”. Gagasan dasar adalah gagasan tentang sesuatu sebagai pokok atau tumpuan untuk pemikiran selanjutnya.<sup>34</sup> Namun

30 Bettina Blasing, Martin Puttke, dan Thomas Schack., *op cit.*, 115.

31 Patricia Leavy., *op cit.*, 156.

32 Alma M. Hawkins, 1991., *op cit.*, 77-78.

33 *Ibid.*, 96.

34 Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2008), 405.

demikian, dalam tulisan ini, selanjutnya akan dipilih istilah ‘gagasan awal’ yang mewakili istilah lainnya gagasan dasar, tema, benih awal, gagasan tentang, dan materi awal.

Koreografer-peneliti dalam riset artistik-koreografi mengawali dengan pencarian dan perumusan gagasan awal. Ia menghadapi keadaan yang tidak menentu atau kacau-balau. Berjuta pikiran menggodanya. Ia tidak mengetahui arah yang jelas, tetapi memiliki hasrat keluar dari situasi kaotis untuk segera mencipta. Hasrat untuk mencipta merupakan unsur mendasar dalam tari, sebagaimana diungkapkan Hawkins, “*The fundamental ingredient in dance is the impulse to create*”.<sup>35</sup> Hasrat berkarya, menurut Heidegger, bersumber dari faktor “peduli” manusia pada sesama. Dengan berkarya, ia peduli dengan sesama manusia. Heidegger menggunakan istilah *sorge (care)*, bahwa sifat manusia yang “peduli” pada sesama menjadi pembangkit seniman untuk berkarya.<sup>36</sup>

Pemilihan suatu tema biasanya berhubungan dengan intuisi dan alasan tertentu, misalnya: (1) pencipta-peneliti memiliki pengalaman personal atau profesional yang sesuai dengan tema yang dipilih; (2) pencipta-peneliti memiliki perasaan khusus terhadap tema; (3) dan tema yang dipilih memiliki makna bagi diri sendiri maupun orang lain dalam konteks ‘peduli’ pada kehidupan.

Dalam konteks penelitian, pemilihan topik biasanya berhubungan dengan pengalaman personal maupun profesional.<sup>37</sup> Demikian pula, pemilihan gagasan awal dalam penciptaan tari, koreografer-peneliti berangkat dari pengalaman personal maupun profesional. Pencarian gagasan dapat dilakukan melalui kerja reflektif atas pengalaman tersebut. Namun, koreografer juga dapat mencari gagasan awal secara intuitif. Intuisi adalah bisikan hati; gerak hati; daya atau kemampuan mengetahui atau memahami sesuatu tanpa dipikirkan atau dipelajari.<sup>38</sup> Berkaitan dengan itu, Paul Taylor, koreografer Amerika Serikat, mengatakan:

*I don't know where the ideas come from. If I waited for inspiration, I'd never get anything done. Choreography is the craft after all. I just get busy in the studio and sometimes when I start I haven't got a clue what we're going to do. I just start. If it does lead anywhere, then I start over. But once you get going it doesn't have to be the*

---

35 Alma M. Hawkins, 1988., *op cit.*, 7.

36 *Ibid.*, 140.

37 Norman K. Denzin, Yvonna S. Lincoln., *op cit.*, 278.

38 Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2008), 545.

*beginning or the middle or the end of a dance. I find that it takes over if you let it. There is no lack of ideas: it's harder to eliminate them and get what you want.”<sup>39</sup>*

Pernyataan di atas dapat dipahami bahwa Paul Taylor pada awalnya tidak mengetahui dari mana datangnya gagasan. Baginya, koreografi merupakan keahlian. Dia memilih sibuk di studio meskipun terkadang tidak tahu persis apa yang dilakukan. Baginya, yang penting adalah mulai melakukan sesuatu di studio. Jika tidak terjadi sesuatu, ia mulai lagi. Namun, sekali mendapatkan sesuatu, sesuatu itu akan mengambil alih. Tidak ada kekurangan gagasan: lebih sukar menghapuskan gagasan-gagasan dan (kemudian) mendapatkan apa yang diinginkan.

Dalam konteks kerja intuitif, Alwin Nikolais, koreografer Amerika Serikat, mendeskripsikan sebagai berikut.

I prefer to drop a simple, single idea into my brain and let it rummage around for several months, with no particular efforts toward consciousness on my part. Then, two or three weeks before I begin to choreograph, I attempt to cast up the results of Rorschach process. Then I like to choreograph swiftly and within a short span of time. I feel that in this outpouring I keep the channels of my subject open. Even here, I do not over-question it.<sup>40</sup>

Pernyataan di atas menegaskan bahwa Nikolais cenderung melemparkan ide tunggal dan sederhana dalam pikirannya dan mengaduk-aduk dalam beberapa bulan, tanpa usaha khusus. Kemudian, dua atau tiga minggu sebelum penyusunan, ia mencoba mengarahkan hasil-hasil (analisis dan interpretasi) proses *Rorschach*<sup>41</sup>. Kemudian ditata dalam waktu yang singkat. Dirasakan bahwa dalam pencurahan ini kanal subjeknya dibuka, tanpa memperkerakannya.

Kecerdasan intuisi tentu saja bukan datang secara tiba-tiba. Intuisi merupakan kemampuan yang dipengaruhi oleh pengalaman profesional dan personal yang panjang. Sebagai contoh, dalam penciptaan *Body in Between* (2014), secara intuitif saya memilih tema “kolaborasi”. Pemilihan tema ini berkaitan dengan pengalaman profesional dalam berkolaborasi dengan seniman internasional sejak tahun 1993, misalnya dengan Peter Sellars (*The Persian*, 1993),

---

39 *Ibid.*, 9.

40 Lynne Anne Blom dan L. Tarin Chaplin., *op cit.*, 9.

41 Istilah *rorschach* berasal dari teori analisis dan interpretasi personal dalam bidang psikologi oleh psikiatris *rorschach*. Dalam Victoria Neufeldt (ed). *Webster's New World Dictionary of American English*. Simon & Schuster, Inc, 1989, 1166.

Ong Keng Sen (Desdemona, 2002), Yin Mei (Asunder, 2002), Gerald Moster (Le Historie de Soldat, 2012), Akiko Kitamura (To Belong, 2012), dan Garin Nugroho (Opera Jawa, film, 2006).

Bisikan hati untuk menciptakan karya tari bersumber dari tema “kolaborasi” itu kemudian menuntun diri masuk dalam proses perencanaan, eksplorasi, dan improvisasi gerak, ruang, dan waktu. Dalam pengembaraan eksplorasi dan improvisasi dihadapkan pada situasi kritis misalnya ditemukan bahwa hal yang dilakukan sama sekali tidak memiliki nilai novelti sehingga mendorong pencarian lebih dalam lagi. Namun kemudian, secara mengejutkan ditemukan nilai novelti, bahwa proses telekolaborasi melalui internet untuk menghasilkan pertunjukan yang menggabungkan subjek (penari) nyata dan maya dalam wujud tiga dimensi merupakan pengalaman baru di dunia koreografi. Gagasan awal “kolaborasi” mendadak berubah menjadi “telekolaborasi untuk menghasilkan karya tari yang menyatukan subjek nyata dan maya”. Akhirnya, gagasan awal itu melahirkan Pertunjukan realitas teleholografis *Body in Between*. Karya kolaboratif ini berbeda dengan pengalaman kolaborasi sebelumnya.

Kecerdasan intuisi sangat diperlukan dalam menghadapi situasi kritis dalam proses penciptaan tari yang terkadang memerlukan tindakan secara cepat dan tepat. Oleh karena pengalaman profesional sangat mempengaruhi kualitas intuisi, maka pengembaraan pengalaman profesional seperti latihan, penciptaan, dan pertunjukan perlu dihayati dengan penuh dedikasi. Demikian pula, pengalaman personal juga mempengaruhi intuisi, oleh karena itu perlu dikelola dengan baik.

## **Perancangan**

Perancangan dapat dilakukan dengan cara implisit, eksplisit, dan penelitian. Istilah implisit, eksplisit, dan penelitian saya pilih untuk membedakan tujuan penciptaan tari yang berbeda-beda, yakni untuk pribadi, kerjasama, dan riset. Dalam pengalaman penciptaan di lingkungan profesional terdapat dua macam produksi, yakni produksi pribadi dan kerjasama. Pada produksi pribadi oleh *dance company* milik pribadi, proses penciptaan berjalan secara mengalir, pribadi, dan intuitif. Perancangan tidak dinyatakan secara jelas, sehingga dapat disebut “implisit”. Perencanaan terkadang dilakukan dengan cara berdiskusi dengan tim bersamaan dengan praktik eksplorasi-improvisasi. Terkadang diperlukan catatan atau gambar desain sederhana sekadar untuk mengingatkan ide-ide yang muncul mendadak. Salah satu contoh produksi dengan pendekatan perancangan implisit adalah dalam karya *Dancing Shadows* (2001) yang dipentaskan di Indonesia dan

Eropa. Dalam penciptaan karya ini hampir tidak ada data perancangan tertulis, bahkan teks naskah ditulis setelah melakukan eksplorasi-improvisasi.

Pada produksi kerjasama, misalnya dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam penciptaan tari kolosal *Harmoni Raja Ampat* (2014) menggunakan pendekatan perencanaan eksplisit. Eksplisit artinya terus terang dan tidak berbelit-belit sehingga orang dapat menangkap maksudnya dengan mudah dan tidak mempunyai gambaran yang kabur atau salah.<sup>42</sup> Penciptaan *Harmoni Raja Ampat* dilakukan secara eksplisit, aspek perancangan sumber penciptaan, konsep, proses, dan pertunjukan dijelaskan melalui tulisan, desain gambar, dan animasi sehingga mudah dipahami bersama. Segala aspek dijelaskan secara gamblang sebab pada produksi semacam ini seniman berhadapan dengan partner kerja yang bukan seniman, bahkan mereka adalah para pejabat pemerintah.

Bagi peneliti artistik-koreografi, tahap perancangan penelitian diperlukan untuk membantu upaya identifikasi yang mengarahkan tindakan penelitian praktis. Pada tahap ini, koreografer-peneliti dapat mengidentifikasi berbagai komponen misalnya gagasan awal, konsep tema, konsep bentuk, konsep medium. Di samping hal tersebut, perancangan penelitian juga menggambarkan tahap-tahap penciptaan, estimasi tempat pertunjukan, dan naskah (jika diperlukan), metode, dan tinjauan pustaka/karya terdahulu. Pada tahap perancangan penelitian dapat pula memproduksi proposal yang lazim dilakukan pada proses pengajuan rencana tugas akhir baik pada jenjang S-1, S-2, maupun S-3.

Aktivitas pada tahap perancangan penelitian pada riset artistik-koreografi mirip dengan tahap perencanaan dalam desain penelitian. Pada tahap perencanaan penelitian mencakup banyak elemen, termasuk pemilihan lokasi dan strategi penelitian, persiapan peneliti, penentuan dan perumusan pertanyaan penelitian, dan penulisan proposal.<sup>43</sup> Dalam perancangan, biasanya disebutkan maksud dan tujuan penelitian penciptaan. Berkaitan dengan itu, kiranya relevan dikutipkan perihal maksud dan tujuan penelitian artistik yang diuraikan oleh Mika Hanula sebagai berikut.

Maksud dan tujuan artistic reseach bisa sangat luas antara lain:

1. Pemroduksian informasi yang berkaitan dengan praktik; misalnya dari perspektif ekologi, psikologi, sosial, budaya, ekonomi, politik, fungsi, dan teknik;

---

42 Departemen Pendidikan Nasional., *op cit.*, 359.

43 Norman K. Denzin, Yvonna S. Lincoln., *op cit.*, 279.

2. Pengembangan metode yang berhubungan dengan, misalnya, proses kreatif, pendefinisian kriteria dalam membuat evaluasi atau model dan desain ilustrasi.
3. Pengembangan pengertian yang berkaitan antara seni dan konteks sosial, budaya, pendidikan, membantu pemosisian karya seni dalam konteks yang lebih luas, termasuk sejarah dan perkembangan politik.
4. Penginterpretasian karya seni sebagai produk budaya, politik, dan pendidikan;
5. Memproduksi pengetahuan tentang (antara lain) makna seni dalam konteks sosial, psikologi-sosial, psikologi, politik, dan pendidikan dengan tujuan pengembangan aktivitas artistik (seperti edukasi, lingkungan hidup, kualitas kehidupan).
6. Analisis kritis atas seni dan tren kekinian; misalnya, pemahaman relasi antara seni dan perkembangan teknologi, antara seni dan perkembangan ekonomi, relasi kekuasaan, dan sebagainya.
7. Mempertanyakan dan memikirkan kembali peran seniman dalam konteks sosial.<sup>44</sup>

Perlu ditegaskan bahwa tahap perancangan bukan sebagai belenggu kreativitas, melainkan sebagai jembatan alih wahana<sup>45</sup> dari dunia gagasan menuju karya nyata. Dalam konteks ini, perancangan merupakan strategi agar tahapan operasional dapat dilakukan secara sistematis dan metodologis sesuai dengan atmosfer akademis.

Dalam penciptaan *Body in Between*, saya mendapatkan pengalaman menghadapi tahap perancangan yang panjang, mirip pengalaman penelitian. Hal ini disebabkan oleh tuntutan akademis pada tingkat doktoral yang mengarahkan dunia praktik menghasilkan ilmu pengetahuan tertulis. Dengan demikian, tahap perancangan (termasuk estimasi karya) diuraikan secara rinci dalam standar penulisan akademis yang meliputi gagasan, konsep, naskah, proses penciptaan, dan pertunjukan.

---

44 Bettina Blasing, Martin Puttke, dan Thomas Schack., *op cit.*, 21-22.

45 “Alih wahana”, istilah yang dipopulerkan oleh Sapardi Djoko Darmono dalam *Alih Wahana*. Editum, 2012.

## Eksplorasi-Improvisasi

Istilah eksplorasi dan improvisasi dikenalkan oleh Anna Halprin pada tahun 1950an untuk membedakan pendekatan karyanya yang anti tari modern. Pertunjukan tarinya menggunakan gerak spontanitas, berseberangan dengan gaya tari modern (Martha Graham) yang menampilkan kemapanan perbendaharaan gerak dan kecanggihan teknik (*contraction and release*). Halprin membedakan istilah ‘improvisasi’ dan ‘eksplorasi’. Improvisasi merupakan gerak bebas dengan membiarkan tubuh bermain yang bersumber dari intuisi. Sedangkan, istilah eksplorasi digunakan (Anna Halprin) untuk mendeskripsikan studi gerak dengan batasan fokus pada bagian tubuh tertentu. Dengan pembatasan fokus, suatu eksplorasi membangkitkan gerak dalam jangkauan yang spesifik, berpotensi mengarahkan pengalaman gerakan baru. Misalnya, eksplorasi yang menginisiasi bentuk gerak spiral pada pergelangan kaki. Dalam praktik latihan maupun pertunjukan, Halprin menggunakan pendekatan eksplorasi dan improvisasi.<sup>46</sup>

Istilah eksplorasi dan improvisasi dipakai oleh Alma M. Hawkins dalam konteks pengembangan kreativitas dalam koreografi. Eksplorasi dibedakan dari improvisasi. Menurut Hawkins, eksplorasi dirangsang dari isyarat-isyarat eksternal, sedangkan improvisasi distimuli dari internal.<sup>47</sup> Namun demikian, dalam teori koreografi, aktivitas eksplorasi implisit dalam improvisasi. Misalnya dalam *The Intimate Act of Choreography*, Lynne Anne Blom dan L. Tarin Chaplin menyatakan sebagai berikut.

The improvisations serve as a preparation, a mental-physical-emotional “seeding of the bed” out of which your choreography will grow. The improves are a way of putting the analyzed, theoretical material into the soma-psyche (body-spirit). Metaphorically, the improve is a river whose banks, although they define the overall shape and flow of the waters, are elastic and permeable. The waters are the actual movement responses that flow within and between the banks, the dancers’ exploration of the specific focus of the improv.<sup>48</sup>

Improvisasi merupakan persiapan, “kebud penyemaian” mental-fisikal-emosional yang bakal mengembangkan koreografi anda. Improvisasi merupakan cara menanamkan analisis, materi teoretis ke dalam *soma-psyche* (ketubuhan dan jiwa). Secara metafora, improv merupakan sungai, yang meskipun menentukan

---

46 *Ibid.*, 36.

47 Alma M. Hawkins, 1988., *op cit.*, 19.

48 Lynne Anne Blom dan L. Tarin Chaplin.1992., *op cit.*, 7.

keseluruhan bentuk dan aliran air, memiliki tepi lentur dan dapat ditembus air. Air merupakan gerak yang merespon arus di dalam atau antara tepi sungai, (ruang) eksplorasi penari berimprovisasi dengan fokus tertentu.

Istilah eksplorasi secara harafiah berarti penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak; kegiatan untuk memperoleh pengalaman baru dari situasi yang baru.<sup>49</sup> Pada praktik penciptaan tari, eksplorasi dipahami sebagai tindakan penjelajahan dengan rangsangan dan target tertentu, misalnya eksplorasi gerak patah-patah, eksplorasi properti topeng, eksplorasi adegan perang dengan sumber gerak silat, dan sebagainya.

Improvisasi lebih bebas dari pada eksplorasi. Suprpto Suryodarmo menyebut improvisasi gerak dengan istilah “*free movement*” (gerak bebas).<sup>50</sup> Improvisasi merupakan gerak spontan yang bersumber dari intuisi.<sup>51</sup> Menurut Hawkins, improvisasi mendapat rangsangan isyarat gerak secara internal dan bersifat spontan. Hawkins menawarkan tiga pendekatan improvisasi yang dapat dilakukan dengan: (1) manipulasi pola gerak (materi gerak); (2) tanggapan panca indera; dan (3) situasi.

Dalam konteks manipulasi pola gerak, improvisasi dapat berkembang dari gerak yang telah dipelajari. Hawkins memberi contoh seperti dalam pola gerak ‘*Sliding through space*’ (gerak meluncurkan kaki pada lantai) dan ‘*Descending to the floor and recovering*’ (bergerak menurun ke lantai dan kembali naik lagi).<sup>52</sup> Pola-pola gerak tersebut tentu saja telah memiliki teknik tersendiri. Dalam pengalaman improvisasi, aspek teknis dikombinasikan dengan daya kreatif untuk menghasilkan cara yang ekspresif dengan penggunaan garap waktu (cepat-lambat) dan kualitas rangkaian gerak.

Improvisasi dapat distimulasi melalui respon indera. Dalam pendekatan ini, tubuh dibiarkan bergerak bebas dan spontan sebagai respon atas stimuli melalui indera. Indera adalah alat untuk merasa, mencium bau, mendengar, melihat, meraba, dan merasakan sesuatu secara naluri (intuitif).<sup>53</sup> Misalnya, improvisasi gerak merespon suara musik. Penari memejamkan mata, mendengarkan musik, kemudian merespon secara spontan dalam bentuk gerak. Ia bergerak spontan

---

49 Departemen Pendidikan Nasional., *op cit.*, 359.

50 Melinda Buckwalter. *Composing While Dancing: An Improviser's Companion*. The University of Wisconsin Press, 2010), 53.

51 *Ibid.*, 36.

52 Alma M. Hawkins, 1988., *op cit.*, 23-24.

53 Departemen Pendidikan Nasional., *op cit.*, 533.

dan bebas mengikuti intuisi, mengembara dalam ruang dan waktu yang asing. Pengalaman ini sering disebut *'flight into the unknown'*.<sup>54</sup> Berdasarkan pengalaman, indera juga dapat distimuli dari objek seperti pasir, kostum, lampu, dekorasi, kaligrafi, instalasi, dan lukisan.

Improvisasi juga dapat didekati melalui suatu imajinasi situasi spesifik.<sup>55</sup> Misalnya imajinasi situasi "Bertemu dan berpisah": dua penari saling berjauhan, bergerak semakin mendekat, berpapasan, bertemu, bergerak bersama, berpisah, saling menjauh. Berbagai imajinasi situasi dapat diciptakan, misalnya "berjalan di hutan", "bertemu rival", "Sahabat", "pertangkar", dan sebagainya.

Dalam praktik improvisasi, Sardono W. Kusumo dan Daniel Nagrien menggunakan pendekatan pernafasan dan dorongan internal yang dimulai dengan 'pengosongan diri'. Bergerak spontan mengikuti denyut jantung dan intuisi.<sup>56</sup> Sementara itu, Bagong Kussudihardja mengajarkan improvisasi imajinatif bersumber dari pemeranan seperti menjadi entitas air, api, pohon, udara, batu, tanah, hewan, atau karakter manusia tertentu.<sup>57</sup>

Dapat dipahami bahwa improvisasi merupakan aktivitas penjelajahan gerak spontan, intuitif, dan bebas. Gerak improvisasi dapat distimuli antara lain dengan; manipulasi pola gerak, tanggapan panca indera, imajinasi situasi, pernafasan, dan imajinasi pemeranan.

Mengingat tujuan dari riset artistik-koreografi di samping penciptaan karya tari juga penulisan karya ilmiah, maka koreografer-peneliti di samping melakukan eksplorasi-improvisasi, juga melakukan riset eksperimen lapangan (secara spesifik dapat mengacu pada metode etnografi) untuk mengumpulkan data. Dalam konteks penelitian eksperiensial, Jean Clandinin menjelaskan sebagai berikut.

Dalam kajian eksperiensial, peneliti menghadapi kenyataan kompleksitas. Kompleksitasnya dapat diibaratkan sebagai pengembara yang tersesat di hutan belantara (disebabkan oleh banyaknya pohon) dan membuatnya kesulitan untuk menentukan arah/jalannya penelitian. Dalam mengkaji kompleksitas pengalaman ini, maka yang paling penting dilakukan oleh peneliti adalah bagaimana agar ia sebisa-bisanya tetap terfokus pada alur-alur yang relevan bagi penelitiannya.

---

54 Alma M. Hawkins, 1988., *op cit.*, 22.

55 *Ibid.*, 19-28.

56 Pengalaman belajar dengan Sardono W. Kusumo di Institut Kesenian Jakarta (1980), dan dengan Daniel Nagrien di American Dance Festival (1992).

57 Pengalaman sebagai penari "Bagong Dance Group" tahun 1977-1984.

Minimal dalam kajian eksperiensial, peneliti berhasil mendefinisikan ulang maksud dan tujuan penelitian berdasarkan kejadian dan kisah menarik yang muncul secara tiba-tiba dan tak terduga.<sup>58</sup>

Aktivitas pada tahap eksplorasi-improvisasi mirip dengan tahap terjun di lapangan pada desain penelitian. Pada tahap terjun di lapangan, peneliti melakukan observasi, wawancara, pengumpulan data, dan memastikan keakuratan data.<sup>59</sup> Dapat dikatakan bahwa pada tahap eksplorasi-improvisasi, koreografer-peneliti melakukan tindakan pengumpulan dan penciptaan materi baik dalam konteks karya tari maupun karya tulis. Aktivitas pengamatan dan wawancara dengan parakomunikator dalam tim produksi merupakan data pengalaman sebagai materi penulisan. Pengalaman pribadi antarkomunikator dalam tim produksi memperkaya dan menciptakan warna-warni yang menghidupkan laporan penelitian.

Hal yang perlu diingat bahwa koreografer-peneliti terkadang asyik dalam improvisasi dengan temuan-temuan baru yang mengejutkan namun tidak selalu konsisten dengan gagasan awal. Hal ini bisa menjauh dari gagasan awal dan perancangan. Untuk itu, koreografer-peneliti perlu bolak-balik, sering mengingat kembali gagasan awal dan rancangan yang telah ditentukan sekaligus mengkritisinya. Gagasan awal dan perancangan perlu secara terus menerus dipegang sebagai 'arahan' yang memotivasi, sehingga menggairahkan dan 'menggerakkan' aktivitas kebertubuhan. Gagasan awal dan perancangan dapat berubah pada saat peneliti melakukan tindakan di lapangan, sebab riset artistik-koreografi bersifat eksperiensial.

Berbagai situasi bisa terjadi di lapangan, temuan tak terduga dapat mendorong pengembangan atau terkadang justru mengkritisi gagasan dan perancangan. Menghadapi temuan yang tak terduga, koreografer-peneliti perlu selalu mengingat gagasan awal, perancangan, dan waktu yang terbatas dalam proses belajar di perguruan tinggi.

## **Komposisi-Evaluasi**

Tahap komposisi-evaluasi dapat dipahami sebagai tindakan penyusunan karya tari sebagai sentral penelitian penciptaan. Koreografer-peneliti mengolah,

---

58 *Ibid.*, 575-576.

59 Norman K. Denzin, Yvonna S. Lincoln., *op cit.*, 289-295.

menganalisis, dan menginterpretasi materi-materi untuk disusun dalam kesatuan bentuk karya tari yang utuh. Istilah komposisi juga sering disebut pembentukan (*forming*). Pada tahap pembentukan ini, menurut Hawkins, masih diperlukan spontanitas, namun ditambah dengan proses seleksi, integrasi, dan kesatuan, sehingga menghasilkan bentuk, sebuah entitas yang dinamakan tari. Gerak yang telah ditata menjadi bentuk yang simbolis, suatu tarian yang mempresentasikan ekspresi unik dari penciptanya.<sup>60</sup> Pada tahap komposisi-evaluasi, penambahan elemen teatral seperti tata cahaya, busana, suara, dan dekorasi dimungkinkan untuk mempertegas pernyataan-pernyataan, tekanan-tekanan, dan dramaturgi dalam karya tari.

Perlu dicermati bahwa penciptaan tari bersumber dari kreativitas yang dipengaruhi oleh atmosfer diri koreografer, tim kolaborator, dan lingkungan. Wajar kiranya jika pada waktu tertentu, proses komposisi terasa lambat dan kurang produktif, sementara pada saat tertentu semua tim sangat semangat dan produktif. Hawkins menyebutkan, karena kreativitas berkembang sangat tergantung pada respon diri kreator, maka tingkat produktivitas cenderung tak terduga dan tidak mengikuti aturan atau pola waktu. *Because creative growth is so dependent on the self-response of the creator, it is unpredictable. It does not follow any set order or time pattern.*<sup>61</sup>

Tujuan utama riset artistik-koreografi adalah penciptaan tari dan penulisan karya ilmiah sebagai kesatuan. Pekerjaan ganda, yakni mencipta dan menulis, tidak harus dilaksanakan pada waktu dan ruang yang sama. Berdasarkan pengalaman, keduanya dapat saling mengisi dan memengaruhi. Terkadang semangat mencipta lebih kuat dari pada menulis, atau sebaliknya, pada waktu tertentu justru semangat menulis mendominasi kegiatan kreatif.

Koreografer-peneliti, di samping mencipta tari, juga menulis karya ilmiah. Buterworth menjelaskan bahwa seniman-peneliti di dunia akademis perlu mempresentasikan konteks penelitian dan penggambaran permasalahan, metode-metode dan hubungan pendekatan terhadap praktik-praktik yang berlaku pada umumnya di lingkungan akademis. Lebih lanjut dinyatakan, bahwa karya seni

---

60 Alma M. Hawkins, 1988., *op cit.*, 28-29.

61 *Ibid.*, 29.

koreografi bisa jadi memiliki fitur yang bagus sebagai hasil dari suatu praktik riset, namun seniman-peneliti juga harus mempresentasikan sudut pandang teoretis sebagai pendekatan atas objek dan data, dan sebagai basis interpretasi. Dengan demikian, seniman-peneliti harus menjustifikasi keputusan-keputusan dan mendokumentasikannya, dan para pembaca harus dapat mengikuti proses riset dan ketelitian hasil baik di atas panggung maupun di atas kertas. Epistemologi (pengetahuan) harus bersuara (terbaca). Pernyataan tersebut dituliskan oleh Buterworth sebagai berikut.

*The artist-researcher in academia needs to present the research context and delineate the problems, methods and the relationship of his or her own approach to prevailing practices (Hannula, Suoranta and Vaden 2005: 160-2). The art work choreography might well feature as an outcome of the research practice, but the artist-researcher must also present theoretical viewpoints, from which to approach the object and data, and upon which he or she bases his / her interpretations. The artist-researcher must justify his / her decision-making and document it, and the reader must be able to follow the research process and scrutinise the results on page and stage. The epistemology must be sound.<sup>62</sup>*

Hannula menjelaskan bahwa bentuk kehormatan atas hasil penelitian yang ditulis maupun dilaporkan, tesis ilmiah (seperti disertasi doctoral), harus didekati dengan penekanan khusus dan perhatian pada metodologi. Pada saat yang sama, materi yang bersifat data merupakan bahan yang diolah dalam penulisan. Penulisan, sebagai cara berfikir, tindakan penelitian dan pelaporan, harus menemukan cara memperlakukan bahasa dalam tatakrama yang beragam, dengan demikian keunikan pengalaman artistik tidak hilang manakala pemikiran kita dikomunikasikan. Hannula menuliskan pernyataan tersebut sebagai berikut.

*The privileged form of writing and reporting research results, a scientific thesis (such as a doctoral dissertation), has to be approached with a particular emphasis and methodological attention. Writing, as a way of thinking, doing research and reporting it, has to find a way of treating language in a pluralist manner, so that the uniqueness of artistic experience is not lost when our thinking about it is communicated.<sup>63</sup>*

Karya tari maupun karya tulis harus 'terbaca' sebagai konsekuensi atas upayanya dalam penyebaran ilmu pengetahuan. Keduanya berasal dari satu

---

62 Jo Buterworth dan Liesbeth Wildschut., *op cit.*, 158.

63 Mika Hannula-Juha Suoranta-Tere Vaden., *op cit.*, 37.

muara, yakni gagasan awal yang dipilih pada awal proses penciptaan-penelitian. Gagasan awal itu sebagai stimulan yang memiliki makna yang mendorong emosi, motivasi, dan tindakan nyata sehingga menghasilkan karya yang utuh.

Karya yang masih dalam proses penciptaan maupun yang telah utuh sebagai entitas tari perlu dievaluasi. Banyak koreografer menggunakan kamera *smartphone* untuk mendokumentasi komposisi sebagai cara untuk evaluasi. Di samping itu, diskusi dengan para kolaborator juga merupakan cara evaluasi yang penting untuk melakukan kritik-diri secara terbuka. Banyak koreografer yang mengkritisi diri dengan metode diskusi dengan pengamat. Koreografer mengundang beberapa pengamat hadir dalam *runthrough* (latihan utuh) untuk mengamati dan memberikan evaluasi terhadap karya. Cara ini di samping bermanfaat dalam proses evaluasi, juga sekaligus meningkatkan kualitas presentasi sebab sistem kegelisahan pemain meningkat manakala *runthrough* disaksikan pengamat.

Evaluasi yang melibatkan aktivitas diskusi, analisis, interpretasi, dan perbandingan-perbandingan dengan karya sebelumnya dapat membuka stimulan baru. Di samping itu, latihan yang diulang-ulang merupakan proses internalisasi sehingga komposisi dapat menyatu dengan tubuh (*embodied*). Dalam perspektif neurokognisi tari, stimulan yang tersimpan dalam memori diuji melalui penilaian (*appraisal*) yang memengaruhi emosi, motivasi, dan intensi. Satu stimulus, melewati proses penilaian, dapat memproduksi berbagai motivasi dan intensi. Hal tersebut diungkapkan oleh Thomas Schack dalam *Building Blocks and Architecture of Dance*. Ia menyatakan:

Stimuli and appraisal-dependent emotions are store in memory as specific elements of cognitive event profiles and are functionally linked with the initiation and maintenance of motivation. One stimulus, therefore, may produce not only one, but several types of motivation.<sup>64</sup>

Dalam praktik tari, setiap presentasi karya utuh merupakan stimulus yang memengaruhi emosi dan motivasi dengan temuan makna-makna yang mengevaluasi tindakan. Berdasarkan cara kerja otak dalam teori neuro kognitif, sesungguhnya, setiap tindakan latihan karya utuh (*runthrough*) merupakan stimulus yang dievaluasi pada tahap penilaian (*appraisal*) dalam otak. Hasil evaluasi itu kemudian memengaruhi emosi, motivasi, dan tindakan berikutnya.

---

64 Bettina Blasing, Martin Puttke, dan Thomas Schack., *op cit.*, 27.

Koreografer-peneliti terkadang menghadapi situasi yang membingungkan manakala menemukan makna-makna baru yang amat signifikan, namun tidak sepenuhnya konsisten dengan gagasan awal, perancangan, maupun materi-materi. Hal ini saya alami dalam penciptaan-penelitian *Body in Between*. Pada tahap komposisi-evaluasi, saya justru menemukan gagasan yang jauh lebih relevan sebagai karya disertasi dari pada gagasan sebelumnya. Gagasan awal pada mulanya: “penciptaan tari kolaborasi” dengan subjek tari topeng Jawa, Madura, dan Indramayu. Pada tahap komposisi-evaluasi, saya mendapat inspirasi, yakni “penciptaan tari tele kolaborasi yang mempertemukan ruang nyata dan maya” yang mengarahkan pada format pertunjukan realitas teleholografis. Meskipun keduanya masih bersumber dari kolaborasi, namun sangat berbeda substansinya. Inspirasi baru itu lebih kuat nilai temuannya dari pada gagasan awal pertama, untuk itu saya mengembangkannya, meskipun harus merombak gagasan, konsep, proses, dan produknya, hingga terwujud karya tari dan disertasi “Pertunjukan Realitas Teleholografis *Body in Between*: Tubuh di antara Nyata dan Maya”.

Jika menghadapi permasalahan seperti itu, koreografer-peneliti ditantang untuk memilih; konsisten dengan gagasan awal atau mengembangkan penelitian. Tak jarang seniman mengejar kepuasan batin sehingga memilih jalan yang rumit, menyita waktu dan tenaga, serta rela mengeluarkan ekstra biaya dalam pengembangan penelitian. Apapun pilihannya, itu bagian dari proses kreatif yang tidak dapat diukur dengan sekadar pertimbangan efisiensi dan efektifitas waktu dan biaya sebagaimana diterapkan di bidang manajemen seni pertunjukan.

## **Presentasi-Dokumentasi**

Karya tari lahir setelah dipertunjukkan di hadapan penonton. Sedangkan karya tulis selesai sempurna setelah dipublikasikan. Pada akhirnya, presentasi di atas pentas dan di atas kertas menjadi produk riset artistik-koreografi. Format pertunjukan memiliki kelenturan yang disesuaikan dengan substansi penelitian artistik, sedangkan publikasi karya ilmiah memiliki aturan yang jelas sesuai dengan ketentuan lembaga.

Dunia penciptaan tari yang kompleks tidak dapat dibandingkan dengan bidang lain yang mungkin terkesan lebih sederhana dalam proses penciptan dan presentasi karyanya. Kompleksitas itu, misalnya dalam komponen mediumnya. Penciptaan tari memerlukan medium penari yang memiliki karakter individual yang kompleks. Akibatnya, kompleksitas presentasi dalam produksi pertunjukan tari menjadi konsekuensi dalam menjaga kualitas penciptaan tari.

Menurut pandangan Judith Lynne Hanna, entitas tari berkaitan dengan maksud dan tujuan penciptaan yang terwujud dalam produk tari, di samping komponen gagasan/konsep, proses, dan medium.<sup>65</sup> Pertunjukan karya tari menjadi puncak penciptaan, dalam konteks ini, penari menjadi subjek yang menginterpretasi dan menginternalisasi tari serta mengomunikasikannya dengan penonton. Presentasi merupakan hasil pengolahan artistik yang dipimpin oleh koreografer dalam proses penciptaan. Penari merupakan instrumen dan medium dalam seni tari yang mengubah dunia visi menjadi nyata dan hidup. Untuk itu, koreografer mengembangkan kepercayaan kepada para penari atas bakat dan kemampuan untuk memerankan atau membawakan gagasannya. Hasil presentasi tari bergantung pada kualitas pengolahan dan pemeliharaan selama proses berlangsung. Hasil riset artistik-koreografi pada akhirnya diwujudkan dalam bentuk laporan tertulis dan dokumentasi audio-visual sebagai pengetahuan yang dapat diakses dalam waktu tak terbatas.

## Penutup

Riset artistik-koreografi dimaksudkan sebagai cara pengungkapan keunikan-keunikan penelitian penciptaan tari di lingkungan akademis untuk menghasilkan karya tari dan karya ilmiah sebagai kesatuan. Koreografer-peneliti merupakan entitas tunggal yang memiliki peran ganda yakni pencipta dan peneliti. Tugas ganda ini dapat dikerjakan secara terpisah, baik ruang maupun waktunya.

Dalam riset artistik-koreografi, praktik penciptaan tari merupakan sentral penelitian yang mencakup gagasan, konsep (bentuk, isi, dan medium), proses, produk, dan dokumentasi. Meskipun demikian, riset artistik-koreografi juga menjunjung kaidah penyusunan laporan ilmiah yang deskriptif, metodologis, analitis, naratif, dan argumentatif. Dengan demikian, koreografer-peneliti perlu menyesuaikan diri dengan lingkungan akademis tanpa harus kehilangan keunikan-keunikan pribadi sebagai seniman tari.

Berdasarkan pengalaman berkarya sekaligus menulis, terutama pada jenjang doctoral yang berorientasi pada penelitian berbasis-praktik, penulisan (disertasi) menjadi kendala tersendiri yang memaksa menyesuaikan diri berkarya dalam konteks akademis. Namun, kemudian dirasakan bahwa kerja ganda dapat memberikan makna tersendiri. Aktivitas penyusunan kata ke dalam bentuk kalimat atau paragraf dengan warna-warni deskripsi, narasi, refleksi, dan

---

65 Judith Lynne Hanna, 1A987, *op cit.*, 24.

argumentasi memberikan keasyikan. Keasyikan dalam penulisan itu mirip dengan pengalaman dalam penyusunan gerak ke dalam bentuk motif-motif atau frase-frase koreografi dengan permainan ruang, waktu, tenaga dan dramaturgi. Pada proses penciptaan, koreografer-peneliti didampingi kolaborator dan berbagai properti untuk memecahkan masalah artistik. Sementara pada proses penulisan, koreografer-peneliti didampingi buku-buku sebagai partner yang membantu memecahkan masalah penulisan. Keharmonisan dialog dan pengelolaan relasi dengan tim artistik dan buku-buku turut memengaruhi hasil riset sebagai refleksi, ekspresi, pernyataan diri, dan pengetahuan.

Sejauh ini, Jurusan Seni Tari, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah menerapkan metode penelitian penciptaan tari baik pada jenjang S-1, S-2, maupun S-3 dengan cukup mapan. Namun demikian, karena pengetahuan dan metode penelitian penciptaan berkembang pesat, maka upaya pengembangannya perlu dilakukan. Tampaknya, metode penelitian penciptaan tari dan standar presentasinya (terutama pada tingkat doctoral penciptaan) merupakan topik diskusi yang menggairahkan untuk dikembangkan. Untuk itu pemikiran-pemikiran lebih lanjut diperlukan baik oleh para dosen, mahasiswa, maupun pemerhati perkembangan penelitian penciptaan seni.

## Daftar Pustaka

- Anderson, Jack. 1988. *Choreography Observed*. University of Iowa Press.
- Bennahum, Judith Chazin (ed.). 2005. New York and London: *Teaching Dance Studies*.
- Routledge Blasing, Bettina, Martin Puttke, dan Thomas Schack (ed.). 2010. *The Neurocognition of Dance: Mind, Movement and Motor Skills*, Hove and New York: Psychology Press Taylor & Francais Grup.
- Blom, Lynne Anne dan Tarin Chaplin. 1988. *The Moment of Movement: Dance Improvisation*, University of Pittsburgh Press.
- Blom, Lynne Anne dan L. Tarin Chaplin. 1992. *The Intimate of Choreography*, University of Pittsburgh Press.
- Borgdorff, Henk. 2012. *The Conflict of the Faculties: Perspectives on Artistic Research and Academia*, Leiden: Leiden University Press.
- Buckwalter, Melinda. 2010. *Composing While Dancing: An Improviser's Companion*, The University of Wisconsin Press.

- Buterworth, Jo dan Liesbeth Wildschut (ed.). 2010. *Contemporary Choreography: A Critical Reader*, London and New York: Routledge Taylor & Francais Grup, 2010,
- Darmono, Sapardi Djoko. 2012. *Alih Wahana*, Editum.
- Denzin, Norman K dan Yvonna S. Lincoln (ed.). 2009. *Handbook of Qualitative Research*, Edisi Bahasa Indonesia, Terj. Dariyatno, Badrus Samsul Fata, Abi, John Rinaldi. Pustaka Pelajar.
- Departemen Pendidikan Nasional London and New York. 2008. *Kamus Besar Bahas Indonesia*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Humphrey, Doris. 1958. *The Art of Making Dance (Seni Menata Tari)*, Terj. Sal Murgiyanto, 1983, Jakarta: Percetakan Aquarista Offset Jakarta.
- Hanna, Judith Lynne. 1987. *To Dance is Human: A Theory of Nonverbal Communication* Chicago and London: The University of Chicago Press.
- Hawkins, Alma M., 1988. *Creating Through Dance*. Princeton Book Company.  
 \_\_\_\_\_, 1991, *Moving from Within: A New Method for Dance Making*. A Cappella Books.
- Juha, Mika Hannula, Suoranta dan Tere Vaden. 2005. *Artistic Research- theorie, methods and practices*. Academy of Fine Arts, Helsinki, Finland and University of Gothenburg / ArtMonitor, Gothenburg, Sweden.
- Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi. 2016. *Panduan Lokakarya Penelitian Penciptaan dan Penyajian Seni*, FSP-ISI Yogyakarta, Disampaikan oleh Y Sumandiyo Hadi.
- Leavy, Patricia. 2015. *Method Meets Art: Arts-Based Research Practice*, New York / London: The Guilford Press.
- Miroto, Martinus. 2014. "Pertunjukan Realitas Teleholografis Body in Between: Tubuh di Antara Nyata dan Maya", Disertasi Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Neufeldt, Victoria (ed). 1989. *Webster's New World Dictionary of American English*. Simon & Schuster, Inc.
- Parviainen, Jaana. 1998. *Bodies Moving and Moved: A Phenological Analysis of the Dancing Subject and the Cognitive and Ethical Values of Dance Art*, Tampere University Press.
- Santana, Septiawan K., 2010. *Menulis Ilmiah Metode Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

# Srimpi “Wiwoho Girisapto”: Catatan dari Balik Layar<sup>1</sup>

Sal Murgiyanto

## Pengantar

Awal tahun 2012, saya purna tugas sebagai dosen di TNUA (Taipei National University of the Arts), Taiwan. Sesuai rencana, saya dan isteri--Alexia Maria Endang Nrangwesti--hijrah ke Yogyakarta untuk bersama-sama menghabiskan masa senja. Namun, manusia boleh merencana dan Tuhan bisa menerima atau menolaknya. Bulan Juli 2013 Endang, isteri tercinta, terdeteksi kanker paru akut. Kami sekeluarga berjuang sekuat tenaga melawannya tetapi tanpa hasil. Timbul frustrasi mendalam dan saya sempat protes kepada Tuhan, namun akhirnya sadar bahwa kami hanyalah manusia biasa yang di hadapan Bapa tak punya kuasa. Terimakasih yang dalam saya sampaikan kepada rekan Georg Kochi di Los Angeles, A.S., yang telah mengirim saya buku *How To Go On Living When Someone You Love Dies*<sup>2</sup> yang setia menemani saya selama merawat Endang. Di malam-malam sunyi menunggui isteri di R.S. Panti Rapih dengan hati tertindih, saya tuangkan pedih hati yang retak terhempas dan rasa duka yang dalam ke dalam bait-bait macapat *Mijil Wigaringtyas* terlampir (Lihat Lampiran I).

- 
- 1 Srimpi **Wiwoho Girisapto** disusun atas permintaan saya sebagai bagian dari upacara pemakaman isteri tercinta Alexia Maria Endang Nrangwesti. *Wiwoho* adalah perjamuan dan *Girisapto* nama makam seniman-budayawan yang didirikan perupa Saptohoedojo di kawasan Imogiri, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta yang menjadi tempat peristirahatan terakhir Endang.
  - 2 Therese A.Rando, *How To Go On Living When Someone You Love Dies* (New York: Bantam Books, 1991 [1988])

Ketika bertemu Drs. Sunardi (Mas Nardi), Kepala Sekolah SMKI di mana Endang pernah belajar menari semasa remaja, saya minta bantuan beliau sekiranya dapat mengumpulkan beberapa siswa untuk mendendangkannya nanti dalam upacara pemakaman Endang; sebagai ungkapan duka yang dalam dan selamat jalan kepada isteri yang saya cintai, mengantarkannya kembali ke rumah Bapa. Beberapa hari kemudian, ketika mas Nardi menjenguk ke Panti Rapih lagi, muncul ide lain. Saya bertanya kepadanya, “Mungkinkah koor macapat itu diiringi gamelan?” Mas Nardi menyanggupi.

Beberapa hari kemudian datang menjenguk Endang, Ibu Siti Sutiyah (K.R.T. Dwijo Sasminta Murti)—teman Endang semasa kuliah di ASTI (Akademi Seni Tari Indonesia) Yogyakarta. Saya pun memperlihatkan ke- 4 bait puisi Jawa yang saya buat kepada beliau sambil memberanikan diri untuk memohon apakah bersedia menyusun sebuah tarian pendek untuk mengantar Endang ke peristirahatan terakhirnya. Membaca 4 bait teks Mijil yang saya buat, Mbak Tiyah (begitu saya biasa memanggilnya di masa kuliah), sambil berurai air mata mengiyakan.

Segera Bu Tiyah mengumpulkan 4 penari putri senior—Tutiek Winarti, Heni Winahyu-ningsih, A. Retno Nooryastuti, dan V. Retnaningsih (akrab disapa Ning Nong)—untuk berlatih marathon di pendapa Pujakusuman dan di ruang kelas SMKI. Ketika pada tanggal 31 Maret 2014 Ibu Tiyah membawa para penari untuk melakukan “orientasi tempat” di halaman Makam Seniman-Budayawan “Girisapto” di Imogiri, Endang dipanggil menghadap Bapa. Keesokan harinya, **Wiwoho Girisapto** pun “dipertunjukkan” di pelataran kedua Gerbang Girisapto, sebagai bagian dari upacara pemakaman isteri tercinta. Martinus Miroto, yang dalam busana tradisi Jawa menjadi *cucuking lampah* berbisik kepada saya, “Mas Sal, di Yogya ini untuk yang pertama kali terjadi upacara pemakaman disertai pertunjukan tari.” Saya membentak lirih, “Ini bukan tontonan hiburan tetapi sebuah upacara yang direka guna berbagi duka!”

Saya terharu ketika **Wiwoho Girisapto** rampung dan jenazah diusung mendaki gunung, beberapa orang pelayat—ada yang saya kenali banyak yang tidak— sambil berurai air mata menyalami saya menyampaikan *bela-sungkawa*. Saya bertanya kepada diri sendiri, “Inikah yang dimaksud Richard Schechner pergeseran—“From Ritual to Theater and Back?” Maksudnya, “From Theater [moving] back to Ritual?” Inikah sebabnya kenapa Jerzy Grotowski di akhir kariernya yang sukses sebagai sutradara teater meninggalkan panggung untuk masuk ke dalam sebuah laku yang ia sebut “para” theater: sebuah kegiatan yang ditata sebagai upacara di mana “peserta upacara” yang dibatasi jumlahnya aktif

terlibat dalam proses kreatif sehingga terjadi pertemuan dari hati ke hati di dalam sebuah perjumpaan?

Saya berusaha untuk tabah sambil mencermati buku Therese A. Rando yang menyebut 38 mitos untuk mengatasi kesedihan mendalam seperti yang saya alami yang semuanya omong kosong. Sebaliknya ia menegaskan:

*[G]rief is an intensely personal event. No two people will ever grieve in the same fashion, even when they have lost the same person....Your own grief will be unique and unlike any other's despite the fact that you may share some similarities with other grievers.*

*Different losses impact upon us in various ways and leave us with diverse needs. The loss of a spouse is not like the loss of a parent.*<sup>3</sup>

Saya ingat betul pesan Dokter Iswanto setelah Endang lima kali kemoterapi dengan hasil yang tak menjanjikan dan sebuah diskusi panjang bersama Ajeng dan Luki, “Pak Sal, Ibu boleh dirawat di rumah. Kalau ada keluhan, bisa menemui saya kapan saja dan akan saya beri obat untuk mengurangi rasa sakit bukan menyembuhkan. Silahkan rawat ibu dengan penuh kasih. Bapak lakukan dan berikan yang terbaik untuk ibu dan jangan buat beliau kecewa.”

Saya pun sadar sepenuhnya bahwa “yang datang dari Allah, akan kembali ke Allah” dan manusia tak pernah tahu bila saatnya tiba. **Wiwoho Girisapto** adalah tindakan dan bingkisan terbaik serta unik yang bisa saya lakukan sebagai insan tari untuk mengantar isteri yang sangat saya cintai kembali ke haribaan Bapa. Sebuah upaya berbagi rasa dalam mengungkapkan cinta yang tulus dan duka yang dalam.

## **Mengungkap Kedalaman Rasa untuk Makna**

Dari awal, Srimpi **Wiwoho Girisapto** diniatkan bukan sebagai pertunjukan hiburan—yang memberikan kenyamanan ragawi dan/atau kenikmatan inderawi—melainkan sebagai sebuah ritual. Ritual adalah sebuah tindakan atau laku yang memperlihatkan kedalaman rasa—syukur, cinta kasih—para pribadi yang melakukannya atas karunia-karunia yang telah dianugerahkan oleh Tuhan. Ritual bisa juga dilakukan untuk menandai momen-momen penting dalam perjalanan hidup seseorang atau masyarakat. Ritual biasanya dilakukan di tempat yang suci

---

3 Ibid., hal. 4.

(pura, masjid, gereja), pada saat yang kudus (Jum'at, Sabtu, Minggu, Anggara kasih), dan dalam konteks yang terpilih (kelahiran, khitanan, pernikahan, kematian, wisuda, inagurasi, purna tugas). "Ritual perlu menyentuh afeksi dan rasa jiwa manusia, sehingga ritual itu kemudian menjadi spiritual."<sup>4</sup>

Spiritual bisa diartikan sebagai hal yang berhubungan dengan atau bersifat kejiwaan (rohani, batin). Batin dekat dengan masalah hati. Ini tampak jelas pada saat orang jatuh cinta. Anda yang pernah jatuh cinta pasti mengalami sukacita ketika berjumpa dengan yang dicintai, berbicara dengannya, bepergian dengannya; atau bagi mereka yang akhirnya bersatu dalam ikatan perkawinan, dalam cinta kasih untuk melahirkan keturunan baru.

Ini memperlihatkan bagaimana yang spiritual itu menggerakkan jiwa seseorang untuk berbuat dengan sukacita. Artinya, ada dorongan kekuatan batin yang membuat orang bertindak sesuatu guna menghasilkan buah dalam kehidupan.<sup>5</sup>

"Ritual," jelas Joko Lelono lebih lanjut, "bisa sungguh bermakna apabila melahirkan kekuatan spiritual yang bisa menggerakkan seseorang ke arah yang lebih baik, sehingga hidupnya tidak hanya asal mengalir saja bersama waktu."

Harus saya akui proses penciptaan tarian ini tidak berjalan runtut-rapi melalui tahapan seperti dituturkan oleh Jacqueline Smith atau Alma M. Hawkins: eksplorasi, improvisasi, dan komposisi, karena Srimpi **Wiwoho Girisapto** bukanlah tari-modern Amerika untuk siapa kedua guru tari Amerika itu menulis bukunya. Tarian ini digagas dan digarap oleh orang-orang Jawa, berdasarkan inspirasi dan pengalaman Jawa dan ditarikan oleh penari-penari klasik Jawa. Begitu pun penata tarinya—ibu Siti Sutiyah (K.R.T. Dwijo Sasminta Murti) serta penata musiknya—Drs. Sunardi yang Kepala Sekolah SMKI Bantul, Yogyakarta, adalah penari-penata tari, dalang dan ahli karawitan Jawa.<sup>6</sup>

Tetapi substansi proses kreatifnya tak bergeming dari inti buku Alma M. Hawkins yang berjudul *Moving from Within: A New Method*

---

4 M. Joko Lelono, "Jangan pisahkan Agama dari Spiritualitasnya," *Rohani*, No. 12. Tahun ke-62, Desember 2015, hal. 35.

5 *Ibid.*, hal. 36.

6 Maaf, mungkin ada yang penasaran, "Kalo Ibu Sutiyah adalah penata tari dan Drs. Sunardi penata musik, lantas peran apa yang dimainkan pak Sal?" Tari **Wiwoho Girisapto** tidak akan mewujudkan kalau tidak ada saya. Peran saya a.l., adalah sebagai pemrakarsa, pengarah artistik, dan produser.

*for Dance Making* (1991), yang diindonesiakan oleh Dr. I Wayan Dibia menjadi “Bergerak [atau Bertindak?] Menurut Kata Hati” (2003) seperti digambarkan Ajeng Nariswari—anak saya yang tertua—di bawah ini:

Dunia kami seolah runtuh ketika Mama didiagnosa terkena kanker paru-paru stadium empat pada bulan Agustus tahun 2013. Kami berharap akan terjadi mujizat tetapi hasil prognosisnya berlawanan arah. Dokter memberi waktu tiga bulan, Mama bertahan selama tujuh bulan. Kami semua berusaha mengatasinya sebaik mungkin.... Bersama saya, Papa mulai melakukan suatu pekerjaan yang sulit namun harus dilakukan, yaitu mencari tempat atau tanah di pemakaman. Pada akhirnya, kami memilih Girisapto, suatu tempat peristirahatan terakhir di Imogiri untuk para seniman-budayawan yang menjadi milik dan dirancang secara khusus oleh almarhum perupa Saptohoedojo. Setelah itu, Papa mulai bekerja, merancang dan menyiapkan sebuah rumah masa depan “untuk siapapun—papa atau mama— yang membutuhkannya terlebih dahulu.”

Papa juga mulai sibuk mengatur latihan tari. Saya tidak tahu sama sekali untuk apa latihan tari tersebut dan pada suatu malam, saya marah ketika dia pergi untuk menunggui latihan. Saya juga mendengar secara tidak sengaja papa menyiapkan iringan gamelan, yang menurut saya tidak perlu, bahkan berlebihan. Tetapi saya tidak terlalu memperhatikan dan menduga bahwa dia hanya membutuhkan kegiatan untuk mengalihkan pikirannya, atau bahwa ini cara dia mengatasi duka yang dalam menghadapi sakitnya Mama.

Ternyata dugaan saya meleset: pikiran kreatif Papa sedang berjalan penuh. Suatu malam, ketika Mama terbaring di tempat tidur dalam keadaan sangat lemah, Papa memegangi kedua tangannya dan mendendangkan lagu yang saya pikir sebuah lagu pengantar tidur dalam bahasa Jawa. Saya tidak mengerti kata-katanya tetapi mata saya berkaca-kaca. Saya baru tahu kemudian bahwa lagu tersebut adalah sebuah puisi Jawa yang sangat indah—Sekar Macapat Mijil *Wigaringtyas* (Hati yang Terhempas) yang diciptakan khusus oleh Papa saat menunggui Mama di Rumah Sakit Panti Rapih. Puisi itu mengungkapkan betapa hancurnya hati Papa menghadapi kemungkinan besar kehilangan Mama (A.G. Ajeng Nariswari, “Membaca Papa,” 2015).

Awalnya, saya memang hanya mencoba mengungkapkan suasana hati yang hancur itu ke dalam bentuk puisi Jawa yang saya akrabi. Sulitnya memahami kehendak Tuhan, saya gambarkan dalam bait pertama: tiba-tiba saja pendamping hidup saya direnggut. Ada rasa marah juga dipedaya. Bait kedua mengungkapkan

kesadaran akan rapuhnya kemolekan ragawi: kecantikan wajah dan keelokan tubuh yang dirawat tekun dan dibanggakan itu lenyap dalam sekejap. Setengah tak percaya, setiap malam kugenggam tangan Endang yang lembut. Kedua tangan inilah yang dalam 37 tahun terakhir merawatku: menyiapkan makanan dan merawat rumah dari pagi sampai petang tanpa pernah mengeluh atau menuntut.

Aku takkan pernah lupa ketika di New York dalam puncak frustrasi karena komputerku “crash” semasa menyelesaikan disertasi Ph.D. di NYU, Endang mendekatiku dan berbisik lembut, “Papa, aku masih ada tabungan yang bisa papa gunakan untuk membeli komputer pengganti.” Perempuan berhati emas yang tergolek lunglai di depanku inilah yang juga telah memberiku dua puteri: mengasuh, merawat, mendidik, dan membesarkannya dengan kesabaran tiada tara. Saya ingat Judy Mitoma pernah berkata, “Mas Sal Anda terberkati memiliki isteri mbak Endang. Semua kedudukan dan prestasi yang mas Sal peroleh selama ini, hanya mungkin Anda capai karena ada mbak Endang yang mendampingi mas Sal dengan setia dan penuh kesabaran.” Air mataku pun membeludak tak terbendung.

Sekar Sari yang sempat meradang atas tindakanku merancang ritual bagi Endang, menulis-kan pengamatannya:

...begitu besar dan dalam rasa cinta pak Sal kepada Bu Endang. [Kepadaku] Pak Sal bercerita betapa beratnya melepaskan Bu Endang saat itu, walau kondisi Bu Endang sudah kritis dan semakin lemah. Hingga suatu ketika Pak Sal berupaya kuat untuk mengikhhlaskan Bu Endang. Dari lubuk hati pak Sal mengucapkan rasa cintanya kepada Bu Endang yang akhirnya harus beristirahat untuk selamanya. Tanda tanya dan rasa kecewa saya pun sirna. Yang tersisa adalah rasa kagum tentang kado yang indah di ujung perjalanan hidup dari pak Sal untuk Bu Endang. Cinta yang sangat dalam membuat pak Sal tidak merasa cukup untuk menyampaikan rasa kehilangan atas isteri yang sangat dicintainya [hanya melalui kata-kata]. Baris-baris kata itu pun beliau transformasikan ke dalam persembahan tari yang indah dan sakral (Sekar Sari, “Mengungkap Cinta yang Dalam: Sebuah Transformasi Rasa,” 2015).

Sari benar, pengalaman berguru ke Richard Schechner, membaca buku Therese Rando, pertemanan dengan Mas Nardi serta ibu Sutiyah mendorong saya untuk mentransformasikan puisi Jawa yang saya buat menjadi sebuah tari-ritual yang membebaskan dan memberikan makna yang dalam. Ibu Siti Sutiyah (KRT Dwijo Sasmita Murti) menuliskan pengalamannya:

[Pertengahan Februari 2014], Mas Sal Mur[giyanto] memintaku membuat sebuah tarian ritual untuk penghormatan terakhir bagi Jeng Endang menghadap penciptanya. Aku terpaku diam sewaktu menerima naskah berupa empat bait tembang macapat **Mijil Wigaringtyas** yang di Yogyakarta dinamai **Wedaringtyas**, artinya ungkapan isi hati yang dalam--yang isinya tentang perjalanan hidup, penyerahan diri kepada Yang Maha Kuasa serta doa suci bagi istri tercinta. Berkali-kali aku membaca naskah itu, [yang kemudian saya beri nama **Kidung Pungkasan**] berbagai pertanyaan muncul di benakku tanpa aku dapat menjawabnya. Meski demikian, penyusunan tari tersebut tetap aku laksanakan walau dengan perasaan hati yang tidak karuan. (K.R.T. Dwijo Sasminta Murti, "Sumber yang tak Pernah Kering," Yogyakarta, 15 Juli 2015).

Menurut Drs. Sunardi,<sup>7</sup> penata iringan **Wiwoho Girisapto**, yang membuat tarian ini luar biasa dan menjadi yang pertama ada di Yogyakarta, adalah hadirnya sajian tarian yang dilakukan di makam sebagai bagian dari ritual penguburan.

Persiapan **Wiwoho Girisapto** dimulai ketika ibu Alexia Maria Endang Nrangwesti dirawat di Rumah Sakit Panti Rapih dalam keadaan akut dan dinyatakan dokter kapan saja dapat dipanggil Tuhan. Proses penataannya pun dilakukan sembunyi-sembunyi, jangan sampai didengar oleh Bu Endang, dan diketahui orang lain di luar sana. Karena hal seperti ini sensitif dan mudah menimbulkan salah pengertian. Dalam proses, Mas Sal sering berembug dengan saya dan ibu Siti Sutiyah...yang menggarap koreografi **Wiwoho Girisapto**.

Proses penciptaannya sendiri tidak berlangsung lama. Kalau dihitung, bahkan tidak ada satu bulan dan kami hanya sempat melakukan latihan bersama—tarian dengan iringan gamelan—sebanyak 2-3 kali. Latihan gamelannya sendiri, pertama kali dilakukan untuk membuat rekaman gending pengiring bagi latihan para penari....Melalui **Wiwoho Girisapto**, kami semua ingin membantu meringankan beban kesedihan Mas Sal. (Sunardi, "Wiwoho Girisapto: Pancaran Jiwa yang Dalam" 2015).

Adapun tentang makna **Wiwoho Girisapto**, dapat disimak dari ungkapan dua penari yang dengan tekun mengikuti proses terciptanya ritual ini. Tutik Winarti menyatakan,

---

<sup>7</sup> Penari, pengrawit, dan penulis naskah *langen mandra wanara* dan *wayang orang* gaya Yogyakarta serta Kepala Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1, Kasihan, Bantul, Yogyakarta yang sebelumnya disebut Sekolah Menengah Karawitan Indonesia (SMKI) sejak 14 Juli 2007.

Pak Sal suami luar biasa yang sudah memberikan dan menyiapkan yang terbaik untuk isteri tercinta. Saya kira tidak banyak di dunia ini isteri yang seberuntung almarhum Bu Endang, di mana makamnya disiapkan suami tercinta di tempat yang megah dan ditata sangat indah. Proses tersebut memberikan pelajaran hidup bagi saya agar selalu bersyukur dan tetap melakukan yang terbaik walau sedang menghadapi permasalahan hidup yang tidak selalu indah dan menyenangkan...

Saya bersyukur dan sungguh merasa beruntung bisa terlibat langsung dalam peristiwa yang langka ini. Bukan saja saya mendapatkan pengalaman artistik yang sulit dilupakan tetapi juga pengalaman religious yang luar biasa (Tutik Winarti, "Guru yang Inspiratif" 2015)

Sementara M. Heni Winahyuningsih menegaskan makna **Wiwoho Girisapto** bagi hidupnya,

Pengalaman dan kesempatan belajar secara istimewa sebagai penari **Wiwoho Girisapto** menjadi salah satu hal yang sangat berarti dalam hidup saya: belajar memahami ungkapan bahasa cinta yang berupa aneka bentuk.... Peristiwa yang dialami Pak Sal akan memberikan inspirasi bagi saya dalam menghadapi kenyataan hidup yang seringkali tidak seperti yang saya inginkan, tidak seindah yang saya rancang (Heni Winahyuningsih, "Ritus Peralihan Menuju Kelanggengan" 2015).

## Aspek Keindahan

Sasaran utama ritual adalah *efficacy* atau kedalaman rasa dan makna, oleh karena itu tidak semua ritual dilakukan dengan mempertimbangkan aspek keindahan. Upacara meminta hujan dan penyembuhan misalnya lebih mementingkan kesungguhan niat dan terkabulnya permohonan dari pada keindahan. Khotbah di masjid atau di gereja tidak selalu menawan karena yang dipentingkan adalah muatan pesan dan bukan "bagaimana" menyampaikan. Tetapi di dalam ritual **Wiwoho Girisapto** keindahan dapat ditemui di berbagai bagian ritual. Empat bait puisi Jawa yang menjadi dasar penciptaan, bukan saja dipuji oleh Ajeng Nariswari sebagai "sebuah puisi Jawa yang sangat indah," tetapi juga oleh para pelaku dan pelayat yang hadir.

Angela Retno Nooryastuti, penari **Wiwoho Girisapto** menuliskan, "Yang membuat saya miris adalah syair tembang,,yang disusun oleh pak Sal sendiri, yang begitu tulus dan lahir dari lubuk hati yang paling dalam. Saya kira, siapa pun yang membaca atau mendengarnya pasti akan hanyut dan bisa merasakan

apa yang dirasakan pak Sal” (2015). Penting disimak bahwa yang indah dari **Mijil Wigaringtyas** itu bukan saja teks tembangnya tetapi juga “lagu”nya seperti dinyatakan Nariswari, “Saya tidak mengerti [makna] kata-katanya tetapi mata saya berkaca-kaca.” Heni Winahyuningsih, menegaskan: “Sastranya begitu indah, menyiratkan kecintaan, keharuan, keikhlasan, kepasrahan kepada Tuhan, dan kesedihan yang dalam melepas kepergian istri tercinta, tetapi tidak ada kesan cengeng dan mendayu-dayu. Kesedihan dan kecintaan itu tampil anggun” (2015).

Sementara itu Nooryastuti menjadi saksi akan keindahan yang dihadirkan oleh kematangan penampilan dari para penari **Wiwoho Girisapto**,

Penampilan keempat penari **Wiwoho Girisapto**, menurut beberapa orang yang hadir tampak begitu menyentuh dan membekas di hati sehingga orang-orang yang menyaksikan tarian di pemakaman Girisapto di Imogiri [banyak yang] tak kuat membendung air mata. Pak Sal dalam perbincangan bersama di rumahnya mengatakan bahwa itulah yang disebut ‘menari dengan hati’...

Pencarian dan penghayatan merupakan proses belajar menari yang harus dilakukan dengan latihan terus menerus, ditambah dengan sering menonton pertunjukan [berbobot]. Dalam proses pencarian tersebut, ketika teknik gerak sudah mulai ditemukan, seyogyanya terus dicoba atau dilakukan sampai dapat memberikan atau memasukkan ‘roh’ ke dalam setiap gerak. Memberi roh ke dalam gerak itulah yang disebut dengan ‘menari dengan hati’, yaitu merasakan setiap gerak yang dilakukan secara jujur dan bersungguh-sungguh (2015).

Akhirnya Drs. Sunardi (2015) menyimpulkan:

[Gema] tarian dan iringan gamelan...upacara pemakaman itu...sampai sekarang... masih dapat dirasakan. Sentuhan emosional yang lembut dalam **Wiwoho Girisapto** tersebut sesungguhnya adalah pancaran jiwa dan kasih Mas Sal yang sangat dalam untuk Mbak Endang—sebuah **Kidung Pungkasan** dari seorang suami untuk isteri yang sangat dicintai.

## **Proses Penciptaan Karya Seni**

Semester lalu, saya diminta mengajar “Isu Seni” di Program Pascasarjana, Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta. Sebagai tugas akhir-semester saya meminta mahasiswa menulis sebuah makalah yang mengupas Isu Seni yang sedang hangat dibicarakan di bidang profesinya masing-masing. Ada beberapa makalah menarik, salah satunya ditulis oleh Drs. I Gusti Nengah Nurata “Peranan Muatan

Nilai Etnik Nusantara dalam Persaingan Seni Rupa Murni antar Negara” (2016). Dalam tulisannya Nurata—perupa kelahiran Tabanan, Bali (1985), alumnus STSRI-ASRI Yogyakarta yang kini berkarya dan mengajar di Nurata Fine Arts Studio di Karanganyar dan ISI Surakarta--membuat sebuah skema sebagai landasan membicarakan Proses Penciptaan Karya Seni Rupa Murni (Lihat Lampiran II). Skema Struktur Penciptaan Nurata yang diolah berdasarkan pengalaman berkarya seni di Indonesia ini menarik dan dengan sedikit modifikasi bisa kita terapkan untuk mencermati proses penciptaan karya seni lain. Skema penciptaan Nurata akan saya gunakan membahas proses penciptaan “ritual” **Wiwoho Giri Spto** (2015).

Struktur Penciptaan Karya Seni yang dibuat Nurata terdiri dari 10 baris yang dapat dikelompokkan menjadi dua bagian. Lima baris pertama adalah tahapan yang mesti dilalui seorang seniman untuk mendapatkan “tema penciptaan karya seni.” Lima baris kedua menggambarkan bagaimana rekaman pengalaman kehidupan itu dikelola dan diwujudkan menjadi sebuah karya.

### 1. Tema Penciptaan.

Semua seniman yang percaya akan adanya Tuhan—apa pun Asma suciNya—tulis Nurata, berinteraksi dengan-Nya baik secara pribadi atau bersama-sama; langsung atau melalui lembaga agama dalam bentuk ritual atau upacara. Hubungan ini dapat dilakukan secara berkala dan/atau menurut kebutuhan pada saat-saat yang genting dalam perjalanan hidup seseorang. Tergantung dari agama dan latar sosial-budayanya, ia bisa melakukannya dengan berpuasa, meditasi, bertapa, *maneges*, *ngrowot*, *ngurang-ngurangi*, sholat lima waktu, sembhayang Jum'at atau berdoa di gereja pada hari Minggu. Merayakan Hari Raya Ied, Natal, Paskah, Thanksgiving, Imlek, Galungan, Kuningan merupakan berbagai upaya manusia untuk merawat hubungan dengan Tuhan.

Tetapi dalam kehidupan sehari-hari, hubungan manusia dengan Tuhan dilakukan melalui interaksinya dengan benda-benda (*tangible* dan *intangible*) serta tindakan yang menurut logika manusia terjadi atas perkenan Tuhan. Benda-benda teraba (*tangible*) yang bisa dikenali melalui kelima indera (dilihat, didengar, diraba, dibau, dan dikecap) tersebut membentuk **dunia atau alam nyata**. Di samping dunia/alam nyata, masih ada dunia lain yang tak terdeteksi dengan kelima indera manusia, yaitu dunia halus atau alam roh, setan, jin, peri, perayangan, gendruwo, thuyul, buta-kala, Nyai Roro Kidul dan sebagainya—yang membangun **dunia/alam maya**. Interaksi seniman dengan dunia nyata dilakukan melalui keberadaan dan peri kehidupan manusia, binatang, dan tumbuhan serta

keberadaan dan peristiwa yang terjadi di alam nyata. Interaksi seniman dengan dunia maya dilakukan melalui keberadaan dan peri kehidupan alam maya serta keberadaan dan peristiwa alam maya. Hasil interaksi dengan dunia nyata dan dunia maya ini merupakan pengalaman kehidupan yang disimpan rapi oleh seorang seniman di dalam benak atau hatinya. Rekaman tentang pengalaman kehidupan seorang seniman ini banyak yang biasa-biasa saja tetapi ada pula yang menyentuh perasaan. Rekaman pengalaman hidup yang menyentuh perasaan inilah menurut Nengah Nurata yang merupakan kandidat utama sebagai “tema penciptaan” yang muncul ketika seniman melakukan refleksi atas pengalaman hidupnya. Dalam proses penciptaan **Wiwoho Girisapto**, tema penciptaannya adalah pengalaman hidup pribadiku ditinggalkan isteri yang sangat saya cintai. Pengalaman ini menyentuh haru bukan hanya bagi saya dan keluarga tetapi juga bagi banyak sahabat, kenalan, dan orang luar.

## 2. Mewujudkannya Menjadi Karya Seni

Lima baris berikutnya dari skema Struktur Penciptaan Karya Seni Nengah Nurata menggambarkan bagaimana tema penciptaan yang telah dipilih itu diwujudkan menjadi sebuah “karya seni.” Dalam mentransformasikan “tema penciptaan.” Nurata mengingatkan perlunya memedomani “etika penciptaan” maksudnya tindakan yang dilakukan harus “kreatif, inovatif, progresif, dan menampilkan ciri-ciri pribadi penciptanya. Istilah kerennya harus “orisinal” tidak meniru atau menjiplak karya seniman lain. Jika seniman penciptanya berlatar seni tradisi atau daerah setempat, perlu diperhatikan bagaimana ia dapat memberikan warna “local genius” (muatan nilai dan warna etnik Nusantara) di dalam karyanya, tulis Nurata.

Pengungkapan rekaman pengalaman hidup yang menyentuh perasaan ke dalam bentuk/karya seni personal untuk memenuhi keinginan batin terdalam menuntut seniman menguasai Olah Cipta yang dalam Struktur Penciptaan Seni Rupa Murni oleh Nengah Nurata digambarkan di baris ke-8 yang mencakup (1) **Olah Cipta faktor visual** yang terdiri dari unsur-unsur visual—garis, warna, ruang, bentuk, bidang, tekstur, noktah. Dan komposisi unsur visual: keseimbangan, pusat perhatian, kesatuan, keselarasan, irama, repetisi, kontras, dan anomali serta teknik garap sesuai dengan kebutuhan penciptaan. Dan (2) **Olah Cipta faktor non-visual** yang terdiri dari: ketajaman pikiran seni, kepekaan perasaan seni, kehalusan naluri seni, daya refleksi seni, kedalaman perenungan seni, kekayaan gagasan seni, kematangan konsep seni, keseratan “makna dalam” seni, keluhuran filosofi seni, keinginan penyampaian pesan moral dalam seni.

## Memadu Garap Isi dan Bentuk

Dalam menganalisa proses penciptaan **Srimpi Wiwoho Girisapto**, Olah Cipta faktor visual diganti dengan Olah Ketrampilan teknis untuk menata aspek “*craft*” atau Garap Bentuk yang dalam tari mencakup: teknik tari, koreografi, dan produksi. Sedangkan Olah Cipta faktor non-visual diganti dengan Garap Isi (*content*) yang tak-teraba (*intangible*) mencakup kecerdasan pikir, keluasan pengetahuan dan pengalaman batin yang dalam. Garap Bentuk **Wiwoho Girisapto** ditangani oleh penata tari, penata musik, keempat penari dan para pengrawit beserta para pendukungnya. Garap Isi menjadi tugas saya. Dengan pernyataan ini saya tidak bermaksud mengatakan bahwa kelompok seniman Garap Bentuk tidak memahami Garap Isi atau sebaliknya. Tetapi dalam pelaksanaannya, kedua pihak berusaha keras untuk saling membantu dan memahami demi mewujudkan sebuah ritual tari (baca: koreografi) yang menyentuh haru para pelaku dan yang hadir. Perpaduan antara Garap Bentuk (Olah Cipta faktor visual) dan Garap Isi (Olah Cipta faktor non-visual) yang berhasil akan membuahkan sebuah karya seni “orisinal” yang—menurut Nengah Nurata—memuat “nilai artistika, nilai estetika, nilai etika penciptaan, nilai filosofi, nilai “makna dalam” dan nilai pesan moral.”

Isi atau *content* ritual yang berupa “pengalaman hidup yang menyentuh perasaan” dalam wujud empat bait sekar macapat Mijil Wigaringtyas itu oleh ibu Sutiayah ditransformasikan ke dalam bentuk tari Srimpi yang sangat ia kuasai. Tentang watak atau ciri-ciri koreografis tari Srimpi, Heni Winahyuningsih (2015) menjelaskan:

... koreografi *Wiwoho Girisapto* memiliki bentuk dan struktur dasar tari Srimpi pada umumnya, yakni ditarikan oleh 4 orang penari putri, dengan pilihan pola gerak, pola ritme, serta pola ruang yang khas, yang menjadi ciri karakteristik atau identitas tari Srimpi. Bentuk dan struktur yang lekat dengan tari Srimpi itu membangun sifat dan pembawaan tari *luruh jatmika* yang secara bebas dapat ditafsirkan dengan sifat yang penuh kelembutan tetapi memiliki ketegasan. Karakter atau sifat *luruh* dan *jatmika* ini dibangun dari pola-pola gerak yang lembut, mengalir tanpa henti, serta diiringi gending tari yang selaras dengan kelembutan gerak tarinya. Gerak mengalir lembut dan tenang itu berupa ornamen gerak tangan sebatas menekuk siku dan meluruskan siku dengan sedikit hiasan *ukelan* (putaran) tangan di beberapa bagian.

Demikian pula jenis-jenis gerak kaki terbatas pada langkah perlahan ke samping atau depan-belakang dengan tenang. Bila sesekali ada gerakan kaki cepat

(misalnya *trising*), dilakukan dengan tenang pula. Menarik Srimpi harus disertai rasa keikhlasan dan ketenangan batin, kesiapan *wiraga*, dan kemampuan teknik tari yang cukup untuk dapat menyampaikan makna tarian. Hal inilah yang menjadikan tari Srimpi terasa sangat kontemplatif dan meditatif.

Suasana yang meditatif dan kontemplatif di sini adalah berada dalam satu situasi antara sadar dan tidak, tetapi tetap dalam pengendalian diri yang penuh. Konsentrasi dan fokus menjadi esensi dari situasi kontemplatif ini. Penonton akan dapat masuk ke wilayah kontemplatif ini bila dalam dirinya juga ada “kesiapan” untuk menyaksikan pementasan tari Srimpi. Di dalam dirinya juga harus ada kerelaan dan kesadaran untuk menyaksikan, serta keterbukaan untuk menerima, sehingga ia akan “terlibat” dalam pementasan itu. Bila dari ke dua sisi (penari dan penonton) memiliki “kesiapan” yang sama, maka energi itu akan terbentuk dan mengkomunikasikan sifat karakter tari yang merupakan esensi keindahan tari itu sendiri.

Di bawah ini tuturan Drs. Sunardi (2015) yang menata iringan **Wiwoho Girisapto** dan menembangkan bait pembuka dan penutup sekar macapat **Mijil Wigaringtyas**:

Dalam proses pembuatan iringan [ini], saya hanya menentukan bagian depan dan bagian belakangnya. [U]ntuk menyambut kehadiran jenazah saya memakai gending **Corobalen**. Terjemahannya kira-kira: begitu jenazah datang perlu segera dikuburkan.... Adapun bentuk **Ketawang Wigaringtyas** bagi dua bait Mijil yang di tengah itu Mas Sal yang menentukan....

Setelah ke-4 bait tembang Mijil yang ditulis Mas Sal selesai dinyanyikan seiring paripurnanya beksan **Wiwoho Girisapto**, saya mengakhiri iringan dengan menggunakan pemahaman agama [Katholik]. Bagi umat Kristiani, orang yang meninggal itu mendapatkan perlindungan dari Yesus Kristus, dan almarhum akan ditinggikan Tuhan. Sehingga iringan yang saya pakai adalah gamelan **Monggang** [yang memberikan suasana agung].... Dan ketika pilihan saya sampaikan kepada Mas Sal disetujui. Saya menilainya sebagai sebuah bentuk kepercayaan Mas Sal kepada saya....

Saya yakin sebagai penata iringan Mas Nardi paham kenapa untuk dua bait Mijil yang di tengah saya memilih Ketawang Mijil Wigaringtyas dan bukan Mijil Larasati misalnya. Karena sama-sama Mijil, Larasati bersuasana “renyah” atau “prenes” gembira dan menggoda sehingga bertolak belakang dengan muatan

ritual. Wigaringtyas lebih sesuai untuk mengungkap kesedihan dan cinta-mendalam: lara, indah, lembut dan anggun.

Saya menyetujui pilihan Mas Nardi menambahkan **Gending Corobalen** yang “*magita-gita*” atau tergesa di depan dan mengakhirinya dengan **Gending Monggang** yang agung karena cocok dengan sifat ritual sebagai sebuah “perarakan” mengantar arwah isteri tercinta meninggalkan alam fana menuju ke alam *kelanggengan*. Itu pula sebabnya tarian-upacara ini saya namakan “wiwoho” sebuah perjamuan atau perayaan syukur kepada Tuhan sesuai dengan ajaran gereja.

Pilihan koreografis ibu Sutiyah akan tari Srimpi sangat mewartakan keperluan ritual **Wiwoho Girisapto**. Ketika saya tanyakan kenapa menggunakan 4 penari putri, beliau menjawab dengan logika Jawanya yang kental, “Karena keluarga inti mas Mur empat orang: mas Mur, mbak Endang, serta dua putri—Ajeng dan Luki” (2015). Menggunakan logika yang sama, Veronica Retnaningsih (2015) membaca sajian **Wiwoho Girisapto** dengan baik,

[Di dalam **Wiwoho Girisapto**], gerak yang kami lakukan mengambil pola lantai yang mendukung kisah [perjalanan akhir] ibu Endang: ketika mbak Tutik menari berdiri mengitari kami bertiga yang dalam posisi *jengkeng* melambangkan pamitnya mbak Endang kepada tiga orang tercinta, yaitu Pak Sal dan kedua putrinya: mbak Ajeng dan mbak Luki, kostumnya sederhana tetapi kuat dan mengantarkan imajinasi [yang hadir] kepada Bunda Maria seolah mbak Endang Nrangwesti sedang dinanti Bunda Maria; iringan yang romantis namun pedih, dan syair (bait-bait Mijil Wigaringtyas) yang mengungkapkan cinta sejati menjadi satu-

Pantas dicatat bahwa dalam **Wiwoho Girisapto**, Garap Isi dan Garap Bentuk ditangani oleh orang-orang yang berbeda. Dalam banyak kerja kreatif di Indonesia, kedua Garap sering ditangani oleh satu orang, yaitu koreografer. Perlu pula diperhatikan bahwa isi atau *content* yang baik tidak harus berasal dari pengalaman pribadi tetapi bisa juga didapat dari kecerdasan membaca atau menyimak ulang bentuk dan muatan tradisi untuk diolah kembali agar relevan dan dapat diapresiasi oleh penonton pada jamannya.

Tahun 2014 saya terlibat di balik layar persiapan Misi Kesenian ISI Yogyakarta ke Amerika Serikat untuk tampil dalam acara “A Cup of Java” yang diprakarsai dan dikoordinasikan oleh Prof Emeritus Judy Mitoma dari University of California di Los Angeles. Pertunjukan dilaksanakan di dua lokasi: kampus University of Hawaii at Manoa di Honolulu dan di panggung Aratani di Los

Angeles, California. Prof. I Nyoman Wenten dari California Institute of the Arts menuturkan kesaksiannya:

Ketika mempersiapkan rombongan di Yogyakarta, Judy Mitoma mengadakan pertemuan dengan segenap pimpinan dan anggota rombongan di rumah mertua saya--pak Cokro--di belakang pendapa Taman Siswa. Pak Sal diundang khusus untuk memberi saran. Dalam kesempatan ini Bambang Pujaswara dan Heni Winahyuningsih, dua pimpinan rombongan tari dari ISI Yogyakarta, menguraikan nomor-nomor tari dan karawitan yang akan ditampilkan termasuk kerjasama di bidang karawitan yang akan melibatkan para *pangrawit* setempat. Pak Sal menanyakan apa yang akan menjadi *high-light* dari program perlawatan ini. Pak Sal juga mengingatkan bahwa pentas ini akan disaksikan oleh penonton Amerika yang budaya dan cara berpikirnya berbeda dengan pemirsa Jawa.

Ketika tidak kunjung ada yang merespon, pak Sal meneruskan, "Sebetulnya ada satu nomor tari yang menarik dari program anda, yaitu **Beksa Karno Tanding**. Tapi bagi saya, sebagai "beksan" atau tontonan tari kraton Jawa, hanya akan bisa menjadi "*aden-aden*" (tontonan seni bernilai tinggi) yang mempesona kalau ditarikan oleh penari sekelas Sulisty S. Tirtokusumo dan almarhum Ben Suharto. Bagi penonton Jawa yang akrab dengan cerita wayang (Mahabharata) juga tak perlu tambahan penjelasan siapa itu Karno dan Arjuno dan kenapa dua saudara sekandung itu saling berhadapan di medan perang sampai salah satunya menemui ajal.

Menurut pak Sal, informasi rinci seperti di atas tidak dimiliki penonton awam Amerika. Pak Sal juga ragu apakah pemirsa Amerika tahan menikmati *beksan alusan*--sekalipun oleh penari kualitas unggul--selama lebih dari 20 menit. Oleh karena itu pak Sal mengusulkan menampilkannya untuk publik Amerika dengan *sanggit* baru: tidak memfokus pada "*dharma*" (kewajiban mulia) seorang ksatria yang diimban baik oleh Karno maupun Arjuno. Tetapi mengangkat soal "kematian" dan "cinta kasih" antara ibu (Dewi Kunthi) dan anak-anaknya (Karno dan Arjuno). Alasannya karena kasih dan kematian itu dihadapi oleh semua manusia. Pak Sal berpendapat dengan tindakan ini pertunjukan akan lebih mudah diapresiasi oleh siapa pun, termasuk pemirsa tari di Amerika, baik yang pakar maupun yang awam.

Pak Sal pandai mengangkat sisi cerita yang belum terekspos dengan alasan yang jelas. Garis besar cerita bisa sama tetapi ada esensi makna kehidupan yang dia pilih untuk ditonjolkan. Dia itu bukan hanya cerdas tetapi juga kreatif... Pak

Sal gemar berpikir dan pandai mengangkat nilai-nilai yang ada di dalam cerita pewayangan untuk diterapkan dalam kehidupan masa kini.<sup>8</sup>

Mendengarkan interpretasi kreatif pak Sal akan cerita **Karno-Kunthi**: apa yang harus ditonjolkan dan bagaimana menyajikannya bagi penonton awam Amerika, banyak dari yang hadir dalam pertemuan--terutama saya sendiri dan Judy Mitoma--merasa trenyuh, terharu (Wenten, "Pak Sal dan "A Cup of Java 2014," 2015).

Ikut mengiringi dan menyaksikan pentas **Karno's Choice** yang digarap Bambang Pujaswara berdasarkan cerita **Karno-Kunthi** (interpretasi bebas saya terhadap episode **Karno-Tanding** dalam Bharatayudha), Prof. Djoko Walujo, pengajar gamelan Jawa di California Institut of the Arts menulis:

...tahun 2014, saya menyaksikan pentas "A Cup of Java" oleh rombongan kesenian dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang tampil dalam Aratani World Series di Los Angeles. Saya curiga mengamati dramatisasi fragmen **Karno's Choice** yang amat kuat dan sangat mengesankan...saya bertanya-tanya di dalam hati. Pertanyaan itu terjawab ketika Judy Mitoma bilang, kalau Mas Sal ikut terlibat dalam mempersiapkan rombongan. Mas Sal bahkan diminta khusus oleh Judy Mitoma untuk menuliskan interpretasi "Karno-Kunthi" bagi Majalah **IndoGo!** Edisi November 2014. Wah ternyata betul Mas Sal ada di balik layar. Bagi saya... langsung masuk akal. *Sanggit* atau dramatisasi itu...idenya dari Mas Sal (Walujo, "Pekerja Seni yang Gigih, Peka dan Penari Sala 'Betulan'" 2015).

## **Pengendalian Diri: Jangan Dikuasai Emosi**

Kecuali Garap Bentuk dan Garap Isi yang harus dipadu secara artistik, banyak faktor non-artistik yang jika tertangani dengan baik akan menunjang keberhasilan sebuah karya seni. Dua yang akan saya bahas terkait proses kreatif **Wiwoho Girisapto** adalah kemampuan mengendalikan diri secara emosional dan *institutional entrepreneurship*.

Penari Nooryastuti (2015) menulis, "Saya melihat pak Sal sebagai pribadi yang sangat rasional, tabah dan kuat. Pak Sal selalu berusaha memberikan yang

---

8 *Sanggit* atau adaptasi episode Mahabharata tersebut disertakan sebagai Lampiran III). Baca Sal Murgiyanto, "Karno-Kunthi," **IndoGo!** Magazine, November 2014, hal. 32. Fragmen tarinya yang digarap oleh Bambang Pujaswara diberi judul **Karno's Choice** (2014).

terbaik untuk bu Endang hingga akhir hayat, dengan mempersembahkan tari **Wiwoho Girisapto** sebagai ucapan selamat jalan bagi isteri tercinta.” Veronica Retnaningsih (2015), menyebut sikap tersebut sebagai “ketegaran hati,”

Tanpa terseret dalam kelarutan [emosional] akibat kehilangan seseorang yang tercinta, Pak Sal masih sanggup mempersiapkan segala sesuatu yang diketahuinya pasti akan disukai oleh sang istri. Mempersiapkan **Wiwoho Girisapto** dengan berbincang dengan Bu Tiyah, membuat syair tembang yang menyayat hati bagi siapapun yang membaca dan mendengarkan nyanyiannya karena ungkapan rasa cinta yang mendalam kepada sang istri, merencanakan kostum yang pas untuk dikenakan para penari **Wiwoho Girisapto**, mendatangi latihan **Wiwoho Girisapto**. Semua itu adalah contoh ketegaran hati yang dimiliki Pak Sal.

Drs. Sunardi (2015) yang bertugas menata iringan, menambahkan:

Susunan syair tembang yang memancarkan rasa duka yang dalam itu sepenuhnya hak Mas Sal. Namun hebatnya, ketika Mas Sal menembang-kannya untuk saya, beliau tidak menangis. Itu yang membuat saya kagum. Saya sendiri, dalam latihan berulang-kali mencoba menembangkan bagian saya dan tak pernah tidak menangis.

Apa yang dilihat dan dituturkan ketiga seniman pendukung **Wiwoho Girisapto** di atas hanya separuhnya benar. Setiap kali menghadapi situasi rumit, saya memang berusaha untuk rasional dan tegar-hati, tetapi tidak selalu berhasil. Fafa Gendra Nata Utami dosen ISI Surakarta mengenang,

Tiba-tiba suara [pak Sal] melemah, menjadi parau dan akhirnya menghilang. Bibirnya pun bergetar, sesekali menahan nafas dan tidak jarang beliau menitikkan air mata. Adegan begini sering saya saksikan ketika beliau sedang menceritakan hal-hal yang menyentuh perasaan. Misalnya saja ketika beliau sedang mengajar di Program Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Surakarta (yang pada saat itu saya adalah salah satu mahasiswanya): pada saat membacakan sinopsis dan pengantar koreografi yang berjudul *Songs of the Wanderers* karya koreografer besar Lin Hwai-Min dari Taiwan yang begitu puitis dan mengharu-biru... Mudah *trenyuh* itulah hal yang melekat pada guru sekaligus pembimbingku yang telah banyak memberi gagasan dan sumbangsih terhadap perkembangan seni pertunjukan-khususnya tari--di Indonesia (Utami, “Guruku, pemikir dan penulis tari yang perfeksionis” 2015).

Jadi, kenapa saya tidak menangis ketika menembangkan bait-bait Mijil Wigaringtyas itu kepada Nas Nardi, ada dua penjelasan. Pertama, mungkin air

mata saya sudah terkuras habis karena deras mengalir setiap malam. Penjelasan kedua, seperti digambarkan Nooryastuti, saya mencoba keras untuk tetap menggunakan akal sehat. Menurut ajaran agama Katholik, penderitaan—yang dilambangkan dengan Salib Kristus—itu adalah bagian dari hidup manusia. Setiap orang tentu akan mengalaminya; sementara kematian itu berarti kembali ke rumah Bapa dari mana manusia berasal. Saya tak dapat melupakan nasihat Romo Subagyo Pr. dalam Misa Requiem Endang.

Saya tahu betapa besar cinta pak Sal kepada ibu. Dan jika dikehendaki pak Sal akan siap saat ini juga mendampingi ibu menghadap Bapa. Tetapi pak Sal jangan sekali-kali berpikir seperti itu sebab kematian itu milik Allah. Jika pak Sal belum diperkenankan menghadap Bapa, itu berarti pak Sal masih diberi tugas di dunia. Membesarkan dan membimbing kedua putri misalnya. Salib itu harus kita pikul; derita harus kita tanggung dan jangan sekali-kali melawan kehendak Bapa di surga.

Saya berusaha keras untuk dapat memahami dan melaksanakan nasihat Romo Subagio Pr. yang terus terang “tidak bisa mulus saya lakukan.” Senyatanya, yang terbaik bisa saya upayakan adalah sebisa mungkin mengendalikan diri untuk tidak diperbudak emosi. Upaya itulah yang sesekali berhasil dan teramati oleh mbak Inul (Nooryastuti), mbak Ningnong (Retnaningsih), atau mas Nardi.

## **Institutional Entrepreneur**

*Indeed, we had the most beautiful funeral service I could ever imagine. And frankly, my mother deserved nothing less. What materialized was the most beautiful expression of love, of course, through the help and support of so many people. How Dad was able to conceive of such idea, during such time of duress, is beyond me (Nariswari 2015).*

Dari kutipan di atas, perlu digarisbawahi bahwa keberhasilan **Wiwoho Girisapto** dicapai dengan dukungan banyak pihak. Tidak salah “ketegaran hati” serta “pribadi [saya] yang sangat rasional” membantu keberhasilan; juga kerja keras dan semangat yang tinggi dari rekan-rekan yang terlibat. Tetapi ada kemampuan lain yang saya sendiri tak sadar memilikinya sampai anak saya Ajeng Nariswari (2015) menjelaskannya. Kemampuan itu disebut *institutional entrepreneurship*.

*Although my dad would define himself as a dancer, choreographer, turned dance scholar, coming from a Business background, I identify him as having the utmost entrepreneurial spirit. Even under the bleakest circumstances, he has the ability to*

*identify needs and opportunities. Not only does he come up with creative solutions, he also has the skills to put his ideas into fruition. He is a manager who clearly understands the process of collaborative value creation by way of integrating meaningful resources. He is able to identify talent, skills, and ability in others, and motivate them to jointly work towards a particular mission. For me, my father is the ultimate institutional entrepreneur. To cite DiMaggio (1988, p. 14), “new institutions arise when organized actors with sufficient resources see in them an opportunity to realize interests that they value highly... [Institutional entrepreneurs] create a whole new system of meaning that ties the functioning of disparate sets of institutions together.” That is what my dad, and his colleagues do best. They don’t just sit around and brainstorm, they make sure that at least some of their ideas manifest. Pekan Penata Tari Muda, MSPI, the Performing Arts Major at IKJ, Indonesia Dance Festival becomes part of Indonesian dance history, thanks to their ingenuity, hard work, and dedication.*

Bertolak dari uraian di atas, saya akan menjawab pertanyaan Mas Nardi (2015) berikut, “... sebenarnya, saya tidak tahu kenapa penyusunan iringan **Wiwoho Girisapto** dipercayakan kepada saya. Saya benar-benar tidak tahu apa dasarnya Mas Sal menugasi saya untuk momen sedalam ini.” Saya menugasi Mas Nardi menangani iringan **Wiwoho Girisapto**—yang semula saya niatkan “hanya” sebagai sebuah koor putri dengan iringan gamelan—karena Mas Nardi memiliki kemampuan teknis (artistik) dan non-teknis lebih dari yang saya perlukan. Saya mengenal Mas Nardi sejak dia masih siswa SMKI (dan saya mahasiswa ASTI) di Yogyakarta awal 1970-an. Saat itu dia adalah satu dari tiga siswa terkemuka SMKI yang *mumpuni*. (Dua yang lain adalah Sumaryono dan Warsito). Mas Nardi bukan saja piawai menari tetapi juga paham karawitan dan bisa memainkan berbagai instrumen gamelan, bisa mendalang, menguasai tembang dan menyusun naskah *wayang wong* serta *langen wenaran*. Tigapuluh tahun lebih saya tinggalkan kota Yogya, ketika kembali bermukim di kota ini Mas Nardi akrab menyapaku dan sukarela membawa saya untuk “mengenali Yogya” kembali melalui berbagai kegiatan seni. Jabatannya selama beberapa tahun terakhir sebagai Kepala SMKI —sekarang Sekolah Menengah Kejuruan 01— di Bantul, Yogyakarta, menjadi bukti bahwa ia mampu *ngesuhi* atau memiliki kemampuan manajemen yang unggul.

Mas Nardi bukan hanya “mampu” dan “mau” membantu, tetapi juga “ada waktu” untuk menemani saya mencari “rumah masa depan.” Bukan saja atas persetujuan Ajeng dan Luki —kedua puteri saya— tetapi juga Mas Nardi, saya memilih Taman Makam Seniman Budayawan “Girisapto” di Imogiri tepat di samping makam almarhum Rama Sasmintamardawa. Lebih terkesan lagi, ketika

Mas Nardi dengan senang hati sedia menjadi komandan lapangan “bedah-bumi” rumah-masa-depan saya dan isteri. Dan seperti ia janjikan, lahan dengan dua *genthan* (liang lahat) di samping makam Rama Sas itu siap dalam sebulan (akhir Januari 2014). Selanjutnya “*finishing touch*” saya kerjakan dengan memasang beragam batu alam dan menanam tanaman hias untuk merubah makam yang biasanya “seram” menjadi sebuah taman yang terang, indah, dan nyaman.<sup>9</sup>

Berdasarkan alasan senada, saya juga bisa menjelaskan kenapa saya meminta ibu Sutiyah sebagai koreografer. Endang dan saya mengenal ibu Sutiyah sejak sama-sama kuliah di ASTI di Dalem Candrakiranan, Wijilan, Yogyakarta. Sebagai asisten —kemudian pasangan hidup— Rama Sas dan kini menggantikannya memimpin Pamulangan Beksa Ngayogyakarta kemampuannya sebagai penari, guru tari, dan penata tari klasik Jawa Yogyakarta tak perlu diragukan. Berdasarkan pertimbangan itulah tahun 2008 saya mengundang beliau memberikan lokakarya tari bagi murid-murid Gang-A Tsui di Taipei. Selama loka karya tersebut ibu Sutiyah tinggal serumah dengan kami. Pengalaman “terkepung taifun” di Taipei merupakan kenangan yang tak mudah dilupakan.

Kembali tinggal di Yogyakarta saya dan isteri sering *sowan* ke Pujakusuman; sebaliknya ibu Sutiyah juga acap *ameng-ameng* ke rumah membawa buah, bibit bunga atau tanaman hias yang menjadi kegemaran Endang. Ketika mendengar Endang dirawat intensif di R.S. Panti Rapih bu Tiyah dan Mas Nardi adalah dua sahabat dekat yang rutin datang menjenguk. Kedatangan bu Tiyah setelah kunjungan Mas Nardi menimbulkan gagasan spontan: alangkah eloknya jika empat bait Mijil Wigaringtyas itu bisa ditarikan. Bersediakah ibu Sutiyah mengubah sebuah tarian untuk Endang?

Kesanggupan bu Tiyah memicu saya mengambil langkah lanjutan: menemui lagi Mas Nardi untuk mencari solusi-solusi kreatif: artistik mau pun non-artistik. Bisakah Mas Nardi menata 4 bait Mijil Wigaringtyas yang saya buat menjadi sebuah iringan tari? Di manakah tarian tersebut ditampilkan: di rumah sebagai pengantar jenazah berangkat ke makam atau di makam Girisapto guna menyambut kedatangan perarakan? “Satu hal mesti diingat,” saya menegaskan, “tarian ini adalah bagian dari sebuah ritual pemakaman, sebuah perarakan, jadi

---

9 Tentu saja, untuk menata iringan **Wiwoho Girisapto** saya dapat meminta bantuan teman lain yang [mungkin] memiliki kemampuan artistik lebih. Saya menduga, banyak di antara mereka yang mampu dan mau membantu tetapi yang karena tugas dan lokasi tinggal “tidak akan ada waktu.” So, the choice is mine! Dan itu saya lakukan secara sadar menggunakan pertimbangan saya sebagai *instititutional entrepreneur*.

tidak boleh terlalu lama: cukup 10 menit sokur bisa lebih cepat.” Mungkinkah membawa seperangkat gamelan Jawa ke makam Girisapto? Mungkinkah segera merekam rangkaian Gending Pengiring agar bisa dipakai sebagai *ancer* bu Tiyah menyusun koreografi dan untuk latihan bagi para penari?

Kemampuan Mas Nardi sebagai seniman serba bisa dan kedudukannya sebagai Kepala Sekolah SMKI sangat memudahkan kami mengambil solusi kreatif. Dengan menambahkan **Gending Corobalen** sebagai pembuka sekaligus pengiring tembang Mijil yang dibawakannya secara tunggal dan mengakhirinya dengan **Gending Monggang** yang sekaligus mengiringi suara tunggal Mas Nardi untuk bait ke-4 Mijil, maka dua bait Ketawang Mijil Wigaringtyas bisa diisi tari. Pilihan ibu Sutiyah menggunakan pola gerak dan koreografi tari Srimpi—meminjam istilah Heni, yang *luruh-jatmika*—yang ditarikan empat penari putri sangat pas dengan suasana ritual—duka mendalam tetapi anggun. Pemilihan keempat penari Srimpi—V. Retnaningsih, Angela Retno Nooryastuti, Tutik Winarti, dan M. Heni Winahyuningsih—memudahkan latihan. Mereka penari yang sudah jadi dan mampu menarikan Srimpi dengan hati. Meminjam istilah Nooryastuti, masing-masing penari telah mampu mengisi gerakannya dengan roh. Hasilnya adalah sebuah sajian tari yang bukan saja lembut dan indah tetapi juga menampilkan suasana “spiritualitas” yang tinggi.

Jawaban Mas Nardi terhadap pertanyaan-pertanyaan saya hampir semuanya afirmatif. Dua perangkat gamelan—satu di rumah yang lain di makam—lengkap dengan pengrawit dan vokalis disediakan. Transportasi kedua perangkat gamelan dan kelompok seniman diatur Mas Nardi dan SMKI. Untuk penataan ruang di rumah duka dikerjakan keponakan saya, Henri Pramudianto bersama awak Kebon Hijau yang bergerak di bidang dekorasi dan taman. Mas Nardi membantu saya menentukan lokasi pentas yaitu di teras kedua makam Girisapto tepat di bawah plengkung gapura yang ditutup karpet hijau. Gamelan ditata di sebelah kiri “panggung” dan selama sajian tari jenazah disemayamkan di kanan-depan panggung. Kamar rias disediakan di bawah di bagian belakang masjid. Undakan kedua digunakan sebagai “green-room.” Heni Winahyuningsih (2015) mencermati,

Persiapan upacara pemakaman yang belum pasti kapan terjadinya itu meliputi jam berapa sebaiknya dilaksanakan dengan melihat perkiraan sengatan/cahaya matahari dan suara gamelan pengiring yang beradu dengan kuatnya hembusan angin, perkiraan berapa lama biasanya upacara pemakaman berlangsung, serta di mana saja kira-kira para pelayat akan berdiri menjadi saksi upacara tersebut. Hal-hal ini hanya bisa muncul dari seseorang yang berpengalaman dan ahli

dalam mempersiapkan seni pertunjukan. Tahun 1978-85, Pak Sal telah menjadi penggagas dan pengelola festival tari bergengsi di Tanah Air: Pekan Penata Tari Muda dan kemudian Indonesian Dance Festival (1992), dan berperan aktif dalam acara Art Summit Indonesia

Kenyataan bahwa keempat penari yang dipilih ibu Sutiyah beragama Katholik, membuat saran saya mengganti warna baju—ungu tua--yang gelap anggun tetapi sedih dengan warna biru dan putih khas Bunda Maria diterima dengan suka hati. Heni Winahyuningsih, merumuskannya dengan sangat baik:

Sungguh luar biasa, kesiapan pak Sal menghadapi perpisahan yang pasti akan terjadi dalam waktu dekat itu menunjukkan ungkapan cinta pak Sal yang begitu tulus dan dalam sekaligus kepasrahan dan keikhlasannya mengantarkan kembali istri tercinta ke pangkuan Tuhan. Kesiapan yang tampak fisik itu sesungguhnya menunjukkan kesiapan mental yang luar biasa kuat gabungan istimewa antara kecerdasan emosi, pikir, sosial serta spiritual. Bagaimana pak Sal mengolah potensi cerdas itu sangat seimbang, sehingga tindakan yang diambil pun menjadi sedemikian istimewa (“Ritus Peralihan Menuju Kelanggengan,” 2015).

Kemampuan garap non-teknis ini di masa lalu saya identifikasikan sebagai bagian dari kreativitas, tetapi ternyata dalam ilmu management, seperti disebutkan Ajeng, dikenal sebagai *institutional entrepreneurship* yang secara ringkas dapat diartikan sebagai kemampuan yang mencakup: kecerdasan mengidentifikasi kesempatan dan peluang; kecakapan menemukan solusi-solusi kreatif; ketrampilan mewujudkan gagasan-gagasan menjadi kenyataan; kemampuan untuk mengintegrasikan sumber-sumber daya yang berserakan. Terakhir yang tak kalah penting: kemampuan mengidentifikasi talenta dan ketrampilan yang dimiliki oleh orang-orang di sekitarnya serta memotivasi para pemilikinya sedia bekerjasama guna mencapai sebuah tujuan bersama yang bermakna.

Saya memilih Mas Nardi dan Ibu Sutiyah berdasarkan pertimbangan sebagai *institutional entrepreneur*. Pada gilirannya Mas Nardi memilih para pengrawit, waranggana, koor SMKI; ibu Sutiyah menentukan para penari Srimpi dan pembantu berdasarkan pertimbangan masing-masing sebagai *institutional entrepreneur* di bidangnya. Koor siswi SMKI tampil segar dalam balutan seragam hitam-putih. Duduk bersimpuh apik-rapi, mereka mendendangkan Mijil Wigaringtyas dengan suara yang rampak menawan tetapi belum matang. Mungkin itu sebabnya Mas Nardi meminta Mas Sumaryono tampil sebagai vokalis-tunggal mendendangkan bait pertama dan keempat Mijil yang saya buat. Untuk sajian

koor di rumah ini saya tidak perlu khawatir dengan pengendalian emosi para siswi karena mereka tidak mengenal dekat saya maupun isteri.

Sebaliknya meminta Mas Nardi sebagai penata gending dan solois Mijil serta ibu Sutiyah sebagai koreografer, dan pemilihan keempat penari Srimpi senior membawa persoalan tersendiri. Secara teknis artistik tak ada yang perlu saya khawatirkan, tetapi kecuali Retnaningsih mereka ini secara pribadi mengenal saya dan/atau Endang sangat dekat. Artinya ada ikatan emosi yang kuat yang bisa jadi penghalang berhasilnya pertunjukan. Oleh karena itu dari awal berulang kali saya mengingatkan Mas Nardi, ibu Tiyah serta para penari untuk tidak terbawa emosi, “Jangan sampai menangis di atas panggung!” Saya sendiri kemudian berusaha untuk “pasang muka” tidak larut dalam kesedihan. Saya berpikir kalau saya sampai menangis di depan publik maka Mas Nardi, bu Tiyah dan para penari pun merasa berhak untuk ikut menangis. Dengan tidak menangis saya ingin memberikan sugesti, “Kalau pak Sal saja tidak menangis. Mereka akan merasa malu untuk melakukannya dan berusaha sekuat tenaga untuk membendung air mata.”

Karya seni itu bisa bertolak dari kehidupan nyata, tetapi harus diolah sehingga berjarak. Kalau seorang seniman ingin menggambarkan pembunuhan di atas panggung adegan itu tidak boleh menjadi pembunuhan sungguhan. Bisa saja adengan perkosaan ditampilkan di atas panggung tetapi kalau adegan itu tampil benar-benar sebagai perkosaan tentu akan sangat menjijikkan. Maka kesedihan yang dalam dalam **Wiwoho Girisapto** pun tidak boleh ditampilkan dengan menangis sungguhan. Kalau hal itu terjadi maka ritual itu akan “gagal” sebagai sebuah “seni” pertunjukan.

Saya tahu tugas ini bukan pekerjaan mudah bagi seorang seniman panggung. Seperti diakui Mas Nardi—yang merasa selalu saya awasi—ia melakukan tugasnya dengan berusaha tidak masuk atau menghayati isi bait-bait tembang yang ia dendangkan. Karena setiap kali masuk ia tidak mampu menahan diri untuk tidak menangis. Bu Tiyah rajin mengingatkan para penarinya untuk tidak menangis. Tetapi beliau sendiri selalu memegang segepok tisu dan begitu para penari naik ke pentas beberapa kali beliau mengambil tisu untuk menghapus air matanya. Para penari memiliki caranya sendiri-sendiri untuk tidak menangis. Ada yang cukup berhasil ada yang hanya separo. Kami sungguh beruntung “bendungan” itu “ambrol” baru setelah pertunjukan selesai dan ketika jenazah diarak ke liang lahat.

## Penutup: Mencermati dan Memanfaatkan Pengalaman Praktek Seni

Acapkali kita dengar ungkapan bahwa sebuah proses kreatif itu sekali kita awali seakan-akan lepas dari kendali dan menentukan jalannya sendiri? Solusi atau tindakan kreatif yang diambil seorang seniman praktisi itu dipengaruhi oleh bagaimana ia dapat belajar dari tumpukan pengalaman, pengetahuan, dan kekayaan rasa yang berhasil ia kumpulkan selama perjalanan kariernya. Sebagaimana seorang manager, menurut David Schon, seniman adalah seorang *reflective practitioner* yang mampu menyikapi dan berpikir kritis terhadap semua pengalaman, pengetahuan serta ketrampilan yang ia miliki dan memanfaatkannya untuk menentukan tindakan kreatif. Kemampuan melakukan refleksi kritis sangat menentukan keputusan serta tindakan yang diambil.

**Wiwoho Girisapto** adalah sebuah ritual-Jawa yang diciptakan baru dan bermula dari rekaman pengalaman hidup masa kini saya dalam empat bait puisi Jawa di atas kertas. Pertemuan dan pertemanan saya dengan Mas Nardi menimbulkan pikiran untuk mentransformasikan karya sastra tersebut ke dalam bentuk pertunjukan gamelan dan tembang Jawa. Pertemanan dan pertemuan saya dengan ibu Sutiyah menimbulkan gagasan mentransformasikan pertunjukan gamelan dan tembang Jawa yang kami rancang untuk dikembangkan menjadi bentuk tari-ritual. Kalau saja Mas Nardi menolak menyediakan koor-putri dan gamelan sangat boleh jadi ungkapan kesedihan saya akan berhenti sebagai bentuk puisi. Kalau saja ibu Sutiyah tidak sedia melengkapi sajian karawitan Mas Nardi dengan tari Srimpi maka ungkapan kesedihan saya hanya akan hadir dalam bentuk pertunjukan tembang dan karawitan. Dan jika misalnya hanya satu perangkat gamelan yang tersedia maka saya harus memilih tari ritual itu disajikan di rumah atau di Makam Girisapto di Imogiri. Rentetan solusi atau keputusan kreatif ini tidak kami rancang sebelumnya tetapi diambil spontan dengan mengingat keadaan, kemampuan, pengalaman, dan kecerdasan.

Itulah yang dilakukan seorang seniman sebagai *reflective practitioner*—praktisi reflektif: mengambil dan melakukan solusi kreatif pada saat dan di tempat di mana proses kreatif sedang berlangsung. Bukan secara acak tetapi dipertimbangkan sesaat berdasarkan timbunan pengetahuan, pengalaman, dan ketrampilan praktek yang telah dilakukan sepanjang karier kesenimanannya. Proses menjadi jauh lebih penting dari pada hasil akhirnya.

Menurut pengalaman saya, tindakan dan keputusan kreatif yang diambil dalam sebuah proses penciptaan dipengaruhi bukan saja oleh penguasaan

ketrampilan teknis (koreografi, komposisi, dan produksi) atau Garap Bentuk tetapi juga oleh faktor-faktor non-teknis seperti ketajaman intuisi, keluasan wawasan, kedalaman rasa, dan pelajaran yang ditimba oleh seorang seniman dari kehidupan sosial, wawasan nilai budaya, kecerdasan pikiran dan lain sebagainya. Saya lebih suka menyebutnya sebagai *Garap Tan-Wadag* atau Olah Cipta Faktor-faktor yang *intangible*.

*Garap Tan-Wadag* itu mensyaratkan bagi seorang seniman memiliki kemampuan untuk “membaca” kehidupan dan buku-buku pengetahuan secara kritis guna mencermati nilai-nilai yang akan dia tuangkan ke dalam suatu karya seni atau ia pedomani dalam menentukan jalan dan arah hidup. Mengamatinya di lapangan saya khawatir *Garap Tan-Wadag* ini tidak disadari dan diajarkan kepada para calon pencipta, alih-alih menuliskan refleksiknya secara kritis sebagai bagian dari proses penciptaan. Jika hal ini benar terjadi maka karya seni yang dihasilkan akan lebih berupa hiasan indah kehidupan dan bukan esensi atau substansinya. Ritual **Wiwoho Girisapto**, misalnya, mencoba menggarap dan mengungkapkan rasa spiritualitas yang sangat dekat tetapi tidak terbatas pada agama atau rasa religiositas. Anehnya, dewasa ini marak terjadi penggunaan kekerasan atas nama agama. Ditanya tentang hal ini, pakar filsafat Toeti Heraty menjelaskan,

...agama merupakan bagian dari spiritualitas. Kekerasan tidak bisa digunakan. Kekerasan itu pengkhianatan atas spiritualitas. Yang dilakukan Einstein juga spiritualitas. Spiritualitas saintifik. Yang dilakukan oleh Bunda Teresa juga bentuk spiritualitas. Spiritualitas humanistik. Jadi macam-macamlah bentuk spiritualitas. Kita hanya tahu spiritualitas religious, itu pun disalahgunakan dan dikhianati.<sup>10</sup>

Jadi untuk menggarap sebuah tari-ritual diperlukan pemahaman dan pengalaman spiritualitas dari seniman pencipta dan para pelaku. Sayang sekali, “...manusia zaman ini tidak lagi tahu tentang dasar rohani dari ritual yang dijalankannya,”<sup>11</sup> Di lain sisi, fragmen **Karno-Kunthi** memiliki pesan moral atau muatan isi yang menysasar *soul* atau jiwa pemirsanya. Mendalami psikologi manusia akan sangat berguna dalam menggarapnya. Sementara koreografi kontemporer konseptual garapan Jerome bel, **Pichet Klunchun and I**, menysasar *mind* atau pikir manusia, sehingga pemahaman ilmu filsafat diperlukan oleh seniman pencipta dan akan sangat membantu pemirsa untuk dapat mengapresiasi.

---

10 “Toety Heraty Roosseno: Gelisah Terus Mencari,” *Kompas*, 14 Februari 2016, hal. 13.

11 M. Joko Lelono, “Jangan Pisahkan Agama dari Spiritualitasnya,” *Rohani*, No. 12, Tahun ke-62, Desember 2015: 35.

Jadi pemanfaatan ilmu-ilmu saintifik Barat seperti psikologi, filsafat, sosiologi, dan antropologi di dalam sebuah proses penciptaan seni tidak dilarang sebaliknya harus dianjurkan tetapi yang penerapannya harus dilakukan dengan sikap kritis: bukan membatasi tetapi diolah kembali guna membantu menjelaskan solusi dan tindakan kreatif yang dilakukan pencipta. Dalam hal ini penggunaan proses koreografi tari modern Amerika yang diterapkan mentah-mentah tanpa diolah nampaknya perlu dikritisi karena lebih banyak membelenggu daripada membantu. Sehingga banyak pencipta muda yang tidak dibuat mampu untuk menguraikan dan melakukan refleksi atas tindakan kreatifnya di lapangan. Pola yang seharusnya memudahkan itu menjebak dan mematikan kreatifitas dan sikap kritis yang seharusnya menjadi pegangan utama para pencipta.

Harus kita sadari misalnya bahwa menurut sejarahnya “tari modern” Amerika itu lahir karena generasi muda tari menolak “tradisi” tari yang ada sebelumnya yaitu “ballet klasik.” Dan sejalan dengan pikiran modernisme individualitas dan kebaruan menjadi tujuan. Oleh karena itu setiap penata tari “modern” perlu menciptakan teknik tari dan pendekatan koreografinya sendiri yang khas. Di Indonesia dorongan untuk membuat karya tari baru menggebu tetapi berbeda dengan yang terjadi di Amerika, para pelopor ini masih merasa nyaman menggeluti tari tradisi dan enggan membuat teknik tari baru yang khas pribadinya. Oleh karena itu saya tidak menyebut karya tari baru Indonesia masa lalu dengan tari “modern” dan menyebut karya-karya tari baru yang lebih kemudian dengan istilah kontemporer. Kreatifitas dan orisinalitas bukannya tiada dalam proses penciptaan karya tari kontemporer di Indonesia tetapi harus dimaknai berbeda dengan padanannya di Eropa dan Amerika.

Di Indonesia ada dua cara merawat seni tradisi. Pertama dengan cara melestarikannya: menjaga bentuk dan isinya seperti dilaksanakan pada masa silam. Kedua dengan cara yang lebih kreatif yaitu menggarapnya kembali bagi penonton masa kini. Dalam karya seni rupa murni, proses penciptaan ini disarankan Gusti Nengah Nurata (2016) dilakukan bertumpu pada “Etika Penciptaan yang kreatif, inovatif, progresif, berkarakter personal, dan bermuatan local genius.” Di dunia tari masa kini, banyak juga karya baru yang digarap menggunakan materi tradisi. Sardono W. Kusumo, I Wayan Dibia, Gusmiati Suid (alm.), Martinus Miroto, Mugiyono Kasido, Eko Supriyanto, Jecko Siompo, Ery Mefri, Hartati, Tom Ibnur, Wiwiek Sipala adalah beberapa contoh penata tari kontemporer Indonesia yang berhasil memadu karakter personal dan ciri kedaerahan yang kental di dalam karya-karya baru mereka.

Di dalam **Wiwoho Girisapto** saya mencoba upaya serupa seperti yang dirumuskan oleh Landung Simatupang yaitu dengan,

...membangun tradisi mencerap-ulang, menafsir-ulang “bentuk” maupun “muatan” warisan-warisan itu dengan mendayagunakan buah-buah dinamika ilmu pengetahaun dan teknologi, lalu mengungkapkan tafsir-ulang itu sebagai bagian, yang siap diverifikasikan, dari kehidupan kekinian. Seiring dengan itu adalah keyakinan bahwa warisan-warisan itu layak dan dapat diolah menjadi kontribusi yang unik namun komunikatif, dan bernilai tinggi bagi kehidupan kekinian di berbagai bagian bumi (Simatupang, “Membaca yang masih sedang ditulis,” 2016).

Dalam rumusan sederhana, penciptaan karya seni kontemporer itu bisa dilakukan dengan semboyan sederhana, “berani berbeda demi makna tanpa melupakan jati diri.” Untuk mencapai hasil yang optimal diperlukan bukan saja semangat tinggi dan kerja keras, tetapi juga kreativitas baik di bidang Garap Bentuk dan *Garap Tan-Wadag* serta pengambilan solusi dan tindakan kreatif berdasarkan refleksi kritis pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki. Sedangkan dari bidang manajemen diperlukan kreativitas dalam merencanakan, melaksanakan dan melakukan evaluasi. Tulisan ini dibuat dari laporan evaluatif para seniman pencipta dan pelaku **Wiwoho Girisapto** bahkan juga pemirsa dan mereka yang merasa terlibat. Kebiasaan mengevaluasi proses dan hasil kreativitas secara kritis ini perlu dihidupkan.

Senrepita, 28 Februari 2016

## Daftar Bacaan

- DiMaggio, P. 1988. “Interest and agency in institutional theory.” Dalam L. Zucker (Ed.), *Institutional patterns and organizations: Culture and environment*: 3-22. Cambridge, M.A.: Ballinger.
- Hawkins, Alma M. Hawkins. 1991. *Moving from Within: A New Method for Dance Making* (Chicago: A Capella Books). Diindonesiakan oleh Dr. I Wayan Dibia menjadi *Bergerak Menurut Kata Hati*. Jakarta: MSPI, 2003.
- Lelono, M. Joko. “Jangan Pisahkan Agama dari Spiritualitasnya,” **Rohani**, No. 12, Tahun ke-62, Desember 2015: 35.

- Melati, Anastasia Ed. (Akan terbit). **Sal Murgiyanto: Membaca Jawa**. Yogyakarta: Senrepita & ISI Surakarta.
- Murgiyanto, Sal. “Karno-Kunthi,” **IndoGo!** Magazine, November 2014, hal. 32.
- Murti, K.R.T. Dwijo Sasminta (ibu Siti Sutiya). (Akan terbit). *Sumber yang Tak Pernah Kering*. “Sal dan Wiwoho Girisapto,” dalam **Sal Murgiyanto: Membaca Jawa** disunting oleh Anastasia Melati. Yogyakarta: Senrepita & ISI Surakarta.
- Nariswari, A.G. Ajeng. 2016. *Reading Daddy (Membaca Papa)*. “Epilog” dalam **Sal Murgiyanto: Hidup untuk Tari** disunting oleh Michael H.B. Raditya. Surakarta dan Yogyakarta: ISI Press Surakarta dan Komunitas Senrepita.
- Nooryastuti, Angela Retno. *Menari dengan Hati*. “Sal dan Wiwoho Girisapto,” dalam **Sal Murgiyanto: Membaca Jawa** disunting oleh Anastasia Melati. Akan terbit.
- Nurata, I Gusti Nengah. 2016. “Peranan Muatan Nilai Etnik Nusantara dalam Persaingan Seni Rupa Murni antar Negara.” Laporan akhir-semester untuk Mata Kuliah “Isu Seni” di Sekolah Pascasarjana, ISI Surakarta, Semester Ganjil 2015-2016. Tidak diterbitkan.
- Raditya, Michael H.B (Ed). 2016. **Sal Murgiyanto: Hidup untuk Tari**. Surakarta dan Yogyakarta: ISI Surakarta dan Komunitas Senrepita.
- Rando, Therese A. 1991 [1988]. *How To Go On Living When Someone You Love Dies*. New York: Bantam Books.
- Retnaningsih, Veronica. *Melepas Orang Tercinta*. “Sal dan Wiwoho Girisapto,” dalam **Sal Murgiyanto: Membaca Jawa** disunting oleh Anastasia Melati. Akan terbit.
- Sari, Sekar. *Mengungkap Cinta yang Dalam: Sebuah Transformasi Rasa*, “Sal dan Wiwoho Girisapto,” dalam **Sal Murgiyanto: Membaca Jawa** disunting oleh Anastasia Melati. Akan terbit.
- Schon, Donald. 1982. **The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action**. (New York: Basic Books).
- Simatupang, Landung. *Membaca yang masih sedang ditulis*. “Epilog” dalam **Sal Murgiyanto: Membaca Jawa** disunting oleh Anastasia Melati. Akan terbit.
- Sunardi. *Wiwoho Girisapto: Pancaran Jiwa yang Dalam*. “Sal dan Wiwoho Girisapto,” dalam **Sal Murgiyanto: Membaca Jawa** disunting oleh Anastasia Melati. Akan terbit.
- “Toety Heraty Rooseno: Gelisah Terus Mencari,” **Kompas**, 14 Februari 2016, hal. 13.

- Utami, Fawarti G. N. 2016. “Guruku, pemikir dan penulis tari yang perfeksionis,” dalam *Sal Murgiyanto: Hidup untuk Tari* disunting oleh Michael H.B. Raditya. Surakarta dan Yogyakarta: ISI Press Surakarta dan Komunitas Senrepita.
- Walujo, Djoko. 2016. “Pekerja Seni yang Gigih, Peka, dan Penari Sala Betulan,” dalam *Sal Murgiyanto: Hidup untuk Tari*, disunting oleh Michael H.B. Raditya. Surakarta dan Yogyakarta: ISI Press Surakarta dan Komunitas Senrepita.
- Wenten, I Nyoman. 2016. “Sahabar Sampai Akhirat”, dalam **Sal Murgiyanto: Hidup untuk Tari** disunting oleh Michael H.B. Raditya. Surakarta dan Yogyakarta: ISI Press Surakarta dan Komunitas Senrepita.
- Winahyuningsih, M. Heni. *Ritus Peralihan Menuju Kelanggengan*. “Sal dan Wiwoho Girisapto,” dalam **Sal Murgiyanto: Membaca Jawa** disunting oleh Anastasia Melati. Akan terbit.
- Winarti, Tutik. *Guru yang Inspiratif*, “Sal dan Wiwoho Girisapto,” dalam **Sal Murgiyanto: Membaca Jawa** disunting oleh Anastasia Melati. Akan terbit.

**Sal Murgiyanto**, peneliti, pengamat, kritikus dan pengajar seni tari. Lahir di Surakarta, 27 Desember 1945. Setelah menyelesaikan pendidikan di Akademi Seni Tari Indonesia (ASTI) Yogyakarta, Sal melanjutkan studi S-2 di Department of Theatre and Dance, University of Colorado (MA 1976). Gelar doktor di bidang Kajian Pertunjukan diperoleh dari Department of Performance Studies, New York University dengan disertasi *Moving between Unity and Diversity: Four Indonesian Choreographers* (1991). Ia pernah menjadi penari Sendratari Ramayana Prambanan dan terlibat dalam Teater Sardono. Karya tarinya antara lain, **Damarwulan**, **Candrakirana**, dan **Sukosrono-Sumantri**. Pernah menjadi Ketua Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI 1993-97) serta aktif menulis kritik di berbagai majalah dan surat kabar. Beberapa buku yang ditulisnya a.l., **Ketika Cahaya Merah Memudar** (1993) **Teater Daerah Indonesia** (1996 bersama I Made Bandem), **Kritik Tari** (2002), **Tradisi dan Inovasi** (2004), dan **Seni Pertunjukan dan Akal Sehat** (2015).

Penghargaan ia terima dari Smithsonian Institution, Wahington D.C., sebagai pemimpin rombongan Indonesia yang tampil di Smithsonian Folkways Festival (KIAS 1991), Museum Rekor Dunia Indonesia (MURI 2008) sebagai Pemrakarsa dan Penyelenggara Indonesian Dance Festival tingkat Internasional dan Satyalancana Kebudayaan dari Presiden RI (2013) sebagai penari, penulis seni, kritikus seni, dan akademisi serta Indonesian Dance Festival (IDF) Lifetime Achievement Award 2014.

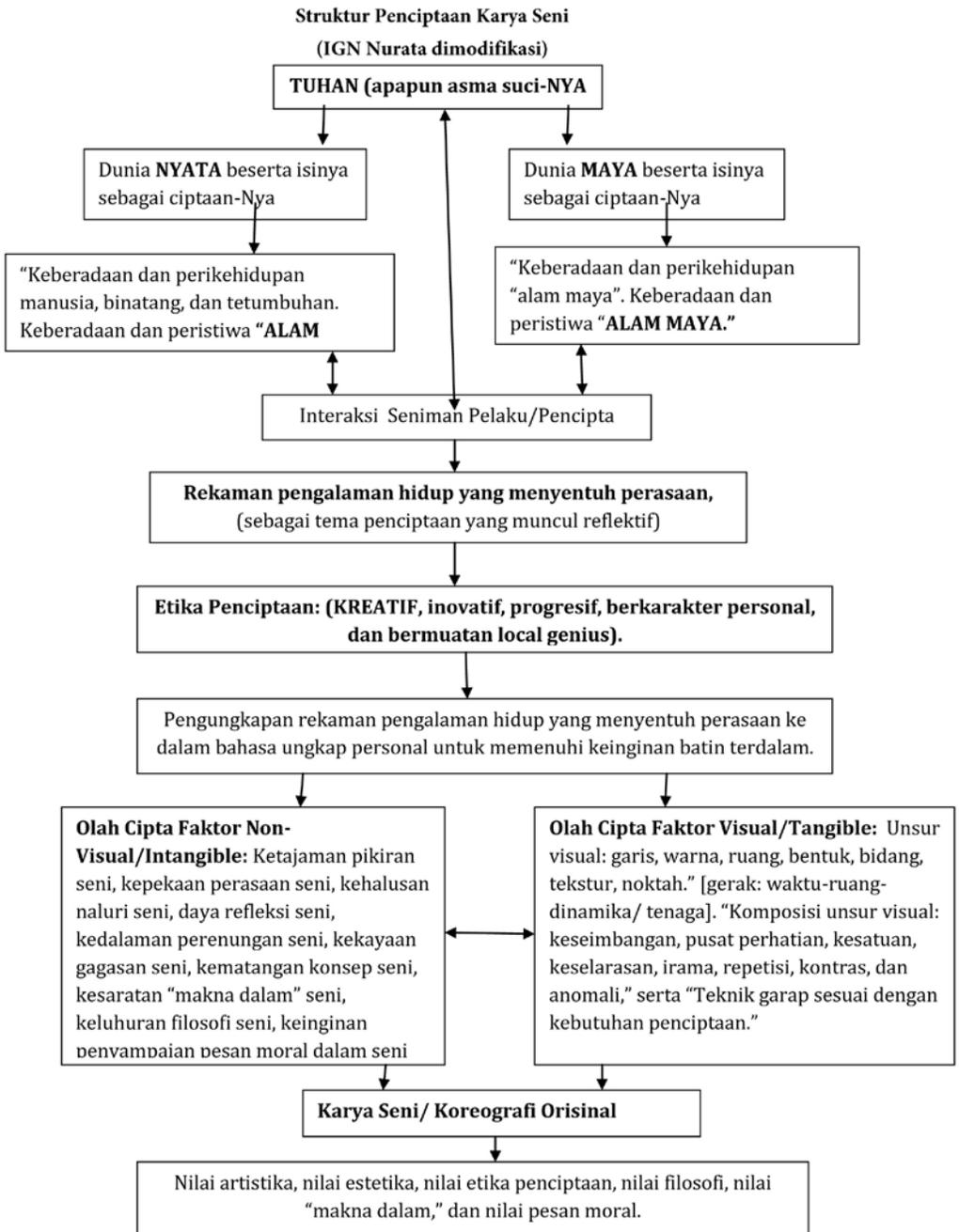
## Lampiran I

<p><b><i>Kidung Pungkasan</i></b><sup>12</sup></p> <p><i>Mangu-2 ing tyas ingsun yayi Maos karsa Manon Dene sira tega nilapake Ngrumiyini sowan maring Gusti Priyangga ing bumi Liwung polah ingsun</i></p> <p><i>Warsa wingi sapta ingkang sasi Panandang wit katon Yayi mikul sang Kristus salibe Rikma risak kang iga kaeksi Dres mijil luh mami Tan kwawi andulu</i></p> <p><i>Banget panarimaningsun yayi nggenira wus momong Galuh Ajeng Lukitasarine diwasa wus pantes sih ngabekti tanpa sira yayi tanna gunaningsun</i></p> <p><i>Gung panuwun katur Kristus aji paringsih maringong lumantar yayi ing panandange ingsun lila yayi wangsul Gusti tinuntun sang Dewi Maria satuhu</i></p> <p><i>(R.S. Panti Rapih, Yogyakarta, 3 February 2014)</i></p>	<p><b>Selamat Jalan Mama Tercinta</b></p> <p>Bimbang, ragu, sulit aku mengerti Kehendak Tuhan yang tersembunyi Sampai hati mama mendahului Meninggalkanku menghadap Illahi Hidup sendiri di bumi Goyah pijakan hidupku</p> <p>Tahun lalu di bulan Juli Derita mama mulai kulihat Berat kaupikul Salib Kristus Rambut rontok &amp; iga-2mu menyeruak Deras mengalir air mataku Jika kutatap derita ragamu</p> <p>Mama, terima kasihku padamu Tlah kaubesarkan dua buah-cinta kita G. Ajeng Nariswari dan Soca Lukitasari Keduanya dewasa cakap &amp; berbakti Tanpa bantuan mama Tak mungkin kulakukan tugas mulia ini</p> <p>Akhirnya, terima kasih kepada Kristus Yang tlah curahkan kasihNya padaku Melalui derita mama Kurela mama menghadap Bapa Dibimbing Maria Ibunda Yesus</p>	<p><b><i>Farewell Beloved Wife</i></b><sup>13</sup>:</p> <p><i>I am bewildered, dearest one, Trying to grasp the will of God, That He would let you leave me To go to Him first. I am just a creature on this earth, adrift, in a daze</i></p> <p><i>Last year in the seventh month, The pain first appeared; You, dear, were to bear Christ's cross Your hair in shreds, your ribs visible, My tears streamed, Unable to look.</i></p> <p><i>Dear one, I thank you so For raising and nurturing Galuh Ajeng and Lukitasari, Both now grown and respectful. Without you, dear one. I feel useless.</i></p> <p><i>Great is my gratitude to Christ Almighty For giving me love Through you, dear one, in your pain. I now let you return to Him Accompanied by Maria the Mother of God</i></p> <p>Yogyakarta, 31 March 2014</p>
---	---	---

<sup>12</sup> Karipta mawi sekar macapat **Mijil Wigaringtyas** dening Matheus B. Sal Murgiyanto kagem garwa-kinasih Alexia Maria Endang Nrangwesti

<sup>13</sup> A poem by Sal for Endang originally written in Javanese macapat song **Mijil Wigaringtyas**. Translated into English by Allan Feinstein; reviewed by Pak Sumarsam and Joan Suyenaga.

Lampiran II



## Lampiran III

### KARNO-KUNTHI<sup>14</sup>

Diceritakan kembali oleh Sal Murgiyanto

Untuk melaksanakan dharma mereka sebagai kesatria, Karno dan Arjuno akan bertempur di medan laga hingga salah satu dari mereka tewas. “Mengapa hal ini harus terjadi pada anak-anakku?” tanya Kunthi dalam kebingungan. Dia telah berjalan menyusuri tepian sungai Gajah Oya selama dua belas jam. Kakinya bengkak, tubuhnya lebam dan kelelahan. Kunthi mendaki sebongkah dataran batu untuk beristirahat. Dia terkejut ketika menemukan seorang lelaki muda yang tampak duduk di situ sedang bersemadi. Kunthi mengenalinya sebagai orang yang selama ini dia cari. Lembut, Kunthi menyapanya dalam sembah hormat.

“Pangeran Karno, kasihanilah aku. Aku datang dari jauh dengan harapan pangeran bisa mengabulkan satu-satunya permohonanku: sebagai ibumu, aku tidak ingin kehilangan baik kamu maupun Arjuno, adikmu. Tolong mundurlah dari medan laga Bharatayudha dan begabunglah dengan kelima saudaramu, Pandawa.”

“Bibi, apa yang baru saja Bibi ucapkan dan lakukan sangat mengusik perasaanku. Pertama, engkau telah mengganggu semadiku. Kedua, kamu menyatakan diri sebagai ibuku dan dengan congkak memintaku mundur dari peperangan itu. Wahai putri Raja Manduro, aku telah terlahir dua kali ke dunia ini: pertama oleh seorang ibu yang tidak bertanggung jawab yang telah melemparkan aku sebagai bayi yang baru lahir ke sungai Gajah Oya yang penuh bahaya ini; kedua oleh seorang perempuan sederhana yang menyelamatkanku dari bahaya Gajah Oya.

“Ooh Pangeran Karno, umurku baru dua belas tahun saat melahirkanmu dan aku tidak siap menjadi seorang ibu ketika mendapati diriku mengandung karena pertemuanku dengan Dewa Surya, ayahmu. Peristiwa itu membuat kakekmu, Raja negeri Manduro, murka. Untuk menjaga kesucianku, menurut bimbingan ayahmu, aku harus melahirkanmu melalui telinga dan tanpa persetujuanku bayi yang baru lahir itu lalu diletakkan di dalam keranjang bayi apung dan dihanyutkan ke Gajah Oya. Ayahku tidak memberiku kesempatan untuk merawat dan membesarkanmu. Nanap, aku bersimbah air mata dan merasa

---

<sup>14</sup> Diindonesiakan oleh penulisnya dari naskah asli dengan judul sama “*Karno-Kunthi*,” yang dimuat di **IndoGo!** Magazine, November 2014, hal. 32.

tak berguna karena tak bisa memahami kehendak ayahku. Tak seorangpun tahu betapa aku menderita siang malam sejak itu, karena tak bisa menghidupi anakku sendiri.” Kunthi terhenti tak kuasa meneruskan kata-katanya.

“Bibi, ceritamu begitu menyentuh. Tetapi kenyataannya tetap: aku adalah anak yang tak kau kehendaki. Jadi, aku tidak mempunyai alasan untuk kembali ke padamu atau pun Pandawa. Lama sudah aku menganggap keberadaanku yang pertama berlalu; kehidupan keduaku bermula saat Nyai Adirata, seorang istri sederhana yang bersuamikan kusir kereta kuda Raja Astina, menyelamatkanku dan membesarkanku dengan kedalaman cinta serta ketulusan hatinya supaya aku memiliki kehidupan baru. Setelah itu ayah angkatku, pengemudi kereta Raja Astina, mengantarku bekerja untuk raja. Tanah ini dan kedudukanku sebagai bupati Awangga diberikan oleh raja Astina sebagai ganjarannya. Orang memanggilkku Karno dan mengatakan bahwa ibu kandungku adalah Kunthi, ibu dari Pandawa. Tetapi....?”

“Wahai Pangeran Karno, aku sangat paham jika kamu ingin manghapus namaku dari hidupmu. Karena ketidaksanggupanku membayar hutangku padamu sebagai seorang ibu, maka jika kamu kehendaki kamu berhak mengakhiri hidupku.”

“Bibi, biarkan aku meneruskan ceritaku. Kau pasti bercanda ketika menyuruhku mundur dari Bharatayudha, bukan? Memang benar bahwa ayah tiriku adalah seorang lelaki sederhana. Tetapi dia dan istrinya membesarkanku dengan baik untuk menjadi seorang kesatria. Sebagai seorang kesatria, adalah tugasku untuk membalas ganjaran yang telah kuterima dari Raja Astina. Satu hal yang bisa kujanjikan padamu, sebagaimana telah diajarkan oleh Nyi Adirata, adalah meringankan kepedihanmu. Biarkan dunia mendengar janjiku bahwa kau tidak akan kehilangan Arjuno di akhir peperangan ini. Maaf Bibi, aku harus pergi. Aku telah berjanji menemui istriku sebelum matahari terbenam.”

Ketika surya terbit keesokan harinya, bala tentara Kurawa dan Pandawa telah berbaris saling berhadapan, siap untuk berperang. Kunthi naik ke sanggar pemujaan untuk bersemadi. Dengan mengendarai kereta kuda bersama Krishna sebagai pengendali kemudi, Arjuno memimpin pasukan Pandawa. Karno memimpin pasukannya di kereta kuda perkasanya dengan Raja Salya sebagai pemegang kemudi. Pertempuran berjalan seru. Untuk mengakhiri perang sebelum matahari tenggelam, Karno mengambil panah pusaknya, Kuntowijaya. Ia memanah Arjuno tetapi meleset. Arjuno meraup Pasopati, panah pemberian Dewa Indra, membidik Karno dan berhasil. Pekik menggelegar mengakhiri pertempuran yang dahsyat itu.

Menuruni sanggar pemujaan, Kunthi membawa lentera menuju medan perang. Dia berjalan di antara mayat menyeberangi darah sepanjang langkahnya untuk mencari anak-anaknya. Dari kejauhan dia melihat dua kereta kuda dikelilingi bala tentara yang membawa ratusan obor. Kunthi berjuang untuk mencapai tempat di mana dia melihat Arjuno berdiri perkasa dengan busur serta anak panahnya di tangan. Di seberangnya, Karno terbaring di kereta kudanya yang remuk sambil memegang anak panah Arjuno di dadanya. Segera Kunthi mendekati Karno, penuh kasih meletakkan kepala Karno di pangkuannya dan dibelainya dengan lembut.

“Ibu, aku merasa sangat bahagia ibu datang menemuiku di akhir hayatku. Beribu maaf atas segala kata-kata kasarku. Sesungguhnya aku berlaku seperti itu hanya untuk menutupi kelemahanku. Ibu tiri, Adirata, tak pernah berhenti menasehatiku untuk bersabar, selalu menghormati dan mencintaimu. Ibu pasti memiliki alasan kuat melakukan apa yang pernah ibu lakukan dan aku harus menemukan kebenaran itu. Ibu, sebenarnya telah lama aku memaafkan ibu. Tetapi aku hanyalah seorang manusia yang terlalu angkuh untuk mengakui kelemahanku. Untuk mengakui bahwa aku merindukan ibu. Ibu tersayang, ibu tentu lebih tahu bahwa hidup adalah sebuah misteri yang sering sulit dicernakan pikiran manusia.”

Kunthi menoleh pada Arjuno, memintanya untuk turun dari kereta kuda. “Berikan hormat pada kakak sulungmu. Mintalah maaf dan berkat darinya. Kamu selalu bersama ibu sepanjang waktu, tetapi hanya kali ini ibu bisa bersama kakakmu, Karno.” Arjuno meminta maaf dan berkat dari Karno. Sambil memeluk Arjuno, Karno berujar, “Arjuno adikku, maafkanlah aku yang telah gagal menjadi kakak yang baik.” Terbaring di pangkuan Kunthi sambil memeluk erat Arjuno, Karno tersenyum dan berpulang ke rumah Bapanya dalam damai.

# Tari Kebesaran: Sebuah Tantangan Kreativitas

NLN Suasthi Widjaja Bandem

Institut Seni Indonesia Denpasar

## Pengantar

Tari berkembang sejalan dengan kehidupan manusia, dan dimanfaatkan di dalam berbagai aspek kehidupannya. Muncul berbagai tarian yang dimulai dari bentuk yang sangat sederhana untuk kepentingan ritual semata, yang kemudian berkembang secara bertahap, baik fungsi maupun bentuknya. Fungsi tari tidak hanya semata-mata untuk kepentingan upacara ritual, tetapi dalam perjalanannya telah muncul dan berkembang menjadi seni hiburan, berbentuk tari-tarian lepas, dramatari, dan lain sebagainya.

Di era meningkatnya usaha-usaha untuk melestarikan, mengembangkan kesenian Bali, telah muncul sebuah bentuk tarian yang diciptakan untuk kepentingan upacara Wisuda dan Dies Natalis kampus, yang dikenal dengan sebutan “Tari Kebesaran”. Hal yang menarik untuk disimak, bahwa tarian yang diciptakan di Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Denpasar ini, kemudian diikuti pula oleh perguruan tinggi negeri dan swasta lainnya yang ada di Bali. Bahkan yang menarik lagi, bahwa penciptaan tari kebesaran ini tidak hanya terjadi di lingkungan kampus yang ada di Bali, tetapi telah diikuti pula oleh Pemerintah Daerah Tingkat I Propinsi Bali, sekolah menengah atas, yayasan, *sekaa trunatruni*, bahkan Perusahaan Daerah (PD) Pasar maupun PD Parkir Kota Denpasar pun telah memiliki tari kebesaran.

Beberapa contoh tari kebesaran antara lain Tari Kebesaran (TK) Prabu Udayana (2002) untuk Univ. Udayana, yang diciptakan oleh Ni Ketut Gadung dan I Kt. Rumita sebagai penata iringan; TK Widya Saraswati (2000) untuk Institut Hindu Dharma yang diciptakan oleh I Wayan Dibia dan iringannya diciptakan oleh I Gde Arya Sugiarta; TK Sri Kesari Warmadewa (2008) untuk Univ. Warmadewa yang tari dan tabuhnya diciptakan oleh I Wayan Dibia; TK Bajra Dwijendra (2010) untuk Perguruan Dwijendra yang diciptakan oleh I Wayan Dibia dan iringannya oleh I Kt. Suandita; TK Ganeça (2007) untuk Undiksa yang diciptakan oleh I Wy. Sutirta, I Gst. Ayu Srinatih dan iringannya diciptakan oleh I Kt. Garwa; TK Sawitri Bhuwana (2008) untuk Univ. Hindu Indonesia yang diciptakan oleh I Wy. Cerita, Ida Ayu Wimba dan pengiringnya diciptakan oleh I Wayan Darya; TK Widya Wahana Sakti (2000) untuk SMAN I Gianyar yang diciptakan oleh I Wayan Dibia dan iringan diciptakan oleh I Ketut Tama; TK Bali Dwipajaya (2012) untuk Pemerintah Daerah Propinsi Tingkat I Bali yang diciptakan oleh Sri Wahyuni, I Wy. Sutirta, I Gst Ayu Srinatih, dan I Gde Oka Suryanegara dan iringannya diciptakan oleh I Wy. Rai S.; TK Amerta Mahosadi (2013) untuk Poltekes, yang diciptakan oleh I Wy. Sutirta dan iringannya oleh I Wy. Suharta; TK Widya Puspa Mahottama (2012) untuk Politeknik Udayana yang diciptakan oleh I Wy. Sutirta dan iringannya oleh I Ketut Garwa; TK Catur Bhrajatu (2011) untuk PD Parkir yang diciptakan oleh I Made Oka Sukayadnya, I Nyoman Sadia dan iringannya oleh I Nyoman Purna; TK Waruna Kamandalu (2012) untuk PDAM yang diciptakan oleh I Wy. Juana Adi Saputra dan iringannya oleh I Kt. Suandita; TK Wreti Dewi (2015) untuk PD Pasar Kota yang diciptakan oleh I Gde Oka Suryanegara dan iringannya oleh I Kt. Lanus; TK Bawaning Dalem Waturenggong (2014) untuk Yayasan Waturenggong, Puri Den Bencingah Klungkung yang diciptakan oleh I Gde Suryanegara dan iringannya oleh I Kt. Lanus; TK Windu Murtining Sinom (2013), untuk Sekaa Truna Tunas Muda, Banjar Dukuh Mertajati, Sidakarya Denpasar yang diciptakan oleh I Gde Suryanegara dan iringannya oleh I Made Murdana dan I Made Andita; TK Cakra Wertin (2015) untuk Pascasarjana Univ. Udayana yang diciptakan oleh I Nyoman Cerita, narasi dan naratornya, Anak Agung Gde Raka; dll.

Fenomena Tarian Kebesaran ini kemudian disusul dengan munculnya berbagai “Tarian Maskot” sesuai dengan maskot masing-masing kabupaten. Penulis tergerak untuk mengungkapkan hal ini, khususnya berkaitan dengan latar belakang sejarah terciptanya tari kebesaran, serta pandangan-pandangan yang berdasarkan pengalaman penulis ketika menciptakan tari kebesaran. Tulisan ini akan mengungkapkan apa sesungguhnya yang menjadi latar belakang terciptanya tari kebesaran? Kapan tarian kebesaran ini mulai diciptakan?;

siapa penggagasnya?; dan mengapa harus memiliki tari kebesaran?; Apa yang dimaksud dengan tari kebesaran?; Apa saja yang harus diperhatikan kalau akan menciptakan tari kebesaran?; dan Apakah tari kebesaran yang diciptakan untuk sebuah lembaga/ perguruan tinggi ini harus sesuai dengan simbol/lambang dari lembaga/perguruan tinggi, lembaga pemerintahan, ataupun sekolah yang memilikinya?

Lewat tulisan ini pula, penulis ingin menyampaikan beberapa pandangan, yang berkaitan dengan penciptaan, terutama pengalaman sebagai pencipta tari kebesaran Siwa Nataraja. Mudah-mudahan pemikiran dan pengalaman penulis ini ada manfaatnya, khususnya bagi para koreografer pemula yang ingin terus menggeluti bidang penciptaan tari.

## **Latar Belakang Penciptaan Tari Kebesaran dan Peran STSI Denpasar**

Gagasan penciptaan tari kebesaran ini sesungguhnya muncul 25 tahun yang lalu, tepatnya pada tahun 1990, ketika Ketua Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Denpasar, Prof. Dr. I Made Bandem, M.A. memiliki gagasan untuk membuat sebuah tari kebesaran yang akan dipentaskan setiap wisuda maupun Dies Natalis kampus STSI Denpasar. Tarian kebesaran ini mengangkat tema, yang disesuaikan dengan simbol/Lambang STSI (sekarang ISI) Denpasar yaitu Siwa Nataraja. Tari Kebesaran Siwa Nataraja ini, diciptakan pertama kali di STSI Denpasar, yang merupakan tari kebesaran satu-satunya untuk Perguruan Tinggi di Indonesia pada waktu itu. Sebelumnya, upacara Wisuda atau Dies Natalis, hanya diawali dengan kehadiran para anggota senat yang didahului oleh prosesi *Pedel* berbusana adat daerah yang diiringi gamelan, sedangkan di beberapa kampus lainnya, ada yang menggunakan lagu *Gaudeamus* untuk mengiringi prosesi tersebut. Sejak tahun 1990, Tari Kebesaran Siwa Nataraja selalu dipentaskan sebagai bagian penting dari upacara Wisuda/Dies Natalis STSI Denpasar dan berlanjut sampai statusnya meningkat menjadi ISI.

Tari kebesaran Siwa Nataraja STSI Denpasar, diciptakan oleh N.L.N. Suasthi Widjaja (penulis) dan iringannya diciptakan oleh I Nyoman Windha. Sebelum memiliki tari kebesaran, telah diciptakan Hymne STSI Denpasar oleh I Gusti Bagus Nyoman Panji, sedangkan Mars STSI Denpasar diciptakan oleh I Gusti Ngurah Arjana. Dipentaskannya tari Siwa Nataraja setiap perayaan Wisuda maupun Dies Natalis STSI Denpasar tersebut, telah memotivasi perguruan tinggi lainnya untuk memiliki tari kebesaran juga. Sesudah itu bermunculanlah tari

kebesaran dengan berbagai tema, di berbagai Perguruan Tinggi Negeri dan Swasta di Bali, bahkan seperti disebutkan di atas, bahwa Pemerintah Daerah Tingkat I Bali, Sekolah Menengah Atas, sampai PD Pasar dan PD Parkir Kota Denpasar pun memiliki tari kebesaran.

Mengapa Bandem menginginkan tari kebesaran untuk lembaga yang dipimpinya? Bandem, memiliki gagasan agar lembaga yang dipimpinya dapat menampilkan sebuah tarian khusus, yang dipentaskan pada saat Wisuda maupun Dies Natalis STSI Denpasar. Menurutnya, dengan hanya memiliki simbol/lambang Siwa Nataraja belumlah cukup, karena belum terwakili sebagai sebuah presentasi agung dalam upacara Wisuda maupun Dies Natalis, seperti halnya Hymne dan Mars STSI Denpasar. Selain itu, dijelaskannya pula, bahwa upacara Wisuda dan Dies Natalis STSI Denpasar tidak hanya dihadiri oleh Civitas Akademika STSI Denpasar dan orang tua mahasiswa, tetapi juga dihadiri oleh Gubernur, para Rektor Perguruan Tinggi Negeri dan Swasta, para Bupati, seniman dan budayawan. Selanjutnya dikatakan, bahwa STSI Denpasar merupakan perguruan Tinggi Negeri Seni satu-satunya yang berada di Bali, sehingga sudah sepatutnya menampilkan sebuah tarian sebagai simbol lembaganya yang bercirikan khas budaya Bali, untuk membedakannya dengan perguruan tinggi lainnya (Wawancara dengan I Made Bandem, tahun 1989 dan 15 Oktober 2015)

Pada upacara resmi inilah, Bandem mengharapkan STSI dapat menunjukkan jati diri serta kemampuannya dalam bidang seni, dan sekaligus menunjukkan kewibawaan civitas akademiknya. Jadi ke dalam, selain berusaha meningkatkan status STSI sebagai Perguruan Tinggi Seni yang memiliki pendidikan berkualitas, bahwasanya keluar, STSI harus mampu juga menunjukkan diri sebagai kampus yang berbobot dan bermartabat, lewat Pembukaan Rapat Senat Terbuka, ketika mengantar pelepasan para wisudawan dan wisudawatnya. Bagi para wisudawan/wisudawati STSI Denpasar, upacara pelepasan itu akan menjadi sebuah kenangan yang membanggakan dan tidak terlupakan.

Menyimak apa yang diungkapkan oleh Bandem, bahwasanya secara politis, penciptaan tari kebesaran, adalah untuk menunjukkan kemampuan dan kewibawaan Civitas Akademika STSI Denpasar. Gagasan untuk memiliki tari kebesaran itu telah berhasil dilaksanakan dan dilanjutkan sampai sekarang. Hal ini tentu erat kaitannya dengan bagaimana “kekuasaan” seorang pemimpin strategis mampu memikirkan dan menggerakkan kampusnya untuk melakukan kebijakannya yang dianggap penting dan berguna bagi kampusnya. Usaha yang dilakukan sudah tentu bukan tanpa alasan. STSI Denpasar sebagai kampus seni satu-satunya di Bali pada waktu itu, selain sebagai pusat pendidikan seni dan pusat

pengembangan seni budaya, bahwasanya STSI Denpasar diharapkannya menjadi “model atau contoh” bagi masyarakatnya, yang saat itu sangat memerlukan pembinaan-pembinaan. Dalam hal ini, sudah tentu yang diharapkan dan yang bisa melakukannya adalah kampus STSI Denpasar, sebagai Perguruan Tinggi Seni satu-satunya di Bali.

Gagasan itu diikuti pula dengan tindakan gencar STSI Denpasar melakukan pembinaan-pembinaan dalam bidang seni pertunjukan ke desa-desa dalam rangka Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan keikutsertaan STSI Denpasar dalam berbagai kegiatan budaya baik nasional maupun internasional, seperti keikutsertaan berkali-kali mengisi acara kesenian di Istana Negara, Jakarta, EXPO, dan festival kebudayaan ke luar negeri. Penulis yang selalu terlibat di dalam kegiatan-kegiatan itu mengetahui persis bagaimana peran kampus STSI Denpasar ini dalam pembinaan, rekonstruksi seni-seni yang hampir punah, dan pengembangan kreativitas seni budaya Bali. Tidak mengherankan kalau sering terdengar ungkapan-ungkapan miring yang mengatakan bahwa STSI Denpasar mendominasi kegiatan seni di Bali.

Menurut Bandem (Wawancara, tanggal 15 Oktober 2015), kalau itu bersifat positif karena kualitas yang dimiliki STSI Denpasar, kenapa tidak. Belum lagi peran STSI yang sudah dimulai sejak masih berstatus Akademi Seni Tari Indonesia (ASTI) Denpasar, untuk membantu masyarakat Bali yang pada saat itu sangat membutuhkan adanya pembinaan dan bimbingan. Tujuannya untuk menghidupkan kembali kesenian mereka yang hampir punah, serta mengembangkan kesenian-kesenian yang dimilikinya. Kalau peran itu telah menjadikan STSI Denpasar sebagai “*center of excellence*”, yaitu sebagai pusat penelitian, pengkajian, dan penciptaan seni yang berkualitas, bukankah sudah sepatutnya STSI Denpasar menjadi model dalam seni budaya.

Kesuksesan yang dilakukan oleh STSI Denpasar, tentunya membuat seluruh civitas Akademika STSI Denpasar merasakan kebanggaan itu. Kepeloporan Bandem dalam menggagas tari kebesaran sebagai bagian penting dalam upacara resmi kampusnya ternyata telah mendapat pengukuhan, dengan keikutsertaan perguruan tinggi lainnya, serta lembaga pemerintahan yang ada di Bali untuk memiliki tari kebesaran. Bali memiliki budaya yang sangat kuat, yang mana kesenian telah terintegrasi dengan sangat baik dalam segala segi kehidupannya. Rasanya kurang lengkap kalau upacara yang dilakukan tidak melibatkan kesenian.

Kalau kita merefleksikannya ke zaman sebelumnya, bahwa kekuasaan adalah hal yang menarik untuk diamati. Seperti halnya kekuasaan raja-raja pada zaman feodal yang berusaha untuk memiliki grup-grup seni pertunjukan yang

terbaik untuk meligitimasi kekuasaannya, sekaligus mengangkat kewibawaan raja. Seperti diungkapkan oleh Soedarsono (2003: 104) bahwa Sunan Paku Buwana X yang memerintah di Kasunanan Surakarta dan Sultan Hamengku Buwana VIII yang memerintah di Kasultanan Yogyakarta telah memperkokoh diri sebagai *ratu gung binathara* yang dilakukan lewat budaya adiluhung, yaitu dengan menghadirkan berbagai bentuk seni pertunjukan yang luar biasa indahya. Jadi, salah satu unsur yang digunakan secara strategis untuk menegakkan wibawa raja, adalah seni pertunjukan yang adiluhung.

Pada zaman modern pun, seorang pemimpin dapat pula menggunakan kekuasaan dalam konteks yang berbeda, yaitu dalam melaksanakan kebijakannya. Hal terpenting adalah asal bermanfaat bagi kampus maupun masyarakatnya. Berhasil atau tidaknya seorang pemimpin dalam mengarahkan lembaganya, tergantung kepada pelaksanaan kekuasaan itu. Biasanya kalau seorang pemimpin memutuskan sesuatu, maka keputusan itu akan ditindaklanjuti dan diikuti oleh bawahannya. Seperti keputusan yang dibuat oleh rektor ISI Denpasar baru-baru ini, yang membuat upacara *pasupati* untuk tari kebesaran Siwa Nataraja (Widjaja, 2012: 35). Upacara ritual itu bisa saja tidak dilakukan secara resmi, karena sudah menjadi tradisi di Bali, untuk membuat upacara *pasupati*, agar mahkota yang digunakan untuk menari menjadi suc, dan memiliki kekuatan magis/*mataksu* (Widjaja, 2012: 40). Namun, pelaksanaan upacara ritual *pasupati gelungan* (mahkota) itu dilakukan juga, dengan menghadirkan seorang pendeta ketika berlangsungnya upacara *odalan* di pura ISI Denpasar. Upacara disaksikan oleh warga kampus, yang berarti, bahwa Tari Kebesaran Siwa Nataraja tidak saja dikukuhkan secara resmi sebagai Tari Kebesaran kampus ISI Denpasar, tetapi telah dikukuhkan pula secara ritual sebagai tari kebesaran. Acara itu dilakukan ketika berlangsungnya upacara *odalan* di Pura ISI Denpasar pada Tumpek Wayang tahun 2013.

Ketika tari kebesaran Siwa Nataraja ini dipentaskan untuk pertama kalinya pada tahun 1990, banyak tanggapan dan saran yang disampaikan, antara lain: Mengapa penarinya tidak semuanya laki-laki? Mengapa tidak menciptakan Dewa Nawa Sanga? Mengapa kostumnya tidak putih? Ketika itu penulis menyampaikan, bahwa tema yang diangkat ini adalah Siwa sebagai dewa penari yang mencipta dunia lewat tariannya. Tampaknya mereka sibuk dengan pikiran dan pandangan mereka masing-masing, sehingga mereka tidak mendengar apa yang penulis katakan. Menghadapi persolan seperti itu, penulis sebagai koreografernya harus bijaksana menerima saran-saran itu. Tetapi tidak berarti menerima begitu saja saran yang diberikan. Harus dievaluasi, dipertimbangkan, dan harus memiliki

keyakinan. Tidak terombang-ambing, dan harus bisa mempertahankan gagasan yang sudah diyakini.

Adapun Tari Saraswati yang penulis ciptakan pada tahun 1996, mengangkat tema Dewi Saraswati yang melambangkan ilmu pengetahuan dan kebijaksanaan, kecantikan, serta lambang penyadaran dan pencerahan. Juga merupakan lambang kesempurnaan yang mencakup tiga nilai utama yaitu Satyam (kebenaran), Siwam (kesucian), dan Sundaram (keindahan). Pencipta iringannya adalah I Nyoman Windha. Tarian ini sesungguhnya tidak diciptakan untuk tari kebesaran, akan tetapi pada tahun 2002, tarian ini diminta oleh Rektor dan Yayasan Maha Saraswati untuk dijadikan tari kebesaran kampusnya. Penulis telah mengatakan kepada mereka, bahwa tari ini sudah berkembang luas di masyarakat. Namun mereka tetap menginginkannya, karena cocok dengan lambang mereka, Saraswati. Sejak tahun 2002 itu, tari Saraswati resmi sebagai Tari Kebesaran Universitas Maha Saraswati Denpasar.

Pada mulanya, tarian Saraswati ini diciptakan untuk acara kenegaraan di Istana Negara Jakarta, ketika Ibu Tien Soeharto mengundang para istri Duta Besar yang bertugas di Indonesia, ibu-ibu istri Menteri Republik Indonesia, dan para istri Gubernur se Indonesia dalam jamuan *Coffee Morning*. Ketika itu, Propinsi Bali di bawah pimpinan Ibu Ida Bagus Oka, Ketua Dharma Wanita Propinsi Tingkat I Bali, mendapat giliran sebagai tuan rumah untuk menyajikan kebudayaan Bali. Penulis memilih tema Saraswati, karena cocok dengan acara untuk para ibu sebagai pendidik anak dan panutan, baik untuk keluarga maupun masyarakat.

Selanjutnya Tari Kebesaran STIMIK STIKOM Bali, Widya Prakrti, yang penulis ciptakan pada tahun 2012. Tarian ini penulis ciptakan dengan mengangkat tema *Bhuana Agung*, yang terdiri dari *Panca Maha Bhuta* yang merupakan sumber ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Tarian ini menggambarkan keagungan Tuhan Yang Maha Esa, dalam manifestasinya sebagai Wisnu dalam mewujudkan alam semesta beserta isinya. *Widya* berarti ilmu pengetahuan termasuk teknologi dan seni. *Prakrti* adalah unsur dasar yang bersifat kebendaan, yang memiliki *Triguna*, yaitu *Satwam* (sifat yang menerangi), *Rajas* (sifat dasar aktif dan dinamis), dan *Tamas* (sifat gelap). Kelima unsur *Bhuana Agung* kemudian menyatu dengan *Bhuana Alit*, yaitu manusia sebagai kreator untuk menggali kandungan *Bhuana Agung* dan berusaha menyatukannya dengan *Bhuana Alit*, demi mencapai kesempurnaan hidup. Untuk itu manusia harus mampu mengolah dan mengendalikan sifat-sifat yang dinamakan *Triguna*, demi terwujudnya sifat bijaksana, dorongan berkarya, demi terwujudnya kreativitas yang berguna bagi

kesejahteraan umat manusia. Pencipta iringan tari Widya Prakrti adalah Pande Gde Eka Mardiana.

## **Tari Kebesaran sebagai Panji-Panji Tanda Kebesaran Upacara**

Apa sebenarnya yang dimaksud dengan “Tari Kebesaran”? Istilah ini belum penulis temukan di dalam kamus. Tarian ini sering ditanyakan, terutama oleh tamu-tamu asing, karena pertunjukan tari seperti ini tidak ada pada upacara *Commencement* di kampus mereka. Salah satu arti “kebesaran” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1988: 182) adalah kemegahan, keagungan, atau tanda-tanda yang menyatakan ketinggian martabat atau pangkat.

Adapun istilah “tari” menurut R.M. Soedarsono (1972: 4) adalah, ekspresi jiwa manusia melalui gerak-gerak ritmis yang indah. Mengapa disebut tari kebesaran? Kalau dikaitkan dengan gagasan dan tujuan utama diciptakannya tarian kebesaran ini pada mulanya dapat diartikan: “ekspresi jiwa manusia melalui gerak-gerak ritmis yang indah, yang merepresentasikan simbol atau lambang perguruan tinggi sesuai dengan makna yang dikandungnya, berwibawa, agung serta berlatar belakang budaya setempat. Artinya, si pencipta harus dapat menginterpretasikan makna dari lambang lembaga yang diangkat sebagai tema, dan diwujudkan dalam bentuk tari Bali, karena berada di lingkungan Bali yang memiliki budaya yang sangat kuat. Ini tergantung lingkungan di mana lembaga itu berada.

Gagasan tari kebesaran yang dipersembahkan pada pembukaan upacara resmi Pembukaan Rapat Senat Terbuka Perguruan Tinggi itu, seyogyanya merupakan hasil kreativitas yang harus tampil prima, orisinal, dan berwibawa. Prima dalam arti, para penarinya harus menguasai teknik tarinya dengan baik, serta mampu menampilkannya dengan ekspresif dan indah. Penarinya harus memahami dengan baik gagasan yang mau ditampilkan oleh penciptanya, dan gagasan harus orisinal bukan tafsiran dari karya seni/garapan orang lain. Tanpa orisinalitas, tarian kebesaran itu akan kehilangan kewibawaannya.

Menurut penulis, idealnya bentuk tari kebesaran adalah tarian yang perwujudannya merupakan hasil karya cipta tari yang bentuknya non verbal atau bukan pantomim. Artinya bukan dramatari atau sendratari. Perwujudan dari tema ditampilkan lewat satuan-satuan gerak yang distilir dan dirangkai menjadi pola-pola gerak yang membentuk motif-motif gerak yang ekspresif, sekaligus dapat mewujudkan gagasan dan makna yang dikandungnya. Tari kebesaran yang diciptakan tidak hanya sekedar menampilkan tarian yang memakai kostum

mewah, dengan deretan gerakan-gerakan yang jelimet dan ramai tanpa makna, yang akan menghilangkan keagungan dan kewibawaannya sebagai tari kebesaran.

Durasinya tidak lebih dari 9 (sembilan) menit, karena tujuan utamanya bukan untuk hiburan semata, tetapi lebih kepada presentasi dari makna lambang yang dimiliki lewat tarian yang agung yang sifatnya “tarian upacara”. Itulah sebabnya tari kebesaran idealnya bukan sendratari atau dramatari karena kalau merupakan sendratari atau dramatari yang dipendekkan menjadi 8-9 menit, akan banyak bagian yang harus dipotong oleh penciptanya, sehingga komunikasi tidak berjalan. Tamu yang hadir/penonton tidak dapat menangkap maknanya, karena dengan banyak pemotongan akan menimbulkan kebingungan, dan tidak semua penonton paham dengan isi/tema yang dibawakan. Terlebih lagi kalau para penarinya tampak sibuk melakukan perubahan-perubahan kostum dan properti lainnya di atas pentas, yang akan mengurangi keagungan dari tari kebesaran itu.

Penekanannya tidak pada komposisi semata, tetapi harus menyentuh masalah dan nilai yang diangkat, serta kaitannya dengan motivasi emosional, intelektual, dan keagungannya. Perlu diketahui, bahwa tari kebesaran ini tampil diawal acara wisuda/dies natalis, yaitu setelah kehadiran prosesi anggota senat perguruan tinggi di ruang upacara. Begitu anggota senat duduk, maka tari kebesaran pun dimulai. Tari Kebesaran, lagu Hymne, maupun Mars yang dimiliki, merupakan panji-panji atau tanda kebesaran sebuah lembaga perguruan tinggi. Oleh sebab itu dimasukkan dalam statuta lembaga dan hanya boleh dipentaskan pada upacara wisuda/dies natalis, dan upacara resmi/penting lainnya, yang berkaitan dengan lembaga bersangkutan.

Demikianlah gagasan tari kebesaran ketika pertama kali diciptakan. Adapun ciptaan tari kebesaran yang muncul belakangan ini, tidak lagi seperti tujuan semula. Ada yang tidak lagi merepresentasikan simbol/lambang lembaganya, tetapi mengangkat tema dari cerita-cerita pilihan mereka, yang disesuaikan dengan fungsi lembaganya. Munculnya berbagai tari kebesaran sudah tentu memiliki alasan-alasan, baik itu secara sadar dilakukan ataupun hanya mengikuti arus perkembangan yang terjadi (*apang wenten/supaya ada*). Keinginan setiap lembaga, sekolah, yayasan, sampai *sekaa*, untuk memiliki tari kebesaran tentu perlu diapresiasi, sebagai sebuah kegiatan atau kecintaan berkesenian, di samping kepentingan-kepentingan lainnya. Perubahan-perubahan tidak akan bisa dihindari, pasti akan terjadi sejalan dengan perkembangan zaman, ataupun pengaruh tokoh-tokoh atau pemimpin strategis dalam berbagai bidang kehidupan masyarakat. Hal yang terpenting, bahwa perubahan yang terjadi jangan sampai merusak tatanan yang ada. Jangan hanya memikirkan dan memperjuangkan

kepentingan dan manfaatnya bagi kehidupan seni itu semata, tetapi seniman penciptanya, juga harus diperhatikan dan dihargai. Paling tidak namanya harus disebutkan ketika tarian itu dipentaskan atau disebutkan di dalam buku acara.

## **Proses Penciptaan Tari Kebesaran Siwa Nataraja**

Sebuah karya tari yang terwujud sebagai sebuah ekspresi seni, sesungguhnya adalah sebuah ekspresi visual yang ekspresif, yaitu memiliki kekuatan untuk menumbuhkan rangsangan imajinasi bagi penontonnya. Penciptaan tari mengandung pengertian, menciptakan sebuah komposisi tari dengan ekspresi seni yang bukan sekedar mendapatkan gerak untuk dirangkai menjadi satu wujud karya tari, tetapi masih ada tuntutan kemampuan lain yang lebih dari itu, yaitu mampu melakukan transformasi terhadap materi-materi yang telah diperoleh dari hasil eksplorasi, dan improvisasi untuk kemudian dievaluasi, yang kemudian diwujudkan dalam bentuk karya tari. Kalau penekanan sebuah ciptaan ditujukan kepada struktur komposisinya saja tanpa memperhatikan kaitannya dengan motivasi emosional, maka yang terwujud hanyalah bentuk yang tanpa makna.

Tidak ada resep khusus untuk seorang koreografer dalam mengorganisasikan gerakan-gerakan yang telah dihasilkan dalam proses penciptaan. Setiap koreografer memiliki caranya sendiri untuk menciptakan gerak, mengolah, serta mewujudkannya, yang tentunya dengan memahami konsep dasar penciptaan tari terlebih dahulu. Cara apapun yang dilakukan, yang terpenting adalah mampu mewujudkan karya orisinal yang memiliki kekuatan, untuk membuat penonton bereaksi menanggapi secara imajinatif, dan merasakan kenikmatan estetis dari tarian yang dipersembahkan itu.

Lewat tulisan ini, penulis ingin berbagi pengalaman dengan pembaca, bagaimana penulis melakukan proses penciptaan tari yang telah penulis geluti sejak tahun 1982. Proses penciptaan yang akan diketengahkan dalam tulisan ini adalah pengalaman penulis ketika mencipta Tari Kebesaran Siwa Nataraja (1990) untuk STSI Denpasar, sebagai salah satu contoh. Tidak gampang sesungguhnya untuk menjelaskannya secara rasional. Ada bagian-bagian yang terkadang terwujud begitu saja dan sulit untuk dijelaskan. Bagaimana seorang koreografer berkomunikasi dengan suara batinnya dan melakukan proses kreatif sampai terwujudnya sebagai sebuah karya seni, adalah sebuah misteri. Namun demikian, penulis akan berusaha untuk menjelaskannya sebatas kemampuan yang ada, walaupun proses penciptaan ini telah terjadi 25 tahun yang lalu.

## Gagasan/Ide

Ketika penulis diminta untuk menciptakan Tari Kebesaran Siwa Nataraja, lambang STSI Denpasar, maka yang terpikirkan pertama kali, adalah sebuah gagasan atau konsep untuk mencipta “Siwa sebagai raja atau dewanya penari”, yang di Bali dikenal sebagai “dewanya tari-tarian”. Gagasan/ide adalah rancangan dari sebuah tindakan/aksi yang ada dalam pikiran (KBBI, 1988: 405). Jadi masih abstrak sifatnya, masih dalam angan-angan/khayalan. Lalu, bagaimana mewujudkan Siwa sebagai raja/dewanya penari dalam wujud tarian kebesaran? Apa yang harus dilakukan agar dapat memahami dengan baik siapa Siwa dewanya penari ini? Pertanyaan-pertanyaan yang dimunculkan itu, adalah cara untuk mengkondisikan batin sang koreografer agar mulai bergerak.

Setelah penulis memahami maksud dan tujuan dari diciptakannya tari kebesaran ini, sesuai dengan pengarahan yang disampaikan oleh Ketua STSI Denpasar ketika itu, maka penulis melakukan riset terlebih dahulu, untuk mencari literatur-literatur yang berkaitan dengan Siwa. Muncul berbagai pertanyaan antara lain, siapa Siwa itu? Mengapa Siwa dikatakan sebagai dewanya penari? Bagaimana Siwa sampai mendapat julukan itu? Berbagai informasi yang penulis peroleh ketika melakukan riset sebagai peninjauan awal.

Dari literatur-literatur yang penulis baca, ada beberapa legenda mengenai kaitan Siwa dengan tari, antara lain ketika Siwa menari di atas orang kerdil, karena kemenangannya melawan sekelompok dukun jahat yang mengganggu sebagian masyarakat. Kemudian, ketika Siwa dan Kali melakukan pertandingan tari dalam memperebutkan para pendukungnya di kuil Tillai di Tamil Nadu. Mereka berdua sama-sama hebat dan trampil, namun ketika Siwa melakukan gerakan mengangkat kaki kanannya tinggi menyentuh mahkotanya, maka Kali tidak mau melakukannya karena kurang sopan bagi wanita untuk melakukan gerakan seperti itu, sehingga Kali pun dikalahkan dalam pertandingan tersebut. Selanjutnya mengenai simbol Siwa yang merepresentasikan Nataraja, yang menggambarkan Siwa berlengan empat. Satu tangan memegang gendang kecil yang memakai giring-giring, dan di tangan lainnya memegang bola api; tangan yang ketiga, diangkat dengan gerak isyarat melindungi dan yang keempat, menuding ke kaki yang diangkat. Implikasinya, Siwa menjadi roh pencipta, pemelihara, dan penghancur yang hebat, yang menyelamatkan manusia (Khokar, 1985: 10-11).

Salah satu di antara informasi menarik yang penulis peroleh, adalah yang mempunyai kaitan erat dengan Siwa sebagai dewanya penari. Muncul gagasan untuk mewujudkan Siwa ketika menciptakan dunia lewat tarian yang dilakukan

terus-menerus, sehingga muncul ritme dan keteraturan di dalam kosmos (Khokar, 1985: 10).

Gagasan ini tidak begitu saja muncul, tetapi lewat proses yang cukup lama. Selain usaha memahami berbagai cerita mengenai Siwa, banyak pertimbangan lain terutama bagaimana mewujudkan tari kebesaran yang merepresentasikan simbol/lambang sebuah perguruan tinggi seni ini, ke dalam bentuk tarian. Ada beban mental juga, karena tarian ini untuk perguruan tinggi seni. Kendatipun gagasan sudah ada, namun semua itu masih dalam angan-angan/khayalan dan belum terwujud. Akan tetapi, dari ide/gagasan dasar ini, penulis akan dapat memulai proses penciptaan tari kebesaran ini dengan penuh keyakinan. Apa yang penulis khayalkan sudah mulai terlukis dengan jelas dalam pikiran, hanya tinggal melakukan proses untuk mewujudkannya.

Langkah berikutnya, sesuai dengan tradisi di Bali, bahwa setiap akan memulai suatu kegiatan apakah membangun tempat persembahyangan, tempat tinggal, membuat benda-benda seni, memulai kegiatan seperti memulai latihan tari atau tabuh, selalu didahului dengan upacara *nuasain*, mencari hari baik, agar grupnya bisa bekerjasama dengan baik, lancar latihannya, dan pencipta yang akan mengajarkannya memiliki *taksu*. Pada upacara *nuasain* itu, penulis mempersembahkan sesajen *pajati* yang berupa *pras*, *ajengan*, *santun*, dan *segehan* kepada Sanghyang Aji Saraswati, yang di-*sungsong* (dijunjung/dipuja) di *pura* keluarga kami (Widjaja, 2012: 47). Selain itu penulis juga mempersembahkan sesajen di *sanggah taksu*, nama bangunan suci yang biasanya hanya dimiliki oleh keluarga seniman, *balian*, *undagi* (arsitek tradisional).

*Pajati*, adalah nama sesajen yang dipersembahkan dengan maksud untuk memperlakukannya akan dilangsungkannya suatu upacara (Warna, dkk. 1990: 280). *Nyatiang*, dengan kesungguhan hati, mempersembahkan sesajen kepada Sanghyang *Taksu*, agar diberi keselamatan, kelancaran, dan *taksu*. Penulis, selaku pencipta tarinya tidak lupa pula melakukan persembahyangan dan mempersembahkan sesajen *pajati* di pura kampus STSI Denpasar, yang juga dihadiri oleh para penari yang akan mendukung garapan ini. Pada pertemuan pertama ini, penulis menjelaskan mengenai gagasan dan tujuan dari tarian yang akan diciptakan; jumlah penari; peran kesembilan penari; komposernya; dan jadwal latihannya. *Pajati* yang dipersembahkan akan *nyejer* (diletakkan) di pura selama proses penciptaan berlangsung dan akan diganti setiap hari purnama dan *tilem* (bulan mati). Tujuannya agar selalu diberkati dan selamat, karena penulis beberapa kali mengalami kejadian aneh di kampus, salah satunya ketika mementaskan Tari Kebesaran Siwa Nataraja untuk upacara wisuda. Saat

tarian ini akan dimulai, tirai *stage* tidak mau membuka/macet. Saudara Windha berkuat berusaha memutar rel dengan tangannya secara manual. Tangannya terluka, darah keluar, dan seketika itu juga, tirai membuka. Memang pada upacara ritual tertentu di Bali, kita melakukan “tabuh rah” yaitu curahan darah binatang seperti ayam untuk upacara *Bhuta Yadnya*, agar upacara selamat dan terhindar dari gangguan. Mungkin itu pertandanya. Itu adalah kenyataan yang terjadi, padahal setiap melakukan pementasan, kami tidak pernah lupa untuk mempersembahkan sesajen, baik di pura maupun di *kalangan (stage)*, tetapi *segehan* yang dipersembahkan ketika itu, hanya nasi kepelan dengan irisan bawang, jahe dan garam saja, disertai *canang*.

### **Tema/Pokok Pikiran/Dasar Cerita**

Walaupun gagasan diperoleh dan judul tari kebesaran yang merupakan cerminan dari isi/tema atau yang menjadi pokok masalahnya sudah diperoleh, namun penulis masih memerlukan pendekatan estetis dan pertimbangan yang matang untuk mengetahui apakah tema ini cukup memberikan kemungkinan adanya motivasi gerak? Seperti kita ketahui, bahwa gerak adalah bahasa tari, namun bahasa gerak yang digunakan dalam tari memiliki keterbatasan untuk mengungkapkan tema yang diangkat. Seperti dinyatakan oleh Doris Humphrey (1983: 36-37), bahwa tidak semua tema dapat diangkat sebagai tema tarian, oleh sebab itu perlu dilakukan tes tema sebelum memutuskannya, karena media ungkap tari adalah gerak, yang memiliki keterbatasan dalam pengungkapannya. Hal ini sangat penting diperdalam dan dipertimbangkan untuk memberikan arah ke mana harus melangkah. Adapun tema yang penulis pilih adalah: *Siwa mencipta alam semesta lewat tari. Siwa sebagai dewanya penari, melakukan tariannya secara terus menerus yang menyebabkan munculnya ritme dan keteraturan di dalam kosmos. Tariannya melepaskan energi-energi utama Siwa yang kemudian pancaran energi-energi suci Siwa itu menyatu dan terciptalah alam semesta dengan isinya.*

Itulah dasar cerita yang akan penulis angkat untuk Tari Kebesaran Siwa Nataraja, STSI Denpasar. Lalu muncul pertanyaan, bagaimana mewujudkannya dalam tarian kebesaran? Apakah Siwa sebagai guru tari? Atau Siwa sebagai penari, yang dilakukan oleh seorang penari. Bagaimana bentuk dan gaya tariannya? Bagaimana desain kostumnya? Kalau ditarikan oleh banyak penari, apakah semua penari menggunakan kostum yang sama? Bagaimana dengan iringannya? Berbagai pertanyaan muncul dalam benak penulis. Sesungguhnya saat itu, sudah mulai terjadi olah pikir, dengan mulai mengkhayalkan sesuatu yang datangnya

dari pertanyaan-pertanyaan itu. Setelah penulis yakin bahwa tema itu dapat ditarikan, maka penulis mulai menentukan jumlah penari yaitu 9 (sembilan) orang penari wanita. Seorang penari sebagai Siwa dan yang 8 (delapan) orang penari lainnya memerankan pancaran-pancaran energi suci Siwa. Penggunaan semua penarinya wanita, hanya dipertimbangkan dari segi keseragaman dan kelenturan gerak estetis yang ditampilkan, sedangkan jumlah sembilan penari itu, adalah untuk pengaturan komposisi dan pengaturan pola lantai yang diperlukan untuk *stage* prosenium.

Adapun komposernya, penulis putuskan I Nyoman Windha sebagai pembuat iringannya, dengan menyampaikan ide/gagasan penulis, tema yang diangkat, dan perkiraan bentuk garapannya yang memiliki *papeson*, *pangawak*, *pangecet*, dan *pakaad* dengan durasi sekitar 8 (delapan) menit (Bandem, 2013: 149-151). Ritme iringan yang penulis inginkan pada bagian *papeson* dan *pangawak* supaya mengedepankan suasana keagungan tetapi manis. Pada bagian *pangecet* dinamikanya memuncak, untuk menggambarkan energi-energi suci Siwa yang terlepas kemudian menyatu, sehingga terciptanya alam semesta. Penulis juga menyampaikan jumlah penarinya, dan tarian ini akan dimulai dengan formasi tablo di belakang tirai *stage*. Begitu Tari Kebesaran disebutkan oleh pembawa acara, maka tirai terbuka, iringan dimainkan, dan tampak formasi segi tiga mengerucut dengan Siwa di tengah-tengah, dan tarian segera dimulai. Dengan informasi tersebut diharapkan komposernya dapat menghayati, memahami gagasan penulis, serta dasar cerita yang diangkat, kemudian akan dapat menafsirkan iringan untuk tariannya.

Dalam proses penciptaan Tari Kebesaran Siwa Nataraja ini, penulis menggunakan 3 (tiga) tahapan yang dikemukakan oleh Alma M. Hawkins (1965: 19-28), yaitu *exploring*, *improvising* dan *forming*. Kalau diterjemahkan menjadi eksplorasi atau penjelajahan, improvisasi, dan pembentukan. Tahapan-tahapan terstruktur dan mandiri ini, penulis gunakan bukan untuk melakukan proses pencarian gerak seperti yang dirancang oleh guru kepada siswanya sebagai sebuah pengalaman kreatif, tetapi penulis gunakan tahapan itu untuk memperjelas setiap proses aktivitas kreatif penciptaan Tari Kebesaran Siwa Nataraja, serta cara kerja dalam mewujudkan ciptaan ini.

Carakerja dalam proses penciptaan ini dilakukan berbolak-balik. Maksudnya untuk dapat mewujudkan gerak-gerak yang dikhayalkan, penulis berulang-ulang melakukan ketiga tahapan (eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan), sampai gagasan untuk mewujudkan setiap gerakan yang dikhayalkan terwujud. Proses dengan unsur-unsur dasarnya seperti merasakan, menghayati, mengkhayalkan,

melahirkan ide-ide gerak, dan mewujudkannya tidak sekali jadi, tetapi dilakukan bolak-balik, berulang-ulang. Kendatipun demikian, proses ini merupakan satu kesatuan yang mengalir mengikuti khayalan dan inspirasi yang muncul.

Pengguliran untuk tiap tahapnya tidak tentu, tergantung kehadiran inspirasinya. Proses sampai terwujudnya memakan waktu cukup lama. Seorang koreografer harus sabar dan harus mau meluangkan waktu untuk mendengarkan kata hatinya dan mau bekerja keras menjalankan proses penciptaan itu, sampai karyanya terwujud. Suasana tempat melakukan proses penciptaan ini harus nyaman, tenang, jauh dari kesibukan yang akan mengganggu konsentrasi dalam melakukan perenungan, semacam meditasi untuk menghadirkan inspirasi.

## **Tahap eksplorasi**

Eksplorasi merupakan tahapan ketika seorang pencipta tari melakukan penjelajahan untuk menghasilkan gerakan-gerakan yang dimotivasi dengan melihat sesuatu, memikirkannya, mengkhayalkan, serta merasakan apa yang dikhayalkan, dan kemudian menanggapi apa yang dikhayalkan itu. Memahami isi atau tema yang merupakan dasar cerita dari garapan yang penulis ciptakan, adalah hal yang penting, untuk memulai suatu interpretasi terhadap apa yang penulis pahami.

Penulis memikirkan serta mengkhayalkan gerakan Siwa yang tampil sebagai penari solo; pose-pose Siwa dengan sikap dasar tubuhnya; sifat pembawaannya; symbol yang pernah penulis lihat, ataupun cerita yang pernah dibaca dari literatur-literatur yang ada. Penulis meresponsnya, tanpa memikirkan tarian yang pernah penulis pelajari, seperti Legong, Gambuh, Arja, ataupun tarian lepas lainnya. Begitu juga dengan gerakan-gerakan delapan penari sebagai pancaran energi suci Siwa yang penulis khayalkan sebagai energi-energi lepas, yang memecah, kemudian bersatu.

Dalam tahapan eksplorasi gerak ini, penulis tidak hanya memikirkan gerak-gerak tariannya, tetapi sudah memikirkan pula desain kostumnya, agar selaras dengan gerak-gerak yang dihasilkan, sehingga nantinya tidak akan ada kostum yang menyulitkan gerakan penarinya. Desain kostum, penulis rancang sendiri, agar ada satu kesatuan antara ide garapan dengan kostum yang digunakan. Dalam melakukan penjelajahan untuk menghasilkan gerakan tari ini, penulis terinspirasi pula oleh beberapa gerakan tari Bharata Natyam yang pernah penulis saksikan dan pelajari dari Balasaraswati ketika sama-sama mengajar tari di Mills College, Oakland pada tahun 1972. Tari Bharata Natyam penulis transformasikan sehingga

perpaduannya dengan gerakan tari Bali akan bisa menyatu dengan serasi untuk mendukung tema. Gerakan ini harus mengalir harmonis dan tidak dipaksakan.

Dalam menanggapi gagasan-gagasan gerak yang muncul, penulis menggunakan iringan lagu yang disenandungkan dalam hati, sampai menghasilkan gerakan yang cocok. Terkadang penulis hanya mendengarkan iringan gamelan untuk mengiringi upacara ritual seperti gending *pategak* (musik instrumentalia) untuk menenangkan pikiran. Di sisi lain penulis juga bergerak menggunakan iringan musik dengan *mood* kesukaan penulis, sebagai sumber motivasi dengan mendengarkan serta merasakan pengaruh iringan tersebut terhadap gerakan yang penulis lakukan. Sensitifitas kita perlu dirangsang untuk memperkaya daya kreatif. Proses menanggapi apa yang penulis lihat, dengar, rasakan, dan khayalkan adalah untuk menghasilkan berbagai pengalaman gerak yang nantinya dapat dikembangkan lagi, ketika melakukan improvisasi. Interpretasi/tafsiran terhadap masalah pokok yang kemudian dikhayalkan ini, memiliki peranan penting sebagai alat untuk menghasilkan dan mendorong terjadinya pikiran kreatif yang imajinatif dalam mewujudkan khayalan itu. Jadi khayalan serta perasaan itu adalah perangsang yang sangat menentukan dalam mewujudkan pengalaman indra kita ke dalam gerak-gerak yang diinginkan.

## **Tahap Improvisasi**

Dalam tahapan ini, seorang pencipta dapat mengorganisasikan atau melakukan prosesnya dalam berbagai cara. Pada tahapan ini, diperlukan kerja keras untuk menstimulasi imajinasi (daya pikir untuk membayangkan) agar bisa memunculkan aksi-aksi kreatif yang merupakan esensi pokok dari improvisasi. Yang penulis lakukan adalah melanjutkan apa yang telah dilakukan pada tahap eksplorasi, yang dijadikan dasar untuk mengembangkannya secara lebih spontan dan intens. Motivasi bisa datang dari pola-pola gerakan dasar yang telah diperoleh pada tahap eksplorasi. Misalnya gerakan yang menyimbolkan pancaran dari energi Siwa yang telah dihasilkan pada proses eksplorasi itu, dikembangkan, ditransformasikan, dicoba dengan berbagai penyaluran serta penggunaan tenaga, untuk dinamika gerakanya.

Gerakan-gerakan ini penting dilakukan berulang-ulang dengan berbagai arah gerakan disertai hentakan kaki. Misalnya bagaimana penulis mengkhayalkan energi Siwa yang melepas dan menyatu itu dengan gerakan lengan dan tangan membuka lebar, kemudian membawa dan menutup kedua tangan di depan perut sambil menghentakkan kaki. Gerakan ini dilakukan berulang-ulang dengan arah

yang berbeda, agar penulis betul-betul dapat merasakan gerak dan alur geraknya. Gerak-gerak yang dihasilkan itu kemudian dirasakan, dicoba lagi dengan menjalinnnya dengan hasil gerakan lainnya, sehingga merupakan frase-frase gerak yang sesuai dengan tema gerak, yang terwujud dari kesadaran batin. Kepuasan penulis ketika mendapatkan gerakan itu sulit dijelaskan. Suatu pelepasan yang kemudian membangkitkan semangat untuk siap melanjutkan proses berikutnya.

Proses penciptaan ini tidak selalu berjalan mulus sesuai dengan rencana. Sering terjadi kebuntuan, mandek di tengah-tengah proses yang sedang berlangsung. Kalau itu yang terjadi maka penulis akan relaks dulu, mengalihkan perhatian kepada hal lain, untuk menghilangkan ketegangan dan kejenuhan. Sesudah suasana jiwa tenang dan memungkinkan, baru mulai lagi dengan tema gerak berikutnya. Tetapi perlu diingat, bahwa penggunaan motif/corak gerak dalam sebuah komposisi harus “*manis batu*” artinya sesuai/secukupnya. Jangan terlalu royal/berlebihan dan hindari hal-hal yang tidak ada kaitannya dengan tema dan gagasan, karena akan berakibat penontonnya menjadi tidak tenang, “*wadiah*”, yang artinya kekenyangan.

Proses improvisasi yang penulis lakukan, juga menghasilkan gerak-gerak dari imajinasi-imajinasi atau gerakan yang pernah diamati atau dipelajari, yang sudah mengendap dan menjadi pribadi sifatnya. Gerakan itu bisa saja terdorong keluar dan muncul dalam wujud yang berbeda, serta memperkaya gerakan yang dikhayalkan. Contohnya, penulis banyak sekali menonton seni pertunjukan yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia, India, Cina, Thailand, Afrika, Brasil, Mexico, termasuk berbagai jenis tarian seperti Ballet, tari Kontemporer, dan Modern. Pengetahuan yang penulis peroleh dari menyaksikan itu kemudian mengendap dan tersimpan di dalam benak penulis. Pengalaman batin ini, bisa saja muncul dalam bentuk yang berbeda, mengalir secara intuitif, dan memperkaya pengembangan gerak yang dilakukan.

Seringkali dalam proses ini, tiba-tiba saja gerakan-gerakan yang penulis khayalkan dari tema-tema gerak yang penulis pikirkan itu, mengalir begitu saja, terwujud, dan terintegrasi dengan gerakan yang lainnya. Sulit bagi penulis untuk menjelaskan hal itu, karena terjadinya langsung dalam proses. Hal penting yang perlu dipahami, bahwa seorang koreografer yang melakukan pencarian ini secara langsung, fokus, dan menanggapinya secara kreatif, akan menghasilkan gerakan yang khas sebagai gaya pribadinya. Mencipta tari tidak bisa dipesan dari orang lain atau meniru karya orang lain, karena ciptaan itu akan menjadi cerminan gaya orang lain, dan kepuasan yang kita dapatkan pun akan sangat berbeda. Itulah sebabnya mengapa proses itu harus dijalani dan dirasakan sendiri secara langsung.

Menciptakan sebuah tarian lewat proses yang dialami sendiri merupakan tujuan utama sebuah penciptaan. Dalam proses improvisasi ini, penulis belum menuangkan gerak maupun melibatkan para penarinya.

## **Tahap Pembentukan**

Pada tahapan ini, penulis memberikan wujud kepada hasil dari pengalaman-pengalaman yang telah dilakukan pada tahap eksplorasi dan improvisasi, untuk menjadi sesuatu yang bermakna, dan dapat dihayati oleh penontonnya. Wujud tari apapun, tradisi, kreasi baru, atau kontemporer adalah sebuah seni rupa, sehingga apapun wujudnya harus diungkapkan dalam suatu bentuk ekspresi visual yang ekspresif, dan intens. Bentuk merupakan perwujudan dari isi garapan yang bertujuan untuk menyatakan ide dan perasaan penciptanya. Bagi penulis, pokok masalahnya tidak terletak pada apa yang akan dibentuk akan tetapi bagaimana membentuknya dan mewujudkan penataan koreografisnya.

Gerak-gerak hasil dari pemikiran penulis yang dirasakan dan ditanggapi dengan kreatif itu, kemudian diseleksi, dan gerak-gerak itu diintegrasikan secara imajinatif, sehingga terjalin dalam satu rangkaian gerak yang artistik dan terkontrol, tetapi selalu dalam hubungan dengan keseluruhannya. Dalam keseluruhan proses ini, penulis selalu memperhatikan materi gerak dan hubungannya dengan fungsinya; kemana kaitan gerak ini dan apa fungsinya; apakah frase gerak ini menambah arti dari keseluruhan garapan? Semua ini agar berfungsi dengan jelas untuk mendukung tema garapan. Pengaturan isi garapannya akan memperlihatkan struktur tari, yang harus sesuai pula dengan keperluan garapan, dan tidak boleh ada ide gerak yang tidak relevan masuk menjadi bagian dari garapan ini. Seperti telah penulis kemukakan di atas, bahwa gerak yang terlalu banyak dimasukkan tanpa ada kaitan yang bermakna bagi ciptaan itu, malahan akan mengganggu keseluruhan garapan.

Gerak-gerak yang telah dipilih yang memang dibutuhkan sesuai dengan ide dan tema garapan, harus terorganisir, dan setiap gerakan yang terpilih harus menjadi bagian dari struktur internal dari tari, yaitu cara-cara bagaimana unsur-unsur dasar tari dibangun, termasuk pengaturan kekuatan gerak, dan unsur-unsur untuk membentuk satuan yang lebih besar. Berkaitan dengan kekuatan gerak itu, bahwasanya di Bali dikenal sebuah konsep keindahan yang disebut "*ngunda bayu*", yaitu sebuah konsep yang berkaitan dengan penyaluran atau pendistribusian tenaga secara bersambung (Widjaja, 1995: 1). Pengontrolan jumlah energi dan penyalurannya ini akan menghasilkan kualitas gerak yang

berbeda. Seperti diungkapkan oleh Alma M. Hawkins (1965: 34), bahwa “*The aesthetic quality of dance movement is determined by the flow and control of energy*”. Jadi, dengan mengontrol jumlah tenaga serta penyalurannya akan memberikan kualitas gerak serta rasa yang berbeda. Sebuah kekuatan gerak akan menjadikan tari lebih ekspresif apalagi kalau disertai dengan ekspresi wajah, seperti *nelik* (membelalak), atau *seledet tatit* (gerakan mata ke kanan atau kiri dengan cepat). Kekuatan dinamis yang muncul dari pengorganisasian kekuatan gerak seperti penulis sebutkan di atas, akan membuat tarian menjadi lebih ekspresif, dan menarik. Namun demikian ketegangan gerak yang terus menerus akan membuat penonton tegang dan melelahkan. Oleh sebab itu perlu diimbangi dengan desain simetris, untuk memberi kesan rasa tenang. Desain-desain atas yang dilakukan penari harus juga berimbang dengan pola lantainya. Ritme gerak pun memiliki peran yang penting, yang perlu dijaga variasi kecepatannya sehingga tidak membosankan. Pergantian ritme gerak harus teratur sehingga keutuhan garapan akan terasa.

Dalam garapan ini, penulis selalu menekankan agar para penarinya memahami dan menghayati makna dari setiap frase gerak yang dilakukan; ketepatan gerak serta ritme gerak yang dilakukan; ekspresi gerak, dan pemanfaatan ruang. Para penari tidak penulis perbolehkan untuk melakukan improvisasi, karena karya ini sudah set/pasti sesuai gagasan penulis. Teknik dalam melakukan gerakan perlu terus ditekankan kepada para penari, terutama bagaimana gerakan itu dilakukan, sehingga kekhasan gaya tarinya akan tampak. Rasa ruang perlu selalu diingatkan, agar para penari berada pada posisi masing-masing secara tepat, terutama ketika terjadi transisi dalam setiap bagiannya.

Pada tahapan pembentukan ini penulis tidak membentuk gerakan atau mengatur gerakan-gerakan, tetapi lebih pada pengorganisasian kekuatan gerak sebagai hasil dari struktur internal tari. Hubungan antara struktur internal dan kekuatan gerak dalam tari, akan menjadikan tari itu “hidup”. Hal yang perlu diperhatikan adalah kesatuan untuk setiap bagiannya dalam mendukung keseluruhan tari, begitu juga kesatuan antara ide, tema, dan garapan. Hal ini akan memudahkan penonton untuk menangkap ide pokok dari garapan dan menggugah perasaannya. Penulis teringat ketika melakukan latihan di Natya Mandala, Ida Ayu Trisnawati, salah seorang dosen STSI Denpasar *nyeletuk* menanyakan:

“Bu, berapa orang yang menari? Lalu penulis jawab “Ah! Cuma sembilan orang”. Lalu dijawabnya “ Masak bu! Saya melihatnya lebih dari itu! Saya merinding ketika menyaksikan penari-penari yang memerankan pancaran sinar dari energi

Siwa pada posisi melingkar yang disertai gerakan tangan dan lengan membuka, lalu para penari memecah dari desain garis lurus. Gerakan-gerakan tangannya membuat seolah-olah penarinya kelihatan banyak. Tariannya *metaksu*, Bu!” (Wawancara, 27 Okt. 2015).

Ketika pernyataan ini dilontarkan, penulis berpikir, bahwa sudah terjadi komunikasi antara ciptaan ini dengan penontonnya. Artinya, dalam garapan ini telah terjadi hubungan yang kuat antara bagian-bagiannya, yang juga berfungsi untuk menciptakan kesatuan, baik tema maupun gagasannya, sehingga terjadinya komunikasi tersebut. Penonjolan-penonjolan yang diungkapkan dalam tarian ini ternyata telah memberikan kesan dan sensasi tersendiri bagi penikmatnya. Bagaimana penciptanya menafsirkan tema, serta mampu mengkomunikasikan gagasannya dengan menarik dan hidup, itulah tantangan yang harus dihadapi oleh seorang koreografer dalam mencipta sebuah karya seni.

Sesungguhnya tarian itu seperti sebuah rentetan peristiwa yang membuka daya khayal penciptanya, yang harus dirasakan sebagai sebuah pengalaman. Seperti cerita Siwa dewanya penari yang mencipta dunia lewat tariannya. Jadi, harus ada keberlanjutan dari aliran elemen-elemennya yang mengungkapkan makna dari tarian. Selain itu, pengulangan frase-frase gerak perlu dilakukan untuk memastikan penontonnya bisa menangkap makna dari frase gerakan tersebut. Transisi yang terstruktur dalam tari juga penting untuk menghubungkan satu bagian dengan bagian lain dalam tari. Transisi dari frase gerak tari ini juga ditandai oleh terjadinya transisi dalam musik iringannya. Misalnya transisi dari *pangawit* ke *pangawak*, atau dari satu frase gerak ke frase gerak berikutnya, yang mengalir secara alami.

Mengenai penggunaan musik, idealnya setiap koreografi seharusnya memiliki musik khusus yang dikomposisikan untuk koreografi yang bersangkutan. Koreografer, komposer, dan kostum desainer harus berkolaborasi dan bersinergi untuk mewujudkan tujuan dari sebuah penciptaan. Sesungguhnya dalam penciptaan ini, penulis mengalami sedikit kendala, yaitu komposernya waktu itu sedang bertugas mengajar di Grup Sekar Jaya, Amerika Serikat. Saudara Windha membuat komposisinya di Amerika sedangkan penulis melakukan proses penciptaan tarinya di Bali. Karena penulis sebelumnya sudah pernah berkolaborasi dengan Windha, maka penulis yakin ia akan bisa menafsirkan gagasan penulis dan tahu gaya tarian yang penulis inginkan. Atas dasar keyakinan itu, kami bisa sama-sama berproses di tempat yang berbeda.

Sementara menunggu sampel iringan yang dibuat oleh Windha, penulis mulai menuangkan motif-motif gerakan yang sudah penulis hasilkan kepada para penari, sambil mengkondisikan mereka agar memahami maksud dan tujuan dari gerakan-gerakan yang mereka lakukan. Beberapa bulan kemudian, sampel iringan diterima, didengarkan dulu, kemudian dicoba untuk mengiringi apa yang penulis sudah rancang sebelumnya. Untuk menyelaraskan garapan ini kami selalu melakukan komunikasi sehingga bisa saling menerima saran untuk mewujudkan ciptaan ini. Struktur tari maupun struktur iringannya harus bekerja sama dan saling melengkapi. Tujuannya, bagaimana kami berdua sebagai koreografer dan komposer bisa menampilkan sebuah karya seni yang harmonis sesuai dengan gagasan, tanpa salah satu mendominasi yang lainnya. Perlu penulis sampaikan juga, bahwa pada bagian klimaks dari Tari Kebesaran Siwa Nataraja ini, dimulai pada bagian akhir dari *pangecet*, dan diakhiri dengan tablo yang membentuk formasi segi tiga mengerucut pada bagian akhir; selanjutnya tirai diturunkan; yang dilanjutkan dengan mengheningkan cipta; kemudian Pembukaan Rapat Senat Terbuka oleh Rektor.

Sejalan dengan proses penciptaan tarian ini, penulis juga membuat kostum tarinya sesuai dengan desain yang telah penulis pikirkan sebelumnya. Untuk mahkota Siwa, penulis minta bantuan Cokorda Raka Tisnu untuk membuatkan sketnya sesuai dengan gagasan yang penulis berikan, selanjutnya diberikan kepada seniman pembuatnya. Siwa menggunakan kostum laki-laki, yang menggunakan celana dan baju tanpa lengan terbuat dari beledu biru tua dengan kelengkapan lainnya yang berwarna kuning dan merah muda, sedangkan delapan penari lainnya memakai kostum wanita dengan streples dan kain warna biru yang sudah dimodifikasi, dilengkapi dengan kelengkapan lainnya yang serasi dengan warna kostum Siwa.

Proses penciptaan ini berlangsung cukup lama, karena penciptaan seni tidak bisa dipaksakan, tergantung situasi dan inspirasi yang muncul. Untuk menciptakan karya seni yang akan bermanfaat bagi masyarakat dan diri kita sebagai pencipta, tentu membutuhkan waktu untuk berproses, dan hal ini tergantung juga kepada idealisme penciptanya. Cepat lambatnya proses penciptaan itu bukan ukuran untuk menghasilkan sebuah garapan yang berbobot. Namun demikian, perlu pemikiran yang bijaksana, agar tarian yang telah diciptakan dengan susah payah dan menghabiskan banyak waktu serta dana itu, tidak menjadi sia-sia. Ibaratnya *tissue* (serbet kertas) yang setelah habis dipakai, lalu dibuang.

## Penutup

Hadirnya berbagai bentuk tari kebesaran di Bali belakangan ini merupakan fenomena yang sangat menarik untuk disimak. Tari kebesaran yang pada mulanya diciptakan untuk kepentingan upacara wisuda/dies natalis, namun beberapa tahun kemudian, muncul tari kebesaran lainnya yang diciptakan untuk lembaga pemerintahan daerah, sekolah, yayasan sampai *sekaa truna-truni*. Apapun tujuannya, apakah itu untuk kebanggaan, pengukuhan kekuasaan, pengikat kebersamaan dan lain sebagainya, seyogyanya kegairahan yang muncul untuk memiliki tari kebesaran tersebut, agar didukung sepenuhnya oleh pemahaman akan tujuan dan makna dari penciptaan tari kebesarannya. Sehingga tidak muncul kesan "asal ada" yang tanpa disadari telah menurunkan martabat dari tari kebesaran yang dimiliki. Budaya ikut-ikutan tanpa pemahaman seyogyanya dihindari. Jangan hanya karena tren, kemudian turut melakukan tanpa disertai pemikiran, pemahaman, serta tujuan untuk memiliki tarian kebesaran.

Menghasilkan karya cipta seni inovatif perlu didorong, tetapi harus didasari oleh pemikiran kreatif, intelektual, dan bertanggung jawab, sehingga hasilnya bisa menjadi model yang baik bagi masyarakat dan bermanfaat bagi seni itu sendiri. Bagi para koreografer pemula, penulis sarankan agar memiliki usaha keras untuk membekali diri dengan pengetahuan dasar-dasar penciptaan, banyak membaca, menonton, dan hindari meniru karya cipta orang lain, baik yang ada di Bali maupun yang berasal dari luar Bali. Kedepankan nilai kejujuran, kebenaran, kesucian, dan keindahan agar diberkati oleh Siwa, dewanya penari dan Sanghyang Aji Saraswati sebagai dewi ilmu pengetahuan dan kesenian.

## Daftar Bacaan

- Bandem, I Made. 2013. *Gamelan Bali: Di Atas Panggung Sejarah*. Denpasar: Badan Penerbit STIKOM Bali.
- \_\_\_\_\_, 2001. "Metodologi Penciptaan Seni" (kumpulan bahan kuliah Pada Program Pascasarjana ISI Yogyakarta.
- \_\_\_\_\_, dan N.L.N. Suasthi Widjaja. 2014. *Barong Kuntisraya: Ikon Seni Pertunjukan Bali Kontemporer*. Denpasar: Badan Penerbit STIKOM Bali.
- \_\_\_\_\_, dan N.L.N. Suasthi Widjaja. 2012. *Darma Pagambuhan*. Denpasar: Badan Penerbit Stikom Bali.
- Coomaraswamy, Ananda K. 1965. *The Dance of Shiva*. Revised Edition. New York: Nooday Press.

- Djelantik, A.A.M. 1999. *Eстетika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Hadi, Y. Sumandiyo. 2003. *Aspek-Aspek Dasar Koreografi Kelompok*. Yogyakarta: éLKAPHI.
- Hawkins, Alma M. 2003. *Bergerak Menurut Kata Hati: Metoda Baru dalam Menciptakan Tari (Moving From Within: A New Method for Dance Making)*. Terj. I Wayan Dibia. Jakarta: Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- \_\_\_\_\_. 1965. *Creating Through Dance*. N.J: Englewood Cliffs
- Humphrey, Doris. 1983. *Seni Menata Tari (The Art of Making Dances)* Terj. Sal Murgiyanto. Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta.
- Khokar, Mohan 1985. *The Splendours of Indian Dance*. New Delhi: Himalayan Books.
- Sarabhai, Mrinalini. 1985. *Understanding Bharata Natyam*. Bombay: A Darpana Publication.
- Sedyawati, Edi. 2006. *Budaya Indonesia: Kajian Arkeologi, Seni, dan Sejarah*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- \_\_\_\_\_, 1986. *Pengetahuan Elementer Tari dan Beberapa Masalah Tari*. Jakarta: Direktorat Kesenian, Proyek Pengembangan Kesenian Jakarta, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Soedarsono, R.M. 2003. *Seni Pertunjukan: Dari Perspektif Politik, Sosial, dan Ekonomi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- \_\_\_\_\_. 1997. *Wayang Wong: Drama tari Ritual Kenegaraan di Keraton Yogyakarta*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- \_\_\_\_\_. 1972. *Djawa dan Bali: Dua Pusat Perkembangan Drama Tari Tradisionil di Indonesia*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Widjaja, N.L.N. Swasthi. 1995. "Ngunda Bayu: Sebuah Konsep Keindahan Dalam Tari Bali". Orasi Ilmiah Pada Dies Natalis XXVIII Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Denpasar, Kamis, 9 Maret 1995.

# Topeng “Tuan Tepis” Modernisasi Dramatari Topeng Bali

I Wayan Dibia

Institut Seni Indonesia Denpasar

## Pengantar

*Topeng* “Tuan Tepis” adalah sebuah garapan seni *patopengan* Bali yang mengangkat sebuah kisah nyata dari zaman modern yaitu petualangan seni budaya Walter Spies, seorang ahli seni Barat, di Campuhan-Ubud (Bali). Garapan ini merupakan suatu upaya untuk ‘memasa-kini-kan’ dramatari *topeng* Bali yang selama ini cenderung dilihat sebagai kesenian yang bertutur tentang kisah masa lampau melalui lakon-lakonnya yang sebagian besar bersumber dari babad. Penciptaan *topeng* modern ini bertujuan untuk membuktikan bahwa *topeng* adalah sebuah kesenian tradisional yang sangat terbuka terhadap sumber lakon dan sebuah dramatari yang mampu “bicara” tentang masa lampau maupun masa kini.

Buku *Perkembangan Topeng Bali Sebagai Seni Pertunjukan* antara lain menyebutkan bahwa *topeng* adalah dramatari yang semua penarinya memakai *tapel* atau topeng dan lakon-lakon yang dibawakan sebagian besar bersumber pada cerita babad atau sejarah (Bandem dan Rembang, 1976:1). Buku ini menunjukkan dua hal penting dalam dramatari *topeng* Bali, yaitu penggunaan topeng dan sajian lakon yang bersumber dari cerita babad dan sejarah (deZoete dan Spies, 1972; Dibia dan Rucina, 2004). Topeng-topeng berwajah manusia ditampilkan untuk membawakan lakon-lakon yang bersumber dari cerita babad dan atau sejarah. Sebagai bagian dari keluarga penari, sejak kecil saya sudah diperkenalkan dengan dramatari *topeng*. Ayah saya, I Wayan Geria (almarhum), adalah seorang penari *topeng* ternama. Ia dikagumi, terutama dengan penampilannya sebagai abdi

istana (*panasar*) yang menggunakan topeng bermata melotot (*panasar nelik*). Penampilan *panasar*-nya yang serius dan formal, sehingga mampu mengangkat wibawa raja (*dalem*) yang diiringinya, menjadi model para penari *topeng* dari generasi berikutnya. Hingga kini, banyak tetua yang masih terkenang dengan pertunjukan *topeng* yang dibawakan almarhum.

Memang, sepanjang ingatan, saya tidak pernah menyaksikan pertunjukan *topeng* Bali yang membawakan lakon selain *babad* dan sejarah. Kisah kedatangan para resi dari tanah Jawa, penemuan tempat-tempat suci dan pendirian *pura-pura*, atau pendirian keraton di berbagai daerah di Bali, kedatangan Gajah Mada ke Bali, termasuk di dalamnya kisah pertikaian antara warga Puri, menjadi sumber lakon utama dramatari *topeng* Bali, seperti yang dapat dibaca dalam *Kidung Pamancangah* (Gora-Sirikan, 1957). Penggunaan lakon-lakon seperti ini, yang kebanyakan berasal dari abad XI sampai XVIII, membangun suatu persepsi kuat di kalangan masyarakat bahwa *topeng* adalah sebuah dramatari yang berkisah tentang masa lampau.

Setelah menekuni seni *patopengan* Bali, sejak sekitar empat puluh lima tahun silam, saya dapatkan bahwa elemen esensial dramatari *topeng* adalah permainan topeng (wajah) manusia. Dengan pemahaman seperti ini, penggunaan lakon dalam *topeng* menjadi tidak terlalu mengikat. Hal ini dapat diartikan bahwa lakon *topeng* tidak harus bersumber dari cerita *babad*. Selain itu, saya juga melihat bahwa *topeng* tidak selamanya “bicara” tentang masa lampau, atau kesenian yang hanya bermain dengan masa lampau (Emigh, 1976). Walaupun kisah ceritanya berasal dari masa lampau namun lelucon-lelucon yang ditampilkan para penari bisa saja dari masa kini dan tentang sesuatu yang terjadi pada masa sekarang.

Dengan pemahaman *topeng* seperti di atas, tahun 2012 saya mencoba untuk menuangkan sebuah kisah nyata yang terjadi di tahun 1930-an, yang merupakan bagian dari sejarah perkembangan kesenian Bali, yaitu kisah petualangan seorang ahli seni dan seniman berdarah Jerman bernama Walter Spies di Ubud-Bali. Lahir di Moskow pada tahun 1895, Walter Spies tiba di Bali pada tahun 1927 dan menetap di Bali hingga akhir hayatnya (Stowell, 2010:27). Sebutan “Tuan Tepis” saya dapatkan dari banyak informan yang mengatakan bahwa Walter Spies lebih dikenal dengan sebutan ini. Tampaknya di masa lampau tidak mudah bagi orang-orang desa di Bali untuk menyebut nama Walter Spies. Gambar 1 berikut adalah penggambaran dari dua tokoh utama dalam Topeng “Tuan Tepis”.



Gambar 1. I Wayan Limbak (kiri) dan Walter Spies (kanan) dari pertunjukan di Pura Gunung Lebah, Campuhan-Ubud, tahun 2014 (Foto dokumentasi I Wayan Dibia).

*Topeng* garapan baru ini dihasilkan melalui sebuah kolaborasi dengan sejumlah seniman ternama di Bali. I Dewa Putu Beratha dari Sanggar Cudamani, Pengosekan-Ubud, menggarap musik iringannya menggunakan gamelan *semarandana* yang berlaras pelog tujuh nada. *Topeng-topeng* yang digunakan dibuat oleh tiga pembuat *topeng* ternama dari Kabupaten Gianyar, yaitu Ida Bagus Alit dari Lod-Tunduh (Mas-Ubud), Ida Bagus Anom dari Desa Mas (Mas-Ubud), dan I Ketut Kodi dari Desa Singapadu (Sukawati). Tata busana ditata oleh Cokorda Gde Abinanda Sukawati dari Ubud. Dramatari *topeng* ini diproduksi oleh Geria Olah Kreativitas Seni (GEOKS) Singapadu pada tahun 2012, dan pementasan perdananya dilakukan di GEOKS Singapadu dalam rangka memperingati hari jadinya yang ke VIII.

## Gagasan dan Inspirasi

Dramatari *topeng* “Tuan Tepis” adalah sebuah garapan baru yang saya ciptakan sebagai percobaan untuk mengetahui dua hal, yaitu keterbukaan dramatari *topeng* Bali, terutama dalam hal penggunaan lakon, dan fleksibilitas struktur pertunjukannya. Eksperimen seni pertunjukan ini dilakukan dengan memasukkan lakon modern, sebuah kisah nyata, yakni perjalanan hidup seorang seniman dan

ahli seni asal Jerman, Walter Spies, di Bali ke dalam dramatari *topeng* tradisional Bali. Penggunaan lakon modern ini akan ikut mempengaruhi struktur formal pertunjukan *topeng*.

Gagasan awal penciptaan *topeng* modern ini adalah keinginan untuk menemukan repertoar dan format baru pertunjukan *topeng* untuk menunjukkan bahwa kesenian tradisional Bali ini “belum selesai” seperti anggapan banyak orang selama ini. Saya melihat bahwa *topeng*, sebagai bagian dari tradisi budaya Bali yang dinamis, masih memiliki banyak ruang untuk digarap kembali atau diwajah barukan.

Gagasan lainnya adalah keinginan untuk mempermodern atau memasakinikan *topeng*. Dengan memasukkan kisah modern seperti ini saya bermaksud untuk memperbaharui image *topeng*, dari seni dramatik yang statis dan yang hanya menyajikan kisah masa lampau, menjadi seni dramatik yang dinamis serta mampu “bicara” tentang kehidupan masa kini. Saya semakin terdorong untuk memasakinikan *topeng* Bali agar dramatari tradisional Bali ini bisa lepas dari stigma lamanya – dramatari *babad*.

Sedikitnya ada tiga hal yang menginspirasi saya untuk menciptakan *topeng* moderen ini. Pertama, munculnya topeng-topeng potret yang menirukan wajah seseorang. Selama ini, saya sangat akrab dengan topeng-topeng wajah manusia namun dalam bentuknya yang abstrak. Saya katakan demikian karena topeng-topeng seperti ini tidak menggambarkan wajah sosok tertentu. Dengan kata lain, topeng-topeng ini bisa digunakan sebagai representasi dari wajah-wajah tokoh di masa lampau. Ambil sebagai contoh, topeng berwarna putih yang berwatak *alus*, *Dalem Arsawijaya*, bisa ditampilkan sebagai representasi dari raja *Dalem Sagening*, *Dalem Dimade*, *Dalem Waturenggong*, dan sebagainya. Topeng potret, di sisi lain, hanya bisa digunakan sebagai representasi dari tokoh-tokoh tertentu, dan tidak bisa digunakan untuk menggambarkan tokoh lain.

Pada tahun 1999 saya mulai melihat topeng-topeng potret seperti ini ketika melakukan *workshop* untuk garapan *Body Tjak Celebration*, bersama kolaborator saya Keith Terry dari California. Di Bali, Rucina Ballinger memperlihatkan sejumlah topeng kayu yang berwajah orang-orang kekinian yang tidak dicat (*putihan*). Setelah digunakan dan digerakkan, topeng-topeng ini mampu melahirkan sosok-sosok baru yang lebih menggambarkan sosok manusia dari zaman ini. Semenjak itu saya menjadi tertarik dengan topeng-topeng sederhana seperti ini.

Kedua, tayangan video pendek tentang Antonin Artaud yang selalu terbayang dengan seni tari Bali. Lima tahun yang lalu, antropolog dan ahli media dari School of Oriental and African Studies (SOAS), University of London (Inggris), Mark Hobart, memperlihatkan sebuah cuplikan film mengenai kejadian di awal tahun 1930-an, di Kota Paris-Prancis, ketika ahli teater Barat, Antonin Artaud terpesona melihat pertunjukan teater Bali yang memadukan tari, musik, drama, ritual, dan sebagainya. Dalam film ini wajah Artaud ditampilkan dalam bentuk topeng potret yang wajahnya sangat mirip dengan wajah asli Artaud. Terkesan oleh pancaran ekspresi topeng Artaud, ditambah dengan image-image tari Bali yang di *super impose* dengan wajah Artaud, saya menjadi semakin tertarik dengan topeng-topeng potret seperti ini.

Ketiga, ketokohan Walter Spies dalam membangun Ubud Bali sebagai desa wisata. Setelah empat tahun menjadi direktur musik di Keraton Yogyakarta, ahli seni dan seniman berdarah Jerman yang di kalangan para seniman Bali lebih dikenal dengan “Tuan Tepis” ini kemudian pindah ke Bali. Selama kurang lebih 15 tahun, ia melakukan pengabdian seni dan budaya di Bali bekerja sama dengan tokoh-tokoh Puri Ubud dan dengan para seniman di sekitar Ubud.

Saya menjadi tertarik dengan perjalanan hidup Walter Spies di Bali. Dengan berbagai lika-liku dan kejutan-kejutanannya (Stowel, 2010:1), kisah ini memperlihatkan proses awal dan perkembangan seni serta turist industri di Bali. Penyajian kisah perjalanan hidup Walter Spies ke dalam sebuah seni drama bertopeng diharapkan akan dapat menjadi pembelajaran bagi para penonton setempat, terutama para generasi muda, mengenai latar belakang sejarah kepariwisataan di Ubud-Bali.

Nama Walter Spies saya baca pertama kali dalam buku *Dance and Drama in Bali* karya Beryl deZoete dan Walter Spies yang saya baca ketika menempuh studi Strata 1 (S1), dalam bentuk program Seniman (Setingkat Sarjana Tari) di Akademi Seni Tari Indonesia (ASTI) Yogyakarta pada tahun 1974. Kisah perjalanan hidup Walter Spies selama di Bali, bagaimana ia mengajar teknik melukis Barat kepada seniman-seniman muda di Ubud dan sekitarnya, pertemuannya dengan I Wayan Limbak yang kemudian melahirkan Kecak di Bedulu, dan kedekatannya dengan Cokorda Gede Agung Sukawati di Puri Ubud, saya dapatkan dari beberapa tokoh seni dan budaya Bali. Terakhir buku *Walter Spies; A Life in Art* (Stowell, 2010) melengkapi pemahaman saya terhadap rekam jejak ahli seni dan seniman asing ini selama tinggal di Bali. Semakin banyak mendengar kisah hidup Walter Spies di Bali semakin kuat keyakinan saya bahwa Spies adalah seorang pejuang budaya

yang telah berjasa besar terhadap Bali. Setelah melihat sejumlah foto Walter Spies dalam berbagai aktivitasnya, saya menjadi semakin tertarik untuk mengangkat kisah hidupnya ke dalam sebuah pertunjukan. Berbekal keinginan keras seperti ini, dengan kebulatan hati, saya putuskan untuk menciptakan sebuah dramatari *topeng* modern yang saya namakan Topeng “Tuan Tepis.”

## **Jalan Cerita dan Pembabakan**

### **1. Jalan Cerita**

Seperti telah disinggung di atas, cerita “Tuan Tepis” yang dituangkan ke dalam garapan *topeng* modern ini berfokus kepada kehidupan Walter Spies di Campuhan-Ubud. Aktivitas sehari-hari Walter Spies di rumahnya di Campuhan Ubud, pertemuannya dengan para seniman Bali seperti I Wayan Limbak, interaksinya dengan Cokorda Gde Agung Sukawati, dan perjalanannya ke beberapa desa di sekitar Ubud, dimana ia berjumpa dengan orang-orang asing lainnya yang berada di Bali di tahun 1930-an, menjadi adegan-adegan penting cerita “Tuan Tepis” yang ditampilkan dalam dramatari *topeng* modern ini. Jalan cerita “Tuan Tepis” selengkapnya dalam pertunjukan ini adalah seperti di bawah ini.

Dikisahkan pada tahun 1930-an di Campuhan Ubud Bali tinggal seorang ahli seni dan seniman berdarah Jerman bernama Walter Spies. Oleh masyarakat Ubud dan sekitarnya, orang asing berpenampilan sederhana dan pengagum budaya Bali ini akrab dipanggil “Tuan Tepis.” Ia Menetap di Campuhan-Ubud (Bali) sejak tahun 1927 (Stowel, 2010). Spies datang ke Bali atas undangan Cokorda Gde Raka Sukawati dari Puri Ubud. Setelah tiba dan tinggal di Bali ia menjadi sahabat dekat Cokorda Gde Agung Sukawati, saudara tiri Cokorda Gde Raka Sukawati. Di Bali, Spies sangat dekat dan bekerja sama dengan banyak seniman perupa dan seni pertunjukan di Ubud-Bali. Kendatipun demikian, kedatangannya di Bali sempat menimbulkan sedikit ketegangan di antara para seniman di Bali yang masih trauma dengan apa yang mereka alami dengan penjajah Belanda dengan Jepang. Satu dua ada yang mempertanyakan tujuan kedatangan orang putih ini ke tanah Bali, bahkan ada yang mencurigai Spies sebagai mata-mata asing yang terselubung. Merasakan adanya ketegangan di antara warga masyarakat sebagai akibat dari datangnya Spies, Cokorda Gde Agung Sukawati mengambil prakarsa untuk mendatangi warga masyarakat di sekitar Ubud untuk memperkenalkan Walter Spies secara resmi sembari menyampaikan beberapa alasan mengapa orang kulit putih ini didatangkan ke Bali khususnya Ubud. Setelah mendengar penjelasan Ida Cokorda, warga masyarakat menjadi sadar akan tujuan mulia

dari Cokorda Gede Agung Sukawati dan semenjak itu masyarakat mulai bisa menerima kehadiran Walter Spies. Kehadirannya di Bali ternyata tidak hanya membarakan semangat inovasi seni di desa Ubud dan sekitarnya, melainkan ke seluruh pelosok Bali. Berlandaskan rasa kecintaannya terhadap Bali, Walter Spies rela menjadi “corong” nya Bali di kalangan masyarakat dunia.

## 2. Pembabakan Cerita

Cerita “Tuan Tepis” dituangkan ke dalam 5 (lima) adegan. Kelima adegan yang dalam cerita ini adalah sebagai berikut.

Adegan Satu: I Wayan Limbak, seniman tari asal Bedulu, dalam perjalanan kembali ke desanya setelah mengunjungi Walter Spies di Campuhan Ubud.

Adegan Dua: Walter Spies dalam kesibukan sehari-harinya, menciptakan musik dan melukis, sambil menikmati keindahan alam bebukitan di sekitar tempat tinggalnya di Campuhan Ubud. Seseekali muncul Dewi Campuhan yang menginspirasi Walter Spies dalam menciptakan musik atau melukis. Tiba-tiba ia teringat dengan janji untuk menghadap Cokorda Gde Agung Sukawati di Puri Ubud. Ia pun bergegas untuk berangkat ke Puri Ubud.

Adegan Tiga: Di Puri Ubud, Cokorda Gede Raka Sukawati, diiringi dua abdi setianya, Ngurah Sambeng dengan Ngurah Tombong, sedang menanti kedatangan Walter Spies. Tak lama kemudian, Walter Spies datang menghadap Ida Cokorda. Dalam pertemuan ini Walter Spies menyampaikan keinginannya untuk melihat-lihat aktivitas masyarakat desa di sekitar Peliatan, Teges, dan Bedulu. Untuk menemani Walter Spies, Ida Cokorda menugaskan kedua abadinya.

Adegan Empat: Perjalanan Walter Spies ke Desa Peliatan, Teges, dan Goa Gajah Bedulu di mana ia berjumpa dengan beberapa orang asing seperti Charlie Chaplin, Beryl deZoete, Miguel Covarrubias, Margaret Mead, Gregory Bateson, dan lain-lain, melihat kegiatan kesenian seperti *gandrung* di Peliatan dan *kecak* di Goa Gajah.

Adengan Lima: Suasana desa sekitar Ubud ketika sejumlah orang desa dan seniman memperbincangkan keberadaan Walter Spies di Campuhan Ubud. Cokorda Gde Agung Sukawati menjelaskan keberadaan Walter Spies dan masyarakat mulai bisa menerima kehadiran Walter Spies.

## Konsep Garap

*Topeng* adalah sebuah teater yang dibawakan oleh pemain-pemain yang menggunakan topeng. Keberhasilan seni pertunjukan ini sangat bergantung

kepada kemampuan olah topeng dari para pemainnya dalam membawakan peran-peran yang ada dalam sebuah lakon. Dalam *topeng* terdapat proses peniruan atau peragaan karakter. Peniruan (*impersonation*) adalah satu hal terpenting bahkan sangat mendasar dalam teater (Cohen, 1984:19). Dalam dramatari *topeng*, seperti seni pertunjukan bertopeng pada umumnya, penutup muka digunakan untuk memperagakan peran yang dibawakan. Meminjam ungkapan John Emigh, dalam dramatari *topeng*, penutup muka digunakan sebagai kendaraan transformasi diri (Emigh, 1998:8). *Topeng* “Tuan Tepis” adalah karya seni dramatik yang digarap menggunakan konsep teater topeng seperti ini.

Topeng modern “Tuan Tepis” pada dasarnya memadukan dua konsep seni *patopengan* Bali: *topeng panca* dan *topeng prembon*. Patut dicatat dalam garapan ini, konsep *topeng panca* mendominasi keseluruhan garapan, sedangkan konsep *topeng prembon* digunakan pada bagian-bagian tertentu. Tanpa menampilkan *topeng pangelembur*, sejak awal dramatari *topeng* ini sudah berkisah tentang kehidupan Walter Spies di Bali.

Peran-peran utama yang ditampilkan dalam *topeng* garapan baru ini secara garis besarnya masih mengikuti peran-peran dalam *topeng panca*. Misalnya tokoh I Wayan Limbak ditampilkan seperti *topeng keras*, tokoh Walter Spies seperti *topeng tua*, dan Cokorda Gde Agung Sukawati, seperti *prabu* (bukan *dalem*) dalam *topeng panca*. Ketiga tokoh ini ditampilkan mengenakan busana Bali dari zaman tahun 1930-an, yang berbeda dengan busana *sesaputan* yang lazim digunakan dalam seni *patopengan* Bali (Dibia, 1999; Catra, 1996).

Penggunaan peran-peran tambahan yang tidak mengenakan topeng, mengacu ke konsep pertunjukan *topeng prembon*. Dalam garapan *topeng* ini ada dua adegan yang menampilkan peran-peran tanpa topeng. Pertama, adegan pelatihan *gandrung* di Peliatan yang menggambarkan seorang pelatih tari I Sampih melatih dua anak kecil menari *gandrung*. Kedua adegan *kecak*, di Pura Gua Gajah-Bedulu dengan menampilkan antara 15-20 orang pemain *kecak* (bertelanjang dada) yang dipimpin oleh I Limbak.

Garapan *topeng* baru ini menggunakan iringan berupa gamelan *semarandana* mini. Dalam garapan ini sejumlah *gangsang* ditiadakan, dan instrumen *terompong* difungsikan sebagai *reyong*. Dengan *setting* gamelan seperti ini beberapa penabuh harus berpindah-pindah dari instrumen yang satu ke instrumen yang lain.

Dalam hal pemanggungan, dramatari *topeng* ini menggunakan konsep penyajian *stage* prosenium. Dengan konsep ini, *langse* seperti yang biasa terjadi dalam pertunjukan *topeng* tradisional, ditiadakan. Semua peran keluar masuk dari sisi kanan dan kiri belakang panggung (*up stage*). Tata cahaya yang

digunakan lebih banyak bersifat general dengan intensitas yang dinaikkan atau pun diturunkan sesuai kebutuhan suana dramatik lakon.

## Proses Penciptaan

Topeng “Tuan Tepis” diciptakan melalui proses penciptaan yang diwarnai oleh tiga tahap, yaitu merencanakan/merancang (*ngarencana*), menuangkan/pelatihan (*ngawangun*), dan memastikan bentuk (*ngamakuh*). Ketiga tahap ini, yang berproses secara linier, secara garis besar dapat dijelaskan sebagai berikut.

Merecanakan/merancang atau *ngarencana* (dari kata dalam bahasa Bali *rencana*) adalah tahap awal dari penciptaan. Pada tahap ini saya menyusun rancang bangun dari keseluruhan garapan *topeng* ini. Pada tahap ini juga dilakukan pengumpulan atau eksplorasi bahan atau materi yang akan digunakan dalam garapan ini. Pencarian dan seleksi pelaku, baik penari maupun penabuh, juga dilakukan pada tahap ini.

Dibutuhkan tidak kurang dari empat bulan, sejak pertengahan bulan Agustus hingga pertengahan bulan November 2012, untuk merancang garapan ini. Waktu kurang lebih 120 hari ini antara lain digunakan untuk melakukan studi kepustakaan untuk mendapatkan bahan yang lebih banyak tentang aktivitas Walter Spies di Bali, serta mengadakan wawancara dengan sejumlah seniman, budayawan, dan tokoh-tokoh masyarakat yang dipandang tahu tentang Walter Spies. Tokoh-tokoh Puri Saren Ubud seperti Cokorda Putra Sukawati, putra dari Cokorda Gede Agung Sukawati, Cokorda Raka Sukawati (Cok Sasrabahu) menjadi informan-informan utama dari kisah kehidupan Walter Spies di Bali. Studi dokumen, pengumpulan foto-foto Walter Spies dalam berbagai aktivitasnya di Bali, juga dilakukan pada tahap ini.

Membangun garapan atau *ngawangun* (dari kata dalam bahasa Bali *wangun*), yang mencakup menuangkan materi dan melatih para pemain, baik penari maupun penabuh, adalah tahap kedua dari proses penciptaan. Proses pelatihan, yang meliputi menuangkan, mencoba-coba, mengubah dan merevisi, mengganti-ganti materi gerak tari, bentuk musik iringan, termasuk alur cerita, dilakukan pada tahap *ngawangun* ini.

Dibutuhkan sekitar 10 (sepuluh) kali latihan, dalam kurun waktu sekitar satu bulan dari pertengahan bulan November sampai dengan pertengahan bulan Desember 2012, untuk mewujudkan garapan *topeng* ini. Proses latihan dilakukan dalam dua tahap, yaitu latihan sektoral dan latihan gabungan. Latihan sektoral untuk penabuh dilakukan di Sanggar Cudamani Pengosekan. Dua kali latihan

sektoral penabuh dilakukan hanya dengan beberapa orang penabuh kunci (*ugal, kendang, kajar, gong*) untuk menuangkan melodi pokok yang akan digunakan mengiringi para tokoh dan adegan yang ada dalam lakon ini. Pada latihan-latihan berikutnya saya mencoba menarik bagian-bagian *tabuh* yang sudah disusun untuk mencocokkannya dengan pola koreografi yang saya rencanakan. Musik-musik yang dirasakan sudah cocok kemudian direkam untuk dijadikan bahan latihan sektoral penari.

Latihan sektoral untuk penari dilakukan di Geoks Singapadu dengan 12 (dua belas) kali latihan. Latihan sektoral penari diawali dengan penjelasan konsep garap agar semua penari tahu bahwa garapan yang akan dilakukan adalah *topeng* modern yang sangat berbeda dengan *topeng-topeng* yang sudah ada. Pada fase berikutnya diuraikan jalan cerita “Tuan Tepis” agar para penari mempunyai bayangan terhadap alur dramatik dari lakon yang akan dibawakan. Terakhir adalah penjelasan terhadap penokohan atau karakterisasi dari setiap peran yang ditampilkan agar setiap penari mulai bisa membayangkan karakter dari tokoh-tokoh yang akan diperankan.

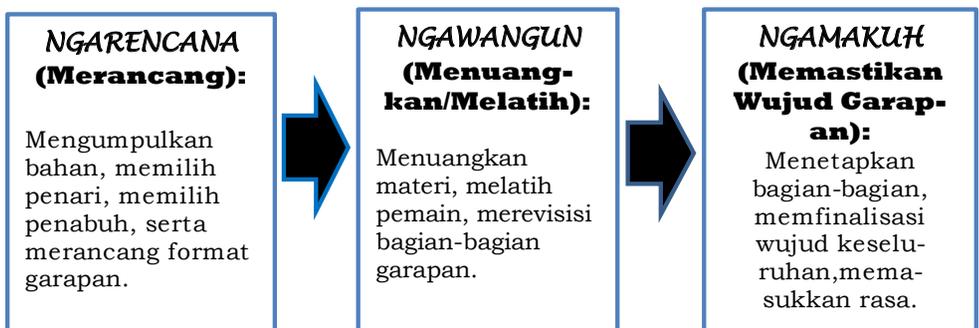
Kesulitan terbesar dalam penggarapan *topeng* modern ini adalah membangun kesadaran baru para pemain untuk menari *topeng* tanpa menggunakan busana *topeng* tradisional (*sesaputan*), dan bergerak atau berakting yang alami. Tantangan terbesar ada pada peran Walter Spies yang ditampilkan sebagai orang Barat yang menggunakan busana modern. Untuk itu, pemain diminta untuk menggunakan gerak-gerak keseharian namun yang dilakukan dengan aksen-aksen (*angsel*) *tabuh* gamelan.

Latihan gabungan, yang melibatkan penari dan penabuh, dilakukan beberapa kali, di Sanggar Cudamani Pengosekan. Latihan gabungan dilakukan dengan maksud agar penabuh mendapat gambaran secara utuh terhadap bagian-bagian garapan, terutama alur dramatik, dari awal sampai akhir. Melalui latihan gabungan ini pula para penabuh diharapkan bisa mendapat kode-kode gerak dari penari untuk melakukan perubahan melodi, tempo, dan dinamika *tabuh* yang dimainkan. Latihan gabungan dilakukan dalam dua tahap, gabungan dengan beberapa penari utama dan gabungan yang melibatkan semua penari. Sebelum mendatangkan semua pemain, beberapa kali penari untuk peran utama, yaitu I Limbak dan Walter Spies, dibawa ke Sanggar Cudamani untuk menari dengan gamelan guna mendapatkan rasa gerak yang diinginkan.

Setelah 12 kali latihan, gambaran kasar seluruh garapan sudah terwujud. Alur cerita sudah jelas, alur dramatik juga dirasakan sudah mendekati konsep

awal garapan. Langkah berikutnya adalah memastikan atau memfinalisasi bagian-bagian garapan.

Memastikan wujud dan struktur pasti, wujud final, garapan yang disebut *ngemakuh* (dari kata bahasa Bali *bakuh* yang dapat diartikan dengan membakukan) adalah tahap akhir dari proses penggarapan. Karena seluruh bagian *tabuh* sudah terwujud, demikian pula koreografi untuk semua bagian sudah tersusun maka tiba saatnya untuk menghaluskan seluruh bagian garapan termasuk menyatukan rasa musikal dan rasa gerak sesuai alur dramatik lakon. Pada tahap terakhir ini, beberapa hari menjelang pentas perdana, dilakukan 3 (tiga) kali latihan: 1 (satu) kali di Sanggar Cudamani, dan 2 (dua) kali di Geoks Singapadu. Setelah tiga kali latihan gabungan maka pada tanggal 24 Desember 2012 Topeng “Tuan Tepis” dipentas-perdanakan. Gambar 2 menunjukkan bagan keseluruhan proses penggarapan Topeng “Tuan Tepis”.



Gambar 2. Bagan Penggarapan Dramatari Topeng Tuan Tepis

## Struktur Pertunjukan

Secara garis besar, pertunjukan topeng “Tuan Tepis” dengan durasi sekitar 120 menit ini disusun menjadi 3 (tiga) bagian. Dimulai dengan sajian musik pembuka (*pategak*) dilanjutkan dengan sajian tari (*paigelan*), diakhiri dengan musik penutup (*panyuwud*). Ketiga bagian pertunjukan ini mengingatkan kita kepada konsep *tri kona* dalam tradisi budaya Bali yang mencakup *utpeti* (lahir atau awal), *stiti* (hidup atau bergerak), dan *pralina* (mati atau akhir).

**Pategak.** Untuk *pategak*, Sanggar Cudamani-Pengosekan (Ubud) memainkan sebuah *tabuh* yang diberi nama “Campuhan.” Dalam *tabuh* ini dipadukan

bagian-bagian musik yang dirasakan unik dari musik-musik di seluruh bagian garapan. Dengan lain kata, *tabuh* ini merupakan perasan dari sari-sari musik yang digunakan dalam dramatari.

**Paigelan.** Bagian pokok dari seluruh pertunjukan, menampilkan kelima adegan yang telah dijelaskan di atas. Diawali dengan penampilan I Limbak, seorang penari muda berbakat dari desa Bedulu-Blahbatuh, yang digambarkan dalam perjalanan pulang ke Bedulu setelah berkunjung ke tempat Walter Spies di tempat kediamannya di Campuhan, Ubud.

Pada adegan berikutnya muncul Walter Spies di tempat kediamannya di Campuhan. Terinspirasi oleh keindahan alam bebukitan Campuhan, ia menciptakan musik dan melukis. Ketika menciptakan musik maupun melukis muncul Dewi Campuhan yang menggerak-gerakkan tangan Walter Spies untuk menunjukkan betapa kekuatan *niskala* di sekitar Campuhan juga ikut membantu Spies dalam berolah seni. Ketika waktunya tiba, Walter Spies bergegas pergi ke Puri Ubud untuk menjumpai sahabatnya Cokorda Gde Agung Sukawati.

Kemudian, di Puri Ubud, Cokorda Gde Agung Sukawati, yang diiringi oleh kedua abdinya (Ngurah Sambeng dan Ngurah Tombong) menunggu kedatangan Walter Spies. Ketika akhirnya Spies tiba di Puri Ubud, ia minta ijin kehadiran Ida Cokorda agar diijinkan untuk melihat-lihat di sekitar Peliatan. Cokorda mengutus kedua abdinya untuk menemani Walter Spies berjalan-jalan.

Selanjutnya, perjalanan Walter Spies berawal dari pertigaan Ubud, Peliatan, dan Tegalalang. Setibanya di Desa Peliatan ia berjumpa dengan teman-temannya (orang asing) sambil menyaksikan pelatihan tari *gandrung*. Di sini diperlihatkan dua gadis cilik sedang berlatih menari di bawah pengawasan I Sampih. Di sekitar Teges Kanginan, langkah Walter Spies terhenti oleh alunan merdu lagu *rebong* (musik romantis) yang dimainkan dalam gamelan *semara pagulingan saih lima*. Sesampainya di Goa Gajah dia melihat I Limbak sedang bermain *kecak* dengan teman-temannya. Permainan *kecak* ini membuat Walter Spies dan teman-temannya terkagum-kagum.

Sebagai penutup adalah adegan *bondres* yang menggambarkan orang-orang yang tengah memperbincangkan bahkan memperdebatkan keberadaan Walter Spies di Campuhan Ubud. Satu dua ada yang bersuara lantang ingin membakar rumah dan mengusir orang asing ini dari Campuhan. Perdebatan ini berhenti ketika Cokorda Gde Agung Sukawati datang untuk menyampaikan keberadaan dari Walter Spies di Campuhan Ubud yang tiada lain atas undangan Ida Cokorda. Mendengar hal ini, orang-orang desa baru menyadari kesalahpahamannya terhadap Walter Spies selama ini. Di hadapan Walter Spies orang-orang desa

mohon ampunan dari Ida Cokorda dan semuanya berjanji untuk menerima Walter Spies di Ubud.

*Penyuwud*. Untuk menutup seluruh garapan, dimainkan *tabuh sekatian* yang dinamis. *Tabuh* ini dimainkan untuk mengiringi langkah para penonton meninggalkan tempat pentas. *Tabuh sekatian* ini menjadi bagian akhir dari seluruh pertunjukan.

### Beberapa Perubahan dalam Topeng “Tuan Tepis”

Sebagai sebuah garapan baru, Topeng “Tuan Tepis” muncul dengan membawa beberapa perubahan yang cukup mendasar, terutama jika dibandingkan dengan struktur pertunjukan *topeng pajegan* atau *topeng panca*. Perubahan-perubahan ini dapat dilihat dalam beberapa hal seperti: struktur pertunjukan, penokohan dari peran-peran yang ditampilkan, gaya topeng, gamelan pengiring, dan tata busana.

Berbeda dengan pertunjukan *topeng* tradisional, seperti *topeng pajegan* atau *topeng panca*, yang selalu dibagi menjadi dua bagian, yaitu sajian tari *pangelembar* dan sajian lakon atau *lampahan* (Dibia, 1999; Catra, 1996), dalam *topeng* “Tuan Tepis” bagian pertama (*pangelembar*) ditiadakan. Metrik di bawah ini memperlihatkan perbedaan struktur pertunjukan topeng modern “Tuan Tepis” dengan *topeng panca*.

Bagian Pertunjukan		Topeng Panca	Topeng “Tuan Tepis”
<i>Pategak</i>		✓	✓
<i>Paigelan</i>	<i>Pengelembar</i>	✓	-
	<i>Lampahan</i>	✓	✓
<i>Penyuwud</i>		✓	✓

Dengan ditiadakannya bagian *pangelembar*, seluruh adegan menjadi bagian dari sajian lakon atau *lampahan*. Walaupun penampilan dua tokoh utama, yakni I Limbak dalam bentuk *topeng keras*, dan Walter Spies seperti *topeng tua*, yang mengingatkan penonton dengan *topeng keras* dan *topeng tua*, tetapi penampilan kedua tokoh ini sudah merupakan bagian dari sajian lakon.



Gambar 2. Adegan I Limbak (memakai topeng) melatih *kecak*. Foto dokumentasi I Wayan Dibia 2014.

Peran-peran yang ditampilkan dalam Topeng “Tuan Tepis” meliputi berbagai lapisan, seperti orang-orang desa (dari anak-anak hingga dewasa), kelompok orang (seniman atau peneliti) asing, dan orang puri (Puri Ubud). Di kelompok orang-orang desa ada, I Limbak, para pelukis desa, dua penari gadis cilik, seorang penari remaja (I Sampih), dan dua abdi Puri Ubud. Sejumlah orang-orang asing yang ditampilkan adalah Beryl deZoete, Charlie Chaplin, Margaret Mead, Gregory Bateson, dan lain-lain dengan Walter Spies sebagai peran utama. Satu-satunya tokoh orang puri yang ditampilkan adalah Cokorda Gde Agung Sukawati. Sebagai peran tambahan, juga ditampilkan tokoh Dewi Campuhan, mahluk alus berwujud wanita cantik (mengenakan topeng berwajah emas).

Dengan menampilkan peran-peran seperti ini, *Topeng* “Tuan Tepis” menjadi sebuah sajian drama, atau kisah yang benar-benar terjadi, dari orang-orang di jaman modern ini. Oleh sebab itu, topeng-topeng yang digunakan dalam *Topeng* “Tuan Tepis” merupakan representasi atau potret dari wajah-wajah sejumlah orang yang benar-benar ada dan hidup pada masa Walter Spies berada di Campuhan-Ubud. Topeng-topeng ini, terutama untuk peran-peran utama (I Limbak, Walter Spies, Cokorda Gde Agung Sukawati, dan sejumlah peneliti asing lainnya), dibuat berdasarkan foto-foto yang diperoleh dari berbagai sumber termasuk penuturan dari para nara sumber yang mengenal mereka. Semua topeng yang digunakan tidak diwarnai sebagaimana topeng-topeng yang digunakan dalam dramatari *topeng* tradisional Bali, melainkan hanya diberi aksan pada alis, kumis, mata dan bibir. Bagian-bagian lain dari muka topeng dipoles dengan sejenis semir sepatu sehingga menghasilkan topeng-topeng dengan warna muka yang mendekati warna kulit orang Bali.

Musik pengiring *Topeng* “Tuan Tepis” adalah gamelan *semarandhana*. Penggunaan gamelan pelog tujuh nada ini memungkinkan penabuh untuk memainkan komposisi musik yang lebih kaya dengan modulasi dan jalinan melodi, termasuk yang berbau Barat. Pada beberapa bagiannya, juga ditampilkan musik vokal berupa nyanyian tunggal bernuansa Jawa. Musik vokal bernuansa Jawa diselipkan untuk mengingatkan penonton akan beberapa tahun yang dihabiskan Walter Spies di keraton Yogyakarta.

Tata busana *Topeng* “Tuan Tepis” dirancang sedemikian rupa mendekati gaya busana orang Bali tahun 1930-an, sederhana dan menggunakan warna-warna redup. Tidak ada hiasan kepala berupa *gelungan* yang digunakan, juga tidak ada *saput* atau *udeng prada* mengkilat yang dipakai dalam dramatari *topeng* ini. Semua peran untuk orang-orang desa menggunakan *udeng* batik dengan gaya yang disesuaikan dengan status sosialnya. Semua peran orang asing (Barat) mengenakan busana modern yang bebas rapi (kasual) lengkap dengan topi dan alat potret masing-masing. Walter Spies menggunakan celana panjang, baju lengan panjang, lengkap dengan ikat pinggang dan alas kaki.

Terlepas dari beberapa perubahan yang telah disebutkan di atas, sebagai konsekuensi dari penggunaan lakon modern, pertunjukan *Topeng* “Tuan Tepis” masih didominasi oleh peran-peran manusia (bukan binatang) seperti yang terjadi dalam dramatari *topeng* tradisional Bali. Hal ini menunjukkan bahwa *Topeng* “Tuan Tepis” masih tetap mempertahankan identitas budaya beserta unsur-unsur esensial seni *patopengan* Bali, yaitu seni drama tari menggunakan topeng-topeng wajah manusia.

## Penutup

*Topeng* “Tuan Tepis” adalah sebuah dramatari topeng garapan baru yang masih berpijak pada seni *patopengan* Bali. Garapan ini diciptakan dengan memadukan unsur-unsur dua varian *topeng*, yaitu *topengpanca* dan *topengprembon*. Penciptaan ini dimaksudkan sebagai sebuah eksperimen seni sekaligus upaya untuk memasakinikan *topeng* Bali. Sajian *topeng* “Tuan Tepis” membuktikan bahwa *topeng* Bali adalah kesenian yang sangat terbuka dengan lakon, dan kesenian ini mampu “bicara” tentang masa lalu maupun masa sekarang. Diharapkan garapan *topeng* ini bisa merangsang munculnya inovasi-inovasi positif yang sangat dibutuhkan dalam pertumbuhan dan perkembangan seni *patopengan* Bali ke depan.

## Daftar Bacaan

- Bandem, I Made; and I Nyoman Rembang. 1976. *Perkembangan Topeng Bali Sebagai Seni Pertunjukan*. Denpasar: Proyek Penggalan, Pembinaan, Pengembangan Seni Klasik/Tradisional Dan Kesenian Baru Pemda Tk. I Bali.
- Bandem, I Made, and Fredrik Eugene deBoer. 1981. *Balinese Dance in Transition: Kaja and Kelod (second edition)*. New York: Oxford University Press.
- Catra, I Nyoman. 1996. “Topeng: Mask Dance-Drama As A Reflection of Balinese Culture; A Case-Study of Topeng/Prembon” [Thesis], Boston, Massachusetts: Emerson College.
- Cohen, Robert. 1994. *Theater* (Third Edition). Mountain View (California): Mayfield Publishing Company.
- deZoete, Beryl, and Walter Spies. 1972 [1938]. *Dance and Drama in Bali*. Kuala Lumpur: Oxford University Press.
- Dibia, I Wayan; Ballinger, Rucina. 2004. *Balinese Dance, Drama, and Music; A Guide to the Performing Arts of Bali*. Singapore: Periplus.
- Dibia, I Wayan. 1999. *Selayang Pandang Seni Pertunjukan Bali*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI).
- Emigh, John. 1976. “Playing With the Past: Visitation and Illusion in the Mask Theatre of Bali.” *The Drama Review; Performance Theory: Southeast Asia Issu* (Vol. 23, No.2/T82), pp. 11- 35.
- Gora-Sirikan. 1957. *Kidung Pamancangah*. Denpasar-Bali: Pustaka Balimas.
- Stowell, John. 2010. *Walter Spies; A Life in Art*. Newcastle NSW”: Afterhours books.

# Fenomena dan Penciptaan Seni Tari dan Seni Musik

**Endang Caturwati**

Institut Seni Budaya Indonesia Bandung

## **Pengantar**

Seni adalah ekspresi, seni adalah keindahan, seni membuat orang menjadi sedih, semangat, dan gembira. Bagi penulis, seni merupakan hal yang paling penting bagi kehidupan, selalu melekat dalam kondisi apapun yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Mulai cara berpakaian, menata rumah, menata kebun bunga, menata makanan, memilih perlengkapan makan (piring), minum (gelas), hingga menata riasan muka, rambut, semua ditata dengan tujuan keindahan, yaitu tidak lepas dari rasa estetika, yakni seni.

Banyak karya-karya seni dari para pelaku seni, atau para seniman, dari sejak dulu hingga sekarang, menjadikan penulis kagum dan tidak pernah habis berfikir, betapa mereka mempunyai rasa seni yang luar biasa. Mulai dari karya ukir, yang bisa dilihat di beberapa daerah Jepara, Madura, Bali; karya seni tari adiluhung bedaya gaya Surakarta dan Yogyakarta, gamelan Jawa, gamelan Bali, gamelan Sunda lengkap dengan *gending-gending*-nya. Semuanya memiliki nilai, keunikan serta keindahan, yang pada waktu dulu tidak diketahui bagaimana proses membuat atau menciptakannya, hingga menjadi tarian yang indah penuh makna, serta musik yang indah merupakan rangkaian harmoni dari setiap instrumen yang dihasilkannya.

Berbicara mengenai bagaimana menciptakan sebuah karya seni, tentu setiap orang mempunyai cara yang berbeda. Kendatipun ada yang menyusun

metode secara khusus, itu hanya merupakan sebuah proses tahapan dari mulai rancangan hingga menjadi bentuk sebuah karya. Namun demikian tidak ada ekspresi, intuisi atau pun rasa seni seseorang dapat dipelajari secara khusus. Masing-masing individu tentu mempunyai cara tersendiri untuk menuangkan ide ataupun gagasan sesuai dengan kebutuhan.

Pengalaman penulis mencipta seni, dimulai dari sejak di bangku SLTP kelas III, pada waktu itu sekitar tahun 1975-an, penulis ditunjuk sebagai Ketua Seksi Kesenian di RW O5 Kelurahan Gumuruh untuk keperluan perayaan HUT. RI di lingkungan tempat penulis berada. Aneh memang, masih siswa SMP sudah dipercaya oleh masyarakat. Kemungkinan mereka ‘percaya’ pada penulis karena melihat di rumah penulis terdapat seperangkat gamelan Jawa dan sering menjadi tempat berkumpulnya para mahasiswa, anak-anak, hingga orang dewasa untuk berlatih berbagai seni, seperti *klenengan*, tari dan *ketoprak*. Masyarakat daerah penulis tinggal pun, sering melihat penulis tampil di panggung, baik sebagai penari, penyanyi, maupun penabuh gamelan.

Adanya kepercayaan dari masyarakat itulah, menjadikan rasa tanggungjawab moral penulis untuk melakukan berbagai penciptaan seni, mulai dari seni tari, musik, dan drama anak-anak. Semua ini penulis lakukan ketika melihat situasi dan kondisi dari animo anak-anak yang begitu semangat untuk mengikuti latihan. Anak-anak yang hadir berjumlah 50 orang dari mulai umur 6 tahun hingga 18 tahun. Dari bahan yang ada (50 orang anak) untuk membuat karya seni memunculkan gagasan-ide untuk mengklasifikasi karya seni apa yang akan ditampilkan sesuai dengan umur serta kemampuan masing-masing. Untuk kelompok anak-anak (5 s.d 12 tahun) masuk ke kelompok seni tari; Anak remaja (13 s/d 16 tahun) kelompok seni tari dan seni vokal Rampak Sekar (persembahan lagu berbahasa Sunda); Anak remaja selain seni drama, juga persembahan vokal grup, lagu-lagu daerah hingga lagu nasional.

Kejadian tersebut berulang kali dilakukan pada setiap tahun, dengan pelaku yang beragam, ada yang masih tetap ada juga pemain baru, hingga berkembang menjadi permintaan untuk mewakili RW, Kecamatan, Kota, Provinsi, bahkan mewakili negara untuk tampil sebagai duta seni di berbagai mancanegara.

Sederhana kelihatannya, tapi termuat sebuah proses yang panjang, hingga akhirnya penulis mendirikan grup yang bernama ‘Hapsari’ kepanjangan dari ‘Harapan Bangsa Indonesia’, untuk mewadahi ‘proses kreatif seni anak bangsa’ sebagai ajang kreativitas seni tradisional Indonesia, pada tahun 1987-yang masih berjalan hingga sekarang. Lagi-lagi semua dari faktor ‘kepercayaan masyarakat’ untuk ditunjuk menjadi Kelompok Seni yang sering tampil di event-event penting.

Proses berkesenian penulis merupakan perjalanan yang panjang, mulai dari ditunjuk sebagai pelatih tari, pertunjukan angklung, pertunjukan vocal grup, paduan suara, yang semuanya untuk ajang kompetisi mulai dari tingkat RT hingga nasional, dan entah memang penampilannya yang memang bagus atau faktor keberuntungan, semua yang penulis latih ataupun rancang selalu menjadi juara satu, juara favorit, hingga juara umum. Dari situ tumbuh rasa 'percaya diri' untuk selalu berkarya, baik karya yang timbul karena keinginan diri sendiri, maupun karena adanya dorongan untuk kepentingan masyarakat (kepercayaan individu dan masyarakat), atau kepentingan seni pertunjukan, dan kepentingan zaman.

Aneh memang, sementara seniman lain beraktivitas menggeluti satu jenis seni, sebagai seniman yang berkarya dalam bidang karawitan, kapesindenan, tari, musik, lukis, patung, batik. Sementara penulis kadang sebagai koreografer, pencipta lagu, perancang busana tari, juga membuat naskah drama sekaligus sutradara. Dari beberapa jenis seni tersebut yang paling banyak secara kuantitas penulis lakukan, adalah sebagai koreografer dan pencipta lagu.

Penulis sendiri kadang bingung, hanya yang penulis sadari, adalah semua bisa terjadi, karena adanya ide dan gagasan yang muncul dari faktor 'situasional' dan kepercayaan. Baik yang muncul dari diri sendiri sebagai ekspresi diri sebagai pribadi Endang Caturwati, maupun dari permintaan secara personal, lembaga, atau kelompok masyarakat, yang tentu saja penulis harus terlibat dengan ide dan gagasan orang lain. Selain itu, perjalanan panjang referensi seni, baik terlibat langsung maupun sebagai pengamat membekali rasa dan intuisi dalam pikiran, cara pandang atau pun ekspresi diri penulis menjadi pencipta dengan warna dan rasa tersendiri.

Sebagai contoh, ketika Sandy Yusuf (kolektor batik istri Dede Yusuf) meminta penulis untuk menjadikan kain-kain batik hasil lomba siswa SMP menjadi bermakna, penulis mempunyai gagasan kain-kain batik yang indah tersebut tidak hanya dipajang sebagai pameran, akan tetapi ditarikan, dengan memaknai indahnya batik yang sarat makna dan filosofi, sebagai lambang kehidupan. Batik digunakan manusia, dari mulai kelahiran bayi, perkawinan, hingga kematian sebagai penutup mayat dengan nama-nama yang penuh dengan doa (*Sido Mukti, Sido Luhur, Wahyu Tumurun, Tirto Tejo, Sekar Jagad*, dan lain-lainnya).

Melalui tarian dengan iringan syair dan alunan musik yang indah, tentu akan menjadi kenangan tersendiri bagi yang melihatnya. Apalagi selain ditarikan oleh penari profesional juga dipadukan peragaan baju batik oleh para peragawati dengan rancangan busana konsep *dodot* tidak dipotong dan dijahit, tetapi dililit

dengan model busana kekinian para kawula muda. Dengan demikian konsep tradisional masih diterapkan, keindahan batik masih terjaga, karena tidak digunting, dan masih bisa berfungsi multi guna, sebagaimana konsep dahulu, sebagai *sinjang* atau kain *jarit*, sebagai *gendongan*, sebagai *bedong* (atau *barut* anak bayi), sebagai kain yang dipakai dengan paduan kebaya, sebagai *dodot* penari, dan lain-sebagainya. Dalam tulisan ini penulis akan menguraikan proses penciptaan *Tari Jatiningdiri*.

## **Proses Penciptaan Tari Jatiningdiri atau Tari Kelangan**

*Tari Jatiningdiri* atau *Tari Kelangan*, telah ditarikan lebih dari lima puluh kali di berbagai event penting. Pada konsep awal, tarian tersebut ditarikan oleh lima orang penari, hingga berkembang sesuai dengan kebutuhan pertunjukan, yakni ditarikan oleh 7 penari, 10 penari, 15 penari, 20, hingga 40 penari, antara lain, pada acara puncak pemberian anugerah Mahasiswa Teladan Tingkat Nasional di Bandung (2012), Malam Penutupan Pendidikan Lemhannas di Jakarta (2012), Hari Guru Tingkat Nasional di Sentul berjumlah 32 penari (2012), Festival Budaya Indonesia- Kazakstan (2013), World Culture Forum di Bali (2013), Sokagakay-Indonesia di Stadion Senayan Jakarta sebanyak 40 orang (2014), Frankfurt Book Fair (2015).

### **1. Referensi**

Pada suatu hari di tahun 2012, penulis kedatangan seniman musik Sunda, Dr. Yusuf Wiradireja yang lebih dikenal dengan sebutan Yus Wira atau Yus Tembang. Ia membawa CD lagu berjudul *Kelangan*, lengkap dengan gending iringan musik. Pada saat itu penulis dalam masa pendidikan Lemhanas di Jakarta. Yus Wira mengatakan, bahwa lagunya ingin diisi tarian oleh penulis. Penulis bertanya, mengapa harus penulis, sedangkan koreografer lainnya banyak untuk bidang tari Sunda, apalagi konsep *gendingan* lebih dominan *gending Jaipongan* dengan warna lain. Yus mengatakan, entah mengapa dalam benaknya untuk Lagu *Kelangan* akan lebih cocok bila koreografinya diciptakan oleh penulis.

Penulis sudah lama tidak menciptakan tari berdasarkan lagu dan *gending* yang telah ada. Terakhir penulis lakukan ketika masih duduk sebagai siswa SMP, yang pada waktu itu pun dengan sangat terpaksa harus membuat tarian anak-anak dengan lagu yang sudah ada, seperti lagu Tek k

Kotek Kotek, Berbendi-bendi, Tari Tempurung, dan lain-lain, untuk keperluan perayaan HUT RI di tingkat RW. Penulis biasanya membuat koreografi berdasarkan tema atau ceritera, baru kemudian dibuatkan musik pengiringnya. Akan tetapi permintaan Dr. Yus merupakan suatu kepercayaan dan tantangan, akhirnya penulis bersedia.

## Lagu Kelangan

Sanggan = H. Yus Wiraderedja

Gerakan = Anca

Laras = Madenda

Surupan 4 = P

**I.** - keur - ke Di - ri - ku - ring  
- lang - an

**II.** keur - ke Di - ri - ku - ring -  
- lang - an

**I.** - Mus - ti - ka - ning - hi - rup  
- ja - ti - a - wa - king

**II.** - Sa - ja - ti - ning - hu - rip  
- lun - ta - ka - men - di

**I.** - keur - ke Di - ri - ku - ring  
- lang - an

**II.** keur - ke Di - ri - ku - ring -  
- lang - an

**Selendro 1=T**

**I**

0 1 1 1 . . . 1 1 1 4

3 4 5 4 5 1 5 3-2 3-

1 2 2 1 2

Ke-lang-an - nu-mi - ka-he -man- duh - sok-nga-lang-lang-an

**Madenda. 4=P**

**II**

0 5 4 3 3 3 4 3 2+2 3

4 5 5+ 5+ 4 5+ 4 5

5

**II. Ka-pa-hung-a-wak-so-rang -an- di - ri - no -**  
 gen - -cang

0 3 2 3 2 5

4 . . 4 3 2 1 2 3 2

5 4 .

Si - ang-jeung-we-ngi - hen-teu-we-leh-ab-di-ngan- to- san

0 1 2 1 5 4 3 4 3 1 5+2 5

1 2 Ngan - tos- an-

sum- ping- sa-li - ra - nu-mi-ka- cin - ta

0 3 2 3 2 5

4 . . 4 3 2 1 2 5 1 5

4 .

Si - ang-jeung-we-ngi - hen-teu-we-leh-ab-di-mi-dang -dam

0 3 4 3 2 1 5+ 1 1 2

5 4 3 2 1 5+ 1 2 1 3 4

Ngan - tos-sa - li - ra - sa-eng-gal-na -ho- yong - te - pang

## **Syair Lagu**

*Diri kuring keur kelangan*

*Mustikaninghirup jati awaking*

*Diri kuring keur kelangan*

*Kelangan numikahemanduh sokngalanglangan*

*Diri kuring keur kelangan*

*Saja tininghuriplunta kamendi*

*Diri kuring keur kelangan*

*Kelang-an nu-mi ka-heman duh sokngalanglangan*

*Siang- jeung wengi henteu weleh abdi ngantosan*

*Ngan tosan- sumping salira numi-kaa cinta*

*Siang- jeung wengi henteu weleh abdi midangdam*

*Ngan tos salira saenggalna hoyong tepang*

(Diri saya sedang kehilangan

Mustika hidup jati diri

Diri saya sedang kehilangan

Kehilangan yang selalu menyayangi duh memilukan

Diri saya sedang kehilangan

Mustika hidup entah kemana

Diri saya sedang kehilangan

Kehilangan yang selalu menyayangi duh yang memilukan

Siang- dan malam selalu saya menunggu

menunggu diri MU yang selalu penuh cinta

Siang- dan malam selalu saya menunggu

Menunggu diri MU secepatnya ingin berjumpa)

## **2. Ide Gagasan**

Penulis melihat perkembangan tari Sunda gaya *jaipongan* telah banyak mengalami perubahan, terutama lebih cenderung menampilkan unsur gerak erotis dan sensualitas. Hingga banyak paradigma dan kesan, apabila tidak erotis dengan

berbagai gerakan yang dibumbui gerakan *gitek*, *geol* dan goyang, dan sebagainya, bukanlah tari *Jaipongan*. Kini banyak para seniman para pencipta *Jaipongan*, seakan menghilangkan 'konsep awal tujuan diciptakannya tari *Jaipongan*'. Tarian yang disajikan lebih banyak menampilkan gerakan-gerakan sensual daripada gerakan menangkis dan menyerang (pencak silat). Tarian *Jaipongan* menjadi kehilangan 'konsep', tidak mencerminkan tampilan jatidiri perempuan Sunda.

Tarian yang penulis ciptakan mengambil beberapa motif gerak Pencak Silat Nampon Trirasa yang pada setiap gerakannya memiliki nilai-nilai filosofi. Konsep dan gagasan, menciptakan model, bahwa gerak pencak silat tidak selalu harus ditampilkan secara atraktif, dengan gerakan yang monoton, seakan hanya menampilkan ketrampilan fisik, akan tetapi dapat juga dijadikan sumber gerak yang penuh dinamika, dari gerakan halus hingga gerakan atraktif. Untuk sumber gerak, selain gerak Pencak Silat Nampon, juga gerak tari Sunda bergaya klasik, bahkan silat Minang, yang pada setiap gerak dan pose memiliki makna dan nilai spritual. Adapun tepak kendang *Jaipongan* merupakan ritme yang mendukung gerakan tari dengan harmoni.

### 3. Proses Penciptaan

#### Langkah Pertama

Ada hal yang menarik dalam proses penciptaan tari *Kelangan*, yaitu penulis mendapat inspirasi ketika berada di kendaraan dalam perjalanan Bandung – Jakarta pp, pada saat melaksanakan Pendidikan Lemhanas tahun 2012 di Jakarta. Di sepanjang jalan penulis mendengarkan gending lagu *Kelangan*. Penulis menyimpulkan bahwa lagu *Kelangan* merupakan lagu berlaras Salendro diiringi Gending *Jaipongan*. Lagu tersebut sangat berbeda dengan lagu versi *Jaipongan* pada umumnya. Lagunya sangat halus sebagaimana lagu *panambih* dalam gaya lagu *Tembang Cianjuran*, namun sangat kontradiktif dengan iringan *gending* dengan gaya tabuh *Jaipongan* yang atraktif.

Keunikan lainnya adalah pada *gending* Lagu *Kelangan* terdapat adanya instrumen suling sebagai unsur melodis, yang biasa digunakan pada Musik *Tembang Cianjuran*, dan tidak pernah ada pada *gending Jaipongan*. Pada umumnya unsur melodis pada Gending *Jaipongan* menggunakan alat musik gesek *Rebab*. Tentu saja untuk mengenal kerangka dan isi lagu, penulis mendengarkan Gending *Kelangan* tidak hanya satu kali, tapi berkali-kali, baru penulis bisa masuk secara ekspresi menyelami karakter lagu tersebut, dan menjadikan inspirasi untuk membuat gerakan baru.

Selanjutnya, penulis mencatat beberapa hal penting, yakni: jumlah *kenongan* yang terdapat pada *gending* tersebut, jumlah *tabuh gong*, pola kendang, pola aransemen lagu, karakter syair, karakter lagu, dan karakter *gending*. Dari semua itu penulis mempunyai gambaran karakter gerak yang dapat selaras dengan karakter lagu. Pola lagu *Kelangan* terdiri atas tiga karakter, yakni (1) suasana galau; (2) suasana berserah diri, dan (3) suasana gembira penuh semangat. Adapun struktur dari *gending Kelangan*, sebagaimana *Gending Jaipongan*, ada *bubuka*, *isi*, dan *penutup*.

Penulis ingin menciptakan gerakan tari yang tidak sama dengan gerakan tari yang sudah ada pada umumnya, atau pola yang sudah ada. Penulis minta pada penata *gending* yang bernama Djadja, untuk menambah beberapa aksent musik di bagian awal sebagai pendukung suasana 'galau', kemudian memotong pengulangan tepak kendang di bagian isi lagu diganti dengan kebutuhan gerak terutama motif-motif gerak dan gerak peralihan, dan penambahan aksent musik pada gerak penutup tanda usai tarian, sebagai klimaks tarian. Semula *gending* iringan tari berdurasi 12 menit, untuk selanjutnya penulis membuat durasi tarian dengan berbagai pilihan, ada yang berdurasi 12 menit, 8 menit, 6 menit dan 4 menit. Pilihan yang sering digunakan sebagai tari Pembukaan adalah yang berdurasi 6 menit.

## **Langkah Kedua**

Gerak Pencak Silat Nampon yang dikembangkan antara lain jurus satu, jurus dua, jurus *tendet*, jurus *jeblak*, jurus *bedol*, jurus *opat liwat*, jurus *tamplok*, dan lain-lain. Gerak Pencak Silat Nampon lebih banyak menggunakan gerakan-gerakan halus dengan kolaborasi olah pernafasan, olah tubuh, dan olah rasa yang spesifik, serta pandangan mata yang terarah. Sedangkan tipe tarian yang digunakan merupakan kolaborasi dari tiga tipe, yakni Tipe Murni, Tipe Liris, dan Tipe Dramatik, dengan uraian sebagai berikut.

### **(1) Tipe Tari Murni**

Tipe tari yang mementingkan keindahan gerak, melibatkan emosi yang berlebihan, seperti kemarahan, kesedihan, kekecewaan, kegembiraan, dan perasaan lainnya. Tipe Murni biasanya berasal dari rangsang kinestetik (dalam hal ini rangsang kinestetik gerak Pencak Silat Nampon Trirasa).

## (2) Tipe Tari Liris

Tipe tari kualitas gerakan ringan, dalam arti tipe gerak murni namun lebih berkonsentrasi pada kualitas gerak ritmis melodis atau gerak dan lagu dengan iringan melodis. Biasanya diilhami oleh rangsang musik (dalam hal ini, iringan kendang dan instrumen bentuk tari Sunda gaya klasik dan gaya Jaipongan menjadi dominan untuk mendukung setiap motif gerak).

## (3) Tipe Dramatik

Tipe yang mengungkapkan perasan-perasan, seperti sedih, bimbang, galau, marah, gembira dan sebagainya, namun lebih menekankan diungkapkan oleh seseorang atau secara rampak (tarian bersama). Tari Kelangan menggambarkan seseorang yang kehilangan jati diri, kecewa, dan menyesal yang pada akhirnya memohon jalan yang lurus kepada Tuhan Yang Maha Kuasa.

### **Langkah Ketiga**

Selanjutnya penulis membuat koreografi dengan menggunakan gerakan sesuai ritmis, membuat gerakan sesuai pola tepak kendang, membuat gerakan sesuai dengan syair lagu, dan membuat gerakan sesuai dengan karakter lagu. Sesampai di rumah semua gerakan hasil observasi di perjalanan, penulis transfer pada penari bernama Hani. Selanjutnya Hani menularkan tarian pada empat penari lainnya yaitu: April, Pina, dan Ela, karena konsep tarian ini pada awalnya dibawakan oleh lima orang penari.

Ke lima penari harus menarikan berdasarkan konsep pola lantai, menari bersama, menari dengan masing-masing gerak yang berbeda, menari secara bersama, atau secara canon. Penulis selalu menganggap bahwa tarian bagaikan lukisan yang bergerak, ada bentuk; garis; warna yang indah; komposisi; dinamika; tinggi-rendah. Semua itu dilukiskan melalui tubuh penari. Oleh karenanya dengan lima penari sekaligus membuat pola lantai sesuai dengan konsep coretan lukisan yang indah.

### **1. Gambaran Tari**

Tari *Kelangan* menggambarkan 'citra diri manusia masa kini', yang terkadang lupa akan nilai-nilai hakiki, berbuat yang berlawanan dengan hati nurani. Akibatnya kehilangan jati diri, resah, dan gelisah selalu menghantui. Dengan semangat untuk memperbaiki diri, akhirnya berserah pada Sang Ilahi, memohon jalan yang lapang untuk bekal kehidupan di masa yang akan datang.

Filosofi tari *Kelangan* atau *kehilangan* adalah memberikan spirit, seyogyanya manusia jangan lupa diri dengan kebahagiaan semu. Apabila itu terjadi berakibat akan kehilangan jati diri, oleh karenanya senantiasa mengingat makna hidup dan selalu bersyukur kepada Sang Khalik.

## 2. Tipe Tari

Tipe tari *Kelangan* termasuk pada tipe tari murni, liris, dan dramatik. Tipe murni dapat dilihat dari tariannya yang lebih mementingkan keindahan gerak, kegembiraan, ceria yang berasal dari rangsang kinestetik (dalam hal ini rangsang kinestetik gerak Pencak Silat Nampon Trirasa); Adapun tipe tari liris dapat dilihat dari kualitas gerakan yang ringan, dalam arti tipe gerak murni namun lebih berkonsentrasi pada kualitas gerak ritmis melodis atau gerak dan lagu dengan iringan melodis. Biasanya diilhami oleh rangsang musik (dalam hal ini, iringan kendang dan instrumen bentuk tari Sunda gaya klasik menjadi dominan untuk mendukung setiap motif gerak); Sedangkan tipe dramatik, dalam tariannya mengungkapkan perasan-perasan, sedih, cemas, waspada, pasrah, gembira, ceria, semangat, namun lebih menekankan diungkapkan secara rampak (tarian bersama).

## 3. Susunan Gerak Pokok

Tari *Kelangan* merupakan tarian yang bergaya tari *Jaipongan* dengan mengambil sumber gerak jurus pencak *Nampon* yang dikolaborasi dengan ragam gerak tari bergaya *Jaipongan* dan ragam gerak hasil eksplorasi rangsang kinestetik, seperti dalam gerakan *Keupat Ranggah* memadukan gerakan keupat dalam tari klasik dan gerakan serta hasil eksplorasi gerak khusus sehingga menghasilkan penamaan beberapa gerak baru, antara lain seperti: *Keupat* anca dipadukan dengan gerak jurus *sorong dayung*, jurus *pasang* menjadi *bukaan namprak*; *Trisik* dengan jurus *wiyajakusumah* menjadi *motif gerak sorong dayung*

Gerak Pokok tari *Kelangan* terdiri atas: (1) *Keupat Kepret* ; (2) *Trisi* ; (3) *Bukaan*; (4) *Ngecrek*; (5) *Mincid Menjangan Ranggah*; (6) *Sontengan-tajong*; *Bedol nyundul langit*; (8) *Pabalatak*; (9) *Galeong tangkis Opat liwat*; (10) *Mincid Kombinasi*; (11) *Aced Goyang*; (12) *Tojos*; (13) *Cindek obah bahu*; (14) *Mincid Ombak banyu*; (15) *Ngalaga*; (16) *Trisi*.

## Beberapa Contoh Motif Gerak Tari



Gambar 1. Nanggey Bulan



Gambar 2. Pasang Tandang



Gambar 3. Bukan Namprak



Gambar 4. Nyawang Bulan



Gambar 5. Sorong Dayung



Gambar 6. Sonteng Tajong



Gambar 7. Tari Kelangan dengan 40 penari dalam acara Soka Gakay di Balai Sidang Senayan, 2014.



Gambar 8. Penulis bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Dirjen Kebudayaan, dan Sanggar Mawar Budaya dalam Festival Budaya Indonesia Kazakstan, 2013.

## Penutup

Karya tari hasil ciptaan penulis prosesnya sangat unik, berdasarkan permintaan yang tidak diduga sebelumnya, namun mendapat sambutan yang positif dari masyarakat. Tari *Kelangan* telah dilatihkan di beberapa Perguruan Tinggi di Bandung, Bali, dan Yogyakarta, komunitas seni dan para pelajar tingkat SLA. Bahkan di ISI Yogyakarta pada bulan Desember 2015 dipergelarkan di Gedung Orkestra dibawakan oleh 27 penari Program Studi Seni Tari ISI Yogyakarta, serta pada peringatan ulang tahun Prof. RM Soedarsono di tempat yang sama (2012).

Banyak karya penulis lainnya lahir karena tidak diduga sebelumnya, atas permintaan dari personal, baik seniman, maupun pejabat. Antara lain, karya tari kontemporer '*Nyi Ronggeng*' atas permintaan seniman Nano. S yang mendorong penulis untuk menciptakan karya tari yang berbeda dari seniman lain (1978), dan merupakan perjalanan sejarah yang berharga bagi penulis untuk berkarya, baik seni tari maupun tulisan tentang *Ronggeng* hingga saat ini. Karya tari *Balebat* atas permintaan Franki Raden untuk membangkitkan kembali spirit penulis dalam menciptakan tari kontemporer. Tari *Balebat* mengungkapkan kisah penolakan cinta sang ibu Dayang Sumbi pada anaknya Sangkuriang (2014). Karya lagu anak-anak sebanyak 12 lagu lengkap dengan gerak tarinya yang bermuatan nilai pengembangan karakter, atas permintaan Direktur Paud Kemdikbud (2016), serta karya-karya seni lainnya.

Proses penciptaan seni bagi setiap orang muncul dengan cara yang berbeda, ekspresi yang berbeda, warna yang berbeda, akan tetapi tidak lepas dari perjalanan panjang seniman sebagai pengamat dan pelaku seni, menjadikan modal dasar untuk menuangkan ide dan gagasan yang akan mengalir sesuai ekspresi, merupakan berkah dan harta yang tidak ternilai bagi para seniman pencipta seni.

## Daftar Bacaan

- Caturwati, Endang. 2007. *Tari Karian: Model Pembelajaran Tari Anak-anak di Daerah Subang Jawa Barat*. Bandung: STSI-Sunan Ambu Press.
- Hawkins, Alma M. 1991. *Moving from Within: A New Method for Dances Making*. Terj. I. Wayan Dibia 2003. *Bergerak Menurut Kata Hati*. Jakarta: Ford Foundation dan MSPI.
- Maryono, O'ong. 2000. *Pencak Silat: Merentang Waktu*. Yogyakarta: Galang Press.

# Metode dan Tahapan Kreatif Penciptaan Tari Legong Bawang Kesuna

Ni Nyoman Sudewi

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

## Pengantar

*Legong Bawang Kesuna* merupakan kreasi tari yang mencoba mengadopsi konsep *palegongan* (Bali). Tarian ini saya ciptakan pada tahun 1981 untuk persyaratan penyelesaian matakuliah Koreografi di Jurusan Komposisi Tari, Akademi Seni Tari Indonesia Yogyakarta. Atas usulan dari pengampu matakuliah ini, Ben Suharto (almarhum), *Legong Bawang Kesuna* yang ditarikan tujuh penari putri, diusung ke Bali mengikuti *event* Festival Seni III Institut Kesenian Indonesia, pada bulan Maret 1982. Festival ini diikuti semua perguruan tinggi seni se Indonesia. Serangkaian materi seni yang dipentaskan di panggung Ardha Candra, Art Center Denpasar, terbuka diapresiasi oleh masyarakat Bali yang datang menyaksikan. Kenyataan bahwa *Legong Bawang Kesuna* telah memotivasi kemunculan beragam bentuk legong kreasi di Bali. Hal ini memberi alasan kuat, mengapa setelah sekian tahun berselang konsep dan tahapan kreatif penciptaan berikut metode yang diterapkan perlu diulas-jelaskan.

Semua tarian memiliki intensi atau tujuan (Hanna, 1979: 24). Demikian halnya dengan penciptaan tari *Legong Bawang Kesuna* memiliki tujuan yaitu menawarkan satu bentuk tari yang berbeda dari bentuk tradisinya (*genre* tari Legong Keraton). Gagasan ini tentu beranjak dari beberapa permasalahan menarik, dan diasumsikan dapat dijawab melalui penciptaan karya. Permasalahan tari ini selanjutnya menjadi landasan aktivitas kreatif, mulai dari penataan dan penetapan konsep hingga proses mewujudkannya menjadi tarian.

Tulisan ini tidak bermaksud memberikan acuan baku dalam mengapresiasi tari tradisi sebagai sumber penciptaan tari. Pemaparan tentang konsep dan tahapan kreatif penciptaan tari *Legong Bawang Kesuna* ini diharapkan dapat memberikan satu wawasan berbeda dalam berkarya. Disadari bahwa, memahami proses untuk ‘menuju dan menjadi’, dipandang lebih memberi manfaat daripada kepuasan terhadap hasil yang didapatkan dari sebuah proses.

## Pembahasan

Dalam ranah seni pertunjukan di Bali, *Legong Bawang Kesuna* dapat dikategorikan sebagai satu bentuk *legong* kreasi, yang setidaknya dari segi garap koreografi kelompok belum pernah ada di Bali hingga tahun 1980-an. Penampilan karya ini di Bali dapat dikatakan menjadi penanda awal munculnya kreasi tari yang mengusung konsep garap tari *palegongan* dengan jumlah penari lebih dari dua. Memang tidak ada pengakuan secara terbuka oleh masyarakat seni di Bali, tetapi kenyataan di lapangan mendukung kebenaran hal tersebut. Dibia, salah satu tokoh seni pertunjukan di Bali, dalam pernyataannya menyebutkan bahwa sejak 1982 masyarakat di Bali mulai menyaksikan sajian tari kreasi *legong* yaitu *legong massal* dengan jumlah penari lebih dari lima orang (Djelantik, 2015: 249). Tahun 1982 yang dimaksud menunjuk pada pelaksanaan Festival Gong Kebyar pada bulan Oktober 1982. Sementara itu seperti sudah dijelaskan, *Legong Bawang Kesuna* ditampilkan di Bali pada bulan Maret 1982, dan ketika proses penciptaannya di Yogyakarta pada tahun 1981 sempat disaksikan juga dievaluasi oleh Dibia, pakar seni pertunjukan Bali yang banyak terlibat dalam penyelenggaraan berbagai festival seni di Bali. Pada pelaksanaan Festival Gong Kebyar 1982, salah satu persyaratan yang ditetapkan untuk pertama kalinya yaitu, menyajikan pula karya tari kelompok bercita rasa *palegongan*. Ketika itu dipentaskan delapan karya tari *palegongan* dengan gaya dan pola garap berbeda-beda, mewakili delapan Kabupaten di Bali. Demikian seterusnya, pada tahun-tahun berikut terus bermunculan karya *palegongan* baik di lingkungan masyarakat umum atau pun lingkup akademis oleh para mahasiswa tari di Bali juga di luar Bali.

Sebuah karya tari ‘menjadi’, setelah mengalami proses yang terakumulasi ke dalam serangkaian aktivitas yang berkelanjutan, berurutan atau pun tumpang-tindih saling melengkapi. Dengan mengacu pada panduan penulisan skripsi karya tari (*Task Force Jurusan Tari*, 2015) maka aktivitas kreatif penciptaan tari dapat diuraikan secara bertahap meliputi:

1. Perumusan ide penciptaan berdasarkan latar belakang permasalahannya.

2. Pemetaan ruang lingkup penciptaan yaitu perumusan konsep karya dan penentuan langkah-langkah prosedural berikut cara yang ditempuh dalam upaya merealisasikan konsep menjadi wujud karya.

Dengan mengikuti sistematika pentahapan seperti terpapar, maka penciptaan tari *Legong Bawang Kesuna* dapat dijelaskan sebagai berikut.

## Latar Belakang dan Rumusan Ide Penciptaan

Sebagai mahasiswa tari dengan pilihan bidang studi Komposisi Tari, maka salah satu pembelajaran wajib adalah membuat tarian (koreografi). Dalam berkarya, selalu ada kecenderungan untuk mencoba berbagai kemungkinan. Hal ini dianggap wajar mengingat bahwa sumber tema seluas samudra kehidupan, segala hal dari kejadian sehari-hari, perangai binatang, cerita rakyat, upacara, dan sebagainya dapat dijadikan tema tarian (Humprey, 1959:34-41).

Bekal pengetahuan dan keterampilan tari Bali yang dimiliki pada akhirnya menjadi salah satu pilihan untuk dijelajahi. Gagasan awal yang muncul adalah “membuat tari *legong* dengan jumlah penari lebih dari dua orang”. Gagasan tari ini muncul dari pengalaman mempelajari tari Jawa yaitu *bedaya*, tarian putri yang ditarikan sembilan penari putri. Disadari ada persamaan bentuk antara *legong* atau *legong keraton* dengan *bedaya*. Kesadaran ini semakin menguatkan keinginan untuk membuat tarian dengan memadukan bentuk *legong* dan *bedaya*. Perpaduan yang dimaksud mungkin tidak dalam arti yang mendalam.

Jujur diakui bahwa pemahaman saat itu terhadap tari *legong* dan *bedaya* baru sebatas hasil ‘pandangan mata’. *Legong* dan *bedaya* adalah dua genre tari dari dua budaya yang berbeda, tetapi jika dicermati tampak memiliki kesamaan dalam bentuk dan penstrukturan tarinya. Asumsi tentang kesamaan yang dimiliki keduanya, berdasarkan pengamatan saat itu dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) *Bedaya* dan *legong* adalah tarian putri dengan penari putri, sembilan untuk *bedaya*, dan dua orang untuk *legong*, dan masing-masing berbusana sama atau kembar,
- 2) Dalam penyajiannya baik *bedaya* atau pun *legong* menampilkan tarian murni-abstrak, juga memaparkan satu episode cerita secara simbolis.
- 3) Pada *bedaya*, bagian-bagian tarinya ditandai dengan proses perpindahan atau perubahan formasi penari kelompok yang disebut dengan istilah *rakit*. Presentasi lakon atau pendramaan ditampilkan dalam formasi *rakit gelar*, sesudah beberapa bagian menyajikan tarian murni-

abstrak, dan sesudah bagian pendramaan kembali diikuti dengan tarian murni-abstrak. Penstrukturan seperti ini juga dimiliki legong. Bagian-bagian pokok dalam struktur legong umumnya terdiri dari tarian murni-abstrak (bagian *kawitan*, *pangawak*, dan *pangecet*), dilanjutkan presentasi lakon atau pendramaan, dan diakhiri tarian murni-abstrak (bagian *pakaad*).

- 4) Presentasi lakon pada bedaya dan legong menyiratkan adanya simbolisasi konsep nilai 'dua', perwujudannya dengan penonjolan dua penari yang merepresentasikan dua karakter atau tokoh dalam cerita yang disampaikan.

Setelah mencermati kesamaan bentuk yang dimiliki *bedaya* dan *legong*, maka saya memiliki gagasan yaitu "menciptakan tari *legong* dengan mengadopsi bentuk *bedaya* terutama dalam jumlah penari lebih dari dua". Keputusan ini mempertimbangkan luasan wawasan dan keterampilan tari *legong* yang dimiliki. Dengan kata lain, tari *legong* atau *genre legong keraton*, diposisikan sebagai sumber penciptaan. Judith Lynne Hanna (1979: 3-5) menyatakan bahwa ada berbagai perbedaan perspektif pada tari berkaitan dengan nilai, sikap, dan kepercayaan yang dikonseptualisasikan oleh masing-masing senimannya. Berkaitan dengan ini, maka dipandang perlu untuk kembali menjelajahi tari *legong* sehingga menemukan celah bagi sebuah ide yang memberi 'ruang' bertumbuhnya kreativitas penciptaan saya. Pertanyaan yang mengarahkan, yaitu adakah permasalahan dari *legong* yang perlu dan dapat 'dibicarakan' melalui upaya penciptaan tari, serta alternatif jawaban seperti apa yang bisa ditawarkan?

*Legong keraton* oleh masyarakat Bali sering disebut *legong* tradisi atau pun *legong* klasik, menunjuk pada sekelompok tarian, saat sekarang diketahui ada sekitar 18 bentuk *legong*, yang masing-masing dalam perwujudannya mengikuti konsep bentuk dan struktur koreografi yang secara keseluruhan disebut seni *palegongan*. Selain dua penari putri berbusana kembar, aspek lain yang menandai konsep *palegongan* yaitu penggunaan dan pengolahan properti kipas dalam seluruh bagian tari, pemaparan lakon dari berbagai sumber dengan cara abstrak-simbolis dan memberi penekanan pada pemunculan dua karakter, juga penggunaan konsep estetika *ngigelin gambelan* yaitu ritme gerak sejajar dengan ritme musik terutama pada bagian tari murni-abstrak (Sudewi, 2011: 90-94).

Satu celah yang dipersepsikan memberi ruang tumbuhnya kreativitas yaitu faktor cerita yang dapat dipetik dari berbagai sumber, dan cara penyampaiannya secara abstrak-simbolis. Gagasan ini juga dipandang dapat seiring dengan gagasan awal yaitu penggunaan penari lebih dari dua orang, seperti bentuk *bedaya*.

Hal ini memicu hadirnya permasalahan atau pertanyaan kreatif yang pertama yaitu cerita apa yang dapat memenuhi kriteria untuk tari garap *palegongan* yang mengadopsi bentuk *bedaya*? Pertanyaan ini selanjutnya memunculkan pertanyaan ikutan seperti jumlah penari, pola garap gerak, desain busana, penggunaan dan pengolahan properti, komposer dan pola garap musik, penetapan bagian-bagian tari, dan sebagainya. Pertanyaan-pertanyaan ini selanjutnya mengarahkan pada perumusan ide penciptaan tari yaitu, “menciptakan tari *legong* baru dengan jumlah penari lebih dari dua, dalam bentuk garap koreografi kelompok, dan tetap menunjukkan adanya kesatuan konsep estetika *palegongan*”. Solusi yang langsung dapat diputuskan dari permasalahan ini adalah tetap memunculkan elemen *legong* tradisi dalam *legong* yang diciptakan. Elemen tersebut meliputi pola hubungan gerak-musik yang disebut *ngigelin gambelan*, pola pemaparan lakon, penggunaan properti kipas, dan desain busana. Dengan hadirnya atau masih dapat dikenalnya elemen-elemen tradisi ini, maka karya ini masih dapat dikategorikan sebagai tari *legong*, *legong* kreasi.

Jika rumusan ide karya atau ide penciptaan saya ini dicermati maka tampak tersirat tujuan dan manfaat dari aktivitas kreatif ini, yaitu menciptakan *legong* bentuk baru atau yang belum pernah ada sebelumnya. Dengan kata lain, melalui penciptaan tari ini akan dihasilkan satu bentuk kreasi dari tari *legong*. Hal ini juga menunjukkan bahwa *legong* sebagai tari tradisi memiliki kemungkinan untuk diolah-kembangkan. Tentu aktivitas seperti ini akan membawa manfaat bagi masyarakat seni pemilik *legong*, dan terhadap keberlangsungan *legong* sebagai seni tradisi.

## **Konsep Karya**

Rumusan ide penciptaan seperti disampaikan, pada akhirnya memunculkan imaji kreatif sebagai bentuk reaksi atas pengamatan intensif atau penjelajahan terus menerus terhadap elemen-elemen tari *legong keraton* atau seni *palegongan* sebagai acuan garap tari. Bayangan-bayangan kreatif ini selanjutnya diformulasikan menjadi konsep karya yang dapat mengarahkan laku kreatif perwujudan karya.

Konsep dipahami sebagai ide yang abstrak, yang merupakan konstruksi mental, dinyatakan melalui istilah-istilah dalam bentuk simbol atau kata-kata (Alfian, 2004: 2). Ide menunjuk pada realisasi dari gagasan menjadi sebuah rancangan yang tersusun dalam pikiran, yang selanjutnya dapat dinyatakan dalam bahasa lisan atau pun tulisan. Untuk mengubah ide menjadi konsep karya, masih dibutuhkan serangkaian proses berpikir yang logis termasuk mengkaji beberapa sumber yang berkaitan. Sumber yang dikaji di antaranya bentuk-

bentuk tari *legong* yang memiliki perbedaan signifikan yaitu Legong Lasem dan Legong Bapang. Legong Lasem memiliki struktur paling lengkap (lima bagian pokok), sementara Legong Bapang hanya memiliki tiga bagian dalam struktur tarinya (*bapang, pengadeng, bapang* atau pola A-B-A), dan tidak memiliki bagian pemaparan lakon secara khusus, tetapi tetap memvisualisasikan konsep nilai dua dalam wujud dua penari, pola tatanan gerak tarinya. Pemahaman tentang bentuk dan struktur *legong* juga didapat dari buku *Perkembangan Legong Keraton sebagai Seni Pertunjukan* (1974/1975). Sumber lainnya adalah ulasan La Meri dalam buku *Dance Composition: The Basic Elements* (1965). Meri membahas mengenai elemen-elemen komposisi tari yang memberi arahan teknis proses penciptaan tari. Selain Meri, ada Ellfeldt dalam buku *A Primer for Choreographers* (1967) diindonesiakan oleh Sal Murgiyanto, *Pedoman Dasar Penata Tari* (1977) memberi arahan kepada saya sebagai koreografer dalam menciptakan tari yaitu melalui tahapan awal pemahaman gerak hingga menjadi koreografi. Dari proses berpikir logis ini saya menemukan kerangka dasar pemikiran karya berupa alur dan keterkaitan antarkonsep yaitu:

- 1) Faktor cerita sebagai stimulan mengarahkan ditetapkannya tema tari dan judul karya.
- 2) Keindahan seni *palegongan* dijadikan acuan dalam penetapan dan pengolahan materi meliputi: pengolahan gerak-gerak dengan teknik tari Bali dan pemanfaatan properti kipas, penggunaan gamelan Bali dengan pola garap *kakebyaran* oleh komposer yang menguasai tari-karawitan Bali, dan rias busana penari tetap dalam visualisasi penari *legong*.
- 3) Garap koreografi kelompok dengan estetika seni *palegongan*, menjadi landasan dalam menetapkan jumlah penari dan memilih penari dengan keterampilan tertentu.
- 4) Pemanggungan di panggung prosenium memberi arahan pada pengolahan ruang bagi penari kelompok, di antaranya ide pemanfaatan *sidewing* kanan kiri panggung sebagai pintu keluar-masuk penari.

Kerangka dasar pemikiran ini selanjutnya diurai-jelaskan ke dalam konsep karya meliputi konsep dasar tari dan konsep penggarapan tari. Menurut Smith (1985: 20-32), konsep dasar tari secara spesifik terdiri atas: rangsang, tema, judul, bentuk dan cara ungkap. Konsep dasar selanjutnya menjadi landasan penetapan konsep garap tari yaitu konsep yang langsung memberi arahan tindakan kreatif dalam mewujudkan bentuk dan struktur tari. Konsep ini memberikan gambaran pola tindak kreatif melalui bahasan aspek-aspek teknis, meliputi gerak tari, penari,

musik tari, rias-busana, dan teknis pemanggungan. Ini dapat menjadi tuntunan langsung bagi tahapan proses pembentukan yang dilalui. Konsep karya *Legong Bawang Kesuna* dapat diringkas sebagai berikut.

### 1. Konsep Dasar Tari

Terkait keinginan saya menciptakan *legong* kreasi dengan mengadopsi bentuk *bedaya*, maka dalam memilih cerita dipertimbangkan cerita yang populer di masyarakat Bali dan Jawa serta memiliki kualitas yang dibutuhkan seni *palegongan*. Pengamatan langsung diarahkan pada satu cerita rakyat di Bali yaitu Bawang-Kesuna, yang juga ada di Jawa dikenal dengan nama lain yaitu Bawang Merah-Bawang Putih. Inti cerita sama, yaitu dua bersaudara yang sangat berbeda perilakunya. Pada cerita Bawang-Kesuna, Bawang (bawang merah) digambarkan sebagai anak yang baik, sementara Kesuna (bawang putih) sebagai anak yang suka memfitnah (*mapisuna*). Berkebalikan dengan cerita Bawang Merah-Bawang Putih di Jawa, diceritakan yang berperilaku baik adalah Bawang Putih.

Perbedaan karakter tokoh dalam kedua cerita ini tidak menjadi masalah karena yang utama adalah inti permasalahan yang ditawarkan yaitu konflik dua bersaudara. Permasalahan ini mengarahkan pada imaji karya yaitu pemunculan dua bersaudara dengan perangai berbeda seperti halnya warna bawang merah-putih, diinterpretasikan sebagai gambaran karakter keras-lembut, banyak tingkah-diam, marah-sedih, dan sebagainya. Konsep dualitas yang dipersepsikan sebagai perwujudan konsep nilai dua seperti dimiliki *legong* ini, diusung sebagai tema tari. Selanjutnya, nama Bawang-Kesuna dipinjam sebagai nama tari melengkapi istilah *legong*, *Legong Bawang Kesuna*. Penggunaan kata *legong* sebagai judul, untuk menegaskan bahwa tarian ini merupakan varian dari *legong*, dan *bawang-kesuna* dari kosakata bahasa Bali tentu lebih menyatu dengan kata *legong*.

Presentasi konflik dua bersaudara disampaikan dalam bentuk dan cara ungkap seni *palegongan* yaitu kombinasi tarian murni-abstrak dan pemaparan lakon secara simbolis. Bagian-bagian dalam struktur tari dikonsepsikan terdiri dari *kawitan* atau introduksi tentang kebersamaan yang serasi, divisualisasikan dengan gerak-gerak sederhana dalam pola waktu rampak simultan. Kemudian bagian *pangawak* dan *pangecet* dengan pola-pola gerak yang merepresentasikan konsep dualitas yaitu cepat-lambat, keras-lembut, lurus-lengkung, dilanjutkan bagian pendramaan dengan menghadirkan dua karakter berbeda dalam konteks melakukan satu pekerjaan, diakhiri dengan bagian *pakaad* kembali dengan konsep gerak rampak simultan sebagai presentasi pilihan dalam menyelesaikan masalah bahwa konsep dualitas tetap ada dalam kehidupan.

## 2. Konsep Garap Tari

Berkaitan dengan tema atau maksud tarian maka penari ditetapkan berjumlah gasal, antara lima sampai sembilan penari. Jumlah gasal dipertimbangkan untuk menghadirkan karakter lain mengimbangi pasangan yang berkonflik. Jumlah penari lebih dari tiga untuk kebutuhan variasi pengolahan ruang gerak dan formasi penari, juga sebagai penegasan keberbedaannya dengan *legong* tradisi oleh dua penari. Pertimbangan jumlah ini juga berkaitan dengan ruang pemanggungan yaitu panggung prosenium yang cukup luas.

Penari yang saya libatkan adalah mereka yang dipandang memiliki keterampilan teknik gerak tari Bali, kelenturan tubuh yang baik, juga kepekaan terhadap tempo, ritme dan 'rasa' gerak-musik Bali. Motif-motif gerak tari Bali putri seperti *ngumbang*, *nyeleog*, *tanjek agem*, *makecog*, *malincer*, juga gerak pengolahan properti kipas seperti *ngeliput*, *ngeluk*, *ngepel*, *ngekes* dan lainnya dijadikan motif dasar untuk ditemukan varian aksi dan pola gerak sesuai kebutuhan penyampaian tema.

Pola hubungan gerak dan musik dalam konsep *ngigelin gamelan*, tempo dan ritme gerak sejajar musik, menuntut penari harus memiliki kepekaan musikalitas yang baik. Demikian juga diperlukan komposer yang mengerti gerak tari dan pemusik yang memiliki ketrampilan memainkan alat yaitu gamelan *gong kebyar*. Penetapan gamelan *kebyar* sebagai alat karena saat itu di Yogya (kampus dan perkumpulan masyarakat Bali di Yogya) hanya memiliki gamelan ini. Dari sisi kebutuhan tari sebenarnya gamelan ini juga dipandang mampu memberi warna berbeda terhadap bentuk *legong*, yang umumnya menggunakan gamelan *palegongan*. Pola-pola *kakebyaran* yang ritmis menghentak-hentak juga dipandang sejalan dengan penyampain konflik secara simbolis dalam bagian pendramaan.

Untuk tujuan visualisasi tari *legong* secara lebih langsung, penari tetap menggunakan busana *legong* lengkap kecuali *sesimping*. *Sesimping* atau baju kulit tidak digunakan karena membutuhkan keterampilan teknis tertentu dalam pemakaian dan gerak penari. Warna busana dominan merah-putih menunjuk pada warna bawang yaitu merah dan putih.

## Metode dan Tahapan Penciptaan

Konsep karya harus dinyatakan melalui tindakan yang bertahap sehingga menjadi karya. Tindakan kreatif atau olah kreativitas yang dilalui secara bertahap meliputi kerja mandiri (koreografer) dan kerja kelompok (koreografer bersama penari, pemusik, dan tenaga teknis). Sebagai koreografer, sebelum kerja kelompok harus

sudah siap dengan materi yang akan ditransfer kepada pendukung karya. Dalam berproses yang melibatkan banyak individu, koreografer harus mampu menjadi pusat, panutan sehingga proses dan karya mencerminkan karakter diri, bukan dikuasai diri lain yang terlibat dalam proses. Untuk itu diperlukan kerja mandiri, mempersiapkan diri pada posisi sebagai koreografer, pencipta tari. Selanjutnya dalam kerja kelompok, tahapan yang dilalui meliputi seleksi penari dan komposer, diskusi konsep karya bersama penari dan komposer, penyampaian materi gerak kepada penari, penyelarasan gerak dan musik tari, persiapan teknis pementasan. Dalam merealisasikan tahapan kreatif ini diperlukan cara atau metode. Hadi (2011: 70-80) mengutip dari Hawkins menyebutkan ada tiga cara yang dilakukan yang dapat memberi sumbangan bagi pengembangan kreatif yaitu eksplorasi, improvisasi, dan komposisi.

Penemuan gerak sebagai langkah awal olah kreativitas dalam kerja mandiri, diarahkan oleh pemahaman terhadap tema tari yang dirinci dan disusun secara sikuentif ke dalam konsep tema-tema gerak pokok. Rangkaian konsep tema gerak ditransformasikan ke dalam motif-motif gerak tari Bali, hasil penjelajahan atau eksplorasi terhadap tari Bali karakter putri dengan atau tanpa properti kipas. Motif yang ditemukan selanjutnya divariasi-kembangkan melalui improvisasi, eksplorasi, dan pengorganisasian bentuk, sehingga potensi dari setiap motif awal dapat digali seluas-luasnya demi keberhasilan dalam mengkomunikasikan tema tarinya, dan kesatuannya dengan properti kipas yang digunakan selama menari. Properti kipas diolah sedemikian rupa sehingga mampu mempertegas pemaknaan setiap gerak murni ataupun beberapa gerak maknawi dalam bagian pendramaan.

Pemilihan penari dilakukan dengan mempertimbangkan kemungkinan keterampilannya menarikan gerak-gerak dasar yang telah tersusun. Saat itu hanya ada satu mahasiswa putri dari Bali yaitu Ni Wayan Mudiasih yang langsung dilibatkan sebagai peraga gerak dalam proses eksplorasi. Dari proses seleksi tertutup (satu persatu mahasiswa yang dipandang memiliki keterampilan tari Bali diminta mencoba menarikan beberapa motif pokok), dipilih lima mahasiswa lainnya dengan keterampilan dasar tari Jawa tetapi tampak cukup berhasil mengimitasi gerak-gerak tari Bali yang dicontohkan. Mahasiswa tersebut yaitu Sumiani, Ajeng, Jiyu Wijayanti, Trie Wahyuni, dan Titiek Agustin. Dengan demikian diputuskan jumlah penari tujuh orang termasuk penata sendiri. Semua penari dalam proses pemberian materi koreografi, diberi 'ruang' untuk menemukan kemungkinan perubahan atau pengembangan motif demi kenyamanan dalam bergerak, juga ketepatan pemanfaatan gerak berdasarkan konsep waktu dalam kelompok, dan

pembentukan formasi penari. Respon kreatif para penari tetap dalam konteks tema dan bentuk tari, yang sudah terlebih dahulu dipahamkan melalui diskusi konsep karya. Koreografi *Legong Bawang Kesuna* ditata tanpa atau penari *on stage* sejak awal hingga akhir tarian. Hal ini hanya sebagai satu bentuk penegasan tentang bentuk sajian tari yang dijadikan acuan yaitu *legong* dan *bedaya*. Kedua tarian ini dalam sajiannya juga tidak menggunakan penari. *Legong* mengawali dan mengakhiri tarian secara *on stage*, sementara pada *bedaya* *exit-entrance* penari hanya di awal dan akhir tarian.

Berkaitan dengan dinamika dan kesesuaian gerak dengan tema, maka komposisi musik tari diupayakan dapat memberi penguatan ‘rasa’ dan karakter gerak. Untuk keperluan ini, komposer yang bersedia bekerjasama yaitu I Wayan Senen terlebih dahulu telah menata struktur musik berdasarkan konsep struktur tari yang telah didiskusikan. Menurut Senen (wawancara Januari 2016), musik tari yang diciptakan untuk *Legong Bawang Kesuna* merupakan gending aransemen yang bersumber dari gending-gending Bali terutama gending *palegongan*, dengan menggunakan media gamelan *gong kebyar*. Musik ini dibuat sebagai partner tari. Konsep dualitas dari Bawang dan Kesuna diungkapkan dengan berbagai pola dinamik (*tungkalik*) seperti keras lirih (*nguncab ngees*), cepat lambat (*becat adeng*), gelombang suara (*ngumbang ngisep*), tinggi rendah (*kendang lanang wadon*) dan lain-lain. Pola garapan yang berbentuk *tabuh telu palegongan* (*pengawak*) sengaja diadopsi dari pola gending *palegongan* klasik dengan maksud agar karakter *legong* masih tampak kental. Sementara pola-pola gending yang dibuat baru dengan ukuran agak pendek dibuat sebagai kontras (*tungkalik*) dari pola gending yang berukuran panjang seperti pada bagian *pengawak*. Dalam sajiannya, musik tari tidak menggunakan *tatandakan* atau *sasendonan* (Jawa: *sindhenan*) seperti pada musik *legong* tradisi. Hal ini selain karena *juru tandhak*-nya tidak ada, Senen ingin lebih menonjolkan garap instrumen dengan maksud agar para penonton/pendengar dapat merasakan nuansa karakter *bawang kesuna* melalui keabstrakan alunan elemen musikal dari instrumen gamelan yang digunakan.

Adapun metode dan proses penggarapan yang digunakan Senen mengacu kepada metode penciptaan atau penggarapan karawitanologi Bali pada umumnya. Bentuk gending *Bawang Kesuna* terdiri dari *pangawit* (introduksi), *pangawak* (lagu pokok), *pangecet* (lagu bagian akhir), dan beberapa bagian yang lebih kecil untuk pendramaan dan guna mendukung konsep estetika sebuah karya *tabuh* (karawitan instrumental), dan disesuaikan dengan kebutuhan tari.

Latihan tari dan musik pada awalnya terpisah, kecuali saya sebagai koreografer sesekali hadir di latihan musik dan sebaliknya Senen sebagai komposer mengikuti latihan tari. Ketika masing-masing penari dan pemusik sudah mengetahui materi dasar, latihan mulai digabung untuk saling menyesuaikan terutama dalam hal ritme dan dinamika. Dalam proses ini sering terjadi perubahan ataupun pengembangan motif dalam konsep pengulangan, percepatan, perlambatan, penambahan aksi sehingga gerak dan musik terjalin penuh sesuai konsep keindahan *ngigelin gamelan*.

Jika dikaitkan dengan tema yang disampaikan, sebenarnya persoalan tempat tidak harus spesifik, tetapi memenuhi syarat untuk bergerak. Namun demikian, untuk kebutuhan proses dan penyajian hasil, tempat pertunjukan atau area tari menjadi penting dipersiapkan sejak awal. Pengolahan gerak dan formasi kelompok tujuh penari, sejak awal diorientasikan untuk area tari panggung prosenium. Hal ini ditetapkan dengan pertimbangan bahwa untuk sajian di panggung prosenium, penonton hanya berada pada satu sisi yaitu depan. Dengan demikian tatanan koreografi hanya memperhatikan kebutuhan perspektif penonton dari satu sisi saja. Sementara itu, seperangkat gamelan *gong kebyar* yang akan mengiringi ditempatkan di area depan panggung sisi kanan atau kiri sehingga 'komunikasi' gerak penari dan permainan musik tetap terjaga.

Elemen seni lainnya yang memperindah sajian tari secara visual adalah rias busana. Disain, warna, maupun bahan yang digunakan dalam rias busana, dipertimbangkan untuk kenyamanan penari dalam bergerak, keselarasan dengan tema tari, dan sajian seni *palegongan*. Sesuai dengan konsep karya yang sudah dirancang maka rias busana yang digunakan tidak berbeda secara signifikan dengan rias busana *legong* tradisi. Pada busana *legong* tradisi, kelengkapan busana dari bahan kulit yang ditatah terdiri atas *ampok-ampok* yang dikenakan melingkar di pinggang, *lamak* yang digantungkan di dada menjuntai menutupi muka badan, *sesimping* atau baju kulit menutupi torso bagian atas area bahu, *badong lanying* (bentuk segitiga menutup *sesimping*, melingkari leher) dan *gelang kana* dikenakan di lengan atas dan pergelangan tangan. Dengan pertimbangan teknis pemakaian, ketrampilan gerak penari, dan karakteristik gerak tari yang selaras dengan tema maka untuk *Legong Bawang Kesuna* selain warna yang berbeda juga kelengkapan busana kulit hanya menggunakan *ampok-ampok*, *badong* (bentuk bundar, dalam tari tradisi biasa dipakai untuk karakter putra), dan *gelang kana*. Perbedaan tampak seperti gambar 1 dan 2.



Gambar1. "Legong Lasem" dengan busana legong tradisi lengkap bagian kostum dari bahan kulit ditatah yaitu *sesimping* (baju kulit) ditumpangi *badong lanying* (bentuk segitiga), *lamak* (menjuntai di dada), dan *ampok-ampok* (melingkar di pinggang). (Foto Dok. Ni Nyoman Sudewi, 93)



Gambar 2. *Legong Bawang Kesuna* saat pementasan di panggung Arda Candra Denpasar Bali. Tampak perbedaan busana pada warna dan kelengkapan kostum dari kulit yang dikenakan hanya *ampok-ampok* dan *badong* (bentuk bundar hingga menutupi bahu). (Foto Dok. Ni Nyoman Sudewi, 1982)

## Penutup

Kelancaran proses penciptaan sangat tergantung pada sistematika prosedural dan cara atau metode yang diterapkan, juga kerjasama yang terjalin di antara para pendukung. Hal ini akan terwujud jika koreografer mampu memposisikan dirinya sebagai *leader*, berada di pusat aktivitas. Koreografer yang juga ikut menari, sering kehilangan atau setidaknya kurang cepat menangkap, merasakan kelemahan karyanya. Untuk itu, dalam proses harus ada pendamping, pengamat yang mampu memberikan masukan yang dibutuhkan. Dalam proses penciptaan *Legong Bawang Kesuna*, dosen pengampu (Ben Suharto), komposer (I Wayan Senen) hampir selalu hadir memantau latihan yang berlangsung. Satu kesempatan baik, menjelang akhir proses ada kesempatan mengkonsultasikan koreografi ini kepada I Wayan Dibia (pakar di bidang tari Bali). Evaluasi, masukan, dan saran yang diberikan terutama terkait dengan ‘rasa’ gerak para penari yang masih *njawani*.

Transformasi konsep karya ke dalam wujud gerak (dalam pengertiannya sebagai motif) ataupun wujud rangkaian gerak (bentuk tari secara keseluruhan) saya realisasikan melalui tahapan kreatif kerangka aktivitas eksplorasi, improvisasi, dan pengorganisasian bentuk. Eksplorasi dan improvisasi berlangsung tidak secara hirarkis, tetapi sering bolak-balik dengan mempertimbangkan berbagai evaluasi yang menyertai. Demikian halnya dengan pengorganisasian bentuk sebagai terminal dari sebuah penjelajahan (eksplorasi) spontan (improvisasi) untuk mendapatkan kepastian sebuah bentuk atau wujud, sangat dimungkinkan mengalami pengulangan proses, dan dianggap selesai ketika karya dipentaskan. Ini pun tidak berarti berakhirnya suatu proses, tetapi lebih sebagai suatu tanda adanya akhir dari sebuah proses, yang selanjutnya masih mungkin diproses kembali. Hasil akhir dari proses ini selanjutnya dapat dijadikan dasar penemuan lainnya, begitu seterusnya berulang-ulang. Oleh karenanya dapat ditegaskan bahwa orientasi proses lebih bermanfaat daripada sekedar meraih hasil yang diharapkan.

Rangkaian gerak yang tersusun dalam durasi sekitar 15 menit, berkaitan erat dengan musik yang mengiringi baik dari rangkaian melodi, ritme, dan tempo. Secara struktural tarian ini memiliki tiga bagian pokok yang berkelanjutan, seperti juga struktur musiknya, distrukturkan mengacu pada bentuk *palegongan*. Bagian pertama, menyajikan rangkaian gerak murni-abstrak (terdiri dari *pangawit*, *pangawak*, *pangecet*), bagian kedua pemaparan lakon secara simbolis dengan gerak-gerak yang secara samar dapat dikenali maknanya tentang melakukan suatu aktivitas dan konflik yang terjadi. Aktivitas yang dijadikan acuan gerak

adalah kegiatan yang biasa dilakukan remaja di pedesaan yaitu menumbuk padi. Gambaran kegiatan ini juga ada disampaikan dalam cerita Bawang-Kesuna.

Kekuatan atau nilai kebaruan *Legong Bawang Kesuna* adalah pada garap koreografi kelompok tujuh penari putri. Garap koreografi kelompok untuk menciptakan *legong* kreasi, merupakan satu pilihan dari banyak pilihan yang tersedia. *Genre* tari *legong keraton* dengan konsep estetika seni *palengongan*, masih memiliki banyak celah untuk dijadikan sumber atau acuan penciptaan tari, seperti ditunjukkan kreasi-kreasi *legong* yang muncul kemudian setelah *Legong Bawang Kesuna*. Meskipun celah-celah yang ada sudah direspon dengan karya, tetap saja terbuka kemungkinan bagi koreografer lainnya untuk merespon dengan cara berbeda sesuai kapasitas pengetahuan dan ketrampilannya. Satu hal harus diperhatikan, bahwa memanfaatkan tradisi sebagai sumber acuan harus diorientasikan untuk memberi kekuatan atau daya hidup bagi tradisi itu sendiri.

## Daftar Bacaan

- Alfian, Teuku Ibrahim. 2004. "Dimensi Teori dalam Wacana Ilmu Pengetahuan". Makalah disampaikan dalam Kuliah Umum di Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada, 01 Oktober 2004.
- Dana, I Wayan., Ni Nyoman Sudewi, dan Bambang Pudjasworo. 1996/1997. "Estetika Tari Bali: Kajian tentang Prinsip Keindahan Tari Legong dan Tari Kebyar". [Laporan Penelitian]. Yogyakarta: Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 1996/1997.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dibia, I Wayan., et al. 1993. "Prinsip-prinsip Dasar Keindahan Seni Tari Bali: Sebuah Studi Awal". [Laporan Penelitian]. Denpasar: Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Denpasar.
- Dibia, I Wayan. 1999. *Selayang Pandang Seni Pertunjukan Bali*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- \_\_\_\_\_. 2004. *Pragina: Penari, Aktor, dan Pelaku Seni Pertunjukan Bali*. Malang: Sava Media.
- Djelantik, Ayu Bulantrisna (ed.). 2015. *Tari Legong: Dari Kajian Lontar Ke Pangung Masa Kini*. Denpasar: Dinas Kebudayaan Kota Denpasar.
- Ellfeldt, Lois. 1977. *A Primer for Choreographers* (1967), Terj. Sal Murgiyanto. *Pedoman Dasar Penata Tari*. Jakarta: Lembaga Pendidikan Kesenian Jakarta.
- Hadi, Y. Sumandiyo. 2011. *Koreografi: Bentuk – Teknik – Isi*. Yogyakarta: Cipta Media.

- Hanna, Judith Lynne. 1979. *To Dance is Human: A Theory of Nonverbal Communication*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Humphrey, Doris. 1959. *The Art of Making Dances*. New York: A Dance Horizons Book, Princeton Book Company.
- Meri, La. 1965. *Dance Composition: The Basic Elements*. Massachusetts: Jacob's Pillow Dance Festival.
- Proyek Pengembangan Sarana Wisata Budaya Bali. 1974/1975. "Perkembangan Legong Keraton sebagai Seni Pertunjukan". Denpasar: Pemerintah Bali melalui Proyek Pengembangan Sarana Wisata Budaya Bali.
- Smith, Jacqueline. 1985. *Dance Composition: A Practical Guide for Teachers* (1976), Terj. Ben Suharto. "Komposisi Tari: Sebuah Petunjuk Praktis Bagi Guru". Yogyakarta: IKALASTI.
- Sudewi, Ni Nyoman. "Perkembangan dan Pengaruh Legong Keraton terhadap Pertumbuhan Seni Tari di Bali pada Periode 1920-2005". [Disertasi]. Yogyakarta: Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, Sekolah Pascasarjana, Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.
- \_\_\_\_\_. 1998. "Legong Bapang: Sebuah Pengembangan Kreatif Struktur Palegongan". [Laporan Penelitian]. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Task Force* Panduan Tigas Akhir Jurusan Tari. 2015. "Panduan Tugas Akhir Skripsi dan Skripsi Karya Tari". Yogyakarta: Jurusan Tari, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

# Pengalaman Menyutradarai Teater Perempuan “Pilihan Pembayun” (Teater Kini Berbasis Tradisi)

Yudiaryani

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

## Pengantar

Awalnya adalah Riset

Pertunjukan teater *Pilihan Pembayun* awalnya merupakan kegiatan penelitian Hibah Kompetensi tahun 2011 yang dikelola, pada waktu itu, oleh Direktorat Pendidikan Tinggi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Penelitian tersebut merupakan keinginan saya merancang suatu kerja penyutradaraan dengan metode, sistem dan teknik Mini Kata. Penyutradaraan Mini Kata menguji coba relasi dan komparasi sumber-sumber teater tradisi dan teater modern. Demikian juga, saya menggunakan konsep Mini Kata untuk menafsir ulang cerita tentang Pembayun, menjadi naskah drama *Pilihan Pembayun*.

Sebagai sebuah metode, Mini Kata membantu keinginan saya mengimplementasikan ide tentang *Pilihan Pembayun* melalui penyutradaraan teater kini berbasis tradisi. Keinginan tersebut terdorong oleh langkanya penciptaan pertunjukan teater melalui riset, yaitu riset akademik yang menggabungkan berbagai elemen teater modern dan elemen teater tradisi untuk menjadi wujud teater kini. Saya berharap dengan penggabungan keduanya pertunjukan *Pilihan Pembayun* akan selaras dengan citarasa penonton masa kini. Saya mengambil elemen-elemen pertunjukan tradisi dari gerak *Bedhaya*, tembang Jawa, gerak silat, komposisi Ketoprak, sedangkan elemen-elemen pertunjukan modern

adalah dari gerak dan komposisi Mini Kata, gerak *hip-hop*, gerak *inner acting* seting minimalis, dan panggung prosenium.

Istilah “Mini Kata” pertama kali dicetuskan oleh seorang penyair dan jurnalis, Goenawan Mohamad ketika menyaksikan pertunjukan nomor-nomor improvisasi tahun 1968 oleh WS Rendra, setelah kepulangannya dari Amerika tahun 1967 (Yudiaryani, 2015:3-4). Rendra memperkenalkan nomor-nomor tersebut—yang disebut Goenawan Mohamad—sebagai pertunjukan Mini Kata. Nomor-nomor improvisasi tersebut hanya mengutamakan gerak indah yang berupa imaji dengan komposisi panggung sederhana dan akting tanpa dialog, hanya dengan bunyi ujaran ”bip bop...bip bop” dan desisan ”zzz...zzz”. Bentuk ini merupakan suatu usaha penyadaran akan keterbatasan dunia verbal—sebuah kehendak puisi untuk menghindarkan diri dari kecerewetan kata-kata dan sedapat mungkin langsung menggambarkan suatu situasi. Pada saat pertama kali pertunjukan Mini Kata ditampilkan, banyak menumbuhkan pro dan kontra penonton, karena saat itulah untuk pertama kalinya mereka menyaksikan teater modern tanpa naskah drama.

Pertunjukan Mini Kata menjadi populer dan digemari oleh anak-anak muda di tahun 70-an. WS Rendra dan Mini Kata menjadi kajian disertasi saya tahun 2007. Meskipun dianggap sebagai suatu metode pelatihan, gerak Mini Kata mampu menjadi suatu pertunjukan teater dengan dihadiri penonton. Riset penciptaan teater melalui metode Mini Kata menggeser cara saya menyutradarai teater dari yang semula berbasis pada pelatihan semata, menjadi berbasis pada training–pelatihan–workshop– pertunjukan. Jika sebelumnya saya hanya tertarik dengan teater kata-kata, saat ini saya menyutradarai *Pilihan Pembayaran* dengan menggabungkan *acting*, *singing*, dan *dancing*.

### Inspirasi Masa Lalu dan Masa Kini

Dalam sebuah buku berjudul *An Invitation to the Theatre* tulisan Kernodde (1967: 5-6) dinyatakan bahwa perjalanan pertunjukan teater dari tahun ke tahun dari suatu masa ke masa berikutnya hingga masa kini merupakan suatu perjalanan revitalisasi. Kernodde membaginya ke dalam enam cara tampilan, yaitu realisme dalam wujud *well made play*, dua modifikasi awal realisme dinamakan “realisme terseleksi” dan “realisme terstilisasi” yang muncul tahun 1920-an, dan tiga cara pergulatan dengan realita yang penting yang berkembang di tiga dekade terakhir, yaitu realisme abstrak, realisme dongeng Timur, dan realisme epik. Realisme di abad ke-19 menjadi kelanjutan dari romantisme abad sebelumnya, dan kemudian beralih menjadi peristiwa ‘di sini’ dan ‘saat ini’, dari imajinasi fantasi perjalanan

beralih pada kajian jurnalistik bagaimana masyarakat hidup, dari spekulasi idealistik beralih pada ketertarikan pragmatik dengan persoalan-persoalan aktual, dari kemegahan pangeran dan pahlawan beralih pada perjuangan masyarakat biasa. Dari keenam tampilan tersebut terdapat elemen pertunjukan yang hilang dan ada elemen baru yang muncul, dan ada elemen panggung yang saling bergabung, dan ada elemen yang berubah bentuk. Saya melakukan proses penyutradaraan teater *Pilihan Pembayun* berada dalam dinamika keenam tampilan tersebut.

Dengan konsep revitalisasi teater semacam itu, saya mengerjakan suatu proses “bongkar pasang”, yang dalam bahasa ilmiahnya suatu kesadaran dekonstruksi. Bagi saya, semua karya seni teater pasti mengalami dekonstruksi, karena seni pertunjukan teater sifatnya sesaat; setiap malam pertunjukan mati. Jika pertunjukan berlangsung dua hari, maka pertunjukan malam pertama tidak akan sama persis dengan malam kedua. Menurut Munslow (1997: 125), kesadaran dekonstruksi tidak sekedar mengartikan masa lalu sebagai produk tekstual penyampai sejarah yang berbentuk narasi tertulis, tetapi narasi tertulis adalah bentuk penceritaan (*story telling*) yang juga menjadi model tekstual bagi masa lalu itu sendiri. Sebenarnya, sejarah tidak pernah ada sampai ahli sejarah menuliskannya dalam bentuk narasi tentang masa lalu. Artinya, bahwa bukan masa lalu yang ingin dipastikan, tetapi pesan di masa lalu lah yang ingin dipastikan oleh kesadaran dekonstruksi. Dengan demikian, saya memperlakukan masa lalu sebagai sebuah teks untuk diuji kemungkinan-kemungkinan maknanya. Oleh karena saat ini kita sering meragukan pesan yang pasti, maka bagi saya peristiwa di masa lalu adalah “kemungkinan-kemungkinan” pesan tentang masa lalu. Tidak seorang pun dapat mengklaim bahwa dirinya mengetahui masa lalu sebagai adanya. Kesadaran dekonstruksi dalam mencipta seni dengan seluruh kemungkinan-kemungkinan mendorong saya untuk terus melakukan bongkar pasang.

Kerja bongkar pasang dalam rangka menghidupkan kembali bentuk pertunjukan beserta nilai-nilai yang dikandungnya merupakan cara pula untuk mendekatkan pertunjukan *Pilihan Pembayun* pada cita rasa penonton kini. Sebagai pengajar dan sutradara teater, saya berada dalam lingkungan yang kondusif untuk berkarya seni. Jurusan Teater ISI Yogyakarta, tempat saya menimba ilmu dan seni, dikelilingi oleh atmosfer berkesenian. Berada di Jurusan Teater, setiap hari saya mendengar suara para aktor meneriakkan dialog-dialog dari sebuah naskah drama. Beranjak keluar dari Jurusan, di sebelah kiri terdengar bunyi gamelan, tembang-tembang Jawa dengan hentakan kaki penari lengkap dengan suara

para instruktornya. Menoleh ke kanan, suara saxopone, drum, dan terompet yang terdengar dari Jurusan Musik Barat. Berjalan ke daerah sebelah selatan, akan terdengar bunyi gamelan dan suara para calon dalang melantunkan *suluk* dimulainya pergelaran wayang kulit. Bagi saya, suasana seni tradisi dan modern bergabung membangun imajinasi kreatif bagi siapa pun yang meresapinya.

Sebagai pelaku seni, saya tidak memiliki latar belakang tradisi yang kental. Saya dididik dengan latar belakang keluarga militer dan hampir tidak pernah menggeluti kesenian tradisi. Ayah saya yang militer selalu mengajarkan pada saya bagaimana sebagai warga negara Indonesia harus mencintai negaranya. Hampir setiap minggu, saya dan kakak-kakak saya diajak ayah untuk menonton film perang di bioskop. Sepulang menonton, ayah saya selalu menambah inspirasi kami terhadap nasionalisme dan heroisme. Kelak, suasana di masa kecil semacam itulah yang selalu menginspirasi kerja kreatif saya. Sikap egaliter, disiplin, dan kepatuhan merupakan cara saya untuk luruh setia pada profesi saya sebagai dosen dan seniman. Sikap menyukai tantangan ke depan juga merupakan ciri khas karakter anak militer. Salah satunya adalah membongkar kemandegan dan mencipta kebaruan. Sikap-sikap seperti itulah yang juga menyadarkan saya untuk tidak pernah meninggalkan nilai-nilai moral dan etika yang sudah mentradisi dalam lingkungan akademik saya. Bahwa apa yang terjadi di masa lalu, hal yang mentradisi adalah sesuatu yang layak untuk dipertimbangkan kembali. Bagi saya, seni tradisi kaya akan imajinasi dan luwes untuk “ditempli” apa saja, dibongkar pasang pun seni tradisi bisa menjelma menjadi sebuah karya yang modern yang bisa dinikmati oleh penonton dari latar belakang sosial dan ekonomi yang berbeda-beda. Saya belajar menyerap tradisi melalui suasana kreatif, pergaulan antar kreator seni, irama kerja, dan diskusi akademik bersama teman sesama pengajar di Jurusan Teater dan Jurusan lain di lingkup Fakultas Seni Pertunjukan.

### Menjadi Sutradara Teater Perempuan

Sering kita mendengar bahwa menyutradarai teater adalah “kerja” laki-laki. Artinya, bahwa teater adalah dunia laki-laki. Sangat jarang perempuan menjadi sutradara teater. Pada saat saya menjadi sutradara teater sekitar lima belas tahun yang lalu, tepatnya tahun 2000, hanya ada satu sutradara perempuan yang dikenal di Indonesia, yaitu Ratna Sarumpaet. Selain Ratna, saat itu, mungkin sayalah yang meneruskan jejaknya sebagai sutradara teater. Banyak pemeran perempuan, tetapi langka sutradara perempuan di panggung teater. Sutradara adalah seorang pemimpin, pembimbing, pelayan, dan juru taman bagi kelompoknya. Di masyarakat penganut sistem patriarki, sutradara adalah cerminan diri laki-

laki. Misalnya, latihan teater sering dilakukan di malam hari, dan sering saya menghantar pemain saya pulang malam hari. Banyak persoalan keluarga pemain menjadi materi diskusi saya dengan mereka. Saya dan pemain sering berlatih dari jam 5 sore hingga jam 12 malam. Pada tahun 2001, saya mendirikan Komunitas Teater Perempuan, yang kemudian tahun 2005 berubah menjadi Lembaga Teater Perempuan Yogyakarta. Lembaga ini berbicara tentang perempuan dan segala persoalan yang dihadapi perempuan, baik persoalan yang dihadapi secara domestik maupun persoalan secara publik. Melalui lembaga ini, saya dan teman-teman perempuan—mereka adalah kolega dan mahasiswa saya di Jurusan Teater dan seniman perempuan—berusaha menyuarakan rasa keterpinggiran kami dari mayoritas laki-laki di dunia teater. Konsep berteleter saya adalah tidak menjadikan teater perempuan sebagai teater “teriak”, tetapi teater “inspiratif” yang mengajak laki-laki bekerja sama. Teater saya adalah teater yang mengajak kaum perempuan untuk menjadi perempuan yang “tangguh”, yang tidak menadahkan tangan di bawah, tetapi menelungkupkan tangan di atas yang artinya selalu siap memberi bantuan tanpa selalu meminta. Tantangan bagi saya sebagai sutradara perempuan adalah bagaimana mewujudkan konsep, ide, tentang “perempuan” menjadi suatu bentuk pertunjukan teater berbasis jender. Saya memilih dan merancang panggung berdasarkan elemen-elemen panggung yang memang bisa dilakukan oleh perempuan, misalnya saya tidak akan menggunakan artistik panggung yang rumit, besar, dan berat. Saya lebih banyak memusatkan permainan drama dengan *inner acting realis* daripada drama dengan epik kolosal yang banyak pendukungnya. Maka dengan berbasis jender, gaya penciptaan teater modern saya yang berbasis tradisi akan menampilkan dan akan menumbuhkan apresiasi penonton tentang bagaimana selayaknya perempuan yang berkesenian.

Sebagai sutradara perempuan dan penggagas lahirnya Komunitas Teater Perempuan Yogyakarta tidak mudah menangani keberlanjutan komunitas tersebut. Banyak tantangan dan hambatan yang harus saya hadapi. Hambatan terbesar adalah pendanaan. Sebuah komunitas teater sangat bergantung pada pendiri sekaligus pemimpinnya. Mulai dari bentuk ekspresi garapan, audisi pemain, hingga pendanaan ditentukan oleh pendiri komunitas. Tidak heran ketika seorang pendiri/pemimpin komunitas berhenti karena sesuatu hal maka berhentilah aktivitas komunitas tersebut. Demikian juga yang terjadi pada komunitas saya hingga saat ini, yaitu Lembaga Teater Perempuan. Jika saya mendapat hibah penelitian, jika saya berhasil menabung dari gaji saya setiap bulan, jika saya mendapat sponsor dana, jika saya menerima naskah yang berpihak pada perempuan, jika saya dibantu pemain-pemain yang mau bekerja keras tanpa honor yang memadai, saya mampu menggarap sebuah pertunjukan teater. Saat

ini, ketergantungan sebuah komunitas teater terhadap pendirinya masih tinggi. Apalagi jika suatu komunitas teater yang tidak profesional, seperti lembaga Teater Perempuan Yogyakarta ini, tidak menempatkan karya kreatifnya sebagai suatu karya industri, maka pilihan agar tetap eksis adalah dengan semboyan – meniru Putu Wijaya – “gagah dalam kemiskinan”. Artinya, kami berlatih dahulu, kami berproses bersama dahulu, baru kemudian kami berpikir bagaimana mencari dana dan akan pentas di mana dan kapan. Kami mencipta dari titik nol hingga mewujudkan pertunjukan. Mirip dengan pola perburuan masyarakat primitif, yaitu dengan “magi simpatetik”. Meniru tarian kijang hingga binatang kijang datang mendekat dan kita tangkap. Begitulah kami “berburu” untuk menghidupi komunitas kami. Pertunjukan teater *Pilihan Pembayun* adalah contoh perburuan kaum perempuan yang berjalan dari Yogyakarta tahun 2012 dan 2013, lanjut ke Jakarta dan Singapore tahun 2014, hingga ke Surabaya tahun 2015.



Gambar 1. Dari kiri ke kanan: Pembayun menyamar sebagai Ledhek Madusari. Inten Pawestri adalah panglima perang Perdikan Mangir. Sekar Dadu adalah panglima perang Mataram.

Adegan ini merupakan cerminan dari gaya pertunjukan teater kini berbasis jender. Spektakel adegan menunjukkan ketangguhan seorang tokoh perempuan, yaitu Pembayun, Sekar Dadu, dan Inten Pawestri.

## Pembahasan

### Cerita tentang *Pembayun* menjadi Naskah *Pilihan Pembayun*

Awal penciptaan *Pilihan Pembayun* memang cukup idealis, yaitu ingin menyutradarai teater modern berbasis riset. Risetnya adalah tentang nilai-nilai tradisional dalam cerita tutur untuk diwujudkan kemudian menjadi bentuk teater modern yang mampu diterima oleh penonton masa kini. Setelah riset penciptaan di tahun 2012, pertunjukan teater *Pilihan Pembayun* dipentaskan di Jurusan Teater ISI Yogyakarta tahun 2013, dan kemudian di tahun 2014 *Pilihan Pembayun* dengan bantuan dana dari Dinas Kebudayaan DIY dipentaskan di Jakarta, dan mendapat kesempatan unjuk kebolehan di ajang *The 8th Asia Pacific Bureau Theatre Schools Festival & Directors Conference*, yaitu pertemuan seluruh sekolah teater se Asia Pasifik yang tahun itu diselenggarakan di LASALLE College of the Arts Singapore. Di akhir tahun 2015, untuk melaksanakan program Fakultas Seni Pertunjukan, *Pilihan Pembayun* digelar kembali di Taman Budaya Cak Durasim Surabaya. Dengan format yang agak berbeda dengan sebelumnya, yaitu dengan suasana Ludruk dan Saweran, *Pilihan Pembayun* mendapatkan apresiasi yang bagus. Berkat promosi di media internet, dan juga melibatkan peran serta alumni teater dan tari di Jawa Timur, pertunjukan teater *Pilihan Pembayun* disaksikan sekitar 800 penonton yang terdiri dari siswa SMA, mahasiswa, umum, dan seniman di Jawa Timur. Dengan demikian proses penciptaan teater *Pilihan Pembayun* mengalami perjalanan panjang dan melelahkan. Berawal dari riset di ruang studio teater dan berjalan jauh dari Jogjakarta, Jakarta, Singapore, dan berakhir di hadapan penonton Surabaya. Saya tidak tahu kemana lagi *Pilihan Pembayun* akan mengembara.

Pada saat penelitian dirancang, saya menggunakan cerita sejarah yang populer di masyarakat, yaitu kisah tentang *Pembayun* dan *Mangir*. Kisah *Pembayun* dan *Mangir*, hampir dapat disamakan dengan kisah *Romeo dan Juliet* di Barat, sering digunakan untuk menunjukkan bagaimana penguasa di Mataram memperlakukan perdikan di sekitarnya untuk tunduk dan mengakui kekuasaan Mataram. Tema politik sering dilekatkan terhadap kisah tersebut. Dalam penelitian ini, saya menampilkan tema yang jarang diperbincangkan, yaitu tentang pergolakan batin seorang perempuan. *Pembayun* harus memilih apakah dia mengikuti pesan bapaknya atau mengikuti rasa cintanya terhadap suami.

Di bawah ini terdapat perbedaan dua versi cerita, yaitu antara cerita *Pembayun* yang selama ini dipercaya oleh masyarakat dan cerita *Pilihan Pembayun* sebagai versi cerita saya dan pendukung Lembaga Teater Perempuan Yogyakarta.

Tabel 1. Dua versi cerita, *Pembayun* dan *Pilihan Pembayun*

Sinopsis <i>Pembayun</i>	Sinopsis <i>Pilihan Pembayun</i>
<p><b>Cerita:</b> Panembahan Senopati Raja I Kerajaan Mataram merasa resah karena Mataram masih belum mampu menaklukkan wilayah Perdikan Mangir. Atas saran Penasehatnya, wilayah Mangir hanya bisa ditaklukkan dengan cara halus. Akhirnya diputuskan menjalankan siasat <i>mbarang ledhek</i>. Rara Pembayun putri Panembahan Senopati diperintahkan menyamar sebagai ledhek untuk mbarang diiringi pengawal terpilih sebagai niyaganya. Rombongan ledhek sebelum berangkat mampir dulu ke Sendang Kasihan menjalani ritual pengasihian bagi Rara Pembayun agar menjadi ledhek yang menarik. Ketika rombongan sampai di wilayah Mangir segera disambut oleh rakyat dengan suka cita. Berita tentang ledhek cantik sampai ke telinga Mangir Wanaboyo. Akhirnya Mangir melamar dan menikahi ledhek Pembayun. Ki Ageng sangat bersukacita, ia mengadakan pesta besar-besaran ketika kandungan istrinya genap 7 bulan (mitoni). Di malam Mitoni itulah dengan berat hati Pembayun menceritakan bahwa dirinya adalah putri Panembahan Senopati. Atas bujukan Pembayun, akhirnya Mangir datang menghadap Panembahan Senopati di Mataram. Kedatangan Mangir di Mataram disambut meriah, oleh karenanya beliau dilarang membawa senjata karena itu pisowanan keluarga. Saat Ki Ageng Mangir sungkem dikaki Panembahan Senopati, maka segera Panembahan Senopati membenturkan kepala Mangir pada watu gilang, Mangir tewas dengan kepala hancur. Ia dikubur dengan separo badan di luar dinding istana separuh lagi di dalam istana sebagai simbol musuh sekaligus menantu.</p> <p>Tokoh:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pembayun</li> <li>2. Adisara</li> <li>3. Baru Klinthing</li> </ol>	<p><b>Cerita:</b> Panembahan Senopati Raja I Kerajaan Mataram merasa resah karena Mataram belum mampu menaklukkan wilayah Perdikan Mangir. Senopati memikirkan cara agar dapat menaklukkan pemimpin Perdikan, Ki Ageng Mangir Wanabaya. Strategi <i>mbarang tledek</i> dirancang, dan diutuslah Nyi Adisara bersama dengan putrinya Pembayun menyamar sebagai <i>tledek</i>. Mangir adalah Perdikan yang subur dan demokratis. Ki Ageng Mangir Wonoboyo dicintai oleh rakyatnya. Dengan cinta, Ki Ageng Mangir menikahi Madusari. Namun penyamaran Pembayun terbongkar oleh senopati kepercayaan Mangir, Inten Pawestri. Pembayun dan Mangir bertengkar hebat. Nyi Sepuh segera mengatur siasat bersama dengan Baru Klinting ketika hendak mengantar pulang Pembayun ke Mataram. Mangir menyamar sebagai Baru Klinting, demikian juga sebaliknya. Pada saat Mangir sujud di kaki Senopati, dan ketika Senopati akan membenturkan kepala Mangir di singgasananya, terjadi perlawanan dari Baru Klinting yang menyamar sebagai Mangir. Di tengah perkelahian, Panembahan Senopati mengenali Baru Klinting adalah anak kandungnya. Penyatuan Mataram dan Mangir berada di tangan Baru Klinthing, yaitu penyatuan Merapi dan laut Kidul. Pembayun memilih pergi bersama Mangir untuk menyongsong masa depan. Senopati, di satu sisi, harus melepas putrinya. Di sisi lain, ia harus membunuh anaknya sendiri.</p> <p>Tokoh:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pembayun -&gt; Ledek Madusari</li> <li>2. Adisara -&gt; Nyai Pinjung</li> <li>3. Nyai Sepuh (Ni Ayu Paker)</li> <li>4. Inten Pawestri (tokoh rekaan)</li> <li>5. Sekar Dadu (tokoh rekaan)</li> <li>6. Baru Klinthing</li> </ol>

Inten Pawestri merupakan tokoh rekaan yang dimunculkan sebagai tokoh yang mampu merealisasikan konsep-konsep pertahanan bagi Perdikan Mangir. Inten Pawestri secara harafiah berarti intannya perempuan. Ia dimaksudkan sebagai lambang seorang perempuan yang patut menjadi teladan, karena ia cantik, cerdas, teguh pendirian dan berkilau seperti permata batu intan. Batu intan tidak hanya indah namun juga keras bahkan mampu membelah kaca. Inten Pawestri memperlihatkan kekerasan hati dan ketangguhan jiwa. Seorang perempuan dapat menjadi sekeras intan dan selembut sutra. Sekar Dadu merupakan tokoh rekaan yang berfungsi sebagai kepanjangan tangan Nyai Adisara, panglima perang Mataram. Sesuai tugas-tugasnya sebagai telik sandi yang tangguh, nama Sekar Dadu berarti bunga berwarna *dadu* (jingga). Ia merupakan setangkai bunga yang cantik, cerdas penuh muslihat dan pandai olah kanuragan. *Dadu* atau jingga merupakan warna mencolok namun susah dikelompokkan ke dalam warna-warna legendaris semacam putih (untuk melati atau menor), atau merah (untuk mawar atau rose). Bunga-bunga warna *dadu* atau jingga biasanya tumbuh sebagai semak-semak liar semacam bunga *telekan* (*lantana sp*), atau *kenikir* (*tembelek ayam*). Warna dadu atau Jingga merupakan warna mistis yang mengancam, sesuai tugas dari tokoh Sekar Dadu sebagai eksekutor di lapangan. Tokoh Baru Klinthing juga merupakan tokoh rekaan dengan tafsir baru. Baru Klinthing secara tradisi berwujud tombak sakti. Tombak yang terjadi dari lidah ular yang dipotong tersebut menghidupkan kembali kisah tombak Baru Klinthing dalam legenda *Rawa Pening*, atau kisah Ajisaka. Di dalam legenda atau dongeng rakyat pengulangan tema atau motif sering dilakukan dengan tujuan untuk mendukung angan-angan kolektif komunitas. Dikisahkan bahwa tokoh Baru Klinthing merupakan simbol dari hasil hubungan gelap Ki Ageng Mangir II dengan Ni Ayu Sunti dengan kisah Ni Ayu Sunti memangku pisau yang dipinjamnya dari Ki Ageng Mangir II, sehingga pisau tersebut melesak masuk ke dalam rahimnya dan jadilah ia hamil. Kelak Ni Ayu Sunti melahirkan anak bernama Baru Klinthing. Tokoh Baru Klinthing merupakan tokoh simbol, tidak berwujud tombak, melainkan manusia cacat. Sebuah kerajaan selalu memiliki abdi *palawija* yakni orang-orang cacat, yang sesungguhnya merupakan ‘pelengkap’ kekuasaan. Perdikan Mangir memiliki Baru Klinthing. Abdi *palawija* yang cacat dipercaya dapat menolak bala dan menjadi perantara supranatural pada kekuatan Dzat Maha Tinggi, karena di balik kecacatan tersembunyi anugerah keilahian.

Di dalam *Pilihan Pembayun* tokoh Baru Klinthing menjelma menjadi sosok penting yang bijak, strategis, dan sakti mandraguna. Namun tokoh ini tetap menyandang wujud yang tidak tampak normal, yaitu “*kembar dampit*”. Satu mewujud dan satunya tidak mewujud; terkadang tampak satu orang dan kadang

tampak dua orang. Ide tentang “*kembar dampit*” tersebut ingin menegaskan tentang peran masa lalu dan masa depan Baru Klinthing yang merupakan anak Merapi, penjaga kota Mataram di sisi utara. Baru Kinthing adalah masa lalu yang menjadi dasar bagi gerak Pembayun dan Mangir ke masa depan. Pembayun dan Mangir adalah masa depan, sedangkan Baru Klinting adalah masa lalu. Keduanya tidak dapat dipisahkan, karena fungsi dan perannya saling mendukung.

Tokoh Pembayun menyamar menjadi Ledhek Madusari. Nama Madusari berarti intisari madu. Madu merupakan cairan nektar yang sangat manis dan berkasiat, apalagi intisari yang dikandungnya. Nama tersebut menyiratkan karakter seorang *ledhek* yang cantik manis, luwes, dan selalu sedap dipandang dalam segala gerak tarian, *solah bawa*, dan budi bahasanya. Ia tidak sekedar menarik secara lahiriah namun juga memancarkan daya tarik magis yang menawan sekaligus memiliki nilai guna yang luarbiasa bagi Mataram.



Gambar 2. Pembayun menyamar menjadi Ledhek Madusari ketika bersama pengiringnya berangkat menuju Perdikan Mangir

Tokoh Nyai Adisara adalah selir Panembahan Senopati, ibu Pembayun. Ia merupakan teluk sandi yang hebat yang dimiliki Mataram, sehingga ia pernah diutus untuk tugas perdamaian ke wilayah Madiun. Tokoh Adisara menyamar menjadi Nyai Pinjung. *Pinjung* dalam istilah Jawa merupakan cara memakai kain dari dada sampai ke bawah tanpa memakai stagen. *Pinjungan* biasanya dilakukan

ketika para perempuan mandi baik di sungai, di sumur atau pun di sendang, bukan di *pakiwan* (kamar mandi). Adisara dimaksudkan sebagai simbol orang yang bersedia dan siap untuk '*klebus*' (basah benar karena air), siap menanggung segala resiko, dan terjun langsung menghadapi segala tugas dan masalahnya. Nyai Pinjung merupakan orang yang bersedia melakukan apa pun demi junjungannya Panembahan Senopati.

Nyai Sepuh merupakan nama dari tokoh Ni Ayu Paker, yakni ibunda dari Ki Ageng Mangir Wonoboyo III (atau Ki Ageng Mangir IV). Disebut sebagai Nyai Sepuh karena Ibunda Mangir Wonoboyo III ini merupakan 'ibu Suri' bagi Tanah Perdikan Mangir. Beliau seorang perempuan yang cerdas, matang dan bijaksana yang mampu menjadi sesepuh tanah Perdikan Mangir. Strategi Nyai Sepuh menyelamatkan Mangir dari pembunuhan yang telah dirancang Senopati. Baru Klinthing harus menggantikan Mangir yang tewas di tangan Senopati. Baru Klinthing melakukan dharma, dan ia *moksa*.

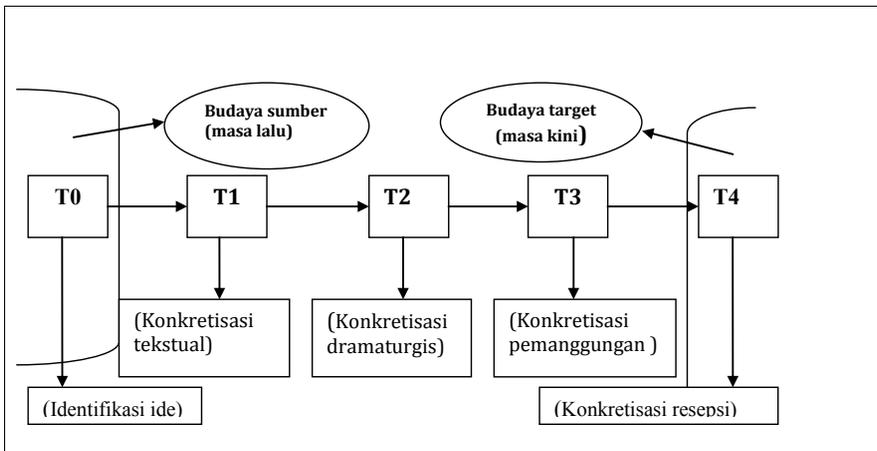
Dengan menafsirkan cerita *Pembayun* menjadi *Pilihan Pembayun* saya ingin menunjukkan bahwa hidup tidak sekedar menjalankan *laku*, tetapi hidup adalah dan menjadi pilihan-pilihan seperti yang dihadapi baik Senopati, Mangir, maupun Pembayun. Pada saat kita sudah menentukan pilihan, maka hidup adalah perjuangan mempertahankan pilihan. Pilihan yang dilakukan Pembayun menjadi kontekstual saat ini. Setelah pertunjukan *Pilihan Pembayun* usai, banyak orang yang mengatakan bahwa tokoh-tokoh perempuan dalam pertunjukan sangat kuat karakternya dan tangguh dalam sikap dan tindakannya. Memang sedari awal, dasar kerja kreatif saya pada "persoalan-persoalan perempuan". Dapat dikatakan bahwa beberapa karya penyutradaraan saya, seperti pertunjukan teater *Perempuan Nagari*, *Vagina Monolog*, *Konde yang Terburai*, dan *Pilihan Pembayun* berpihak pada perempuan. Saya berusaha menampilkan persoalan perempuan sekaligus solusi untuk menghadapinya. Persoalan perempuan yang pernah saya tampilkan di antaranya, kekerasan dalam rumah tangga, konflik ekonomi antara suami dan istri, ketidakadilan dan keterpinggiran yang dialami perempuan dalam ranah publik, ketidakmampuan perempuan berbicara tentang dirinya yang tersakiti.

### Riset dan Pendekatan Teoretik

Kita kembali kepada riset penyutradaraan *Pilihan Pembayun*. George R. Kernodde (1967: 354-355) menyatakan bahwa suatu pertunjukan teater adalah hasil dari pelaku seni merelasikan dan mengkomparasikan struktur dan tekstur pertunjukan. Struktur pertunjukan adalah tema, plot, dan penokohan. Tekstur pertunjukan adalah dialog, suasana/irama, dan spektakel. Relasi dan komparaasi

merupakan proses perubahan bentuk dari struktur menjadi tekstur. Tema, plot, dan penokohan adalah isi, konten, atau pesan pertunjukan. Pada saat ketiganya hadir di atas panggung, maka yang disaksikan oleh penonton adalah bentuk dialog, suasana, dan spektakel. Penyutradaraan *Pilihan Pembayun* adalah relasi dan komparasi struktur dan tekstur tradisi dengan struktur dan tekstur teater modern. Untuk mewujudkan relasi dan komparasi keduanya, saya bekerjasama dengan koreografer-koreografer dari Jurusan Tari, yaitu Daruni dan Iwan Dadijono, dan komposer dari Jurusan Etnomusikologi, yaitu Warsana Kliwir.

Mendasari langkah-langkah penciptaan *Pilihan Pembayun*, saya menggunakan teori transmisi Patrice Pavis (1992: 138—139). Pavis membuat skema tentang bagaimana perjalanan pertunjukan teater yang dimulai dari identifikasi ide budaya sumber sebagai dasar penciptaan hingga menjadi pertunjukan teater, dan yang kemudian ditanggapi atau diresepsi penonton. Teori transmisi Pavis menunjukkan rute perjalanan kreatif pertunjukan teater sebagai berikut:



### Tahap Nol (T0) adalah Mengidentifikasi Ide Dasar Penyutradaraan

Tahapan Nol merupakan identifikasi ide dalam ranah budaya sumber. Ide masih abstrak dan berada di angan dan pikiran seniman sehingga ide ini belum memiliki wujud yang jelas. Melacak budaya sumber dilakukan dengan menganalisis kekhasannya atau ciri-ciri khasnya, baik dari idiom bentuk maupun pesan yang dikandungnya. Mendekatkan kekhasan bentuk budaya sumber dengan kekhasan budaya target secara kontekstual. Kontekstualisasi budaya sumber memperkaya bobot 'pesan' bagi resepsi penonton.

Di tahapan ini, saya berusaha memahami budaya Jawa di Yogyakarta. Tahapan ini dapat digunakan sebagai cara menemukenali cerita lisan dengan pesan-pesannya yang hidup di masa lampau dan berkembang di masyarakat. Dapat dikatakan bahwa cerita *Pembayun* memiliki beberapa kekhasan Yogyakarta. Sejarah Mataram Kuna dan Mataram Islam, serta cerita tentang *Mangir-Pembayun* dengan kisah cinta mereka dan juga semangat bela negara dari Mangir dan Pembayun menjadi bagian yang selalu kami diskusikan dalam proses pelatihan. Terutama bagian bagaimana sulitnya Pembayun memilih antara kehendak ayahandanya atautkah suaminya yang harus diikuti. Dalam keyakinan beragama saya, Islam menempatkan perempuan di sisi suaminya, sehingga di adegan terakhir tidak ada adegan tewasnya Mangir di tangan Panembahan Senopati. Bukan Mangir yang terbunuh tetapi Baru Klinthing. Mangir melarikan diri bersama dengan Pembayun. Adegan akhir tersebut dimaknai bahwa Mangir-Pembayun adalah masa depan yang harus diperjuangkan dan dilestarikan. Bahwa penyatuan trah kasultanan Mataram dengan trah kerakyatan Mangir adalah wujud sejatinya masyarakat Yogyakarta. Bagi saya, Yogyakarta adalah daerah yang multikultur dengan beragam etnis dan budaya yang mampu hidup berdampingan. Masyarakat Yogyakarta dikenal sebagai masyarakat penuh toleransi terhadap berbagai perbedaan.

Pada saat elemen-elemen budaya Jawa disepakati menjadi sumber ide garapan, saya kemudian berdiskusi dengan Iwan dan Daruni bagaimana mengimplementasikannya menjadi suatu gerak, yang bagi saya, bukan gerak suatu struktur tari Jawa tetapi gerak yang bebas, gerak yang “menarik” isi hati. Jika dengan istilah Mini Kata, gerak tersebut adalah gerak naluri, yaitu gerak yang mampu berdialog tidak hanya melalui verbal tetapi juga melalui batin aktor. Gambar di bawah ini merupakan proses pencarian bentuk gerak yang mampu mengekspresikan perasaan, emosi, dan batin tokoh. Gerak-gerak tersebut bersifat spontan. Banyak gerak yang mereka temukan. Penemuan-penemuan tersebut kemudian ditransfer kepada penari dan juga aktor di saat proses latihan.

### Tahap Pertama

Tahap Pertama (T1) adalah mengobservasi elemen artistik budaya sumber. Tahapan ini merupakan *textual concretization* (konkretisasi tekstual), yaitu usaha seniman mengkonkretkan gagasan melalui wujud artistik. Cara yang dilakukan adalah mencari keutamaan nilai-nilai budaya sumber yang pernah dikenali. Misalnya, makna kisah *Pembayun* yang menjadi pesan yang disampaikan seniman kepada penonton. Tahap pertama ini merupakan konkretisasi gagasan ke dalam

bentuk artistik, yaitu pemindahan nilai-nilai budaya sumber melalui pemilihan teknik dan materi untuk membuat suatu model tampilan.

Bentuk panggung prosenium menjadi pilihan saya, karena saya ingin meletakkan satu unit level persis di area tengah permainan. Di titik tengah panggung adalah area panggung terkuat, sehingga akan memudahkan penonton berkonsentrasi menonton pertunjukan. Kemudian satu layar putih vertikal tergerai di atas level. Layar putih berfungsi sebagai eksit dan entrans tokoh, terutama tokoh supranatural seperti pasukan lampor Merapi dan Ratu Kidul.



Gambar 3. Bentuk area permainan aktor di tengah panggung pertunjukan



Gambar 4. Adegan pembuka meletusnya gunung Merapi dengan pasukan lampor

## Tahap Kedua

Tahap Kedua (T2) adalah mewujudkan perspektif pencipta. Tahapan ini merupakan tahapan *dramaturgical concretization* (konkretisasi dramaturgi), yaitu usaha penyesuaian antara eksplorasi seniman dengan perspektifnya. Di dalam tahapan ini, beragam konteks mulai diperhitungkan seniman. Konteks budaya target mulai ditanggapi seniman. Seniman memilih materi dan teknik penciptaan untuk mengkonkretkan elemen-elemen pertunjukan. Cita rasa penonton diamati cermat. Kecenderungan selera estetis penonton menjadi bahan pertimbangan kreativitas seniman. Di dalam tahapan ini, kreativitas penciptaan secara pertunjukan mulai mendapat bentuknya.

Penyutradaraan dengan kolaborasi ragam konvensi seni saya sebut sebagai *Teater Mix-Text*, yaitu teks yang memungkinkan ditampilkan kembali ke dalam bentuk “seolah-olah”. Maka saya menyebut garapan saya sebagai kolaborasi gerak “seolah Bedhaya (Bedhayan)”, “seolah Minikata (Minikata-an)”, “seolah HipHop (Hip-Hopan)”. Gerak *Bedhayan* memiliki konsep penyatuan antara makro dengan mikro kosmos. Keaktoran membutuhkan konsep tersebut dalam pencarian karakter peran. Gerak *Minikata-an* memiliki konsep mengolah gerak naluri yang

mampu memperkaya dialog menjadi suatu keindahan tersendiri. Gerak *Hiphopan* menjadi konsep gerak yang dinamis sekaligus ritmis dan kontekstual. Ketiganya diharapkan mampu memperkaya bentuk pertunjukan teater *Mix-Text Pilihan Pembayun*, baik dari keaktoran, penyutradaraan, artistik, dan musik.



Gambar 5. Adegan latihan Mini Kata. Konsep melingkar ditampilkan dengan pemeran-pemeran utama duduk melingkari seting di bagian tengah panggung. Gerakan terjadi secara bersamaan. Pemeran bergerak, berdialog, dan menembang. Pemeran melingkar bergerak halus tanpa suara, dan ketika gilirannya tampil, mereka akan masuk dalam lingkaran.

Pertunjukan *Pilihan Pembayun* adalah hasil penafsiran saya terhadap cerita *Pembayun*. Agar pertunjukan ini disukai penonton, maka saya berusaha memasukkan elemen-elemen yang disukai penonton. Di Yogyakarta, penonton dari kelas tertentu masih menikmati tari *bedhaya*. Bahkan para penari klasik Jawa selalu mengimpikan anak perempuan mereka kelak menjadi penari *bedhaya*. Maka gerak tari *bedhaya* akan masuk menjadi elemen pertunjukan. Iwan, sang koreografer, menyebutnya dengan *gerak bedhayan*, bukan gerak murni *bedhaya* tetapi “seolah-olah *bedhaya*”. Anak-anak muda masa kini menyukai gerak *hiphop* yang terinspirasi oleh penari *hiphop* di Amerika. Saya juga ingin agar ada elemen gerak *hiphop* di adegan para *ledhek*. Gerak *hiphop* adalah gerak yang

energik penuh dengan luapan emosi dan saya pikir sesuai dengan gerak energik para *ledhek*. Gerak emosi penari *ledhek* yang dulu ditarikan dengan gerak tari kerakyatan, untuk pertunjukan *Pilihan Pembayun* ditarikan dengan gerak *hiphop*. Gerak Mini Kata dilakukan para aktor ketika menampilkan gejolak hati Mangir dan Pembayun. Pada saat penyamaran Pembayun menjadi *ledhek* Madusari terbongkar, marahlah Mangir dan terjadi pertikaian sengit yang hampir adu fisik. Gerak Mini Kata yang berbasis pada gerak naluri tampil di panggung bersama dengan dialog yang mereka ucapkan.



Gambar 6. Latihan pencarian gerak dan emosi Panembahan Senopati ketika menyampaikannya hasratnya menguasai Perdikan Mangir.



Gambar 7. Latihan pencarian gerak dan emosi Ratu Kidul ketika memberi wejangan pada Panembahan Senopati.

Adegan Mini Kata adalah puncak adegan pertunjukan *Pilihan Pembayun*. Saya selalu menyampaikan pada mahasiswa penyutradaraan, bahwa setiap karya penyutradaraan harus ada adegan-adegan *masterpiece* (unggulan). Adegan inilah yang tidak akan pernah dilupakan oleh penontonnya. Seorang sutradara harus merancang dengan baik pengadeganan, agar penonton mampu mengikuti alur ceritanya. Kejutan dramatik, baik melalui kekuatan akting pemeran maupun permainan lampu dan musik harus berkelindan di setiap adegan tanpa diduga penonton. Pengadegan yang mampu dirancang dengan irama “*kendho-kenceng*” menjadi pula bagian dari pertunjukan. Videografi ditampilkan untuk menunjukkan adegan meletusnya Gunung Merapi dan sebagai simbol kelahiran bayi “aneh” Baru Klinthing. Videografi gelombang besar dan deburan ombak Laut Selatan—tampak seolah akan menelan penonton—mengiringi kedatangan tokoh Ratu Kidul untuk me-wisuda Pembayun menjadi Ledhek Madusari. Saya merasakan bagaimana kerjasama yang indah antara sutradara, koreografer, komposer, dan videografer menyebabkan adegan Mini Kata tampil begitu spektakuler. Seperti yang dikatakan Kernodde bahwa keindahan sebuah pertunjukan teater adalah ketika seluruh pendukung berhasil mengkolaborasikan dengan baik dialog, irama, suasana, dan spektakel.



Gambar 8. Gerak Hiphop-an para Ledhek ditampilkan di Yogyakarta (kiri) dan di Jakarta (kanan)



Gambar 9. Gerak Bedhayan ditampilkan di Yogyakarta (kiri) dan ditampilkan di Jakarta (kanan)

### Tahap Ketiga

Tahap ketiga (T3) adalah mentransfer ide menjadi wujud panggung. Tahapan ini merupakan usaha mendekatkan perspektif seniman dengan penerimanya, yaitu dengan cara memodifikasi bentuk tradisi atau bentuk yang telah ada, dan bentuk modern atau bentuk yang baru tercipta. Gaya penciptaan akan mewujudkan dengan jelas, sehingga metode penciptaan seniman pun sebagai ciri khas dirinya tampil di atas panggung.

Saya menyutradarai kisah menarik bak Romeo dan Juliet tersebut dengan menggabungkan beragam konvensi seni pertunjukan yang telah kita kenali bersama, di antaranya gerak Mini Kata, gerak tari *bedhaya*, gerak HipHop, *inner acting* realis, musik diatonik-pentatonik, dan bentuk panggung stilisasi. Naskah yang akan menjadi dasar garapan berjudul *Pilihan Pembayun*, karya Hirwan Kuardhani. Tafsir lain dari cerita tersebut adalah bahwa bukan Mangir yang dibunuh Panembahan Senopati, tetapi Baru Klinthing yang adalah anak gelap Panembahan sendiri. Kemana Mangir? Dan Juga Pilihan Pembayun? Atas seijin Panembahan Senopati, Pembayun dan Mangir lari dari kekacauan perang Mataram-Mangir. Agama Islam memang mengatur bahwa istri harus patuh pada suami, tentu saja suami yang juga patuh pada agama. Dari sudut pandang inilah, tafsir *Pilihan Pembayun* memberi wujudnya.



Gambar 10. Adegan rakyat Perdikan Mangir: Rakyatnya rukun dan panen selalu berlimpah.

Dalam pertunjukan *Pilihan Pembayun*, semua pemain memainkan 3-4 karakter tokoh. Misalnya, pemain yang berperan sebagai Baru Klinthing berperan sebagai penari *ledhek* dan pengendang. Pemain yang berperan sebagai penari *bedhayan* berperan juga sebagai penari *ledhek* dan prajurit. Penari *bedhayan*, prajurit perempuan, dan rakyat Perdikan Mangir diperankan oleh pemain yang sama. Oleh karena bentuk pertunjukan epik semacam ini memang membutuhkan tokoh-tokoh figuran yang cukup banyak, maka untuk mengurangi jumlah pemain dilakukan multikasting, kecuali bagi aktor yang memainkan tokoh Mangir, Pembayun, Panembahan Senopati dan Nyai Adisara. Melalui cara tersebut, yaitu multitasking pemeran, akan memudahkan pertunjukan ditampilkan oleh siapa pun keliling di kota mana saja dan untuk peristiwa apa saja.

#### Tahap Keempat

Tahap keempat (T4) adalah menakar tanggapan atau resepsi penonton. Tahapan ini merupakan konkretisasi penerimaan, yaitu ujicoba seniman mendekati konkretisasi penciptaan elemen-elemen pertunjukannya kepada citarasa penontonnya. Cita rasa penonton bertemu dengan cita rasa seniman. Terjadi pertemuan antara kreativitas artistik seniman dan kualitas estetis penonton.



Gambar 11. Pengadeganan Mini Kata dalam adegan terbukanya penyamaran Pembayun (kiri), dan adegan cinta kasih Mangir dan Pembayun (kanan).

Pertunjukan Teater Mix Text *Pilihan Pembayun* dipentaskan dengan acara yang berbeda-beda di empat tempat dan acara, yaitu di Jurusan Teater ISI Yogyakarta, di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, di La Salle Colleges of the Art Singapore, dan di Taman Budaya Cak Durasim Surabaya. Awalnya saya mencari tahu citarasa penonton di masing-masing tempat tujuan pertunjukan melalui narasumber setempat. Dari titik itulah, saya melakukan pembenahan dan penyesuaian kualitas artistik. Pada saat *Pilihan Pembayun* dipentaskan di Jurusan Teater ISI Yogyakarta,—yang sebagian besar penontonnya adalah mahasiswa seni,—saya menampilkan adegan ‘*dramatic reading*’, di beberapa adegan, seperti adegan pembuka cerita, adegan suasana kerakyatan Perdikan Mangir, dan suasana romantis antara Panembahan Senopati dan Nyai Adisara. Dialog dalam adegan-adegan tersebut dibacakan oleh aktor-aktor yang berperan sebagai tokoh. Adegan *dramatic reading* dirancang untuk menunjukkan bagaimana kepiawaian aktor ketika membaca dialog sambil duduk, tidak menggerakkan tangan dan kakinya, dan hanya bertumpu pada karakter vokal mereka. Itulah keindahan *dramatic reading*. Keindahan lainnya adalah ketika halaman-demi halaman dibuka dan dibalik dengan cara bersamaan oleh para aktor, bunyi halaman-halaman kertas, dan tampilan konsentrasi pemain ketika membaca, yang semuanya menjadikan suasana dan spektakel panggung mengesankan. Bagi seorang aktor, *dramatic reading* menjadi salah satu cara untuk menunjukkan ketrampilan vokal, yaitu bagaimana mengatur nafas, artikulasi, dan volume suara hingga dialog yang diucapkan terdengar sampai penonton yang duduk paling belakang sedangkan aktor masih dalam posisi duduk.

Pada saat *Pilihan Pembayun* ditampilkan di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, gaya pertunjukannya pun mengalami perubahan. Penontonnya sebagian besar adalah mahasiswa yang tidak terlalu paham tentang seni teater, dan sebagian lagi adalah seniman Jakarta. Adegan *dramatic reading* saya hilangkan. Karakteristik penonton di Jakarta adalah menyukai tontonan yang lucu tetapi dengan kualitas ketrampilan tinggi. Saya mengartikannya sebagai pertunjukan modern penuh suspense dan spektakel. Maka saya menampilkan gaya tontonan yang cepat, lugas, detil.



Gambar 12. Adegan yang dimainkan dengan gaya *dramatic reading* dipadu dengan tembang Jawa.

Saya menambahkan *modern ballroom dance* di adegan Mini Kata. *Bedhayan* ditarikan semua oleh pemain teater. Silat gaya Yogya lebih saya tampilkan secara detil daripada sebelumnya. Permainan *inner acting* yang ditampilkan para aktor yang berperan sebagai tokoh utama cerita menambah kekuatan pada adegan Mini Kata.



Gambar 13. Adegan Mini Kata dengan Inner Acting Realis



Gambar 14. Dengan menggunakan kostum tradisi Jawa, Mangir dan Pembayun melakukan modifikasi gerak dansa modern.

Pada saat *Pilihan Pembayun* ditampilkan di APB Singapore, saya mengeditnya untuk durasi 45 menit dan hanya dimainkan oleh 10 pemain. Penyutradaraan ditangani oleh Mas Wahid Nurcahyono dan Pak Iwan Dadijono. Meskipun sutradara berbeda namun substansi cerita tetap dijalankan. Perbedaannya adalah dialog dikurangi dan ekspresi tubuh dan spektakel diperbanyak. Hal tersebut sesuai dengan penonton yang berasal dari 23 sekolah teater dari 20 negara yang

tidak mengerti bahasa Indonesia. Tari *bedhayan*, gerak *hip hop*, gerak *ballroom modern dance*, gerak *Mini Kata* ditampilkan lebih dominan daripada pertunjukan di Indonesia. Tari *ledhek* ditampilkan untuk mengajak penonton ikut berjoged. Meskipun adegan kerakyatan ditampilkan, namun ketika terjadi kolaborasi dengan elemen-elemen modern, maka penonton asing mengerti maksud cerita *Pilihan Pembayun*. Seperti yang disampaikan oleh Aubrey Mellor, salah satu pendiri APB Theatre Schools Festival & Directors conference, staf pengajar La Salle Colleges of the Arts Singapore kepada saya

”...Meskipun dipentaskan dalam bahasa Indonesia dan dengan bentuk tradisi Indonesia, saya mengerti pesan yang ingin disampaikan. Melalui gabungan beragam gerak tradisi dan modern tidak menyulitkan saya memahami pesannya...”



Gambar 15. Suasana dan tari kerakyatan Jathilan (kiri) mengiringi adegan-adegan *Pilihan Pembayun* di Singapore. Penonton diajak terlibat dalam tarian rakyat *Ledhek Mbarangan* (kanan)

Pada saat *Pilihan Pembayun* ditampilkan di Surabaya, saya menyutradarai *Pilihan Pembayun* bersama dengan Mas Wahid Nurcahyono, karena pertunjukan ini mewakili Fakultas Seni Pertunjukan untuk kegiatan diseminasi. Penonton Surabaya meskipun kota megapolitan tetapi pertunjukan tradisi dan kerakyatannya masih kuat mempengaruhi cita rasa penonton. Oleh sebab itu, kami menampilkan *Pilihan Pembayun* dengan pertunjukan yang ringan, segar, lucu, kerakyatan, tetapi tetap tampak kekuatan elemen alur cerita. Adegan *ledhek* dengan *saweran* menjadi gaya garapan baru, dan dalam waktu 10 menit, melalui adegan *saweran* para *ledhek* mendapat uang sebesar 1, 5 juta rupiah dari penonton.

## Penutup

Menyutradarai pertunjukan teater modern berbasis riset di masa kini memiliki banyak manfaat. Pendanaan awal dari dana riset dapat digunakan terlebih dahulu ketika proses latihan berlangsung yang biasanya harus mengeluarkan dari kantong pribadi. Dana keseluruhan yang dibutuhkan untuk pertunjukan lebih jelas. Berapa hari pertunjukan akan berlangsung dan di mana saja pertunjukan akan dilangsungkan dapat direncanakan lebih awal. Jika pertunjukan membutuhkan dana yang lebih besar dari dana riset, saya dapat mencari sponsorship dan donasi. Saya juga dapat menghitung berapa harga tiket yang layak untuk menutup kekurangan dana produksi.

Riset penciptaan juga mempermudah saya untuk mempertimbangkan perancangan artistik pertunjukan *Pilihan Pembayun*. Melalui riset, elemen-elemen pertunjukan tersebut mampu dibongkar pasang, misalnya elemen tradisional dengan elemen modern, dan elemen lokal dengan elemen mancanegara. Inspirasi masa lalu dalam kehidupan pribadi saya dapat saya hadirkan dan bongkar kembali demi memperkaya bentuk ciptaan kreatif saya. Demikian juga keterlibatan saya, sebagai perempuan, di ranah publik dengan beragam permasalahannya dapat menjadi sumber ide. Sebagai sutradara perempuan tidaklah mudah membagi waktu antara keluarga, kampus, dan komunitas teater. Tiga dunia kerja yang relatif berbeda namun saya harus menghadapinya dengan konsentrasi dan ketrampilan manajemen waktu yang prima. Sutradara juga membutuhkan relasi dan kolega kerja yang mampu mendukung pemantapan pelatihan *Pilihan Pembayun*. Oleh karena saya menginginkan pertunjukan *Pilihan Pembayun* berbasis pada tradisi, maka saya bekerja sama dengan kolega—dalam pelatihan mereka menjadi instruktur gerak— yang paham dan ahli dalam gerak tari Jawa, khususnya Yogyakarta. Demikian juga saya bekerjasama dengan komposer musik Jawa Yogyakarta. Saya mengundang guru gerak silat khas Yogyakarta juga untuk melatih sikap tubuh pemain ketika melakukan adegan perang.

Riset penciptaan seni pertunjukan mendukung saya untuk lebih mendalami teori-teori, baik dari bidang ilmu sosiologi, antropologi, jender, maupun dramaturgi. Saya mempelajari beberapa teori di dalamnya,—seperti teori transformasi Kernodde, teori transmisi Pavis, teori Mini Kata Rendra, dan kesadaran dekonstruksi Munslow—dan merenungkan apakah teori-teori tersebut dapat membantu saya mengembangkan ide dan mencipta bentuk-bentuk kreatif dalam *Pilihan Pembayun*. Saya melakukan langkah-langkah kolaborasi antarteori dan juga antarbentuk kreatif. Maka dengan bantuan teori-teori tersebut, saya merasakan bertambahnya dinamika penciptaan pertunjukan *Pilihan Pembayun*.

Meskipun tidak harus terucap, sebuah karya seni tercipta dipastikan karena adanya kerja pikir, tindakan, dan rasa yang dialogis. Benarlah jika dikatakan bahwa sebuah teori pertunjukan tercipta karena ada praktik yang mendahuluinya; demikian juga saya meyakini bahwa sebuah praktik penciptaan pasti dimulai dari sebuah teori.

### **Daftar Bacaan**

Kernodde, George R. 1967. *Invitation to the Theatre*. USA: Harcourt, Brace & World, Inc.

Munslow, Alun. 1997. *Deconstructing History*. London: Routledge.

Pavis, Patrice. 1992. *Theatre at the Crossroads of Culture*, terj. Loren Kueger, London: Routledge.

Yudiaryani. 2015. *WS Rendra dan Mini Kata*. Yogyakarta: Galang Pustaka.

# Metode 'Planting' Untuk Penyutradaraan Teater

Rano Sumarno

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

## Pengantar

Menganalogikan sosok sutradara dalam pertunjukan teater, lebih tepat bila digambarkan sebagai perwujudan *octopus* (*gurita*), yaitu cerdas, memiliki lengan yang banyak, berkamuflase dengan lingkungan tertentu, dan memiliki tiga buah jantung, bahkan mampu mengerutkan tubuhnya hingga bisa masuk lubang kecil. Bagaimana tidak, peran sutradara merupakan poros dari sebuah kerja kolektif seni teater. Sutradara menjadi orang pertama yang paling bertanggung jawab atas karya yang dipentaskannya, sehingga sosok sutradara menjadi penentu bagi “hitam putih”nya pertunjukan teater.

Belajar pada sifat *octopus*, pertama, seorang sutradara haruslah memiliki kecerdasan dalam pemecahan masalah. Pada proses penciptaan teater seorang sutradara dituntut harus selalu berfikir tepat dan bertindak cepat. Kedua, seperti halnya *octopus* yang memiliki banyak lengan, maka sutradarapun harus memiliki relasi atau jaringan yang banyak agar mampu menjangkau seluruh pendukung pertunjukan melalui asisten sutradaranya, seperti koreografer, penata musik, penata artistik, dan lain-lain. Ketiga, mampu berkamuflase dengan lingkungan, artinya harus menjadi sosok pribadi yang supel yang mampu mengadaptasi dirinya dari segala situasi dan bisa masuk kelingkungan apapun. Keempat, memiliki tiga buah jantung yang berarti harus tahan banting, sabar dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi badai masalah yang menerpa. Kelima,

mampu mengerucutkan tubuhnya hingga bisa masuk dalam lubang yang kecil. Artinya bahwa seorang sutradara bijak dalam menerima pujian, masukan, atau kritikan. Sutradara yang selalu merasa dirinya besar dan paling pintar justru menyeretnya dalam lubang kegagalan.

Begitu rumitnya kerja sutradara mencipta pertunjukan teater, sehingga membutuhkan langkah-langkah kreatif ketika proses latihan agar tidak terjebak dalam kesia-siaan waktu dan pikiran. Dari seluruh kegiatan produksi, Sutradara merupakan poros keberhasilan. Ia diandalkan untuk bertanggung jawab atas putusan-putusan yang mempengaruhi segi artistik, bahkan pula segi finansialnya. Gambaran tentang diktator yang berkuasa, irrasional tetapi cemerlang tidak lagi berlaku. Sutradara yang mengandalkan kekuasaan menemui kesulitan dalam menghadapi tim produksi. Posisi pentingnya tampak dari struktur teater di mana ia bekerja, dan akan terlukis dari kepercayaan yang didapat dari rekan-rekan kerjanya. Ia bisa menang dalam perang perebutan kekuasaan, tetapi akan segera kehilangan respek dari teman-teman di mana ia sangat membutuhkannya (Anirun, 2002:7).

Sutradara bukan saja dituntut untuk bisa menjadi seorang manajer dan kreator saja, melainkan harus mampu menjadi inspirator untuk bisa mencerdaskan penonton melalui karya-karya yang dipentaskannya. Pertunjukan teater bermakna jika tidak hanya mewadahi ruang pernyataan nilai saja, atau hanya sebatas memamerkan estetika dari setiap pertunjukannya. Sutradara setidaknya berkewajiban untuk mengarahkan masyarakat pada sikap pekerti yang lebih cerdas. Kita berguru pada Eugène Ionesco yang biasa menampilkan teater dengan sindiran melalui lelucon simboliknya, atau Bertolt Brecht yang cenderung berpikir, lalu Grotowsky yang berusaha mempengaruhi penonton, bahkan teater Rusia Okhlopkov yang sosialis. Mereka adalah para sutradara yang tidak hanya mencari sensasi pada kehebatan pentasnya, melainkan turut berfikir untuk menjadikan teater sebagai media pencerdasan masyarakat.

Berangkat dari banyaknya tuntutan yang disematkan pada sutradara, maka diperlukan suatu metode atau tahapan-tahapan proses kreatif agar kerja sutradara bisa berjalan secara sistematis dan terarah. Kita bisa belajar pada Fran K. Whitting yang menjelaskan proses penyutradaraan, yaitu rencana produksi, latihan aktor, dan mengorganisasi produksi. Metode Hawkins menekankan keterlibatan secara total dalam aktifitas kreatif, yaitu *sensing*, *feeling*, *imaging*, *transforming*, dan *forming*. Kita juga belajar pada metode Wallas yang membagi proses kreatif kedalam empat tahapan, yaitu *preparation*, *incubation*, *illumination*, dan *verification*. Juga pada empat tahapan proses kreatif Dessoir, yaitu mengenali

kondisi awal, kejelasan konsepsi, sketsa, dan penyelesaian karya. Belajar pada John Livingston Lowes yang memiliki metode kreasi dalam tiga tahap, yaitu mengisi pikiran, mendahului sugesti, dan menjadikan bentuk karya. Belajar pada metode Calvin Taylor yang memiliki lima tingkatan tahap berkreasikan, yakni Ekspresif, Produktif, Inventif, Inovatif, dan Emergentif (Damajanti, 2006:23). Memahami metode penciptaan yang pernah dilakukan para pendahulu pada hakikatnya adalah untuk mempermudah kerja kreatif seniman bukan malah memperumit, sehingga dalam menyusun metode haruslah disesuaikan dengan kondisi jamannya.

Berikut ini dijabarkan metode penyutradaraan pertunjukan teater dengan naskah *Karma Di Ladang Kurusetra* (KDLK). Tahapan-tahapan proses kreatif dalam penciptaan pertunjukan ini disesuaikan dengan kebutuhan yang ada, penulis yang berposisi sebagai sutradara sekaligus penulis naskah ini menyusun metode penyutradaraan dengan memakai filosofi “menanam” (*Planting*), maka untuk memudahkan dalam penyebutannya metode ini dinamai metode *Planting*. Metode *Planting* adalah langkah-langkah kreatif bagi seorang sutradara dalam mengemas pertunjukan teater berbasis tradisi dengan meneladani proses bertanam. Seperti halnya bercocok tanam, menggarap pertunjukan teater juga memerlukan langkah-langkah cerdas agar pada akhirnya memanen hasil sesuai dengan harapan. Seorang petani dengan cermat mengamati kondisi tanah beserta suhunya untuk menentukan jenis tumbuhan apa yang akan ditanamnya. Kemudian dengan kesungguhannya menanam bibit, menyiraminya dengan penuh kesabaran, memberikan vitamin. Dengan penuh kasih sayang melindunginya dari gangguan hama, hingga tiba pada waktu panen yang telah diperhitungkannya secara matang. Seperti pepatah yang mengatakan “*apa yang kau tanam demikianlah yang kau tuai*”, metode *Planting* merupakan proses kreatif yang meneladani cara bertanam pohon dengan tahapan menanam, memupuk, dan memanen. Filosofi ini juga berkorelasi dengan naskah yang terkait tentang hukum karma, “*Sesuai dengan benih yang ditabur, demikian pulalah buah yang dituai, mereka yang menanam kebajikan akan tumbuh kebahagiaan*”.

Naskah KDLK merupakan respon atas terjadinya dekadensi moral yang terjadi di tengah masyarakat. Kisah pertempuran yang dilakoni saudara sepupu dari keturunan darah Bharata ini banyak mengandung ajaran filosofi yang kaya untuk diteladani dalam kehidupan sehari-hari. Pesan-pesan yang terkandung didalamnya patut dipelajari untuk membaca gejala kehidupan bermasyarakat. Bharatayudha, *Karma DiLadang Kurusetra*, adalah pertunjukan teater yang merefleksikan penontonnya untuk kembali merenung tentang peran hidupnya di

dunia ini. Mungkinkah setiap bencana yang selalu muncul disekitar kita adalah juga akibat sumbangsih perbuatan buruk yang bertumpuk? Gempa bumi, tsunami, gunung meletus, banjir, tanah longsor, kebakaran hutan, wabah penyakit dan segala yang melanda bangsa ini membuat masyarakat Indonesia hidup dalam bayangan ketakutan yang mencekam. Orang-orang yang melihat pementasan lakon Bharatayuda diharapkan mampu menggugah atau membangkitkan potensi kebenaran, kebaikan, dan keindahan dalam dirinya serta menjauhi perbuatan dosa, kesalahan, dan maksiat. Mengapa demikian? Sebab ada hukum karma, yaitu hukuman atau balasan dari kesalahan dan dosa yang telah dilakukan bagi orang yang melakukannya jika mereka tidak bertobat kepada Tuhan Yang Maha Esa (Susetya, 2008:5).

Garapan ini melibatkan sedikitnya lima puluh orang personil yang terdiri dari lima kelompok, yakni kelompok aktor, kelompok penari, kelompok pemusik, kelompok artistik, dan kelompok produksi. Pertunjukan yang menggunakan gaya kontemporer berbasis tradisi ini dipentaskan pada panggung arena dengan iringan musik gamelan laras selendro.

## **Pembahasan**

Metode *Planting* terdiri dari enam tahapan kreatif, yaitu: 1) Penanaman Sumber (*Planting Source*), 2). Penanaman Minat (*Planting Interest*), 3). Penanaman Konsep (*Planting Concept*), 4). Penanaman Bakat (*Planting Talent*), 5). Pemupukan Bentuk (*Fertilization Form*), dan 6). Panen Karya (*Harvest Work*)

### **1. *Planting Source* (Penanaman Sumber)**

Penanaman sumber merupakan kerja internal bagi seorang sutradara. Tahapan ini terjadi pada ruang dapur kreatif di mana sutradara menyiapkan diri melalui pengayaan sumber pustaka dan tinjauan karya sebelum menghadapi para pendukung pertunjukan (aktor, penari, penata, dll). Tahapan ini menjadi sangat krusial karena mempertaruhkan kharisma dan kewibawaan seorang sutradara dimata para pendukungnya. Sudah seharusnya bagi seorang sutradara menjadi sosok yang paling terdepan dalam menguasai wawasan dan hal-hal yang berkaitan dengan arah penciptaan. Sutradara yang minim persiapan dalam hal wawasan atau sumber-sumber pustaka terutama yang berkaitan dengan karya yang diciptakannya, menimbulkan kesan kurang meyakinkan dimata pendukungnya dan berdampak muncul rasa pesimis dalam berproses.

Memilih sumber-sumber pustaka yang berkorelasi dengan bentuk dan gaya pertunjukan yang akan diciptakan merupakan kerja utama dari tahapan ini. Beberapa sumber dalam penyutradaraan KDLK ini, antara lain 1. Buku *Bharatayudha, Ajaran Simbolisasi Filosofis Dan Maknanya Bagi Kehidupan Sehari-hari*, penulis Wawan Susetya. 2. Buku *Asmarandana Darah Bharata, Kitab Asmara & Ajaran Merancang Benih Unggul*, penulis Wawan Susetya. 3. Buku *The Magic of Mahabharata - Ramayana, Rahasia Kedahsyatan Hukuman & Kutukan Dalam Tradisi Jawa Kuno*, penulis Pardi Suratno. Sedangkan tinjauan karyanya antara lain; 1. Cerita bergambar Mahabharata, Bharatayuda, dan Bhagawadgita edisi lengkap karya R.A Kosasih, 2. Novel Bharatayuda, Banjir Darah di Tegal Kurusetra karya Gamal Kumandoko, 3. Pentas teater epik *Mahabharata* karya Peter Brook.

Penanaman sumber bagi seorang sutradara juga meliputi pengkayaan apresiasi karya-karya terdahulu. Hal tersebut bertujuan untuk memetakan posisi karya yang diciptakan dari karya-karya lain yang pernah ada. Sutradara mencermati pertunjukan serupa dan yang mirip, yang pernah dipentaskan oleh orang lain, lalu diuraikan kesamaan dan perbedaan dari keduanya, makatersimpulkan apakah karya yang diciptakan merupakan kebaruan dan orisinal? Atau pengembangan dari gagasan yang pernah ada? Dan atau malah pengulangan dari ide kreatif karya orang lain? Apabila karya yang diciptakan merupakan kebaruan atau pengembangan dari gagasan yang pernah ada, maka sutradara harus menjelaskan fakta-fakta itu kepada para pendukung pertunjukan agar tercipta suasana latihan yang lebih bergairah.

Sutradara yang gegabah mengklaim bahwa karyanya merupakan orisinal atau kebaruan tanpa melakukan tinjauan karya kehilangan kharisma ketika ternyata karyanya merupakan pengulangan atau bahkan plagiat. Apabila karya yang diciptakan ternyata sebuah pengulangan karya orang lain, maka sutradara tersebut lemah atau lalai dari kajian karya-karya terdahulunya, dan apabila karya yang diciptakan ternyata sebuah plagiat, maka sutradara tersebut dengan sadar sedang melakukan kejahatan hak kekayaan intelektual atau pencurian hak cipta.

Poin terpenting dari tahapan penanaman sumber adalah terletak pada hasil akhirnya di mana setelah melakukan kajian pustaka dan karya, maka sutradara menyusun rancangan pertunjukan yang siap dipresentasikan kepada seluruh pendukung pertunjukan. Rancangan pertunjukan tersebut meliputi gaya pertunjukan, struktur pertunjukan, elemen pendukung pertunjukan (artistik), dan manajemen pertunjukan. Seorang sutradara yang tidak melakukan persiapan dalam penanaman sumber, maka sudah bisa dipastikan dalam proses

penciptaannya banyak melakukan improvisasi yang tidak terarah, tidak memiliki target, dan membuat bingung para pendukung, sehingga dilapangan lebih mudah emosi daripada mencari solusi. Sebaliknya bagi sutradara yang membekali diri dengan penanaman sumber lebih tenang ketika berproses dan seperti memiliki kitab petunjuk untuk dipatuhi oleh semua pendukungnya.

## 2. *Planting Interest* (Penanaman Minat)

Penanaman minat adalah tahapan di mana sutradara menanamkan rasa ketertarikan atau menanamkan rasa ingin terlibat kepada para pendukung dalam garapannya. Proses ini dilakukan pada pertemuan pertama sutradara dengan para pendukungnya. Dengan kata lain, sutradara menanamkan minat kepada seluruh pendukungnya, di antaranya aktor, penari, dan penata. Pada pertemuan tersebut sutradara menciptakan *public relation* dengan menjelaskan rencana-rencana beserta target yang menantang dan menyenangkan. Segala catatan yang telah dipersiapkan pada tahapan penanaman sumber dipresentasikan dengan lugas untuk menarik minat pendukung. Seluruh rencana kehebatan karya yang diciptakan dikemukakan. Sutradara menjabarkan keunikan, kegilaan, dan kebaruan dengan jelas. Di sinilah seorang sutradara menciptakan *gimmick* kepada para pendukungnya agar tercipta rasa penasaran dan menarik minat seluruh pendukung untuk yakin terlibat dalam karya teater yang diciptakan.

Pada dasarnya, setiap sutradara dengan sendirinya pasti melewati pertemuan pertama bersama para pendukungnya. Akan tetapi seringkali sutradara langsung membicarakan masalah teknis latihan dan melewatkan momen berharga tersebut dengan penanaman minat. Akibatnya para pendukung hanya mendapatkan naskah dan jadwal latihan tanpa dibekali gambaran dan tantangan yang harus disiapkan. Pada tahapan ini, sutradara harus berfikir bahwa belum tentu seluruh pendukung yang hadir memiliki ketertarikan seratus persen pada proses yang dijalankan. Bisa saja mereka menghadiri pertemuan disebabkan oleh faktor lain yang tidak berkaitan dengan materi pertunjukan. Oleh sebab itu, sutradara perlu menanamkan rasa ingin memiliki proses kepada seluruh pendukung yang nantinya dikerjakan secara kolektif. Jika keterlibatan pendukung pertunjukan didasari oleh rasa ketertarikan yang timbul dari diri sendiri, maka sutradara lebih mudah memberikan motivasi dalam proses kreatifnya. Keadaan tersebut berbeda bila partisipasi pendukung tidak didasari oleh rasa ketertarikan dalam dirinya. Maka sutradara harus bekerja lebih ekstra dan bisa saja berakhir pada pemutusan kerjasama atau keluar dari keterlibatan berproses di tengah jalan.

### 3. *Planting Concept* (Penanaman Konsep)

Tahapan penanaman konsep merupakan upaya sutradara dalam menyampaikan konsep pertunjukan beserta sumber-sumbernya secara ilmiah. Pada tahapan ini para pendukung mendapatkan pembekalan wawasan dan pemahaman mengenai hal-hal yang berkaitan dengan latar belakang karya yang diciptakan. Oleh karena naskah KDLK beraliran kontemporer berbasis tradisi maka sutradara memaparkan konsep-konsep akting, artistik, serta elemen-elemen pendukung lainnya yang berkaitan. Tujuan dari penanaman konsep ini adalah agar seluruh pendukung pertunjukan bisa berjalan satu arah sesuai dengan konsep yang diinginkan oleh sutradara.

Tahap penanaman konsep lebih efektif dilakukan dengan membedah naskah melalui langkah-langkah sebagai berikut:

a. Membaca naskah secara bergilir (*reading all person*).

Seluruh pendukung; aktor, penari, tim pemusik dan tim artistik duduk bersama dengan masing-masing personal memegang naskah KDLK yang akan dipentaskan. Mereka membacakan dialog secara bergiliran tanpa memperdulikan isian karakter yang terkandung didalamnya. Target dari tahapan tersebut adalah agar seluruh pendukung pertunjukan memahami alur cerita dari naskah tersebut. Penari dan tim artistik sengaja dilibatkan dalam membaca dialog, agar mereka juga ikut merasakan suasana cerita didalamnya, meskipun pada pementasannya mereka tidak terlibat dialog secara langsung.

Pada *reading* pertamakali ini, sutradara membiarkan seluruh pendukung larut dalam membaca dan membangun imajinasinya masing-masing. Bagi para aktor dengan sendirinya akan terbangun imajinasi mengenai karakter tokoh yang dibutuhkan, sedangkan penari akan berimajinasi mengenai suasana dan rasa tarian yang akan diciptakan. Berbeda lagi dengan para penata panggung di mana tim penata berimajinasi tentang kebutuhan ruang dan seting panggung yang sesuai. Sedangkan tim pemusik mengimajinasikan instrumen musik yang akan diciptakan. Setelah naskah KDLK selesai dibaca keseluruhan adegannya, sutradara menjelaskan kembali secara singkat alur cerita dari awal sampai akhir, lalu meminta seluruh pendukung untuk mengungkapkan pandangan dan perasaannya. Beragam tafsir dari pembaca naskah dikumpulkan sebagai bahan perbandingan dengan tafsir sutradara. Bisa jadi sutradara mendapatkan pengayaan pandangan untuk kemudian dihipunkan menjadi tafsir yang lebih sempurna.

Selanjutnya sutradara kembali memimpin *reading* bersama seluruh pendukung, namun kali ini *reading* dengan tehnik *cut to cut*. Target dari *reading cut to cut* ini untuk mengupas lebih mendalam mengenai maksud dan sebab akibat yang terjadi pada setiap adegan. Sutradara menghentikan sejenak *reading-nya pada* setiap adegan tertentu untuk menjelaskan hal-hal yang terkandung di dalamnya, dan kemudian melanjutkan *reading* kembali. Akhir dari tahapan ini adalah sutradara memberikan pembekalan konsep akting, konsep tarian, konsep musik, dan konsep artistik kepada seluruh personil yang selanjutnya ditindak lanjuti dengan proses eksplorasi dan pencarian bentuk.

b. Membaca naskah berdasarkan karakter & tokoh (*reading actor*).

Berbeda dengan *reading* sebelumnya di mana seluruh pendukung ikut membaca naskah, maka *reading* berikutnya hanya diikuti oleh para aktor saja. Target pada *reading* kali ini lebih difokuskan pada pendalaman karakter sekaligus penentuan tokoh (*casting*). *Reading actor* dilakukan dengan dua tahapan, yaitu pertama, aktor membaca naskah secara acak atau tanpa penentuan tokoh terlebih dahulu. Hal ini dimaksudkan untuk lebih meyakinkan sutradara dalam hal penentuan tokoh sekaligus mencari kemungkinan untuk bongkar pasang aktor pada komposisi tokoh tertentu. Di sini sutradara mengamati proses *reading* berdasarkan kesesuaian aktor dengan tokohnya masing-masing. Setelah selesai pada tahapan pertama, sutradara melakukan *finaly casting* dan memberikan gambaran karakter pada setiap tokoh. Penggambaran tersebut bisa berdasarkan komposisi tokoh, seperti tokoh protagonis, antagonis, dan tritagonis, dan sebagainya.

Tahapan kedua adalah aktor membaca dialog berdasarkan tokohnya. Pada tahapan ini setiap aktor mulai mengisi emosi dengan karakter tokoh. Sutradara turut mengatur irama dialog sesuai tuntutan adegan yang diinginkan. Pada kesempatan ini pula sutradara menjelaskan emosi dialog berdasarkan anatomi plot, misalnya *gimmick*, *fore shadowing*, *dramatic ironi*, *flashback*, *suspen*, *surprise*, dan *Gestus*.

#### **4. *Planting Talent* (Penanaman Bakat)**

Tahapan penanaman bakat adalah pembekalan tentang teknik atau dasar-dasar teater di mana setelah seluruh pendukung tertanam minat dan konsepnya, mereka diajak untuk mengalami dan merasakan pengkayaan elemen-elemen dasar dari

suatu bentuk pertunjukan teater. Pada Tahapan ini, sutradara membagi kelompok berdasarkan perannya masing-masing, yaitu kelompok aktor, kelompok penari, kelompok pemusik, dan kelompok artistik. Sutrdara lebih khusus dan fokus menangani kelompok aktor, sementara kelompok yang lain ditangani oleh para asisten sutradara; koreografer menangani kelompok penari, penata musik menangani kelompok pemusik, dan penata artistik menangani kelompok artistik. Meskipun selain kelompok aktor tidak secara langsung ditangani oleh sutradara, namun dalam proses penanaman bakat tetap dalam kordinasi sutradara, agar seluruh elemen pertunjukan dapat berjalan satu arah sesuai dengan yang diharapkan.

Dalam menangani aktor, sutradara mengarahkan aktor untuk berlatih “menjadi” dan atau “seperti” tokoh yang diciptakan melalui tahapan sebagai berikut;

#### *a. Bakat penghapalan naskah*

Penghapalan naskah merupakan proses yang tidak bisa terhindarkan dari pertunjukan teater yang menggunakan naskah sebagai penentu alur ceritanya. Berbeda dengan pertunjukan teater yang menitik beratkan pada kekayaan gerak atau improvisasi, pertunjukan teater dengan kekuatan teks naskah membutuhkan langkah-langkah kreatif dalam proses penghafalan. Sutradara yang baik haruslah mengenal para aktornya lebih dalam, terutama mengenal karakter dan model penyerapan ilmu dari masing-masing aktor. Setidaknya sutradara bisa memisahkan para aktor kedalam tiga kecenderungan gaya penghafalan naskah, yaitu gaya visual, gaya auditorial, dan gaya kinestetik (Colin, 2002:130). Masing-masing aktor pasti memiliki kecenderungannya tersendiri, sehingga sutradara harus mengarahkan para aktor dalam menempuh proses penghafalan yang lebih efektif. Langkah-langkah yang bisa ditempuh sebagai berikut:

##### 1. Gaya Visual

Gaya visual adalah suatu kecenderungan belajar seseorang dengan cara melihat. Sutradara harus membayangkan bahwa aktor yang memiliki kecenderungan ini seperti manusia yang matanya lebih besar dari seluruh anatomi tubuh lainnya, sehingga seluruh penyerapan ilmunya masuk melalui penglihatan dan dikirim ke memori otak. Aktor yang memiliki kecenderngan gaya penghafalan visual cenderung lebih mudah membaca dibanding model auditorial dan kinestetik. Bagi sutradara pun dalam mengatasi aktor visual terasa lebih mudah, karena pengejaran hafalan naskahnya cukup hanya dengan dibekali naskah saja.

Ciri-ciri aktor visual adalah rajin mencatat masukan sutradara sampai kepada hal-hal terkecil. Tulisannya rapuh dan mudah dibaca orang lain. Dia merupakan pembaca yang kuat. Setiap berkumpul aktor visual lebih suka duduk paling depan untuk bisa melihat dengan jelas pembicaraan sutradaranya. Aktor visual harus melihat ekspresi dan bahasa tubuh orang yang berbicara untuk merekam pada memori ingatannya.

## 2. Auditorial

Gaya auditorial adalah suatu kecenderungan belajar seseorang dengan cara mendengar. Sutradara harus membayangkan bahwa aktor yang memiliki kecenderungan ini seperti manusia yang telinganya lebih besar dari seluruh anatomi tubuh lainnya, sehingga seluruh penyerapan ilmunya masuk melalui pendengaran dan dikirim ke memori otak. Proses penghafalan bagi aktor dengan kecenderungan auditorial agak rumit dibanding aktor visual. Dia akan lebih cepat menghafal naskah bila dibantu menggunakan alat rekam audio. Aktor auditorial disarankan untuk membaca naskah terlebih dahulu dan direkam menggunakan kaset atau rekaman digital lalu didengarkan berulang kali agar naskah bisa lebih cepat dihapalkan. Model lainnya adalah dengan cara dinyanyikan, karena aktor auditorial lebih mudah menghafal teks lagu bahkan sampai pada kedetilan iramanya dibanding menghafal teks yang bersifat deskripsi. Model menghafal aktor auditorial haruslah dengan cara mendengar dan berbicara. Ciri-ciri aktor auditorial adalah malas membaca dan menulis, pandai mengemukakan argument atau pembicara yang handal. Biasanya tulisannya tidak jelas dan sulit dibaca orang lain dan actor ini adalah pendengar yang baik.

## 3. Kinestetik

Gaya kinestetik adalah suatu kecenderungan belajar seseorang dengan cara bergerak, bekerja, dan menyentuh. Sutradara harus membayangkan bahwa aktor yang memiliki kecenderungan ini seperti manusia yang seluruh anatomi tubuhnya memiliki kelincahan seperti bola karet, sehingga seluruh penyerapan ilmunya masuk melalui pergerakan atau sentuhan dan dikirim ke memori otak. Proses penghafalan naskah bagi aktor kinestetik haruslah dengan cara bergerak, menyentuh, dan mengalami sendiri tentang apa yang diucapkannya. Sutradara harus lebih bekerja keras karena aktor kinestetik tidak bisa ditinggalkan menghafal sendiri seperti gaya aktor lainnya. Langkah efektifnya adalah dengan langsung terjun pada praktik *blocking*, ekspresi dan emosi di panggung, karena dengan cara ini

aktor kinestetik akan mengkorelasikan dialog dengan bahasa tubuh dan posisi *blocking* pada ingatannya. Begitupun pada saat sutradara hendak mengarahkan suatu ekspresi dan *blocking* tertentu haruslah langsung dipraktikkan oleh aktor yang bersangkutan. Biarkan aktor memegang naskah pada saat sutradara mengarahkan suatu *blocking*, karena model seperti itu adalah cara termudah baginya dalam menghafal naskah. Ciri-ciri aktor kinestetik adalah sulit dalam berargumentasi atau mengungkapkan pendapat. Dia tidak bisa duduk berdiam diri dalam waktu lama dan selalu ingin beraktivitas. Artinya dia adalah aktor yang sedikit bicara banyak bekerja.

Sutradara dapat pula melihat ketiga ciri karakter tersebut dengan cara mengamati para aktor dalam hal memperlakukan naskahnya. Aktor visual cenderung lebih merawat naskahnya dibanding yang lain, bahkan aktor visual rela menyisihkan uang untuk menjilid naskah dengan *cover* yang rapih dan bersih. Hal ini berbeda dengan tipe aktor auditorial yang cenderung kurang perhatian pada naskah. Lembaran-lembaran naskah dibiarkan apa adanya, bahkan terhadap lembaran yang terlepas hanya diselipkan begitu saja. Lain lagi dengan aktor kinestetik, sutradara jangan berharap naskah yang dipegangnya terlihat rapih dan utuh, karena aktor kinestetik menyimpan naskahnya dengan cara dilipat atau digulung. Masih beruntung bila aktor kinestetik membawa naskahnya di kantung belakang celana jeansnya, karena sebagian dari mereka malah sering hilang dan meminjam naskah temannya untuk menghafal.

#### *b Bakat Khusus*

Bakat khusus merupakan pembekalan kemampuan atau keahlian tertentu yang dibutuhkan dalam pertunjukan. Penanaman bakat khusus bisa berupa keahlian menari, bernyanyi, akrobat, sulap, dan sebagainya. Penanaman bakat khusus dilakukan atas dasar pertimbangan bahwa tidak semua aktor memiliki multi talenta yang dibutuhkan, sehingga aktor harus diberikan pelatihan bakat tertentu sesuai tuntutan naskah.

Pada pertunjukan KDLK aktor mendapatkan penanaman bakat menari dan bela diri. Bakat menari yang diberikan adalah dasar-dasar tari tradisional dan tarian *Ronggeng Gunung* yang merupakan seni tradisi asal Ciamis Jawa Barat. Tarian ini merupakan kesenian masyarakat pegunungan sebagai upacara ritual meminta hujan, upacara membajak sawah, upacara menanam padi, dan hiburan. Sedangkan penanaman bakat bela diri dalam pertunjukan KDLK adalah bela diri

pencak silat, di mana setiap aktor yang tergabung dalam kelompok Pandawa atau Kurawa menggunakan gerakan silatnya pada bagian klimaks pertunjukan yakni adegan perang Bharatayuda.

Penanaman bakat tari dan bela diri diberikan oleh asisten sutradara (koreografer dan penata gerak) yang berkompeten dibidangnya masing-masing. Pada proses ini sutradara turut menentukan gerakan-gerakan tertentu yang akan digunakan dalam pertunjukannya. Salah satu contoh adegan hasil dari penanaman bakat tari *Ronggeng Gunung* adalah terdapat pada adegan pembuka, di mana para aktor melakukan tarian sebelum cerita dimulai. Lebih jelasnya dapat kita lihat dari foto dibawah ini;



Gambar 1. Adegan pembuka KDLK di mana para aktor menari tarian *Ronggeng Gunung*

Sedangkan salah satu contoh adegan hasil dari penanaman bakat bela diri adalah terdapat pada adegan perang Bharatayuda, di mana para aktor melakukan pertarungan dengan memperagakan idiom pencak silat. Lebih jelasnya dapat kita lihat dari foto dibawah ini.



Gambar 2. Adegan perang Bharatayuda di mana para actor memperagakan gerakan pencak silat.

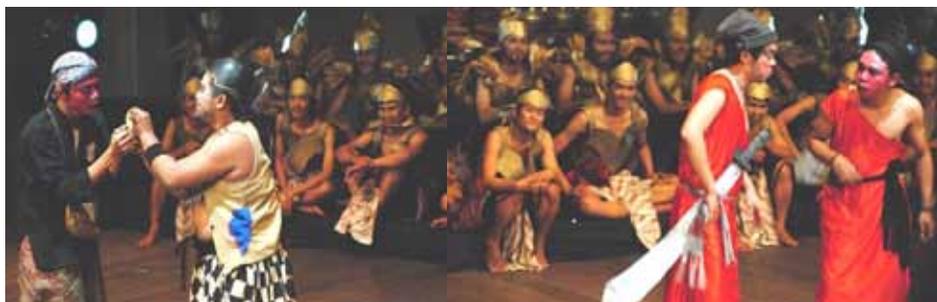
#### a. Bakat improvisasi

Penanaman bakat yang tidak kalah penting bagi aktor teater adalah improvisasi. Improvisasi adalah ciptaan spontan ketika seorang aktor bermain peran (Rendra, 1993: 30). Kekuatan terbesar aktor dalam improvisasi adalah kemampuan mengatasi suatu masalah di atas pentas tanpa merusak pertunjukannya. Banyak cara dan langkah-langkah pelatihan improvisasi bagi seorang aktor, namun pada saat proses penciptaan teater seorang sutradara tidak memiliki waktu banyak untuk melakukan pelatihan improvisasi dari dasar. Maka pada tahapan ini, sutradara hanya menguji kemampuan improvisasi aktor (hasil dari pelatihan individunya) untuk kebutuhan pertunjukannya.

Langkah pertama dari penanaman bakat improvisasi ini adalah dengan menguji aktor untuk memperpresentasikan satu adegan pertunjukan dengan lawan main imajiner. Percakapan yang seharusnya dilakukan oleh dua atau tiga orang tokoh, kali ini dimainkan hanya oleh satu pemain saja. Sementara lawan mainnya berupa imajinasi. Setelah itu, aktor kembali melakukan improvisasi dengan mempresentasikan adegan dialog yang diubah menjadi dialog yang monolog, seolah-olah adegan tersebut memang sebuah *soliloqui*. Penanaman

bakat improvisasi berikutnya adalah dengan bertukar tokoh. Bila biasanya si A memerankan tokoh Bima, dan si B memerankan tokoh Dursasana, maka dalam penanaman bakat ini tiba-tiba si A harus berperan sebagai tokoh Dursasana, dan si B berperan sebagai tokoh Bima. Penanaman bakat ini bisa juga digunakan untuk menguji logika plot dan dialog.

Adean dalam pertunjukan KDLK yang utuh menggunakan dialog improvisasi terdapat pada adean lawakan yang mempertemukan Punakawan tokoh Cepot (sebagai maskot wayang golek) dengan tokoh Gareng (sebagai maskot wayang kulit). Adean lainnya lawakan tokoh para raksasa pasukan Kurawa. Sutradara sengaja tidak memberikan dialog pada adean tersebut dan membiarkan aktor berimprovisasi secara liar agar adean tersebut bisa lebih cair dengan penontonnya. Lebih jelasnya dapat kita lihat dari foto dibawah ini;



Gambar 3. Adean Lawakan. Improvisasi Cepot dan Gareng (kiri), dan improvisasi pasukan Kurawa (kanan).

### **1. *Fertilization Form*(Pemupukan Bentuk)**

Seperti halnya proses bercocok tanam, sebelum memanen buahnya hal yang tidak boleh dilewatkan adalah proses pemupukan agar buah yang diharapkan bisa sesuai yang diinginkan. Proses penyutradaraan naskah KDLK ini pun melalui tahapan pemupukan, yakni pemupukan bentuk. Maksudnya adalah sutradara memberikan asupan berupa kemasan agar setiap adean yang dibentuk menjadi tontonan yang menarik. Pemupukan bentuk merupakan upaya sutradara dalam merangkai elemen-elemen pertunjukan menjadi sajian yang kolaboratif. Pada tahapan ini seluruh pendukung dipertemukan kembali dengan membawa capaian prosesnya masing-masing. Sutradara berkordinasi dengan para asistennya untuk menyatukan bagian-bagian terpisah menjadi kesatuan yang bersenyawa.

Pemupukan bentuk terdiri dari tiga tahapan, yakni pemupukan bentuk adegan, pemupukan bentuk babak, dan pemupukan bentuk pertunjukan. Langkah tersebut dilakukan secara bertahap dan berurutan seperti berikut ini;

a. *Pemupukan bentuk adegan*

Pertama-tama sutradara membentuk kelompok aktor berdasarkan jumlah adegan pada naskah, di mana jumlah keseluruhan adegan pada Lakon KDLK ini adalah sebelas adegan. Artinya sutradara membentuk sebelas kelompok aktor untuk diatur dalam jadwal proses pemupukan bentuk adegan. Dalam satu hari, rata-rata sutradara melakukan proses pembentukan sebanyak dua adegan, sehingga untuk melakukan proses pemupukan seluruh adegan membutuhkan waktu satu pekan. Agar pemupukan adegan bisa menemukan hasil yang ideal, sutradara melakukan tahapan ini selama empat pekan (satu bulan).

Pada tahap pemupukan adegan ini sangat memungkinkan seorang aktor mendapatkan jadwal latihan lebih dari satu kali pertemuan. Hal tersebut tergantung pada keterlibatan tokohnya dalam adegan tertentu. Pembagian jadwal pada proses pemupukan bentuk adegan ini membantu sutradara dan aktor dalam mengefektifkan waktu, di mana setiap latihan tidak ada aktor yang datang sia-sia atau tidak tergarap adegannya. Setiap aktor pasti tergarap, dan sutradara lebih fokus pada adegan yang dibentuknya.

b. *Pemupukan Bentuk Babak*

Setelah sutradara menyelesaikan pembentukan pada seluruh adegan, selanjutnya melangkah pada pemupukan bentuk babak. Jumlah babak pada naskah KLDK ini adalah sebanyak tiga babak. Sutradara menggabungkan adegan-adegan yang telah dibentuk pada masing-masing babak. Pada tahapan ini sutradara menggarap model-model transisi untuk merajut satu adegan dengan adegan yang lain. Setelah setiap adegan terajut dengan baik, selanjutnya dilakukan penghalusan adegan perbabak.

Proses pemupukan bentuk babak ini dilakukan hingga tiga pekan. Pada tahapan ini pendukung-pendukung lain mulai bergabung, seperti penari, musik, artistik, dan sebagainya. Dalam mengkolaborasikan unsur akting dengan unsur-unsur yang lain tentulah sutradara akan menemukan masalah, seperti harus mengedit adegan tertentu, harus membuang suatu bentuk karena ketidaksesuaian, atau harus mengubah adegan yang telah dibentuk, dan sebagainya. Masalah-masalah demikian sudah sewajarnya hadir dalam proses kreatif kolektif, tergantung sejauh mana sutradara dan para asisten sutradara lebih bijak dalam menghadapinya.

### c. *Pemupukan bentuk pertunjukan*

Proses ini biasa disebut dengan istilah *Run*, atau melatih seluruh adegan dari awal hingga akhir. Tahapan ini merupakan tahapan akhir sebelum menuju pementasan. Artinya pada tahapan ini seluruh adegan dan seluruh babak telah selesai digarap, begitu juga elemen-elemen yang lain, seperti tarian, musik, artistik sudah dikerjakan. Pemupukan bentuk pertunjukan adalah tahapan di mana sutradara mengemas seluruh adegan dan seluruh elemen secara lengkap. Tahapan ini dilakukan memasuki H-7 atau seminggu sebelum pementasan. Empat hari pertama sutradara melakukan pemupukan bentuk pertunjukan dengan sistem *cut to cut*, hari ke empat merupakan *finishing touch* dengan sistem *full run*, selanjutnya berturut-turut gladi kotor dan gladi bersih.

## 2. *Harvest Work (Panen Karya)*

Panen karya merupakan pesta kemenangan bagi seluruh personil yang terlibat dalam kerja kolektivitas sebuah pertunjukan. Kemenangan yang dimaksud adalah seluruh personil telah melewati tahapan penting dari sebuah pertunjukan seni, yaitu proses. Artinya kemenangan dari suatu seni pertunjukan tidak semata hanya diukur pada nilai tontonannya saja, namun juga harus diapresiasi perjuangan suatu tim untuk mewujudkan tontonan tersebut. Tahapan ini adalah waktu yang paling indah bagi seluruh personil karena semua yang telah ditanam dan semua yang telah dipupuk akan segera dituai. Sehingga tidak ada alasan kecewa bagi sutradara atau personil yang lain terhadap hasil tontonan yang telah dipentaskan, karena semuanya merupakan buah dari proses yang telah dilalui. Panggung mengabarkan kepada penonton mengenai proses latihan kita yang “berdarah-darah” melalui karya pertunjukan yang indah, tetapi panggung juga akan menelanjangi kita mengenai proses latihan kita yang setengah hati melalui karya pertunjukan yang apa adanya.

Mengevaluasi serta menyusun catatan mengenai hasil dan proses pertunjukan merupakan langkah bijak yang harus dilakukan oleh sutradara. Disaat seluruh personil larut dalam kemenangan dan meninggalkan kesan pertunjukan, sutradara justru masih berketat dengan pendokumentasian proses yang telah dilalui karena bagi sutradara dialah yang memulai dan dia juga yang menutup.

Sutradara sebagai orang nomor satu dalam sebuah pertunjukan teater merupakan orang yang paling bertanggung jawab atas hasil dari tontonannya. Dialah orang yang paling pertama mendapatkan ucapan selamat, dan dia pula

yang paling pertama mendapatkan celaan atau kritikan. Namun apapun hasil dari pertunjukannya, bagi sutradara panen karya ini merupakan bukti eksistensi dalam perhelatannya sebagai seniman teater.

## **PENUTUP**

Metode *Planting* yang telah diuraikan diatas merupakan metode yang ideal dalam mementaskan pertunjukan teater berbasis tradisi seperti naskah KDLK, namun bukan tidak mungkin metode ini bisa diterapkan pada naskah-naskah teater yang lain, atau pada seni pertunjukan yang lain. Metode ini cukup memberikan harapan dari setiap tahapannya, karena dalam tahapan Penanaman Sumber (*Planting Source*) akan menghasilkan ilmu pengetahuan serta wawasan. Tahapan Penanaman Minat (*Planting Interest*) menghasilkan keseragaman *spirit* dalam berproses. Tahapan Penanaman Konsep (*Planting Concept*) menghasilkan proses yang ilmiah. Tahapan Penanaman Bakat (*Planting Talent*) menghasilkan keahlian dan kecakapan dalam berkesenian. Tahapan Pemupukan Bentuk (*Fertilization Form*) menghasilkan karya yang baik dan sesuai harapan.

Tentulah metode ini memiliki kelemahan-kelemahan dalam penggarapan naskah KDLK, namun itu menjadi catatan evaluasi agar dapat disempurnakan apabila dipakai dalam pertunjukan yang lain. Maka secara otomatis metode ini haruslah disesuaikan dengan situasi dan kondisi apabila digunakan dalam pertunjukan seni yang lain.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Anirun, Suyatna. 2002. *Menjadi Sutradara*, Bandung: STSI Press.
- Damajanti, Irma. 2006. *Psikologi Seni*, Bandung: Kiblat Buku Utama.
- Rendra, WS. 1993. *Seni Drama Untuk Remaja*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Rose, Colin dan Malcolm J. Nicholl. 2002. *Accelerated Learning For The 21<sup>st</sup> Centuri*, Terj. Dedi Ahimsa, Jakarta: Yayasan Nuansa Cendikia.
- Susetya, Wawan. 2007. *Bharatayuda: ajaran simbolis, filosofis dan maknanya bagi keindahan sehari-hari*, Yogyakarta: Kreasi Wacana.

# Proses Kreatif Penciptaan Karya Seni Pakeliran Multi Dimensi “Sumpah Pralaya”

Aneng Kiswanto

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

## Pengantar

Seiring dengan perkembangan iptek, yaitu munculnya berbagai macam hiburan melalui media radio, televisi, internet, dan lainnya, mengharuskan seni pedalangan khususnya pertunjukan wayang mampu bersaing dengan perkembangan tersebut. Hal ini diupayakan oleh para seniman untuk selalu berkarya dengan memunculkan berbagai bentuk wayang dengan jenis baru ataupun kemasan .

Manusia mempunyai *cipta, rasa, budi, dan karsa*. Manusia mempunyai pemikiran, perasaan, kekuatan dan kehendak yang oleh penyatuan keempat hal tersebut muncullah sebuah karya seni. Semua itu adalah karunia dari Tuhan sebagai manusia yang sempurna. Hal yang tidak disadari bahwa tindakan yang dilakukan manusia dengan meniru atau meneladani ciptaan Tuhan merupakan akibat manusia berhubungan dengan alam. Manusia berpandangan bahwa Tuhan menciptakan segala sesuatu yang indah pada waktunya seperti alam semesta dan manusia itu sendiri yang juga sebagai wujud keagungannya. Hal ini mengakibatkan perilaku hidup manusia dengan alam saling terikat dan terkait. Hal ini juga ditegaskan oleh Haviland (Soekadijo, 1988: 224) bahwa segala perilaku manusia dengan menggunakan imajinasi secara kreatif untuk membantu, menerangkan, memahami, dan menikmati hidup bisa dikatakan sebagai seni.

Berkarya seni merupakan kebutuhan integratif yang mencerminkan tentang keberadaan manusia sebagai makhluk yang berbudaya atau beradab. Hal

ini disebabkan oleh sifat-sifat dasar manusia sebagai makhluk yang berbudi, bermoral, bercita rasa, dan dapat mengintegrasikan berbagai kebutuhan menjadi suatu sistem yang dapat dibenarkan secara moral, logika dan citarasa (Dharsono: 2007,114).

Berkarya seni juga merupakan usaha untuk menuangkan ide dan gagasan. Ide dan gagasan ini sebetulnya adalah konsep kehidupan yang dinyatakan melalui aktivitas manusia yang terpola dan terencana. Salah satu contoh hasil fisik dari aktivitas, perbuatan dan karya manusia yang bersifat nyata adalah benda-benda yang dapat diraba, dilihat bahkan didokumentasi. Misalnya peninggalan benda-benda kuno seperti candi, patung dan lainnya, alat-alat sarana dan prasarana, dan karya seni lainnya (Koentjaraningrat, 1979, 187-188).

Berpijak dari pendapat para pakar seni ini maka hampir semua kegiatan atau aktivitas manusia yang terpola dan terencana bisa dikategorikan aktivitas seni. Sebuah hasil karya seni idealnya bermanfaat bagi masyarakat dan memuat ilmu pengetahuan yang bersifat universal dan dapat diuji kebenarannya. Produk karya seni juga harus dipublikasikan di tengah masyarakat baik secara nasional maupun internasional. Dari publikasi ini dapat diketahui sejauh mana karya memberikan pengaruh atau rangsangan bagi penikmat walaupun penilaiannya subyektivitas. Untuk itu, dalam berkarya seni dibutuhkan penguasaan materi yang akan dikaryakan dan juga ilmu pengetahuan bidang seni yang menyeluruh. Hal ini berkaitan dengan kompetensi dan kualitas sumber daya pengkarya. Untuk mencapai hal tersebut diperlukan usaha yang keras, kemampuan, dinamika, inovasi, dan kemampuan membaca perkembangan ilmu pengetahuan serta arah pikiran yang diinginkan masyarakat. Secara bertahap usaha ini harus dilakukan walaupun ada berbagai halangan atau gangguan. Dengan berbagai tantangan dan cobaan tentunya juga akan menjadi tempaan dalam rangka kualitas perancangan seni. Oleh karena itu, untuk mewujudkan karya seni yang terarah, dibutuhkan juga manajemen pemikiran dengan kata lain sebuah metode penciptaan karya yang tepat.

## **Pembahasan**

Manusia adalah sebagai subyek kreator karya seni yang mutlak. Sebagai individu, manusia mempunyai pengalaman total. Melalui imajinasinya, manusia berhasil menyumbangkan segala sesuatu. Manusia juga mempunyai kebenaran secara individu namun sebagai individu manusia justru mewakili sifat universal. Dengan demikian manusia dapat dikatakan sebagai subyek kreator yang otonom (Ratna, 2007: 28).

Hal yang penting dalam sebuah karya seni pedalangan adalah pengalaman. Pengalaman yang dimiliki oleh pengkarya tersebut nantinya akan merangsang munculnya ide dan gagasan. Berbagai kegiatan yang dihasilkan dari interaksi dengan luar akan membentuk kepribadian, pola pikir dan kecenderungan setiap manusia untuk berperilaku dan berkeputusan. Pengalaman tersebut bisa didapatkan melalui melihat ataupun mendengar baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dalam sebuah perancangan karya seni pengalaman sangatlah penting, di samping sebagai rangsangan ide dan gagasan juga sebagai sumber atau bahan perancangan yang akan dilakukan.

Sumber dalam sebuah perancangan seni pedalangan khususnya pertunjukan wayang pada dasarnya dapat dipilah menjadi dua, yaitu sumber yang berkenaan dengan bentuk pertunjukan dan sumber yang berkenaan dengan cerita. Sumber bentuk pertunjukan terkait dengan bentuk visual yaitu sesuatu yang dapat dilihat secara langsung. Sumber cerita adalah berbagai sumber yang terkait dengan pembentukan cerita sesuai dengan arah tujuan yang akan dituju. Oleh karena itu, dalam perancangan harus memuat aspek pertunjukan dan aspek cerita, mengingat keduanya selalu berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Salah satu contoh pengalaman penulis dalam berkarya seni adalah penciptaan karya seni “Pakeliran Multi Dimensi Sumpah Pralaya”

Di dalam sebuah perancangan atau penciptaan karya seni tidak lepas dengan suatu tahapan yang bernama proses kreativitas. Adapun tahapan proses kreativitas dalam mewujudkan perancangan di atas adalah sebagai berikut:

## **Proses kreatif**

### **1. Eksplorasi**

Setelah penetapan ide dan gagasan dalam perancangan, hal yang perlu dilakukan adalah proses pencarian atau eksplorasi. Dalam tahap ini perancang berusaha untuk berpikir, berimajinasi, merasakan, menanggapi dan mencari berbagai hal terkait dalam usaha mewujudkan perancangan ini. Perancang melakukan eksplorasi dalam hal bentuk pertunjukan yang berkaitan dengan media penguangan. Hal ini dimulai dari cara menggabungkan kedua media wayang agar menjadi sebuah pertunjukan yang satu, tanpa ada batasan-batasan dimensi dari keduanya. Langkah untuk memperlancar tujuan ini adalah harus mengenali karakter masing-masing boneka baik keunggulan dan kelemahan, cara menggerakkan, dan cara menggabungkan keduanya.

Perancangan *Sumpah Pralaya* ini berangkat dari pengalaman perancang dalam menggeluti pertunjukan wayang kulit dan wayang golek. Setelah mengalami proses pergumulan dengan kedua boneka tersebut, perancang menyadari bahwa keduanya mempunyai banyak perbedaan dari segi teknik menggerakkan, bentuk visual pertunjukan, dan perbedaan lainnya. Wayang kulit berbentuk dua dimensi dalam pertunjukannya menggunakan media *kelir*, sehingga dapat dinikmati dari dua sudut pandang yaitu depan dan belakang. Wayang golek berbentuk tiga dimensi yang pertunjukannya tidak memakai *kelir* sehingga dapat dinikmati dari segala arah.

Perancangan ini lebih bersifat eksperimen yang menekankan konsep bentuk pertunjukan terkait media boneka sebagai penuangan yang dikemas dalam pertunjukan teater boneka. Boneka dua dimensi dan boneka tiga dimensi mempunyai bentuk dan karakter yang berbeda. Konsep pertunjukan dan cara untuk menggerakannya juga mempunyai ciri dan teknik yang berbeda. Namun perbedaan ini justru menjadi tantangan yang harus bisa dipecahkan dalam rangka membentuk sebuah pertunjukan yang tetap bisa dipahami oleh penikmatnya. Penggabungan pertunjukan wayang yang mempunyai dimensi berbeda tersebut diharapkan mampu menghadirkan dimensi yang lain. Dengan kata lain pertunjukan ini mengajak untuk berimajinasi. Kehadiran bentuk boneka tiga dimensi dan munculnya efek bayangan wayang kulit dalam pertunjukan ini diharapkan tidak menjadi batasan dalam memahami jalannya pertunjukan. Hal ini dimaksudkan agar memberi kemasan pertunjukan yang berbeda. Orientasi dari perancangan ini adalah bentuk pertunjukan boneka itu sendiri yang mencoba untuk menempatkan dan memaknai dimensi dalam sebuah pertunjukan. Pertunjukan ini diharapkan mampu memunculkan berbagai dimensi pertunjukan, bukan sebagai batasan atau pemisah bagian-bagian dari unsur pertunjukan. Hal ini justru merangsang dan mendorong penikmat ke dalam sebuah imajinasi baru yang sebelumnya tidak pernah terpikirkan.

Perancangan ini merupakan sebuah bentuk pertunjukan multidimensi yang memaparkan dua obyek yaitu obyek materi dan obyek formal. Obyek materi adalah cerita *Sumpah Pralaya* yaitu sebuah penggarapan cerita yang mengangkat tokoh Abimanyu dari cerita Mahabarata, sedangkan obyek formal adalah bentuk pertunjukan multidimensi yaitu kolaborasi pertunjukan dua dimensi dan tiga dimensi. Pertunjukan dua dimensi yang menjadi media dalam pertunjukan ini adalah wayang kulit dengan multimedia, sedangkan pertunjukan tiga dimensi adalah wayang golek.

Salah satu contoh kebiasaan dalang dalam memainkan wayang golek yang lazim dalam tradisi pedalangan adalah berposisi duduk dan bersila dengan wayang golek di tangannya. Namun dalam karya ini dalang memainkan wayang dengan posisi berdiri, dan dalam menggerakkan wayang juga selalu melakukan pergerakan.



Gambar 1. Eksplorasi gerak boneka tiga dimensi dalam gerak rampak berjalan (Foto: Aneng)

Gambar 1 adalah contoh eksplorasi dalang sedang menggerakkan wayang golek dengan gerakan berjalan. Dalam gambar tersebut juga terlihat kaki dalang sesuai sudut kemiringan badan, tangan dan arah pandang muka wayang. Karena gerak wayang golek masih mengacu pada gerak-gerak tari, dalam melakukan gerak berjalan, kaki dalang juga ikut melangkah selayaknya orang menari. Jika posisi tubuh dan kaki dalang tidak sesuai dengan posisi wayang, dalam istilah Jawa dikatakan *dhompo*, gerak yang dihasilkan akan kurang enak ditonton. Proses ini membutuhkan waktu panjang, terutama dalam hal penguasaan teknik-teknik menggerakkan wayang golek.

Seorang dalang harus memiliki ekspresi dalam menggerakkan wayang. Ekspresi akan selalu dibutuhkan dalam hal membentuk karakter tokoh agar sesuai yang diinginkan. Setiap tokoh mempunyai karakter yang berbeda-beda

dan dalam setiap adeganpun tokoh akan selalu mengalami perubahan. Salah satu contoh di adegan pembukaan tokoh Abimanyu dengan suasana romantis sedang merayu Utari, pada adegan tengah Abimanyu sedang mengalami depresi dan ketakutan, Terakhir dengan semangat pahlawan Abimanyu bertarung sampai mati (Gambar2 dan 3).



Gambar 2. Eksplorasi gerak boneka tiga dimensi dalam adegan Abimanyu *diranjap*  
(Foto: Aneng)

Oleh karena itu, dengan ekspresi, dalang diharapkan mampu memberi roh setiap karakter yang dibawakan.



Gambar 3. Eksplorasi gerak boneka kayon dan tokoh Abimanyu (Foto: Aneng)

Hal lain yang perlu diperhatikan dalam karya ini adalah penguasaan panggung. Terkait area panggung dan peraga wayang yang lebih dari satu, gerak wayang perlu diatur dan disesuaikan dengan panggung (*blocking*). Hal ini sangat perlu guna menghindari banturan dalang atau tabrakan boneka satu sama lain. Tentunya hal ini diatur dan ditata semaksimal mungkin supaya mencapai ketepatan langkah dan posisi yang benar.

## 2. Improvisasi dan Eksperimentasi

Setelah perancang melakukan eksplorasi bentuk pertunjukan sebagai media penuangan, selanjutnya mencoba untuk menggarap cerita tersebut agar tema dan sub-sub tema terakomodasi dalam cerita. Bentuk pertunjukan dan cerita merupakan satu kesatuan dan saling berkaitan. Kesatuan ini dilandasi dengan pemikiran bahwa sebuah pertunjukan tanpa cerita maka pertunjukan itu tidak mempunyai makna. Begitu juga sebaliknya, cerita tanpa dituangkan dalam bentuk simbol atau dipertunjukan maka cerita hanya akan menjadi sebuah angan-angan yang tidak akan pernah dimengerti seluruh isi dan maksud si perancang.

Di dalam konsep pembentukan cerita perancang mencoba untuk mendefinisikan tokoh-tokoh yang akan dimunculkan. Hal ini penting untuk dilakukan karena tokoh adalah penyampai ide (gagasan) pokok dan tema dalam cerita. Tentunya tokoh-tokoh yang dipakai disesuaikan dengan ide dan tema cerita melalui karakter. Masing-masing tokoh akan memiliki kecenderungan tertentu seperti yang diekpresikan dalam ucapan dan dilakukan dalam tindakannya.

Tokoh utama merupakan tokoh yang dominan diceritakan, baik sebagai pelaku kejadian maupun yang dikenai kejadian. Tokoh utama biasanya mencerminkan harapan atau norma ideal, namun dalam hal ini tokoh utama tidak akan berarti jika tanpa ada tokoh-tokoh pendukung lainnya atau disebut tokoh tambahan (Nurgiantoro, 2002: 164-178). Tokoh utama dalam lakon perancangan ini adalah seorang kesatria yang bernama Abimanyu. Tokoh-tokoh pendukung dalam cerita ini adalah Utari, Siti Sendari, Semar, Prabu Kresna, Bima, Arjuna, Prabu Duryudana, Durna, Patih Sengkuni, Prabu Gardapati, Raden Wersaya, Jayadrata, dan Sumitra. Dalam kegiatan Improvisasi dan Eksperimentasi bisa dilakukan mengidentivikasi tokoh yang akan ditampilkan. Salah satu contoh mengidentivikasi sebagai berikut:

Abimanyu adalah sorang kesatria yang sakti, cerdas, tangguh, dan ahli dalam strategi pertempuran. Abimanyu memiliki sifat keras hati, mudah marah dan yang paling menonjol tidak takut mati. Namun dalam perancangan cerita

ini untuk sesaat Abimanyu dibuat suka merenung, banyak berdiam diri karena teringat sumpah yang pernah diucapkan kepada Dewi Utari. Semangat Abimanyu tumbuh kembali setelah mendapatkan nasehat Semar. Hal itu dia tunjukkan dengan keberaniannya dalam perang Baratayuda yaitu menyelamatkan prabu Puntadewa dan menghadapi para Kurawa seorang diri. Abimanyu menunggang kuda dalam menyerang pasukan Kurawa dengan membabibuta dan banyak membunuh musuhnya. Namun karena banyaknya pasukan Kurawa akhirnya Abimanyu *dianjap* (dihujani) senjata dan gugur sebagai seorang kesatriya yang memenuhi sumpahnya.

Dewi Utari adalah putri dari negara Wiratha. Ia adalah putri Prabu Matswapati dan menjadi istri Abimanyu. Kecantikannya tiada tara bahkan melebihi para bidadari kayangan. Di dalam masa perang Baratayuda Dewi Utari sedang mengandung bayi hasil hubungan cintanya dengan Abimanyu. Namun saat itu Dewi Utari belum memberi tahu suaminya, karena masih bingung dengan situasi perang Baratayuda. Utari selalu gelisah karena selalu teringat dengan sumpah yang pernah diucapkan Abimanyu, yaitu jika Abimanyu mempunyai wanita lain selain Utari, Abimanyu bersedia mati *diranjap* senjata. Utari tahu bahwa suaminya mengingkari sumpah tersebut. Oleh karena itu, Utari selalu menghalang-halangi jika Abimanyu ingin berperang di medan pertempuran.

Siti Sendari adalah seorang putri yang cantik, lembut yang berasal dari Negara Dwarawati. Ia adalah putri Sri Kresna yang menjadi istri pertama Abimanyu. Siti Sendari sangat mencintai Abimanyu. Dirinya mengenal Abimanyu sejak masih kecil ketika Abimanyu diasuh oleh Sri Kresna. Setelah menjadi istri Abimanyu dirinya juga bertekad untuk selalu mencintai Suaminya apa adanya. Di dalam cerita lain, cinta Siti Sendari kepada Abimanyu dibuktikan dengan cara mengikuti kematiannya. Setelah Abimanyu gugur dalam pertempuran dan hendak disucikan dengan api, Siti Sendari segera menghampiri jasad Abimanyu dan ikut masuk ke dalam api. Akhirnya Siti Sendari mati bersama terbakarnya jasad suaminya.

Langkah mengidentifikasi tokoh ini adalah salah satu contoh kegiatan yang bisa dilakukan dalam tahapan ini. Di dalam improvisasi dan eksperimentasi kita dapat melakukan berbagai kegiatan yang berbentuk percobaan-percobaan seperti memilih, membedakan, mempertimbangkan, menciptakan harmonisasi dan merangkai berbagai korelasi, baik segi cerita maupun media penguangan. Langkah ini juga dilakukan untuk menemukan kesatuan hubungan antara satu dengan yang lain sehingga nantinya dapat membentuk sebuah kesatuan karya yang disajikan.

### 3. Pembentukan

Di dalam tahapan pembentukan, perancang mencoba untuk menentukan bentuk ciptaan dengan menggabungkan berbagai aspek pendukung dan materi yang dihasilkan dari berbagai uji coba yang pernah dilakukan. Selain itu, kegiatan ini merupakan langkah penentuan atau eksekusi tahap akhir dari berbagai materi baik media pertunjukan, cerita, iringan, dan pendukung lainnya. Salah satu contoh kegiatan yang penulis lakukan dalam penciptaan seni adalah kegiatan membentuk cerita.

Pembentukan cerita dalam istilah pedalangan dikenal dengan nama *sanggit*. Kata *sanggit* berarti satu karangan atau gubahan. Namun dalam tradisi pedalangan berarti menunjuk kecerdikan atau ketrampilan seorang dalang sebagai pengarang (pembuat karya). Oleh karena itu pengkarya harus mampu menampilkan *sangit-sanggit* yang mengakomodasi konsep-konsep, dan nilai-nilai yang akan dituangkan.

Pembentukan cerita *Sumpah Pralaya* sebagai berikut. Cerita diawali dengan adegan Abimanyu yang sedang termenung. Dirinya melamun dan terjadi *flashback* yaitu teringat akan sumpah yang pernah diucapkannya kepada Utari. Di dalam adegan ini, perancang akan menegaskan ketakutan dan kebingungan Abimanyu karena melanggar sumpah, dan sekaligus menegaskan “Sumpah Pralaya”. Teringat sumpah kepada Utari, Abimanyu menjadi marah. Tampilah punokawan Semar yang segera menghampiri Abimanyu yang sedang gundah gulana dan memberi nasehat untuk segera bangkit. Kemunculan Semar dalam adegan ini merupakan salah satu cara untuk memaparkan nilai-nilai kehidupan dan nasehat-nasehat yang baik melalui dialog. Semar merupakan tokoh *pamomong* yang dalam pewayangan sering digunakan untuk memberi penerangan dan pencerahan bagi kehidupan. Berkat nasehat Semar, Abimanyu sadar dan bangkit dari kekawatirannya, dan seolah mendapatkan kekuatan baru untuk menghadapi kepastian hidup dan peristiwa yang akan terjadi.

Adegan berikutnya seorang prajurit Hastina yang sedang berjaga-jaga di luar perkemahan. Namun satu persatu prajurit itu mati karena ada pasukan musuh yang sedang menyusup bergerilya. Setelah diketahui ada penyusup, terjadilah perang besar antara bala tentara Pandawa dan Kurawa. Di dalam adegan ini dimunculkan berbagai tokoh-tokoh gecul seperti orang merokok, orang mabuk dan lainnya. Hal ini dimaksudkan untuk memberi kesegaran pertunjukan. Konsep ini juga mangacu pada pertunjukan wayang tradisi yang masih memakai adegan guyonan seperti adegan *limbukan* atau *goro-goro*. Kemunculan tokoh gecul dan

berbagai dialog guyonan dalam pertunjukan ini diharapkan mampu memberi warna tersendiri dalam pertunjukan ini.

Prabu Duryudana mengundang para punggawa kerajaan. Tampaklah patih Sengkuni dan pendeta Durna yang selalu siap untuk melayani Duryudana. Namun pada saat itu Duryudana marah besar karena Pandawa belum bisa terbunuh, padahal sudah banyak para senopati Hastina yang gugur di medan pertempuran. Melihat Duryudana marah, Durna bergegas menenangkannya. Untuk meredakan amarah Duryudana, Durna berjanji untuk membunuh para Pandawa dan segera mengakhiri perang Baratayuda dengan formasi perang Cakrawyuha. Mendengar perkataan pendeta Durna, Duryudana kelihatan senang dan yakin bisa membunuh Pandawa. Duryudana segera mengutus prabu Wersaya dan prabu Gardapati untuk membantu dalam pertempuran tersebut. Adegan ini untuk mempertegas sumber awal dari penyebab kematian Abimanyu yaitu dengan terjebak dalam formasi perang Cakrawyuha.

Saat itu Kresna memanggil Bima dan Arjuna untuk selalu bersiaga menghadapi para Kurawa. Karena terlalu tergesa-gesa Bima dan Harjuna segera memerintahkan pasukan untuk maju bertempur melawan bala tentara Kurawa. Bima dan Arjuna terlalu emosi dalam menghadapi Wersaya dan Gardapati, sehingga lupa untuk melindungi Yudistira. Akhirnya Yudistira terjebak dalam formasi perang yang diciptakan pendeta Durna yaitu Cakrawyuha. Melihat kejadian tersebut Kresna Panik dan segera memerintahkan Sumitra adik Abimanyu untuk memanggil Abimanyu supaya maju ke pertempuran dan menyelamatkan Yudistira. Adegan ini dimunculkan untuk mempertajam konflik yang dibangun dalam cerita.

Saat itu Abimanyu sedang bercakap-cakap dengan kedua istrinya tentang keinginannya untuk maju berperang. Mendengar perkataan Abimanyu, kedua istrinya berat hati dan tidak mengijinkannya, dengan alasan bahwa Utari istrinya sedang mengandung empat bulan. Mendengar berita tersebut Abimanyu merasa bahagia bercampur dengan rasa iba dan haru. Adegan ini dimunculkan untuk menggambarkan konflik batin yang dirasakan oleh Abimanyu, karena seolah-olah digambarkan bahwa Abimanyu merasa dirinya tidak akan menikmati kelahiran putranya dan pergi untuk selamanya.

Ketika Abimanyu asik membayangkan putra dalam kandungan Utari, tiba-tiba Sumitra datang dan melaporkan kejadian dalam pertempuran Baratayuda. Mendengar laporan adiknya, Abimanyu marah dan bergegas maju ke medan pertempuran untuk menyelamatkan Prabu Yudistira. Niat Abimanyu dihalang-

halangi oleh kedua istrinya, namun Abimanyu tetap nekat dan segera bergegas di medan laga.

Abimanyu dalam bertempur menunggang kereta perang dengan kusir adiknya sendiri yaitu Sumitra. Di dalam kecerdikan dan kepiawaian Abimanyu dalam berperang, Abimanyu berhasil membebaskan prabu Yudistira dari kepungan musuh. Namun sebaliknya, setelah keberhasilannya menyelamatkan pamannya justru dirinya sendiri yang terperangkap dalam Cakrawyuha. Pada akhirnya, karena derasnya serangan musuh, Sumitra terbunuh oleh senjata Kurawa.

Melihat kematian Sumitra, Abimanyu menjadi sangat marah dan segera menunggang kuda yang bernama Pramugari dan menyerang Kurawa dengan membabi-buta. Abimanyu berhasil membunuh banyak tentara Kurawa bahkan putra sang Duryudana yang bernama Mandrakumara juga ikut terbunuh. Melihat putranya mati, Duryudana marah dan memerintahkan Kurawa untuk membunuh Abimanyu. Setelah berhasil membunuh kuda kyai Pramugari, Kurawa segera menghujani Abimanyu dengan beribu-ribu senjata. Pada akhir cerita, Abimanyu gugur dengan senjata yang menancap di sekujur tubuhnya. Setelah gugur digambarkan sukma Abimanyu melayang dan pergi menyatu dengan bulan.

Dalam konsep penggarapan ini pengkarya memaparkan kosep pertunjukan multi dimensi yang terdiri dari pertunjukan boneka dua dimensi dan boneka tiga dimensi dalam bentuk satu kesatuan pertunjukan. Bentuk pertunjukan dua dimensi dalam karya ini adalah pertunjukan bayangan wayang kulit dengan menggunakan cahaya proyektor yang dikendalikan dengan komputer. Pengendalian dengan komputer ini dilakukan untuk menghasilkan berbagai cahaya hasil dari penggarapan multimedia seperti efek cahaya, animasi, yang semuanya itu dilakukan untuk memberi karakter pada setiap adegan yang dibawakan. Salah satu contoh adegan pertempuran ditampilkan beberapa tokoh wayang berperang dengan efek animasi yang menggambarkan luas ladang belantara dengan mega yang bergerak dan kilat yang menyambar-nyambar. Hal ini diharapkan menambah kekuatan seram dan dasyatnya medan pertempuran.

Dalam perancangan ini, perancang mencoba untuk mencari dan menggabungkan berbagai materi boneka yang akan digunakan. Perancangan ini tidak menampilkan boneka dengan gaya atau ciri tertentu tetapi dimungkinkan untuk memakai boneka berbagai gaya. Di dalam pemilihan boneka dilandasi dengan arah, tujuan, dan kepentingan perancangan. Salah satu contoh, boneka dua dimensi karakter Abimanyu dipilih gaya Surakarta karena menurut

perancang boneka wayang tokoh Abimanyu gaya Surakarta lebih cocok untuk mewadai karakter yang akan disampaikan. Boneka tiga dimensi tokoh Abimanyu dalam kepentingan ini, perancang membuat sendiri yang disesuaikan dengan kebutuhan.

Pertunjukan ini dipentaskan dengan model panggung *outdoor* atau arena terbuka yang terdiri dari tiga *setting* panggung. Panggung pertama berada paling depan diperuntukkan bagi Teja dan Lastri, dua sejoli sebagai pembawa acara. Panggung kedua adalah panggung wayang golek berada di tengah memanjang dan dibuat menyerupai prosenium dengan luas sekitar 4m x 3m. Penerangan panggung wayang golek ini menggunakan *setting* lampu modern yang disesuaikan kondisi tempat. Panggung ketiga adalah panggung wayang kulit memakai layar ukuran 1,5 m x 4 m yang ditempatkan di belakang panggung wayang golek. *Setting* panggung buatan ini juga dilengkapi dengan pencahayaan yang disesuaikan area panggung.

Iringan pertunjukan ini menggunakan alat musik gamelan yang berlaraskan *pélog* dan *sléndro* dengan ricikan tidak seperti *pakeliran* pada umumnya, tetapi disesuaikan dengan kebutuhan pertunjukan. Cara membunyikan alat musik gamelan tersebut juga tidak selalu seperti biasanya, kadang kala lebih ke alternatif dengan tujuan mencari efek-efek yang berbeda. Seperti instrumen *bonang* dibunyikan dengan cara digosok dengan jari, gong dipukul tidak ditengahnya tetapi di sisinya. Semua itu dilakukan tetap dengan batas-batas kewajaran. Iringan pertunjukan ini juga dikombinasi dengan alat musik lain seperti biola, simbal, bedug, kendang jaipong dari Jawa Barat dan lainnya dengan harapan mampu menghasilkan iringan sesuai tujuan perancangan.

### **Imajinasi dalam Pertunjukan**

Keberhasilan dalam sebuah pertunjukan menurut perancang dilihat dari kemampuan untuk merangsang penonton untuk berimajinasi. Hal ini tentunya sangat relatif dan tidak bisa diukur karena sebuah keberhasilan karya pertunjukkan terletak bukan pada perancang atau pengkarya, namun pada individu penikmat masing-masing. Di dalam sebuah karya, perancang hanyalah menawarkan sebuah gambaran atau imaji yang harapannya mampu menyentuh sensitifitas penikmat, untuk menjadi subyek yang dapat diimajinasikan. Akan tetapi setelah rekonstruktif imajinasi, subyek yang ditawarkan menjadi tidak penting (Tedjoworo. 2001: 70-71). Oleh karena itu secara garis besar, karya hanyalah sebagai pemantik awal yang mendorong seseorang untuk mengimajinasikan hal yang sama seperti

dalam isi karya tersebut. Terkait hal ini, selanjutnya tergantung pada subyek untuk mendekonstruksi imaji yang ditangkap dan merekonstruksikan kembali menjadi bentuk yang diharapkan oleh penikmat.

Tidak hanya pengkarya seni saja yang harus memiliki kreativitas imaji, namun penikmat seni juga harus memiliki kreativitas imaji. Kreativitas imaji yang dimiliki oleh pengkarya adalah daya kekuatan untuk membangun wujud dan bentuk karya supaya dapat dilihat, didengar, dan diraba oleh penikmat. Kreativitas imaji yang dimiliki penikmat adalah kreativitas dalam menangkap dan mengembangkan menjadi bentuk yang diidam-idamkan. Dalam hal ini pengalaman pribadi sangat berpengaruh pada hasil penggambaran atau imajinasi baik pengkarya maupun penikmatnya.

Karya *Sumpah Pralaya* ini menawarkan pertunjukan boneka dua dimensi dan tiga dimensi yang diwakili oleh wayang kulit dan wayang golek, sedangkan sisi lain juga menawarkan cerita tentang Abimanyu. Tidak semua penikmat tertarik pada tawaran ini. Hal ini tergantung kreatifitas dalam mengembangkan imajinasi melalui pengalaman-pengalaman pribadi penikmat. Maksud dan tujuan perancang tidak semua bisa dipahami dan sampai kepada penikmat, tetapi bisa jadi penikmat menemukan sesuatu yang lain yang lebih menarik dari pada yang ditawarkan. Secara tidak langsung berbagai pengalaman yang dimiliki penikmat akan menjadi filter dalam menangkap segala yang ditawarkan dalam sebuah karya.

Untuk mengatasi hal tersebut, perancang harus berusaha untuk menampilkan atau menawarkan suatu kebaruan atau lebih dikenal sebagai orisinalitas. Dengan menawarkan kebaruan atau menampilkan sesuatu yang berbeda diharapkan menjadi pengalaman baru yang sebelumnya belum pernah dipikirkan oleh penikmat. Hal inilah yang biasanya menjadi salah satu pokok konsep sebuah karya seni, yaitu membangkitkan imajinasi para penikmat karya seni.

Di dalam sebuah penciptaan karya seni sangat dibutuhkan kemampuan rekonstruktif imajinasi perancang untuk menghasilkan kebaruan-kebaruan atau orisinalitas (Tedjoworo, 2001: 71). Hal ini menjadi faktor yang sangat penting, karena menurut perancang keberhasilan sebuah karya akan didukung dengan munculnya sebuah kreativitas dan orisinalitas yang dapat dilihat dari kemampuan orang mengkonstruksi, mendekonstruksi, dan merekonstruksi imaji dalam membentuk karya seni.

## Penutup

Proses kreatif dalam rangka penciptaan karya seni sangat penting dilakukan. Tahapan ini harus dilalui setiap orang yang ingin menuangkan ide dan gagasannya dalam sebuah karya nyata yang ingin disampaikan atau dikomunikasikan dengan orang lain. Dalam proses kreatifitas ini sebagai seorang pengkarya harus mampu untuk merangkum berbagai ide-ide yang didapatkan melalui sebuah pengalaman pribadi sehingga menjadi satu kesatuan ide dan tujuan. Pengalaman-pengalaman inilah yang nantinya akan memberikan kekhasan terhadap sebuah karya yang dibentuk, sehingga tampak orisinalitas perancangan mengingat setiap pengalaman perancang satu dengan yang lain pasti terdapat perbedaan. Melalui sebuah tahapan kegiatan yang dilakukan seperti proses eksplorasi, Improvisasi atau eksperimentasi, dan pembentukan, perancang akan lebih mudah untuk mewujudkan sebuah ide-idenya dalam sebuah bentuk penciptaan karya.

Di dalam penciptaan karya seni sangat dibutuhkan kemampuan rekonstruktif imajinasi perancang untuk menghasilkan kebaruan-kebaruan atau orisinalitas. Hal ini menjadi factor yang sangat penting, karena menurut perancang keberhasilan sebuah karya akan didukung dengan kreativitas dalam kemampuan orang mengkonstruksi, mendekonstruksi, dan merekonstruksi imaji dalam membentuk karya seni (Tedjoworo. 2001: 71). Karya pertunjukan ini hendak menunjukkan berbagai dimensi yang ada didalamnya menjadi tidak penting, karena berbagai dimensi itu melebur menjadi satu kesatuan, sehingga yang muncul adalah dimensi baru.

## Daftar Bacaan

- Dharsono. 2007. *Eстетika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Haryanto S. 1995. *Bayang-bayang Adiluhung, Filsafat Simbolis dan Mistik Dalam Wayang*. Semarang: Dahara Prize.
- Haviland, William, A. 1988. *Antropologi*. Jakarta: Erlangga.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2007, *Eстетika Sastra Dan Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Koentjaraningrat. 1979. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Aksara Baru
- Nurgiyantoro, Burham. 2002. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Tedjoworo. 2001. *Imaji dan Imajinasi, Suatu Telaah Filsafat Postmoderen*. Yogyakarta: Kanisius.
- Wasito, Mardi. 1986. *Kamus Jawa Kuna Indonesia*. Jakarta: Nusa Indah.

# Proses Kreatif Penciptaan Gending 'Bhakti Swari'

I Wayan Senen

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

## Pengantar

Ada beberapa permasalahan seni pertunjukan Nusantara yang perlu mendapat perhatian terutama oleh para pengelola sekolah seni dan para kalangan seniman akademik, di antaranya yaitu masalah metode atau proses kreatif penciptaan karya seni pertunjukan yang dilakukan secara akademik, termasuk mengenai teknik penulisan ilmiah pelaporannya.

Telah dikenal bahwa karya seni pertunjukan Nusantara termasuk karawitan/musik Nusantara, telah banyak diciptakan oleh para seniman alam maupun seniman akademik (R. M. Soedarsono, 2002: 1-117). Akan tetapi tentang proses kreatif penciptaan dan teknik penulisan pelaporan karya-karya itu belum banyak dijelaskan secara tertulis ilmiah sehingga sampai sekarang belum banyak pula dijumpai buku-buku atau tulisan ilmiah yang memuat penjelasan tentang proses kreatif penciptaan dan teknik pelaporan penulisan karawitan/musik Nusantara secara rinci. Di Bali misalnya, sampai sekarang masih sangat langka dapat dijumpai penjelasan tentang bagaimana cara komposer karawitan (*pangripta* gending) Bali menciptakan gending/karawitan yang bagus dan bagaimana caranya membuat pelaporan penciptaan gending (karawitan) itu secara akademik (I Nyoman Winda, 2008: 12). Padahal penjelasan tentang metode atau proses kreatif suatu penciptaan karya seni pertunjukan dan teknik penulisan pelaporannya secara akademik sangat dibutuhkan terutama oleh para mahasiswa penciptaan seni pertunjukan terutama tatkala mereka mendapat tugas untuk merancang karya seni dan membuat pelaporan tertulisnya secara ilmiah.

Memang telah diketahui bahwa dalam penciptaan karya seni pertunjukan di Indonesia --termasuk karawitan / musik Nusantara-- hampir setiap pencipta seni menggunakan cara yang berbeda dengan pencipta lainnya, bahkan seperti dikatakan Vincent McDermott bahwa tidak ada teknik dan cara yang baku atau rumus universal dalam penciptaan musik (Vincent, Terj. Natha, 2013: 15). Untuk menggali metode-metode atau proses kreatif penciptaan karawitan/musik Nusantara dan membuat penulisan pelaporannya secara ilmiah kiranya dapat dilakukan dengan mengacu pada metode atau proses kreatif penciptaan seni yang telah dibuat oleh para ahli, para pencipta/perancang seni, atau dengan menggali proses kreatif penciptaan seni tradisional Nusantara yang belum terungkap secara tertulis.

Terkait dengan hal itu sekelumit tulisan ini ingin ikut berpartisipasi menambah contoh sebagai sebuah alternatif proses kreatif penciptaan karawitan/musik Nusantara dan format penulisan ilmiah pelaporannya dengan tujuan untuk membantu para mahasiswa dalam proses penggarapan atau perancangan karawitan/musik Nusantara secara akademik.

Berkaitan dengan hal itu, dalam pembahasan di bawah ini disajikan sebuah contoh proses kreatif penciptaan gending *sandyagita* (campuran vokal instrumental) *Bhakti Swari* karya I Wayan Senen (saya) pada tahun 2010. Gending ritual yang menggunakan media gamelan Bali *semaradana* berlaras *pelog* tujuh nada ini pernah meraih kejuaraan terbaik untuk *kidung* keagamaan dalam Festival Seni Sakral Nasional Pertama tahun 2010 di Surakarta dan pernah dipentaskan dalam Pesta Kesenian Bali (PKB) tahun 2011 di Denpasar. Terkait dengan kegiatan ritual keagamaan dan budaya Hindu di Daerah Istimewa Yogyakarta, gending *sandyagita* ini telah biasa disajikan dalam berbagai upacara keagamaan dan budaya Hindu di Daerah Istimewa Yogyakarta seperti dalam upacara *odalan pura*, *Tawur Agung*, *Dharma Santi Nyepi*, dan lain-lain. Di tahun 2015 gending ini pernah diajukan dalam penelitian Hibah Bersaing sebagai sebuah perancangan karya seni.

Oleh karena gending *Bhakti Swari* dibuat untuk kebutuhan festival seni keagamaan Hindu dan untuk kebutuhan upacara keagamaan Hindu di luar Bali (Daerah Istimewa Yogyakarta) serta juga untuk memberikan salah satu contoh proses kreatif dalam pembentukan bunyi-bunyian ritual kepada mahasiswa, maka bentuk gending yang dibuat ini adalah *sandyagita* ritual yang diproses secara akademik.

Untuk itu dalam naskah contoh proses kreatif penciptaan gending *Bhakti Swari* ini disajikan pula format penulisan pelaporannya yang mengacu pada buku

“Pedoman Penulisan Tesis Program Magister Penciptaan dan Pengkajian Seni (S-2) Institut Seni Indonesia Yogyakarta”.

## Pembahasan

Mengacu pada buku Pedoman Penulisan Tesis tersebut di atas, proses kreatif penciptaan gending *Bhakti Swari* dan format penulisan pelaporannya dikedepankan dalam bentuk pembahasan yang meliputi latar belakang, rumusan ide penciptaan, tujuan dan manfaat, landasan penciptaan, sumber penciptaan, metode penciptaan, bentuk gending, dan penegasan (Tim Penyusun Edisi ke IV, 2013: 15).

## Latar Belakang

Sebuah fenomena ritual keagamaan Hindu telah terjadi di Daerah Istimewa Yogyakarta yaitu adanya penyajian lagu vokal (*gita*) dan instrumental/gamelan (*tatanguran*) dalam upacara *odalan pura* (pemujaan kepada Tuhan) yang hampir selalu dilaksanakan seperti di Bali. Sejak dahulu dalam upacara *odalan* di Bali telah terbiasa dilakukan kegiatan secara simultan antara bagian-bagian kegiatan upacara seperti penyajian pola pelaksanaan upacara, berbagai sarana upacara (sesaji, bunyi-bunyian --*mantra, genta, kulkul, gita*, dan gamelan-- tarian, wayang, benda-benda simbolis, hiasan, dan perlengkapan lainnya, sehingga suasana upacara menjadi ramai (*rame*) dan meriah (*bungah*).

Penyajian pola kegiatan yang simultan itu tampak seolah-olah tidak menunjukkan adanya hubungan harmonis antara pola kegiatan satu dengan lainnya. Sebagai contoh diinformasikan salah satu pola upacara *Bhatara Turun Kabeh* di *Pura Besakih* pada tahun 2010 sebagai berikut. Ketika tujuh orang *pandita* dengan alunan vokal *mantra* dan bunyi *gentanya* memimpin upacara di *bale pawedaan* (*bale gajah*), ada sebagian peserta upacara yang melakukan persembahyangan bersama dengan khususnya, sebagian yang lain sibuk melaksanakan upacara, sebagian lainnya lagi asyik menyaksikan suasana upacara. Dalam waktu yang bersamaan, di halaman yang sama disajikan pula tarian *topeng* ritual yang diiringi dengan gamelan *gong gede*, *wayang lemah* diiringi *gender wayang*, *kidung* yang disajikan dekat *gong gede* dan *gender wayang* di *bale gong*, gamelan *slonding* dan *gambang* digelar di *bale agung*, *gong kebyar* di halaman (*mandala*) yang berbeda (I Wayan Senen, 2015: 61).

Oleh karena pelaksana upacara *odalan* di Yogyakarta —terutama di Kabupatæn Bantul, Sleman, dan Kota— masih didominasi oleh umat Hindu asal Bali, maka tidak mengherankan jika pola pelaksanaan upacara *odalan* dilakukan seperti di Bali yaitu disajikan secara simultan. Bagi umat Hindu asal Bali, hal tersebut dianggap biasa-biasa saja karena memang demikian yang telah dialaminya sejak mereka ada di Bali. Akan tetapi sebagian besar umat Hindu yang berasal dari Jawa tidak bisa menikmati sajian bunyi-bunyian seperti di Bali itu. Penyajian *gita* (vokal) Bali/Jawa sering tertutup/terganggu oleh sajian gamelan Bali (*gong kebyar*) yang keras. Mereka telah terbiasa mendengarkan sajian gamelan Jawa (*uyon-uyon*) yang selalu harmonis antara sajian lagu vokal (*tembang*) dan lagu instrumental (gamelan). Ketika mereka mendengarkan sajian *kidung* (*gita*) Bali/Jawa yang berbarengan dengan sajian gamelan Bali (*gong kebyar*) mereka merasa terganggu, tidak bisa menikmati, bahkan merasa tidak nyaman dalam melaksanakan upacara (Wawancara dengan Wasi Yudayat, 9 Juli 2000; saya juga menyaksikan hal itu sejak tahun 1976).

Fenomena lain yang juga berkaitan dengan ritual keagamaan Hindu yaitu pada tanggal 15-18 Juni 2010 Direktorat Jenderal Bimbingan Masyarakat Hindu Kementerian Agama RI menyelenggarakan Festival Seni Sakral Nasional Pertama di Surakarta yang diikuti oleh beberapa provinsi di Indonesia, kecuali Bali. Atas kerjasama antara Pembimbing Masyarakat Hindu Kanwil Agama Daerah Istimewa Yogyakarta dengan Keluarga Putra Bali Purantara (KPB Pura) Yogyakarta, disepakati bahwa kontingen kesenian Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta menggunakan para penata dan pemain (penari, penabuh) dari organisasi KPB Pura Yogyakarta. Materi seni yang difestivalkan adalah tari *rejang*, Topeng Sidakarya, gending *lelambatan* dan *kidung* (lagu vokal) keagamaan Hindu. Ketika itu saya mendapat tugas/pesanan dari KPB Pura Yogyakarta untuk menggarap *kidung* keagamaan Hindu.

Melihat fenomena ritual --penyajian *gita* dan gamelan dalam upacara keagamaan di Yogyakarta seperti terurai di atas-- dan dengan adanya tugas/pesanan untuk menggarap *kidung* keagamaan dalam Festival Seni Sakral itu, maka pada tahun 2010 saya memutuskan untuk menciptakan gending ritual *sandyagita*, campuran harmonis antara lagu vokal (*gita*) dengan lagu instrumental (gamelan) berjudul *Bhakti Swari*.

## **Rumusan Ide Penciptaan**

Berkaitan dengan permasalahan tentang penyajian *gita* dan *tatanguran* yang simultan seperti tersebut di atas, ide sentral dari penciptaan gending ini adalah

membuat gending *sandyagita* baru bernuansa religius Hindu Nusantara yang tidak saling menutupi/mengganggu antara *gita* dengan gamelan. Dengan pola penyajian yang demikian diharapkan penyajian bunyi-bunyian dalam upacara keagamaan Hindu di Yogyakarta dapat dinikmati dengan nyaman oleh para peserta upacara, baik yang berasal dari Bali maupun dari Jawa. Idenya adalah cara mencipta/menggarap gending *sandyagita* ritual yang harmonis dan seimbang antara *gita* dan *tatanguran* dengan tema/nuansa religius Hindu Nusantara. Untuk mendukung nafas religius itu sebagian besar lirik yang digunakan diadopsi dari *mantra* kitab suci *Weda* karena keorisinalan elemen mantra seperti bunyi aksara (*bijaksana*), suku kata, kata, dan kalimat mantra diyakini memiliki energi unik yang pada gilirannya dapat memberikan pengaruh positif kepada para pelaku, para penikmat, dan masyarakat sekitarnya (I Made Titib, 2003: 437-441). Sementara penggarapan elemen lagu, baik vokal maupun instrumental gending ini mengacu pada tema pokok itu.

## **Tujuan dan Manfaat Penciptaan**

Tujuan utama dari penciptaan gending *Bhakti Swari* yaitu membuat sebuah gending *sandyagita* baru bernafas religius Hindu Nusantara. Diharapkan gending ritual keagamaan ini dapat membantu pemecahan masalah penyajian bunyi-bunyian ritual tersebut. Perpaduan antara garapan lirik, pola melodi vokal, gending pengiring vokal, dan pola lagu instrumental dalam gending itu diharapkan dapat memberikan manfaat estetis, etis, psikologis, sosiologis, dan teologis seperti manfaat gamelan lainnya (I Ketut Donder, 2005: 177-154).

## **Landasan Penciptaan**

Telah dikenal bahwa seni budaya tradisional Bali merupakan perpaduan yang harmonis antara seni dan agama Hindu seperti dikatakan I Wayan Dibia (2003:94) sebagai berikut,

Agama Hindu merupakan unsur paling dominan sekaligus roh budaya Bali. Agama Hindu adalah sumber utama dari nilai-nilai yang menjwai kebudayaan Bali. Setiap hasil kreativitas budaya Bali, termasuk kesenian, tidak akan bisa lepas dengan ikatan nilai-nilai luhur budaya Bali, terutama nilai-nilai estetika yang bersumber dari agama Hindu.

Lebih lanjut dikedepankan bahwa estetika Hindu yang melandasi penciptaan kesenian Bali, termasuk karawitan Bali, adalah konsep *satyam*

(kebenaran), *siwam* (kesucian), dan *sundaram* (keindahan) (Dibia, 2003: 96-100). Hampir semua proses kreatif penciptaan kesenian Bali --termasuk proses kreatif penciptaan gending *Bhakti Swari*-- dilandasi dengan konsep kebenaran ajaran *Weda (satyam)*; dalam proses penciptaannya diawali dengan *laku* spiritual dan hati yang tulus (*siwam*); dan proses pembentukan karya itu dilandasi dengan konsep estetika seni budaya Bali (*sundaram*) seperti kesatuan, keseimbangan, kontras, kesederhanaan, kerumitan, kejelasan, *katakson* dan lain-lain (I Made Bandem, 2013: 102-105).

Selain itu penciptaan gending *Bhakti Swari* dilandasi pula dengan konsep karawitanologi Bali seperti konsep *saih* (laras), *patutan* (patet), *tabuh* (bentuk), *jajar pagedh* (komposisi), *kembangan* (garap), *wadya* (orkestrasi), *payasan* (ornamentasi/figurasi), dan konsep-konsep lainnya. Konsep-konsep itu telah dibahas dalam lontar *Prakempa*, lontar *Aji Gurnita*, *Music in Bali* (Colin McPhee), *Gamelan Bali di Panggung Sejarah* (I Made Bandem), dan lain-lain.

## Sumber Penciptaan

Pada dasarnya segala sesuatu seperti karya seni, kejadian alam, kejadian sosial, peristiwa budaya, pustaka, dokumentasi, dan ide dapat dijadikan sumber penciptaan sebuah karya seni (Tim Penyusun Edisi ke IV, 2013 : 13). Mengacu pada pernyataan itu, gending *Bhakti Swari* menggunakan sumber penciptaan berupa karya seni, pustaka, dan ide.

Karya seni yang dipilih sebagai sumber penciptaan gending *Bhakti Swari* adalah karawitan Bali dan karawitan Jawa. Melodi pokok vokal *macapat Ginada Eman-eman* (Bali) dijadikan sumber penciptaan melodi pokok pola *golakan* dalam bagian *pangawit*. Pola *tabuhan golakan (interlocking) reyong* dalam gamelan *gong kebyar* dijadikan sumber penciptaan pola *golakan* pada bagian *pangawit*. Pola *rangrangan terompong* dalam gending *lelambatan pagongan (gong gede)* dijadikan sumber penciptaan melodi *rangrangan* dan sekaligus sebagai melodi vokal *Mantram Guru* pada bagian *rangrangan*. Melodi pokok vokal *sloka* yang biasa disajikan dalam upacara keagamaan Hindu di Bali dijadikan sumber penciptaan melodi pokok vokal *Mantram Guru* dan vokal *Mahamrtyunjaya*.

Pola *tabuhan sampak* (Jawa) dijadikan sumber pola *tabuhan* melodi pokok bagian *gilakan* dengan urutan nada bersumber dari konsep *pangider-ider* menurut lontar "Aji Gurnita". Pola *gilak* dalam *gong gede* dipakai sumber pada bagian *gilakan* dan *pangawak*. Pola *tabuhan kendangan gong luwang* digunakan sebagai sumber pola *kendangan* bagian *pangawak*. Pola *tabuhan* gamelan *sekatén*

(Jawa) digunakan sebagai sumber iringan vokal *Mahamrtyunjaya* pada bagian *pangawak*. Sementara melodi pokok vokal *Panjang Ilang* (Jawa) digunakanyang sudah biasa disajikan dalam upacara kematian Hindu di Yogyakarta dijadikan sumber penciptaan sebagian melodi pokok *pangisep*. Pola *tabuhan* instrumen *semar pagulingan* digunakan sebagai sumber pola *tabuhan gangsa* dalam *pangisep*. Sementara pola *tabuhan kakebyaran* dan *imbal demung* (Jawa) digunakan sebagai sumber penciptaan bagian *pangecet*. Pola *tabuhan kakebyaran* lebih menekankan pada suatu pola yang memiliki ciri atau sifat *ngebyar*, sifat yang meletup-letup, mengejutkan, memancar secara tiba-tiba (I Wayan Rai S., 2008: 6).

Pustaka yang dipakai sebagai sumber penciptaan karya seni ini antara lain lontar “Aji Gurnita” (1977: 1): konsep nada dalam *pangider-ider*, buku *Agnihotra* (1999: 125): *Mantram Guru*, kitab *Brhadaranyaka Upanisad* (I Wayan Maswinara, 2004: 15): *mantra Gamaya*, kitab suci *Reg Weda* (VII. 59. 12): *mantra Mahamrtyunjaya*, buku *Trisandya Sembahyang dan Berdoa* (2003: 94 dan 99): *mantra Sarwe Bhawantu Sukhinah* dan *mantra Pancaksara Siwa*.

Sementara sumber ide menunjuk kepada sumber yang muncul sebagai hasil dari proses pemikiran, olah rasa, perenungan, imajinasi, impian, dan meditasi. Banyak pembuatan pola gending *Bhakti Swari* seperti bentuk gending, komposisi gending, struktur gending, melodi pokok, *bun* gending (*counter melody*), ornamentasi, *briuk sapanggul* (*contrapun*), dinamika, dan tempo bersumber dari sumber idea, di samping dari sumber yang lain.

## **Proses Kreatif**

Sebuah hasil karya seni, termasuk karawitan/musik Nusantara, tentu ada yang menciptakannya dan tentu ada pula proses kreatif yang digunakan untuk menciptakan karya tersebut. Sebagai contoh dikedepankan beberapa proses kreatif atau metode penciptaan seni yang ditawarkan oleh para ahli seni sebagai berikut.

Metode/proses penciptaan seni yang ditawarkan oleh Konsursium Seni meliputi 1) persiapan, berupa pengamatan, pengumpulan informasi, dan gagasan; 2) elaborasi, untuk menetapkan gagasan pokok melalui analisis, integrasi, abstraksi, generalisasi, dan transmudasi; 3) sintesis, untuk mewujudkan konsepsi karya seni; 4) realisasi konsep ke dalam berbagai media seni; dan 5) penyelesaian ke dalam bentuk akhir karya seni (Tim Penyusun Edisi ke IV, 2013: 15). Dalam “Pedoman Penulisan Tesis Program Magister Penciptaan dan Pengkajian Seni” Institut Seni Indonesia Yogyakarta disebutkan bahwa metode/proses penciptaan

seni meliputi tahap ide, penciptaan, dan pewujudan hingga konsep penyajian/pameran (Tim Penyusun Edisi ke IV, 2013: 4).

Dalam bidang tari, Alma M. Hawkins mengedepankan metode penciptaan seni tari yang terdiri dari 1) eksplorasi: berfikir, berimajinasi, merasakan, menanggapi, menetapkan tema, ide, dan judul karya; 2) improvisasi/eksperimentasi: memilih, membedakan, mempertimbangkan, menciptakan harmonisasi, menciptakan kontras-kontras tertentu, menemukan integritas dan kesatuan melalui berbagai percobaan; 3) pembentukan/pewujudan: menentukan bentuk ciptaan dengan menggabungkan simbol-simbol yang dihasilkan dari berbagai percobaan yang telah dilakukan, menentukan kesatuan dan parameter yang lain (iringan, kostum, dan yang lain), dan pemberian bobot —bobot seni, bobot dramatisasi, dan bobot spiritual (Tim Penyusun Edisi ke IV, 2013: 14; Alma M. Hawkins, 2003: 26).

Menurut I Made Kredek, I Wayan Geria, dan Cokorda Oka Tublen sebagai pencipta tari Barong Kuntiseraya (Barong and Keris Dance) yang sangat populer hingga sekarang, tahap penciptaan tari Barong Kuntiseraya berintikan prinsip *ngrencana*, *makalin*, *nelesin*, dan *ngebah*. *Ngrencana* adalah proses penjelajahan dan renungan yang instens; *makalin* yaitu membuat dasar, mencari pelaku, membagi tugas, dan proses menggabungkan unsur-unsur seni lama dengan penemuan baru; *nelesin* berupa menyempurnakan dan mewujudkan bentuk akhir, dan *ngebah* adalah pementasan perdana dari hasil transformasi itu termasuk evaluasi (I Made Bandem, 2015: 13).

Terkait dengan karawitan, I Made Bandem (2013:147) mengatakan bahwa setiap lagu dalam gamelan pasti memiliki tiga unsur utama yaitu ide (isi lagu, tema, cerita, pengalaman, gagasan vital), bentuk (komposisi, instrumentasi, tangga nada, orkestrasi, struktur dan jenis lagu), dan penampilan (keharmonisan antara isi dengan bentuk lagu (I Made Bandem, 2013: 147). Sementara Alan P Merriam dalam buku *The Anthropology of Music* mengemukakan bahwa studi musik dapat dilakukan melalui tiga tahap analisis yaitu musik sebagai konsep, musik sebagai perilaku, dan musik sebagai bunyi (1964: 32).

Mengacu pada beberapa teori dan proposisi tentang penciptaan seni atau penelitian seni tersebut dan memperhatikan pula proses kreatif penciptaan karawitan yang telah dipakai oleh para pencipta (*pangripta*) gending, dikedepankan bahwa proses kreatif penciptaan gending *Bhakti Swari* dilakukan melalui tiga tahapan pokok yaitu *ngrencana* (perencanaan), *ngwangun* (pembentukan), dan *ngebah* (penyajian).

*Ngrencana* adalah tahapan pertama sebagai langkah awal dalam proses penciptaan gending *Bhakti Swari*. Istilah *ngrencana* (bahasa Bali) berasal dari akar kata *rencana* yang artinya rencana. Dengan demikian *ngrencana* berarti merencanakan. Dalam tulisan ini *ngrencana* dimaksudkan sebagai tahapan awal yang menyangkut perencanaan tentang hal-hal yang berkaitan dengan penciptaan gending. Dalam penciptaan gending *Bhakti Swari*, kegiatan *ngrencana* meliputi kegiatan rangsang awal, perenungan dan penetapan tema, pengamatan dan penjelajahan tentang sumber dan tema, penetapan judul karya, penetapan media ungkap, dan pertimbangan konsep *pancasatisalawa (iksa sakti desa kala tatwa)*.

Rangsang awal menunjuk kepada segala sesuatu yang dapat memberikan rangsangan di awal suatu kegiatan. Jika dilihat dari sumbernya, rangsang awal dapat dibedakan menjadi dua: rangsang eksternal dan rangsang interinternal. Rangsang eksternal adalah rangsang yang muncul dari luar diri manusia seperti dari kejadian alam, kejadian sosial, peristiwa budaya, pengaruh budaya luar, pesanan, tugas, dan insentif. Sementara rangsang internal merupakan rangsangan yang datang dari dalam diri manusia, misalnya karena adanya kepuasan berkarya, motif berprestasi (*n Ach*), keinginan untuk mengadaptasi, kesadaran untuk membuat sejarah, dan keinginan untuk menyumbangkan sesuatu kepada masyarakat (I Wayan Senen, 2002: 57-79).

Dilihat dari proposisi itu, hal yang merangsang terciptanya gending *Bhakti Swari* yaitu rangsang eksternal dan rangsang internal. Rangsang eksternal yaitu kejadian sosial dan tugas/pesanan. Kejadian sosial yang mendorong terciptanya gending *sandyagita* itu yaitu tertutupinya penyajian *gita/kidung* Jawa/Bali oleh gamelan Bali (*gong kebyar*) dalam upacara keagamaan Hindu di Yogyakarta. Sementara faktor tugas/pesanan yang mendorong terwujudnya gending ritual itu adalah tugas atau pesanan dari pengurus Keluarga Putra Bali (KPB) Purantara Yogyakarta kepada saya pada tahun 2010 untuk membuat gending *sandyagita* ritual yang akan digunakan sebagai salah satu materi (dari kontingen Yogyakarta) dalam Festival Seni Sakral Nasional Pertama di Surakarta. Rangsang internal meliputi kepuasan berkarya dan keinginan untuk menyumbangkan sesuatu kepada masyarakat.

Setelah adanya dorongan berupa rangsang eksternal dan rangsang internal itu, saya melaksanakan perenungan terutama tentang tema dan bentuk gending yang akan ditetapkan. Setelah melalui pemikiran, imajinasi, dan perenungan akhirnya ditemukan dan ditetapkan bahwa tema gending yang akan dibuat itu

adalah 'ritual keagamaan Hindu'. Dengan tema itu diharapkan bahwa karakter gending yang akan dibuat dapat mendukung suasana religius magis suatu upacara. Sementara bentuk gendingnya ditetapkan *sandyagita*, campuran antara *gita* (lagu vokal) dan *tatanguran* (lagu instrumental). Sebagai sebuah pesanan untuk sajian festival seni, gending ritual itu diharapkan pula dapat mengandung pola garapan karawitan/musik Nusantara yang indah dan cocok sebagai wakil kontingen Yogyakarta.

Setelah itu saya mengadakan pengamatan dan penjelajahan terhadap sumber penciptaan gending dan tema gending. Misalnya mengadakan pengamatan dan penjelajahan tentang berbagai jenis dan bentuk upacara keagamaan Hindu, syair-syair mantra yang digunakan dalam upacara keagamaan Hindu, jenis dan bentuk lagu vokal (*gita*) dalam upacara, bunyi-bunyian dalam upacara keagamaan dan adat budaya Hindu, proses pelaksanaan upacara keagamaan Hindu, dan lain-lain. Dalam proses ini dilakukan pula pengumpulan informasi/data tentang tema dan sumber penciptaan melalui teknik pustaka; pengalaman langsung di lapangan sebagai partisipan aktif dalam upacara dan sebagai penabuh gamelan; wawancara dengan para tokoh agama, seniman, dan budayawan; dan rekaman audio visual. Tahap ini membutuhkan waktu cukup panjang karena sangat kompleks.

Proses pengamatan dan penjelajahan terhadap bunyi-bunyian ritual keagamaan Hindu di Bali sebenarnya telah dialami sejak lama, bahkan sejak saya mulai sekolah di Konservatori Karawitan (KOKAR) Bali tahun 1967. Semenjak itu saya sangat tertarik untuk terlibat langsung sebagai penabuh gamelan ritual dan ingin pula mengetahui tentang keberadaan bunyi-bunyian --*mantra, genta, kulkul, tembang*, gamelan, dan lain-lain-- dalam upacara keagamaan Hindu di Bali. Sebagai seorang keturunan *pamangku* (pemimpin upacara agama), saya sejak kecil hingga sekarang sangat tertarik pula untuk terjun aktif dalam kegiatan berbagai upacara keagamaan Hindu, baik di Jawa maupun di Bali. Saya merasa sangat nikmat dapat ikut mengambil bagian dalam upacara keagamaan Hindu baik di Bali maupun di Jawa, sehingga sampai sekarang saya masih tetap terlibat langsung sebagai penabuh gamelan dalam berbagai upacara keagamaan Hindu di Jawa dan Bali. Oleh karena itu proses pengamatan dan penjelajahan terhadap sumber penciptaan gending *Bhakti Swari* dapat dilakukan dengan mudah dan lancar.

Langkah selanjutnya adalah penetapan judul garapan gending yaitu *Bhakti Swari* (penetapan judul dapat pula dilakukan setelah gending sudah terwujud). Kata *bhakti* menunjuk kepada kesetiaan, pelayanan, persembahan, penghormatan, pengabdian. Sementara kata *swari* yang berasal dari kata Sanskerta *svara* berarti

suara (I Made Surada, 2007: 240-305). Dengan demikian *Bhakti Swari* berarti persembahan (*bhakti*) kepada Tuhan dalam wujud bunyi-bunyian (*swara*).

Tahap berikutnya yaitu penetapan instrumen/gamelan yang digunakan sebagai media ungkap. Agar dapat menampung ide garapan gending yang bernuansa religius magis dan enak didengar maka ditetapkan bahwa gamelan yang digunakan untuk menyajikan (*ngebah*) gending *Bhakti Swari* adalah gamelan *semaradana*, gamelan Bali *pelog sapta nada* (tujuh nada) milik KPB Pura Yogyakarta. Namun dalam penyajiannya pernah pula digunakan gamelan *gong kebyar pelog panca nada* seperti waktu disajikan dalam Festival Seni Sakral Nasional I di Surakarta, Pekan Kesenian Bali di Denpasar, dan *odalan* di Rendang Karangasem Bali.

Proses lain dalam tahap *ngrencana* gending ini adalah pertimbangan konsep budaya Jawa Kuno dan Bali: *iksa*, (tujuan), *sakti* (kemampuan), *esa* (tempat), *kala* (waktu), dan *tatwa* (hakekat) (G. Pudja dan Tjokorda Rai Sudharta, 2003: 355; I Ketut Wiana, 2004: 39-42). *Iksa* berarti penciptaan gending disesuaikan dengan tujuan penciptaan atau dalam rangka gending itu dibuat. Dalam hal ini gending *Bhakti Swari* dicipta untuk keperluan (dalam rangka) upacara keagamaan Hindu dan festival seni sakral. *Sakti*, penciptaan gending disesuaikan dengan kemampuan --termasuk kemampuan pemain yang sangat menentukan berhasil tidaknya suatu penyajian gending.

Oleh karena itu dalam lontar "Prakempa" disebutkan bahwa para penabuh gamelan diharapkan memiliki pengetahuan/kemampuan tentang hakekat gending (*tatwa*), etika menabuh (*sila*), estetika (*lango*), dan keterampilan menabuh (*gagebug*) (I Made Bandem, 1986: 10-21). Oleh karena di Yogyakarta banyak terdapat vokalis Jawa, maka garapan gending *Bhakti Swari* (terutama garapan vokalnya) mempertimbangkan keadaan pemain tersebut. *Desa*, penciptaan gending disesuaikan dengan keadaan lingkungan sosial budaya setempat. Gending ini lahir dan lebih banyak digunakan di wilayah Yogyakarta, maka garapan gendingnya mempertimbangkan pula keadaan lingkungan Yogyakarta. *Kala*, penciptaan gending sesuai dengan keadaan jiwa zamannya. *Bhakti Swari* dicipta pada zaman modern. Oleh karena itu tentu jiwa zaman ini banyak mempengaruhi penggarapan gending ritual tersebut. Sementara *tatwa*, penciptaan gending *Bhakti Swari* sebagai gending ritual keagamaan Hindu disesuaikan dengan konsep atau ajaran agama Hindu.

Langkah selanjutnya, sebelum menginjak ke tahap *ngwangun*, terlebih dahulu saya melakukan kegiatan *matur piuning* (mohon doa restu) kepada *Sang Hyang Taksu*, Tuhan sebagai kekuatan atau energi khusus yang dapat mengubah

sesuatu yang biasa menjadi luar biasa, mengubah manusia menjadi makhluk super, dan membuat benda sehari-hari menjadi benda-benda khusus (I Wayan Dibia, 2012: 24). Saya melakukan hal ini dengan menggunakan sarana sesaji (*banten*) di *sangah taksu*, tempat untuk memuja *Sang Hyang Taksu*, dengan permohonan semoga gending *Bhakti Swari* dapat terwujud dengan selamat dan lancar.

*Ngwangun* berarti membangun, membentuk, mewujudkan (Panitia Penyusun Kamus Bali-Indonesia, 1993: 791). Dalam penciptaan gending *Bhakti Swari*, *ngwangun* dimaksudkan sebagai proses pembentukan atau pewujudan unsur-unsur atau komponen gending --*warna nada* (timbre nada), *rupa* gending (bentuk gending), *bantang* gending (melodi pokok, *nuclear melody*), *bun* gending (*counter melody*), *jajar* gending (kolotomik), *payasan* gending (ornamentasi), *kembangan* gending (garap gending), *briuk sapanggul* (kontrapung), *tungkalik* (dinamika), dan *laya* (tempo)-- menjadi satu kesatuan gending yang utuh. Dalam penciptaan gending ritual ini, kegiatan yang dilakukan pada tahap *ngwangun* meliputi *ngarap*, *nyimpen*, *ngurukang*, dan *nelesin*.

*Ngarap* dalam penciptaan *Bhakti Swari* dimaksudkan sebagai sebuah proses pembuatan, penggarapan, atau pengolahan elemen/bagian gending. Penggarapan bagian introduksi (*pangawit*) yang bersumber dari lagu vokal *macapat* Ginada Eman-eman Bali dikerjakan dengan menggunakan teknik *nyuti rupa* (transformasi) --dari lagu vokal (*ginada*) ke lagu instrumental (*reyong*)-- dan teknik *ngubah* (perombakan) terutama pada akhir lagu. Pola melodi *rangrangan* merupakan hasil dari pengolahan melodi *sloka* dengan teknik *ngubah*. Sementara lirik yang digunakan dalam bagian ini diadopsi dari syair *Mantram Guru*. Bagian *pangilak* yang *bantang gendingnya* (melodi pokoknya) bersumber dari penempatan nada dalam *pangider-ider* menurut lontar “Aji Gurnita”, dirombak ke dalam gabungan bentuk *gagilak* (Bali) dan *sampak* (Jawa). Pola melodi *pangawak* dan *pangisep* digarap dengan teknik *ngubah* dan teknik *pesu-mulih* (Jawa: *padhang-ulihan*). Sementara liriknya diadopsi dari syair *mantra* yang sudah ada. Bagian *pangecet* yang lebih banyak bersumber dari sumber idea digarap dengan teknik *kakebyaran* yang menonjolkan kualita kekontrasan. Lirik yang digunakan diadopsi dari *mantram Pancaksara Siwa* (*Om namo Siwaya*).

Dengan berbagai teknik pengolahan itu dihasilkan banyak pola garapan elemen musikal yang belum terangkai sebagai sebuah bentuk gending. Pola-pola elemen yang banyak itu kemudian dipilih dan dirangkai menjadi sebuah bentuk gending sesuai kebutuhan tema.

Pada tahap ini dilakukan pula pembobotan seni berdasarkan konsep estetika karawitan Bali seperti kesatuan, keseimbangan, kekontrasan, kesederhanaan,

kerumitan, kejelasan, variasi, pengaturan energi dalam tubuh pemain (*ngunda bayu*), kosong dan *katakson* (hidup berjiwa) (Bandem, 2013: 102-105; Dibia, 2003: 96-105). Kualitas kesatuan dan keseimbangan di sini bukan saja menunjuk kepada antara elemen gending, akan tetapi juga menyangkut kesatuan dan keseimbangan antara komposisi gending (*jajar pageh*), pemain (*jurugambel / juru tembang*), dan gamelan (*tatanguran*). Kualita kekontrasan (*tungkalik*) dalam gending *Bhakti Swari* antara lain diwujudkan dengan pola garapan *nguncab ngees* (keras lirih), *becat adeng* (cepat lambat), *ngumbang ngisep* (sedikit lebih rendah sedikit lebih tinggi), *lanang wadon* (lebih tinggi lebih rendah), *tebel tipis* (tebal tipis), *gede cenik* (besar kecil), *menek tuwun* (naik turun), *dawa bawak* (panjang pendek), rumit sederhana.

*Nyimpén* adalah tahap penggarapan dengan melakukan kegiatan menyimpan gending yang sudah selesai dibuat (dalam pikiran) untuk nantinya dituangkan atau diajarkan kepada para penabuh (*jurugambel*) dan vokalis (*jurugita/juru tembang*). Ada dua tempat untuk menyimpan gending yang telah selesai dibuat yaitu disimpan di dalam pikiran dan di media rekam (buku/kertas atau media elektronik). Untuk gending *Bhakti Swari* semua pola garapan instrumental disimpan dalam pikiran pencipta, sementara garapan melodi dan lirik vokal disimpan/ditulis dalam kertas.

*Ngurukang* adalah langkah penuangan gending dari yang tersimpan dalam pikiran dan dalam kertas kemudian dituangkan/diajarkan kepada para penabuh dan vokalis. Dalam gamelan Bali, juga dalam gending *Bhakti Swari*, proses *ngurukang* (pelatihan) ini dilakukan dengan metode *ningalin* (murid memperhatikan pelatih), *nguping* (murid mendengarkan bunyi gamelan yang ditabuh oleh pelatih), *nuutang* (murid menirukan pelatih), dan *ngetut* (murid mengikuti pelatih). Dalam proses penuangan gending ini dilakukan sistem individual dan kelompok. Pada gending *Bhakti Swari*, pelatihan secara individual diterapkan terutama untuk pembelajaran instrumen *kendang* dan *reyong* yang menggunakan pola rumit seperti *golakan reyong* dan *kendangan gagilakan*. Sementara sistem kelompok digunakan untuk pelatihan secara keseluruhan dan kelompok instrumen *gangsá*.

*Nelesin* merupakan tahap penyelesaian atau penghalusan suatu gending. Aspek-aspek yang dihaluskan pada umumnya menyangkut sikap menabuh (*sila*), teknik *tabuhan* instrumen (*gagebug*) —*padet, tekis, gilik, resik, incep*— teknik menyanyi (*reng, onek-onekan*, dan lain-lain), ekspresi dalam menabuh, penyajian elemen gending, dan penjiwaan gending.

*Ngebah* dalam peroses penciptaan gending *Bhakti Swari* menunjuk kepada penampilan atau pertunjukan perdana. Terdapat tiga kelompok kegiatan yang berkaitan dengan *ngebah* gending itu yaitu *purwa* (kegiatan sebelum pentas), *madia* (saat pentas), dan *wasana* (setelah pentas).

*Purwa* (awal) yaitu kegiatan yang diselenggarakan sebelum pementasan dilakukan, misalnya: melakukan pengecekan tentang aspek-aspek pertunjukan seperti tempat, lampu, *sound system*, instrumen gamelan, pemain, kostum pemain, waktu, dan hal lain yang terkait dengan pementasan. Setelah siap semuanya, seluruh pemain dibersihkan secara spiritual dengan sarana pemercikan air suci (*tirtha*), kemudian dilanjutkan sembahyang dan berdoa di belakang panggung dengan harapan semoga pementasan *Bhakti Swari* selamat, lancar, dan sukses.

*Madia* (tengah) adalah kegiatan pentas gending *Bhakti Swari* yang dimulai dari bagian *pangawit* sampai bagian *pangecet*, kemudian ditutup dengan *panyuwud*. Dalam tahap penyajian ini, dilakukan pula evaluasi tentang garapan gending secara keseluruhan terutama mengenai keseimbangan antara kualitas garapan gending, pemain, dan media untkap (instrumen gamelan dan suara vokal).

*Wasana* (akhir) dalam *Bhakti Swari* merupakan kegiatan yang dilakukan setelah pementasan gending selesai. Dalam pertunjukan pada upacara *odalan* di *pura-pura*, tahap *wasana* ini diisi dengan acara *kicen paica* (pemberian berkah) yang berwujud *ajengan* (makanan) kepada seluruh pemain dan pendukung pentas lainnya, dan pemberian *sasari* (uang sekedarnya) kepada *sekaa gong* (organisasi gamelan).

Di bawah ini dikedepankan sebuah tabel tentang proses kreatif penciptaan gending *Bhakti Swari* sebagai berikut.

No	Tahapan Kegiatan	Jenis Kegiatan
1	<i>Ngrencana</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rangsang awal</li> <li>- Perenungan dan penetapan tema</li> <li>- Pengamatan dan penjelajahan</li> <li>- Penetapan judul</li> <li>- Penetapan media untkap</li> <li>- Pertimbangan konsep <i>pancasatisalawa</i></li> </ul>

2	<i>Ngwangun</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Ngarap</i></li> <li>- <i>Nyimpen</i></li> <li>- <i>Ngurukang</i></li> <li>- <i>Nelesin</i></li> </ul>
3	<i>Ngebah</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Purwa</i></li> <li>- <i>Madia</i></li> <li>- <i>Wasana</i></li> </ul>

### Bentuk Gending

Bentuk dalam musik mengacu kepada sekumpulan nada yang mengandung ritme, melodi, dan struktur yang harmonis dan atau kontrapungtis sehingga berkontur (R. M. A. P. Suhastjarja, Tt : 1). Mengacu pada proposisi itu, bentuk dalam karawitan merupakan gabungan dari seluruh elemen atau komponen gending seperti pola melodi (*bantang gending* dan lain-lain), pola ritme (*payasan gending*), pola kontrapung (*briuk sapanggul*), dan lain-lain. *Bhakti Swari* merupakan sebuah gending ritual keagamaan Hindu yang berbentuk *sandyagita*, campuran antara lagu vokal dan instrumental, yang terdiri dari enam bagian: *pangawit*, *rangrangan*, *gilakan*, *pangawak*, *pangisep*, dan *pangecet*.

*Pangawit* (Jawa: *buka*) adalah bagian pembukaan (introduksi) suatu gending, sebagai tanda (*sasmita*) dari karakter gending (keseluruhan) yang akan disajikan. Pada gending *lelambatan pagongan* bagian ini dimulai oleh *terompong* dengan pola *ngembat*. Namun dalam gending *Bhakti Swari*, bagian ini dimulai dengan *reyong* dan *terompong* dengan pola *golakan* (*interlocking*) yang bernuansa religius magis. Maksud penyajian ini bahwa gending yang akan disajikan secara keseluruhan adalah gending ritual keagamaan yang bernuansa religius magis.

*Rangrangan* menunjuk kepada bagian gending yang dalam gending *pagongan* klasik disajikan sebelum *pangawit* (introduksi) dan dibawakan oleh *terompong* dengan tujuan untuk memberi tanda bahwa sajian gending segera akan dimulai. Dalam perkembangannya pola *rangrangan* pendek ini berkembang menjadi pola yang lebih panjang dan kompleks seperti *pathetan* di Jawa. Maksudnya juga sebagai tanda atas gending yang akan dimainkan. Namun *rangrangan* dalam karya ini lebih dipandang sebagai bagian gending yang mengandung makna penghormatan kepada Tuhan. Bagian gending yang disajikan setelah *pangawit* ini menyajikan garapan vokal *Mantram Guru* secara *tunggal* yang berpartner dengan

*rangrangan terompong* dan *suling* serta dilengkapi dengan pola *tabuhan jegogan* dan *gong*. Sajian *rangrangan* ini dimaksudkan sebagai penghormatan kepada *triguru* (*Brahma, Wisnu, Maheswara*) dan merupakan doa, semoga Tuhan sebagai *Brahma Wisnu Maheswara* berkenan membimbing manusia menjadi baik.

*Gilakan* adalah bagian gending berukuran pendek yang ditandai dengan pola *tabuhan instrumen jajar* (kolotomik) *gilak* ( . . . ) *gilak* ( . . . ) dan pola *tabuhan kendang gilak*. Dalam *gong gede*, bentuk gending ini tergolong gending *gagangsan* atau *gagancangan* (Colin McPhee, 1964: 85). Pada gending *Bhakti Swari* istilah *gilakan* dipakai untuk menyebut bagian gending berpola *gilak* (*gagilak*) yang disajikan sebelum bagian *pangawak*. Pada akhir penyajian bagian ini dilanjutkan dengan sajian sebuah pola *panyalit* yang berfungsi sebagai penghubung dari bagian *gilakan* menuju *pangawak*.

*Pangawak* merupakan bagian pokok gending yang pada umumnya terdiri dari satu *pada* (Jawa: *ulihan*) atau lebih. Dalam gending *Bhakti Swari*, bagian yang terdiri dari satu *pada* ini merupakan sebuah campuran (*saduran*) antara vokal *Mahamrtyunjaya* dengan gending pengiringnya. *Mantra* asli dari *Weda* ini diberi melodi *nyaloka* (seperti *sloka*), sementara *tabuhan* instrumennya menggunakan pola *gagilak* (Bali), *tabuhan sekaten* (Jawa), *kendangan gong luwang* (Bali), dan pola *tabuhan tatorotan* (*reyong*) *gong gede* (Bali). Makna dari liriknya yaitu pelepasan dari berbagai ikatan keduniaan (*moksa*).

*Pangisep* merupakan bagian gending yang dalam gending *lelambatan pagongan* --*tabuh pat, tabuh nem, tabuh kutus*-- berukuran sama panjang dengan *pangawak* dengan pola melodi lebih tinggi dan tempo lebih cepat dari *pangawak*. Dalam gending *Bhakti Swari* bagian ini disajikan lebih lambat daripada *pangawak* karena kebutuhan garapan dinamik. Bagian *pangawak* disajikan secara keras seperti *tabuhan gamelan sekaten* (Jawa), sementara bagian *pangisep* disajikan lembut seperti *tabuhan semar pagulingan*. Lirik yang digunakan dalam bagian ini --*Sarwe Bhawantu Sukhinah*-- mengandung maksud agar semuanya memperoleh kebahagiaan, kedamaian, kebajikan, dan terbebas dari penderitaan.

*Pangecet* menunjuk kepada bagian akhir suatu gending yang paling dinamis dan sebagai suatu klimaks. Dalam *Bhakti Swari* bagian ini lebih menonjolkan pola garapan yang ritmis dinamis dengan vokal *Pancaksara Siwa* (hormat kepada Tuhan *Siwa*) yang diulang-ulang sebagai *japa* (Islam: *zikir*). Bagian ini ditutup dengan pola *panyuwud* yang disertai vokal *Parama Santi* yang berbunyi *Om santih santih santih Om* dengan makna 'atas karunia Tuhan, semoga semuanya damai di hati, damai di dunia, dan damai di akhirat'.

## Penegasan

Kelahiran gending *Bhakti Swari* pada tahun 2010 didorong oleh adanya fenomena ritual dalam upacara keagamaan Hindu di Daerah Istimewa Yogyakarta yaitu penyajian seni suara vokal (*gita*) dan instrumental (*gamelan/tatanguran*) yang berbentuk simultan dan seolah-olah tidak harmonis antara sajian *gita* dan *tatanguran*. Pendorong lainnya adalah adanya pesan/tugas dari KPB Pura Yogyakarta kepada saya untuk menggarap *kidung* keagamaan Hindu yang akan digelar dalam Festival Seni Sakral Nasional Pertama pada tahun 2010 di Surakarta.

Tujuan penciptaan gending ini adalah ingin menciptakan gending *sandya-gita* baru yang harmonis antara sajian lagu vokal dan instrumental, dengan harapan agar sajian gending ini dapat dinikmati nilai musikalnya oleh para peserta upacara, baik yang berasal dari Bali maupun Jawa. Dengan demikian diharapkan pula para penikmat gending itu mendapatkan pencerahan secara estetis sehingga mereka lebih cepat/mudah mencapai tujuan upacara yang diikutinya.

Proses penciptaan yang digunakan bersumber dari proses penciptaan karawitanologi Bali yang meliputi *ngrencana* (perencanaan), *ngwangun* (pembentukan), dan *ngebah* (penyajian). Dari proses penciptaan itu diperoleh hasil berbentuk gending *sandyagita* yang terdiri dari enam bagian: *pangawit* (introduksi), *rangrangan* (Jawa: *pathetan*), *gilakan*, *pangawak*, *pangisep*, dan *pangecet*.

## Penutup

Dengan memperhatikan uraian tentang proses kreatif penciptaan gending *Bhakti Swari* dan format laporan penciptaannya seperti tersebut di atas dapat diketengahkan bahwa kegiatan penciptaan karawitan/musik Nusantara secara akademik termasuk penulisan laporan penciptaannya sangat kompleks dan berat. Oleh karena itu sudah sewajarnya jika para perancang gending akademik pada umumnya memiliki modal yang cukup tentang ketrampilan praktik karawitan/musik Nusantara, pengetahuan karawitan/musik Nusantara, pemahaman sumber penciptaan, pengetahuan komposisi karawitan/musik Nusantara, dan pengetahuan teknik pembuatan laporan penciptaan secara ilmiah. Selain itu mereka memiliki pula kemauan dan usaha keras, keberanian, keyakinan akan keberhasilan, kepuasan dalam mencipta, dan kedekatan dengan Tuhan sebagai *Sang Hyang Taksu*.

Harapannya bahwa contoh proses kreatif penciptaan gending *Bhakti Swari* dan format kerangka penulisan laporan penciptaan gending ini dapat membantu para mahasiswa penciptaan karawitan/musik Nusantara dalam proses

pembelajaran secara akademik tentang penciptaan karawitan/musik Nusantara. Selain itu gending ritual ini diharapkan pula dapat digunakan dalam upacara keagamaan Hindu terutama yang ada di luar Bali. Selanjutnya diharapkan muncul banyak gending ritual keagamaan Hindu --vokal, instrumental atau campuran-- berbentuk pengembangan tradisi atau baru yang sesuai dengan keadaan lingkungan setempat (*desa*) dan jiwa zamannya (*kala*), dengan tidak meninggalkan identitas, ciri, atau nafas lokal Nusantara sebagai salah satu wujud penghormatan (*bhakti*) dan kebanggaan pada budaya leluhur Nusantara.

## Daftar Bacaan

- Bandem, I Made. 1986. "Prakempa Sebuah Lontar Gambelan Bali", Laporan Penelitian. Denpasar: Akademi Seni Tari Indonesia Denpasar.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Gamelan Bali di Atas Panggung Sejarah*. Denpasar: BP STIKOM Bali.
- \_\_\_\_\_. 2015. "Karawitanologi sebagai Disiplin Ilmu Karawitan", Makalah yang disampaikan dalam Simposium Karawitanologi Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Dibia, I Wayan. 2003. "Nilai-nilai Estetika Hindu dalam Kesenian Bali", dalam Ida Bagus Gde Yudha Triguna, *ed.*, *Estetika Hindu dan Pembangunan Bali*. Denpasar: Ilmu Agama dan Kebudayaan Universitas Hindu Indonesia Bekerja Sama dengan Penerbit Widya Dharma.
- \_\_\_\_\_. 2012. *Taksu dalam Seni dan Kehidupan Bali*. Denpasar: Bali Mangsi.
- Donder, I Ketut. 2005. *Esensi Bunyi Gamelan dalam Prosesi Ritual Hindu Perspektif Filosofis-Teologis, Psikologis, Sosiologis dan Sains*. Surabaya: Paramita.
- Hawkins, Alma M. 2003. *Creating Through Dance*, Terj. Y. Sumandiyo Hadi, "Mencipta Lewat Tari". Yogyakarta: Manthili.
- Jendra, I Wayan. 1999. *Agnihotra Raja Upacara, Multifungsi, dan Efektif*. Surabaya: Paramita.
- Maswinara, I Wayan. 2004. *Gayatri Sadhana Maha Mantra Menurut Weda*. Surabaya: Paramita.
- \_\_\_\_\_. 2008. *Veda Sruti Rg Veda Samhita Mandala I, II, III*. Surabaya: Paramita.
- McDermott, Vincent. 2013. *Membuat Musik Biasa Jadi Luar Biasa*, terj. Natha H. P. Dwi Putra. Yogyakarta: Art Music Today.
- McPhee, Colin. 1966. *Music in Bali A Study in Form and Instrumental Organization in Balinese Orchestral Music*. New Haven and London: Yale University Press.

- Merriam, Alan P. 1964. *The Anthropology of Music*. Evanston II: Northwestern University Press.
- Panitia Penyusun Kamus Bali-Indonesia, 1993, “Kamus Bali-Indonesia”, Laporan Penelitian. Denpasar: Dinas Pengajaran Daerah Tingkat I Bali.
- Pudja, Gde dan Tjokorda Rai Sudharta (Terj). 1973. *Manawa Dharmasastra (Weda Smrti)*. Jakarta: Lembaga Penterjemah Kitab Suci Weda.
- Rai S., I Wayan. 2008. “Seni Kakebyaran Dewasa Ini”, dalam I Wayan Dibia, *ed.*, *Seni Kakebyaran*. Denpasar: Kerjasama Yayasan Wayan Geria Singapadu dan Bali Mangsi Foundation Denpasar.
- Senen, I Wayan. 2002. *Wayan Beratha Pembaharu Gamelan Kebyar di Bali*. Yogyakarta: Tarawang Press.
- \_\_\_\_\_. 2015. *Bunyi-bunyian dalam Upacara Keagamaan Hindu di Bali*. Yogyakarta: Badan Penerbit Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Soedarsono, R. M., 2002. *Seni Pertunjukan Indonesia di Era Globalisasi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sugriwa, I Gusti Bagus. 1976. Terj. Lontar “Aji Gurnita”, dalam I W. M. Aryasa, “Perkembangan Seni Karawitan Bali”, Laporan Penelitian, Denpasar: Proyek Sasana Budaya Bali.
- Suhastjarja, R. M. A. P., Tt. “Ilmu Bentuk dan Analisa Musik”, Diktat, Yogyakarta: Akademi Musik Yogyakarta.
- Surada, I Made. 2007. *Kamus Sanskerta Indonesia*. Denpasar: Widya Dharma.
- Tim Penyusun Edisi Ke IV, 2013, “Pedoman Penulisan Tesis Program Magister Penciptaan dan Pengkajian Seni”, Buku Pedoman, Yogyakarta: Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Titib, I Made. 2003. *Teologi & Simbol-simbol dalam Agama Hindu*. Surabaya: Paramita.
- Wiana, I Ketut. 2004. *Mengapa Bali Disebut Bali?* Surabaya: Paramita.
- Winda, I Nyoman. 2008. “Perkembangan Tabuh Kreasi Kakebyaran Dewasa Ini”, dalam I Wayan Dibia, *ed.*, 2008, *Seni Kakebyaran*. Denpasar: Kerjasama Yayasan Wayan Geria Singapadu dan Bali Mangsi Foundation Denpasar.

Lampiran: Melodi Pokok dan Lirik Gending *Bhakti Swari, Pelog Sapta Nada*

*Pangawit*

$\overline{\cdot 1 6}$      $\overline{3 6}$   $\overline{1 6 3}$   $\overline{6 1}$   $\overline{6 3 5}$      $\overline{6 1}$   $\overline{2 3}$   $\overline{1 2}$   $\overline{3 2}$   $\overline{1 6}$   
 $\overline{5 6}$   $\overline{5 6}$   $\overline{6 1}$   $2$   $\overline{2 1 2}$      $\overline{3 6}$   $\overline{5 3 5}$   $\overline{6 5}$   $3$   
 $\overline{3 2}$   $\overline{3 2}$   $\overline{1 2}$   $\overline{3 5}$      $\overline{6 1}$   $\overline{2 1 2}$   $\overline{3 2}$   $1$   
 $\overline{6 5}$   $1$   $\overline{6}$      $1$   $\overline{2 3}$   $\overline{5 2}$  (1)

*Rangrangan*

*Mantram Guru*

$1$      $5$  . .  $5$   $5$  . .  $\overline{5 6}$   $1$  . .  $\overline{1 2}$   $5$  .  $\overline{6 1}$   $1$   
*A - um    gu - rur    Brah - ma    gu - rur    Wis - nu,*  
  
 $\cdot \cdot$   $1$      $i$  . .  $i$      $i$  . .  $i$      $6$  . .  $6$      $i$   
*gu - rur    De - wo    Ma - hes - wa - ra,*  
  
 $\cdot \cdot \cdot \cdot$   $\overset{\cdot}{3}$   $\overset{\cdot}{2}$   $\overline{i 6}$   $5$  . .  $6$   $4$  .  $\overline{5 6}$   $5$   
*Gu - rur sak - sat    Pa - ram    Brah - ma,*  
  
 $\cdot$      $i$   $6$   $5$   $\overline{3 2 1}$  .  $2$   $6$   $5$  .  $6$   $1$   $1$   
*tas - ma - e sri    gu - ru - we    na - ma - ha.*

*Gamaya*

$\cdot \cdot \cdot \cdot$      $4$   $5$   $6$   $5$  . .  $4$   $5$  .  $\overline{6 i}$   $i$   
*A - sa - to ma    sad - ga - ma - ya,*  
  
 $\cdot \cdot \cdot \cdot$      $\overset{\cdot}{2}$      $i$   $6$   $5$  .  $6$   $\overline{4 . 1}$   $2$   $4$   $5$   
*ta - ma - so ma    jyo - tir    ga - ma - ya,*

. . i 6 5 3 2 1 . 2 6 5 . 6 1 1  
*mri - thyor ma am - ri - tham Om ga - ma - ya.*

. . . . i i i i i i 6 5 . 3 5 1  
*Lo - ka sa - mas - ta su - khi - no bha - wan - tu.*

. . 1 1 . 1 1 1 . . 1 1 . 1 1 1  
*Sri - yam bha - wan - tu, su - kham bha - wan - tu,*

. . 1 1 . 2 6 5 . . . 6 1 6 1 1  
*pur - nam bha - wan - tu ya na - mah swa - ha.*

*Gilakan*

|| 1 1 1 (1) 6 6 6 (6) 6 6 6 (6) 3 3 3 (3)  
 2 2 2 (2) 2 2 2 (2) 5 5 5 (5) 1 1 1 (1)||

*Panyalit*

. 5 5 5 1 5 5 5 1 5 6 1 2 5 3 2 1 . 3 2 1  
6 1 2 3 1 2 1 6 5 5 3 6 1 2 5 3 2 (1)

*Pangawak*

*Mahamrtyunjaya*

|| . . 1 . . . . 1 1 1 1 1 6 6 1  
*Om Tri - yam - ba - kam ya - ja - ma - he,*

. . . 1 . . 1 1 . . 1 3 5 . 5 5  
*su - gan - dhim pus - ti war - dha - nam,*

. . . . 4 4 4 5 6 . 4 2 1 4 5 5  
*ur - wa - ru - kam i - wa ban - dha - nan,*

. . i 6 4 5 2 1 . 6 1 2 5 3 2 1 ||

mri-tyor muk-si - ya te ma - mri - that.

6 1 2 3 5 6 i

te ma - mri - that.

*Pangisep*

*Sarwe Bhawantu Sukhinah*

. . . i . . i i . 6 4 5 . 6 1 2 3 i

Om sar - we bha-wan- tu su - khi - nah,

. . . . 3 3 2 1 2 . . 2 3 i . 1 2 1 6 5

sar- we san - tu nir - a - ma - yah,

6 5 4 . . 4 4 4 2 1 . . 2 4 . 2 4 5 4

sar- we bha - dra - ni pas - yan - tu,

. 1 . . i i 1 6 5 . 6 5 3 2 1 6 1 2 1

ma- kas - cid duh - kha bhag - bha - wet.

*Pangecet*

|| . 4 . 5̇ . 6 . 1̇ . 6 . 5̇ . 2 . ①

. 4 . 5̇ . 6 . 1̇ . 6 . 5̇ 1 2 4 ⑤

5 5 5 5̇ 1 2 4 5̇ i 6 5 4̇ 1 2 4 ⑤

5 5 5 5̇ 1 2 4 5̇ i 6 5 4̇ 1 2 4 ⑤

. 5 . 6̇ . 4 . 4̇ . 1 . 5̇ . 2 . ①

*Pancaksara Siwa*

|| \ . i . i i 3 2 i . 6 5 3 5 6 1 6 i  
 Om na - ma Si - wa ya, Om na - ma Si - wa ya,  
 . i . i i 3 2 i . 6 5 3 5 6 i 6 5  
 Om na - ma Si - wa ya, Om na - ma Si - wa ya,  
 . 2 3 5 6 5 . 5 6 1 6 5 . 6 5 4 5 6 i 6 5  
 na-ma Si-wa ya na-ma Si-wa ya A - um na - ma Si - wa ya,  
 . . . . . 4 2 4 5 4 2 1 . 5 6 1 2 . 3 5 6 i ||  
 A - um a-ma Si-wa ya A - um na - ma Si-wa ya.

5 6 1 2 . 5 3 2 1 ||

A - um na - ma Si-wa ya.

*Panyuwud*

*Parama Santi*

. 1 . 1 . 1 1 1 6 5 3 2 3 5 6 1 2 3 . . . 6  
 Om Om Om Om Om san-tih san-tih san - tih  
 Om.

# Di Sekitar Karya Baru

**Pande Made Sukerta**

Institut Seni Indonesia Surakarta

## **Pengantar**

Artikel ini akan membahas hal-hal yang terkait dengan kondisi dan penyusunan karya baru berdasarkan pengalaman dalam menyusun karya seni karawitan, meskipun pengalaman yang saya miliki hanya sehitam kuku bayi. Untuk itu apa yang dipaparkan dalam artikel ini hanya sebuah pengalaman dan alternatif dalam penyusunan karya seni karawitan atau musik. Saya memahami bahwa masing-masing seniman mempunyai cara yang berbeda-beda dalam menyusun sebuah karya seni. Perbedaan ini merupakan suatu berkah, kekayaan, dan wajar yang dapat digunakan sebagai pilihan bagi seseorang yang akan menyusun karya seni.

Kehidupan kesenian khususnya karawitan dari tahun ke tahun mengalami perkembangan yang sesuai dengan kebutuhan masyarakatnya yang selalu bersifat kekinian. Perkembangan ini terjadi disebabkan oleh adanya beberapa faktor antara lain perubahan tata kehidupan sosial dan kedinamisan kehidupan masyarakat yang berdampak dan berpengaruh pada hasil karyanya.

Karya seni merupakan hasil renungan kolektif manusia yang diwujudkan dalam bentuk karya dengan menggunakan berbagai medium sesuai dengan bidangnya, seperti bidang seni rupa berbeda dengan medium yang digunakan dalam bidang tari dan juga berbeda dengan medium yang digunakan bidang karawitan. Medium yang digunakan dalam mewujudkan karya seni mempunyai kedudukan sebagai sarana bukan sebagai tujuan. Misalnya menyusun karya karawitan salah satu mediumnya adalah bunyi dengan menggunakan berbagai ragam garap sehingga mewujudkan karya seni. Wujud karya dalam bidang karawitan di antaranya berwujud gending dengan berbagai bentuk dan garapnya.

## **Pembahasan**

Terkait dengan penyusunan karya (karawitan) baru, faktor manusialah sebagai porosnya dalam hal ini saat manusia melaksanakan tugasnya sebagai seniman penyusun (pencipta). Hal ini disebabkan karena pada saat proses penyusunan karya seni, manusia selalu mengadakan hubungan di antaranya dengan Tuhan, antar manusia, dan lingkungan. Dalam konsep masyarakat Bali ketiga hubungan manusia itu, disebut dengan *tri hita karana*. Bagi masyarakat Bali konsep *tri hita karana* merupakan suatu konsep yang maknanya keselarasan hubungan antara manusia dengan Tuhan, keselarasan hubungan antara manusia dengan manusia, dan keselarasan hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Keterkaitan konsep *tri hita karana* dalam penyusunan karya seni musik dapat dilakukan mulai dari pembentukan gagasan isi sampai terwujudnya karya seni. Aplikasi konsep *tri hita karana* dalam proses penyusunan karya khususnya musik dapat dijelaskan sebagai berikut.

### **Hubungan Manusia dengan Tuhan**

Dalam proses penyusunan karya seni, hubungan manusia dengan Tuhan dapat terlihat pada proses awal, yaitu dalam menyusun gagasan isi, seniman penyusun atau komposer melakukan proses “ritual” yang bentuknya berupa perenungan yang mendalam. Berdasarkan pengamatan selama ini, tiap-tiap komposer mempunyai proses atau bentuk perenungan yang berbeda-beda sesuai dengan kebiasaan dan keyakinannya. Salah satu bentuk perenungan yang dilakukan adalah dengan berdiam diri dengan kosentrasinya pada karya yang akan disusun. Demikian juga dalam menyusun ide garapnya melakukan hal yang sama. Semua hal yang dilakukan oleh komposer tersebut merupakan sebuah proses yang sangat diyakini dan tidak mau atau tidak bisa ditirukan oleh komposer lain.

### **Hubungan Manusia dengan Manusia**

Hubungan manusia dengan manusia dalam penyusunan karya seni musik/komposisi baru karawitan dapat diamati pada proses penuangan garap kepada para seniman penyajinya. Dalam proses tersebut terdapat hubungan atau intraksi antara komposer dengan penyaji, hubungan antarpensaji, dan hubungan pensaji dengan penonton. Suatu karya seni terwujud berkat keharmonisan hubungan antara komposer dengan pensaji dan antarpensaji. Pada tahap proses ini komposer fokus pada penggarapan karya.

## Hubungan Manusia dengan Lingkungan

Dalam menyusun karya seni, hubungan manusia dalam hal ini seniman penyusun tidak bisa dipisahkan dengan lingkungan termasuk di antaranya potensi seni masyarakat. Mestinya karya yang disusun oleh komposer disesuaikan dengan kondisi dan situasi masyarakatnya.

Dengan melihat ketiga hubungan manusia atau seniman tersebut dalam menyusun karya seni, dapat dikatakan bahwa karya seni yang disusun merupakan hasil kompleksitas dari berbagai unsur, artinya karya seni tidak hanya diwujudkan oleh satu unsur, tetapi diwujudkan oleh berbagai unsur.

Dalam kesenian khususnya karawitan, dikenal musik tradisi dan musik baru (musik non tradisi) atau sering disebut komposisi baru. Musik atau karawitan tradisi merupakan suatu karya seni yang disusun dengan menggunakan aturan atau pakem tradisi, sedangkan karya baru adalah suatu karya seni yang lebih cenderung tidak menggunakan aturan-aturan tradisi. Kedua musik tersebut sangat berbeda dan letak perbedaannya di antaranya terletak pada alat unguap, struktur, bentuk, dan garap. Selain itu kedua musik tersebut mempunyai kehidupan, perkembangan, seniman pendukung, dan lingkungan yang berbeda-beda. Dengan demikian karya musik baru ada kecenderungan ruang lingkup kebebasannya lebih luas daripada karya musik tradisi, baik kebebasan dalam penyusunannya maupun dalam penyajiannya. Dengan perbedaan tersebut, kedua musik tersebut tidak perlu dibandingkan, karena tidak akan ada titik temunya. Perbedaan antara karya tradisi dengan karya baru sangat menonjol, tetapi keduanya masih memiliki persamaan, yaitu dalam hal proses penyusunan dan makna atau nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Selain itu juga kedua karya tersebut merupakan salah satu bentuk ekspresi seniman yang diungkapkan atau dituangkan lewat media, utamanya dengan bunyi yang selalu menggarap estetika. Namun dalam pewacanaan musik tradisi dan musik baru, kedua musik ini sering dihadapkan atau dibandingkan sehingga komposisi atau karya baru mempunyai konotasi yang negatif.

Sepengetahuan penulis, karya-karya baru karawitan mulai muncul di depan publik tahun 1979 yang pada saat itu terwadahi pada kegiatan Pekan Komponis Muda yang diselenggarakan oleh Taman Ismail Marzuki (TIM). Kegiatan ini diselenggarakan setahun sekali yang diikuti oleh para komposer muda dari berbagai daerah di Indonesia, antara lain: Bali, Jawa Timur, Jawa Tengah, Jawa Barat, Jakarta, dan Sumatera. Namun sekarang kegiatan Pekan Komponis Muda tidak diselenggarakan lagi. Meskipun demikian karya-karya baru karawitan masih sering ditampilkan pada even-even tertentu lainnya.

Dari pembahasan di atas dapat diketahui bahwa, kehidupan karawitan tradisi dan karawitan atau komposisi baru selalu berdampingan dan tidak bisa dibandingkan. Dengan demikian, resiko konflik atau pro dan kontra antara seniman tradisi dan komposer (karya baru) atas keberadaan karawitan/komposisi baru dapat dihindarkan.

### **Istilah “Baru”**

Dalam penyusunan karya karawitan baru atau komposisi baru, selalu akan dipertanyakan letak kebaruan karyanya. Padahal istilah “baru” mempunyai ruang lingkup yang sangat subyektif, artinya ruang lingkungannya tidak terbatas. Kebaruan sangat ditentukan oleh wawasan atau pengalaman yang dimiliki oleh para seniman. Bisa saja sesuatu yang lama disebut baru karena didasari oleh pengetahuan atau pengalamannya yang terbatas.

Berdasarkan pemahaman penulis, pengertian “baru” mempunyai beberapa konotasi antara lain “merusak” tradisi dan sekedar aneh.

### **“Merusak” Tradisi**

Lahirnya karya-karya komposisi karawitan baru di Solo tahun 1975-an disertai dengan muncul konflik pro dan kontra. Kelompok yang pro dengan lahirnya komposisi baru karawitan berpendapat bahwa kelahiran komposisi baru karawitan merupakan perkembangan yang positif yang dapat menambah khasanah dalam kehidupan musik di Indonesia. Selain itu, komposisi baru mempunyai pandangan bahwa komposisi karawitan baru merupakan wadah atau wahana untuk mengekspresikan diri dengan “bebas” (dengan batas-batas tertentu) lewat medium bunyi yang digarap, sehingga akan mendapatkan pengalaman-pengalaman yang sebelumnya belum pernah dialami. Sebaliknya, seniman yang kontra atau yang tidak setuju dengan kelahiran komposisi baru mempunyai alasan untuk tidak menciptakan karya baru karena karya-karya tradisi sangat kaya akan potensinya. Kenyataannya sampai sekarang karya-karya tradisi masih hidup di tengah-tengah masyarakatnya. Selain itu kelompok ini mempunyai pendapat yang lebih ekstrim bahwa seniman yang menciptakan karya-karya baru karawitan dianggap sebagai perusak kesenian tradisi khususnya karawitan, karena dalam karya yang diciptakan tidak menggunakan konvensi-konvensi karawitan tradisi. Seniman tradisi menganggap komposisi baru hanya sekedar tempat atau wadah pelampiasan emosional belaka. Dengan adanya pro dan kontra tersebut, penyikapan secara bijak perlu dilakukan.

Munculnya masyarakat yang pro dan kontra dengan komposisi baru berdampak pada perkembangan komposisi karawitan baru di Indonesia yang tersendat-sendat. Selain itu, lokasi perkembangannya terbatas hanya pada lingkungan tertentu, seperti pada perguruan tinggi seni dan lembaga-lembaga kesenian baik milik pemerintah maupun swasta. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa komposisi karawitan baru di Indonesia belum banyak dilakukan atau belum seperti kehidupan musik tradisi yang telah mendapatkan pengakuan dari masyarakat pendukungnya.

### **Sekedar Aneh**

Komposisi karawitan baru mempunyai konotasi di antaranya menampilkan sesuatu yang aneh, baik dari segi alat atau instrumennya, garap, dan penyajian. Aneh dapat diartikan sebagai salah satu bentuk kebaruan yang sangat dibutuhkan dalam satu karya komposisi karawitan. Pengertian aneh, tidak hanya *waton aneh* namun *aneh sing nganggo maton* artinya tidak hanya sekedar aneh, namun aneh yang dilandasi dengan berbagai pertimbangan di antaranya pertimbangan estetis. Keanehan yang dapat disejajarkan dengan kebaruan yang dapat diwujudkan dengan cara ‘melawan’ dengan sesuatu yang sudah ada, dalam hal ini adalah karawitan tradisi. Keanehan yang lain di antaranya dapat dilakukan pada penggunaan sumber bunyi atau instrumen, garap, dan cara penyajian yang tidak lazim digunakan dalam karawitan tradisi. Keanehan dalam sumber bunyi dapat diamati dari bentuk, bahan, cara memainkan, dan suara yang ditimbulkan. Keanehan dalam garap di antaranya dapat dilihat dari penggunaan warna bunyi, teknik tabuhan, bentuk, struktur, dan dinamik. Dari keanehan tersebut dikategorikan sebagai sesuatu yang baru.

### **Kebaruan dalam Karya**

Karya baru seolah-olah selalu dituntut untuk mewujudkan atau melahirkan kebaruan. Berdasarkan pengalaman penulis, kebaruan seni karawitan atau musik dapat diwujudkan di antaranya oleh 3 (tiga) unsur, yaitu: sumber bunyi, garap, dan penyajian.

#### Sumber Bunyi

Bunyi merupakan salah satu unsur dalam mewujudkan sebuah karya musik. Dalam menyusun atau menciptakan karya baru, diberikan kebebasan dalam

menggunakan sumber bunyi, yaitu:

- Sumber bunyi dari alat-alat atau instrumen tradisi
- Sumber bunyi dari alat-alat atau instrumen tradisi yang anatominya dan cara menimbulkan suara diubah,
- Sumber bunyi lain yang bukan merupakan instrumen tradisi (dari sumber bunyi apapun), baik yang berasal dari alat langsung maupun membuat instrumen baru.



Foto: Karya "Seandainya Musik dalam ...."  
Susunan Pande Made Sukerta Tahun 2008

Dengan menggunakan ketiga sumber bunyi tersebut, kemungkinan karya yang akan disusun tidak "kering" dan lebih memberikan peluang kepada penyusun karya untuk melakukan "kebebasan" dalam mengungkapkan suatu karya. Meskipun sebenarnya penggunaan jenis maupun jumlah instrumen sangat tergantung dari karyanya (kebutuhan karya), bukan keinginan seniman penyusunnya.

#### Garap

Dalam penyusunan karya baru tidak ada pembatasan penggunaan garap, artinya harus menggunakan garap dari daerah asal penyusun di antaranya teknik untuk memainkan instrumen. Kebebasan menggunakan pola garap Nusantara atau

malahan pola garap instrumen musik Barat sangat mungkin digunakan dalam penyusunan karya baru. Dalam penyusunan karya musik baru, instrumen sebagai sumber bunyi, tidak berpikir tentang asal instrumen tersebut, jangan juga berpikir instrumen yang digunakan berasal dari ensambel musik atau perangkat gamelan yang menggunakan.

### Penyajian

Bentuk penyajian suatu karya baru sangat penting untuk diperhatikan karena harus dapat menumbuhkan daya tarik karya yang disajikan. Dengan munculnya ketertarikan penyajian karya ini akan berdampak meningkatkannya keinginan penonton untuk menyaksikan. Supaya karya yang disusun lebih menarik dalam hal penyajiannya, karya baru dapat disajikan dengan berbagai cara (di luar konvensi karya tradisi).

Selain tiga unsur di atas, alternatif lain untuk memperoleh kebaruan dengan cara menghilangkan atau tidak menggunakan sekat bidang seni. Selama ini karya-karya tradisi selalu tersekat bidang seni antara satu bidang seni satu dengan bidang seni yang lain, seperti adanya karya tari, karya teater, dan karya musik.



Foto: Karya "Momong"  
Susunan Pande Made Sukerta Tahun 2006

Medium utama karya musik adalah bunyi, namun kadang dipergunakan gerak yang dapat menghasilkan bunyi atau suara. Sebagai salah satu alternatif, dalam penyusunan karya baru tidak perlu adanya sekat bidang seperti yang terjadi dalam seni tradisi. Hal ini disebabkan oleh bidang-bidang seni tersebut tidak jelas batasannya. Ketidakjelasan sekat bidang seni ini digunakan dalam karya-karya baru. Dengan tidak menggunakan sekat bidang ini para penyusun karya baru akan mendapatkan ruang “kebebasan” yang lebih luas sehingga diharapkan karya yang akan dihasilkan lebih beragam.

### Teknik

Teknik dalam sebuah garapan karya, bukan tujuan melainkan sebagai sarana ungkap. Namun di lapangan sering ditemukan seorang komponis dalam menyusun dan menyajikan sebuah karya seni lebih menekankan pada teknik daripada hakikat dari musik itu sendiri, yaitu *roso* atau suasana. Dengan kedudukan teknik hanya sebagai sarana ungkap, maka menyusun suatu karya tidak selalu harus menggunakan teknik yang rumit. Dengan demikian teknik yang sederhana pun dapat mengungkapkan sesuatu yang akan diungkapkan lewat karya.

## **Proses Penyusunan Karya**

Pada prinsipnya dalam penyusunan karya dapat dibagi menjadi 2 (dua) tahap, yaitu tahap tataran ide dan tataran penuangan.

### Tataran Ide

Tataran ide merupakan tataran awal yang bentuknya masih dalam tahap konsep. Tahap ini terdiri dari latar belakang, gagasan isi, dan ide garapan.

### Latar belakang

Latar belakang sebuah karya seni di antaranya dapat berupa fenomena atau peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan konsep-konsep budaya yang digunakan dalam kehidupan masyarakat. Pengungkapan fenomena dan konsep-konsep budaya yang digunakan sebagai latar belakang karya seni harus dilandasi dengan pelbagai alasan, pengangkatan fenomena, atau konsep-konsep budaya dalam karya seni.

## Gagasan Isi

Gagasan isi berwujud suatu pikiran atau konsep yang merupakan isi atau inti dari karya yang akan disusun yang bersumber dari segala fenomena yang diangkat dalam latar belakang karya. Gagasan isi ini dalam karya seni kedudukannya sebagai titik tolak atau titik pijak untuk menentukan ide garapan dalam karya tersebut. Salah satu misal seorang seniman penyusun membuat karya komposisi karawitan baru yang gagasan isinya bersumber dari kehidupan yang pernah atau sedang dialaminya yang disusun secara kronologis.

Dari gagasan ini muncul suasana-suasana yang terkandung di dalam gagasan isi yang telah disusun dan selanjutnya diwujudkan ke dalam alat atau instrumen yang digunakan. Gagasan isi sebagai titik tolak mempunyai dua arti, yaitu seniman penyusun hanya mengangkat suasana yang terkandung dalam gagasan isi tersebut ke dalam karya dan ada juga seniman penyusun menirukan sesuai dengan situasi yang ada dalam gagasan isi tersebut. Misalnya ingin mengungkapkan suasana pagi yang sejuk dengan udara yang bersih dan disertai dengan suara-suara burung yang berkicau. Suara-suara tersebut diungkapkan dengan berbagai cara, misalnya suara burung, suara ayam disajikan lewat suara manusia. Dengan kata lain seniman mencoba untuk menirukan dan mengangkat suasana dalam kehidupan ke dalam pertunjukan komposisi karawitan. Apabila peniruan ini dilakukan berdampak pendangkalan hayatan karya, karena penghayat terseret atau larut pada situasi kehidupan sehari-hari sehingga dapat mempengaruhi kualitas karyanya. Apabila hal ini dihadapkan dengan konsep menghayati karya seni –khususnya karawitan– maka akan mempunyai tafsir yang berbeda-beda. Penghayat satu dengan yang lain menghasilkan hayatan yang berbeda karena bersifat subjektif. Dengan demikian mendudukan atau memfungsikan gagasan isi tersebut hanya terbatas sebagai titik pijak, bukan untuk diaplikasikan atau dituangkan dalam karya. Oleh karena itu, karya yang disajikan akan menghasilkan bobot yang lebih baik, meskipun masih ada unsur-unsur penilaian lain yang menentukan. Dari penyusunan gagasan isi ini dapat dilihat kenyataan karya-karya karawitan tradisi yang sekarang masih eksis, hampir seluruhnya tidak diketahui gagasan isinya namun karya-karya tersebut masih disajikan.

Cara lain yang dilakukan oleh seniman penyusun adalah proses penyusunan tanpa menggunakan gagasan isi, langsung dilakukan eksplorasi bunyi atau penyusunan melodi. Gagasan isi suatu karya komposisi karawitan baru akan disusun dan ditentukan setelah karyanya selesai yang gagasan isinya disesuaikan dengan alur suasana yang ditimbulkan oleh karya tersebut.

## Ide Garapan

Dengan telah ditentukannya gagasan isi, tahap berikutnya mewujudkan gagasan isi ke dalam ide garapan. Pada tahap ini seniman penyusun mulai memikirkan alat atau instrumen yang digunakan yang dapat menerjemahkan gagasan isi yang telah disusun. Pencarian dan penentuan alat/instrumen terus dilakukan dan pada akhirnya seniman penyusun menentukan alat yang digunakan dengan memikirkan garap yang dilakukan pada alat tersebut sesuai dengan suasana yang diungkapkan. Misalnya suasana tegang diungkapkan dengan alat atau instrumen gong yang dipukul secara ajeg dan terus-menerus, suasana sedih diungkapkan lewat vokal tanpa menggunakan syair yang disajikan dalam tempo yang pelan dengan volume yang lirih. Semua yang dilakukan oleh seniman penyaji ini merupakan garapan yang masih berada di dalam benak atau pikiran si seniman penyusun. Garap yang masih berada dalam benak atau pikiran, selalu ada perubahan apabila nantinya diungkapkan lewat alat/instrumen.

## Tataran Penuangan

Pada tahap ini, seniman penyusun sudah mulai merealisasikan karyanya melalui berbagai proses, yaitu eksplorasi dan pembentukan karya.

### Eksplorasi

Eksplorasi atau eksperimen merupakan suatu kegiatan pencarian atau pengolahan atau penggarapan sesuatu dalam penyusunan komposisi karawitan baru. Kegiatan eksperimen dilakukan mulai awal, yaitu pencarian warna suara maupun kualitas suara atau penyusunan melodi yang akan digunakan pada bagian-bagian komposisi. Ekplorasi bunyi atau suara adalah pencarian warna maupun kualitas suara pada alat atau instrumen apapun dengan cara memukul, menggesek, memetik, meraba alat atau instrumen pada bagian-bagian tertentu sehingga dapat menimbulkan warna suara.

Setelah mendapatkan warna suara tersebut kemudian diadakan eksplorasi lagi, yaitu menentukan pola tabuhan yang akan digabung dengan warna suara dari alat lain, atau hanya menggunakan tabuh tunggal. Akhir dari eksplorasi ini menghasilkan suatu bentuk dari bagian komposisi. Bentuk bagian komposisi dapat disusun dari penggarapan ritme atau penggarapan melodi baik yang berasal dari sumber suara instrumen atau vokal (suara manusia). Dalam penggabungan satu warna suara atau lebih, penyusun juga harus merasakan hasil atau kesan yang ditimbulkan, apakah sesuai dengan yang dikehendaki atau belum. Apabila

belum sesuai, penyusun mengadakan eksperimen lagi dengan menggabungkan warna suara yang lain. Pada tahap ini penyusun telah menghasilkan beberapa bagian komposisi berbagai bentuk, warna, kesan/suasana. Tahap berikutnya merangkaikan bagian-bagian komposisi yang telah berwujud.

Setelah dilakukan eksplorasi yang menghasilkan berbagai bentuk, langkah selanjutnya adalah merangkaikan bagian-bagian komposisi. Dalam merangkaikan ini juga dilakukan eksperimen dari urutan sajian bagian-bagian komposisi.

### Pembentukan Karya

Bentuk karya terwujud berkat hasil rangkaian dari berbagai bagian-bagian karya yang telah dihasilkan dalam kegiatan eksplorasi. Dalam suatu karya seni, pada umumnya dibagi menjadi bagian-bagian karya dengan maksud agar dalam menggarap dapat lebih mudah. Bagian-bagian ini tidak akan selalu tampak dalam sajian karya.

### Seniman dan Kreativitas

Dalam menyusun karya, seniman harus mempunyai berbagai kemampuan, di antaranya kemampuan garap karawitan tradisi, mempunyai wawasan garap yang luas, kepekaan, dan keberanian. Banyak dijumpai para seniman memiliki kemampuan penciptaan, namun tidak berani menyusun karya karena tidak memiliki keberanian. Bentuk keberanian yang dimiliki adalah keberanian dicela (dinilai karyanya jelek), dikucilkan, dan sebagainya.

Kreativitas adalah ‘jantung’ dari inovasi. Tanpa kreatif tidak akan ada inovasi. Sebaliknya, semakin tinggi kreativitas, jalan ke arah inovasi semakin lebar pula. Sayangnya, banyak pendapat keliru tentang kreativitas. Kreatif mempunyai pengertian *seneng otak-atik* (dalam bahasa Jawa) untuk mencari kebaruan baik dalam garap maupun dalam bentuk karya. Kegiatan kreatif juga dapat diamati dalam mencari kebaruan atau suatu yang baru di antaranya dengan cara mengontraskan atau ‘melawan’ sesuatu yang sudah ada. Misalnya dalam gending-gending tradisi pada ketukan keempat mempunyai tekanan yang berat atau dirasakan *seleh*, kemudian dicoba untuk membuat kalimat lagu yang *seleh* pada ketukan ganjil atau kurang lebih pada ketukan ketiga atau kelima atau ketujuh. Dari perubahan tersebut letak rasa *seleh* akan dapat menimbulkan kesan baru. SD Humardani (alm.) juga pernah mengatakan buatlah karya komposisi yang *edan* dengan cara tidak menggunakan konvensi-konvensi yang digunakan dalam seni tradisi. Dengan demikian komposer harus mumpuni karya-karya tradisi.

Kretivitas komposer muncul mulai dari penyusunan gagasan isi sampai karya komposisi selesai. Edi Sedyawati (1995/1996: 135) mengatakan bahwa

daya kreatif adalah daya untuk menanggapi segala sesuatu dalam kehidupan ini dalam perspektif kekinian sehingga dibutuhkan orang-orang yang kritis dalam arti yang konstruktif, yaitu mampu melihat dan memilih hal-hal yang baik dari hal-hal yang buruk. Hal ini juga dikatakan oleh Hawkins (1964 :18) bahwa tahap-tahap kreativitas dikategorikan menjadi tiga: penjelajahan (*exploration*), penguasaan dan percobaan (*improvisation*), dan pembentukan (*forming*). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa tahap pertama seniman melakukan penjajagan ide, mencari inspirasi, melakukan perenungan, termasuk penjelajahan ke dalam batin untuk mendapatkan sesuatu yang nantinya akan bisa dituangkan ke dalam karya. Pada tahap penguasaan dan percobaan, seniman melakukan percobaan-percobaan secara bebas, lepas, dan sambil melakukan seleksi terhadap materi-materi yang dianggap cocok untuk dituangkan ke dalam garapan. Tahap terakhir adalah pemberian bentuk final. Semua materi yang telah berhasil dikumpulkan pada kedua tahap sebelumnya disusun ke dalam sebuah struktur karya.

Kualitas karya yang dihasilkan di antaranya ditentukan oleh kreativitas yang dimiliki seniman. Hal ini diungkapkan oleh Tjokorda Raka Sukawati (2003) bahwa karya yang berkualitas ditentukan oleh tiga faktor, yaitu kreativitas, bakat, dan *taksu*. Kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menyusun dan mengubah suatu gagasan abstrak menjadi suatu ciptaan yang realistis, asli, dan tidak ada duanya. Kreativitas harus dapat memperbaiki, memperindah dan lebih mengefisienkan gagasan sebelumnya. Selain itu disebutkan juga bahwa ada enam ciri orang kreatif, yaitu: kepekaan akan masalah, orisinalitas, keluwesan pikiran, kefasihan akan gagasan, imajinasi, dan ingin tahu. Ada unsur lain yang berhubungan dengan sikap dan bahkan lebih penting, yaitu rasa percaya pada kemampuan diri sendiri yang telah diterima dari Tuhan Yang Maha Esa, kemampuan untuk mengatasi rasa takut, kepastian dan keraguan, semangat rendah hati untuk menerima gagasan dari orang lain yang mungkin saja lebih baik dari gagasan sendiri. Sukawati (2003) mengungkapkan juga bahwa seorang kreator harus menguatkan batinnya, yaitu: tidak takut dibandingkan dengan orang lain, tidak takut kelihatan bodoh, tidak takut melakukan kesalahan, tidak takut terhadap kritik, tidak takut akan hal yang tidak diketahui, dan tidak takut dikucilkan.

## **Penutup**

Dari hasil pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa karya seni dapat terwujud karena adanya kompleksitas dari berbagai unsur, yaitu adanya hubungan manusia dengan Tuhan, hubungan manusia dengan manusia, dan hubungan manusia

dengan lingkungan. Khusus hubungan manusia dengan manusia dan hubungan manusia dengan lingkungan dengan kata lain dapat dikatakan eratnya hubungan teks dan konteks.

Karya tradisi dan karya baru tidak bisa dihadapkan, dilawankan atau dibandingkan karena kedua karya tersebut sangat berbeda. Kedua jenis karya tersebut berjalan secara berdampingan. Suatu karya baru dituntut dengan lahirnya kebaruan, yaitu letak kebaruannya, meskipun istilah atau kata kebaruan bersifat subyektif. Kebaruan dapat diwujudkan dalam hal sumber bunyi, garap, dan penyajian.

Kualitas karya sangat ditentukan oleh teknik dalam hal ini teknik yang rumit, padahal sebenarnya teknik itu kedudukan hanya sebagai sarana untuk mengungkapkan sesuatu, artinya bukan tujuan. Masing-masing seniman penyusun mempunyai cara dan proses yang berbeda-beda dalam mewujudkan karya seninya sesuai dengan kebiasaan dan keyakinannya. Namun pada dasarnya proses penyusunan karya mengalami dua tahap, yaitu tahap tataran ide dan tahap tataran penuangan yang masing-masing mempunyai berbagai proses.

Seniman penyusun dituntut memiliki berbagai kemampuan, di antaranya kemampuan karya tradisi, kreatif, peka, mempunyai wawasan yang luas di antaranya wawasan musikal termasuk garap dan juga harus percaya diri.

Salah satu alternatif, dalam menyusun karya baru khususnya karawitan atau musik tidak perlu adanya sekat bidang seni seperti yang terjadi dalam seni tradisi, karena akan menyempitnya ruang “kebebasan”. Menyusun atau menciptakan karya baru harus dengan keberanian dan diawali dengan memperdalam karya-karya tradisi sebagai landasan atau modal utama.

## Daftar Bacaan

- Ahimsa Putra, Heddy Shari. 2002. “Tekstual dan Kontekstual Seni Dalam Kajian Antropologi Budaya”. Makalah disampaikan pada Serial Seminar Internasional Seni Pertunjukan Indonesia 2002-2004, tanggal 3 dan 4 Juli 2002 di Gedung Teater Tertutup Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Surakarta.
- Harjana, Suka. (Ed.) 1976. *Enam Tahun Pekan Komponis Muda 1979-1985 Sebuah Alternatif*. Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta.
- Eriyanto. 2001. *Analisis Wacana Pengantar Analisis Teks Media*. Yogyakarta: LKiS.
- Halliday, M.A.K. dan Ruqaiya Hasan. *Bahasa, Konteks, dan Teks Aspek-aspek Bahasa Dalam Pandangan Semiotik Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

- Hartoko, Dick. 1983. *Manusia Dan Seni*. Yogyakarta: Kanisius.
- Hawkins, Alma M. 1964. *Creating Through Dance*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Kayam, Umar. 1981. *Seni, Tradisi, Masyarakat*. Jakarta: Sinar Harapan.
- Murgiyanto, Sal. 2000. "Garap Isi dan Improvisasi dalam Koreografi". Makalah disampaikan pada Seminar Tari Nusantara, Pembentukan Konsep Koreografi Yang Dapat Menampung Idealisme Sekaligus Pasar Secara Proposional". Surakarta: Program "Due-Like" Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta.
- Sedyawati, Edi. 1995/1996. *Kumpulan Makalah (1993-1995)*. Jakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sukawati, Tjokorde Raka. 2003. "Kreativitas Budaya Berbasis Iptek dan Peradaban" Makalah ini disajikan dalam rangka Sarasehan Pesta Kesenian Bali XXV-2003 Jubileum Perak PKB di Denpasar.
- Sukerta, Pande Made, 2003 "Karawitan Tradisi Sebagai Sumber Inspirasi Penyusunan Komposisi Baru Karawitan", *Mudra Jurnal Seni Budaya* Volume 12 No. 2 Juli 2003.
- \_\_\_\_\_. 2010. "Kreativitas Seni Berbasis Lokal" Makalah dipresentasikan dalam rangka Kuliah Umum Metode Penciptaan Seni di Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar tanggal 30 September 2010.
- \_\_\_\_\_. 2011. *Metode Penciptaan Karya Seni (Sebuah Alternatif)*. Surakarta: ISI Press Solo.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Canang Sari (Kumpulan Makalah 1977-2013)*, Surakarta: ISI Press.
- Wesnawa, Ida Bagus Putu. 2004. *Revitalisasi Kebudayaan Hindu Untuk Ketahanan Masyarakat Bali*. Denpasar: Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Propinsi Bali.
- Yudha Triguna, Ida Bagus Gde. 2000. *Teori Tentang Simbol*. Denpasar: Widya Dharma.

# Menyusun Gending

Saptono

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

## Pengantar

Menyusun dapat berarti mengumpulkan, mengelompokkan, mengatur sesuatu dan seterusnya. Menyusun gending bisa dipahami sebagai mengatur gending-gending sesuai keperluan seperti misalnya: gending-gending untuk *pakeliran* semalam dengan lakon tertentu; gending-gending *beksan* (berbagai bentuk tarian); gending-gending untuk siaran radio; gending-gending untuk konser, dan sebagainya. Selain pengertian tersebut, menyusun gending lebih dimaknai sebagai mengarang atau menata lagu dan syair untuk mewujudkan gending baru yang berbeda dengan gending yang telah ada sebelumnya. Meski menggunakan vokabuler yang telah tersedia yakni nada, kata (bahasa), alat bunyi dan sebagainya, penata atau pengarang dengan kemampuannya berusaha untuk mewujudkan nuansa yang baru. Untuk dapat menyusun sebuah karya tentu melalui proses yang panjang, perlu mendapatkan inspirasi, untuk itu harus peduli dan tekun berapresiasi agar nanti dapat membuat sesuatu yang lain dari yang lain. Maka seorang penyusun harus terus meningkatkan segala sesuatunya sebagai modal dasar penciptaan suatu karya.

Seorang penyusun lagu atau yang menghasilkan karya seni pada umumnya disebut pencipta, contohnya: W.R. Supratman adalah pencipta lagu *Indonesia Raya*; Gesang adalah pencipta lagu *Bengawan Solo*; dan yang lainnya. Kata 'cipta' dapat berarti (kesanggupan) pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru; angan-angan yang kreatif. 'Mencipta' berarti memusatkan pikiran (angan-angan) untuk mengadakan sesuatu;

membuat/mengadakan sesuatu yang baru (belum pernah ada, luar biasa, lain dari pada yang lain) (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1989:169). Mengacu arti kata terakhir ini, saya merasa yang paling tepat disebut pencipta di bidang kesenian adalah mereka yang menghasilkan karya seni kriya, patung, lukisan, dan ada kemungkinan seni tari, sebab mereka tidak memerlukan bahasa (kata-kata) maupun vokabuler garap yang tersedia sebagai media untuk mengekspresikan keindahan yang diwujudkanannya. Sehubungan ini maka untuk pengkarya seni bidang bunyi-bunyian (seni musik atau pun karawitan) apabila dalam proses penyusunannya masih menggunakan vokabuler yang ada dan lagi masih ada hubungan dengan seni tradisi, saya rasa mereka pantas disebut sebagai penata atau penyusun. Namun mereka yang dalam proses penciptaannya dapat mewujudkan alat bunyi-bunyian yang baru (belum pernah ada sebelumnya) dan menghasilkan bunyi-bunyian yang tidak sama dengan bunyi-bunyian yang telah ada serta tidak menggunakan kata-kata (bahasa) yang ada di dunia ini kemudian hasil karyanya dapat disaksikan atau dapat menyenangkan orang lain, maka mereka pantas disebut pencipta.

### **Proses penyusunan**

Penyusun atau pun pencipta yang menghasilkan suatu karya seni tentu melalui proses yang cukup lama. Ia tentu memiliki *sangu* atau bekal yang cukup untuk mewujudkan karyanya. Sebagai *sangu* bagi pencipta / penyusun dalam mewujudkan suatu karya seni, ia menguasai sejumlah besar perbendaharaan *garap* seni ditambah dengan berbagai eksplorasi di bidangnya. Ia juga memiliki apresiasi seni yang cukup agar dalam proses penyusunan suatu karya dapat mempertimbangkan bobot atau nilai karya seni yang akan dicapai. Selain itu perlu pula mempertimbangkan dalam hubungan dengan konteks dan manfaat dari hasil penyusunan, misalnya menyusun gending untuk keperluan ritual; konser karawitan; *beksan*; pesan sponsor; dan sebagainya, dipertimbangkan pula agar bermanfaat bagi penyusun / penata sendiri maupun bagi pengguna jasa dan bagi masyarakat penikmatnya. Sehubungan ini tidak sedikit penyusun yang mengekspresikan emosionalnya lewat syair dan lagu dimaksudkan sebagai sarana pendidikan moral atau bahkan kritik sosial untuk menuju perubahan kehidupan masyarakat yang lebih baik.

Berikut ini beberapa hal yang pernah saya alami sehubungan dengan penyusunan karya seni. Seorang tokoh di bidang tari modern yang namanya sempat mencuat di akhir tahun 1970-an yakni Bagong Kusudiardjo, masa mudanya banyak mempelajari berbagai seni tari hingga tari balet di luar negeri. Pada tahun 1978 ia berkesempatan mendirikan Padepokan Tari Bagong Kusudiardjo di sebuah desa dekat gunung Sempu Yogyakarta. Seiring dengan nasib baiknya, ia dapat mengumpulkan seniman se-Pangkowilhan II (Jawa dan Nusatenggara, saat itu yang menjabat sebagai Panglima adalah Wiyogo Atmodarminto). Setiap Bupati/Walikota mengirimkan seorang utusannya untuk *nyantrik* di padepokan tersebut. Waktu itu saya adalah salah satu dari sekitar 50 cantrik angkatan pertama utusan dari Kota Surakarta. Selama 6 bulan, cantrik hidup dan tinggal bersama dalam padepokan itu. Setiap hari dari pagi hingga sore terkadang juga sampai malam mereka diajar menari oleh Bagong dengan beberapa pembantunya. Bukan hanya diajarkan tari-tarian karya Bagong dan tarian klasik berbagai daerahnya, tetapi lebih banyak dilatih dalam eksplorasi gerak anggota tubuh, penggunaan berbagai peralatan tari, penguasaan pola lantai dan sebagainya yang semuanya merupakan modal dasar untuk penyusunan sebuah tarian baru. Selain itu juga dilatih menabuh gamelan Jawa dan membunyikan berbagai alat bunyi-bunyian lainnya. Ini pun jelas merupakan modal besar bagi penyusun tari agar mereka peka terhadap lagu, ritme, dan irama.

Tujuan Bagong jelas untuk mendidik seniman agar dapat menyusun / menciptakan tarian baru. Gagasan Bagong, setelah mendapat pendidikan tari dari padepokan ini apabila cantrik-cantrik itu nanti masing-masing dapat menghasilkan tarian baru, maka tarian itu akan disebut 'Tari Nusantara' sebagai bentuk pengembangan seni tari di Indonesia seiring dengan perkembangan di segala bidang serta menyesuaikan pula dengan perkembangan jaman.

Kegiatan di Padepokan Bagong Kusudiardjo setiap hari Minggu diliburkan, tetapi para cantrik tidak diperkenankan meninggalkan padepokan kecuali bila ingin bertamasya dan belanja di kota Yogyakarta. Waktu itu saya merasa gundah, karena kejenuhan tinggal di kamar berukuran 2x3m berdinding anyaman bambu, meski sekamar berdua dengan Handoyo seniman Cirebon. Oleh sebab itu setiap Sabtu sore setelah makan bersama (sekitar jam 17:00), dengan ijin khusus dari penjaga keamanan padepokan, saya pasti meninggalkan padepokan. Dengan mengendarai sepeda motor melaju cepat, sampai di rumah Nartosabdo Semarang sekitar jam 19:00. Waktu itu hubungan saya dengan Narto sudah seperti keluarga, maka tidak boleh sungkan saya harus membuat / mengambil minuman sendiri di kediaman beliau. Setelah beristirahat sejenak, sekitar pukul 8 malam Nartosabdo

siap meninggalkan rumah dengan mengajak saya “*Ayo Sap, golek inspirasi*”. Kemudian Narto duduk di bak belakang mobil sedannya yang kuno merk Mercedes, saya disuruh duduk di muka mendampingi sopir. Biasanya melaju pelan keliling kota Semarang, melewati simpang lima, Jl. Pemuda, dan akhirnya parkir di dekat gedung pertunjukan wayang orang “Ngesti Pandawa”. Narto memasuki gedung lewat belakang menghampiri para seniman-seniwati peraga wayang orang. Tidak lama bergurau dengan para peraga wayang orang (kurang lebih satu jam) kemudian beliau meninggalkan gedung wayang orang dan mengajak saya untuk segera pulang ke rumah. Selama dalam perjalanan baik dari rumah maupun waktu pulang ke rumah Narto tidak berbicara, hanya kadang-kadang terdengar senandung (*rêngêng- rêngêng*) dari beliau, maka saya pun tidak berani bertanya sesuatu atau mengajak bicara. Sampai di rumah Narto meminta saya untuk menyiapkan alat tulis dan supaya mencatat atau menotasikan suatu melodi yang dilagukan saat itu secara senandung oleh Narto (perintah beliau “*njupuk kêrtas ndang tulisê No*”). Saya mencatat senandung Narto dengan nut *kepatihan* berupa angka-angka berikut keterangan mengenai larasnya.

Pada Minggu siang biasanya Mas Priyo (seorang pengrawit RRI Semarang) datang di rumah Nartosabdo untuk mengerjakan apa saja yang diperlukan di rumah itu dan biasanya dapat bekerja sama dengan saya dalam mencatat syair yang baru diucapkan oleh Narto secara seponatan, kemudian diterapkan pada notasi yang telah saya tulis pada malam sebelumnya. Dalam berbincang dengan Nartosabdo, saya pernah bertanya: “mengapa bapak begitu cepat dalam menciptakan lagu berikut dengan syairnya?” Jawab Narto: “Lho, jangan dikira sebuah lagu itu dapat tercipta dengan sekonyong-konyong, orang tidak tahu berapa lama, berapa puluh tahun saya belajar dan menyiapkan untuk dapat menyusun lagu”. Sembari teringat masa lampau, bahwa sejak usia kanak-kanak Sunarto (nama asli pemberian orang tuanya) telah berjuang untuk hidup dengan menabuh gamelan mengikuti dalang-dalang wayang kulit, dan sejak di sekolah dasar Yayasan Katolik ia belajar memainkan gitar dan biola. Oleh karena kemahirannya memainkan instrumen itu kemudian bergabung dengan orkes keroncong Sinar Purnama di Klaten. Sejak usia belasan tahun Sunarto berusaha meringankan beban orang tuanya dengan mengikuti dalang Ki Pujosumarto sebagai pengendang. Pada usia 15 tahun Sunarto mengikuti rombongan *kethoprak* ‘Budi Langen Wanodyo’ di Salatiga sebagai penabuh Demung. Pada tahun 1945 (usia Sunarto genap 20 tahun) ikut rombongan *kethoprak* Sri Wandawa di Klaten kemudian dibujuk oleh Pak Sastrosabdo untuk menjadi pengrawit (pengendang) pada rombongan Wayang orang ‘Ngesti Pandawa’ yang waktu itu gedung pertunjukannya masih berpindah-pindah. Sejak tahun 1949 ‘Ngesti

Pandawa' mulai menetap di Jl. Pemuda Semarang. Sejak menjadi pengrawit 'Ngesti Pandawa' itu Sunarto telah mulai menyusun gending-gending baru dan disajikan untuk menopang pementasan wayang orang tersebut. Atas jasa Sunarto, wayang orang 'Ngesti Pandawa' menjadi sangat populer, karena itu sebagai perwujudan kasih sayang dan imbalan kepadanya pimpinan wayang orang (Sastrosabdo) pada tahun 1950 menghadiahkan sebagian namanya kepada Sunarto, maka sejak itu kemudian nama Sunarto menjadi "Nartosabdo" (Marsudi, 1998: 27).

Sejak tahun 1950-an Nartosabdo mulai menggeluti pedalangan (wayang kulit) kemudian pada awal tahun 1960 nama Ki Nartosabdo sebagai dalang mulai terkenal. Gending-gending karya Ki Nartosabdo terasa sangat menarik, dinamis, dan komunikatif, dipublikasikan lewat pementasan wayang kulit oleh Ki Nartosabdo dan juga diikuti oleh dalang-dalang lainnya. Dengan kemajuan teknologi dan merebaknya perusahaan rekaman audio seperti: Lokananta, Ira Recording, Wisanda Recording, dan Kusuma Recording, menjadikan karya gending Ki Nartosabdo semakin populer dan komersial. Semakin populer gending-gendingnya maka semakin laris dan semakin tinggi pula nilai 'tanggapan' untuk pementasan wayang kulit yang disajikan oleh Ki dalang Nartosabdo.

Meski beberapa gending terasa bernuansa baru, namun sebagian besar gending-gending karya Ki Nartosabdo masih berpola pada tradisi karawitan Jawa. Hal ini dapat dipahami dalam penggunaan aturan laras, pathet, struktur, bahasa, dan seterusnya.

Kumpulan gending Jawa karya Ki Nartosabdo yang dihimpun oleh A. Sugiarto dan teman-teman (Supardjo, Pantjaka, Samino, dan Saguh), semua berjumlah 360 gending. Hingga sekarang gending-gending karya Ki Nartosabdo masih digemari oleh masyarakat Indosenia dan terutama masyarakat karawitan Jawa Tengah. Sejak sebelum dan selama nyantrik di Padepokan Bagong Kusudiardjo, saya mondar-mandir Yogyakarta - Semarang selama 6 bulan setiap malam Minggu hingga malam Senin menginap dan tidur satu atap bersama Nartosabdo, tidak lain hanya ingin nyantrik pada Nartosabdo dengan tujuan agar mendapat pengetahuan tentang penciptaan atau penyusunan suatu lagu / gending Jawa. Tahun 1978 adalah tahun keberuntungan bagi saya, yang mana dalam kurun waktu yang singkat itu saya mendapat dua anugerah yang sangat berharga yaitu pengetahuan dan pengalaman membuat / menyusun tarian dan yang satu lagi pengetahuan tentang mencipta / menyusun gending ala Ki Nartosabdo. Hal ini tentunya dapat menjadi *sangu* atau bekal bagi saya apabila di kelak kemudian berniat dan berkesempatan untuk menyusun suatu tarian dan atau menyusun gending.

Dalam menapaki jalan kehidupan di dunia ini ternyata manusia tidak kuasa menentukan arah perjalanan hidupnya. Boleh memilih tetapi tidak bisa mengelak untuk dipilih dalam menjalani kehidupan ini. Boleh merencanakan tetapi tidak kuasa menentukan. Seperti yang telah saya alami, mestinya saya telah merencanakan, sepulang dari padepokan akan mengembangkan tari-tarian ajaran Bagong dan mencoba membuat tarian baru serta gending-gending baru di Surakarta. Ternyata baru 4 bulan di Padepokan, saya menerima undangan dari Tokyo Geijutsu Daigaku (Tokyo National University of Fine Arts & Music) agar segera datang sebagai satu-satunya dosen undangan dari Asia untuk perguruan tinggi tersebut. Saya diminta memberikan kuliah teori dan praktek musik gamelan di Fakultas Musikologi pada Jurusan Etnomusikologi. Dengan berbagai pertimbangan akhirnya saya memutuskan untuk berangkat ke Jepang memenuhi undangan itu.

Pada awal bulan April 1979 saya mulai memberi kuliah (ceramah maupun praktik karawitan) pada universitas itu. Berbagai kendala terutama penguasaan bahasa pengantar (Jepang), sedikit demi sedikit saya lewati. Keberuntungan melimpah lagi pada saya, pada umumnya mahasiswa yang diterima di sekolah ini semuanya cerdas, cepat menghafal, dan terampil, apa lagi untuk bermain *gender*, mereka terbiasa bermain piano, sehingga membuat saya semakin kerasan saja, sepertinya tidak ada permasalahan yang serius selama berada di Jepang.

Pada waktu itu masyarakat Jepang kebanyakan tidak mengenal negara Indonesia, mereka tahu lebih banyak dari pemberitaan lewat radio atau televisi, terutama yang dikenal adalah Bali, maka sering ada pertanyaan dari mereka: "Indonesia itu dari Bali di sebelah mana?" Dengan keadaan seperti itu kemudian saya berpikir untuk dapat sering kali mengadakan sosialisai gamelan di luar sekolah, dengan cara itu akan dapat sekaligus mengenalkan Indonesia pada masyarakat Jepang. Usulan saya dapat diterima dan disetujui oleh Koizumi Fumio (Dekan Fakultas Musikologi) waktu itu. Maka sejak tahun 1980 gamelan Jawa mulai diperkenalkan dengan pertunjukan / konser untuk ditonton oleh sebagian masyarakat di Tokyo.

Sebagai pertunjukan yang disaksikan begitu banyak penonton, rasanya kurang lengkap apabila tidak mengenalkan pula fungsi gamelan dalam hubungan seni yang lainnya. Maka saya mulai mengajarkan pula tari-tarian Jawa klasik: *Gambir-anom*, *Menak-koncar*, *Gambyong*, *Golek Ayun-ayun* (gaya Yogyakarta), dan tari-tarian gaya Pasundan (tari *Merak*, dan *Sunda Tani*), untuk dapat dipentaskan sebagai pertunjukan karawitan dan tari Jawa. Pada tahun 1981, untuk merangsang semangat para mahasiswa yang dalam praktek karawitan

sedang menghafal bentuk *lancaran* dan *ketawang*, maka saya muncul niat untuk menyusun tarian yang disajikan dengan gending berbentuk *lancaran* dan *ketawang*. Satu tarian ditarikan oleh 5 remaja putri saya namakan Tari *Darmasari* yang sekilas menyerupai tari *Srimpi*.

Permasalahan muncul, bukan di Jogja saja, di mana-mana sama, mereka yang berpaling pada musik ala Barat tidak dapat menganggap musik bagi seni bunyi-bunyian yang terdapat di Asia termasuk gamelan. Maka Etnomusikologi di Tokyo pun tidak luput dari serangan mereka. Ketika Jurusan Etnomusikologi universitas tersebut mengadakan pertunjukan gamelan pada tanggal 12 Januari 1982 di Tokyo Bunkakaikan yang materi sajiannya selain gending-gending Jawa juga menampilkan tari *Menak-koncar*, *Santiswaran*, wayang kulit (dari adegan *gara-gara* hingga perang *Cakil*), peserta penyaji semuanya mahasiswa/mahasiswi dibantu oleh saya dan dipimpin oleh Koizumi Fumio, dihadiri lebih dari seribu penonton (yang mestinya gedung pertunjukan itu hanya muat 800 kursi penonton), dan semua dosen universitas itu hadir menyaksikan. Setelah selesai pertunjukan itu semua dosen memberi salam dan mereka terlihat sangat berbeda dari sebelum peristiwa itu. Bahkan sebagian profesor bertanya-tanya “apakah gamelan ini ada notasinya”, sebab di saat berlangsungnya pertunjukan tidak terlihat secuil pun kertas atau tanda-tanda notasi di atas panggung. Kiranya yang membuat kagum para profesor adalah bahwa sejak berdirinya Jurusan Etnomusikologi belum pernah jurusan tersebut menyelenggarakan pertunjukan yang disajikan sendiri, lagi pula lazimnya seorang musikolog bekerja sebagai peneliti bukan penyaji seni. Dengan menyaksikan keterampilan para mahasiswa etnomusikologi yang menyajikan *gambang mbanyumili*, *genderan ukel muyeg*, *bonangan imbal sekaran gummyak*, *gerong*, *sinden*, *keplok-alok*, *dalang mbanyol / nglucu* dengan bahasa Jepang dan tanpa teks, kiranya dapat membuat para penonton introspeksi diri. Dari peristiwa ini saya merasa dengan hadirnya gamelan di universitas ini betul-betul dapat bermanfaat mengangkat harkat Jurusan Etnomusikologi untuk tidak selalu dipandang rendah oleh masyarakat musik (musik Barat) di perguruan tinggi tersebut.

Selama bertugas di Tokyo hingga tahun 1984 saya tidak banyak kesempatan untuk berkarya seni, disebabkan selain faktor malas juga tersitanya waktu untuk melayani para mahasiswa yang ingin mendalami tentang garap berbagai ricikan gamelan (*rebab*, *gender*, *gambang*, *kendang*, dan vokal *sinden*), tari-tarian, dan pedalagan sebagai persiapan untuk berbagai pentas / pertunjukan yang telah terjadwal. Selain itu sering diundang untuk mengajar grup gamelan ‘Dharmabudaya’ (waktu itu dipimpin Yamaguchi Osamu dan Shin Nakagawa) di

Osaka. Maka saya hanya dapat menyusun 3 tarian berikut gending *beksannya*, yakni: *beksan Dharmasari* (1981), *beksan Priyagama* (1982) yang ditarikan lagi oleh Matheus Wasi Bantolo dan Noviana Eka Pertiwi di Fukuoka 07 Des.2014, dan *beksan Ojōsan No Ichi Nichi?* (1983). Berikut ini salah satu dari gending *beksan* yang pernah saya susun pada tahun 1982.

### GENDING BEKSAN PRIYAGAMA

#### a. *Pathetan Suteki, Pelog Lima*

1 2 45 5, 5 5 56 54 456 6 5 454

*Sang a-pê-kik mijil sa-king pu - ri*

1 2 4 5 4 54 2 1

*Pangêmba-ting ra - os*

6 6 6 456 , 4 5 6 i 2i 6 5 4

*yun tê-tè-ki ngénggar pangga - li- hé*

1 2 4 4 4 4 4 4 54 2 1 , 1245 1 2 1 6

*dènyâ lawas pisah kang ki - na- sih ih*

6 1 2 2 23 1 2 , 3 2 1 216 5

*karsaning Hyang Wi- dhi i*

12 5 12 3 23 1

*kapangguh ing ri- ku*

#### b. *Ketawang Mijil Sukengtyas*

. 2 1 . 3 2 6 5 7 6 2 4 2 1 2 (1)

|| . 2 1 . 3 2 6 5 7 6 2 4 5 6 4 (5)

65 .6 53 26 6 35 67 6 56 35 6 53 56 53 21 (2)

4 4 5 4 6 5 4 2 4 5 6 5 6 4 2 (12)

2  $\overline{31}$   $\overline{23}$   $\overline{23}$  5  $\overline{64}$   $\overline{24}$   $\hat{5}$   $\overline{64}$  5  $\overline{64}$   $\overset{\sim}{51}$  .1  $\overline{25}$   $\overline{32}$  (1) ]

c. *Ayak-ayakan Lelasmara*

.  $\hat{2}$  .  $\overset{\times}{1}$  .  $\hat{2}$  .  $\overset{\times}{1}$  .  $\hat{3}$  .  $\overset{\times}{2}$  5  $\hat{3}$  5 ( $\hat{6}$ )

5 3 5 6 5 3 5 6 3 5 6 5 3 2 1 (2)

3 5 3 2 3 5 3 2 5 3 2 3 5 6 7 ( $\overline{67}$ )

$\overline{67}$  .7  $\overline{65}$   $\overline{65}$   $\overline{36}$   $\overline{53}$   $\overline{21}$  (2)

*Gerongan Gending Beksan Priyagama*

a. *Ktw. Mijil Sukengtyas, Pelog Lima*

[ . . . . / . . . . / . . 6  $\dot{1}$  / .  $\dot{1}$   $\overline{26}$  5 /

*Dyah Ki- rá- ná*

/ . . . . / 6 5  $\overline{63}$   $\overline{26}$  / . . . . / .  $\dot{1}$   $\overline{21}$  6 /

*a- nêlah ing ra - tri*

/ .  $\overline{57}$  6 . / . .  $\overline{36}$  5 / . . 6 5 / . 5  $\overline{63}$  2 /

*Sru ngan- ti pa- tê- mon*

/ . . . . / 4 4  $\overline{45}$  4 / 6 . 4 5 / . 6 4  $\overline{54}$  2 /

*Tan antâ- rá wus prap-tâ pasthi- né*

/ . . 4 5 / . 6  $\overline{12}$  5 / 7 6  $\overline{56}$  4 / . 5  $\overline{42}$  1 /

*Sang Dyas- mâ- rá anggambuh sê- san- dhing*

/ . 2 . . / . 3  $\overline{21}$  2 / 3 5 . 4 / 2 .  $\overline{56}$  5 /

*Saklo- ron an- don sih*

/ . 6 4 5 / . 6 4 5 / . . . 6 / 5 3  $\overline{23}$  1 ]

*Sukèngtyas sa - da- rum*

b. *Ayak-ayakan Lelasmara*

[ . . 3 5 / 6 6 . . / 6 5 6 5 / 6 1 3 2 /  
*Lâ lé- lâ la- goné luwês tan kêmbâ*  
 / . . 3 5 / 6 6 . . / 6 5 6 5 / 6 î î î /  
*Kembangé mimbuihî bê- bêking râ-sâ*  
/ 2 . î 2 / 3 3 . . / î 2 3 î / 2 6 5 3 /  
*Raras- sé rêsep tan kar-yâ kuci-wâ*  
 / . 6 5 6 / . î 2 2 / . . î 6 / 5 3 5 6 /  
*Watoné mantêb lan sar-wâ prasâjâ*  
 / . 7 . 6 / 7 7 . . / . 7 . 6 / . 5 6 6 /  
*Sa- ru - juk é- kâ kar- yâ*  
 / . 5 . 3 / . 6 7 5 / 3 . 2 1 / 6 . 13 2 ]  
*Lam-bang -ngé La- ngên as- mâ-râ*

c. *Ladrang Lambangsih, Pelog Barang*

[ . . 4 3 / 4 3 2 7 / 7 . 3 5 / . . 6 2 /  
*Sabarang sinawang wah è- di pèni*  
 / . . 4 3 / 4 3 2 7 / 3 . 3 5 / 6 . 7 2 2 /  
*Kumudu anggrayang lho kok sâ- yâ ndadi*  
 / 2 2 2 . / î 6 13 2 / . . 7 2 / 3 5 6 7 /  
*Dêrêngé a- li- mutan kudu tinu- rutan*  
 / 5 6 7 . / 7 6 7 2 2 / . . 7 3 / 2 7 6 5 /  
*Wêkasan a - lê-lumban andhêdhêr kar êman*

/ . 7 7 6 / 7 7 . . / 7 7 7 6 / 6 7 7 5 /  
 Yang yang go- yang digoyang kâ-yâ kênongé  
 / . 7 7 6 / 7 7 . . / 7 7 7 6 / 6 7 7 5 /  
 Ndhul gondhal gandhul digandhul kâ-yâ kêmputlé  
 / 2 2 3 5 / 6 5 . . / 6 6 7 2 / 7 6 . . /  
 atak êngkuk êngkuk atak èngèk èngèk  
 / 5 5 5 5 / 7 65 67 5 / 3 2 1 6 / 1 3 2 . ]  
 Numpang sari nggêlut nitir tibâ gong hêm hê hê hêm

d. Lancaran Walipurna

[ . . . 7 / 7 7 6 5 / 5 5 6 7 / 7 7 6 . /  
 Soré – soré wé- tan mancorong cahyané  
 / . . 2 7 / 2 7 6 5 / 5 5 6 7 / 2 2 3 . /  
 Kaé rêmbulané katon ngawé a - wé  
 / . . . 7 / 7 7 2 5 / 5 6 7 2 / 3 6 . . /  
 Yo mréné gojègan ro kan-ca - né  
 / 2 7 2 7 / 2 7 6 5 / 7 6 5 3 / 6 2 . . ]  
 Kéné sênêngâ a- ti- né mèn dâwâ umuré

**Sumber Inspirasi**

Walaupun saya sejak 1984 tidak bertugas lagi di Tokyo dan ganti tugas mengajar di ISI Yogyakarta mulai tahun 1985, namun hubungan saya dengan sekolah dan teman-teman atau pun bekas murid di Jepang selalu tersambung, lebih-lebih yang berhubungan dengan gamelan atau tari Jawa. Terbukti ketika pembukaan gedung istana anak-anak (Kodomo no Shiro) di kota Aoyama-Shibuya pada tanggal 2

Nopember 1985, saya diminta untuk menyajikan suatu karya tari dan karawitan. Untuk itu maka saya susun sebuah dramatari klasik berikut dengan gending-gending beksannya. Dramatari itu berjudul *Damarwulan Menakjingga*, ditarikan oleh para seniman dari kota Surakarta satu di antaranya ialah Irawati Kusumorasri ketika masih sebagai pelajar SMA (sekarang R.Ay. Irawati Kusumorasri, Direktur Akademi Seni Mangkunegaran Surakarta). Adapun penyaji karawitannya adalah para pecinta kesenian Jawa yang menggeluti karawitan Jawa, semuanya warga Jepang. Dramatari ini saya susun dalam bentuk ‘*langendriyan*’.

*Langendriyan* adalah seni dramatari semacam wayang orang yang semua penari (pelakunya) wanita, baik peranan wanita maupun laki-laki, dialog berbentuk nyanyian atau *tembang (uran-uran)* disertai bunyi gamelan. Bentuk *langendriyan* semula disusun oleh seorang seniman bernama Tandakusuma pada jaman Mangkunegara VII di Surakarta tahun 1890, dengan kisah ceritera *Damarwulan*. Adapun inti ceritera tersebut menceriterakan Damarwulan diperintahkan oleh Ratu Ayu Kencanawungu (raja Majapahit) agar membunuh Menakjingga (Adipati Blambangan yang ingin menguasai Majapahit), Damarwulan dapat menyelesaikan tugas dan akhirnya menjadi suami Kencanawungu. Ceritera ini dibagi menjadi 4 bagian / lakon, yaitu: *Damarwulan Ngarit* (Damarwulan Menyabit / mencari rumput); *Patiné Rànggalaé* (matinya Ranggalawe); *Ménakdjinggà Lén* (Menakdjingga mati); dan Ratu Ayu *dhaup kaliyan* Damarwulan (perkawinan Ratu Ayu dengan Damarwulan). Empat lakon ini dahulu dipentaskan di pendapa Mangkunegaran, berturut-turut selama 4 malam, setiap malam mulai jam 20:00 hingga tengah malam.

Pergelaran/pentas di luar negeri biasanya berdurasi 90 menit, dibagi dalam dua bagian, bagian pertama 45 menit, istirahat 15~20 menit, dan bagian kedua selama 45 menit. Sehubungan dengan batasan durasi pementasan, maka dalam proses penyusunan saya berusaha keras untuk memadatkan sumber inspirasi dari *Langendriyan* Pura Mangkunegaran itu dalam bentuk dramatari bernuansa *langendriyan* dengan kemasan baru yang bagus sehingga layak dan pantas sebagai seni pertunjukan yang dipergelarkan di dalam maupun di luar negeri. Untuk itu saya mesti menyusun gending-gending dengan syair yang baru (tidak meniru syair atau *tembang* yang digunakan pada *langendriyan* Mangkunegaran) sebagai gending *beksan* untuk *Langendriyan* susunan baru ini. Meski terinspirasi dari Mangkunegaran tetapi saya menyusun tarian dengan gaya tari keraton Kasunanan Surakarta, sebab peserta lebih banyak berasal dari pendidikan Konservatori Karawitan Indonesia Surakarta (sekarang SMK 8 Surakarta) yang waktu itu mata pelajaran dan pengajar tarinya berasal dari keraton Surakarta yaitu RT. Kusuma

Kesawa, Ny Djoko (menantu Kusuma Kesawa), dan Sukamto. Dalam menyusun tari saat itu saya dibantu oleh Witoyo (seorang penari klasik gaya Surakarta, ia juga guru kesenian pada SMP di Surakarta) dan Tris Supriati (guru tari di SMKI Surakarta).

Dalam persiapan untuk pentas di Jepang waktu itu diperlukan waktu selama 5 bulan, yang cukup menyita waktu ialah latihan vokal/*tembang*, sebab kebanyakan peserta (penari) tidak terbiasa *nembang* disesuaikan dengan nada dan irama gamelan. Setelah terbentuk cukup bagus kemudian mengundang penabuh gamelan, untuk direkam secara audio, lalu hasil rekaman dikirim ke Tokyo agar dipelajari para teman (bekas murid saya) karawitan di Tokyo.

Pada saat yang ditentukan tgl 2 Nopember 1985 kami pentas di gedung pertunjukan Kodomo no Shiro kota Aoyama-Shibuya-Jepang dengan sukses, dapat memuaskan penonton dan bagi penyaji sendiri merupakan pengalaman yang sangat berharga. Adapun susunan peserta misi berikut peranannya waktu itu adalah: Beghawan Ciptoning, memerankan Damarwulan; Witoyo, memerankan Menakjinggo; CHS. Riyanto, memerankan Logender merangkap Dayun; Hartana, memerankan Setakumitir; Tris Supriati, memerankan Waitapuyengan; Irawati Kusumorasri, memerankan Kencanawungu; Suryandari Handayani, memerankan Anjasmara; Wakijo, sebagai *pengendang*; Turahyo Hardjomartono, sebagai *penggender*; Suparni, sebagai *pesinden*; dan Saptono, sebagai penyusun, pemimpin pergelaran, penyaji *rebab* dan vokal.

### **Opèn & Tlatèn (Peduli & Tekun)**

Pada bulan Agustus 2002, saya sempat berkunjung selama tiga minggu ke Kalimantan Barat dengan pesawat terbang dari Semarang transit di Pangkalanbun, terbang lagi dengan pesawat yang hanya muat 8 orang menuju kota Ketapang, menginap di rumah Yan Sukanda (Yansen nama panggilanannya). Esok harinya menyewa mobil berangkat menuju ke pedalaman, daerah Kecamatan Tumbangtiti, desa Serengkah dan sampai di desa Batubulan. Saya berkunjung dan bertemu dengan teman-teman para pemuka adat: Sarai, Bombai, Rajiin, dan yang lainnya, untuk mendapat keterangan tentang perkembangan kehidupan warga Ketapang pedesaan berikut budaya adatnya, sebab selama sepuluh tahun saya tidak berkunjung di daerah itu. Dari keterangan mereka dan saya saksikan sendiri ketika perjalanan menuju kediaman warga Tumbangtiti, bahwa setelah 3 km dari kota Ketapang saya tidak melihat lagi hutan seperti keadaan awal tahun 1990-an. Sepanjang kurang lebih 40 km hutan menjadi gundul, berubah menjadi

tanaman kelapa sawit yang sedang dalam perawatan, ada beberapa pula yang mulai berbuah. Sungai-sungai besar yang dulu menjadi sumber bagi kehidupan masyarakat pedalaman (untuk air minum, masak, mandi, mencari ikan) karena di bagian hulu dibangun jalan-jalan darurat oleh perusahaan yang berduit, sekarang aliran sungai itu berwarna coklat keruh tidak lagi bisa untuk mandi dan untuk kehidupan masyarakat. Hutan yang dulu menghasilkan beraneka buah-buahan, aneka kicau burung yang indah, dan *kotekan* musik bambu (*senggayung*) tidak lagi terdengar mengawali upacara panen buah (durian). Penderitaan warga desa makin terasa, selain tidak panen padi, nilai jual kelapa sawit tidak sebanding dengan ongkos angkutan dari ladang sampai ke kota Ketapang. Hal ini memicu kemarahan masyarakat desa, maka timbul keinginan mereka untuk merusak / membakar tanaman kelapa sawit itu.

Sekembali dari Kalimantan Barat, tidak lama saya ketemuan teman lama dari Tokyo bernama Endo Takuo. Ia seorang tokoh teater modern yang terkenal di Jepang, pernah kerja sama dengan para pengajar ISI Yogyakarta (Saptono, Ben Suharto, Haryoso, Bambang, Agus Lelur, Titik, Daruni, dan Yudiaryani) membuat teater berjudul '*Karno Tanding*' dipentaskan di Yokohama pada Agustus 1996, kemudian bulan Desember tahun yang sama dipentaskan di ISI Yogyakarta. Pagi hari beliau setelah mendengar pembicaraan saya tentang keadaan di Kalimantan Barat, lalu mengajak ke pasar burung di dekat Manahan Surakarta. Beliau terhibur dengan kicauan aneka burung dan sangat heran melihat berbagai bentuk sangkar burung, karena di Jepang tidak ada orang memelihara burung kecuali dalam kebun binatang, kemudian membeli satu sangkar burung untuk dibawa ke Jepang. Berselang satu malam, esok harinya datang di rumah saya dengan maksud mengajak kerja sama membuat teater untuk dipentaskan di Tokyo pertengahan tahun depan sembari menunjukkan kerangka ceritera yang dikarangnya semalam. Inti ceritera itu mengisahkan keluarga burung yang hidup tenteram bahagia tak kurang apa di negerinya, mendadak datanglah makhluk-makhluk jahat yang menghancurkan dan membakar negerinya, mereka hanya bisa meratapi nasibnya, mengharap bantuan dari Yang Maha Kuasa.

Begitu cepat Ki Endo Takuo menangkap segera menuangkan inspirasi yang baru didapat menjadi karyanya yang cukup hebat buat menanggapi situasi jagad dengan sangat tepat. Saya diminta membuat ilustrasi musik untuk penyajian teater yang begitu elok, saya terima perintah itu sebagai rejeki nomplok, maka saya harus bekerja dan bekerja tidak boleh mogok. Setelah itu pada musim dingin (Pebruari) saya ke Tokyo untuk menerima penjelasan alur ceritera yang sudah disiapkan, dan melakukan eksplorasi bunyi bersama grup gamelan '*Kartika*' di

Tokyo untuk membuat ilustrasi yang sesuai dengan rencana teater pimpinan Endo Takuo. Untuk itu bukan hanya alat musik gamelan yang digunakan tetapi juga alat bunyi-bunyian lainnya seperti: *gentha*, *kelinthing*, beberapa *kenthongan*, dan sebagainya. *Ricikan* gamelan juga dapat dibunyikan yang tidak seperti biasanya, misalnya *ricikan bonang* tidak di-*tabuh* pada *pencu*-nya tapi di bagian bibirnya, sajian vokal untuk membuat suasana gaduh, ricuh, dan sebagainya. Setelah melewati latihan bersama, kemudian pada waktu yang ditentukan, memasuki musim panas di Jepang, teater itu dipentaskan dengan judul *A Tale From Birds* dalam *Teater Boneka Hitomiza* pada tanggal 21 Juli 2003 di Rikkokai Hall Tokyo. Pementasan berlangsung dengan lancar dan memuaskan bagi penonton maupun bagi pelaksana sendiri.

### Lain dari yang Lain/Menyalahi Tradisi

Sejak lama saya bertanya-tanya, mengapa gending *bonang* yang berlaras *slendro* di Surakarta hingga tahun 2003 jumlahnya hanya lima gending saja? Lima gending itu pun *anggitan* Kyai Demang Gunasentika jaman Paku Buwana X. Padahal gending *bonang* yang berlaras *pelog* terdapat 27 gending. Dari pertanyaan itu saya belum mendapat penjelasan yang memuaskan. Pada awal tahun 2004 saya tergugah untuk menambah perbendaharaan gending Jawa khususnya gending *bonang laras slendro*. Dalam proses penyusunan gending, saya teringat kata-kata Mloyowidodo (*pengrawit* keraton Surakarta sejak jaman PB X, pengajar karawitan di ISI Surakarta) “*gending bonang slendro kuwi garape demung ora imbal*” (gending *bonang laras slendro* itu *garap demung* tidak menggunakan teknik *imbal*). Ini menimbulkan pertanyaan lagi, mengapa gending *bonang slendro* tidak boleh digarap *imbal* untuk *tabuhan ricikan demung*?

Sampai sekarang masih diakui bahwa keraton adalah sebagai pusat dan sumber kebudayaan, menjadi panutan bagi yang berorientasi pada tradisi, semua aturan masih tetap harus dipatuhi. Maka apapun yang dituturkan oleh yang tua, mesti ditaati / dipatuhi, sampai sekarang lestari. Namun, saya pikir ‘jika ingin tidak mematuhi (aturan *garap* gending tradisi)’ maka buatlah sendiri (gending) yang tidak menurut aturan (*garap*) secara tradisi. Dari pikiran itu bangkitlah niat untuk membuat yang tidak sama dengan yang sudah ada terutama mengenai *garap* untuk *ricikan demung* pada *tabuhan* gending *bonang laras slendro*. Kemudian tersusunlah gending *bonang laras slendro* sebanyak dua gending yang saya beri judul *Sekaring Tawang* dan yang satu lagi bernama *Sekar Tawang*. Dua gending ini bernuansa sama, yang berbeda pada jumlah *cengkok*-nya. *Sekaring Tawang* terdiri

dua *merong* dan dua *inggah*, sedangkan *Sekar Tawang* hanya terdiri *merong* satu *gongan* dan *inggah* satu *gongan* seperti contoh berikut.

GENDING *BONANG SEKARING TAWANG*  
*Kt. 4 kr. Mg. 8, Laras Slendro Pathet Nem*  
*Anggitan Jaman PB XII (KRT. Saptodipuro), Pebruari 2004.*

*Buka:* .2.2 .3.5 .35. 2356 .365 2.32

[[ .32. 232. 2356 5323 . .35 2353 6535 2232)  
 .62. 62.6 2356 3565 1653 6535 2356 5323)  
 .53. 3516 123. 3516 .i6. i653 6532 3565)\*  
 .35. 2356 ..i6 5323 5653 2165 3561 321(6)  
 .16. 6123 6535 2353 .53. 5365 2356 3532)  
 .62. 62.6 2356 5323 .5i6 3563 6521 6123)  
 .53. 3516 i56. 3516 .i6. i653 6532 3565)\*  
 .35. 2356 ..i6 5323 5653 2165 3365 2232) ]]

*Umpak*

\*2325 2356 66i6 5323 5653 2165 3365 2.32

*Inggah*

[[ 5352 5352 5352 5356 2.26 2.26 2.26 1532)  
 5352 5352 5352 5356 1.16 1.16 1.16 1523)  
 6563 6563 6563 2356 3.36 3.36 3.36 2365)  
 62.. 6235 62.. 6235 232. 2356 .365 2.32)

... ..  
3635 3632 3635 3632 3635 2356 .365 2.32)

3635 3632 3635 3632 3635 2356 .365 2.32)

5352 5356 156. 1516 156. 1523 6532 3565)

62.. 6235 62.. 6235 232. 2356 .365 2.32) ]

*Gending Bonang Sekaring Tawang, Tk . 4 kr. Mg. 8, Laras Slendro Pathet Nem*

*Buka* : .2.2 .3.5 .35. 2356 .365 2232)

[ .32. 232. 2356 5323 .53. 5365 2356 3532)

.32. 3235 2356 3565 .65. 6535 2356 5323)

.53. 3516 156. 3516 156. 1523 6532 3565)

623. 6235 623. 6235 232. 2356 .365 2232) ]

*Umpak*

62.. 6235 62.. 6235 232. 2356 .365 2.32)

*Inggah*

[ 5352 5352 5352 5356 2.26 2.26 2.26 1532)

5352 5352 5352 5356 1.16 1.16 1.16 1523)

6563 6563 6563 2356 3.36 3.36 3.36 2365)

62.. 6235 62.. 6235 232. 2356 .365 2.32) ]



diisi *sindenan* hanyalah bentuk *sindenan abon-abon* (*ràmà-ràmà, yà mas, ramané dhéwé, dst*). Pada gending *kethuk arang*, jarak *tabuhan kethuk* yang satu dengan *tabuhan kethuk* berikutnya berjarak 16 *tabuhan balungan*. Penerapan isi atau *isèn-isèn* syair berbentuk *wangsalan* disajikan di antara *tabuhan kethuk* yakni pada *sèlèh padhang* dan *sèlèh ulihan* yang jaraknya juga 16 *tabuhan balungan*. Perlu diketahui bahwa susunan gending baik bentuk *kethuk kerep* atau pun *kethuk arang* tidak selalu mulus, biasanya banyak yang terbentuk campuran, yang artinya dalam susunan bentuk *kethuk kerep* terdapat juga susunan bentuk *kethuk arang*, sebaliknya dalam susunan *kethuk arang* terselip susunan *kethuk kerep* meski kadarnya tidak banyak. Maka penerapan *sindenan* seyogyanya mengikuti susunan gendingnya. Berikut ini susunan gending bentuk *merong kethuk 4 arang*, artinya dalam setiap *kenong* terdiri 4 *kethuk*. *Tabuhan kethuk* yang pertama (setelah *gong buka*) pada hitungan *tabuhan balungan* ke 8, seterusnya berjarak 16 *tabuhan balungan*. Pada *inggah*, *kethuk* disajikan di hitungan kedua setiap *gatra*.

### GENDING MAGUNG

*Kethuk 4 Awis Minggah 8, Laras Pelog Pathet Lima*

Oleh Saptono

*Adangiyah:* 3 2 1 6 5 . 5 . 3 2 1 6 5 . 5 . 5 . 5 . 6 2 3 2 1 6 5 4 (5)  
 // . . . 5 . 6 1 2 . . 2 . 3 5 3 2 1 1 . . 1 1 . 2 3 5 . 6 5 3 2 3  
 . 2 3 . 3 2 3 . 3 2 5 3 2 1 2 1 . 6 1 . 6 1 . 6 1 2 3 2 . 1 6 5)  
 . . . 5 . 6 1 2 . . 2 1 2 3 5 3 1 1 . . 1 1 . 2 3 5 . 6 5 3 2 3  
 . 2 3 . 3 2 3 . 3 2 5 3 2 1 2 1 . 6 1 . 6 1 . 6 1 2 3 2 . 1 6 5)  
 3 3 . . 3 3 . . 3 3 . 4 2 3 4 3 . . 1 2 3 3 . . 6 5 3 5 3 2 3 1  
 . . 1 . 1 1 . 2 4 5 6 . 4 5 6 5 . . 5 . 5 4 5 6 5 4 2 1 3 2 1 6)  
 . . 6 . 6 6 . 1 2 2 . 3 1 2 3 2 . . . . 2 2 1 2 3 3 . 2 5 3 2 1  
 . . . . 1 1 . . 1 1 6 5 6 1 2 1 . . 1 2 3 2 1 6 2 3 2 1 6 5 4 (5)

. . 5 . 55 . . 5456 5424 . . 4 . 44 . 2 4565 4212  
 . . 24 5676 . . 7 . 5676 55 . . 5567 . 654 6542)  
 . . . . 22 . . 22 . 4 5 . 65 . . 56 5424 . . 65 4241  
 . . 12 4424 . . 42 4565 . 456 5424 . 565 2121)  
 . . . . 1121 . . 56 1 . 21 55 . . 55 . 6 5424 6542  
 . . . . 22 . . 22 . 4 5 . 65 . . 56 5424 6521 3216)\*  
 . . . . 66 . 1 22 . 3 1232 . . . . 2212 33 . 2 5321  
 . . . . 11 . . 11 65 6121 . . 12 3216 2321 654(5)//

*Umpak*

\* 1516 1516 1516 1232 3132 3635 3635 323(1)

*Inggah*

// 3231 3653 6563 6563 6532 3635 3635 3231)  
 3231 3653 6563 6563 6532 3635 3635 3231)  
 3231 3654 . 44 . 4565 6465 6465 6421 3216)  
 1516 1516 1516 1232 3132 3635 3635 323(1)//

Proses penyusunan gending tersebut terinspirasi dari lagu *pathetan Pelog Lima Ageng*. Boleh dikata bahwa gending ini merupakan penjabaran atau pelebaran atau penguluran dari lagu *pathetan*. Maka gending tersebut dinamakan gending *Magung* sebab tersusun dari *Pathetan Lima Ageng (agung)*. Adapun yang disebut *pathetan Pelog Lima Ageng* adalah lagu vokal bersama (*suluk grubyug*) dengan syair khusus dibarengi dengan sajian *rebab, gender, gambang, dan suling*. *Pathetan* ini hanya disajikan untuk upacara penyajian tari *Bedhaya Ketawang Ageng* di keraton Surakarta setiap hari Selasa *Kliwon* dan saat upacara ulang tahun penobatan raja (*tingalan dalem jumenengan*). Selain itu juga digunakan sebagai *sulukan Pelog Lima Ageng* ketika digelar pertunjukan wayang *gedhog*. Berikut



*Ladrang Hayu, Laras Pelog Pathet Lima*

Buka : 2 4 5 4 6 5 4 2 1 2 4 5 6 4 2 (1)  
 // 6 5 6 2 6 5 6 4) 6 5 6 2 6 5 6 1)  
 . . . . .  
 2 4 5 4 6 5 4 2) 1 2 4 5 6 4 2 (1) //

*Gerongan ladrang Hayu, laras pelog patet lima.*

// . . 6 5 / . . 6 2 / . . 6 5 / . . 6 4//  
 Hayu hayu raha yuwá  
 / . . 6 5 / . . 6 2 / . . 6 5 / . . 6 1/  
 . . .

Hayu sagu- nging du- madi  
 / . . 2 4 / . . 5 4 / . . 6 5 / . . 4 2/

Sirnâ sakèng durgâ málâ  
 / . . 1 2 / 4 4 6 5 / 5 6 4 / . 5 42 1/  
 Kari- yâ tèn- trèm ba- su- ki

. . . . .

/ . . . . 6 6 6 5 / 5 4 5 6 2 2 21 2 / . . . . 6 6 6 5 / 5 4 5 6 4 6 5 4/  
 Ayo kâncâ ngulir budi kang utâmâ ngèlingânâ pitungkas lêluhur kitâ  
 / . . . . 6 6 6 5 / 5 4 5 6 2 5 4 2 / . . . . 6 6 6 5 / 5 4 5 6 5 4 2 1/

Singkirânâ tumindak kang tan prayogâ ajâ nêrak wêwalêr ugêring prâjâ

/ . . 2 4 / . . 5 4 / . . 6 5 / . . 4 2 /

Ambêk luhur manga- japâ

/ . . 1 2 / 4 4 6 5 / 5 6 4 / . 5 42 1 //

Mama- yu Ha- yu Ba- wâ- nâ

Gending *Manuhara* saya susun dengan inspirasi dari karya gending sebelumnya yaitu gending *Magung laras pelog pathet lima*. Penyusunan kerangka kedua gending ini terinspirasi dari sebuah lagu yang disebut “*pathetan Pelog Lima*”. *Pathetan Pelog Lima* adalah sebuah orkestrasi yang terdiri lagu: vokal bersama (*suluk grubuyug*), *rebaban*, *genderan*, *gambangan*, dan lagu *sulingan* berlaras *pelog* dengan pola / sistem khusus *pathet lima*. *Pathetan* ini selalu disajikan setiap hari Selasa *Kliwon* atau *Anggara Kasih* (35 hari sekali) mengawali penyajian tari *Bedhaya Ketawang* yang merupakan salah satu pusaka keraton Surakarta. *Garap* gending *Manuhara* dapat dirasa lebih gembira (*prenes*)/ variatif dibanding dengan gending *Magung*, terutama pada penyajian bagian kedua (bagian *inggah*) yang mana setiap *ricikan* gamelan menyajikan *garap* dengan *irama wiled* (*kendangan ciblon menthokan*) dan *andegan* seperti pada *garap* gending *Lambang Sari* dengan *garap* vokal wanita (*sinden*) yang istimewa. Gending ini diberi judul atau diberi nama *Manuhara*, yang artinya: indah, menggiurkan, menghibur, merayu, dan minta disayangi (paling tidak arti nama itu sebagai harapan penyusun). Bentuk gending *Manuhara* tergolong bentuk gending besar, yang mana setiap *kenong* (bagian kalimat lagu) terdiri 32 *balungan* (kerangka lagu). Gending pada umumnya setiap satu *gongan* (hingga akhir dari kalimat lagu) terdiri 4 *kenongan* atau berjumlah 128 *balungan* (kerangka lagu). Keistimewaan gending *Manuhara* yakni pada bagian *Merong* (lagu utama) terdiri 5 *kenongan* (hal ini dalam tradisi disebut *pamijèn*), namun pada bagian kedua (*inggah*) terdiri 4 *kenongan* seperti bentuk gending pada umumnya. Penyusunan gending *Manuhara* selesai pada tanggal 19 September 2013. Gending tersebut telah disajikan berulang-kali antara lain di kota Surakarta (Indonesia), Tokyo dan Fukuoka (Japan) 2014. Bahkan pernah disiarkan oleh Radio Republik Indonesia setasiun Surakarta pada 23 September 2013.

Perlu diketahui bahwa sebelum tersusun gending *Manuhara* ini belum pernah ada gending *laras pelog pathet lima* sebesar gending ini yang digarap dengan teknik *ciblon*. Adapun yang telah ada dan selalu digarap *ciblon* hanyalah gending *Logondhang*, *kethuk 2 kerep minggah ladrang Eling-eling laras pelog pathet lima*. Tersusunnya gending *Manuhara* dimaksudkan juga untuk mengikuti perubahan budaya meliputi kehidupan kesenian khususnya karawitan, yang mana setiap penyajian karawitan di malam hari (khususnya tempat perjamuan di Jawa Tengah) sejak sore telah disajikan gending-gending *prenes* yang terasa gembira, maka gending *Manuhara* pantas pula bila ikut disajikan, sebab dalam tradisi penyajian karawitan di malam hari, gending-gending ber-*laras pelog pathet lima* selalu disajikan pada bagian awal penyajian.

## Sandiasma

Seringkali seorang pengarang ingin membubuhkan tanda pengenal atau namanya secara tersamar di dalam kalimat atau bait syairnya. Hal ini disebut *sandiasma*. Setiap karya pujangga Ronggowarsita pasti disisipkan nama di dalam karyanya yang penempatannya bervariasi. Bisa berurutan setiap awal baris, bisa di tengah, bahkan di akhir baris. Sebagai contoh dalam karyanya yang berjudul *Serat Jaka Lodang*.

*Rongeh jleg tiba  
gagaran mrawasa  
wartane meh teka  
sikara karidha  
tatake tan katon*

*Barang-barang ngerong  
saguh tanpa raga  
katali kawawar  
dhadhal amekasi  
tondha murang tata*

*Sandiasma* apabila ditulis dalam notasi *sindenan* memang terlalu samar, tetapi bila dipisahkan dari not *kepatihan* dan disusun tersendiri sangatlah jelas dapat dimengerti. Sebagai contoh, *sindenan Bedhaya Luluh*, pernah dipentaskan beberapa kali di Yogyakarta, yang pertama kali pada Juli 2012 dalam rangka peringatan 50 Tahun berdirinya sanggar seni *Sasminta Mardawa* (Pujokusuman Yogyakarta) .

### Gending *Badhaya Luluh*

#### 1. *Cakepan Sindenan Gending Kemanak Ketawang "Luluh"*

*Kawursita warana winardi,  
Anuraga sujanma sudibya,  
Nawung mataya darmame,  
Jimat jalu jinunjung,  
Enggih guru sang sru mangesthi,  
Ngluluh lungiding rasa,  
Gagaran mangulun,  
Raras rungruming Sasminta,  
Den rumpaka Mardawa beksa myang gendhing,  
Aryana Garwa Putra.*

*Kalulusa pangajap pambudi,  
Apan sampun seket tahun yuswa,  
Nadyan dereng kraos lungse,  
Jejer wiyata luhung,  
Enggih langen taya sayekti,  
Ngesthi tutug ngumala,  
Gotra dirgahayu,  
Raras resmi rinantaman,  
Den winulat wewaton wuruk ing nguni,  
Aryana manuhara.*

2. *Cakepan Ladrang “Gumolong”*

*Sasminta Mardawa Dibya,  
Anggung gumregut marsudi,  
Pangudining reh budaya,  
Tarlen muhung angleluri,  
Olah lelangen lungid,  
Darapon datan kalulun,  
I kang budaya manca,  
Ningan memangun martani,  
Rating ngrepi ngrengga Gumolonging karsa.*

3. *Cakepan Sindenan Ketawang “Manunggal”*

*Ing pambudi pra wadya sumiwi,  
Sung pisungsung wuryaning wardaya,  
Rame rumagang samangke,  
Karya lelangen luhung,  
Tanggap tangguh taya sayekti,  
Hambeksa hanuraga,  
Dira darma magut,  
Ninging driya ambadhaya,  
Ratna ratri rinaras ruruh respati,  
Tatas tulus manunggal.*

1. Ketawang Luluh, Pelog Pathet Nem

Buka Celuk

6 5 6 ī, ī 6 ī 2̇3̇ 2̇ ī2̇ 2̇, 2̇ 3̇ 2̇ ī2̇ 6 5 3 1' 123 3,

Kawursita warānā wi - nar - di A-nu-rā-gā Sujanmā Su - di - byā

1 1 21 6 12 3 .2 1 23 (2)

Nawung ma-tā-yā dar - ma - né

Balungan

. . 2 3 1 2 3 2) 3 5 6 5 3 2 1 (2)

. 2 3 5 6 5 6 1)

// . . . . / . . . . / . . 6 5 / . 6 ī2̇ ī /

Kawur - si - tā

Ka-lu - lus - sā

. 6 1 2 3 2 1 (2)

/ . . . . / ī 6 ī2̇ 2̇ / . . ī2̇ 3̇ / .2̇ ī 2̇3̇ 2̇ /

Warā-nā wi - nar - di

Pangajap pam - bu - di

. 3 2 1 6 5 2 3)

/ . . . . / 2̇ 3̇ 2̇3̇ ī / .2̇ 6 5 / .3̇ 1 23̇ 3 /

A-nu- rā- gā sujan - ma su- di - byā

A-pan sampun sè-kêt warsā yus- wā

1 2 1 6 1 3 1 (2)

/ . . . . / 1 1 21 6 / . . 12 3 / .2 1 23 2 /

Nawung ma - tâ - yâ dar - ma - né  
Nadyan dè - rèng kra - os lung - sé

. 3 5 2 5 3 5 6)

/ . . . 3 / . 5 6 2 / 6 6 12 3 / .2 1 21 6 /

Ji - mat ja- lu ji - nun - jung  
Jê - jêr wi- yâ - tâ lu - hung

. 5 7 6 5 3 6 (5)

/ . . . . / . 5 .6 6 / . . . 3 / . 5 6 5

Êng - gih gu - ru  
Êng - gih la - ngén

6 5 3 2 3 1 2 3)

6 5 / . 5 63 2 / . . 3 1 / . 1 23 3 /

Sang sru ma - ngès - thi  
Tâ - yâ sa - yêk - ti

1 2 1 6 1 3 1 (2)

/ . . . . / . 1 21 6 / . . 12 3 / .2 1 23 2 /

Ngluluh lu- ngid ing râ - sâ  
Ngèsthi tu- tug ngu - mâ- lâ

6 6 . . 2 3 2 1  
 / . . 6 6 / . ī 5 6 / . ī 2̇ 2̇ / . . 3̇ ī /

*Ga-ga - ran ma - ngu - lun*  
*Gotrâ dir - gâ ha - yu*

. . 1 . . 1 . (2)

/ . . . . / . . . . / . . . ī / . . 2̇ (2̇) /  
*Ra - ras*  
*Ra - ras*

6 5 7 6 5 3 6 5)  
 / . . 6 5 / . 5 ī 6 / . . 5 3 / . . 5 6 5 /

*Rungrum - ing Sas - min - tâ*  
*Resmi ri - nan - tam - an*

2 3 5 6 5 3 1 (2)

/ . . 2 3 / . 5 5 6 / . . 5 3 / . 2 3 2 /

*Dèn rum - pâ - kâ Mar - dâ - wâ*  
*Dèn wi - nu - lat wê - wa - ton*

6 6 . . 6 7 5 6)

/ . . 6 6 / . 5 7 6 / . . 5 7 / . 67 5 6 /

*bêksâ myang gèn - dhing*  
*wuruk ing ngu - ni*

*béksá*                      *myang*                      *gên* -                      *dhing*  
*wuruk*                      *ing*                      *ngu* -                      *ni*

5    3        6    5        3    1        3    (2)  
/ . . 5 3 / . 5 6 5 / . 6 3 1 / . 2 3 2 //  
*Ar-yá* -                      *ná*                      *gar* - *wá*                      *pu* - *trá*  
*Ar-yá* -                      *ná*                      *ma* - *nu* - *há* - *rá*

2. *Ladrang Gumolong, Pelog Pethet Nem*

2    1            3    2            3    1            2    (6)  
// . . . . / . 6 1̄2̄ 2̄ / . i 1̄2̄ 3̄ / . 2̄ i 2̄1̄ 6 /  
   *Sas-min-tá*                      *Mar-dá-wá*                      *Di* - *byá*

2    3            2    1            6    5            2    3)  
/ . . . . / 2̄ 3̄ 2̄3̄ i / . 2̄ 6 5 / . 5 65 3 /  
   *Anggung gumré* -                      *gut mar* - *su* - *di*

5    6            7    6            3    5            3    2)  
/ . . 5 6 / . . 57 6 / . . 35 5 / . 6 53 2 /  
   *Pangu* - *di-ning*                      *reh bu* - *da-* *ya*

3    1            2    3            5    6            5    3)  
/ . . 3 1 / 6 1 2 3 / . 3 5 5 / . 5 65 3 /  
   *Tarlèn*                      *mu-hung*                      *a-nglê* - *lu* - *ri*

2    1            3    2            3    1            2    (6)  
/ . . 1 1 / . 3 1 2 / . . 3 1 / . 2 1 6 /  
   *O-lah*                      *le-la-ngen*                      *lu-*                      *ngid*

2    3            2    1            6    5            2    3)  
/ . . . . / 2̄ 3̄ 2̄3̄ i / . 2̄ 6 5 / . 5 65 3 /  
   *Da-ra-pon da* -                      *tan ka* - *lu* - *lun*

5 6 7 6 3 5 3 2  
 / . . . . / . 5 .6 6 / . 3 56 5 / . 6 53 2 /

*I - kang bu - da - ya man - ca*

3 1 2 3 5 6 5 3  
 / . . 3 1 / 6 1 2 3 / . 3 5 5 / . 5 65 3 /

*Ningan ma - ma - ngun mar - ta - ni*

2 1 3 2 3 1 2 (6)

/ . 1 1 . / 3 2 1 2 / .1 1 2 3 / .2 1 21 6 //

*Rating ngrépi ngrénggá gumolong ing kar - sá*

*Kaseling Plajaran (Ngayogjan), Pelog Nem*

3. *Ketawang Manunggal, Pelog Pathet Nem*

1 1 . . 1 1 2 1)  
 // . . . . / . . . . / . . i i / .6 6 i2 i /

*Ing pam - bu - di*

. 2 1 6 5 6 1 (2)  
 / . . . . / 6 6 6i 5 / . 6 . . / . i 23 i /

*pra wadya su - mi - wi*

. 3 2 1 6 5 6 4  
 / 2 . . . / 2 3 23 i / . 2 6 5 / .4 4 56 4 /

*Sung pisungsung wurya - ning war - da - ya*

5 6 1 2 1 6 4 (5)  
 / 5 . 5 6 / . 1 i 23 i / 2 . 23 i / . 2 16 5 /  
 Ra-me ru - ma - gang sa- mang - ke

. 6 3 2 3 5 3 2)  
 / . . . . / . 6 12 2 / . . 12 3 / . 2 i 23 2 /  
 Kar-ya le - la - ngen lu - hung

6 5 7 6 5 4 2 (1)  
 / . . 6 5 / . 5 i 6 / . 5 6 4 / . 5 2 1 /  
 Tanggap tang - guh ta - ya sa - yek - ti

. 6 1 2 3 5 3 2)  
 / . . . 6 / . 1 3 2 / . . 3 5 / . 5 6 2 /  
 Ham - bek - sa ha - nu - ra - ga

1 1 3 2 3 1 6 (5)  
 / . . . . 1 / . 3 1 2 / . 2 3 1 / . 2 16 5 /  
 Di - ra dar - ma ma - gut

2 2 . . 3 5 3 2)  
 / . . 2 2 / . 1 3 2 / . . 3 5 / . 6 53 2 /  
 Ninging dri - ya am-ba- dha - ya

5 6 5 4 2 1 2 (6)  
 / . . . . / . 6 5 4 / . 5 42 1 / . 2 1 6  
 Rat - na ra - tri

2 2 . . 3 5 3 2)  
 / . . 2 2 / . . 2 2 / . . 3 5 / . 6 53 2 /  
 ri-na - ras ru - ruh res - pa - ti  
 1 6 1 2 5 3 2 (1)  
 / . . 5 6 / 1 1 62 2 / . 5 . 3 / . 2 3 1 //  
 Ta - tas tu - lus ma - nung - gal

Balungan Gending : *Badhaya Luluh*

1. *Ketawang Luluh, Laras Pelog Pathet Nem*

*Buka Celuk* : 6 .56i̇ ..i̇6 i̇2̇3̇. 2̇.i̇2̇2̇ ..2̇3̇ 2̇i̇2̇.

6531 .1233̄ .1.1 .216̇ .123̇ .2̄ 123̄ (2)

*Umpak* : [̄ .23 1232) 3565 321(2)

.235 656i̇) .6i̇2̇ 3̇2̇i̇(2)

.3̇2̇i̇ 6523) 1216̇ 131(2)

.352 5356) .576 536(5)

6532 3123) 1216̇ 131(2)

66.. 2̇3̇2̇i̇) ..i̇. .i̇.(2)

6576 5365) 2356 531(2)

66.. 6756) 5365 313(2) ]

2. *Ladrang Gemolong, Pelog Pathet Nem*

2132 312<sup>(6)</sup>

[[ 2̇3̇2̇1̇ 6523) 5676 3532)

3123 5653) 2132 312<sup>(6)</sup> ]]

*Plajarean, Pelog Nem*

3. *Ketawang Manunggal, Pelog Pathet Nem*

[[ i1̇.. i1̇2̇1̇) .2̇1̇6 56i<sup>(2)</sup>

.3̇2̇1̇ 6564) 56i<sup>(2)</sup> i64<sup>(5)</sup>

.632 3532) 6576 542<sup>(1)</sup>

.6̇1̇2 3532) 1132 .16<sup>(5)</sup>

22.. 3532) 5654 212<sup>(6)</sup>

22.. 3532) 16̇1̇2 532<sup>(1)</sup> ]]

#### 4. Gati Sapto

[[ .1.1 6123) 5653 2365)

..52 3565) 7767 567(6)

.76. 6756) 3567 6532)

.352 3565) 7654 212(1) ]]

*Cakepan* atau syair yang menggunakan bahasa Jawa kuno atau kawi sering tidak dimengerti oleh sebagian masyarakat Jawa sekarang. Bagi saya penggunaan bahasa Jawa masa lampau (meski hanya beberapa kata, sebagai bumbu) untuk karya sastra yang berorientasi pada budaya Jawa, akan terasa lebih mantab dari pada hanya dengan bahasa percakapan sehari-hari.

Lagi pula untuk memahami suatu karya sastra seringkali diperlukan penafsiran mengenai maksud dan isi karangan itu.

Berikut ini sebuah contoh karya sastra berikut terjemahannya. Karya ini sebagai *cakepan* untuk sinden srimpi Nugraha yang pernah dipentaskan di Fukuoka pada Oktober 2012 ketika GKR. Wandansari Koes Murtiyah, M.Pd. menerima penghargaan sebagai pelestari budaya Jawa.

*Cakepan / Syair Untuk Srimpi Ketawang Nugraha*

Oleh Saptono

<i>Cakepan / Syair</i>	Terjemahan
<p><i>1. Kilat ngambar t�k�ng m�nc� nagri, Sinukart� kar�n� kirtinya, Atisomy� say�ktin�, Pandh�g� pamituhu, Tuduh tutur tungkasing Aji, Oncat sak�ng sangs�y�, Darp� magut pupuh, Idh�p rungk�b ruming pr�j�, Ninging driy� ngl�stari kagunan Jawi, Ratn� srining baw�n�.</i></p>	<p>1. Seorang yang betul-betul cantik berbudi baik sangat terhormat dan termashur namanya sampai di negeri luar. Ia pemimpin yang setia dan memperhatikan petunjuk, nasehat/ pelajaran serta pesan-pesan para raja leluhurnya. Ia selalu terhindar dari penderitaan karena beraninya menghadapi segala kesulitan dan dengan tulus hati bekerja berjuang demi keharuman bangsa dan negara. Juga bersemangat keras untuk melestarikan kebudayaan / kesenian Jawa, sungguh seorang wanita yang mulia di dunia.</p>
<p><i>2. T�dhaking Nar�ndr� Gung Matawis Tinarbuk� gatining bud�y� Dhihin mil� dh�m�n gladh�n Kagunan adiluhung Raras ruming sastr� rinawit Wikan wilet wir�m� Tan samar satuhu Kasudibyaning amb�ks� Rakit r�mit Badh�y� miwah Srimpi Tonton tr�p tunggul pr�j�</i></p>	<p>2. Keturunan raja agung Mataram ini sungguh terbuka hatinya akan arti pentingnya budaya maka sejak dahulu gemar berlatih berbagai kesenian yang bernilai tinggi. Keindahan sastra yang tersusun halus, pengetahuan tentang keindahan yang sedap dipandang maupun enak didengar, beliau betul-betul mengerti. Terutama keahlian dalam menari, menguasai berbagai aturan, pola-pola susunan tari yang sangat halus untuk tarian Badhaya dan Srimpi, sebagai sajian maupun tontonan yang mermutu tinggi dan yang paling tepat untuk istana.</p>

<p>3. <i>Ing samangkin mitrâ mǎncâ nagri, Sumêdyâ sumambung kèkadangan, Rakêt rumahab rungrumé, Karsâ Jêpang rêhipun, Tanantârâ tamtu tumitis, Harsâyâ sung kastâwâ, Dikârâ dibiyâ nung, Ningan niscâyâ katuran, Rawuh Nipon Dyah Kusumâ sarwi ngisis, Tâyâ tândhâ sumbâgâ.</i></p>	<p>3. Maka akhir-akhir ini sahabat-sahabatnya di luar negeri bermaksud ingin lebih lekat dalam menjalin hubungan. Terutama dari pemerintah Jepang yang sangat mencintainya dan tidak lama lagi dengan tulus akan menghadihkan kehormatan berupa penghargaan yang tertinggi (Asian Prize). Tetapi putri raja ini harus bersedia hadir di Jepang dengan menggelar tari-tarian (tradisi kerajaan) sebagai simbol kemashuran itu.</p>
---	---

## Penutup

Dalam sastra Jawa dikenal tiga purwakanthi, yakni purwakanthi swara, purwakanthi sastra, dan purwakanthi lumaksita. Ketiganya selalu digunakan para pujangga dalam pengungkapan karya sastranya terutama pujangga Ronggowarsita. Memang beliau seorang sastrawan tiada bandingan, dulu saya sering bertemu hanya dengan lukisan setengah badan di makam beliau di desa Palar sebelah timur kota Klaten. Saya juga ada keinginan untuk bermain kata dan suara dengan kalimat yang menarik dan menyenangkan, entah itu akan disebut purwakanthi apa.

Pada bulam Maret 2015, saya sempat menengok keluarga di Fukuoka Jepang, kebetulan diminta untuk mampir Tokyo. Di sana grup karawitan ‘Kartik’ ingin menabuh gamelan bersama saya. Ketika itu ada permintaan mereka untuk menambah repertoar gending terutama untuk anggota yang baru mulai belajar gamelan. Kemudian secara spontan saya berikan bentuk gending yang paling kecil dan gampang dihafal yaitu bentuk Lancaran. Untuk lebih menambah gairah mempelajari gamelan, saya pikir harus diberikan juga *tembang* yang berhubungan dengan *tabuhan* gamelan yang sedang diberikan. Untuk itu spontan saya bermain kata-kata dengan bahasa Jepang dibantu teman-teman yang belajar gamelan dan dinyanyikan sesuai dengan lagu *balungan lancaran* yang sedang dipelajari seperti berikut.

Lancaran Akifu, Slendro Manyura

Buka: .3.2 .3.2 .5.6 .5.③

[[ .6.î .6.î .5.6̂ .i.⑥ .3.2̂ .3.2̂ .5.6̂ .5.③ ]]

Irama I (tanggung) imbal bonang terasa seperti rangkep, dengan lagu vokal :

. 6 . î . 6 . î

[[ . . . . 3 5 6 î î î 6 3 6 5 6 î

*Aki fuyu samu-i kanji ga suru* (musim Fuyu terasa dingin)  
*Haru ga ki - ta sakura ga sa-i- ta* (Musim Haru tiba mekarlah Sakura)  
*Natsu no to- ki Nihon mu-shi atsu - i* (ketika musim Natsu sangat panas)

. 5 . 6̂ . î . ⑥

. 2 1 . 3 3 5 6 6 6 î 3 5 î 5 6

*i u at-ta-ka-i ocha ka ko-hi noméba* (minumlah Teh atau Kopi panas)  
*u wa achi kochi dokomo hana ki-rè- i* (disana-sini dimanapun bunga indah)  
*u i gakko yasumi ryoko mo tanoshi- mi* (sekolah libur tamasya juga asik)

. 3 . 2̂ . 3 . 2̂

. î 6 . 6 5 3 2 2 2 2 1 2 3 1 2

*i a O- soba u-dong hoka hoka katsudong* (jenis Bakmi, nasi daging hangat)  
*ha i tanoshi yo issukan go hanami yo* (mari senang-senang seminggu lihat bunga)  
*o i Bali Jawa sususi ba- so i-ké-ba* (pergilah tempat sejuk Bali Jawa)

. 5 . 6 . 5 . ③  
. 3 2 . 2 3 5 6 6 6 3 5 2 1 6 3 ]]  
wa o O-susi sa- simi saba mo O-i-shi (Nasi ikan laut Saba pun enak)  
yo yo Oishi sa- ké tomoda- chi curété (Sake enak teman-teman diajak)  
i ya minna dōzo Indonesia i-ki-masho (semuanya mari ke Indonesia)

(Septena 09 Maret 2015)

## Peringatan

Sepulang dari Tokyo, di benak saya masih mengalir lagu *Lancaran Akifu* dari Tokyo itu. Dengan lagu tersebut kemudian saya mulai belajar menyusun kata-kata dalam bahasa Jawa dan mengkait-kaitkan suara dari akhir kata serta memperhatikan jumlah suku kata tiap barisnya. Saya susun dalam empat baris seperti contoh lagu *Akifu* itu, kemudian pada suatu hari saya berikan pada para mahasiswa di kelas gamelan. Dengan cepat mereka menangkap nyanyian sambil menabuh gamelan. Adapun syair dari lagu itu antara lain berisi suatu peringatan, sindiran, dan lelucon asal *gatak* saja. Notasi dan *cakepan*/syair seperti berikut.

*Lancaran : Eling Jamane*

Buka: .3.2 .3.2 .5.6 .5.③  
[[ .6.7̂ .6.7̂ .5.6̂ .7.⑥  
.3.2̂ .3.2̂ .5.6̂ .5.③ ]]  
. 6 . 7̂ . 6̂ . 7̂  
[[ . . . . / 3 5 6 7 / 7 7 2̂ 3̂ / 2̂ 5 6 7 /  
[[ . . . . / 3 5 6 7 / 7̄ 7 2̂ 3̂ / 2̄3̄ 5 6̄ 7 /  
Ayo kâncâ mumpung kitâ i-sih mudhâ

.  $\tilde{5}$  .  $\hat{6}$  .  $\tilde{7}$  .  $\textcircled{6}$   
 / . . . . / 3 5 7 6 / 6 6 5 3 / 5 7 5 6 /  
 / . . . . / 3 5 7 6 / 6 6 5 3 / 5  $\overline{76}$  5 6 /  
 lamun bisá ngudi kawruh kang u-tâ-mâ  
 . 3 .  $\hat{2}$  .  $\tilde{3}$  .  $\hat{2}$   
 / . . . . / 6 5 3 2 / 2 2 2 1 / 2 3 1 2 /  
 / . . . . / 6 7  $\hat{2}$   $\hat{2}$  /  $\hat{2}$   $\hat{2}$   $\hat{2}$   $\hat{1}$  /  $\hat{2}$   $\overline{32}$   $\hat{1}$   $\hat{2}$  /  
 ájá kêmbar mèsu budi sabên diná  
 .  $\tilde{5}$  .  $\hat{6}$  .  $\tilde{5}$  .  $\textcircled{3}$   
 / . . . . / 2 3 5 6 / 6 6 7 5 / 6 2 5 3 ]  
 / . . . . / 7 6 5 6 / 6 6 7 5 / 6 2  $\hat{7}$  3 ]  
 mugâ-mugâ lulus kang sarwâ jinângkâ

1. Bapa Ibu Guru mesthi paring sangu  
 Akèh ngilmu agal alus kabèh perlu  
 yèn satuhu ginulang sartà ginugu  
 dadya payu urip nganti anak putu.
2. Piwulangé guru sarwâ migunani  
 sàpà waé sing ngrungu mèsthi ngrêtèni  
 tètèp éling wèlingé nganti saiki  
 tak titèni nganti kapan ora lali
3. Utamané ngèlmu swàrà kanthi lagu  
 sakèh musik bàngsà-bàngsà suku-suku  
 sak wèrnané alat musik dadi sangu  
 urip mulya naliti nganti kètèmu

4. *Urip pisan godhané sadalan-dalan  
àjà pisan-pisan karêm mring kasukan  
jàkà prawan lamun dhêmên dhà dolanan  
suk yèn tuwà kèlingan jaman bujangan*
5. *Jaman biyèn jaré pénak urip kopèn  
ora lèrèn sabèn màngsà mèsthi panèn  
nadyan sèkèng bisà mangan ra kèluwèn  
nganti tuwèk kakèn ninèn tètèp kajèn*
6. *Jaman édan wong doyan tan nurut dalam  
tanpà sangkan wong sèkèng sugih dadakan  
nganti kapan tan wurung mèsti konangan  
salang tuman tan lingsêm mlèbu ngukuman*
7. *Jaman baung wani umuk ngisis siyung  
ngènglèng kogung pambèké kaya wong agung  
ngaji mumpung ra ngirà bakal kècèmplung  
nora wurung mandi pujiné wong kampung*
8. *Jaman bubrah pangkat munggah tambah srakah  
sugih sawah omah olèhé sing njarah  
yèn diwarah malah polah sàya nyamah  
wong salah mèsthi sèlèh kèrsaning Allah*
9. *Wargà tambah kabèh cacah butuh jatah  
pangan papan sing gènah kàyà kalumrah  
kràsà susah wong tani kèntèkan sawah  
ora ngolah ginusur ginawé omah*
10. *Gawé omah tan mikir silèpé jrambah  
màngsà jawah ratan jogan kàyà sawah  
suk yèn mréntah arèp nggatèkké wong susah  
yèn ra salah janji ngarèp mburi owah*

11. *Jaman kraton àpà waé nganggo waton  
sing kêlakon têtêp manggon kàyà blangkon  
mêsthi kluron wong koplun nggayuh kadhaton  
gugon tuhon maido mlêtho jà takon*
12. *Pangkat kliwon biyèn mêsthi duwé bakon  
têgal kêbon sartà sawah pirang baon  
àjà takon ganti jamané kêlakon  
pahing pon wagé kliwon tan bisa tukon*
13. *Lamun takon dina wigati kadhaton  
Slàsà Kliwon mêsthi ora kabêsturon  
abdi wadon rampung pakaryan ing pawon  
sowan kraton sindhèn badhàyà wis manggon*
14. *Jaman saiki tumindak ngati-ati  
àjà lali tatanan kanggo magèri  
sartà ngèrti wêwalêr ugèring nagri  
anjalari urip têntrem trus ing ati.*
15. *Ati suci ruwata kang ciri wanci  
àjà nganti mèlik mèlok nggéndhong lali  
nadyan kèri nanging cukup nganti mburi  
pasrah Gusti Allah kang paring rêzèki*
16. *Wis jamané srawungan cêpêt sambungé  
pirantiné manékà warnà wujudé  
sawangané wong ijèn kok ngomong dhéwé  
wé tibaké ngêthupruk nganggo hapéné*
17. *Àna kéné bisa krungu ngêndikané  
pirà dohé ugà katon pasuryané  
wé lha piyé bèn dina ganti modèlé  
sàyà suwé klakon ditinggal jamané*

# Metode Penciptaan Karya-Karya Baru Karawitan Bali

I Ketut Ardana

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

## Pengantar

Tulisan ini adalah hasil penelitian tentang metode penciptaan karawitan dari beberapa seniman Bali. Isi dari metode penciptaan yang diuraikan di dalamnya bukanlah semacam legitimasi penciptaan sehingga mengharuskan seseorang untuk menggunakan metode ini, melainkan sebagai alternatif dalam menciptakan karya baru. Metode penciptaan dalam tulisan ini dipandang perlu karena dalam paradigma seni kekinian, perancangan atau penciptaan seni memerlukan sebuah metode yang sama pentingnya dengan hasil, sehingga tidak jarang pada suatu pertemuan ilmiah permasalahan metodologi sering dibahas oleh para pencinta seni, pengamat seni, dan pelaku seni. Sejalan dengan itu, pada sebuah diskusi ilmiah yang bertajuk “Metodologi Penciptaan Seni: Dari Paradigma Hingga Metode,” Supanggih yang sebagai moderator mengatakan bahwa metodologi penciptaan seni sangat penting sekarang ini (Supanggih, 2007: 39). Lebih lanjut dikatakan jika dulu kesenian itu yang penting hasilnya, namun sekarang justru metodologi menjadi sangat penting, tidak lagi hanya melihat hasilnya saja melainkan proses juga menjadi sangat penting (Supanggih, 2007: 39). Pernyataan ini mengindikasikan bahwa metode dan hasil saling terkait, artinya dengan metode yang tepat maka hasil karya seni juga menjadi baik. Oleh karena itu, metode penting untuk didalami oleh setiap calon pencipta atau perancang seni sehingga dapat menghasilkan karya seni yang baik.

Secara konseptual, seni memiliki metodologi karena seni pada dasarnya setara dengan ilmu (Sunarto, 2013: 8). Seni diwujudkan oleh seniman melalui

perumusan wujud artistik dalam suatu proses penciptaan seni. Perumusan wujud artistik dan simbolik dalam penciptaan seni dilakukan seniman dengan aktif, tekun, dan bersistem, dengan tujuan mengekspresikan pemahaman atau penggarapan nilai-nilai suatu objek. Perumusan wujud artistik dan wujud simbolik dalam penciptaan seni dikerjakan seniman dengan melibatkan secara proporsional potensi intelektual, potensi emosional, dan potensi spiritual, sehingga hasilnya adalah bentuk-bentuk yang dinyatakan indah, yang terbuka bagi suatu pemahaman nilai (Sunarto, 2013: 9). Keindahan dan nilai-nilai karya seni tertuang dalam sebuah wujud artistik yang dalam prosesnya dibantu oleh penalaran seniman dan penalaran itu secara implisit adalah metodologi penciptaan seni. Metodologi akan menurunkan sebuah metode yang dapat membantu seniman dalam menciptakan karya seni. Namun, secara eksplisit metode penciptaan seni sangat jarang ditulis oleh seniman padahal sangat diperlukan sebagai panduan untuk belajar mencipta karya seni.

Bagi seniman pemula (komposer baru), tulisan tentang metode penciptaan sangat membantu dalam proses belajar mencipta karya seni. Penjelasan-penjelasan yang ada di dalamnya akan mempengaruhi seorang “komposer baru” untuk berkreasi dan memiliki dasar yang kuat atas apa yang diciptakannya. Komposer akan senantiasa mampu mengejawantahkan nilai-nilai artistik dan dapat dijelaskan secara verbal. Walaupun ada yang beranggapan bahwa karya seni tidak perlu dijelaskan karena karya seni itu akan berbicara dengan sendirinya dan memberikan ruang pada penonton untuk menafsir. Tetapi, dalam konteks tertentu, komposer dituntut untuk memverbalisasi karya-karya yang diciptakannya melalui penjelasan-penjelasan ilmiah.

Sama seperti karya seni yang lain, penciptaan karawitan terutama karya-karya baru juga memerlukan sebuah metode yang tepat agar hasilnya baik. Selama ini seniman karawitan cenderung menggunakan atau meminjam metode penciptaan tari yang ditulis oleh Alma M. Hawkins, di antaranya: eksplorasi, improvisasi, dan *forming*. Padahal, metode tersebut belum tentu tepat dan cocok dengan proses penciptaan karawitan. Asumsi ini didasari atas dugaan adanya perbedaan metode antara penciptaan karya seni karawitan dengan karya seni tari. Dugaan ini juga didasari pengalaman penulis dalam mempelajari dunia penciptaan. Oleh sebab itu, tulisan tentang metode penciptaan karawitan perlu disebarluaskan untuk menjadi salah satu panduan bagi seniman terutama mahasiswa dalam mempelajari komposisi karawitan di Jurusan Karawitan.

Penggolongan atau pengelompokan karya-karya baru karawitan Bali dapat dilihat dari perkembangan karawitan Bali. Karawitan Bali mengalami

periodisasi yang memiliki ciri dan bentuknya masing-masing. Periode ini terdiri dari jaman tua, jaman madya, dan jaman baru. Perkembangan pada jaman baru menjadi yang paling beragam terutama pada aspek pola musikalnya. Pada jaman baru, perkembangan gending-gending karawitan sangat pesat. Salah satunya berkembang *genre* yang disebut dengan istilah kreasi baru. Berkembangnya garapan-garapan yang mengedepankan aspek kreatif juga mempengaruhi gending-gending jaman madya (*lelambatan*) untuk digubah atau direkonstruksi oleh seniman-seniman Bali. Hasil dari rekonstruksi ini juga diberikan istilah dengan *lelambatan* kreasi. Kata kreasi yang berada di belakang *lelambatan* menunjukkan adanya nilai kebaruan dari pola-pola musikal *lelambatan*. Oleh karena itu, pada tulisan ini *lelambatan* kreasi juga termasuk karya-karya baru karawitan Bali. Pada masa kini, juga berkembang karya-karya baru yang bersifat sesaat. Karya-karya baru itu tidak dapat diidentifikasi dengan menggunakan teori bentuk yang ada dalam tradisi karawitan Bali. Banyak seniman yang menyebutnya sebagai musik kontemporer. Karya ini lebih bersifat sesaat. Sumber-sumber penciptaannya banyak juga yang terinspirasi dari musik tradisi. Fenomena interkulturisme mewarnai beberapa material musikalnya. Melihat pertumbuhan dan pergerakannya yang kreatif maka dalam tulisan ini disebut sebagai kreasi kontemporer.

Sentuhan kreatif yang diberi label kreasi menjadi cara bagi seniman Bali untuk mengembangkan ide-ide mereka menjadi pola-pola musikal yang bermakna, baik “ia” bermakna tekstual maupun bermakna kontekstual. Karya-karya kreasi baru, kreasi *lelambatan*, dan kreasi kontemporer selama ini telah berkembang di masyarakat, lebih banyak diejawantahkan dengan gamelan gong kebyar. Kreasi baru adalah sebuah *genre* yang berkembang dari tahun 70 an sampai dengan sekarang. *Genre* ini digunakan oleh para seniman dalam menamai karya-karya yang bersifat instrumentalia dan iringan tari. Kreasi baru merupakan sebuah karya instrumental yang bentuk, format, dan strukturnya telah memiliki ciri khas yang hampir sama pada setiap karya-karya tersebut. Ciri khas tersebut diwujudkan melalui struktur penyajian, yaitu, *kawitan*, *pengawak* yang berbentuk *gegenderan*, *bapang*, dan *pegecet*. Meskipun sebuah karya kreasi baru, namun pada perkembangannya seniman biasanya selalu mengacu pada format tersebut dalam menciptakan karya-karya kreasi baru mereka.

Karya-karya yang tergolong kreasi *lelambatan* atau sering diistilahkan dengan *lelambatan* kreasi adalah karya-karya yang mengembangkan bentuk *lelambatan* klasik pegogangan Bali. *Lelambatan* kreasi ini terdiri dari model cara penciptaan barunya yaitu: model bentuk aransemen dan penciptaan baru. Model bentuk aransemen adalah sebuah cara untuk mengembangkan *lelambatan*

yang melodi pokoknya sudah ada dan berkembang di masyarakat sebagai karya *lelambatan* klasik sedangkan penciptaan baru merupakan sebuah cara menciptakan gending *lelambatan* kreasi dengan menciptakan melodi pokok baru beserta dengan hiasan-hiasan musikal (ornamentasi). Karya kreasi *lelambatan* memiliki bentuk yang konvensional, yaitu: *tabuh pisan*, *tabuh dua*, *tabuh telu*, *tabuh pat*, *tabuh nem*, dan *tabuh kutus*. Masing-masing bentuk *tabuh* sudah memiliki format atau struktur penyajian yang konvensional. Misalnya *tabuh pat*, *tabuh nem*, dan *tabuh kutus* terdiri dari: *kawitan*, *pangawak*, *pangisep*, *babaturan*, *pangecet*, dan *tabuh telu*. Kebaruannya terletak pada garap-garap isian pola musikal yang terdapat pada masing-masing bagian.

Kreasi kontemporer merupakan sebuah *genre* yang memaknai atau menamai hasil dari sebuah proses kreatif seniman-seniman yang tidak lagi mengacu pada sumber-sumber bentuk yang telah ada. Pada dasarnya karya kreasi kontemporer lebih mewadahi hasil-hasil karya-karya seniman Bali yang memiliki bentuk baru. Oleh karena itu, tidak ada standarisasi tentang bentuk, artinya seniman Bali sangat bebas mengekspresikan *image-image* pola musikal sesuai dengan hasrat dan idealisme dari diri seniman.

## **Metode Penciptaan Karya-karya Baru**

Karawitan Bali sebagai sebuah karya seni menjadi objek seni yang “laris manis” dimanfaatkan oleh berbagai kalangan seniman Bali untuk mengekspresikan pengalaman estetisnya ke dalam karya-karya baru karawitan Bali. Berbagai pertimbangan dilakukan oleh para seniman untuk merancang karya tersebut sehingga memiliki cita rasa kebalian. Maksud dari kebalian adalah sebuah karya baru karawitan yang keindahannya masih mengacu pada budaya karawitan Bali. Agar tercapai cita rasa kebalian, ada beberapa metode yang dilakukan seniman dalam mencipta karya baru karawitan. Secara umum, Ada 4 aspek yang menjadi orientasi pembahasan dalam memahami cara-cara seniman Bali merancang karya-karya baru mereka, di antaranya: aspek ide, aspek konsep, dan implementasi ide dan konsep ke dalam gamelan sebagai media ungkap, dan pertimbangan cita rasa. Keempatnya menjadi satu-kesatuan dalam melahirkan sebuah karya baru yang mengandung nilai-nilai artistik.

## **Metode Melahirkan Gagasan**

Berbicara tentang gagasan karawitan sebagai bagian dari musik tentu harus memahami hakikat musik. Musik memiliki berbagai aliran akibat dari pandangan

hakikat musik yang beragam. Musik juga memiliki berbagai tafsiran. Oleh beberapa kalangan, fenomena musik dipandang sebagai peristiwa atau gejala bunyi. Lahirnya karya-karya musik elektronis adalah salah satu indikator penting dalam pandangan tersebut. “Meskipun munculnya gaya ini sempat meributkan dunia khususnya para seniman dan budayawan pada masa itu” (tahun 50-an) (Mack, 2007: 49). Apalagi musik elektronik menjadi penjelajahan baru atau hakikat baru dalam dunia musik, mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, lagi pula sebelumnya belum pernah ada. Apa pun itu, musik elektronis sudah menjadi bagian dari muatan sejarah musik – saat ini masih banyak “penganutnya”. Pandangan berbeda juga diungkapkan oleh banyak kalangan perihal hakikat musik. Musik bukanlah sekedar peristiwa atau gejala bunyi saja melainkan sebagai alat untuk mendekatkan diri kepada alam. Melalui musik orang dapat mengenal alam. Hazrat Inayat Khan dengan jelas menyebutkan bahwa musik adalah “seni surgawi karena melalui musik kita dapat melihat Tuhan bebas dari segala bentuk dan pikiran” (Khan, 2002: 3). “Musik juga memiliki daya magis” (Khan, 2002: 7).

Di balik itu semua, musik pada dasarnya selalu melibatkan bunyi, entah bunyi itu keluar dari alat musik ataupun dari suara-suara di sekitar si pemusik. Gejala musik hadir dari sebuah rekayasa bunyi yang dilakukan oleh seniman, artinya ada faktor kesengajaan. Sebagai implementasi, derit rel kereta api, derit pedal rem bus kota, knalpot bajaj yang memekakan telinga direkayasa oleh kalangan seniman masa kini untuk dijadikan elemen bunyi dalam karya-karya musik baru mereka (Hardjana, 2003: 3-4). Seniman dengan sadar merekayasa bunyi sehingga memiliki bentuk. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa musik pada hakikatnya adalah olah auditif yang menekankan pada sumber suara atau bunyi-bunyian. Sumber suara atau bunyian-bunyian dapat bermakna ketika mampu menjadi alat komunikasi untuk menyampaikan sebuah pemikiran atau fenomena tertentu. Sebagai ekspresi seni, musik ditakdirkan menjadi alat perantara pesan (*message*) kepada penikmatnya melalui idiom suara. Bentuk pesan berupa pesan artistik yang berkaitan dengan estetika musik (tekstual) atau pun pesan tentang fenomena sosial dan fenomena alam yang berkaitan dengan hidup manusia (kontekstual). Maka dari itu musik memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia.

Pada saat proses untuk melahirkan gagasan karya, para seniman mengacu pada beberapa fenomena yang berkembang di sekitar mereka. Waridi pada sebuah acara seminar A2 Jurusan Etnomusikologi Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta mengatakan rangsangan kreatif didapatkan para seniman melalui fenomena musikal, fenomena psikologis, dan fenomena

sosial (Waridi, 2007: 2). Dari ketiga rangsangan kreatif tersebut ada yang belum disebutkan secara lugas yaitu rangsangan kreatif yang bersumber dari fenomena alam. Pada dasarnya seniman juga mengacau pada fenomena alam sebagai sumber inspirasi.

Fenomena alam seperti: gunung melutus, banjir, gempa bumi, dan sejenisnya; fenomena sosial seperti: kemiskinan, kekerasan, gotong royong, dan sejenisnya. dan fenomena musikal seperti: kebaruan teknik permainan, kebaruan tentang struktur karya karawitan, kebaruan tentang laras gamelan, dan sejenisnya menginspirasi para seniman dalam menemukan atau melahirkan sebuah gagasan kekaryaannya yang menjadi tahap awal dalam proses penciptaan karya baru karawitan. Tahap awal mempunyai relasi yang sangat signifikan terhadap proses-proses berikutnya. Fenomena psikologis yang disebutkan di atas tidak menjadi bagian dari inspirasi dari seniman karena fenomena ini dapat melebur menjadi satu-kesatuan dengan fenomena alam maupun fenomena sosial. Kedua fenomena tersebut tidak dapat dipisahkan dengan fenomena psikologis. Sebagai contoh, adanya peristiwa banjir juga tidak akan terhindarkan dengan suasana sedih. Jika terinspirasi dari banjir maka karakteristik bunyi yang dapat diimplementasikan menjadi pola musikal adalah salah satunya tentang kesedihan.

Fenomena alam adalah sebuah peristiwa-peristiwa alam yang mampu menstimulan para seniman untuk menjadi kreator seni karawitan. Beberapa peristiwa, baik peristiwa menyedihkan maupun menyenangkan termasuk keindahan alam sekitar mendorong lahirnya karya-karya baru yang terejawantahkan melalui pola-pola musikal yang enak didengar. Gunung Lempung karya I Ketut Suandita pada tahun 2010 dalam Pesta Kesenian Bali, yaitu sebuah karya *lelambatan* kreasi *tabuh telu*, bercerita mengenai keindahan gunung menjadi salah satu karya baru yang menarik dan indah sesuai dengan gagasannya. Gagasan tentang keindahan gunung ini mempunyai relasi terhadap beberapa model penciptaan pola-pola musikalnya. Model penciptaan seperti ini, yang terinspirasi dari alam mempunyai sifat kekaryaannya sebagai berikut:



Diagram 1. Proses lahirnya gagasan hingga menjadi karya baru karawitan

Fenomena sosial merupakan suatu kejadian-kejadian sosial yang terjadi di sekitar lingkungan seniman. Seorang seniman sering kali menghadapi fenomena sosial yang justru menjadi inspirasi dalam menciptakan karya baru. Beragam fenomena yang menjadi inspirasi para seniman dalam menciptakan karya-karya baru mereka adalah: demonstrasi, tawuran, gotong royong, keberagaman, dan sebagainya. Sebagai contoh karya I Nyoman Windha yang berjudul “*Lekesan*.” Karya ini mengungkapkan keberagaman masyarakat di daerah Sida Karya, Denpasar Selatan yang ternyata juga terdapat beberapa kampung muslim sehingga di dalam karya barunya memuat tentang unsur musikal yang bernuansa islami. Berdasarkan atas gagasan yang terinspirasi dari fenomena sosial maka sifat kekaryaannya yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

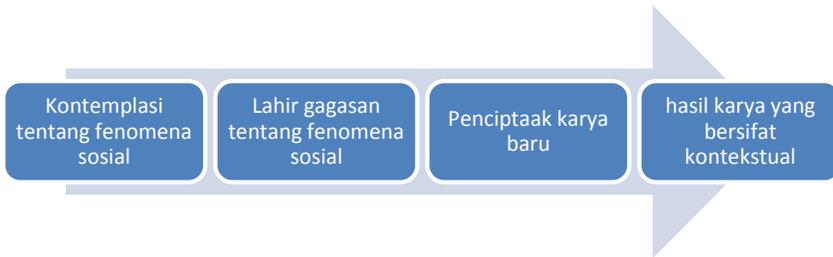


Diagram 2. Proses lahirnya gagasan hingga menjadi karya baru karawitan.

Fenomena musikal merupakan sebuah cara yang digunakan oleh seniman Bali untuk membuat suatu gagasan karya baru yang mereka ciptakan. Fenomena musikal mencakup hal-hal yang terkait dengan peristiwa musikal, baik itu peristiwa yang telah terjadi maupun konsep pemikiran untuk menghadirkan model-model bunyi yang tergarap baru. Oleh karena itu, para seniman bisa saja terinspirasi dari karya-karya yang sudah ada atau murni hasil perenungan terhadap kebutuhan pola-pola musikal yang lebih kreatif dari karya-karya yang telah diciptakan sebelumnya. Dengan kata lain, seniman ini selalu mencari pengalaman-pengalaman estetis terhadap karya yang diciptakannya. Proses lahirnya gagasan yang berdasarkan pada fenomena musikal memiliki sifat adalah sebagai berikut:

### Model 1

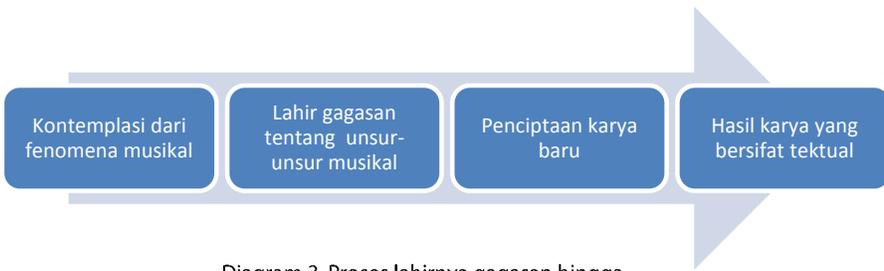


Diagram 3. Proses lahirnya gagasan hingga menjadi karya baru karawitan

### Model 2



Diagram 4. Proses lahirnya gagasan hingga menjadi karya baru karawitan

## Metode Melahirkan Rancangan/Konsep

Lahirnya konsep tentu saja mengacu pada gagasan karya seni. Ada beberapa cara untuk menerjemahkan ide atau gagasan ke dalam konsep karya seni yaitu melalui 2 model: model musikal suasana dan model analogi musikal. Kedua pendekatan tersebut memiliki cara atau penafsiran yang berbeda-beda terhadap kesan pola musikal.

### Musikal Suasana

Musikal suasana menempatkan musik sebagai implementasi suasana-suasana yang diinginkan oleh si komposernya, semisalnya: suasana senang, suasana gembira, suasana agung, suasana romantik, suasana sedih, suasana terharu, suasana takut, dan suasana seram. Suasana-suasana ini sering kali digunakan untuk menggambarkan karakteristik tokoh-tokoh tertentu atau menggambarkan keadaan tertentu. Sebagai contoh apabila seorang komposer ingin merancang karya baru dengan merepresentasikan tokoh raja, maka kecenderungan suasana

yang dipilih adalah suasana agung. Selain itu, penyusunan juga digunakan oleh para komposer untuk menggambarkan tema-tema yang sifatnya percintaan, peperangan, kekerasan, ritual, dan sejenisnya. Biasanya model ini sangat erat kaitannya dengan gaya penciptaan melodi atau lainnya dengan menggunakan intuisi dari komposernya. Seorang komposer akan merenung merasakan suasana kebatinan dan kemudian membuat sebuah melodi, dinamika, tempo, sesuai dengan suasana yang diinginkan. Peran nada tidak terlalu dominan dalam model ini.

Para seniman Bali menggunakan cara ini jika musiknya berangkat dari tema percintaan, kekerasan, kegagahan, keagungan, kesedihan, dan sejenisnya. Tema-tema ini biasanya lebih banyak untuk karya musik iringan tari, iringan pragmen tari, dan iringan sendratari. Proses kreatif dalam penciptaannya menyesuaikan dengan suasana-suasana yang diinginkan dalam karya tari, pragmen tari, dan sendratari tersebut. Beberapa karya-karya baru karawitan Bali yang menggunakan musikal suasana sebagai pendekatan dalam konsepnya antara lain: *Niskala*, sebuah karya baru yang menggunakan gamelan Luang sebagai media ungkap. Suasana yang dimunculkan adalah suasana magis; karawitan iringan tari yang berjudul *rarung*; karawitan iringan; *Laku Yadnya*, sebuah garapan karawitan ritual yang mengangkat suasana ritual dalam implementasi pola musikalnya. Pola musikal dari karya-karya tersebut terbentuk menjadi suasana ritual atau sakral disebabkan oleh beberapa model penggarapan, antara lain: penggarapan melodi atau nada yang kecenderungan menggunakan pola-pola *lelambatan* klasik dan kekidungan sebagai implementasi pola musikalnya. Oleh sebab itu, pola-pola ini secara eksplisit akan membentuk pola-pola yang terkesan atau tersuasana ritual atau sakral. *Lelambatan* klasik dan kekidungan secara tradisi menjadi idiom-idiom musikal yang biasanya difungsikan untuk mengiringi upacara ritual (keagamaan).

### **Analogi Musikal**

Selain musikal suasana, terdapat juga model analog pola musikal. Model ini menganalogikan “sesuatu” atau fenomena tertentu menjadi sebuah pola musikal. Sistem analog tersebut dapat diaplikasikan melalui nada, melodi, dinamika, ataupun tempo. Ketika nada, melodi, tempo, dinamika, dan sejenisnya diharapkan untuk merepresentasikan fenomena tertentu maka unsur-unsur musikal tersebut dapat dijadikan sebuah sistem simbolik.

Analogi musikal ini adalah sebuah pengandaian. Pengandaian menjadi dasar terciptanya idiom-idiom musikal, baik dari dari unsur melodi, ritme, nada, dinamika, maupun bentuk karawitan. Analogi musikal adalah sebuah

“pengibaratan sesuatu” yang dalam praktiknya akan diaktualisasikan melalui pola-pola musikal. Dengan demikian, pola-pola musikal yang tercipta akan berbicara mengenai apa yang ingin diungkapkan dalam karya karawitan. Ada beragam ide maupun tema yang mengharuskan seorang seniman menggunakan konsep analogi musikal sebagai cara untuk merealisasikan idenya menjadi pola-pola musikal, seperti ide atau tema tentang *Sangkep*. *Sangkep* adalah sebuah musyawarah yang dilakukan oleh sekelompok masyarakat di Bali untuk mengambil keputusan. Musyawarah ini berupa percakapan-percakapan atau dialog-dialog antara orang satu dengan yang lainnya. Oleh karena itu, dalam banyak studi kasus penciptaan, sering kali seorang seniman Bali apabila ingin merepresentasikan karya baru karawitan yang isinya tentang dialog maka dianalogikan sahut-sahutan antara instrumen satu dengan yang lainnya dalam bentuk sahutan melodi. Sahut-sahutan instrumen tersebut sebagai analogi musikal dari sahut-sahutan orang yang sedang dialog. Dasar penerapan analogi musikal ini ketika suasana tidak mampu merepresentasikan isi karya yang diinginkan oleh si komposer. Seperti ingin menggambarkan gunung yang tinggi maka sistem analog menjadi salah satu cara untuk menggambarkan hal tersebut ke dalam sebuah pola musikal.

Dalam menciptakan karya-karya baru karawitan Bali, justru para seniman lebih banyak menggunakan sistem analogi musikal menjadi cara untuk merepresentasi gagasan-gagasan yang ada dalam isi karawitan mereka. Sistem analog pola musikal lebih mengutamakan logika penciptaannya, sehingga sering kali sulit untuk dipahami apabila tidak ada penjelasan dari senimannya. Dua dari beberapa karya karawitan Bali yang menggunakan model analogi musikal adalah karya kreasi *lelambatan* yang berjudul *Gunung Lempung* karya I Ketut Suandita, karya yang menceritakan tentang keindahan gunung ini menggunakan simbol-simbol nada dalam merepresentasikan gunung; karya I Wayan Windha yang berjudul “*Sangkep*”. Selain dua karya tersebut ada juga karya karawitan baru yang menggunakan analogi musikal sebagai cara merepresentasikan gagasan atau idenya yaitu karya yang berjudul “*Lima Siji*”, ciptaan Setya Rahdiatmi Kurnia Jatilinar. Lima siji adalah sebuah konsep kekaryaannya yang mengangkat tentang dimensi lima. Dimensi lima adalah sebuah keseimbangan makro kosmos. Keseimbangan makro kosmos ini dianalogikan dengan membuat keseimbangan melodi antara instrumen satu dengan yang lainnya sehingga lahirlah sebuah harmoni, keseimbangan nada pada setiap instrumen sehingga lahir juga sebuah harmoni, dan menggunakan birama 3/4, 4/4, 5/4 sebagai analogi pengangkaan (*urip*) dari 5 penjuruan mata arah angin yang terdapat dalam konsep dimensi lima.

## Implementasi Gagasan ke dalam Penciptaan Karya-karya Baru

Ide yang bersumber dari fenomena alam, fenomena sosial, ataupun fenomena musikal tidak akan berarti ketika komposer tidak mampu untuk mengimplementasikan ide-ide tersebut menjadi sebuah karya musik atau karawitan. Implementasi ide menjadi karya karawitan bukanlah persoalan mudah. Hal ini merupakan salah satu tahap dalam proses penciptaan karya baru karawitan. Tahap “mengkaryakan” ide merupakan tahap yang paling sulit sehingga dibutuhkan cara-cara tersendiri untuk mengaktulisikannya. Oleh karena itu, beragam cara yang dapat dilakukan oleh komposer dalam menerjemahkan ide, gagasan, dan konsep karya ke dalam pola-pola musikal adalah dengan menggunakan beberapa pendekatan, yaitu: pendekatan bentuk, pendekatan nada, pendekatan melodi, dan pendekatan ritme.

### Pendekatan Bentuk

Maksud dari pendekatan bentuk adalah penciptaan yang berorientasi pada bentuk. Bentuk merupakan bagian penting untuk penciptaan karya-karya baru karawitan Bali. Pendekatan bentuk adalah salah satu cara untuk mengimplementasi ide-ide musikal seniman ke dalam karya seni karawitan. Bentuk menjadi prioritas utama. Berangkat dari bentuk, seorang seniman mengolah ide-ide musikal menjadi sebuah karya-karya baru. Orientasi bentuk merupakan sebuah cara untuk menciptakan karya seni yang fokus utamanya berada pada pencapaian bentuk. Pada prosesnya seniman terlebih dahulu melahirkan sebuah gagasan yang biasanya terinspirasi dari fenomena musikal, kemudian dibuat sebuah rancangan yang berorientasi pada bentuk tertentu, dan akhirnya terciptakan karya baru.

Karawitan Bali sebagai bagian musik yang sudah mapan memiliki 2 jenis bentuk, yaitu: bentuk yang sudah konvensional (bentuk yang sudah mapan dalam tradisi karawitan Bali) semisal: *pengrangrang*, *batel*, *bapang*, *gilak*, *tabuh pisan*, *tabuh dua*, *tabuh telu*, *tabuh pat*, *tabuh lima*, *tabuh nem*, *tabuh kutus*, dan bentuk non konvensional –bentuk-bentuk baru dalam ragam karawitan Bali, semisal: bentuk *kebyar*, *gagenderan*, dan berbagai bentuk baru yang belum memiliki nama khusus, contoh pola-pola penggarapan pada bagian setiap *kawitan* kreasi baru.

Cara menciptakan karya karawitan yang menggunakan pendekatan bentuk sangat terlihat jelas pada proses penggarapan karya-karya kreasi baru, *lelambatan* kreasi, dan kreasi kontemporer. Pada penggarapan tabuh kreasi baru, para komposer biasanya melakukan pendekatan bentuk dengan cara menggabungkan berbagai bentuk menjadi satu-kesatuan karya seni yang disebut kreasi baru. Penggabungan bentuk ini terdiri dari bentuk *kebyar*, bentuk *gagenderan*, bentuk

*bapang*, dan bentuk-bentuk secara non konvensional belum memiliki istilah yang baku seperti model penonjolan-penonjolan garap masing-masing instrumen pada bagian *kawitan*. Jika dilihat dari orientasinya maka karya karawitan akan menjadi seperti tabel di bawah ini:

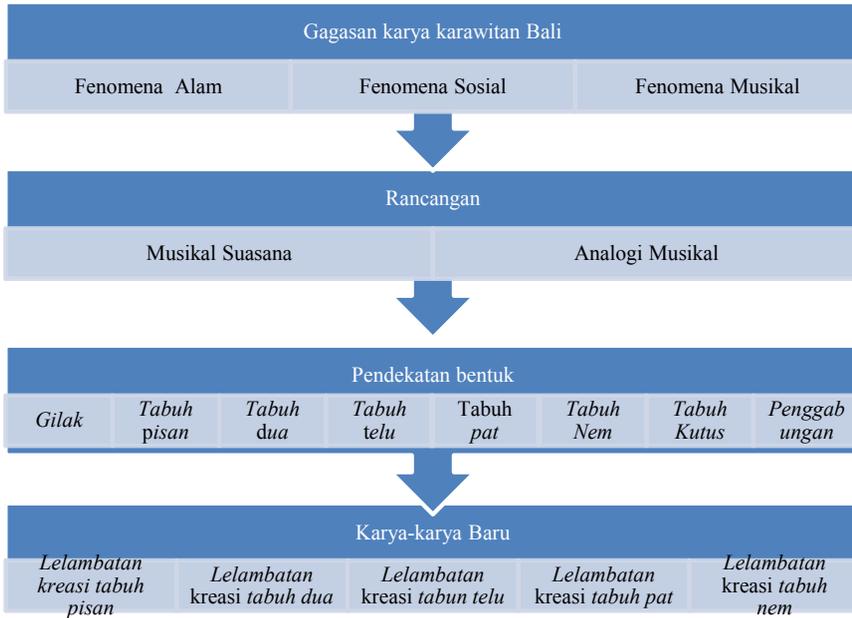


Diagram 6. Proses lahirnya gagasan hingga menjadi karya baru karawitan

Pada *tabuh lelabatan* kreasi orientasi bentuknya sangat jelas dan beragam. Pertama, komposer memilih konsep bentuk murni *lelabatan*, artinya seluruh penyajiannya merupakan bentuk *lelabatan* yang sudah ada secara tradisional. Kedua, komposer memilih menggunakan konsep penggabungan bentuk. Penggabungan ini terdiri dari beberapa bentuk: bentuk *kebyar*, bentuk *gilak*, bentuk *tabuh pisan*, *tabuh dua*, *tabuh telu*, *tabuh pat*, atau *tabuh kutus*. Realisasi penggabungan bentuk ke dalam *lelabatan* kreasi berdampak pada eksistensi dan keberagaman gending-gending *lelabatan*.

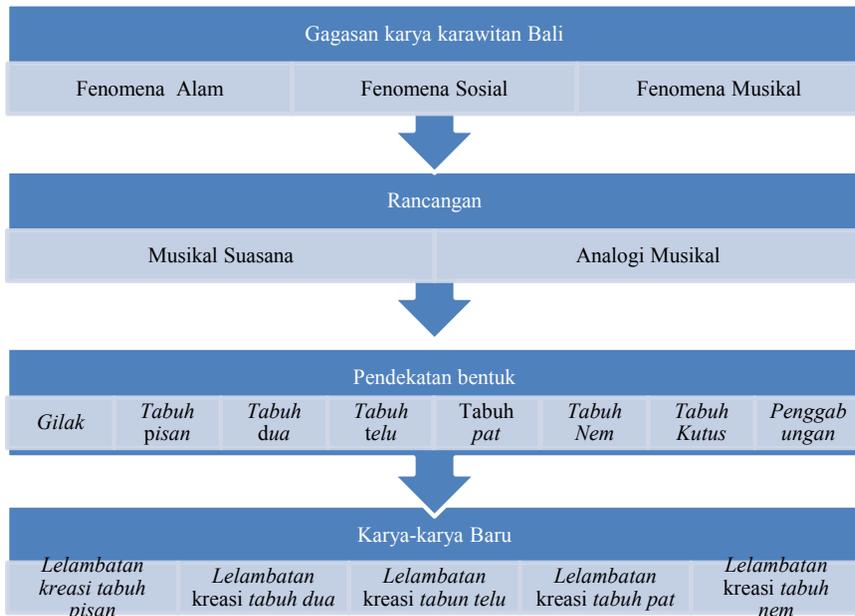


Diagram 6. Proses lahirnya gagasan hingga menjadi karya baru karawitan

## Pendekatan Nada

Menerjemahkan isi atau konten karya ke dalam sebuah pola-pola musikal merupakan bagian penting dalam proses penciptaan karya-karya baru karawitan Bali. Bahkan, para seniman menempatkan aspek ini ke dalam bagian yang sangat menentukan karya tersebut menjadi baik. Oleh karena itu, para seniman sering kali menggunakan pendekatan nada sebagai implementasi musikal dari karya-karyanya.

Pendekatan nada artinya menggunakan nada sebagai orientasi utama dalam menciptakan sebuah karya baru. Orientasi ini menempatkan nada untuk menjadi relasi antara gagasan dengan karya baru karawitan. Dalam hal ini disebut sebagai isi karya. Pada karawitan yang bersifat kontekstual, peran nada sangat signifikan untuk menerjemahkan isi karya-karya baru karawitan. Nada dimanfaatkan sebagai simbol peristiwa-peristiwa atau gejala-gejala tertentu yang ada di sekitar lingkungan komposernya. Sebagai sistem simbolik, nada menjadi relasi antara isian dari sebuah karya karawitan, yaitu fenomena alam maupun fenomena



karawitan Bali juga untuk menghindari monotonitas dan memberikan ragam variasi pada penggarapan melodi. Sebagai contoh pada bagian di bawah ini:

. . . .	. . . 3	. 3 . 3	. 1 2 3 <sup>^</sup>
. 3 . 5	. 5 . 3	. 6̣ 1 2	. 1 2 3 <sup>^</sup>
. 3 . 3	. 2 . 3	. 3 . 5	. 3 . 2 <sup>^</sup>
. 2 . 2	. 6̣ . 1	. 1 . 2	. 1 2 3 <sup>^</sup>
. 3 . 3	. 2 . 1	. 1 . 5̣	. 3̣ 5̣ 6̣ <sup>^</sup>
. 6̣ . 6̣	. 3̣ . 5̣	. 2̣ 3̣ 5̣	. 3̣ . 2̣ <sup>^</sup>
. 2̣ . 2̣	. 5̣ . 3̣	. 3̣ . 2̣	. 3̣ . 5̣ <sup>^</sup>
. 5̣ 6̣ 1	. 1 . 1	. 1 . 2	. 2 1 6̣ <sup>^</sup>

Penggunaan nada-nada di atas sangat memperhatikan kolotomis instrumen yang dimainkan oleh instrumen *kempur*, *kempli*, dan *gong*, yang artinya dalam rangka menghindari karya yang monoton, maka seorang seniman memperhatikan nada-nada yang digunakan pada saat jatuhnya pukulan *kempur* (tanda +), *kempli* (tanda -), dan *gong* tanda. Antara jatuhnya pukulan *kempli* pertama dan kedua pastilah tidak menggunakan nada yang sama pada akhir *gatra* (lihat nada akhir *gatra* baris keempat dan keenam). Begitu juga penggunaan nada pada jatuhnya *kempur* pertama dan kedua. Perbedaan ini membuat karya-karya tersebut tidak monoton, lebih kaya, dan mudah untuk membuat pola melodinya.

### Pendekatan Melodi

Pendekatan melodi merupakan salah satu cara untuk menciptakan karya baru karawitan. Maksud dari pendekatan melodi yaitu komposer mementingkan melodi pada proses penciptaan karya karawitannya. Pilihan ini menempatkan

melodi memegang peranan penting dalam membangun kesan dari karya baru. Kesan muncul dari motif-motif melodi. Wajar saja karena melodi merupakan rangkaian nada yang dibunyikan secara berurutan atas dasar *pitch* dan telah mengandung nuansa tertentu. Nuansa melodi tergantung dari wilayah nada-nada yang diurutkan menjadi melodi.

Beberapa seniman Bali merangkai melodi dengan menggunakan konsep *basang tundun* – konsep *padang ulihan* pada karawitan Jawa. Konsep ini dapat menjadikan sebuah melodi memiliki karakter tertentu sehingga lebih mudah dipahami oleh pendengar. Mengaplikasikan konsep *basang tundun* dalam menggarap sebuah melodi tentu melibatkan beberapa aspek: pertama, aspek alur melodi; dan kedua, aspek nada rendah nada tinggi: alur melodi dalam konteks ini biasanya dipilih mengalir, artinya nada-nada yang digunakan untuk membentuk sebuah melodi tidak lompat-lompat. Di bawah ini contoh melodi yang mengalir:

2 1 6̣ 1    2 3 2 1    2 1 6̣ 5    5 6̣ 1 2  
 3 2 1 2    3 2 1 6̣    1 2 3 1    6̣ 5 6̣ 1

Melodi yang mengalir adalah melodi yang menggunakan nada-nada berdekatan dalam susunan melodinya. Jarang menggunakan nada-nada yang melompat-lompat. Dalam satu kalimat lagu, nada yang melompat maksimal ada dua sampai dengan tiga. Pada melodi di atas, nada yang melompat hanya sebanyak satu kali dalam satu kalimat lagu, yaitu pada *gatra* ketiga baris kedua (lihat nada 3 dan 1). Lompatan nada tersebut untuk mengalirkan melodi menuju ke *gong* yaitu jatuh pada nada 1 (ding).

### **Pendekatan Ritme**

Pendekatan ritme merupakan cara menciptakan karya-karya baru yang berorientasi pada pola ritme. Sesungguhnya pendekatan ini sudah lazim digunakan oleh seniman untuk menciptakan karya-karya baru terutama berkaitan dengan karawitan iringan tari. Iringan tari Pendet adalah salah satu contoh penciptaan yang berorientasi pada pola ritme. Pendekatan ritme lebih mementingkan pola-pola ritme – *angsel* dalam karawitan Bali.

Senen mengatakan “Ritme adalah degupan durasi nada yang berulang-ulang dalam sebuah kalimat lagu. Elemen ini selalu hadir sebagai dasar dalam suatu lagu sehingga boleh dikatakan tidak ada lagu tanpa ritme. Jenis elemen

ini ada banyak, beberapa di antaranya adalah ritme metris, *rhapsodic*, *syncope*, *resultant*, dan *polyphony*. Ritme metris adalah sebuah ritme yang kejatuhan degupan nadanya banyak terkait dengan *ketegan* lagu. Ritme ritmis menunjuk kepada ritme yang kejatuhan degupan nadanya tidak terikat oleh *ketegan* lagunya. Ritme *rhapsodic* adalah sebuah ritme yang kejatuhan nadanya tidak teratur sehingga bentuknya terkesan bebas. Ritme *resultant* adalah sebuah ritme yang muncul sebagai hasil dari penjumlahan dua ritme atau lebih. Ritme *polyphony* adalah gabungan dari berbagai pola ritme” (Senen, tt, 6-7).

Peran ritme dalam merancang atau menciptakan karya-karya baru karawitan Bali adalah memberi ruang kepada seniman untuk kreatif dalam menciptakan pola-pola musikal terutama erat hubungannya dengan tari. Ritme memberi varian-varian *kotekan* terhadap melodi, dan memberi penguatan karakter terhadap melodi (melodi untuk karawitan iringan tari). Para seniman, lebih banyak menggunakan ritme metris, ritmis, *resultant* dalam karya-karya baru mereka. Beberapa karya yang menggunakan pendekatan ritme sebagai representasi gagasan dan konsepnya adalah iringan tari *Pendet*, *Loak* (karya kontmporer), *Padu Tala* (kontemporer).

*Loak* adalah sebuah karya karawitan kontemporer yang mengangkat fenomena pasar loak sebagai ide karya. Fenomena ini diaktualisasikan melalui sebuah pola-pola musikal dengan menggunakan media ungkap barang-barang bekas, seperti tong sampah, besi-besi bekas, sandal bekas. Pola-pola musikal diolah melalui penciptaan berbagai macam pola ritme yang lahir dari alat musik tersebut. karya loak adalah salah satu karya baru karawitan Bali yang idenya bersumber dari fenomena sosial, fenomena ini diungkapkan melalui sebuah konsep analogi musikal, dan pola-pola musikalnya diejawantahkan dengan menggunakan pendekatan ritme.

## **Pertimbangan Estetis**

Salah satu konsep estetis yang dapat dipakai dalam menciptakan karya-karya baru karawitan Bali adalah konsep *tri demen*. *Tri* berarti tiga dan *demen* berarti suka. Istilah *tri* ini digunakan untuk menunjuk tiga aspek yang terlibat dalam memberi pertimbangan estetis. Aspek pertama adalah komposer. Seorang komposer harus mampu merasakan indah karya baru karawitan yang dibuatnya. Keindahan tersebut meliputi melodi yang indah, tidak monoton, serta antara musik dan isinya menyatu. Aspek kedua adalah *pangrawit*. *Pangrawit* juga dimintai pertimbangan estetis terhadap karya baru yang dimainkannya. *Pangrawit* diminta untuk menilai

enak atau pun tidak enak dari karya baru yang telah dihasilkan. Apabila pengrawit menilai tidak enak maka akan dilakukan perbaikan-perbaikan pada karya-karya tersebut. Aspek ketiga adalah calon penonton atau masyarakat. Calon penonton atau masyarakat juga dimintai untuk menilai karya baru dalam sebuah proses penciptaan. Penilaian ini bagian dari sebuah proses dalam rangka menghasilkan sebuah karya baru yang dapat dinikmati oleh masyarakat.

## **Penutup**

Para seniman dapat memilih cara atau metode dalam merancang karya-karya baru karawitan Bali. Metode-metode itu terdiri dari 4 aspek, yaitu: aspek gagasan, aspek konsep atau rancangan, aspek implementasi ke dalam karya karawitan, dan aspek pertimbangan cita rasa untuk mencapai keindahan. Masing-masing aspek saling mempunyai relasi satu sama lainnya. Gagasan mempengaruhi lahirnya sebuah rancangan yang di antara ada dua pilihan yaitu: menggunakan musikal suasana atau analogi musikal. Pertama, musikal suasana merepresentasikan suasana-suasana sedih, gembira, agung, senang, romantis, dan keras. Suasana-suasana ini lebih banyak teraktualisasi pada karya-karya baru yang diciptakan untuk mengiringi tari. Namun demikian, ada juga karya baru instrumental yang menggambarkan suasana-suasna tersebut. Kedua, analogi musikal digunakan untuk merepresentasi sebuah peristiwa fenomena alam atau fenomena sosial dalam bentuk pengandaian yang seolah-olah menggambarkan “sesuatu”. Penggambaran ini diwujudkan melalui pola-pola musikal dengan menjadikan nada, melodi, tempo, instrumen sebagai sebuah simbol. Pemilihan nada menjadi salah satu cara untuk menyimbolkan sesuatu.

Konsep musikal suasana dan analogi musikal diaplikasikan dengan menggunakan pendekatan bentuk, pendekatan nada, pendekatan melodi, dan pendekatan ritme dalam mewujudkan konsep ke karya baru karawitan. Keempat pendekatan ini mempunyai karakteristik yang berbeda-beda sehingga hasil karya baru karawitan juga akan berbeda antara menggunakan pendekatan yang satu dengan yang lainnya. Perbedaan ini disebabkan oleh orientasi yang berbeda-beda di antara keempatnya. Pemikiran seniman yang berorientasi pada bentuk dengan berorientasi pada nada, melodi, dan ritme tentu saja menghasilkan karya baru karawitan yang berbeda, begitu juga sebaliknya. Sebagai komposer, sangat penting memilih salah satu pendekatan atau memilih semua pendekatan untuk menghasilkan karya baru karawitan agar karya menjadi lebih baik dan mampu merepresentasikan isi karya. Jika diurutkan maka proses kreativitas yang dilalui oleh seorang komposer adalah diawali melahirkan sebuah gagasan,

kemudian dari gagasan memilih konsep rancangan, dari rancangan kemudian memilih pendekatan yang relevan, dan dilanjutkan proses studio yang akhirnya menghasilkan sebuah karya baru karawitan bercita rasa kebalian.

## Daftar Bacaan

- Ardana, I Ketut. 2012. "Sekala Niskala: Realitas Kehidupan dalam Dimensi Rwa Bhineda", Deskripsi Karya Seni. Surakarta: Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Bandem, I Made. 2004. "Metodelogi Penciptaan Seni". Denpasar: Makalah yang disampaikan dalam acara pelatihan sehari Metodelogi Penciptaan Seni yang diadakan oleh Program Studi Seni Murni ISI Denpasar dalam rangka program DUE-Like Batch IV.
- \_\_\_\_\_, 1986. "Prakempa: Sebuah Lontar Gamelan Bali". Laporan Penelitian. Denpasar: Akademi Seni Tari Indonesia Denpasar.
- Khan, Hazrat Inayat. 2002. *Dimensi Mistik Musik dan Bunyi*. Yogyakarta: Pustaka Sufi.
- Marc Dieter. 2007. *Sejarah Musik Jilid IV*. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi.
- Nettl, Bruno. 1964. *Theory And Method in Ethnomusikology*. New York: The Pree Press.
- Senen, I Wayan. t.t. "Konsep Penciptaan dalam Karawitan". Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Sukerta, Pande Made. 2011. *Metode Penyusunan Karya Musik Sebuah Alternatif*. Surakarta: ISI Press Solo.
- Sunarto, Bambang. 2013. *Epistemologi Penciptaan Seni*. Yogyakarta: IDEA Press Yogyakarta
- Supanggah, Rahayu (Moderator), Guntur (editor). 2007. "Transkripsi Simposium Metode Penciptaan Seni" dalam *Metodologi Penciptaan Seni: Dari Paradigma Hingga Metode*. Surakarta: ISI Press.
- Suwardi, AL., dan Guntur (editor). 2007. "Rekayasa Instrumen dalam Penciptaan Musik Inovatif" dalam *Metodologi Penciptaan Seni: Dari Paradigma Hingga Metode*. Surakarta: ISI Press.
- Waridi. 2007. "Musik Etnik dalam Wacana Penciptaan: Sebuah Pengalaman dan Pengamatan", makalah yang dipresentasikan dalam acara Seminar A2 Jurusan Etnomusikologi, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

# Konsep Aransemen dalam Metode Lima Langkah Aransemen Musik<sup>1</sup>

Singgih Sanjaya

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

## Pengantar

Ide awal penelitian Metode Lima Langkah Aransemen ini telah ada sejak lebih dari sepuluh tahun yang lalu. Selama lebih dari 20 tahun terakhir dalam pengalaman penulis sebagai seorang *arranger*, belum ditemui panduan metodis mengenai langkah-langkah aransemen secara makro, dari langkah pertama hingga proses akhir. Dari pengalaman penulis sebagai pengajar aransemen, banyak mahasiswa yang mengalami kesulitan pada saat awal belajar mengaransemen. Selain itu beberapa rekan musisi profesional di daerah maupun di Jakarta ingin belajar aransemen dan orkestrasi kepada penulis.

Karena itu penulis bermaksud untuk menyusun sebuah metode mengaransemen yang diasumsikan akan mempermudah langkah-langkah dalam mengaransemen serta akhirnya dapat memicu menghasilkan karya aransemen yang kreatif dan inovatif. Penelitian awal telah merumuskan Metode Lima Langkah Aransemen yang diuraikan sebagai berikut: (1) konsep aransemen, (2) aransemen awal, (3) menciptakan ide-ide baru, (4) aransemen lanjut (5) evaluasi dan revisi.

Menurut taksonomi Bloom (1980), terdapat tiga unsur yang idealnya dikuasai mahasiswa dalam proses pembelajaran, yaitu kognitif, psikomotoris,

---

<sup>1</sup> Naskah adalah pengembangan dari penelitian hibah bersaing (PHB) 3 tahun.

dan afektif. Dalam pengembangannya, Gardner (1983) menguraikan menjadi 8 intelegensi dasar yang merupakan kerangka kerja yang tepat dalam praktek pendidikan dengan memberi tempat yang layak bagi pengembangan dan program pendidikan musik. Kedelapan intelegensi dasar tersebut adalah: (1) intelegensi linguistik (2) intelegensi logika-matematika (3) intelegensi spatial (4) intelegensi kinestetik tubuh (5) intelegensi musikal (6) intelegensi interpersonal (7) intelegensi intrapersonal (8) intelegensi naturalistik.

Selama ini belum ditemui panduan metodis mengenai langkah-langkah aransemen secara makro dan praktis, sehingga hal ini relatif menyulitkan mahasiswa dan siapapun yang baru belajar aransemen untuk melangkah dan mengembangkan kreativitasnya secara terbuka.

Francoys Gagne (1993) mengemukakan model, bahwa terdapat paling sedikit tujuh tipe bakat musik yang berbeda, yaitu pertunjukan, improvisasi, komposisi, aransemen, analisis, penilaian dan konduktif. Dari ketujuh bakat tersebut Gagne mengidentifikasi lima domain bakat yang diberi nama intelektual, kreatif, afeksi sosial, motor-sensori, dan lainnya sebagai kategori setiap perbuatan dipandang sebagai 'tempat ekspansi'. Disiplin kreativitas merupakan jantung dari kemampuan improvisasi dan komposisi. Sedangkan motor termasuk bakat fisik yang memberikan kecepatan, daya tahan, refleks dan ketangkasan yang vital dalam banyak bentuk kinerja musik. Aransemen secara jelas membutuhkan domain-domain yang akan mendukung keberhasilannya, yaitu domain intelektual, kreatif dan motor sensori.

Tulisan ini hanya akan membahas langkah pertama dari Metode Lima Langkah Aransemen Musik, yaitu Konsep Aransemen.

## **Metode Lima Langkah Aransemen Musik**

Secara garis besar, rumusan Metode Lima Langkah Aransemen terdiri dari:

### **A. Langkah Pertama: Konsep Aransemen**

- Tujuan aransemen
- Menentukan instrumen yang digunakan
- Mengetahui tingkat keterampilan musisi
- Mengetahui ambitus dan memahami karakter instrumen/vokal
- Menghayati lirik lagu
- Mendiskripsikan hal-hal yang ingin dicapai

## B. Langkah Kedua: Aransemen Awal

- Menulis notasi lagu
- Menganalisa *form* (bentuk) lagu
- Menentukan nuansa (ekspresi lagu)
- Mencari alternatif akor
- Menentukan pola iringan (*rhythm pattern*)
- Menentukan [mengarang] intro, interlude, dan koda
- Menentukan *form* [bentuk] aransemen (klimak, kontras, anti klimak)

## C. Langkah Ketiga: Memodifikasi dan Menciptakan Ide-Ide Baru

- Mencari alternatif akor
- Mengembangkan/menciptakan variasi-variasi (ritme, motif, melodi, harmoni, nuansa/ekspresi, *rhythm pattern*, dsb.)
- Menciptakan *fillers* (isian-isian melodi)
- Membuat motif/tema/melodi yang baru

## D. Langkah Keempat: Aransemen Lanjut

- Menyusun materi-materi yang sudah digarap
- Menyelesaikan aransemen secara rinci
- Merespon ide-ide secara spontan

## E. Langkah Kelima: Evaluasi dan Revisi

- Mendengarkan hasil aransemen secara seksama (rasa dan logika)
- Mengevaluasi dan merevisi
- Meng-inkubasi
- Mendengarkan hasil aransemen secara seksama (yang kedua)
- Mengevaluasi dan merevisi

## A. Langkah Pertama: Konsep Aransemen

### 1. Tujuan Aransemen

Hal awal yang penting yang harus diketahui untuk menggarap aransemen adalah apa tujuan aransemen tersebut. Hal ini berkaitan dengan beberapa fungsi musik yang harus dipahami, yaitu sebagai berikut. Fungsi musik sebagai ekspresi kreativitas estetika. Musik sebagai ilustrasi terhadap karya seni yang lain, seperti musik iringan tari, ilustrasi film, ilustrasi pembacaan puisi, dan sebagainya. Musik untuk mengiringi senam. Musik sebagai kelengkapan dari sebuah upacara, seperti lagu Indoensia Raya dan lagu Bagimu Negeri. Musik sebagai kelengkapan dalam upacara kerohanian di gereja. Musik sebagai sarana terapi, seperti musik-musik lembut yang dibunyikan di tempat-tempat 'spa' atau *massage*. Musik sebagai ilustrasi dalam meditasi. Musik untuk menumbuhkan atau mengobarkan semangat, seperti yang dilakukan para *supporter* sepak bola atau jenis perlombaan yang lain. Musik sebagai sarana pendidikan, seperti musik pendidikan di sekolah-sekolah yang menggunakan musik sebagai sarana untuk meningkatkan kecerdasan, meningkatkan *feeling*, dan melatih kebersamaan.

Masing-masing fungsi tersebut akan menuntut konsekuensi musikal sendiri-sendiri. Konsekuensi tersebut berkaitan dengan unsur-unsur musik, yaitu: ritme, nada, melodi, harmoni, tempo, dinamik, timbre, bentuk, ekspresi, dan sebagainya. Untuk aranje pemula tujuan menciptakan aransemen sebaiknya untuk tujuan meningkatkan kreatifnya, bukan untuk tujuan yang lainnya. Jika aransemen bertujuan untuk meningkatkan dan mengekspresikan kreatifnya maka tidak dibatasi oleh rambu-rambu yang terkait dengan tujuannya. Aranje bebas menuangkan ide kreatifnya tanpa dibatasi oleh hal apapun, walaupun tetap dibatasi oleh aturan-aturan teori musik, sehingga dalam hal ini imajinasi, fantasi dan kreativitas sangat penting. Lain halnya dengan penggarapan aransemen untuk tujuan mengiringi tari. Hal pertama yang harus dilakukan adalah bertemu dengan koreografer (penata tari) untuk berdiskusi mengenai latar belakang dan hal-hal yang terkait dengan tari yang akan diberi iringan musik. Beberapa hal yang perlu didiskusikan adalah: latar belakang tari tersebut (apa temanya, bagaimana karakternya, bagaimana ekspresinya, dan sebagainya). Selain itu perlu didiskusikan dari sisi musikal, misalnya: melodi utama mengambil lagu apa, bagaimana nuansa harmoninya, instrumen apa yang digunakan, ekspresi apa saja yang digunakan, bagaimana bangunan dinamikanya, bagaimana struktur bentuknya, dan sebagainya

## 2. Menentukan Instrumen Yang Digunakan

Menentukan instrumen yang digunakan dalam sebuah aransemen harus berdasarkan ‘tujuan aransemen’. Pada dasarnya penentuan instrumen dapat dibagi menjadi dua, yaitu mengaransemen untuk tujuan tertentu atau mengaransemen untuk mengekspresikan kreativitas. Sebagai contoh, untuk mengaransemen musik iringan senam aerobik seharusnya menggunakan instrumen-instrumen yang dapat membangkitkan semangat untuk tubuh bergerak seperti drum set, perkusi-perkusi, instrumen-instrumen yang mempunyai karakter ‘tegar’ seperti trumpet, trombone, dsb. Sebaliknya untuk membuat aransemen musik iringan ‘*taichi*’ (seperti olah raga meditasi yang lambat, dari China) menggunakan instrumen-instrumen yang lembut seperti harpa, flute pada nada rendah, ‘*pad*’ (*synthesizer* dari sebuah keyboard). Sedangkan membuat aransemen untuk mengekspresikan kreativitas adalah bebas menentukan apa saja instrumen yang digunakan dan bebas menentukan berapa jumlah instrumen yang digunakan.

Di bawah ini akan diberikan contoh untuk mengaransemen dengan tujuan mengekspresikan kreativitas musikal. Pada satu sisi ada dua jenis musik, yaitu musik vokal dan instrumental. Yang dimaksud dengan musik vokal adalah bahwa musik tersebut menggunakan vokal, baik vokal solo maupun paduan suara dengan atau tanpa iringan musik. Dalam hal ini vokal dibagi menjadi dua yaitu vokal wanita dan vokal pria. Variasi susunan aransemen dapat disusun secara bebas tergantung keinginan aranjer. Sebagai contoh: vokal solo (pria atau wanita) dengan iringan musik, Vokal duet (pria, wanita, atau campuran) dengan iringan musik, Vokal trio (pria, wanita, atau campuran) dengan iringan musik, Vokal lebih dari tiga (pria, wanita, atau campuran) dengan/tanpa iringan musik.

Susunan di atas merupakan contoh yang dapat dikembangkan sesuai dengan keinginan aranjer. Musik iringan juga tidak mutlak harus ada, dapat juga membuat aransemen untuk vokal solo tanpa iringan. Format seperti ini memang tidak lazim tetapi dapat dijumpai dalam musik klasik, musik kontemporer, atau musik tradisional. Untuk iringan musik juga bersifat bebas sesuai keinginan aranjer. Contoh iringan: piano, *rhythm section* (gitar, piano, bass gitar, dan drum set), ensambel, orkestra yang merupakan susunan yang paling lengkap. Pada prinsipnya instrumen pengiring yang digunakan bebas secara jumlah dan bebas secara jenisnya.

Salah satu susunan aransemen yang sering dijumpai di masyarakat adalah paduan suara dewasa. Susunan yang umum untuk sebuah kelompok paduan suara terdiri dari empat suara, yaitu: sopran (suara wanita yang tinggi), mezzo sopran (suara wanita sedikit lebih bawah dari sopran), alto (suara wanita yang

rendah), tenor (suara pria yang tinggi), baritone (suara pria yang sedikit lebih rendah dari tenor), bass (suara pria yang rendah). Susunan yang biasa digunakan dalam paduan suara adalah: sopran, alto, tenor, bass (sering ditulis SATB).

### 3. Mengetahui Tingkat Keterampilan Pemain

Satu hal yang perlu dipertimbangkan adalah kesesuaian tingkat keterampilan musisi atau penyanyi dengan tingkat keterampilan yang ditulis dalam aransemen. Para pemain pemula akan kesulitan dan stres jika mereka memainkan musik yang menuntut keterampilan di atas keterampilan mereka, apalagi terpautnya jauh, sehingga hasil aransemen jauh dari yang diharapkan. Sebaliknya, jika para musisi atau penyanyi sudah mempunyai keterampilan bermain / bernyanyi pada tingkat atas dan mereka memainkan / menyanyikan sebuah aransemen yang menuntut keterampilan jauh di bawah keterampilannya, bisa saja mereka akan bosan dan kurang semangat, apalagi materi musik cukup hanya dilatih maksimal dua kali saja, tetapi mereka latihan delapan kali.

Keterampilan bermain musik dapat dibedakan secara umum dan secara rinci. Secara umum tingkat keterampilan bermain seorang pemain musik atau penyanyi dapat digolongkan menjadi tiga kategori, yaitu pemain atau penyanyi yang mempunyai tingkat keterampilan dasar, menengah, dan lanjut. Hal yang juga perlu dilihat adalah keterampilan membaca notasi. Untuk melihat keterampilan bermain musik secara rinci dapat dilihat *grade*-nya. Lembaga-lembaga pendidikan musik yang sudah mapan mempunyai *grades* berikut dengan silabinya (bahan ajar yang disesuaikan dengan tingkat keterampilannya). Sebagai contoh tingkat keterampilan instrumen flute di Jurusan Musik ISI Yogyakarta, untuk mahasiswa semester satu minimal harus memiliki keterampilan flute 5. Materi (silabi) *grade* 5 ini harus dapat memainkan: memilih salah satu dari Sonata karya GF. Handel, atau Sonata WA Mozart. Selain itu juga harus memilih salah satu dari: beberapa karya Claude Debussy yang telah ditentukan atau beberapa karya dari Paul Hindemith. Untuk semester dua harus mempunyai keterampilan minimal flute 6, dan demikian seterusnya. Sebaiknya para aranjer, jika memungkinkan menanyakan langsung dan mencoba secara praktis kepada pemainnya, sehingga untuk menggarap sebuah aransemen tidak ragu-ragu.

Untuk memainkan sebuah aransemen diperlukan juga keterampilan membaca notasi. Masalah yang berhubungan dengan hal ini yang sering dijumpai adalah, para pemain musik atau penyanyi tingkat keterampilan membaca notasi musiknya lemah atau bahkan tidak bisa sama sekali membaca notasi. Hal ini juga

sering dijumpai pada seorang musisi atau penyanyi yang mempunyai keterampilan bermain musik atau keterampilan bernyanyinya pada kategori menengah ke atas.

Bermain musik memang tidak selalu menuntut harus dapat membaca notasi musik, tetapi terkait dengan hal ini, bahwa untuk membunyikan aransemen para musisi atau penyanyi dituntut untuk dapat membaca notasi musik. Ada satu solusi untuk mengatasi hal ini, yaitu aranjernya membuatkan sampel audionya. Misalnya dari program penulisan notasi *Sibelius* (program penulisan notasi musik), setelah aransemen jadi, salah satu instrumennya (hasil dari aransemen) direkam dalam bentuk audio dan diberikan kepada musisi / penyanyi yang tidak bisa membaca notasi supaya dihafalkan. Tentunya cara ini mempunyai beberapa kelemahan, misalnya: jika lagu itu rumit dan susah dihafal, durasi lagu yang panjang, dan proses latihan tidak lancar.

#### 4. Memahami Lirik lagu

Ada dua jenis musik yang berbeda, pertama musik yang menggunakan lirik, berarti dengan vokal, sedangkan yang satu adalah musik instrumental yang tidak menggunakan lirik atau tidak menggunakan vokal yang berlirik. Ada juga musik instrumental yang berasal dari lagu yang diciptakan dengan lirik. Pada musik instrumental dibedakan menjadi dua. Pertama musik absolut (musik mutlak), yaitu musik yang diciptakan berdasarkan ide musikal, atau musik yang diciptakan berdasarkan eksplorasi bunyi semata tanpa berdasarkan cerita atau maksud tertentu. Contoh dari musik absolut ini adalah *Piano Concerto No.1* karya Wolfgang Amadeus Mozart, *Violin Concerto* karya Brahms, *Cello Concerto* karya Joseph Haydn, dan masih banyak lagi karya-karya yang lainnya. Sedangkan yang satunya adalah 'musik program'. Musik program merupakan jenis musik yang diciptakan berdasarkan cerita tertentu atau ada tujuan yang lain dibalik dari penciptaan secara musikal. Contoh dari jenis musik program antara lain: *For Season* karya Antonio Vivaldi. Ide penciptaan karya ini berdasarkan pada empat musim yang ada di Eropa, yaitu musim dingin, musim gugur, musim semi, dan musim panas. Salah satu karya Ludwig Von Beethoven yang berjudul *Egmont Overture*, adalah ungkapan komponisnya yang mengekspresikan kekecewaannya dengan Napoleon Bonaparte. *Syrinx*, adalah karya Claude Debussy untuk flute solo (flute saja tanpa iringan). Karya menceritakan tentang dewa yang jatuh cinta dengan dewi yang diekspresikan dengan meniup seruling kuno. Dan masih banyak lagi karya-karya musik program yang lainnya.

Seorang aranjor perlu memahami atau menghayati lirik lagu yang akan diaransemen, ataupun memahami cerita atau latar belakangnya baik itu musik vokal ataupun musik instrumental. Dengan memahami dan menghayati lirik lagu ataupun ceritera di balik sebuah lagu akan memberikan imajinasi yang akhirnya akan memperkaya fantasinya dalam mengaransemen.

Sebagai contoh adalah pengalaman penulis saat mengaransemen lagu *Sik Sik Si Batu Manikam*, sebuah lagu Tapanuli. Syair lagu *Sik Sik Si Batu Manikam* pada bagian awal mengambil dari mantera-mantera. 'Cincin si batu manikam' memilih pemain pencak, dan jika sang pemain pencak memanterakan "*sik sik si batu manikam, diparjoket sorma digottam, dina mangingani, sibangbangka da jula-jula*", dan ketika sang pemain pencak menyentak, akan keluar "*si bangbang jula-jula*" (semacam jin).<sup>2</sup>

Introduksi pada aransemen lagu ini diawali dengan semua vocal (paduan suara) bernyanyi seperti mendesah secara *non pitch* (tanpa nada tertentu dan nada-nada dibedakan secara acak), seolah-olah membaca mantera. Sehingga menimbulkan suasana sedikit 'magis'. Selain itu para penyanyi juga menepuk-nepuk badan dan menghentakkan kaki.

Pada bagian tengah aransemen lagu ini, adalah *meno mosso*, yang berarti tempo (kecepatan) diturunkan menjadi sedang (medium), dan juga memasukkan 'imitasi' *gondang Batak* yang dinyanyikan oleh paduan suara secara bergantian. Dan pada bagian akhir merupakan *rekapitulasi* (dalam istilah musik berarti kembali ke tema awal/semula).

Menghadirkan instrumen etnis dari daerah tertentu yang terkait dengan lagu yang diaransemen adalah sebuah pilihan. Penulis sering menggunakan instrumen etnis Nusantara dalam mengaransemen lagu-lagu daerah Indonesia. Lebih dari sepuluh tahun yang lalu penulis mendapat kepercayaan mengaransemen lagu-lagu Persembahan (Aubade) untuk format paduan suara, orkestra, dan instrument etnis, yang ditampilkan pada acara Peringatan Detik-Detik Proklamasi dan HUT Kemerdekaan RI setiap tanggal 17 Agustus, di Istana Merdeka Jakarta yang diliput TVRI dan beberapa stasiun televisi swasta. Silahkan dilihat di *YouTube*.

---

2 Wawancara dengan Krismus Purba, pemain gondang Batak dan staf pengajar Musik Batak, Etno Musikologi, FSP-ISI Yogyakarta, Pebruari 2007, kampus ISI Yogyakarta.



Gambar 3. **Gondang Batak**

Milik Jurusan Etnomusikologi FSP ISI Yogyakarta Instrumen ini beberapa kali penulis gunakan pada acara Aubade Peringatan HUT Kemerdekaan RI, 17 Agustus, di Istana Merdeka, Jakarta. (foto: Singgih Sanjaya, Maret 2007)

*Sik Sik Si Batu Manikam*

*Sik sik si batu manikam diparjoket sorma digottam*

*Dina mangiani sibangbangka da jula-jula sibangbangka da jula-jula*

*Habang birik-birik Habang birik-birik Sattabani diloloanon*

*Dipattakkas dipatilik-tilik Dipattakkas dipatilik-tilik, bohi nahuraponi*

*Ndang tutu sihupi, Ndang tutu sihupi, somarsuga tutu naoli*

*Sagudang tutunaoli, Sagudang tutunaoli, anggo sodengan marroha*

*(mulai bait kedua: habang birik-birik ....)*

*jangkrik-jangkrik beterbangan, terjepit di dahan*

*aku yang melamar, orang lain yang mendapat*

*bukanlah si hupi kalau tidak berduri*

*bukanlah wanita cantik kalau tidak punya saudara laki-laki*

## 5. Mendeskripsikan Hal Yang Ingin Dicapai

Yang dimaksud pada langkah ini adalah mencatat secara rinci hal-hal apa saja yang ingin dituangkan dalam garapan. Gagasan-gagasan tersebut biasanya pada saat awal-awal proses merencanakan aransemen sudah muncul secara intuisi, atau muncul dengan sendirinya. Gagasan-gagasan juga bisa dimunculkan pada proses awal atau pada langkah kedua atau ketiga. Beberapa contohnya adalah sebagai berikut:

- Memunculkan imitasi instrumen ‘gondang Batak’. Yaitu, bahwa paduan suara pada bagian tertentu, akan menirukan dengan vokal pola-pola permainan instrument tersebut. Untuk hal ini aranjernya perlu mencermati/studi permainan gondang Batak.
- Memunculkan karakter/ekspresi yang berbeda dengan yang biasa didengar. Sebagai contoh memunculkan karakter ‘patriotik’ atau ‘heroik’ pada penggarapan aransemen lagu Tanah Airku (ciptaan Ibu Sud). Sejauh yang penulis ketahui gagasan ini belum pernah dilakukan.
- Menghadirkan irama (polaritme) keroncong pada bagian tengah lagu Rangkaian Melati (ciptaan Ismail Marzuki) dan setelah itu modulasi naik setengah atau satu dan tempo sedikit naik (*poco piu mosso*). Silahkan dilihat di YouTube: Twilite Orchestra & Aning Katamsi- Rangkaian melati (Bratislava, Slovakia). Menghadirkan suasana yang lain pada bagian tengah lagu Berkibarlah Benderaku (ciptaan Ibu Sud). Untuk mencapai hal tersebut diperlukan gagasan yang filosofis dan historis. Benderaku berwarna ‘merah dan putih’, itu gagasan para leluhur pada jaman Majapahit ratusan silam. Merah dan putih adalah simbol dari ‘gulo dan klop’. Akhirnya muncul gagasan pada bagian tengah akan dimunculkan ‘nuansa Majapahit’. Hal ini relatif subyektif yang diperlukan untuk sebuah karya seni yang merupakan representatif dari senimannya secara pribadi. Silahkan dilihat di Album CD Simfoni Negeriku, atau di YouTube: Twilite-Berkibarlah Benderaku @Harmoni SCTV.
- Menghadirkan suasana etnis dengan harmoni yang lain dengan garapan aslinya pada aransemen lagu Jamrud Khatulistiwa ciptaan: Guruh Soekarno Putro. Garapan ini pada bagian awal, dan pada beberapa bagian setelahnya. Silahkan dilihat di YouTube: Dira Sugandi - Jamrud Khatulistiwa–Twilite Orchestra.
- Menghadirkan nuansa ‘irama lautan teduh’, hal ini saya garap pada bagian tengah lagu dengan teknik pizzicato seksi gesek. Silahkan mencermati lagu Tanah Airku ciptaan Ibu Sud, yang disiarkan setiap kali pada penutupan Trans TV.

## Daftar Bacaan

- Djohan. 2003. *Psikologi Musik*, Buku Baik, Yogyakarta
- Gagne, F. 1993. *Construct and Models Pertaining to Exceptional Human Abilities*, In Heller, K.A., Monks, F.J., and Passow, A.H., (Eds) *International Handbook of Research and Development of Giftedness and Talent*, New York: Pergamon.
- Gardner, H. 1983. *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Book
- Genichi, Kawakami. 1975. *Arranging Popular Music: A Practical Guide*, Yamaha Musik Foundation, Tokyo
- Gie, The Liang. 2002. *Cara Belajar yang Efisien*, PUBIB, Yogyakarta
- Korsakof, Nikolay Ramsky. 1964. *Principles of Orchestration*, Dover Publication Inc., New York
- Lowell, Dick & Ken Pullig. 2003. *Arranging for Large Jazz Ensemble*, Berklee Media
- Miller, Hugh M. 1958. *Introduction to Music; a Guide to Good Listening*, penerjemah: Drs. Triyono Bramantyo PS;

# Implementasi Taksonomi Bloom dalam Penciptaan Musik

Sunaryo

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

## Pengantar

Tulisan ini akan mengarah pada salah satu hal yang diharapkan dapat dipakai untuk mendasari sebuah pemikiran mengenai perlunya ilmu pengetahuan untuk menciptakan sebuah produk seni musik.

Jika diamati dengan seksama maka kita akan mengetahui bahwa apa saja yang terlahir di dunia ini, begitu dilahirkan akan berkembang, bergeser, berubah sesuai dengan berjalannya waktu dan perkembangan jaman. Ilmu pengetahuan yang telah terlahir di dunia ini pun semuanya telah mengalami perkembangan, pergeseran, dan perubahan sesuai dengan waktu dan jamannya. Suatu hal yang sangat biasa dalam sebuah perkembangan, pergeseran dan perubahan ada pro dan kontra. Hal itu terjadi karena tidak adanya kesepahaman bahwa semuanya akan mengalami pergeseran, perkembangan dan perubahan itu. Mengenai pro dan kontra tersebut, entah menang yang pro atau menang yang kontra, di sini bukan masalah menang dan kalah tetapi menurut hukum alam semuanya tetap akan berkembang, bergeser, dan berubah pada waktu dan jamannya. “Ini semula tidak begini, ya sekarang menjadi begini kemudian itu pada awalnya tidak begitu, suatu saat akan menjadi begitu merupakan sebuah kewajaran yang pasti terjadi sesuai pula dengan tingkat kemampuan dan keterampilan berfikir manusia pada jamannya”. Ketika pemikiran manusia selalu ingin menaati yang telah ada dan terjadi maka demikianlah yang terjadi, tetapi jika tingkat pemikiran manusia selalu ingin mencari kemungkinan-kemungkinan maka saat itulah akan mulai ada perubahan.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis akan berupaya menelusuri dan melihat bagaimana ilmu pengetahuan dapat berfungsi dan dipahami sebagai dasar untuk mencipta sebuah produk musik etnis.

## Taksonomi Bloom

Berbicara mengenai pemahaman, baik di tingkat dasar maupun pemahaman pada tingkat pemahaman yang lebih lanjut, jika kita ingin tahu apa sebenarnya yang terjadi dalam sebuah proses pemahaman itu memang dapat dilihat dari berbagai sudut pandang namun pada kesempatan ini penulis ingin mengurai hal tersebut melalui Taksonomi Bloom. Bloom pada tahun 1956 mengungkapkan tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik yang kemudian dikenal sebagai Taksonomi Bloom.

### *Cognitive Domain* (Ranah Kognitif)

Ranah ini lebih menekankan perilaku-perilaku yang mengarah ke aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. Adakah pembelajaran penciptaan pada program studi etnomusikologi yang mengarah ke aspek ini? Mari kita telusuri lebih lanjut. Ranah kognitif meliputi *remember*, *understanding*, *apply*, *analyze*, *evaluate*, dan *create*, yang secara lebih lanjut akan dijelaskan sebagai berikut: *Remember* (mengingat) yaitu pengetahuan yang sesuai dengan kegiatan mengingat. Di antaranya *recognizing* (mengenali) dan *recalling* (mengingat kembali). *Understanding* (memahami) ialah menyusun makna dari pesan-pesan ataupun instruksi, komunikasi lisan maupun tulisan. Di antaranya *interpreting* (menginterpretasikan), *exemplifying* (memberi contoh), *classifying* (mengklasifikasikan), mengurai, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan. *Apply* (menerapkan), melaksanakan atau menggunakan prosedur dalam situasi tertentu. Antara lain melaksanakan, dan mengimplementasikan. *Analyze* (menganalisis) ialah mengurai materi menjadi bagian-bagian dan menentukan hubungan antara satu bagian dengan bagian lain dan dengan struktur atau maksud keseluruhan. Di antaranya membedakan, menghubungkan dan menyusun dalam sebuah susunan tertentu. *Evaluate* (mengevaluasi) ialah memutuskan berdasarkan kriteria. Di antaranya mengecek dan mengkritik. *Create* (menciptakan) ialah menyusun setiap unsur bersama-sama untuk membentuk sebuah komposisi dengan mengingat fungsi atau sesuatu yang saling berkaitan, mereorganisasi unsur-unsur ke dalam pola yang baru atau struktur yang baru. Di antaranya membangun, merencanakan, dan memproduksi.

Sebagai contoh, akan dirujuk ke salah satu karya penulis yang berjudul *Prajuritan*. Untuk memulai tahap kognitif, teringat bahwa karya seni memiliki sifat estetis imajinatif. Ketika itu penulis menerapkan berbagai literatur, seperti Pono Banoe, Karl Edmund Prier, dan Djohan, sebagai pancingan dalam mengembangkan kognitif dalam pembuatan karya. Tahap kognitif memperkuat penulis dalam mengisi ide gagasan ke dalam penataan dan penciptaan komposisi musik karya *Prajuritan*. Setelah itu penulis telah menelusuri kenangan – kenangan dan pengalaman musikal pada masa lalu. Dari penelusuran itu yang muncul lebih kuat adalah suara musik yang mengiringi prajurit Kraton. Maka ditentukanlah *Prajuritan* sebagai sebuah judul. *Prajuritan* di sini dibuat multi tafsir agar dapat digarap lebih leluasa. Prajurit di sini dapat ditafsirkan bukan hanya sebagai militer atau tentara saja. Akan tetapi di sini prajurit dapat dipakai menyebut siapapun pada bidangnya misalnya dalam keluarga, kita adalah prajurit prajurit keluarga kita masing masing. Contoh lain bapak tani itu adalah prajurit di bidang pertanian dan sebagainya.

Tafsir kata prajurit seperti tersebut perlu ditelusuri pula agar ditemukan permasalahan yang dapat dijadikan bahan penggarapan sebuah komposisi musik. Setelah menelusuri kata prajurit tersebut, maka ditemukan hal sebagai berikut: bahwa ketika kita berperan dan menjalankan tugas sebagai prajurit pada bidang kita masing – masing kadang – kadang lancar – lancar saja, tetapi ada kalanya kita memperoleh hambatan. Berbagai hambatan dapat menghalangi tugas kita tapi terkadang hal – hal yang menyenangkan justru membuat kita terlena serta menghanyutkan pikiran kita sehingga kita lupa akan tugas semula. Penafsiran kata prajurit tersebut dan permasalahan yang merupakan hambatan bagi seorang prajurit tersebut telah terkumpul dan dijadikan sebuah ide garapan sebuah komposisi musik dengan menggunakan media gamelan, dan diberi judul *Prajuritan*.

### *Affective Domain* (Ranah Afektif)

Ranah afektif ialah perilaku yang mengutamakan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri. Ranah afektif meliputi penerimaan, tanggapan, penghargaan, pengorganisasian, dan karakterisasi berdasarkan nilai-nilai. Penerimaan (*receiving/attending*) ialah kemauan untuk menyadari adanya suatu fenomena di lingkungannya. Dalam pengajaran bentuknya berupa mendapatkan perhatian, mempertahankannya, dan mengarahkannya. Tanggapan (*responding*) ialah menanggapi atau memberikan respon terhadap fenomena yang ada di lingkungannya sebagai hasil pengalaman.

Meliputi persetujuan, kesediaan, dan kepuasan dalam memberikan tanggapan. Penghargaan (*valuing*) ialah keterkaitan dengan harga atau nilai yang diterapkan pada suatu objek, fenomena, atau tingkah laku. Penilaian berdasar pada internalisasi dari serangkaian nilai tertentu yang diekspresikan ke dalam tingkah laku. Pengorganisasian (*organization*) ialah memadukan nilai-nilai yang berbeda, menyelesaikan konflik di antaranya, dan membentuk suatu sistem nilai yang konsisten. Karakterisasi berdasarkan nilai-nilai (*characterization by values*) ialah memiliki sistem nilai yang mengendalikan tingkah-lakunya sehingga menjadi karakteristik gaya-hidupnya.

Dalam tahap ini, penulis ketika itu menghubungkan nalar tahap afektif ke dalam karya *Prajuritan*, sebagai berikut: Karya *Prajuritan* dipentaskan di Malaysia, yang notabene menggunakan gamelan Melayu. Gamelan yang berlaras mirip diatonik dengan nada-nada do, re, mi, sol, la, do. Gamelan di Jawa yang memiliki nada-nada agak mirip dengan gamelan Melayu tersebut adalah gamelan laras slendro. Maka penggarapan komposisi ini dipersiapkan menggunakan gamelan jawa laras slendro. Adapun instrumen yang digunakan tidak semua instrument yang ada dalam gamelan Jawa tetapi harus dipilih instrumen yang dapat digunakan untuk mendukung ide-ide musikal yang akan diungkap sesuai dengan dinamika yang akan dibentuk oleh penulis sebagai komposer. Penulis sebagai komposer telah memilih dan menentukan instrumen sebagai berikut: *gong ageng, saron demung, gong siyem, saron ricik, kempul, saron peking, kenong, slenhem, bonang barung, gambang, bonang penerus, dan kendhang.*

Gamelan Jawa biasa dipergunakan untuk menampilkan gending-gending tradisional. Beberapa keperluan atas penyajian gending-gending tradisi itu antara lain untuk keperluan mengiringi kesenian lain misalnya *wayang wong*, wayang kulit, *kethoprak*, drama tradisional, ada juga keperluan ritual yang menyertakan gending-gending tradisi misalnya upacara pernikahan, upacara bersih desa, dan sebagainya. Pada perkembangannya sampai saat ini gamelan banyak digunakan juga untuk menampilkan gending-gending kreasi baru maupun dipergunakan untuk mengekspresikan komposisi-komposisi baru bahkan dikolaborasikan dengan alat atau instrument lainnya. Perkembangan gamelan ternyata menunjukkan makin meluasnya fungsi gamelan dengan demikian dapat dikatakan bahwa gamelan memiliki tingkat fleksibilitas tinggi. Metode penataan dan penciptaan komposisi musik etnis berjudul *Prajuritan* ini lebih menegaskan dan menguatkan ketinggian fleksibilitas yang dimiliki gamelan.

*Psychomotor Domain* (Ranah Psikomotor)

Ranah psikomotorik berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan mulai dari gerakan meniru sampai melakukan tindakan secara alami yang mengkomunikasikan berbagai ide dan emosi kepada orang lain. Ranah psikomotorik meliputi: Meniru (*imitation*), Menyusun (*manipulating*), Melakukukan dengan dengan prosedur (*precision*), melakukan dengan baik dan tepat (*articulation*), dan melakukan tindakan secara alami (*naturalization*).

Penerapannya pada karya sebagai berikut, memberikan fungsi musikal pada setiap instrumen dengan fungsi yang tidak biasa dalam garapan tradisi, lebih meberikan keleluasaan untuk menggarap instrumen dan menimbulkan kreativitas pada penggarapnya. Memasukkan teknik tabuhan dan melodi dengan sukat yang tidak biasa digunakan dalam gamelan termasuk metode yang digunakan. Selain itu menyusun dinamika menggunakan kecepatan tempo maupun menyusun dinamika atas warna suara yang dimiliki oleh masing-masing instrument, di sini merupakan hal yang penting. Menambah alat sebagai instrument maupun alat untuk mengolah suara yang ada agar menimbulkan efek bunyi yang baru. Tambahan alat yang dimaksud ialah tumpukan kertas yang di tiup, dan kepingan uang logam yang ditempel pada bilah saron sehingga menimbulkan getaran dan suara berbeda. Berbagai metode tersebut digunakan untuk menambah dinamika di berbagai lini agar komposisi music etnis berjudul *Prajuritan* ini memiliki kekuatan sentuhan emosional yang dapat sampai pada penghayatnya.

Sejalan dengan pengertian konsep taksonomi Bloom yang terbagi menjadi tiga domain kognitif, afektif, dan psikomotorik tersebut, kita juga mengenal istilah cipta, rasa, dan karsa yang dicetuskan tokoh pendidikan kita Ki Hajar Dewantara. Konsep ini juga mengakomodasi berbagai potensi yang terjadi dalam proses pendidikan, baik menyangkut aspek cipta yang berhubungan dengan otak dan kecerdasan, aspek rasa yang berkaitan dengan emosi dan perasaan, serta karsa atau keinginan maupun keterampilan yang lebih bersifat fisik.

Apabila ditelusuri dengan cermat, maka ternyata domain-domain yang telah dicetuskan oleh Benyamin Bloom tersebut sangat sejalan dengan penciptaan musik etnis. Lebih jelasnya berikut ini akan penulis kemukakan apabila taksonomi Bloom diterapkan ke dalam proses penciptaan musik etnis lainnya agar musik-musik etnis sebagai identitas bangsa tidak semakin pudar terkikis pergeseran dan kemajuan jaman akan tetapi dapat berkembang secara kreatif dan inovatif sesuai perkembangan jaman. Walaupun telah diberikan contoh repertoar *Prajuritan*, penulis akan menjelaskan tahap demi tahap terkait hal ini dengan penerapan proses yang lebih detil.

## Mencipta Musik

Kegiatan mencipta musik diawali dari perilaku-perilaku yang mengarah ke aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. Kegiatan ini mengajak komposer mengembarakan kemampuan dan keterampilan berfikirnya untuk mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, nilai-nilai yang terdapat pada apa saja misalnya kejadian alam, kejadian yang bersifat sosiologis, antropologis, dan lain-lain mulai dari hal-hal yang paling ilmiah sampai hal yang tidak ilmiah, dari hal-hal yang mengandung unsur-unsur musikal sampai dengan hal yang tidak musikal untuk kemudian hal-hal tersebut diingat, dipahami nilai-nilai yang terkandung di dalamnya kemudian dianalisis, diurai dan dipilih serta diterapkan sebagai gagasan awal atau ada juga yang menyebutnya sebagai rangsang awal atau yang lain lagi. Pada kegiatan awal dari penciptaan musik ini diperlukan kemampuan olah kognitif yang cukup memadai.

Lebih konkrit misalnya mari kita lihat contoh berikut. Alam yang jika ditelusuri di dalamnya dapat ditemukan unsur-unsur musikal misalnya berbagai macam suara, berbagai macam ritme dan tempo seperti ombak di tepi pantai, gemericiknya air sungai, desir angin di gunung, suara burung, belalang di malam hari dan masih banyak yang lain. Hasil penelusuran itu dapat ditetapkan sebagai rangsang awal yang selanjutnya akan memberikan inspirasi dan akan mewarnai musik yang akan diciptakan.

Sosiologi merupakan salah satu ilmu yang digunakan untuk mengurai permasalahan dalam etnomusikologi dapat dipakai sebagai bahan dan dijadikan dasar untuk mencipta musik.

Agar dapat memfungsikan sosiologi sebagai fondasi penciptaan musik etnis, maka kita harus memahami dulu nilai-nilai yang terkandung dalam sosiologi tersebut. Sosiologi adalah ilmu kemasyarakatan, di dalamnya antara lain menyatakan bahwa ada beberapa kelompok masyarakat. Kelompok masyarakat terkecil ialah keluarga. Kemudian kita telusuri ada apa dalam keluarga? misalnya dari hasil penelusuran tersebut didapatkan bahwa dalam keluarga terdapat kasih sayang dan terdapat pertengkaran. Dua hal yang kontradiktif itu kemudian diambil dan ditetapkan menjadi isi keseluruhan dari musik yang akan diciptakan. Sampai di sini pencipta musik dituntut untuk menerjemahkan kasih sayang dan pertengkaran dalam keluarga itu menjadi kasih sayang dan pertengkaran musikal. Pada tahap ini seorang pencipta musik etnis dapat mulai membayangkan instrumen musik apa saja yang akan dipakai. Misalnya untuk menyatakan adanya kasih sayang diungkapkan melalui alunan suara rebab dan suling sebagai

instrumen pokok kemudian ditambah dengan instrumen rebana, kempul, gong dan seterusnya. Selanjutnya diperlukan pengetahuan *musical organization* (tentang pengorganisasian musikal atau orkestrasi) untuk mengatur tentang hubungan antar instrument dalam sebuah ungkapan musikal sesuai dengan tema yang melatar belakangi garapan musik itu, yang termasuk ranah afektif dalam Taksonomi Bloom. Kemudian diperlukan pengalaman psikomotorik untuk menuju kerja pencipta musik etnis selanjutnya.

Kerja pencipta musik etnis selanjutnya adalah menyusun konsep musikal. Hal ini terkait dengan garapan musik absolut yang akan membuat, menyusun, membentuk dan mengkomposisikan nada-nada dari berbagai instrumen menjadi melodi, kemudian dimasukkan unsur ritme dan berbagai sukat serta harmoni sehingga dapat dicapai sebuah dinamika tertentu dengan mengatur kuat lemah tebal tipisnya suara. Istilah dalam gamelan Jawa ada pengaturan *kempyang*, *kempyung*, *gembyang*, *gembyung*, *pathet*, *rep*, dan *gesang* serta masih banyak yang lain di mana dalam hal ini memerlukan dukungan kemampuan atau pengalaman psikomotorik.

Demikianlah uraian kerja seorang pencipta musik apabila menggunakan pijakan dari sebuah ilmu sosiologi yang merupakan salah satu ilmu bantu dalam etnomusikologi. Sejalan dengan penelusuran ilmu sosiologi tersebut dapat juga seorang pencipta musik menelusuri keadaan sosial yang ada pada etnis tertentu sehingga dapat memunculkan nuansa etnis itu. Proses penciptaan musik tersebut akan lebih menarik lagi jika ditambah dengan penelusuran ilmu yang lain misalnya antropologi, etnologi dan lain lain sehingga lebih memiliki keleluasaan dalam memilih serta menentukan garapan.

Contoh lain mulai menelusuri hal-hal yang tidak musikal misalnya “sudut”. Hasil penjajakan terhadap sudut didapatkan antara lain sudut terdapat dimana-mana, ada sudut tembok, sudut pintu, sudut meja dan lain sebagainya. Temuan dalam penelusuran mengatakan bahwa sudut adalah dua garis yang bertemu. Selanjutnya didapatkan adanya sudut tumpul, sudut lancip, dan sudut siku-siku. Seorang pencipta musik etnis dapat memanfaatkan hasil penelusuran sudut tersebut sebagai ide garapan ciptaan musiknya. Sudah barang tentu dari gagasan awal itu masih harus melewati proses musikalisasi. Proses musikalisasi ini akan sangat tergantung pada kemampuan keterampilan pikiran dan perasaan komposer secara intuitif mengungkapkan garis-garis pembentuk sudut tersebut ke dalam ungkapan musikal. Garis-garis pembentuk sudut tersebut akan diterjemahkan sebagai garis nuansa musik etnis tertentu kemudian dibelokkan ke nuansa garis etnis lain sehingga terjadilah sudut musikal tertentu itu adalah

satu dari banyak hal lain yang menjadi pilihan atas dasar keterampilan fikiran dan perasaan pencipta musik etnis.

Jelaslah bahwa mencipta musik pada awalnya dimulai dari kegiatan yang melibatkan keterampilan berfikir dan perasaan. Seperti telah teruarai di atas bahwa dalam Taksonomi Bloom menyebutkan domain pertamanya adalah kognitif yang meliputi *remember* (mengingat), *understanding* (memahami), *apply* (menerapkan), *analyze* (menganalisis), *evaluate* (mengevaluasi), dan *create* (menciptakan).

Mulai dari gagasan awal tersebut akan terbawa sampai ke proses selanjutnya. Setelah memperoleh gagasan awal tersebut, selanjutnya komposer mulai melihat dan memilih berbagai suara dari berbagai instrumen yang akan dipakai sebagai bahan komposisi musik ciptaannya.

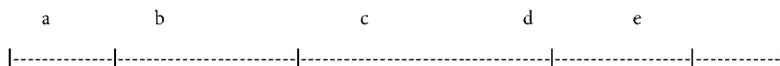
Kemampuan memainkan beberapa musik etnis secara teknis dijadikan perbendaharaan yang akan digunakan sebagai bahan ialah karawitan Jawa, karawitan Sunda, karawitan Bali, karawitan Jawa Timur, Calung Banyumas, ansambel musik etnis seperti Sulawesi, Kalimantan, dan Sumatra. Lebih banyak vokabuler seseorang, akan lebih memiliki warna, model, nafas, yang dapat diperoleh dari berbagai nilai yang terkandung dalam musik etnis tersebut sehingga pada saat seorang pencipta musik etnis akan melakukan penciptaan musik dapat memanfaatkan nilai-nilai musikal dari berbagai musik etnis tersebut sebagai bahan garapan.

Kembali ke langkah penciptaan selanjutnya, kegiatan komposer akan lebih didominasi oleh perasaan, penyikapan terhadap nilai-nilai yang ada pada musik etnis yang telah dipelajari, dialami, dan sebagainya. Pencipta musik di sini harus menentukan akan mengekspresikan musik ciptaannya berpijak pada musik etnis mana? Satu etnis atau lebih? Melalui perasaan dan penyikapan terhadap musik etnis yang telah menjadi memori yang pernah dipelajari dan dialami. Sebagai pencipta musik etnis harus menentukan sikap untuk mewujudkan gagasan awal yang telah menjadi ide musikal. Menentukan suara seperti apa dari instrumen mana yang terasa lebih sesuai dengan ide awalnya adalah pilihan dari pencipta musik berdasarkan memori yang telah diperolehnya. Pada langkah ini komposer lebih banyak menggunakan perasaan. Hal ini jika ditarik ke Taksonomi Bloom, maka sudah memasuki ranah afektif. Ranah afektif lebih mengutamakan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri. seperti telah teruarai di atas meliputi: Penerimaan (*receiving/attending*), Tanggapan (*responding*), Penghargaan (*valuing*), Pengorganisasian (*organization*), dan Karakterisasi berdasarkan nilai-nilai (*characterization by values*).

Bagaimana memadukan nilai-nilai musikal yang terdapat pada musik-musik etnis dan bagaimana menyelaraskan karakter supaya sesuai dengan rancangan awalnya memerlukan dorongan kreativitas yang cukup memadai. Ketika menentukan instrumen yang akan digunakan untuk mengekspresikan karya seni musik harus mengingat bahwa masing-masing instrumen musik memiliki karakter suara yang berbeda satu sama lain. Hal ini menjadi sangat penting karena untuk membuat sebuah komposisi musik, pengorganisasian beberapa instrumen harus mampu menghasilkan paduan berbagai karakter suara yang serasi dan sesuai dengan tema utama yang sudah di tentukan sebelumnya.

Sampai tahap ini komposer sudah dapat mulai memikirkan dan mengatur serta menetapkan proporsi bagian-bagian musik yang akan diciptakannya mulai dari awal sampai dengan akhir. Misalnya, jika akan membuat musik selama 15 menit, maka seberapa harus membuat introduksi agar seimbang dengan bagian isi yang terbagi menjadi tiga bagian, kemudian seberapa penutupnya. Ini dibuat untuk mengetahui proporsi bagian-bagian musik yang akan diciptakan apakah sudah sesuai dengan yang dikehendaki oleh si pencipta atau belum.

Gambar pembagian proporsi musik di bawah ini akan memperjelas permasalahan tersebut.



a : Introduksi, b : Isi bagian 1, c : Isi bagian : 2, d : Isi bagian 3, e : Penutup.

Pada tahap ini pencipta musik etnis sudah dapat mulai menulis konsep musikal dalam wujud notasi dari masing-masing instrumen yang akan digunakan. Bagian ini menuntut sebuah kemampuan praktik memainkan berbagai instrumen (keterampilan memainkan instrumen) untuk menuangkan ide musikal dalam sebuah garapan komposisi musik. Menurut Taksonomi Bloom, hal-hal yang menggunakan kemampuan keterampilan termasuk dalam ranah psikomotor.

Ranah psikomotor berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan mulai dari gerakan meniru sampai melakukan tindakan secara alami yang mengkomunikasikan berbagai ide dan emosi kepada orang lain. Perilaku tersebut meliputi: meniru (*imitation*), menyusun (*manipulating*), melakukan dengan prosedur (*precision*), melakukan dengan baik dan tepat (*articulation*), dan melakukan tindakan secara alami (*naturalization*).

Setelah jadi notasi dari berbagai instrumen tersebut, kiranya perlu dimasukkan garapan musik absolut. Di situ akan dapat diatur melodi, ritme, sukat, dan sebagainya. Pada karawitan Jawa dikenal adanya istilah *kempyang*, *kempyung*, *gembyang*, *gembyung*, *padhang-ulihan*, dan *pathet*. Semua itu dapat dimasukkan ke dalam garapan musik secara absolut untuk mengarahkan ke dinamika tertentu sesuai dengan tema yang telah ditentukan melalui olah kognitif seperti telah diuraikan terdahulu. Karl Edmund Prier (1996) mengemukakan tujuh kemungkinan pengolahan motif sebagai berikut: Ulangan harfiah. Pengulangan harfiah maksudnya adalah pengulangan sebuah motif atau lebih sama dengan motif aslinya. Biasanya dimaksudkan untuk memberikan tekanan sebuah kesan atau penegasan sebuah kesan agar lebih dirasakan dan dihayati oleh penghayatnya. Ulangan pada tingkat lain (sekuens). Sekuens naik, adalah pengulangan motif pada tingkat nada yang lebih tinggi dengan ketentuan kedudukan nada disesuaikan dengan tangga nada atau harmoni motif yang diulang. Pembesaran interval (*augmentation of the ambitus*). Pada motif yang terdiri dari beberapa nada, maka terbentuklah beberapa interval di saat pengulangan, salah satu interval diperbesar. Biasanya dipakai oleh pengarang untuk membuat sebuah ketegangan atau ia ingin membangun sebuah busur atau lengkungan kalimat lagu. Pemerkecilan interval (*diminuation of ambitus*). Pengolahan motif ini merupakan kebalikan dari pengolahan pembesaran interval. Pembalikan (*inversion*). Setiap interval naik pada saat pengulangan dijadikan turun atau sebaliknya setiap interval turun pada saat pengulangan diarahkan ke bawah. Pembesaran nilai nada (*augmentation of the value*). Pengolahan pembesaran nilai nada ini berbeda dengan pembesaran interval di sini nilai nadanya yang digandakan. Pemerkecilan nilai nada (*diminuation of the value*). Hal ini merupakan kebalikan dari pembesaran nilai nada. Pada saat pengulangan nilai nada dikurangi mungkin menjadi setengah, seperempat dan seterusnya.

Prier (1996: 27-39) juga menyebutkan enam kemungkinan membuat variasi yaitu: melodi, irama, harmoni, polifon, karakter, dan bebas. Variasi melodi. Nada - nada pokok melodi tetap digunakan sebagai kerangka, selanjutnya kerangka tersebut dihias dengan cara nada pokok dimainkan secara bergantian dengan nada di atasnya ataupun di bawahnya dapat dijembatani menggunakan nada penyambung, atau memakai teknik penundaan (*suspension*) dan atau pendahuluan (*antisipasi*). Variasi irama. Pada variasi ini kita dapat mengubah panjang pendeknya nada, dapat juga mengubah hitungannya ataupun mengubah tempo. Variasi Harmoni. Lagunya atau melodi tetap, tetapi akor pengiringnya divariasi misalnya dengan menggunakan akor minor, dengan menggunakan

modulasi-modulasi, atau seluruh lagu atau melodi (mayor) diminorkan. Variasi polifon. Menggunakan imitasi motif atau dengan menirukan lagu atau melodi pokok dalam suara suara lain sehingga terbentuk kontrapung-kontrapung. Variasi karakter. Pengungkapan suatu ciri, sikap, pola yang khas demi untuk memberikan karakter tertentu pada garapan musik, dapat memberikan banyak perubahan dalam melodi, irama, dan harmoni. Variasi bebas. Variasi bebas ini memungkinkan memberikan variasi pada seluruh bagian ataupun bagian per bagian (motif melodi, motif irama) sehingga sering menjauhkan dari tema aslinya.

## **Penutup**

Ilmu pengetahuan akan bergeser, berubah sesuai dengan perjalanan waktu dan jaman serta pergeseran itu akan dipengaruhi oleh tingkat kemampuan berfikir manusianya. Namun demikian sejauh-jauhnya pergeseran maupun perubahan tersebut, tidak akan meninggalkan bahasan pengetahuan pokoknya.

Uraian di atas telah menjelaskan bahwa Taksonomi Bloom mampu mengupas masuknya pengetahuan ataupun pengertian pengertian yang dialami manusia yang dibagi dalam tiga ranah (kognitif, afektif, psikomotorik). Hal ini sangat sesuai dan dapat diterapkan untuk mengupas dan menganalisis hal - hal yang terjadi pada manusia dalam proses penciptaan musik.

Seseorang yang telah mampu menuangkan pengetahuan melalui penciptaan, mempraktikkan sebuah musik tertentu berarti dalam prosesnya ia telah melalui ranah-ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Masuknya pengetahuan ke dalam penciptaan musik, berarti semua pengetahuan yang telah mapan yang memiliki predikat logi itu dapat dijadikan fondasi untuk penciptaan musik; maka dengan demikian musik yang tercipta menggunakan pengetahuan yang telah memiliki predikat logi sebagai fondasi akan dapat dibicarakan, dianalisis, dan didiskusikan secara keilmuan pula.

Para pendiri Negara Kesatuan Republik Indonesia telah menyadari bahwa di negara Indonesia terdapat berbagai adat, tradisi, seni dan budaya, sehingga telah dipikirkan pula mengenai adat, tradisi, seni dan budaya sebagai identitas bangsa yang mampu membedakan antara bangsa Indonesia dengan bangsa yang lain. Hingga saat ini keaneka ragaman adat, tradisi, seni dan budaya nasional dan daerah Indonesia sangat disenangi dan dikagumi oleh bangsa lain. Demikian semoga pemikiran yang hanya sekelumit ini dapat bermanfaat

## Daftar Bacaan

John, Santrock. 2012. *Life-Span Development Perkembangan Masa-Hidup*. Jakarta: Erlangga.

Knoers A.M.P, Monks F.J dan Haditono Siti Rahayu. 2006. *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press

Prier, Karl-Edmund. 1996. *Ilmu Bentuk Musik*. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi.  
<http://bruderfic.or.id/h-59/pemikiran-ki-hajar-dewantara-tentang-pendidikan.html>

<http://www.psychologymania.com/2011/09/taksonomi-bloom-dalam-aplikasi-di-dunia.html>

<http://rokimgd.wordpress.com/berhasil-menaak-konsep-pendidikan-ki-hajar-dewantoro-dan-fukuzawa-yukichi/>

<http://april76.wordpress.com/>

# Proses Kreatif dalam Seni Karawitan Sebuah Pengalaman Pribadi

Trustho

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

## Pengantar

Definisi seni karawitan telah banyak diajukan oleh para mpu atau pun pemikir karawitan terdahulu yang pada dasarnya mengindikasikan tentang seni gamelan yang berlaras *slendro* dan *pelog*. Dari sejumlah definisi yang ada dapat disimpulkan bahwa seni karawitan adalah ungkapan imajinasi manusia berwujud suara yang bertangga nada *slendro* dan *pelog* dalam konteks estetik dan emosional. Karawitan dalam pertunjukannya disebut *uyon-uyon* atau *klenengan*. Ia selalu mengedepankan kaidah-kaidah ilmu karawitan yang menekankan nilai estetika dan etika. Perspektif peng-*garapan*-nya, dikategorikan menjadi dua, yakni *garap soran* dan *garap lirikan*.

Perangkat instrumennya terhimpun secara kelompok. Jenis instrumen yang ada di dalamnya meliputi instrumen pukul, gesek, petik, tiup, dan *kebuk*. Jenis seni ini sudah tersebar hampir di seluruh dunia sehingga sejumlah peminat asing sudah banyak yang tertarik terhadap eksistensi karawitan, tetapi di sisi lain begitu terasa asing di hati para remaja dan pemuda Indonesia sendiri. Terlebih lagi pada karawitan jenis konvensional kurang mendapat perhatian, walau pada kadar tertentu juga disajikan, diterima, digunakan, dikerjakan, dan didominasi oleh beberapa masyarakat seni luar Jawa dan Bali

Penyajian karawitan biasanya berkaitan dengan peristiwa pertemuan tertentu baik formal maupun informal. Kehadiran karawitan itu berperan sebagai

pengiring maupun pengisi suasana, seperti pada upacara ritual, syukuran, resepsi, dan hiburan lainnya. Peran karawitan yang difungsikan sebagai pengiring memiliki jasa yang signifikan. Ia dapat memberikan ilustrasi dan mempertegas suasana. Alunan nada yang mengalir mengikuti struktur musikal yang telah terpatok ke dalam beberapa tipe komposisi itu mampu menumbuhkan rasa tenang kepada pendengar dan atau pemirsanya. Suatu permainan ritmik disertai pengutaraan vokal yang dramatis dapat pula merepresentasikan suatu amarah atau pun gairah yang tertahan. Walaupun karawitan itu bertugas mengiringi sebuah pertunjukan tertentu, tidaklah berarti musik gamelan ini tak dapat berdiri sendiri sebagai seni pertunjukan, yang pada dirinya sendiri terdapat cukup tarikan untuk suatu penikmatan yang mendalam.

Kehadiran karawitan yang berfungsi sebagai pengiring tentu saja diikat oleh formulasi tertentu sehingga tidak dapat mencapai kebebasan berekspresi. Adanya ikatan itu akan berpengaruh pula pada sistem struktur *garap* yang biasa dijalankan secara konvensional, sehingga sering terjadi pemaksaan permainannya dalam konteks harmonisasi. Namun melihat perkembangan seni karawitan pada belakangan ini, karawitan memiliki peran yang kuat dalam seni pertunjukan. Fenomena ini dapat diamati pada karya seni pertunjukan yang dirangsang adanya seni karawitan, misalnya seni tari, seni pedalangan, dan seni drama (daerah). Tari, yang kehidupannya selalu berpautan dengan musik (karawitan) akan saling mengikat dalam membentuk suatu keharmonisan yang artistik.

Tidak selamanya seni karawitan ini berfungsi sebagai pendukung bagi seni pertunjukan lain, tetapi mampu pula sebagai seni yang mandiri. Seni karawitan yang mandiri tentunya memerlukan aspek-aspek tertentu untuk menumbuhkan perhatian estetis dari penonton atau pendengarnya. Oleh karena itu maka karawitan harus dikreasikan kehadirannya untuk menjadi sebuah tontonan. Tontonan adalah sebuah kreasi manusia yang tercipta baik dengan kesadaran atau bawah sadar seorang kreator (Putu Wijaya, 1992). Sebuah tontonan yang baik akan memberikan *orgasme* batin pada penonton, sehingga serbuan-serbuan emosional yang meruap dari dalam dirinya menjadi basah dan mengharukan.

Aspek-aspek tersebut dapat bersifat umum dan bersifat khusus. Secara umum, seni karawitan membutuhkan hal-hal yang esensial sebagaimana persyaratan yang harus ada pada seni pertunjukan lainnya, seperti arena pentas, sarana pentas, bentuk pentas, dan pengamat pentas (penonton). Selain itu seni karawitan dibutuhkan tata akustik dan tata suara. Karawitan yang substansialnya suara, dituntut mampu mengkomunikasikan maksud tertentu melalui ekspresi musikalnya. Tatkala seni karawitan dipentaskan, banyak hal yang mampu

menumbuhkan sentuhan emosional. Misalnya saja penataan instrumen, hiasan instrumen, sikap yang dibawakan oleh pemainnya, tata busana, dan tata teknik pentas. Unsur-unsur tersebut merupakan komponen yang *unitif* dalam sebuah presentasi estetis. Menikmati sajian karawitan akan mendapatkan pengalaman estetis secara visual maupun auditif.

Adapun aspek khusus dalam karawitan, yakni perlu adanya pemikiran tentang strategi pentas yang tepat. Seni karawitan yang secara khusus hanya untuk didengar, maka perlu upaya-upaya pencapaian audio estetis. Memang kadang-kadang karawitan itu tidak membutuhkan penonton, ada istilah Jawa fungsinya sebagai *cagak lek* bagi orang yang sedang mempunyai *gawe*, artinya karawitan itu dimainkan sebagai teman pencegah tidur dalam suasana larut malam bagi orang yang punya hajat tertentu. Kalau demikian yang terjadi, maka eksistensi penyajiannya tidak akan dikaji estetika musikalitasnya. Akan tetapi ada juga seni karawitan yang betul-betul disajikan untuk didengarkan, seperti *uyon-uyon* atau apa yang sekarang disebut sebagai karawitan konser.

Namun pada akhir-akhir ini karawitan mengalami perkembangan yang cukup menggembirakan dan banyak bermunculan pada even-even yang berbingkai konser musik, karena adanya tuntutan kemasan. Perkembangan itu dapat dirasakan oleh kaum muda yang pada umumnya berpandangan bahwa seni karawitan adalah sesuatu yang eksotik. Adanya daya perkembangan tersebut maka karawitan mampu menarik minat kalangan awam untuk memahaminya. Manifestasi dari perkembangannya kadang kala berubah wajah dari bentuk konvensional menjadi sesuatu yang inovatif.

Seni karawitan yang dipresentasikan sebagai *uyon-uyon* atau *klenengan*, pada presentasinya memerlukan aspek-aspek tertentu untuk menumbuhkan perhatian estetis dari para penonton atau pendengarnya (Trustho, 2005). Presentasi seni karawitan pada dasarnya sama dengan presentasi musik, oleh karenanya unsur-unsur yang ada di dalam karawitan sama dengan unsur-unsur yang ada di dalam musik seperti ritme, melodi, dan harmoni.

Memang, cara menikmati seni karawitan ada sedikit perbedaan dengan musik barat. Hal ini berkaitan dengan aspek estetika mengenai konsep-konsep pembentuknya. Katakanlah apabila kita menikmatinya harus menerapkan konsep estetika Jawa, mengingat bahwa seni karawitan merupakan karya cipta dan rasa orang Jawa, yang ciri-cirinya dapat diambil antara lain, a) bersifat kontemplatif transedental, b) bersifat simbolistik, dan c) selalu bersifat filosofis (Agus Sachari, 2002). Ketiga ciri tersebut secara lentur menjadi ungkapan estetis orang Jawa. Struktur estetis Jawa lebih cenderung demokratis, tertutup, dan

bersifat statis. Penyajian karawitan selalu berpautan dengan peristiwa tertentu yang selalu mempertimbangkan konformitas. Misalnya masalah tempat, waktu, dan kebutuhan yang memadai. Apa-apa yang dikonformasikan selalu dilakukan melalui simbol-simbol tertentu yang harus diinterpretasikan oleh penerima (*receiver*).

Sesuai dengan sifat orang Jawa yang selalu tertutup dalam menyampaikan maksudnya, tercermin pula dalam penyajian karawitan. Sebagai contohnya dapat diamati pada peran masing-masing instrumen (*ricikan*), dalam implementasi tugasnya selalu dilakukan tertutup. Setiap motif *garapan*-nya menjadi sebuah rahasia yang dapat digunakan sebagai kejutan dalam penampilan, yang pada gilirannya secara implisit menjadi sikap ingin tampil untuk menunjukkan bahwa dirinya berkualitas. Sikap semacam ini banyak dijumpai pada komunitas pengrawit (musisi) yang masih konservatif, terutama orang-orang yang berkecimpung di dunia seni tradisi. Nilai etika seseorang menjadi baik apabila menjalankan sikap-sikap seperti ini. Merendah dan membodoh menjadi strategi yang amat jitu dalam meraih tendensi kebersamaan dan kerukunan. Tuntutan dasar etika Jawa adalah tuntutan untuk menyesuaikan diri. Bagi orang yang tidak memenuhi aturan etika Jawa bukan dianggap orang jahat melainkan orang yang bodoh (Franz Magnis Suseno). Penabuh yang berkemampuan level atas kebanyakan bersikap merendah, walaupun kadar tertentu akhirnya sampai ke informasi kemampuan diri untuk menunjukkan kualitas melalui media *garap* musikalitasnya. Komunikasi yang terjadi di dunia presentasi karawitan sebagian besar bersifat tertutup. Mulai dari penataan repertoar sampai dengan peng-*garapan* gendingnya.

Namun demikian ada pula penataan repertoar yang sudah terkonsep berdasarkan kebutuhan tertentu yang bersifat formal. Penataan semacam ini biasa dilakukan oleh seniman akademis atau yang setingkat. Tujuannya untuk menghindari mis komunikasi antar pengrawit dalam peng-*garapan*. Repertoar semacam ini dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti konser musik dan jenis seni pertunjukan lainnya. Masuknya pengetahuan tentang ilmu penciptaan seni, serta teori produksi manajemen pertunjukan, mengkontribusikan sistem penyajian karawitan menjadi formal seperti halnya konser musik barat. Presentasi semacam ini banyak dijumpai pada repertoar gending *garapan* baru atau inovasi yang bersifat penyegaran, terlebih lagi dalam bentuk komposisi karawitan baru.

Berbeda dengan yang terjadi pada karawitan konvensional, peng-*garapan*-nya bersifat komunal, segala manajemen musikalitasnya dikomunikasikan secara verbal melalui bahasa bunyi yang muncul dari masing-masing instrumennya. Setiap instrumen memiliki peran dan fungsi yang berbeda-beda. Anehnya setiap

peran sudah terbagi wilayah kerjanya bagaikan kehidupan manajemen sebuah organisasi. Struktur tugas yang diimplementasikan berjalan secara intuisi mulai dari pemimpin, pemangku, pengendali, sampai pada pengisian asesorisnya.

Jenis penyajiannya ada beberapa macam, antara lain karawitan lengkap, karawitan *gadhon*, karawitan *cokekan*, karawitan *kawatan*. Karawitan *gadhon* merupakan bentuk pertunjukan karawitan dalam ensemble kecil atau tidak lengkap, yakni hanya menggunakan sebagian instrumen dari seperangkat gamelan lengkap, seperti *rebab*, *kendang*, *gender*, *gambang*, *slenthem*, *suling*, dan *siter*. Secara musikal instrumen-instrumen tersebut memuat banyak sumber ide untuk mengekspresikan sebuah harmoni yang terjadi dalam seni karawitan Jawa. *Gadhon* adalah istilah Jawa yang berarti menyantap makan nasi hanya lauknya saja. Dari perspektif pertunjukan, seni karawitan *Gadhon* mampu pula menumbuhkan nilai seni yang sama dengan karawitan lengkap. Alasan yang dapat dikemukakan karena instrumen-instrumennya merupakan elemen yang sangat signifikan dalam pembentukan harmoni seni suara.

Bentuk penyajian karawitan yang hingga kini masih ada yaitu *cokekan*, yakni *garapan tabuhan* gamelan dengan instrumen terbatas, yaitu satu *rancak gender barung*, sebuah *siter dhara*, satu *buluh suling*, sebuah *kendang ciblon*, dan *gong kemedhong*, dipadu dengan *garapan* vokal jenis *gerongan*, *sindenan*, dan *senggakan*, bahkan dapat diramaikan dengan tepuk tangan yang ritmenya disesuaikan dengan ritme gending, di-*garap* oleh tujuh atau delapan orang/penyaji. Keterbatasan instrumen yang digunakan pada *cokekan* disesuaikan dengan aspek pelaku pertunjukan yang kuantitasnya dirampingkan sedemikian rupa sehingga terbentuk suatu sajian karawitan yang minimalis dengan tidak mempengaruhi kualitas *performance* dan estetika seni karawitan.

Dalam perkembangannya, sajian *cokekan* masih populer dengan dibawakannya gending-gending yang memiliki karakter dinamis, sebagai contoh gending-gending bentuk *ladrang*, *ketawang*, *jineman*, dan *langgam*. *Garap* penyajian *cokekan* yang kadang-kadang dimainkan berkeliling dari tempat satu ke tempat yang lain sangat menarik dan pantas disajikan di tempat-tempat pertunjukan sebagai suatu *performance*, maupun di tempat-tempat terhormat untuk penyambutan tamu, bahkan ada juga *cokekan* yang telah direkam oleh perusahaan rekaman untuk keperluan bisnis.

Peng-*garapan* karawitan untuk dijadikan repertoar mandiri (konser) dapat dikerjakan melalui bermacam-macam cara, tujuannya agar menarik untuk diperhatikan dan menumbuhkan kenikmatan baik secara visual maupun auditif. Salah satu cara dalam peng-*garapan*-nya adalah dengan aransemen

(penggubahan). Pertunjukan karawitan agar dapat mencapai idealisme harus memperhatikan beberapa hal seperti pemain, struktur dramatik, titik perhatian, lingkungan, dan penonton. Upaya mengangkat karawitan agar menjadi sebuah seni pertunjukan yang menarik perlu formulasi *garap* yang relevan dengan kondisi yang ada. Masyarakat yang senang terhadap pertunjukan yang efektif serta atraktif akan merasa enggan melihat konser karawitan tanpa ada kebaruan. Sebenarnya kebaruan itu tidak menuntut pengertian baru secara tekstual, tetapi cukup mengubah format yang sudah ada agar dapat mengurangi kejenuhan. Usaha pembaruan dapat dilakukan dengan beberapa inovasi seperti menyusun formasi baru, kemudian melakukan variasi ritme atas dasar kemampuan teknik, membuat variasi vokal maupun instrumental, tempo atau *laya* dan sebagainya. Hal-hal semacam ini dapat dilakukan sebatas tidak mengurangi esensi dari kaidah-kaidah yang ada, sehingga tetap mempunyai artistik tinggi.

Maraknya *garapan-garapan* karawitan dari tradisi sampai ke modern bahkan sampai pada *garapan* komposisi yang sekarang banyak dilakukan oleh pekerja seni maupun komposer tidak lain untuk mencapai interaksi internal maupun eksternal dalam komunitas penonton. Fenomena ini dapat kita jumpai pada setiap even yang melibatkan adanya karawitan, selalu disajikan secara atraktif yang kadang-kadang menyimpang dari kaidah-kaidah karawitan konvensional. Hal ini terjadi karena adanya beberapa faktor yang penulis perkirakan antara lain:

- a. Ingin mengembangkan pola yang sudah ada menjadi warna baru (aktualisasi *garap*), agar penyaji mendapatkan bentuk tersendiri sesuai dengan selera pribadinya.
- b. Upaya mengangkat seni karawitan menjadi sebuah seni pertunjukan yang sejajar dengan pertunjukan lainnya dengan mengkonsepkan sajian pada sistem pemanggungan.
- c. Menampilkan kemampuan teknis dalam hal peng-*garapan* *gendhing*.
- d. Pengaruh glamoritas pertunjukan yang datang dari seni pertunjukan lain seperti konser musik, pertunjukan tari, teater, dan lain-lainnya.

Faktor-faktor tersebut tersampaikan oleh para senimannya pada masyarakat penonton, sehingga ini menjadi konsumsi baru dalam sebuah pengalaman estetik. Masyarakat yang terkondisi demikian semakin pintar dalam mengoreksi nilai pertunjukan. Hal semacam ini merupakan tantangan bagi penyaji seni karawitan untuk berkompetisi dalam hal kualitas.

Pemahaman tentang kondisi masyarakat ini perlu dijadikan sebuah referensi dalam hal peng-*garapan* pertunjukan karawitan. Interaksi komunal dalam

sajian karawitan akan dapat dicapai apabila *conformitas* dengan masyarakatnya seimbang dengan apresiasi yang dimiliki oleh masyarakat itu sendiri. Kalau hal demikian ini diperhatikan, maka masyarakat akan menyantap dengan lahap dari konsumsi yang disajikan tanpa ada paksaan, dan bahkan dapat terjadi “*feeling into*” pada pertunjukan yang dihayatinya.

Untuk mengangkat seni karawitan agar menjadi pertunjukan yang menarik, dibutuhkan kecermatan dalam membuat strategi penyajian. Seni pertunjukan yang berfungsi sebagai penyajian estetis memerlukan peng-*garapan* yang sangat serius. Karawitan yang dikemas melalui indera pendengar (*audio*) diusahakan dapat dikemas pula melalui indera penglihatan (*visual*). Caranya adalah dengan melakukan penataan teknis pentas yang cermat sebagaimana berlaku pada seni pertunjukan lainnya. Di dalam penyajiannya sedapat mungkin menumbuhkan *impresi estetis* baik *visual* maupun *auditif*. Langkah yang perlu dilakukan misalnya dengan mengubah konsep artistik dari artistik auditif menjadi artistik visual, karena penataan instrumen pada karawitan konvensional hanya mementingkan artistik auditif saja. Letak antara instrumen satu dengan lainnya hanya mempertimbangkan aspek musikalitas, tanpa ada pemikiran tentang aspek artistik visualnya.

Usaha semacam itu kiranya sudah banyak dilakukan oleh para pekerja seni karawitan, yang sering kita lihat di festival-festival karawitan maupun di even lainnya. Peng-*garapan* tata instrumen, tata busana, sikap bermain, dan *kerampakan* penampilan menjadi faktor utama dalam mencapai kemas penonton, sehingga macam-macam perhatian yang didapat dari penonton dapat terserap semuanya (Hugh M. Miller).

Penyajian karawitan, hendaknya dipertimbangkan dengan situasi dan kondisi. Bukan berarti langkah ini membatasi daya kreativitas, tetapi justru akan memberikan kedudukan seni karawitan menjadi lebih mapan dari sisi etis maupun estetisnya. Dikatakan demikian karena seniman karawitan dalam menyajikan karyanya kadang-kadang kurang memperhitungkan unsur-unsur penunjang yang mengakibatkan karyanya kurang berhasil. Untuk mensiasati hal semacam itu perlu adanya *conformitas* antara karya dengan pemerhati.

Penyajian karawitan yang sekarang sudah membaur dengan konsep konser musik barat merupakan upaya mencari format baru untuk dikonsumsi. Misalnya, munculnya aneka ragam bentuk gendhing, macam irama, pengembangan peran instrumen, semuanya menjadi *trend garap* yang disenangi kalayak senimannya. Selain itu durasi penyajian juga dilakukan penyingkatan, masih ditambah lagi penyegaran-penyegaran *garap* sehingga mendapatkan suatu kesan

bentuk karawitan *garapan* baru. Penyegaran *garapan* ini meliputi vokal *rinenggo*, vokal *bedhayan*, vokal *koor*, langgam, *dhangdhutan*, dan campuran berbagai silang gaya karawitan daerah. Ada pula dengan cara lain yakni memasukkan unsur-unsur gerakan yang masih relevan dengan batasan-batasan tertentu dalam rangka pengepresian untuk mengisi karakteristik kalimat lagu tertentu.

Upaya mencari sajian yang atraktif perlu adanya eksperimentasi konsep maupun teknik. Hal ini dilakukan agar pertunjukannya dapat mudah dinikmati oleh penonton. Bagi kalangan awam akan merasa sulit menerima *garapan* karawitan melulu tanpa ada atraksi tertentu. Usaha semacam ini tentu saja akan mengubah aturan main dalam komunitas *garap* maupun etika tradisi.

Manifestasi dari eksperimen ini dapat berupa permainan teknik, dan dapat pula pengolahan sikap yang agak berbeda dengan aturan tradisi, sehingga bentuk penyajiannya akan menumbuhkan daya tarik penonton. Sebagai contoh dapat kita lihat pada *garapan* karawitan yang penyajiannya merujuk pada musik pop, seperti campur sari, komposisi karawitan (baru), karawitan *inovatif*, dan lain sebagainya akan terlihat penyajian yang atraktif, misalnya *sinden* (penyanyi tunggal putri dalam karawitan) melakukan pekerjaannya dengan sikap berbeda dengan kebiasaan, gerakan-gerakan yang relevan dengan karakter lagunya. Sikap para musisi pun kadang kala melakukan hal yang sama di dalam rangka membangun ekspresi lagu yang dibawakan.

Adanya bermacam-macam cara penyajian seni karawitan yang mengalihkan fungsi konsep maupun teknik dari tradisi menjadi non tradisi kiranya di dalam rangka mencari format pertunjukan karawitan akan sangat mungkin terjadi.

## **Pengkaryaannya dalam Seni Karawitan**

Sebenarnya seni karawitan masuk dalam kategori seni musik, walaupun pada implementasinya ada unsur internal yang dilakukan secara khusus sebagai ungkapan akan kaidah kaidahnya. Secara umum substansi yang ada dalam seni karawitan sama dengan yang ada dalam seni musik, seperti ritme, melodi, harmoni, irama, dan lainnya. Namun kadang-kadang ada unsur yang tidak dapat dijelaskan dengan rasional musik, sehingga apabila merujuk kepada sifat budaya Jawa yang memiliki sifat transendental, karawitan pun kena imbasnya.

Sinyalemen itu akan mengindikasikan pengkaryaan yang dilakukan oleh para *pangripta* (komposer) sejak era Ki Cakra Wasita, Ki Laras Sumbaga, Marto Pengrawit, Ki Narto Sabdo sampai generasi berikutnya. Pengkaryaan mereka masih tetap menjaga substansi sejati seni karawitan. Sebagai contoh adalah karya

Cakra Wasita, Laras Sumbaga, dan Marto Pengrawit, walaupun mereka muncul ide baru untuk menunjukkan aktualitasnya, namun tetap menjaga keklasikan dan konvensi-konvensi seni karawitan di dalam Keraton sebagai bagian dari citra seni budaya (Sumaryono, 2013: 75). Karya mereka masih menggunakan medium dan idiom dalam cakrawala karawitan. Ki Narto Sabda lebih berani keluar dari bingkai keklasikan, idenya ada yang diinspirasi dari musik kroncong, maupun mengambil dialek musik tradisi yang ada di Jawa menjadi sumber ide penciptaan. Selain itu ia juga mengubah birama dari *lampah sekawan* menjadi *lampah tiga* seperti yang dilakukan Ki Hardjosubroto. Eksperimentasi para komposer terdahulu dapat dibilang cukup berani dalam penyimpangan karawitan tradisi. Mereka itu ingin mencari kebaruan (*novelty*) seni karawitan sesuai dengan selera dan lajunya jaman.

### **Proses Kreatif Pribadi Penulis**

Mencipta adalah kesadaran berfikir untuk berkarya. Penciptaan sebuah karya seni mengandung pengertian mewujudkan sebuah karya yang memiliki arti dan nilai yang baru. Ketika berkarya tentu dipengaruhi dua faktor, yaitu faktor *ekstraestetik* dan *intraestetik*. Faktor *ekstraestetik* meliputi faktor faktor di luar bentuk fisik karya seni seperti, sosial, budaya, ekonomi, religi dan sebagainya. Faktor *intraestetik* yakni faktor yang memandang nilai estetika yang terkandung dalam karya seni (Nooryan Bahari, 2008).

Pada umumnya motivasi berkarya karena hasrat individual, yaitu inisiatif yang muncul secara internal atau pribadi. Akan tetapi ada juga yang datang karena faktor sosial, yaitu inisiatif yang muncul secara eksternal atau pesanan dari pihak lain.

Apa yang terdapat dalam sinyalemen tersebut telah dilakukan penulis dalam berkarya seni karawitan. Pada tahun 1978 penulis mendapatkan pengalaman berkarya dari adanya lomba cipta iringan tari dalam program Normalisasi Kehidupan Kampus (NKK) di Akademi Seni Tari Indonesia (ASTI), sekarang ISI Yogyakarta) yang pemenangnya diraih oleh penulis. Sejak itu pula mulainya banyak berkarya seni karawitan untuk iringan tari yang dipesan oleh pihak lain. Karya yang muncul bersama antara tari dan karawitan merupakan karya kolektif yang menjadi satu presentasi estetika (Suminto A Sayuti). Karya yang demikian tentunya dari aspek ide akan saling mengisi dan saling melengkapi, bahkan dapat terjadi sinergitas dalam prosesnya.

Selain karya sosial atau pun kolektif, muncul juga karya individual, karya yang demikian secara ide sangat absolut dan muncul secara leluasa dari pihak komposer. Sebelum berfikir tentang karya yang akan diciptakan, terlebih dahulu dipertimbangkan beberapa hal agar karya tersebut bisa tepat sasaran maupun tepat guna. Hal tersebut antara lain faktor lingkungan, struktur dramatik, serta alur naskah atau teks. Ada pertimbangan lain juga yang harus diperhatikan, yakni komponen yang dapat digunakan sebagai infrastruktur seperti alat atau instrumen dan materi pendukung karya (pemusik).

## **Metode Mendapatkan Bahan**

Berbagai cara bagi para komposer untuk mewujudkan idenya. Pada umumnya dimulai dari eksplorasi yaitu sebuah penjelajahan pikir secara luas untuk mendapatkan data sebagai komponen pembentuk karya. Hasil dari eksplorasinya berkelanjutan dengan langkah improvisasi, yaitu penampilan secara tiba-tiba, tanpa ada konsep, tindakan dengan tidak menggunakan persiapan. Hasil dari improvisasi akan dievaluasi atas penafsiran, penilaian, perkiraan, dan penentuan nilai sebagai komponen terwujudnya karya.

Bagi penulis perwujudan karya dapat dilakukan beberapa langkah yang secara naluri dilakukan dalam budaya karawitan. Langkah tersebut antara lain :

- a. *Ngrancang*, sebuah kerja menentukan konsep dengan imajinasi yang sangat leluasa. Caranya dengan melihat alam sekitar, mendengarkan karya seni yang telah ada, memandang jauh peristiwa ke depan atau *me-replay* peristiwa lampau.
- b. *Ngentha-entha*, sebuah renungan atau kontemplasi yaitu penghayatan pikiran demi pikiran yang mendatangkan ide melalui akal budi.
- c. *Nggrambyang*, metode penjelajahan media yang dalam hal ini laras, *pathet*, *cengkok*, gaya, *garap*, maupun warna suara, yang diperoleh dari pengalaman yang didapat baik berupa imajinasi maupun kenyataan.

## **Metode Penciptaan**

Menurut Sri Hastanto (1991), penciptaan seni dapat menggunakan beberapa hal, antara lain idium baru dengan medium lama, idium lama dengan medium baru. Apa pun yang dipilih oleh komposer secara kualitas menjadi bobot yang

sama. Kebaruan dalam berkarya karawitan dapat dilakukan dengan menciptakan maupun mengaransemen melodi (lagu), ritme (*wirama*), dan tempo (*laya*). Tulisan ini memberikan satu model penciptaan yang dilakukan oleh penulis. Model itu antara lain sebagai berikut.

1. *Mbumboni*, artinya memberikan ornamen bagi karya yang sudah ada, misalnya dengan cara mengisi teknik aksentuasi, mengurangi kepadatan *sabetan balungan*, menggandakan teknik *tabuhan*, pengisian vokal, dan lain sebagainya
2. Mengubah bentuk, dari sebuah bentuk lagu atau gending yang memiliki bentuk tradisi yang baku, diubah sesuai dengan selera sehingga menjadi bentuk baru tetapi tetap esensial.
3. Alih fungsi, fungsi teknik instrumen (*ricikan*) maupun peran instrumen diaplikasikan ke teknik dan peran lain. Sebagai contoh misalnya *tabuhan cengkok genderan* tetapi dimainkan dengan *ricikan bonang*
4. Alih sumber, dari vokal menjadi instrumen, dan sebaliknya. Implementasinya dengan teknik instrumen tetapi melagukan sebuah *tembang* atau lagu instrumental yang *ditembangkan*.

## Penciptaan Karawitan Iringan

Seni karawitan memiliki daya ungkap yang cukup untuk menumbuhkan rasa seni melalui media suara. Unsur-unsur yang ada di dalamnya penuh kandungan artistik yang sangat mungkin dimanfaatkan sebagai iringan seni pertunjukan lain, seperti seni *pakeliran*, seni *kethoprak* (sejenis drama daerah), dan seni tari. Ketika seni ini dimanfaatkan sebagai iringan, tentu saja akan mengalami perubahan atau transformasi dari aslinya. Paling tidak akan terdapat 'paksaan' tertentu karena diikat oleh kebutuhan yang diiringi.

Ada dua jenis karya iringan, yaitu iringan normatif (sejalan dengan yang diiringi) dan iringan ilustratif (peran latar belakang). Pada kerja penciptaan iringan normatif maupun sebagai ilustrasi, langkah yang dikerjakan antara lain: a) mengamati konsep garapan pihak yang diiringi, b) mengenal ragam gerak atau pun *sabet*, c) menyesuaikan tema garapan, dan d) memahami ekspresi *pengadegan*. Adapun proses penciptaanya sebagai berikut :

- 1) Mengambil nuansa *pengadegan* yang dipadukan dengan nuansa karakter gending yang relevan.
- 2) Menentukan tebal tipis volume permainan (teknik *tabuhan*).

- 3) Memilih warna suara instrument sesuai dengan suasana *pengadegan* dalam bentuk vokal, instrumental, maupun campuran.
- 4) Menggunakan sumber bunyi lain di luar *ricikan* gamelan sesuai dengan nuansa garapan.

## Penciptaan Karawitan Mandiri

Seni karawitan dapat dijadikan sumber ide *garap* yang sangat luas. Mulai dari penggarapan tradisi, inovasi sampai pada penciptaan baru. Ketika komposer muncul hasrat mencipta, tentunya ingat mencari kebaruan sesuai dengan selera yang dikehendaki. Langkah yang dikerjakan tidak jauh berbeda dengan penciptaan seni karawitan iringan. Karawitan mandiri secara penuangan idenya lebih leluasa, karena tidak terikat oleh pihak lain, kecuali ada pembatasan pesanan dalam bentuk tema penggarapan. Cara mewujudkan karya tersebut antara lain:

- 1) Menentukan tema garapan sesuai dengan tujuan penciptaan.
- 2) Menentukan jenis penyajian seperti karawitan lengkap atau minimalis.
- 3) Memilih *ricikan* (instrumen) dan atau vokal sesuai dengan tema garapan.
- 4) Menggunakan idium lama atau pun baru.

## Penutup

Pada hakekatnya pengkaryaan dalam seni karawitan hampir sama dengan yang dilakukan oleh para komposer musik barat. Dikatakan ada perbedaan karena budaya karawitan memang agak lain dengan budaya musik. Para *pangrawit* (musisi) ketika menyajikan sebuah lagu (*gending*), secara tidak sadar sudah melakukan jenis penciptaan, terlebih pada pemain instrumen *garap*, karena tuntutan instrumen *garap* harus dapat menciptakan kebaruan *cengkok* (motif) yang muncul secara tiba tiba. Improvisasi yang sering muncul dalam frame *padhang ulihan* merupakan kecerdasan bagi *pangrawit*. Namun demikian karawitan dapat juga dijadikan sumber ide penciptaan yang sejajar dengan komposisi musik.

## Daftar Bacaan

- Sachari, Agus. 2002. *Estetika Makna Simbol dan Daya*. Bandung : ITB.
- Hastanto, Sri. 1991. “Karawitan Serba – Serbi Karya Ciptanya“ dalam *SENI: Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni I / 01*.
- Wijaya, Putu. 1992. “Tontonan”, *SENI: Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni II / 01*.
- Miller, Hugh M. 1971. *Introduction to Music: A Guide to Good Listening*. Phillipines: Graphic Art Inc.
- Sumaryono. 2013. *Kepeloporan Ki Wasitodipuro/Ki Tjakrawasita, Ki Laras Sumbogo dalam Kehidupan serta Perkembangan Seni Karawitan di Yogyakarta*. Yogyakarta: Dinas Kebudayaan DIY.
- Suseno, Franz Magnis. 2001. *Etika Jawa: Sebuah Analisa Falsafi tentang Kebijaksanaan Hidup Jawa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Trustho. 2005. *Kendang dalam Tradisi Tari Jawa*. Surakarta: STSI Press.





Seniman dan Proses Kreatif  
Penciptaan





# Catatan Seorang Homocreator: Menulis Lakon, Lakon ‘Carangan’, Pertunjukan Teater Wayang Kontemporer

Arthur S. Nalan

Institut Seni Budaya Indonesia Bandung

## Pengantar

Pertama kali bertemu Saini KM tahun 1978 ketika penulis menjadi mahasiswa angkatan pertama jurusan Teater ASTI Bandung (sekarang ISBI Bandung), penulis sudah mengagumi karyanya, khususnya cerita bersambung di surat kabar *Pikiran Rakyat* yakni serial *Puragabaya*. Ketika mulai membaca lakon-lakonnya penulis berharap besar ingin menjadi penulis lakon. Penulis bertanya padanya: bagaimana caranya ingin bisa menulis lakon yang baik dan berprestasi?

Dia hanya tersenyum, lalu jawabannya tidak diduga: disiplin waktu. Waktu itu penulis belum paham dengan jawabannya yang singkat itu. Namun jawabannya seperti sebuah *mantra* layaknya, tertanam di hati dan pikiran. Baru mencapai penghayatan yang dalam dan mengerti maknanya setelah 38 tahun lewat, ketika penulis berhasil meraih prestasi sebagai penulis lakon nasional (lakon *Sobrat* merupakan puncak prestasi penulis dalam penulisan lakon sayembara DKJ tahun 2004). Tanpa disiplin waktu mungkin prestasi tersebut tidak akan pernah diraih.

Mencatatkan ulang pengalaman bukanlah suatu yang tabu, karena sangat perlu sebagai gambaran untuk generasi yang akan datang. Pengalaman (*experience*) dipahami sebagai satu kejadian yang telah dialami, sebuah totalitas dari kesadaran sekarang (*titchener*), juga pengetahuan atau ketrampilan yang

diperoleh dari praktik atau dari usaha belajar (Chaplin, 1989: 179). Seperti pendapat Viktor Frankl dalam proses menemukan makna hidup dapat melalui pendekatan terhadap nilai-nilai pengalaman, yakni dengan cara memperoleh pengalaman tentang sesuatu-atau seseorang yang bernilai bagi kita. Pengalaman dahsyat, menurut Maslow, adalah pengalaman estetis yang dapat masuk ke dalam pendekatan pertama. Kemudian pendekatan kedua untuk menemukan makna hidup adalah melalui nilai-nilai kreatif, yaitu dengan “bertindak”. Di sini tercakup kreativitas-kreativitas seni, musik, menulis, penemuan ilmiah dan teknologi, dan sebagainya. Ke-irasional-an proses terciptanya karya seni sama dengan intuisi yang membimbing kita menemukan mana yang baik dan mana yang buruk (Boeree, 2006: 397-398). Pengalaman estetis dan nilai-nilai kreatif sebagaimana pendapat Frankl menjadi dasar pemahaman saya dalam menulis lakon.

Pengalaman menjadi penulis lakon sebagian kecil telah penulis tuliskan menjadi buku: *Inner Play: Metode Kreatif Menulis Lakon* (2014). Alasannya sepanjang yang penulis ketahui, belum ada seorang penulis lakon atau dramawan yang menuliskan pengalaman kreatifnya. Penulis memiliki guru dalam menulis lakon, baik secara langsung maupun tidak langsung. Guru langsung yaitu Saini KM pun belum menuliskannya, juga guru tak langsung (Arifin C.Noor, WS.Rendra, Putu Wijaya, Riantiarno, Camus, Ionèsco, Brecht, W.B. Yeats, Shakespeare). Namun harus diakui semua “guru” tersebut selalu memberi “spirit” sampai sekarang. Justru memelihara spirit itulah yang penting dilakukan oleh setiap penulis lakon atau yang ingin menjadi penulis lakon. Tulisan ini pun mempunyai tujuan memberi spirit yang siapa tahu dapat menjadi pendorong kreatif bagi siapa saja yang membacanya.

Menulis lakon bagi penulis merupakan salah satu tanggung jawab moral sebagai orang teater, di mana dasar pertimbangan lakon adalah “sumber cipta” pertunjukan teater dramatik, meskipun perkembangan teater di Indonesia telah mempunyai bermacam-macam cara serta menggunakan media ekspresi yang berbeda dan sangat tergantung kepada sutradaranya. Sebagaimana tradisi drama di Barat, dunia sastra (puisi, prosa, drama) bergerak dinamis, di Indonesia pun demikian. Hanya untuk drama sedikit berbeda, tidak banyak penerbit yang bersedia menerbitkan kumpulan lakon, berbeda dengan puisi dan prosa. Kondisi seperti itu tidak membuat penulis terganggu dalam kreativitas menulis lakon. Penulis akan tetap menulis dan menerbitkannya sendiri.

Beralih pada dunia seni pertunjukan di Indonesia, sebagaimana dicatatkan Philip Yampolsky (2006) dalam bukunya *Perjalanan Kesenian Indonesia Sejak Kemerdekaan: Perubahan dalam Pelaksanaan, Isi, dan Profesi*. Yampolsky meng-

gambarkan dinamika, pasang surut, dan cara pandang para seniman pelakunya. Hal ini menunjukkan kepada kita bahwa dinamika seni pertunjukan memberi warna terhadap kebudayaan Indonesia. Meskipun berlangsung pasang surut, tetap terjadi kontinuitas dan perubahan-perubahan yang signifikan terutama di dalam pertumbuhan dan perkembangan seni teater. Teater rakyat atau teater tradisional pun sesungguhnya mengalami proses tersebut, apalagi dalam teater modern. Dinamika tersebut memunculkan para aktivis baru seni dalam dunia teater yang terus bergerak dengan pilihan-pilihan media ekspresinya. Teater dramatik sudah lama tumbuh dan berkembang mencatat sejarahnya sendiri, teater *nir kata* atau teater tubuh berkembang menjadi pilihan media ekspresi beberapa seniman teater, teater musikal pun menjadi pilihan pula. Juga teater eksperimen yang secara eksploratif mencari wujudnya tengah berlangsung menjadi pilihan sebagai media ekspresi seniman teater, salah satunya adalah bentuk teater modern yang menggali inspirasinya dari kekuatan-kekuatan teater rakyat dan wayang.

Sebagai akademisi seni dan aktivis teater, penulis melakukan pengamatan holistik dan penelitian konsentrik terhadap dinamika seni pertunjukan, khususnya teater rakyat dan wayang. Penulis pun mencatat perjalanan pribadi sebagai *homocreator* (manusia pencipta) terutama di dalam proses penciptaan Wayang Kakufi dan Teater Wayang Sunda. Kedua bentuk teater ini menggali inspirasi dari kekuatan-kekuatan teater rakyat dan wayang. Selain itu, penulis tengah menjalani proses penelitian terhadap *Wayang Koma* (istilah yang diberikan kepada pertunjukan Teater Koma yang inspirasi lakonnya dipetik dari lakon wayang). *Wayang Koma* akan menjadi bagian dari pembahasan karena menunjukkan fenomena di dalam dinamika teater kontemporer Indonesia. Di mana dalam hal ini, penulis telah mempelajari proses kreatif Riantiarno sebagai penulis lakon *carangan* yang juga menjadi sutradara teater Koma melalui pelacakan terhadap proses mengenali-memahami-menghayati wayang.

Pada dasarnya proses kreatif sangat berhubungan dengan mental produktif. Mental produktif merupakan upaya pengembangan bentuk-bentuk artistik, terutama menghasilkan bentuk baru dalam karya seni. Bentuk baru sesungguhnya bukanlah benar-benar baru, tidak memiliki hubungan asal-usul, bahkan *a-historis*. Bentuk baru dalam seni selalu memiliki keterkaitan dengan seni sebelumnya, baik sebagai pengembangan maupun hanya sebagai inspirasi. Pencatatan tentang perjalanan kreatif sebagai *homocreator* seperti aliran sungai, di mana air mengalir dari mata air menyusuri sungai yang berkelok dan berbatu dan akhirnya sampai ke muara. Pendek kata, tulisan ini berkehendak menggambarkan proses kreatif dari hulu ke hilir tentang warisan leluhur yang bernama wayang, di

mana wayang bukan lagi lakon konvensional (dalam istilah tradisi disebut *galur*) tetapi lebih merupakan *carangan* (karangan) yang sangat *subyektif interpretatif* dari penciptanya. Juga wayang bukan lagi menjadi pertunjukan konvensional tetapi menjadi non konvensional yang berusaha menemukan format pertunjukan baru. Format baru pertunjukan yang memiliki tujuan mencari untuk menemukan maksud artistik (*artistic intensions*) dalam proses pembacaan tradisi dengan cara baru. Jhon Dewey dalam Eaton (2010: 19) mengatakan bahwa tidak ada seni tanpa seniman. Ia percaya bahwa jika sesuatu itu adalah produk alam, maka tidak akan dimasukkan ke sebuah museum seni. Bahkan, meskipun sesuatu itu indah, jika tidak ada seniman yang menciptakannya maka bukanlah seni. Dewey yakin bahwa seni adalah hasil dari proses kreatif-suatu proses yang melibatkan tindakan dan keinginan yang merupakan keharusan jika sesuatu akan disebut sebagai karya seni.

## **Penulisan Lakon sebagai Tradisi yang Hidup**

Sebagaimana di awal paparan bahwa menjadi penulis lakon merupakan salah satu yang penulis cita-citakan dan sudah diraih. Sebagaimana dikatakan Saini KM bahwa untuk menjadi penulis lakon kuncinya adalah disiplin waktu. Hal ini sudah penulis jalani dalam rentang waktu kurang lebih tiga puluh delapan tahun sampai sekarang. Waktu yang penulis pilih dalam tradisi menulis sekarang ini malam hari, di mana ketenangan lebih banyak didapat. Prosesnya berbagai cara, tidak seragam tergantung gagasan yang muncul. Gagasan dapat bersumber dari mana dan dari apa saja (kliping, bacaan, obrolan, peristiwa sehari-hari, dll). Gagasan tidak perlu dicari di tempat sepi atau ke puncak gunung. Gagasan justru dapat digali dari *inner mood* diri kita sendiri, pengalaman hidup keluarga, dll. Gagasan dimunculkan sebagai “mata air” yang akan dibiarkan mengalir, perlahan namun pasti, bergerak dan mencari ruang dan peluang. Penulis menyebutnya *ruminasi fiksional* artinya pemamah biakan imaji-imaji pemanggungan. Ketika kita menulis, sebaiknya kita membayangkan seperti kita sedang melihatnya langsung di atas panggung.

Menulis lakon memang sangat tergantung dari gagasan yang dikembangkan, kemudian pengembangan gagasan tersebut dapat dirancang dalam sebuah rancang bangun atau Garis Besar Lakon (GBL) yang terdiri dari: tokoh, peristiwa, dan tema. GBL merupakan *guideline* bagi penulisan lakon selanjutnya. Proses menulis memang memerlukan *ruminasi fiksional* yang perlahan tapi pasti, kemungkinan besar rancang bangun berubah itu lebih banyak terjadi. Biarkanlah itu terjadi, karena ketika menulis konsentrasi terhadap imaji-imaji liar sekalipun

tak dapat dibendung. Biarkanlah terjadi *flow* (mengalir) seberapa banyak yang dapat dikeluarkan. Setelah itu dibaca kembali dan ditulis ulang, mungkin ada yang dibuang dan atau ditambah, semuanya bisa berubah untuk mencari bentuknya. Proses menulis lakon tidaklah satu kali menulis lalu menjadi selesai. Menulis lakon adalah proses menciptakan *realitas baru* yang berbeda dari realitas yang sesungguhnya sebagai sumber.

Pengalaman menulis lakon yang penulis lakukan dibagi menjadi tiga bentuk ekspresi lakon, yaitu lakon anak-anak, lakon tunggal (monodrama), dan lakon lengkap. Ketiganya masih penulis tulis sampai sekarang.

## **Lakon Anak-Anak**

Lakon anak-anak adalah lakon untuk anak yang memiliki tujuan mendidik dan menghibur. Lakon anak memiliki kekhasan gaya penulisan, biasanya penuh nyanyian, tarian, pengadegan yang imajinatif, serta dialog yang mudah diucapkan dan dihafal. Sebagai contoh, penulis ingin memaparkan secara singkat proses penulisan lakon *Si Badul dan Anak Ondel-Ondel* (2003).

Ketika Dinas Kebudayaan DKI Jakarta membuka sayembara lakon anak-anak, penulis mengirimkan lakon *Si Badul dan Anak Ondel Ondel*. Pertimbangannya dari judul lakon akan membuat penasaran juri. Lakon ini ditulis dengan menggabungkan dua gagasan, yakni lagu *Ondel-Ondel* dari Benyamin S dan perjalanan spiritual pantun Sunda: *Mundinglaya Dikusumah*. Penulis menciptakan tokoh Si Badul sebagai anak malas, kemudian setelah bertemu Anonomer dan Anononput (singkatan dari Anak ondelondel merah dan Anak ondel-ondel putih) melambangkan warna bendera Indonesia. Si Badul dibawa ke langit dalam perjalanan mencari Pohon Cita-cita. Perjalanan itu tidak mudah karena harus mengalahkan raksasa Mahamalas. Berkat bantuan Anononput dan Anononmer Si Badul berhasil mendapatkan Pohon Cita-cita. Akhirnya Si Badul tidak lagi menjadi anak malas tetapi menjadi anak rajin, sekolah dan membantu ibunya.

Menulis lakon anak-anak sesungguhnya lebih sulit karena penulis harus selalu berada dalam “logika anak-anak” yang penuh imaji dan kejutan. Pemilihan bahasa, lirik-lirik lagu dan irama yang dinyanyikan, rias busana yang dikenakan, topeng-topeng, dll. Demikian pula dalam *Si Badul dan Anak Ondel-Ondel*. Penulis meramu semuanya dengan tetap menjaga keutuhan struktur dramatik, karena struktur dramatik adalah kunci penting pengikat adegan demi adegan dalam sebuah lakon. Akhirnya tak sia-sia, ternyata *Si Badul* dinyatakan menjadi

pemenang pertama. Kini *Si Badul* sudah banyak yang memainkan, termasuk teater Tanah Air, salah satu teater anak-anak di Indonesia yang terkemuka.

## Lakon Monodrama

Istilah Monodrama tidak begitu populer dibandingkan Monolog. Sesungguhnya istilah yang tepat adalah Monodrama yakni drama yang dimainkan oleh seorang aktor (tunggal). Namun istilah monolog lebih populer karena sudah memasyarakat. Penulis mulai menggunakan istilah monodrama dalam kumpulan terbaru: *Manusia Aneh* (2014). Proses penulisan Monodrama ini berjalan cukup lama, karena gagasannya berdasarkan peristiwa-peristiwa aneh atau fenomena yang terjadi di masyarakat. Penulis menyebutnya sebagai *Monodrama Kontekstualisme*. Penulis ingin mencatatkan sedikit tentang proses penulisan monodrama yang berjudul *Sarbodin & Batu Kunci*.

Peristiwa dukun tiban Ponari yang menghebohkan kita semua, menjadi gagasan dasarnya. Manusia sudah tidak mempergunakan akal sehatnya lagi, percaya pada “kekuatan” batu yang ditemukan yang dapat mendatangkan kesembuhan. Lautan manusia mencari kesembuhan hanya karena “yakin” akan khasiat batu yang menarik karena memunculkan fenomena “pemanfaatan” situasi yang dalam pandangan penulis, bahwa ini sebuah peristiwa absurd. Peristiwa absurd inilah yang menjadi inspirasi penulisan lakon *Sarbodin & Batu Kunci*. Ponari menjadi Sarbodin dan batu yang ditemukannya menjadi batu Kunci (dalam monodrama dikisahkan batu yang ditemukan Sarbodin bergambar Semar).

## Lakon Lengkap

Lakon lengkap istilah yang penulis buat untuk pengganti istilah *fullplay*, karena lakon ini terdiri dari tiga sampai tujuh babak, serta belasan adegan. Penulis ingin menjelaskan secara singkat proses kreatif lakon *Sobrat* (2006):

Penulisan lakon *Sobrat* diawali dengan dua keprihatinan penulis terhadap kondisi rakyat kecil, yakni para *gurandil* (julukan bagi para penambang emas liar di gunung Pongkor Bogor) dan para TKW/TKI yang lebih banyak menderita daripada bahagia. Saya melakukan riset pustaka. Selain itu munculnya tokoh *Sobrat* (awalnya Sobat artinya sahabat namun terasa dan terdengar tidak ekspresif) karena peristiwa yang dialami pembantu penulis ketika remaja dulu bernama

Jaman. Penulis mendapat berita bahwa Jaman sekarang tuli mendadak setelah setahun menikahi gadis di kampungnya. Peristiwa tuli mendadak itu membuat penasaran, akhirnya penulis mendapat cerita bahwa biaya Jaman menikah hasil dari judi nomor, dan nomornya diminta dari jin penghuni sumur tua di bawah garasi rumah orang tua penulis. Jaman berjanji pada jin tersebut (datang melalui mimpi) mau menikahinya asal memberi nomor jitu. Akhirnya Jaman memasang nomor itu dengan uang yang dikumpulkan dari gajinya dan sumbangan dari penulis dan adik penulis karena alasannya untuk menikah. Nomor jitu itu membuat Jaman beruntung “tembus” dan menikahlah dia di kampungnya. Jaman sudah penulis anggap sebagai sobat atau sahabat, karena itu peristiwa yang dialaminya harus diabadikan dan akhirnya menjadi judul lakon.

Jaman yang tuli menjadi Sobrat yang mengalami perjalanan menjadi Kuli Kontrak (penulis mengambil persamaan dengan TKW/TKI pada saat sekarang). Di tanah yang dijanjikan yakni tanah Tapak Dara, Sobrat dengan kawan-kawannya bekerja sebagai Kuli Kontrak yang terjebak dalam pusaran nasib yang tidak menentu (seperti nasib para Gurandil). Adegan-adegan yang dibangun dalam *Sobrat* merupakan “perjalanan nasib manusia kecil” yang akhirnya melakukan tindakan nekad untuk keluar dari situasi yang membelenggunya karena dibantu Mongkleng (nafsu hitam manusia). *Sobrat* sebagaimana dikatakan WS Rendra waktu itu sebagai ketua dewan juri mengatakan: Penulis lakon ini tahu betul tentang desa dan manusianya. Hidup orang desa dengan segala kepercayaan dan etos kerjanya. Rasanya tidak berlebihan catatan WS Rendra tersebut, karena memang melalui *Sobrat* penulis sesungguhnya memotret “manusia desa” yang berhasil diserap di masa kecil ketika hidup bersama nenek di sebuah kampung di Majalengka (wilayah Cirebon). Tokoh Mimi sesungguhnya bagian dari kenangan penulis kepada nenek penulis yang memang dipanggil Mimi.

Kembali kepada penulisan lakon yang penulis lakukan, hanya disiplin waktu dan kesungguhan akan mengantarkan siapapun menjadi *homocreator* lakon teater. Penulis sampai hari ini masih terus mencoba menumbuhkan tradisi yang hidup dalam menulis lakon.

## **Wayang sebagai Inspirasi**

Wayang bagi orang Jawa –Sunda-Bali telah menjadi apresiasi seni sejak lama, terutama di kalangan masyarakat luas. Kemudian tumbuh dan berkembang dalam format-format baru yang memiliki sebutan bermacam-macam. Wayang telah menjadi tradisi yang hidup (*living tradition*) bagi masyarakat Indonesia.

Pengakuan UNESCO tahun 2003 merupakan pembuktian eksistensi wayang di dunia. Namun pengakuan tersebut dapat berubah bahkan dicabut apabila masyarakat penyangganya tidak mendinamisasikan wayang. Dinamisasi wayang dilakukan sebagai bentuk akuntabilitas seniman penyangganya yang tidak terjebak dengan nostalgia bentuk-bentuk ekspresi konvensional. Seniman penyangganya harus melakukan *out of the box* dengan didasari kegiatan riset yang menggunakan metode kualitatif serta pendekatan subyektif interpretif.

Penulis berasal dari kota kecil (Majalengka) yang berada di wilayah Cirebon, di mana terdapat ragam seni dan budaya khas bertebaran dan sejak kecil menjadi bagian dari hidup saya sebagai *anak gungclo* (sebutan bagi anak yang gemar menonton setiap pertunjukan). Pertunjukan apapun penulis tonton, hanya yang paling penulis sukai adalah wayang. Di Majalengka terdapat dua jenis wayang, yakni wayang kulit dan wayang golek. Selain itu kakek buyut penulis sering mendongengkan kisah-kisah wayang yang berisi ajaran nilai kebaikan. Saya masih ingat lakon yang sering dikisahkannya yaitu *Sukma Sajati*. Sukma Sajati adalah tokoh Semar ketika masih berada di Kahyangan. Berparas tampan dan sakti, namun karena memiliki tugas menjadi pengasuh para kesatria pembela nilai-nilai kebaikan, maka dia harus rela mengubah dirinya dalam penampilan yang dikenal sebagai Semar.

Selain tokoh *Sukma Sajati* alias Semar, lakon *Layang Jamus Kalimusada* berkisah tentang kastria jujur seperti Dharmakusumah alias Samiaji atau Yudhistira. Di dalam ajaran Islam, terutama dicerminkan oleh perilaku Nabi besar Muhammad SAW salah satunya adalah kejujuran. Ingatan tersebut menjadi *memory after image* (kenangan yang selalu diingat) menyerap ke dalam sanubari. Akibat logisnya, penulis merasakan cinta mendalam terhadap wayang sampai sekarang.

Komik wayang karya R.A. Kosasih menjadi bagian dari waktu luang penulis untuk membacanya, *gambar apung* (kalau di Jawa disebut gambar *Umbul*) menjadi bagian dari permainan (bahkan sampai hari ini penulis mengkolleksinya). Hingga menjadi mahasiswa Jurusan Teater angkatan pertama tahun 1978, ASTI Bandung (sekarang ISBI Bandung), penulis tetap menyempatkan menonton wayang golek, sandiwara wayang, wayang wong di gedung YPK Bandung dan gedung kesenian Rumentang Siang. Bahkan wujud kecintaan penulis pada wayang dengan cara mengkolleksinya sampai sekarang (wayang golek, wayang kulit Cirebon, wayang kulit Jawa, wayang kulit Bali, wayang Cepak Cirebon, wayang Pantun). Rumah penulis mirip “sarang wayang” karena di mana-mana ada wayang. Selain mengoleksi wayang sebagai hasil kriya seni yang sangat mengagumkan, juga sejumlah kamus wayang, buku wayang, literatur yang berhubungan dengan

wayang. Pendek kata wayang menjadi bagian tradisi yang hidup dalam diri penulis.

## Wayang sebagai Kreasi

Pengaruh “milieu” wayang ini berperan besar pada diri penulis untuk menjadikan wayang sebagai inspirasi, bahkan inspirasi yang tidak pernah mati. Tahun 2006 mendapat undangan dari panitia *Four day Literatur and Arts Festival* di Yunani, tepatnya di pulau Kreta. Bicara Yunani, bagi orang teater adalah tempat sakral yang melahirkan karya-karya lakon abadi, sejak Aeschilus sampai Sophocles. Mitologinya yang selalu jadi inspirasi para *homocreator* seni di manapun di dunia ini. Panitia hanya menanggung empat orang selama berada di sana, tiket mencari sendiri. Penulis bersama Wawan Ajen, Dodong Kodir (sekarang sudah almarhum), Suhendi Afryanto bersepakat untuk memenuhi undangan panitia Yunani. Kami mendapat bantuan dari Kedutaan Republik Indonesia di Athena. Duta besar dan salah seorang staf bahkan memberikan fasilitas peristirahatan dan penerjemah. Kami berangkat membawa wayang Kakufi (singkatan dari Kayu-Kulit-Fiber). Asal usulnya wayang Kakufi berdasarkan latar belakang kreatif penulis bersama Herry Dim dan Tavip dengan pembuatan *Gambar Motekar* (sekarang menjadi *Wayang Motekar*) di mana wayangnya berbahan plastik mika (*fiber*). Wayang fiber digabungkan dengan wayang golek dan wayang Kulit Cirebon yang penulis miliki. Musiknya gabungan musik “sampah” *lungsuran daur* karya Dodong Kodir dan musik komputer garapan Suhendi. Menggunakan layar Plastadim (singkatan Plastik Tavip dan Herry Dim). Maka jadilah wayang Kakufi pergi ke Yunani, negeri asal usul teater.

Lakon yang penulis buat dua buah *carangan* untuk pertunjukan dua jam, yaitu Bima mencari air kehidupan (*prawitasari*) dan Ruwatan Durga (*Sudamala*). Mengapa dua lakon tersebut yang dipilih? Penulis mempelajari karakter dan selera orang Yunani, yang gandrung heroisme, petulangan dan yang berbau mistis. Riwayat terciptanya dua lakon *carangan* tersebut, pertama untuk lakon Bima mencari air kehidupan (*prawitasari*) karena petualangan Bima yang berani masuk lautan dan bertempur dengan Ular Nemburnaga (penulis berharap similarisasi dengan kisah Hercules, yang konon lahir di Pulau Kreta. Di mana Hercules juga mengalahkan Naga berkepala banyak. Namun yang penulis tekankan adalah pertemuan antara Bimasena dengan Dewa Ruci, di mana penulis meminjam percakapan antara Nabi Muhamad SAW dengan Kafir Qurais yang meragukan kenabiannya. Selain itu terdapat keterangan bahwa lakon Dewaruci ini hasil tafsir kreatif dari Walisongo.

Serat Dewa Ruci diciptakan Walisongo pada hakikatnya mengibaratkan usaha ke arah tarekat, hakikat, sampai makrifat keislaman. Inilah suatu lakon yang menggambarkan sang Bhima atau Arya Sena mencari *Air Suci Perwita Sari Kayugung Susuhing Angin* (Air suci Perwitasari, kayu besar sarang nafsu), yang akan dipersembahkan kepada Pandita Durna sebagai syarat agar pendeta ini mau mewejangnya tentang *Ngelmu Jatining Jejer ing Pangeran* atau hakekat kedudukan (maqam) Tuhan. Dalam lakon ini Sang Bhima yang melambangkan seorang *salik* (ahli tarekat) dalam perjalanan tarekat dan suluknya untuk mencapai makrifat telah menemui godaan batin dari nafsu-nafsu dalam diri sendiri (Saksono, 1995: 147).

Kedua untuk lakon Ruwatan Durga (*Sudamala*), penulis berkesempatan mengunjungi Candi Sukuh dan mengaguminya, serta mencatat relief kisah Sudamala sebagai inspirasi. Di mana nama lain sadewa adalah Tangsen, Sadewa juga disebut Sudamala ketika berhasil membebaskan Mala Durga. Kepada Sadewa, Batari Durga minta agar dirinya diruwat, dengan harapan dapat kembali pulih menjadi cantik seperti ketika masih bernama Dewi Uma. Sadewa menyanggupi meruwat Durga setelah Batara Guru menyusup ke tubuh Sadewa. Akhirnya, dengan bantuan Batara Guru, Sadewa berhasil *meruwat* Batari Durga sehingga kembali pulih seperti asalnya, cantik jelita. Durga memberi nama Sudamala kepada Sadewa artinya orang yang berhasil mensucikan mala (Sujarwo, 2010: 981-982)

Kisah ini di dalam dunia pedalangan Jawa dianggap sakral dan sangat jarang dipertunjukan, justru karena itu penulis sengaja sajikan di Yunani yang lekat dengan dunia mitos dan mitis. Pendekatan ini sebagai upaya membangun komunikasi interkasi simbolik yang konvergen. Komunikasi konvergen dilakukan supaya mendapatkan derajat *homophili* yang sama antara tontonan dan penonton. Pertunjukan wayang Kakufi di pulau Kreta mendapat sambutan luar biasa, bahkan mereka bertanya tentang layar yang dipakai, bukan kain tetapi plastik putih. Penulis bingung menjawabnya, karena layar yang dipakai bahannya sama dengan wayang motekar milik Herry Dim dan Tavip. Penulis menjawabnya dengan mengingat keduanya menjadi layar *Plastadim* (Plastik Tavip-Herry Dim). Mengapa layar plastik itu mengagumkan mereka? Alasannya, karena umumnya layar terbuat dari kain dan lampu yang berada di belakangnya terlihat, sementara layar *Plastadim* ini tidak dan cahaya lampu jadi fokus. Mereka sangat mengerti alasan penulis, padahal kerahasiaannya dijaga bahwa sesungguhnya itu hanya layar yang terbuat dari plastik meja makan polos.



Gambar 1. Satu-satunya foto yang kami miliki ketika berpose dengan panitia *Four Day Literatur & Arts Festival* di Pulau Kreta dan seniman Wayang Yunani. Tahun 2006. (dok: pribadi)

Perjalanan mengalirkan kreativitas dalam wayang Kakufi tidak berhenti, setelah itu tahun 2008 mendapat undangan dari panitia *The First International Marrionette Festival Hanoi 2008*. Wayang Kakufi bekerjasama dengan wayang Ajen Parwapujangga milik Wawan Ajen, membawa rombongan yang cukup banyak karena mendapat bantuan biaya dari pemerintah pusat dan dukungan pemerintah Jawa Barat. Lakon yang disajikan masih Bimasena mencari Air kehidupan (*prawitasari*) hanya dikemas dengan menampilkan *panakawan* wayang golek Sunda (*Semar, Cepot, Dawala*). Adegan pembuka ditarikan oleh dua penari dengan memakai rias busana Topeng Cirebon dan mahkota *Cuwene* (gadis) pada upacara *Ngarot* Indramayu. Dua penari tersebut masing-masing membawa wayang Bimasena (kulit dan golek).

Rombongan sebanyak 10 orang. Pertunjukan menjadi pusat perhatian dengan mendapat penghargaan juri, antara lain: sutradara terbaik, dalang terbaik, penulis lakon terbaik, penata musik original terbaik. Selain itu berbeda sewaktu di Yunani, penulis membawa pendokumenter sendiri, semua agenda pertunjukan memiliki dokumentasinya.



Gambar 2. Adegan pembukaan wayang Kakufi (dengan label Wayang Ajen Indonesia) pada Festival Marionet di Hanoi, Vietnam 2008. (dok: pribadi)

## **Teater Wayang Sunda: Penjelajahan Kreatif**

Pengalaman sebagai *homocreator* yang terinspirasi dari wayang terus mengalir, yakni dengan membuat Teater Wayang Sunda (TeWaySun). TeWaySun sengaja dipilih nama yang mengesankan ucapan Cina supaya beda dari yang lain saja. TeWaySun berupa pertunjukan wayang kontemporer yang mencoba menjadi “budaya tandingan” dari bentuk wayang wong Sunda konvensional yang selalu banyak pemain. TeWaySun paling banyak hanya memakai sepuluh aktor, tergantung lakon yang dimainkan. Musiknya memanfaatkan kreativitas Dodong Kodir melalui musik sampahnya dan Suhendi Afryanto melalui musik komputer. TeWaySun memakai layar lebar di belakangnya dengan sajian multimedia (cuplikan *slide* atau animasi dan film yang relevan dengan lakon) yang digarap Joko Kurnain. Penulis menggabungkan aktor teater dan penari yang dianggap mampu menjiwai peran dari tokoh-tokoh wayang yang dimainkan. TeWaySun lebih berpeluang rutin tersajikan karena berhasil bekerjasama dengan Yayasan Sekar Nusantara pimpinan Nani Soedarsono yang bertindak sebagai sponsor. Yayasan Sekar Nusantara bergerak dalam melestarikan dan mengembangkan kreativitas yang bersumber dari wayang dan Babad juga sejarah, terutama Jawa.

Penulis melakukan tafsir kreatif terhadap lakon wayang *galur* dan membuat lakon *carangan* dengan memilih peristiwa dramatis dan gejolak batin tokoh. Lakon *Candrabilawa Layu* merupakan garapan TeWaySun pertama. Mengisahkan Salya yang menikah dengan Pujawati, namun merasa malu memiliki mertua Resi Raksasa buruk rupa, Begawan Bagaspati tetapi kesaktiannya yaitu Candrabilawa sangat diinginkan Salya. Candrabilawa akhirnya dimiliki Salya menjadi kastria tak tertandingi. Namun dalam Bratayudha kesaktiannya dikalahkan oleh rahasianya sendiri sebagai bentuk “penebusan dosa” pada mertuanya. Rahasia kelemahan Candrabilawa disampaikannya melalui dua keponakan yang dicintainya yaitu Nakula-Sadewa. Garapan kedua yaitu Lakon *The Song of Dorna*. Mengisahkan perang batin Dorna dalam menjalani hidupnya sebagai pendeta yang “salah tempat dan salah waktu dalam mengabdikan”, akibatnya dia mengalami kesedihan yang dalam ketika harus berpisah dengan bidadari kecintaannya Wilotama yang memberinya anak yakni Aswatama yang masih bayi. Dorna menjalani kesedihan berikutnya ketika dinyatakan Aswatama mati dalam Bratayudha, di mana dia baru percaya setelah mendengar langsung dari Samiaji (Yudhistira) yang dikenal tidak pernah berbohong. Padahal ucapan Samiaji belum selesai, bahwa Aswatama yang mati bukan Aswatama anaknya Dorna, tetapi hanya seekor gajah. Namun Dorna sudah terhanyut kesedihan, akibatnya dia kurang fokus dalam peperangan. Roh Ekalaya yang menyimpan dendam masuk ke tubuh Destajumena yang langsung menebas leher Dorna. Garapan *The Song of Dorna* menjadi sorotan media karena Dorna dimainkan bukan oleh penari tetapi oleh seorang aktor teater Tony Broer. Garapan ketiga yaitu *The Son of Magma*, lakon yang inspirasinya dari lahirnya Gatotkaca (*Jabang Tutuka*) dalam wayang golek. Penggunaan layar lebar ditiadakan. Lakon yang sangat populer ini ditafsir dengan adegan-adegan baru, para aktornya berpindah-pindah dari satu tangga ke lain tangga. Inspirasi digali dari permainan teater rakyat *Adem Ayem* dari Bayalangu Cirebon. Tujuannya menggambarkan perkelahian *Tutuka* (julukan Gatotkaca ketika masih bayi) terjadi di langit (*Mayapada*). Garapan ke empat *Mother Kunti*, lakon yang inspirasinya dipetik dari catatan pinggir Gunawan Muhamad berjudul *Kunti*, juga dari lakon *Karna gugur* yang bersumber dari lakon wayang golek *carangan* gaya Girihardja. Konflik batin Kunti yang didatangi kedua anaknya (Karna dan Arjuna) untuk minta doa supaya selamat karena akan berperang. Kunti perang batin karena Karna anak masa lalu dan Arjuna anak masa sekarang. Namun Kunti memilih mendoakan Arjuna karena berpihak pada kebenaran. Garapan ini hanya dimainkan oleh tiga orang, peran Kunti, Arjuna dan Karna. Masih ada dua rencana garapan TeWaySun yang lakonnya sudah ditulis tetapi belum digarap untuk dipertunjukkan, yakni lakon *Sastra Jendra* dan *The Song of Aswatama*.

Penulis menyadari benar bahwa wayang suatu kesenian tradisi yang memiliki multifungsi dan multidimensi, sebagaimana dicatatkan Susantina (2010: 344) di mana para pecinta wayang telah sependapat bahwa wayang bernilai tinggi (*adiluhung*). Nilai dan fungsinya yang serba ganda antara lain: nilai hiburan, nilai seni, pendidikan, ilmiah serta nilai rohaniah dan religius. Lambang yang mendunia. Atas dasar kemultifungsian dan kemultidimensian wayang itulah penulis memilih wayang sebagai fokus riset dan kreatifitas yang tidak akan pernah habis, asalkan kita kreatif. Sebagai contoh proses kreatif yang penulis lakukan dengan menggunakan metode pendekatan *action research* dapat digambarkan dalam penggarapan *TheWaySun* dalam lakon *The Song of Dorna*. Adapun tahapan proses kreatifnya sebagai berikut:

### **Menemukan gagasan**

Tokoh Dorna di dalam wayang golek khususnya diberi predikat sebagai tokoh penasehat dan guru Pandawa dan Kurawa sejak kecil, namun dalam perjalanannya Dorna memilih pangkat dan jabatan serta jaminan kekayaan dari Kurawa. Dorna seringkali digambarkan menjadi tokoh yang menjalankan politik adu domba (*divide et impera*) antara Kurawa dan Pandawa. Karakternya licik dan munafik, maka tidak heran perasaan benci penonton lebih banyak tertanam kepada Dorna (padahal sesungguhnya yang licik dan munafik adalah Sangkuni). Sangkuni dalam wayang golek jarang dimunculkan, justru yang banyak diperankan adalah Dorna. Sepak terjang Dorna menjadi relevan dengan karakteristik manusia yang paradoks dalam kehidupan sekarang (banyak orang yang pandai bahkan tokoh agama, tetapi munafik dan kadangkala licik). Hal ini menjadi gagasan awal yang kemudian dikembangkan menjadi lebih dramatis melalui pembacaan terhadap asal-usul tokoh Dorna. Dorna dikatakan berilmu, seorang pendeta, mengembara mencari jalan hidup yang lebih baik. Dorna dilindungi Dewa dengan diberi bidadari Wilotama sebagai pendampingnya dalam bentuk kuda terbang namun Dorna libidonya naik melihat kecantikan Wilotama, Dorna terbakar nafsunya. Wilotama digaulinya sehingga hamil, begitu tiba di tanah pengembaraan lahirlah seorang bayi laki-laki dan diberi nama Aswatama. Wilotama terpaksa pulang ke Kahyangan, meninggalkan Dorna dan anaknya. Dorna menanggung beban baru bersama seorang bayi dan akhirnya menitipkan diri di kerajaan Amarta menjadi guru Pandawa dan Kurawa. Pilihan hidupnya berjalan lebih dramatis lagi karena

dia memilih berpihak pada Kurawa (karakteristik manusia paradoks dijadikan ide garap). Dorna tahu konsekuensinya berpihak pada pilihannya itu, tapi dia perlu mendudukkan anaknya menjadi berpangkat dan dihargai. Juga dirinya yang akhirnya menjadi penasehat sekaligus panglima perang.

Latar belakang yang didramatisir juga tentang ketidak bijakan Dorna bersikap tak adil, ketika seorang kesatria bernama Ekalaya yang berbakat memanah ingin berguru padanya, tetapi Dorna menolaknya mentah-mentah. Dorna tahu kalau Ekalaya diterima sebagai murid kemungkinan besar akan mampu mengalahkan Arjuna murid yang dikasihinya. Dorna pura-pura menerima Ekalaya sebagai murid dengan satu syarat telunjuk kanannya harus dipotong. Ekalaya menerimanya dan rela memotong telunjuk kanannya. Namun apa yang terjadi, akibatnya Ekalaya jadi seringkali gagal memanah dengan tepat karena tangannya menjadi cacat. Hal ini membuat Ekalaya dendam sampai matinya. Arwahnya menjadi penasaran dan siap membalas dendam pada saatnya tiba (di dalam dramaturgi sering disebut adegan bayang-bayang (*forest shadowing*)).

Puncak peristiwa yang dipilih untuk didramatisir adalah kematian Dorna pada perang Bratayudha. Ketika itu Dorna tengah menjadi panglima perang di pihak Kurawa yang tak ada tandingannya. Kresna sebagai penasehat Pandawa merasa cemas, Kresna mencari cara supaya Dorna hatinya hancur. Kresna mendapat petunjuk ketika dikabarkan adanya seekor gajah dari pihak Kurawa bernama Aswatama mati. Maka diisukanlah bahwa Aswatama anak Dorna telah mati. Berita kematian Aswatama terdengar ke telinga Dorna, Dorna lemah hatinya, perasaannya tak menentu. Dorna penasaran mencari kebenaran berita, Dorna hanya percaya pada Samiaji atau Yudhistira yang terkenal kejujurannya. Pancingan Kresna mencapai sasarannya, Dorna mencari Yudhistira. Namun Kresna telah meminta Yudhistira untuk mengatakannya dengan perlahan bahwa benar Aswatama mati tetapi hanya seekor gajah. Ketika nanti sampai pada ucapan seekor gajah ucapannya dipelankan. Artinya Yudhistira tetap berada dalam kejujurannya dan tidak berbohong. Dorna akhirnya tiba menemui Yudhistira dan menanyakan tentang kebenaran kematian Aswatama. Yudhistira menjalankan apa yang disarankan Kresna, belum selesai perkataan Yudhistira, Dorna telah pergi dengan luka dihatinya, anak yang disayanginya mati. Pada saat itulah arwah Ekalaya memasuki tubuh ksatria Destajumena seorang panglima perang Pandawa yang dengan ayunan pedangnya memenggal leher Dorna. Dorna menemui ajalnya dengan tragis. Melolong memanggil-manggil nama Aswatama anaknya.

Tonggak-tonggak peristiwa tersebut (dalam dramaturgi disebut *gestus*) penulis pilih melalui struktur dramatik yang dikembangkan Freytag yang sengaja

dipinjam. Maka penulis menemukan gagasan untuk menggarap *The Song of Dorna*.

## Rancang Bangun Artistik

Artistik *The Song of Dorna* bertolak dari potensi kelokalan Cirebon yang cukup penulis akrabi, di antaranya batik Trusmi, tali rami, rotan biting, tikar pandan. Potensi kelokalan ini dicari dan ditemukan, bahkan untuk batik dipesan khusus motif *mega mendung* dengan latar warna-warni yang dibutuhkan untuk kostum. Setelah semua bahan mentah itu didapat, penulis membuat desain kostum yang digambar kembali dengan apik oleh Joko Kurnain.

Sementara kostum tengah dibuat, latihan dilakukan dengan memilih para pendukung yang terdiri dari aktor teater (Tony Broer) dan para penari terampil dan mahir (Nanan, Mas Nanu, Lina Kodel). Bertindak sebagai asisten Sutradara Sistriaji. Sedangkan Musik digarap dengan menggabungkan potensi Dodong Kodir dan Suhendi Afryanto. Musik *lungsuran daur* milik Dodong untuk menghasilkan efek-efek magis dan aksentuasi denting gemerincing, sedangkan musik komputer rancangan Suhendi untuk membangun rangkaian peristiwa dramatik perjalanan tragis Dorna. Penulis sengaja meminjam *irama tragis* yang dialami tokoh protagonis dalam drama tragedi Yunani yang penulis akrabi (penulis pernah memainkan *Antigone* karya Sophocles sebagai Haemon bersama Studi Klub Teater Bandung). Musik yang disusun Suhendi membangun suasana irama tragis tersebut, yaitu lagu *lara tangis* (lagu rakyat gaya Cirebon yang menyedihkan) ditembangkan oleh Masyuning (seorang Sinden mahir) untuk adegan perpisahan antara Dorna dan Wilotama. Wilotama pergi, Dorna menyesali perbuatannya dengan terpaksa harus membawa seorang bayi (*Aswatama*) mengembara tanpa ibu.

*Setting* sangat sederhana, hanya sebuah *level* di tengah panggung. Layar lebar dipasang di belakang untuk menampilkan multimedia. Tata lampu digarap sebagaimana telah dikonsepsikan dengan warna-warna dominan, yaitu merah untuk kemarahan emosional, biru untuk kesedihan, kuning untuk netral. Sengaja juga menambahkan *gunsmoke* untuk adegan dramatis, memberi efek visual yang menarik.

## Pertunjukan *The Song of Dorna*

Pertunjukan TeWaySun akhirnya berlangsung setelah melakukan latihan selama tiga bulan. Proses *trial and error* (gagal dan mencoba) telah dijalani dalam proses

latihan, memilih dan memilah dengan pertimbangan estetis dilakukan untuk menghasilkan sajian yang inovatif, non konvensional, bukan sajian konvensional.

Banyak orang menyaksikan (dua kali dipertunjukkan, di Bandung dan Jakarta). Di Bandung di Gedung Kesenian Sunan Ambu kampus STSI (sekarang ISBI) Bandung. Juga di Gedung Kesenian Jakarta (GKJ). Beberapa orang yang menonton yang masih berada pada *mindset* konvensional menganggap *The Song of Dorna* hanya akal-akalan dan pensiasatan penulis untuk membuat “wayang orang Sunda” yang baru bahkan cenderung merusak konvensi yang sudah ada. Namun yang berada pada *mindset* non konvensional menganggap penulis telah melakukan inovasi pertunjukan “wayang orang Sunda”. Penulis sendiri memiliki alasan membuat TeWaySun karena ingin menunjukkan bahwa “tradisi bisa dibaca dengan cara baru”.



Nalan. Aktor Pemeran Dorna Tony Broer. (Foto: Herman Effendi, 2006)

### **Wayang sebagai Inspirasi dan Kreasi bagi Riantiarno**

Sebagaimana dicatatkan dalam paparan awal, bahwa penulis tengah meneliti wayang Koma yang digarap oleh Riantiarno dari Teater Koma. Teater Koma telah menyadari benar bahwa wayang memiliki kemultifungsian dan kemultidimensian.

Realitas yang terjadi bahwa Teater Koma telah menggarap teaternya yang inspirasi dan kreasinya bersumber dari wayang sebanyak 11 Lakon. Suatu prestasi yang luar biasa dan pengalaman panjang yang dilakukan *homocreator* seperti Riantiarno. Adapun judul lakon Wayang *carangan* karya Riantiarno berjumlah 11 Lakon, dalam tahun yang mundur, yaitu:

1. KPK (Kalau Penguasa Kacau: Saduran dari Inspektur Jendral karya Gogol) (2015)
2. Republik Cangik (2014)
3. Republik Petruk (2009)
4. Maaf-Maaf-Maaf: Politik Cinta Dasamuka (2005)
5. Republik Togog (2004)
6. Republik Bagong (2001)
7. Kala (2001)
8. Semar Gugat (1995)
9. Suksesi (1990)
10. Konglomerasi Burisrawa (1990)
11. Wanita-Wanita Parlemen (1986)

Sebelas lakon tersebut dihasilkan Riantiarno dalam perjalanan panjang. Prosesnya dilalui melalui mengenali terlebih dahulu wayang (sebagai orang Cirebon) sejak kecil telah menonton wayang sebagaimana umumnya anak-anak di daerah Cirebon. Proses mengenali itu terus bergerak ke dalam proses memahami, di mana wayang memiliki “peluang besar” untuk ditafsir secara kreatif dengan cara-cara modifikasi atau inovasi. Riantiarno telah melakukan *makeover* wayang, mulai dari lakon sampai pertunjukan sebagai teater modern yang *urban* dan *hybrid*. Disebut sebagai teater urban karena disajikan untuk konsumsi masyarakat modern yang berada di ibukota guna memberikan hiburan yang sehat namun bernilai. Kesibukan masyarakat ibukota khususnya *highbrow* sebagai eskapisme (pelarian) dari kepenatan kerja mereka telah dibaca Riantiarno sebagai peluang besar. Disebut dengan teater *hybrid* karena di dalam bentuk pertunjukan merupakan *campursari* yang luar biasa, warna warni teater rakyat (ketoprak, sandiwara Cirebon (masres), sandiwara Sunda, dagelan mataram, dll.) dipadu dengan ramuan khas teater Koma. Ramuan khas tersebut berupa nyanyian, banyol, dan kritikan.

Proses menghayati, dilakukan Riantiarno dengan menyisir peristiwa-peristiwa aktual dan kontekstual menjadi ide penulisan lakon wayang carangannya.

Melalui lakonnya, Riantiarno banyak melakukan “perlawanan cara rakyat” yang khas wayang, di mana tokoh-tokoh Panakawan sebagai protagonisnya. Riantiarno punya alasan mengapa teaternya harus dekat dengan persoalan kerakyatan, harus akrab dengan kehidupan nyata.

“Teater adalah pemaparan pemikiran, kritik, dan otokritik. Salah satu upaya pencarian jalan menuju kebahagiaan. Teater bisa mengandung berbagai pertanyaan yang seringkali tak terjawab. Tapi teater harus akrab dengan masyarakatnya. Menjadi magnet, dibutuhkan sebab sumber teater adalah kehidupan dan alam semesta. Kisah manusia menjadi titik pusatnya. Kata kunci utamanya adalah *bekerja*. Keakraban dengan kehidupan nyata adalah sumber daya kreatif para seniman teater. Teater adalah investasi kultural jangka panjang, bahkan teater harus senantiasa bercermin, selalu berupaya meneliti kembali semua kekurangan dan kelebihan. Dan masyarakat adalah cermin yang bening bagi teater” (Riantiarno, 2011: 8).

Penulis mencatat bahwa Riantiarno telah mengenali wayang, memahami wayang, menghayati wayang, sehingga mampu melakukan tafsir kreatif dari lakon *galur* dalam konteks tradisi yang diapresiasi sejak kecil. Tafsir kreatif dilakukan dengan bentuk *makeover* (mengubah) dalam konteks *campursari* potensi teater rakyat terutama Jawa dan Sunda (Cirebon). Selain itu Riantiarno dengan sukarela memperlihatkan perpustakaanannya dan khusus referensi wayang (dari komik, cerita, kamus, buku, kliping, dll.) sangat memadai. Semua referensi itu Riantiarno jadikan sumber inspirasi dalam proses penulisan lakon wayang Koma.

Proses kreatif merupakan proses jiwa yang dilakukan seorang *homocreator*. Bagi penulis, Riantiarno seorang *homocreator*, hal ini sejalan dengan pendapat Rollo May: orang-orang yang kreatif mempunyai *keberanian* untuk mengikuti gagasannya dan melaksanakannya sampai selesai (Olson, 1980: 215). Proses yang dilakukan Riantiarno selama penulisan lakon hingga pertunjukan menggunakan cara-cara demokratis. Artinya terbuka masuknya gagasan, perbedaan, pandangan, namun tetap selalu dimulai dengan dialog. Bakal lakon yang telah ditulis Riantiarno dibicarakan dan diperkaya dengan gagasan tekstual juga gagasan pemanggungan melalui diskusi yang berulang-ulang. Tujuannya untuk mendapatkan “irama permainan” yang dapat dilakoni aktor dan dinikmati penonton. Terkadang lakon yang ditulis dapat berubah dalam proses latihan, berdasarkan “proses kreatif bersama”, di mana aktor menyampaikan hasil observasi dan eksplorasinya untuk memperkaya lakon yang akan dipertunjukkan (Wawancara dengan Riantiarno dan anggota Teater Koma, 26 Agustus 2015).

Keberanian Riantiarno dalam melakukan *makeover* wayang penting ditelusuri karena memiliki kekuatan kerakyatan yang kental. Panakawan diposisikan sebagai ordinat, bukan sub ordinat. Panakawan sebagai ordinat menjadi penting karena peranannya menjadi menonjol, meskipun kritik yang disampaikan mengandung sarkasme sekalipun tetapi dibawakannya dengan santai lewat banyolan dan terasa tidak menyakiti. Banyolan Panakawan ini seringkali dibawakan dengan cara dinyanyikan secara populer, misalnya nyanyian seorang penyanyi Rap. Selain banyolan disampaikan pula narasi yang berupa metafora yang patut menjadi bahan renungan, sebagai contoh dipetik dari lakon *Semar Gugat* (1995: 108-109):

### **Nyanyian sunyi jagat raya**

Berjuta Semar turun ke bumi, mengurung Semar/Berjuta Semar menyanyi, lagu tentang ekonomi/Berjuta Semar berdendang dan memetik keuntungan/Berjuta semar gentayangan dan dimanfaatkan bagi bermacam kepentingan/Berjuta Semar dihidupkan dan dibukukan/Berjuta Semar dipuja lalu dibakukan/Berjuta Semar jadi pujangga kraton, aromanya wangi/Berjuta Semar punya pabrik dan naik mersi/Berjuta Semar jadi pahlawan demokrasi/Berjuta Semar berwujud konglomerat dan monopoli/Berjuta Semar melukis dan membaca puisi/Berjuta Semar tak sanggup bikin kentut lagi/Ada pula Semar yang punya tahta dan kuasa. Dan seorang, hanya satu Semar/Yang miskin papa dan terhina/Satu Semar termangu di sana/Duduk di luar gerbang Amarta/Dikelilingi mereka yang setia/Semar termangu hingga akhir dunia.Tak ada yang tahu/Apa tengah ditunggu Semar Papa itu/Tak seorangpun tahu/Tak ada yang tahu/Lakon konyol, kisah tak berguna/Sia-sia menunggu Durga usai pesta.

Wayang itu cerminan kehidupan kita yang disajikan melalui lambang-lambang, khususnya para dalang telah memberikan yang terbaik buat kita. Giliran kita yang mewarisinya harus mampu juga menyajikan yang terbaik buat kita semua sesuai dengan manusia dan zamannya (Wawancara dengan Rinatiarno dan anggota Teater Koma 26 Agustus 2015 di Jakarta). Artinya wayang bisa ditafsir oleh siapa saja sesuai dengan kebutuhannya masing-masing. Antara Riantiarno dan saya memiliki kesamaan yakni menonton wayang sejak kecil, kemudian mengenali-memahami-menghayati wayang sebagai sumber penciptaan yang tak akan pernah habis. Sebagai sesama *homocreator* dalam konteks potensi kelokalan yakni wayang, Riantiarno telah melahirkan wayang Koma yang luar biasa. Penulis menggolongkannya sebagai pertunjukan teater wayang kontemporer.

## Penutup

Catatan tentang pengalaman dalam konteks kreativitas sangatlah perlu karena tidak jarang para *homocreator* (manusia pencipta) tidak menyadarinya. Tidak jarang biografi seniman ditulis oleh orang lain, senimannya itu sendiri mungkin tidak pernah memikirkannya. Perkembangan studi seni terutama di kampus-kampus seni dan kampus ilmu budaya menjadikan kajian biografi tumbuh dan berkembang. Hal ini sangat menggembirakan namun belum menjadi pilihan utama.

Penulis optimis bahwa kajian tentang seniman dengan kreativitas media ekspresi seni yang dipilihnya akan semakin banyak, sebab fenomena menuju ke arah kesadaran kajian biografi tokoh mulai tumbuh. Sebagaimana dikatakan Dewey bahwa tidak ada seni kalau tidak ada seniman.

## Daftar Bacaan

- Anwar, Saiful. 2005. *N.Riantiarno: Dari Rumah Kertas ke Pentas Dunia*. Jakarta: fttv-Ilkj Press.
- Boeree, C.George. 2006. *Personality Theories: Melacak Kepribadian Anda Bersama Psikolog Dunia*. Yogyakarta: Primasophie.
- Chaplin, C.P., 1989. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: CV Radjawali.
- Eaton, Marcia Muelder. 2010. *Persoalan-persoalan Dasar Estetika*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Groenendael, Victoria M. Clara. 1987. *Dalang Dibaik Wayang*. Jakarta: Grafitipers.
- Hoed, Benny H. 2011. *Semiotik & Dinamika Sosial Budaya*. Depok: Komunitas Bambu.
- Nalan, Arthur S. 2014. *Inner Play: Metode Kreatif Menulis Lakon*. Bandung: Prodi Seni Teater ISBI Bandung.
- Olson, Robert W., 1988. *Seni Berpikir Kreatif: Sebuah Pedoman Praktis*. Jakarta: Erlangga.
- Riantiarno, N. 2011. *Membaca Teater Koma: Lakon Sebuah Dinamika*. Jakarta: Teater Koma.
- Saksono, Widji. 1995. *Mengislamkan Tanah Jawa: Telaah atas Metode Dakwah Walisongo*. Bandung: Mizan.
- Sudjarwo, Heru S., Sumari, dan Undung Wiyono. 2010. *Rupa & Karakter Wayang Purwa*. Jakarta: Kaki Langit Kencana Prenada Media Group.

Susantina, Sukatmi, Djoko Dwiyanto, dan Wiwien Widyawati. 2010. *Ensiklopedi Wayang*. Yogyakarta: Media Abadi.

Suseno, Franz Magnis. 1992. *Filsafat sebagai Ilmu Kritis*. Yogyakarta: Kanisius.

Yampolsky, Philip (ed). 2006. *Perjalanan Kesenian Indonesia Sejak Kemerdekaan: Perubahan dalam Pelaksanaan, Isi, dan Profesi*. Jakarta Singapore: Equinox Publishing.

**Informan**

Riantiarno dan anggota Teater Koma (wawancara 26 Agustus 2015 di Jakarta).

# Penciptaan Wayang Lakon Drupadi Dewi Bumi dan Kesuburan

Kasidi Hadiprayitno

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

## Pengantar

Pemikiran ini bertolak dari lingkungan adat istiadat ritus padi yang sampai dengan saat ini masih dikenal hampir oleh masyarakat agraris di Indonesia terutama di daerah-daerah pedesaan, misalnya di Jawa, Sunda, Bali, dan lain-lain. Ritus padi adalah salah satu upacara menunai padi atau *panen* yang dikenal dengan *Mboyong Dewi Sri* ‘membawa Dewi Sri dari sawah ke rumah’. Dewi Sri ini dipercaya sebagai dewi keberuntungan dan kesejahteraan bagi para petani, sehingga pada saatnya dibawa pulang disertai dengan sebuah upacara tertentu yang disebut sebagai upacara *wiwit* ‘permulaan’. Artinya adalah permulaan akan adanya kehidupan baru yakni itu masa tanam padi. Masyarakat petani di pedesaan masih menyelenggarakan upacara padi sebagai satu hal yang penting. Biasanya diikuti oleh pesta seluruh warga desa untuk merayakan hasil panen yang melimpah, hal ini disebut sebagai acara bersih desa, *merti dusun* ‘memperindah dusun.’ *majemukan*, *rasulan*, *dekahan gedhen*, dan sebagainya. Peristiwa pesta panen tersebut seluruh warga masyarakat selalu merayakannya dengan berbagai kesenian yang berasal dari potensi wilayah tempat tinggalnya. Pertunjukan tradisional pun tidak pernah ketinggalan, paling favorit adalah seni pertunjukan wayang kulit purwa. Lakon yang dibawakan oleh dalang adalah *Sri Mulih* atau *Makukuhan*. Berdasarkan pengamatan dan studi yang selama ini dilakukan ternyata tokoh Dewi Drupadi dalam kisah *Mahabharata*-pun memiliki kualitas seperti Dewi Sri atau Dewi Poh Aci di Sunda (Kasidi, 2015). Berdasarkan studi yang dilakukan diperoleh satu

pandangan dasar untuk mencapai pada tahap penciptaan seni pedalangan. Studi awal berbagai sumber yang tersebar di masyarakat dalam bentuk mite, dongeng, literatur dan sebagainya. Secara kebetulan antara kebutuhan penciptaan serta materi yang berserakan di masyarakat memiliki keterkaitan dengan tujuan yang akan dicapai. Guna mengetahui lebih mendalam tentang keberadaan Dewi Sri dan Drupadi hubungannya antara kisah pewayangan dengan ritus padi, akan dipaparkan di bawah ini.

## **Konsep Drupadi Dewi Bumi**

Kebudayaan Hindu sebagai budaya yang terhitung tua diketahui telah begitu besar mempengaruhi kehidupan kebudayaan Indonesia, terutama dalam budaya Jawa. Secara genealogis hal itu telah diuraikan dan didata sedemikian rupa oleh Pegeaud (1967: 130-145), meliputi religi dan etik, sejarah dan mitologi, sistem metrum dan pengetahuan, seni, humanisme, hukum, folklore, adat istiadat, dan bunga rampai. Hal yang berkaitan dengan sejarah dan mitologi dengan konsep Drupadi Dewi Bumi termasuk dalam bagian mite pertanian yaitu kesuburan tanaman padi, sehingga keberadaannya dapat disejajarkan dengan dewi padi. Dewi yang khusus dalam hal ini lazimnya disebut Dewi Sri yang bersanding dengan saudaranya yang bernama Sedana (Pigeaud, 1967: 154-156).

Ganesan (1981:191-196) menjelaskan bahwa Drupadi dapat disejajarkan baik peran dan fungsinya dalam budaya Jawa sebagaimana dengan peran Sinta dalam Ramayana. Keduanya disebut sebagai *pativrata* 'kesetiaan wanita utama kepada suaminya'. Keduanya dengan sepenuh hati dan jiwa raganya mengabdikan kepada suami, walaupun pada akhirnya harus membayarnya dengan mahal, yaitu terpaksa menjadi korban atas kesetiaannya sendiri. Sinta berpisah dengan suami karena perbuatan raja Dasamuka dari Alengka, yang justru mendapat penolakan dari Rama dan rakyat Ayodya, sedangkan Drupadi menderita luar biasa atas kebrutalan Dursasana dalam kisah *Pandawa Dadu*. Keduanya mendampingi suaminya dengan setia dan harus hidup menderita di tengah hutan.

Sinta pada akhir cerita harus berpisah dengan keluarga dan merelakan kehidupannya bersama Rama kemudian masuk ke dalam bumi menjadi bagian dari kesuburan tanah. Drupadi yang bersumpah selamanya tidak menggunakan sanggul kecuali dengan darah Dursasana, akibat dari perbuatan Dursasana di dalam kisah *Pandawa Dadu*. Bima sang pahlawan mampu menghantar Drupadi keluar dari sumpah serapah yaitu, dalam perang Baratayuda Bima membinasakan Dursasana dengan menusukkan kuku Pancanaka ke dadanya

serta meminum darahnya. Sisa darah Dursasana inilah yang dapat membersihkan noda perlakuannya atas Drupadi. Ketika Drupadi berkeramas di sungai Gangga dengan darah, maka air sungai itu menyatu dengan darah dan mengalir seluruh pertanian di kanan dan kiri lingkungan sungai, sehingga meresap sampai ke bumi, dengan demikian tanah pertanian mejadi subur berkat pembersihan diri Drupadi itu.

Berdasarkan dari kisah itulah dapat ditarik satu benang merah hubungan antara keberadaan Dewi Sinta dalam Ramayana dengan Dewi Drupadi dalam Mahabarata. Keduanya diidentifikasi dengan keberadaan dewi kesuburan tanah atau Dewi Sri, yaitu dewi padi. Oleh sebab itulah konsep pensejajaran tersebut dapat dipergunakan sebagai dasar menganalisis lebih jauh tentang keberadaan Drupadi sebagai dewi bumi. Tentu saja dibuktikan lewat berbagai lakon yang terkait dengan peran Drupadi serta perjalanan hidupnya selama mendampingi suaminya dalam rangka memenuhi panggilan jiwa sebagai *pativrata*.

### **Ritus Padi dan Drupadi: Belajar dari Masyarakat Tulung**

Ritus padi adalah sebuah upacara yang lazim dilakukan oleh petani menjelang memanen padi di sawah, dalam bahasa Jawa disebut upacara *wiwit* ‘permulaan, atau awal mula’ yakni kegiatan awal pada saat memulai menunai padi. Kegiatan *wiwit*, sampai dengan saat ini masih dilakukan oleh sebagian masyarakat petani pedesaan. Salah satu masyarakat yang masih setia dengan upacara ini adalah masyarakat Dusun Tulung.

Dusun Tulung berada di Desa Sri Hardono wilayah Kecamatan Pundong Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Sebagian masyarakatnya adalah petani. Walaupun tidak menutup kemungkinan sebenarnya banyak kegiatan lain di luar pekerjaannya sebagai petani, misalnya sebagai pegawai negeri, guru, pedang kecil atau buka warung, bengkel sepeda motor, buka usaha lain selain sebagai petani. Sulit rasanya membedakan petani dan bukan petani. Kebanyakan dari mereka jika ditanya tentang mata pencaharian hampir dipastikan jawabannya tentulah memilih sebagai petani. Orang yang bekerja sebagai pembagi hasil tanah garapan atau buruh pun mengaku sebagai petani, demikian halnya dengan penduduk yang lainnya. Hal seperti disampaikan Koentjaraningrat (1984: 194-198) bahwa situasi seperti disebutkan itu merupakan gejala yang sangat umum terjadi pada kehidupan pedesaan saat ini, orang sulit sekali menyatakan jenis pekerjaan yang mereka tekuni, disebabkan mereka sebagian besar tidak memiliki pekerjaan tetap. Misalnya sebagai seniman ketoprak, pengrawit,

wayang orang, dan sebagainya sebenarnya mereka memiliki penghasilan yang lebih menguntungkan daripada menjadi petani biasa. Tetapi saat-saat panggilan manggung itu tidak dapat dipastikan rutinitasnya, sehingga lebih aman apabila dinyatakan sebagai petani. Oleh sebab profesi pekerjaan yang lain hampir tidak terpikirkan di samping hanya sebagai petani saja. Sikap menerima keadaan yang telah dimilikinya atau sikap *narima ing pandum* 'menerima bagian hidupnya' adalah perilaku kesederhanaan yang terus dipertahankan. Demikian juga konsep gotong royong pun masih menjadi hal yang biasa dalam kehidupan masyarakat Tulung. Misalnya dalam pembuatan rumah, pengerjaan fasilitas umum, hajatan, dan sebagainya. Namun agaknya dalam alam sekarang ini konsep gotong royong menjadi terbatas sifatnya, artinya jika ada warga memiliki beban pekerjaan besar seperti membangun rumah, maka para tetangga akan melakukan ikut mengerjakan dalam tempo terbatas barang dua tiga hari, selepas dari itu tenaganya akan diperhitungkan sebagai buruh biasa. Hal ini merupakan suatu kebijaksanaan yang adil, karena jika seseorang terlalu lama dalam bergotong royong tanpa bayaran, dapat dibayangkan siapa yang akan menopang keuangan rumah tangganya sendiri. Barangkali gotong royong seperti ini tidak saja berlaku di dusun Tulung tetapi hampir di semua wilayah pedesaan saat ini, terutama di Bantul Yogyakarta. Keadaan situasi yang tampak adalah semua penduduk telah menikmati kemerdekaan serta gelegar pembangunan selama pemerintahan yang terdahulu.

Tradisi *wiwit* yang menjadi pokok pembahasan dalam tulisan ini merupakan salah satu upacara yang berhubungan dengan ritus padi, yang hingga saat ini masih berlangsung pada masyarakat pendukungnya. Tradisi *wiwit* adalah salah satu upacara yang dikenal oleh masyarakat Tulung di samping upacara-upacara yang lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku religi pada masyarakat yang bersangkutan masih kuat dalam mempertahankan warisan budaya leluhur setempat. Panen merupakan rahmat yang paling berharga dari pemberian rezeki yang dalam kelompok masyarakat Tulung disebut *mboyong* Dewi Sri. Oleh sebab itulah masa panen dilengkapi dengan upacara khusus yang pada dasarnya berisi pernyataan atau representasi penghormatan terhadap sumber hidup yaitu padi atau beras yang dilambangkan dengan Dewi Sri, yang juga dipahami sebagai sumber rezeki.

Upacara *wiwit* ini dapat dipahami sebagai sarana mendatangkan Dewi Sri agar hadir di dalam kehidupan keseharian petani. Adapun maksudnya tidak lain adalah untuk memohon perkenan dan perlindungan keselamatan kepada Tuhan YME dalam memboyong panen padi pulang ke rumah, selanjutnya juga

pengharapan dan permohonan agar Dewi Sri berkenan menjaga kelestarian padi itu yang mereka simpan di dalam lumbung hingga musim panen mendatang. Sebenarnya upacara *wiwit* itu merupakan satu rangkaian semenjak petani menanam padi di sawahnya. Sebelum orang memanen seluruh padi, maka dibuatlah upacara pemboyongan padi lengkap dengan sesaji. Sesaji itu terdiri atas:

- (1) Nasi liwet seabuk berikut kerak atau *intip* nasi yang ditaruh di atas nasi liwet
- (2) *Air kendhi*
- (3) *Daun dadap srep*
- (4) Telor ayam kampung
- (5) Ikan asin/*gerah pethek*
- (6) *Sambal gepeng*, terbuat dari kedelai yang digoreng kemudian dikasih bumbu garam, cabe, kencur, ditumbuk dicampur dengan *gerah pethek* sejenis ikan asin kecil.
- (7) Sebongkok merang untuk menyalakan dupa atau kemenyan wangi
- (8) Kain selendang yang masih baru untuk menggendong Dewi Sri.

Setelah semua sesaji dipersiapkan barulah dibawa ke sawah, biasanya anak-anak kecil menyertai upacara ini dengan harapan akan menjadi gagak yang menyantap sesaji tadi. Seorang sesepuh kampung yang ditunjuk oleh yang punya sawah segera melakukan doa untuk pemboyongan tersebut. Beberapa padi hingga segenggam dipotong dengan alat yang disebut *ani-ani* selanjutnya disatukan dan digendong oleh seorang gadis yang bersih artinya dalam keadaan tidak sedang datang bulan atau haid. Sesampai di rumah, padi itu diletakkan di dalam *senthong* pedaringan, nanti setelah semua panen disimpan di dalam lumbung segenggam padi pokok Dewi Sri barulah disatukan di dalam lumbung tujuannya agar hasil panen tidak lekas habis sampai musim tanam yang akan datang.

Ada hal menarik dari penuturan seorang tetua dusun bernama Suwitorejo (76) bahwa upacara *wiwit* di samping untuk memboyong Dewi Sri ternyata salah satu yang menjadi sasaran doa adalah seekor singa berkepala gandarwa bernama Kala Bulkiya. Tokoh ini dikenal oleh petani sebagai penunggu sawah dan tegalan sekaligus penunggu Dewi Sri di sawah. Pemujaan dan sesaji yang dipersembahkan kepadanya adalah representasi dari pernyataan terima kasih para petani terhadap jasa-jasa yang telah menjaga tegal dan persawahan petani. Pada jaman dulu setelah upacara mboyong Dewi Sri secara masal akan diakhiri dengan *dekahan gedhen* atau *mejemuk umum*, dalam upacara *dekahan gedhen*

itu menanggapi wayang dengan cerita lakon *Sri Boyong* atau *lakon Makukuhan* yaitu cerita lakon wayang yang berkisah tentang asal muasal tanaman padi dan terjadinya Kala Bulkiya. Namun karena situasi ekonomi yang melanda hampir di seluruh Indonesia sejak beberapa tahun terakhir biaya *mejemuk* umum dialihkan untuk pembangunan prasarana umum di kampung mereka.

Berdasarkan dari uraian yang dipaparkan di atas dapat diketahui bahwa upacara *wiwit* bagi masyarakat Tulung merupakan kegiatan yang dilakukan guna meminta perlindungan kepada Tuhan Yang Maha Esa dengan sarana persembahan kepada Dewi Sri agar hasil panen terjaga. Walaupun tidak setiap orang sekarang ini melakukan upacara tersebut namun orang-orang tua dari dusun Tulung tetap melaksanakannya. Barangkali karena faktor komunikasi yang kurang dikembangkan berakibat putusnya nilai warisan budaya leluhur, apabila hal ini tidak diperhatikan dan diteruskannya tradisi *wiwit* ini, maka bukan tidak mungkin tradisi itu akan punah.

Mayoritas penduduk dusun Tulung beragama Islam, walaupun tidak semuanya menjalankan sholat 5 waktu. Ada anggapan dari kalangan terpelajar dan modernist bahwa tindakan upacara ritual yang diadakan oleh leluhur mereka adalah perbuatan mistik. Namun demikian mereka tetap menghormati para orang tua dan para leluhur, hal ini dibuktikan dalam keikutsertaan mereka dalam peristiwa itu. Hal ini tidak terlepas dari peran para orang tua menyampaikan tujuan dan maksud dari segala upacara yang mereka lakukan. Salah satu yang paling bijaksana adalah bahwa semua peristiwa sebagai peristiwa budaya warisan leluhur yang perlu dilestarikan dan dikenal oleh setiap generasi yang ada dan mengawal perjalanan sejarah dusun Tulung. Oleh karena itulah peristiwa ini justru dikemas sedemikian rupa guna perayaan desa yang disatukan dengan peristiwa nasional misalnya peringatan 17 Agustus hari kemerdekaan Republik Indonesia. Inilah sikap moralistik dan etik yang lebih bijaksana segenap warga dusun, satu pihak pewarisan budaya leluhur jalan terus, di lain pihak tidak bertentangan dengan ajaran agama. Secara halus peristiwa ini tidak memunculkan terjadinya konflik sosial yang tidak perlu dikawatirkan oleh semua pihak yang kadang menghembuskan isu yang kurang baik di masyarakat petani.

Bagi masyarakat dusun Tulung, upacara *wiwit* memiliki nilai positif yang perlu dilestarikan dan disosialisasikan kepada generasi penerus. Kemungkinan terjadi komunikasi budaya yang putus dapat ditekan sejak dini. Proses pewarisan budaya leluhur seperti ini bukan saja menjadi tugas dari dinas tertentu, namun justru menjadi tugas semua pihak yang merasa memiliki kepedulian terhadap nilai-nilai budaya bangsa sendiri.

## **Simbolisme Pertunjukan dan Dewi Sri Sebagai Simbol Kesuburan**

### **1. Simbolisme Pertunjukan Wayang Kulit Purwa**

Masyarakat petani pedesaan sampai dengan saat ini masih menyelenggarakan upacara-upacara yang berkaitan dengan padi. Adat kebiasaan yang berjalan menjadi ciri budaya petani yang disebut sebagai tradisi kecil di samping tradisi besar yaitu keberadaan kraton sebagai pusat kebudayaan.

Hal-hal yang berkaitan dengan sistem kepercayaan masyarakat petani dikenalnya berbagai macam upacara ritual. Semua itu dilakukan karena banyak hal di luar batas kemampuan serta akal manusia, sering sekali dituturkan di dalam mitos yang menggambarkan betapa besar pengaruh kekuatan di luar dirinya. Sehingga dengan demikian di samping religi agami Jawi dikenal pula adanya konsep dunia gaib yang dianggap ikut berpengaruh terhadap pekerjaan, nasib, rezeki, prestasi kerja, dan sebagainya. Misalnya kepatuhan terhadap tokoh-tokoh mitos seperti raja Mataram, Nyi Lara Kidul, penghuni dan penguasa Gunung Merapi, dan sebagainya. Kepatuhan mereka ini dipercayai karena senantiasa akan terlindung dari berbagai bencana, sehingga muncul ungkapan *ndherek hajad dalem* artinya mengikuti kehendak sang raja.

Mengapa mereka percaya sekali bahwa tinggal di selatan kraton Yogyakarta akan luput dari bencana lahar Gunung Merapi? Jawabannya tidak lain adalah disebabkan kepatuhannya terhadap raja Ngayogyakarta Hadiningrat dalam menjaga keseimbangan dengan tokoh mitis tersebut. Setiap waktu tertentu yaitu Mulud dan Bakda Mulud mengadakan upacara di lereng Gunung Merapi sebagai persembahan agar jika terjadi letusan tidak mengarah ke kraton Yogyakarta dan wilayahnya. Oleh sebab itulah jika ada bahaya letusan jarang muntahan lahar mengarah ke Selatan. Contoh kepatuhan terhadap sang raja tergambar pada upacara Suran ketika masyarakat menganggap ada sesuatu yang mengancam eksistensi mereka, yaitu akan ada *pagebluk* maka mereka pun menggantungkan nasibnya kepada raja. Dengan serta merta maka raja memerintahkan untuk mengadakan upacara keliling benteng Ngayogyakarta dan diikuti pusaka-pusaka kraton. Bencana pun hilang dan masyarakat merasa aman. Demikian pula dengan upacara jamanan pusaka-pusaka kraton banyak dikunjungi masyarakat untuk meminta air sisa siraman. Mereka percaya bahwa air itu akan menjadi daya magi tersendiri pada keberhasilan panen di waktu mendatang. Itulah sebabnya maka masyarakat dusun Tulung pun terutama yang tua-tua masih percaya terhadap hal-hal di luar batas kemampuan logikanya dalam rangka menghadapi permasalahan hidup. Bahkan sampai permasalahan nasional pun mereka pasrah

dan percaya akan hadirnya seorang tokoh yang akan mampu mengatasi berbagai macam kesulitan negeri, yaitu hadirnya sang ratu adil. Berbagai macam upacara dan ritual spiritual inilah yang hingga kini masih hidup di lingkungan masyarakat Bantul pada umumnya dan dusun Tulung pada khususnya. Bahwa di sana terjadi pergeseran-pergeseran nilai dan makna adalah hal sangat wajar seiring dengan kemajuan jaman dan lajunya proses globalisasi yang sulit dihindarkan.

## 2. Dewi Sri Sebagai Simbol Kesuburan

Uraian mengenai hal ini berkaitan dengan keberadaan Dewi Sri secara mitis pada kehidupan petani pedesaan. Pemahaman terhadap *jagad gedhe* dan *jagad cilik*, diketahui masih sangat dominan dalam kehidupan keseharian. *Jagad cilik* dipahami sebagai tempat tinggal manusia, binatang, dan tumbuh-tumbuhan serta lingkungannya. *Jagad gedhe* mengacu pada pengertian makro kosmos yang diasosiasikan sebagai supernatural yaitu sang *Murbeng Dumadi* atau Tuhan Yang Maha Esa penguasa jagad raya. Konotasi itu kemudian ketika makro kosmos menyatu dengan mikro kosmos dalam budaya Jawa disebut *manunggaling kawula Gusti*. Kemanunggalan inilah dalam kehidupan sehari-hari tercermin pada pola pemikiran sederhana, *nrima ing pandum* 'menerima apa adanya', dan perilaku yang lugu. Hal itu tampak pada pola kehidupan petani pedesaan yang dengan sabar memelihara lingkungan dan tanaman padi. Seperti diketahui bahwa tanaman padi itu secara perlahan-lahan tumbuh sejak dari tunas sampai dengan keluar bulir-bulir padi hampir pasti tidak dapat dipercepat waktunya. Penggarapan tanaman padi yang hati-hati akan menghasilkan padi melimpah ruah.

Ketika tanaman padi telah menguning, tibalah saatnya petani siap untuk memanennya. Sebelum panen dimulai terlebih dahulu dilakukan upacara *mboyong mbok Sri* 'memboyong Dewi Sri'. Sebagian padi dalam upacara tersebut dibawa pulang dengan menggunakan kain atau jarik yang baru. Pengambilannya menggunakan *ani-ani* 'alat pemotong padi' *Ani-ani* terbuat dari mata pisau yang pipih ditancapkan pada papan kayu sedemikian rupa sehingga enak dipergunakan karena ringan bobotnya. Perlakuan yang penuh kehati-hatian ini dimaksudkan sebagai penghormatan agar memperoleh berkah atas bulir padi yang melimpah. Kelak sebagian padi yang diupacarai ini akan dijadikan sebagai benih pada musim mendatang. Pada saat selesai memanen padi biasanya dilakukan upacara pesta seluruh petani pedesaan yang dikenal dengan *dekahan gedhen* atau bersih desa. Upacara dipimpin oleh kaum rois. Seluruh warga desa berkumpul dengan membawa masakan yang disebut *ambengan*. Mereka bersama-sama membaca doa demi keselamatan serta kesuburan tanah pertanian, dengan harapan masa-

masa panen yang akan datang lebih baik daripada sebelumnya. Usai berdoa diteruskan makan bersama dengan saling tukar menukar makanan yang mereka bawa.

Perlakuan istimewa terhadap padi dilakukan karena mereka menganggapnya sebagai Dewi Sri, dewi bumi dan kesuburan yang harus dijaga, agar tetap memberikan daya kehidupan sepanjang masa. Peristiwa *dekahan gedhen* ini merupakan penghormatan serta pelestarian lingkungan yang terus menerus diupayakan dan dilakukan oleh masyarakat petani di pedesaan hingga sekarang. Rangkaian upacara ini jika diselenggarakan pertunjukan wayang, maka lakon yang ditampilkan biasanya adalah lakon wayang yang berkaitan dengan dewi padi, misalnya Makukuhan, yaitu kisah tentang asal muasal adanya tanaman padi, atau Sri Mulih yang berisi tentang asal mula Dewi Sri menjadi dewi padi serta dewi bumi dan kesuburan.

### **3. Dewi Sri dan Drupadi**

Dewi Sri adalah anak seorang raja Purwacarita yang bernama Prabu Sri Mahapungung. Suatu ketika karena menolak untuk dijodohkan dengan raja raksasa yang bergelar Kala Pulagra, sang demi memilih meninggalkan negerinya dan mengembara sambil mencari jodoh sejati, yaitu seorang pria yang tampan seperti adiknya yang bernama Sadana. Pengembaraan Dewi Sri sampai di sebuah pedesaan yaitu di rumah Buyut Wangkeng. Waktu itu tengah musim padi hampir panen, sang dewi yang dikejar-kejar oleh Kala Pulagra lari melewati tanah persawahan, setiap tanaman padi yang dilewatinya mendadak menjadi subur dan bulirnya berlipat ganda. Buyut Wangkeng berusaha menolong namun tidak kuasa, tiba-tiba muncullah Sedana menolong mereka yang terdesak oleh raja raksasa itu. Sedana dengan kesaktianya yang luar biasa mampu membinasakan Kala Pulagra dan wadyabalanya.

Selanjutnya di tempat itulah segera dibuka lahan sebagai kawasan pemukiman yang berkembang menjadi kerajaan yang disebut Medang Agung dengan rajanya Raden Sadana. Berkat keberadaan Dewi Sri yang tinggal di sana, maka tempat itu menjadi subur sehingga cepatlah berkembang dan terkenal di seluruh penjuru jagad raya. Sejak saat itulah Dewi Sri dikenal sebagai dewi kesuburan. Versi lain ada yang mengatakan bahwa Dewi Sri adalah istri Batara Wisnu dewa kebahagiaan. Ia bergelar Dewi Sri Laksmi, bidadari tercantik di kayangan.

Dewi Sri adalah perwujudan dari Dewi Sri Laksmi, Sri Widawati, Sri Gati, dan Sri Lokati. Dalam jagad pewayangan sering dikenal dengan nama Dewi

Sri Triwati yang menjadi istri Batara Wisnu. Kisah lain menyebutkan bahwa kehadiran Batara Wisnu dan Dewi Sri adalah sebagai penjaga ketentraman dunia dan kebijaksanaan. Dewi Sri sebagai dewi bumi menjaga kesuburan dan kehidupan di dunia.

Dewi Sri ini menitis pula dalam diri Dewi Drupadi putri raja Cempala Prabu Drupada. Dewi Drupadi ini berpoliandri menjadi istri kelima Pandawa. Kisah latar belakang berpoliandri ini berawal kehidupan kadewatan pawidodaren berkaitan dengan zaman sebelumnya (Held, 1933:148). Kisahnya diawali Dewi Srigati yang bertapa agar dapat jodoh yang sesuai dengan pilihan hatinya. Berbulan-bulan Dewi Srigati melakukan tapa, hingga akhirnya Batara Sangkara utusannya Batara Guru mendatangi sang dewi untuk memberikan anugerah. Sang dewi mengatakan bahwa dirinya menginginkan menjadi istri kesatria utama yang diasahi oleh para dewa dan menjadi jago para dewa dalam menjaga ketentraman dunia. Ucapannya itu tidak segera dijawab oleh Batara Sangkara, bahkan diulanginya lagi sampai lima kali. Setelah itu barulah Batara Sangkara berucap bahwa kelak ketika Dewi Srigati menitis di dunia akan bersuamikan lima orang kesatria utama sebagaimana diinginkannya itu. Oleh sebab itulah sang dewi tidak juga bersuami, namun ketika menitis di dunia pada diri Dewi Drupadi, maka Dewi Srigati sekaligus memiliki suami lima orang kesatria yang dikenal dengan sebutan Pandawa (EWI, 1999: 1246-1247).

## **Drupadi dalam Pewayangan**

Nama lengkap Drupadi adalah Dewi Wara Drupadi. Dalam budaya Jawa pada umumnya serta dalam jagad wayang, nama memiliki arti tersendiri identik dengan suatu harapan atau karakter yang melekat pada diri pribadi pemiliknya. Dewi adalah sebutan untuk seorang wanita, Wara artinya yang terpilih atau utama adapun Drupadi diartikan sebagai anak Drupada. Kalau diartikan secara lengkap, maka akan mempunyai makna dia si wanita anak Drupada yang utama dan terpilih. Drupadi mempunyai nama lain yaitu Dewi Kresna artinya adalah wanita yang berkulit hitam. Seperti halnya Sri Kresna atau Prabu Kresna, warna hitam tidak hanya pada kulitnya tetapi tulang dan darahnya pun hitam, sehingga Kresna dimaknai sebagai *andheng-andhening jagad sotyaning bumi* 'tai lalatnya dunia manikannya jagad raya'. Oleh sebab itulah jika ada wilayah terkena bencana penyakit atau bahaya kematian akibat *pageblug* orang-orang aneh seperti Dewi Drupadi dan Prabu Kresna dapat berperan sebagai tolak bala pengusiran terhadap pengaruh buruk yang melandanya, sehingga tempat yang bersangkutan terbebas dari kutukan jahat.

Dewi Wara Drupadi adalah sebuah nama yang terkait dengan suatu peristiwa tertentu yang dialami oleh kedua orang tuanya, yang kemudian atas kelahirannya itu menjadi sebuah pengharapan untuk suatu keinginan. Kisah atau cerita tokoh yang bersangkutan akan melahirkan lakon-lakon wayang yang seluruhnya bermuara pada suatu era yang disebut jaman Kaliyoga (Sri Mulyono, 1978: 25). Tokoh Dewi Wara Drupadi walaupun tergolong bukan sebagai peran utama dalam peristiwa Bharatayuda, namun keberadaannya menduduki urutan penting bagi kemenangan pihak Pandhawa. Oleh sebab itulah tokoh ini dapat disejajarkan dengan tokoh sentral lainnya. Untuk mengetahui lebih jauh tentang tokoh Dewi Wara Drupadi dalam jagad pewayangan Jawa dapat dilihat dalam lakon Kelahiran Drupadi, Sayambara Drupadi, Drupadi Sumpah, dan Ubaya Drupadi. Berdasarkan studi yang telah dilakukan itu selanjutnya dipergunakan sebagai dasar penciptaan lakon wayang Drupadi Dewi Bumi.

### **Pergelaran Wayang Drupadi Dewi Bumi**

1. Adegan *flash back*, penyerangan Korawa dan Pandawa ke Pancala di bawah komando Pendeta Drona.

Adegan diawali dari *budhalan* para prajurit Hastina yang disebut sebagai adegan *kapalan*. Iringan yang digunakan jenis gending lancar yaitu Lancaran Gagak Setra. Setelah perjalanan prajurit Hastina sampai di Pancala, mereka pun disambut dengan genderang perang. Pertempuran kedua belah pihak tidak dapat dihindarkan lagi. Kehebatan putra-putra Pandawa dan Korawa sungguh luar biasa. Dalam waktu yang tidak begitu lama para kesatria telah menjadi tawanan musuh. Drupada raja Pancala segera maju ke medan laga mengamuk bagaikan singa kelaparan menerkam mangsanya. Pertempuran yang tidak seimbang antara Drupada seorang dengan Korawa dan Pandawa, membuat dirinya dengan mudah ditaklukkan dan dihadapkan kepada Pendeta Drona.

Drona	: O oo, gandha belgudhug monyor-monyor selikur dina gamana gapulengana, iki margane nggonku bakal ngudi tuwuh lara wirang karo kowe Drupada.
Drupada	: He Kombayana ya Drona, aja salah gawe kowe ningkes karo aku, yen nyata kowe satria sejati uwalana bebandanku, hayo adu dhadha kantaran bau genti milang tatu. Aja kaya bocah cilik srana nganggo tangane wong liya

Drona	: La apa rumangsamu kowe ya utama bebudenmu heh Drupada, kowe nggawe cintraka awakku nganggo tangane Gandamana, nistha endi karo tumindak kang wis alami iku. Nek hiyat aku males pati karo saiki, o o o lha gampang mijet wohing ranti. Nanging aku isih eling ala tanpa rupa kowe kuwi sedulurku nunggal guru, aku emoh tanganku reged dedosan merga mateni kowe. Kowe bakal tak luwari saka pangancamku iki, nanging ana sarana sing kudu mbok turuti kepiye Sucitra
Drupada	: Kabeh tumindakku kang wus kawuri yen diundhamana kaya ucapmu kuwi kaya tanpa guna. Kanggo kawibawanku uga kanggo yuwananing Pancala tak turuti Drona panjalukmu.
Drona	: Bagus Sucitra. Ngene aku iki senadyan wis diaku dadi guruning Pandawa la Korawa, nanging bakal sepira bombonging atiku nek aku mengku kawibawan kaya kowe iki. Nanging aja kaduk pati bela penampa, aku ora bakal njalukdadi ratu neng Pancala ora, nanging aku mung pingin duwe papan dhewe sing trep tak nggo anggegulang bab pamulangan lair ya batin tumrap murid-muridku kabeh. Mula kang saka iku tak jaluk rilamu bumi Sokalima tak jaluk. Piye Drupada
Drupada	: Ya aku sarujuk, Sokalima sak wewengkone tak rilakku dadi duwekmu salawase

2. Adegan pertama selesai disambung ilustrasi Drupada bersemadi di depan altar upacara persembahan api. Maka muncullah dari api itu seorang bayi perempuan dan laki-laki. Segeralah diangkat dari perapian dan diberi nama Dewi Drupadi sedangkan yang laki-laki diberi nama Trusthajumena. Kedua diharapkan kelak dapat membalas sakit hati Drupada atas penghinaan Drona.

3. Iringan masuk ke Ayak-ayak Lasem Pathet Nem untuk mengiringi jejer Pancala Prabu Drupada tengah bertahta di singgasana. Pokok pembicaraan adalah seputar sayembara pilih untuk memanahkan panah sakti dengan gandewa pusaka ke arah sangkar burung yang di dalamnya bertengger tiruan burung. Iringan gending Ayak-ayak terus gending Karawitan, dilanjutkan Ladrang Karawitan.

## Penutup

Bertolak dari uraian di atas dapat disimpulkan beberapa hal yang menarik untuk diketahui dan dilanjutkan pada kegiatan-kegiatan penelitian berikutnya. Ritus padi yang dikenal dengan istilah *wiwit* sebagai ungkapan terimakasih dan doa harapan kepada Tuhan atas berkah keberhasilan panen yang melimpah, dengan harapan kehidupan di masa yang akan datang akan semakin baik.

Kedudukan Dewi Padi yaitu dewi Sri adalah tujuan dari upacara yang dilakukan oleh petani di pedesaan di Jawa, Sunda, Bali dan sebagainya, yang disebut sebagai mboyong Dewi Sri. Rangkaian upacara dilanjutkan dengan pesta petani yang disebut *bersihdesa*, atau *mertidesa*. Kesempatan seperti inilah ditampilkan pertunjukan seni seperti pentas wayang, tari ninithowok, ronggeng dan sebagainya.

Keberadaan Dewi Drupadi dalam pertunjukan wayang diidentifikasi sebagai Dewi Sri, sehingga menjadi pusat perhatian dalam pesta tersebut menjadi tema cerita lakon wayang yang dipergelarkan.

## Daftar Bacaan

- Cassirer, Ernst. 1979. *An Essay On Man: An Introduction To a Philosophy of Human Culture*. New Hven: Yale University Press.
- Geertz, Clifford. 1973. *The Interpretation of Culture: Select Essays*. London: Hutchinson & Co Publisher.
- Kasidi. 2015. *Mitos Drupadi Dewi Bumi dan Kesuburan: Dasar-Dasar Perancangan Karya Seni Pedalangan*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Koenjaraningrat. 1980. *Pengantar Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyono, Sri. 1978. *Wayang, Asal-Usul, Filsafat dan Masa Depan*. Jakarta: Gunung Agung.
- Rassers, W.H., 1982. *Panji, The Culture Hero, A Structural Study of Religion Java*. The Hague: Martinus Nijhoff
- Suseno, Frans Magnis. 2005. *Pijar-Pijar Filsafat*. Yogyakarta: Kanisius.
- \_\_\_\_\_. 1991. *Wayang dan Panggilan Manusia*. Jakarta: Gramedia
- Tylor, E.B., 1871. *Primitive Culture: Research Into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Language, Art and Custom*. London: J. Murray
- Kayam, Umar. 2001. *Kelir Tanpa Batas*. Yogyakarta: Gama Media.

# Membaca Ulang “Metode I Mario” Mencipta Tari Kebyar

I Wayan Dana

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

## Pengantar

Sejak masuknya dunia seni tari di Indonesia dalam proses pembelajaran pada pendidikan formal, banyak referensi diacu dari sumber-sumber yang diperoleh dari Barat, seperti *Dance Composition and Production* (Elizabeth R. Hayes, 1964); *Dance Composition: The Basic Elements* (La Meri, 1965); *The Modern Dance* (John Martin, 1969); *A Primer for Choreographer* (Lois Ellfeldt, 1971); *The Art of Making Dances* (Doris Humphrey, 1977); *Dance Composition: A Practical Guide for Teachers* (Jaqueline M. Smith, 1985); dan *Moving From Within: A New Method for Dance Making* (Alma M. Hawkins, 1991). Bersamaan dengan pustaka-pustaka itu, lahir pula tulisan-tulisan tentang dunia penciptaan tari karya-karya putra Indonesia sendiri, seperti buku-buku yang ditulis oleh R.M. Soedarsono, Edi Sedyawati, I Made Bandem, I Wayan Dibia, Sardono W. Kusumo, S.D. Humardani, Bagong Kussudihardjo, Wisnu Wardana, Sri Hastanto, Sal Murgiyanto, dan R. Supanggah.

Sebagian besar hasil karya penelitian yang ditulis oleh para penulis ‘asing’ (Barat) di atas telah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia oleh pakar-pakar seni yang mendalami bidangnya. Tentu buku-buku tersebut menjadi jembatan para mahasiswa tari di berbagai perguruan tinggi seni di Indonesia untuk memperkaya wawasan dalam dunia penciptaan tari. Bahkan sebagian besar buku-buku itu menjadi referensi wajib bagi para mahasiswa seni tari dalam proses penyelesaian studinya. Paparan-paparan yang dimuat di berbagai pustaka tersebut memotivasi

dan menantang lahirnya gagasan-gagasan 'baru' para pembacanya terutama mahasiswa dan pengajar tari untuk digunakan dalam mengkaji proses penciptaan tari yang berkembang di lingkungan perguruan tinggi masing-masing.

Sebelum tari diajarkan di pendidikan formal di sekolah, mencipta atau menata tari telah berlangsung sejak masa lampau di lingkungan masyarakat etnik di Indonesia. Buktinya, beraneka jenis tarian hidup dan berkembang di tengah-tengah kehidupan budaya bangsa Indonesia hingga kini merupakan hasil karya para pencipta dari generasi masa lalu. Artinya, proses mencipta tari telah berlangsung dari generasi ke generasi dalam kehidupan bangsa Indonesia, termasuk di lingkungan masyarakat Bali.

Di Bali pada umumnya, proses pembelajaran seni, termasuk proses penciptaan, dilaksanakan di 3 (tiga) tataran utama yaitu di lingkungan keluarga dan masyarakat lokal secara turun temurun, lembaga pendidikan formal, dan *sanggar* atau studio-studio pribadi. Proses awal pembelajaran seni dimulai di lingkungan keluarga, *banjar* (dusun), serta *sekha* (perkumpulan atau organisasi kesenian) dalam konteks kebutuhan ritual. Di *sanggar* atau studio, proses pembelajaran seni lebih mengasah konsentrasi kekuatan keterampilan seni yang mengarah pada olah seni secara profesional. Di lembaga pendidikan formal seni seperti SMKI (SMK), siswa lebih terfokus mempelajari bidang seni yang mereka pilih sesuai dengan keterampilan atau bakat dan kecerdasan yang dimilikinya berdasarkan tata aturan yang ditentukan. Pendidikan di lembaga formal mengetengahkan proses pembelajaran seni secara terstruktur, sistematis, dan perpaduan pendekatan ekspresi, disiplin ilmu, dan multikultur. Mereka yang menyelesaikan pembelajaran di tingkat SMKI (SMK) dapat meneruskan ke jenjang pendidikan tinggi seni atau dapat memilih memperdalam dan mengasah bakatnya di studio atau *sanggar-sanggar* seni yang dianggap mampu memberi inspirasi untuk meningkatkan olah berkesenian serta metode penciptaan.

Proses pembelajaran untuk penguasaan dalam kepenarian dengan metode penciptaan yang dilakukan oleh para pencipta tari di masa lampau belum banyak dibicarakan atau bahkan ditulis dan dikaji sebagai kebutuhan dalam penciptaan tari. Mereka yang berjasa dan memiliki kemampuan mencipta karya seni diberi penghargaan kepadanya sebagai 'empu' di bidangnya masing-masing. Para empu seni di masa lalu yang mencipta dan melahirkan karya seni berkualitas serta monumental belum banyak diperbincangkan.

Salah satu empu seni yang layak diperbincangkan kembali adalah I Mario, penari dan pencipta Tari Kebyar di Bali. Ia memulai belajar menari di usia 6-7 tahun, sebaya dengan anak-anak mulai masuk SR (Sekolah Rakyat) atau SD

(Sekolah Dasar) kini. Bekal utama yang mendasar I Mario adalah penguasaan tentang tarian tradisi Bali yang mencakup pengolahan rasa dan pematangan isi tari atau *taksu* yang dimilikinya.

Tulisan ini akan menjelaskan metode penciptaan tari yang dilakukan I Mario sehingga mampu melahirkan karya-karya cipta seni tari yang hingga kini mengagumkan dan dianggap sebagai pelopor dan pembaharu serta kreator atau *change makers* dalam dunia seni tari Bali dan berdampak pada perjalanan sejarah tari di Indonesia.

Disadari sepenuhnya bahwa ketika I Mario mencipta tarian Bali yang inovatif dan menjadi *genre* seni pertunjukan tari Bali 'baru', belum ada buku-buku yang membahas mengenai penciptaan tari. Selain itu seni tari belum memasuki proses pembelajaran di pendidikan formal. Dapat diduga bahwa Mario mencipta tari berdasarkan atas penguasaan keterampilan dan pengetahuan yang diperoleh dari proses pembejarian secara turun-temurun dalam lingkungan keluarga guru-siswa, cantrik-mentrik melalui tradisi lisan. Kemampuan dalam penguasaan tarian tradisi Bali yang memuncak itu mendorong keinginan I Mario mencipta tari sebagai presentasi 'gaung' dari jiwa-raga yang meletup-letup.

Paparan-paparan yang tertuang dalam buku yang mengulas koreografi, memberi gambaran dasar untuk membaca ulang metode I Mario mencipta tari. Ia mencipta Tari Kebyar berdasarkan domain 'olah rasa', olah fisik, dan 'olah jiwa' menjadi satu kesatuan isi sajian yang harmonis pada karya ciptanya, mengungkap orisinalitas artistik yang tidak tertandingi kehadirannya hingga kini. Tarian Kebyar Duduk begitu membumi di antara banyak karya-karya kekebyaran yang beredar silih berganti di dunia seni pertunjukan tari Bali. Tarian ini diajarkan di lingkungan keluarga, *sekha*, *banjar* maupun di sanggar-sanggar seni, hingga menjadi mata pelajaran praktek di pendidikan kesenian formal. Oleh karena itu, dipandang perlu diketahui, dibaca ulang seluk beluk penciptaannya dan menarik untuk diperbicangkan.

## **Pembahasan**

Nama lengkap I Mario adalah I Ketut Marya. Penonton Amerika dan Eropa yang sangat mengagumi kepenarian serta karya-karya tari ciptaannya mengelu-elukan namanya dengan lafal lidah mereka. Marya dilafalkan menjadi Mario (Suartaya, 2011). Nama I Mario menjadi sangat dikenal sebagai seorang penari, pencipta tari, dan maestro tari Bali. Ia lahir pada tahun 1899 di Banjar Belaluan Denpasar-Bali, sebagai anak sulung dari 4 (empat) bersaudara dari seorang ibu bernama I

Mentog. Berbagai tantangan kehidupan dihadapi oleh keluarganya, seperti terjadi 'perang Puputan Badung' dan ketidakberhasilan alam pertanian yang berdampak banyak masyarakat Badung mengungsi ke luar daerah Badung, yakni ke Tabanan. Pada peristiwa ini diduga kuat keluarga Mario mengalami kejadian yang kurang menguntungkan. Ia pindah dan menetap menjadi abdi serta dibesarkan di *puri* atau Kerajaan Kaleran yang termasuk wilayah Banjar Lebah Tabanan.

Sejak usia belasan tahun I Mario telah menguasai tari-tarian klasik Bali, di antaranya Calonarang terutama karakteristik tarian Sisya, Tari Gandrung (sejenis Joged Bumbung yang ditarikan laki-laki), Leko, Tari Jauk, Tari Topeng, dan Gambuh. Penguasaan tarian klasik ini memotivasi dan menjadi bekal mendasar I Mario berolah rasa-j jiwa dan terus meniti karier di bidang seni tari dan tabuh, secara berkelanjutan hingga akhir hayatnya. Di Puri Kaleran-Tabanan, Raja Anak Agung Ngurah Made Kaleran mempercayai I Mario menjadi bendahara para abdi (Supartha, 1967: 19) dan tetap diijinkan mengembangkan bakat seninya sebagai penari klasik Bali. Atas titah sang raja itu, di tahun 1906 I Mario terus meningkatkan kepenariannya dengan berguru kepada Pan Candri dan I Salit, seniman tari dari Mengwi Gede (Kanwil. P dan K Propinsi Tingkat I Bali, 1978: 5). Pada masa itu, I Mario dikenal di kalangan seniman Bali dan di dunia penciptaan tari memiliki *Creativity Quotient* (CQ) atau hasil daya cipta yang luar biasa, (IQ) *Intelligence Quotient* atau hasil kecerdasan olah pikir yang mengagumkan, (EQ) *Emotional Quotient* olah rasa atau emosi yang matang, dan (SQ) *Spiritual Quotient* atau hasil dari olah batin dan jiwa yang hidup, memperkaya kepribadiannya. Berbekal dari kemampuan yang ditunjukkan melalui bakat, keterampilan, ketekunan, dan semangat yang pantang menyerah itu, mengantar I Mario menjadi penari kesayangan di Puri Kaleran Tabanan. Namanya semakin tenar dan dikenal di lingkungan *puri* maupun di organisasi-organisasi kesenian di luar *puri*. Pada saat itu Mario bergabung dengan *Sekha* Gong Pangkung. Ia menyatu padu dan bahu membahu dengan para penari lainnya, seperti I Gusti Rai Geredeg, I Nengah Gawang, dan I Wayan Cekeg. Aktivitas kepenariannya semakin teruji, sehingga ia bersemangat dan tekun belajar, berlatih, mendorong naluri bidang seni dan tabuhnya terus tertantang berkembang. *Sekha* Gong Banjar Pangkung ini menjadi 'kawah Candradimuka' I Mario dalam proses kepenarian dan penciptaan karya-karya tari sekaligus ikut mempopulerkannya.

Penguasaan dan pengalaman dalam menekuni tarian klasik Bali menjadikan I Mario sangat kental dan piawai di bidang seni pertunjukan tari Bali. Penguasaan dan pengalamannya memotivasi dia untuk mencari tantangan-tantangan atau ide-ide 'baru' dalam pengembangan dunia tari Bali sesuai jiwa jaman setempat.

Pada suatu kesempatan dalam pencariannya, Mario menyaksikan atraksi para pemain gamelan *Gong Kebyar* yang mengumandangkan tabuh-tabuh 'kekebyaran' di daerah Bantiran-Tabanan. Awalnya 'tabuh Kebyar' telah dimulai di daerah Buleleng (Bali Utara), yakni daerah Busungbiu dan Munduk di tahun 1914-1915 yang menggunakan Gong Kuna sebagai instrumentasinya dan *tabuh* atau lagu klasik diganti dengan *tabuh-tabuh* ciptaan 'baru' sebagai ekspresi eksplosif saat itu (Bandem, 2013: 71). Selanjutnya dari daerah itu, *tabuh-tabuh* 'kekebyaran' menyebar ke selatan sampai di daerah Bantiran-Tabanan.

Menyaksikan dan mengamati sajian *tabuh-tabuh* Gong Kebyar di Daerah Bantiran-Tabanan itu, imajinasi dan kreativitas I Mario terusik. Getaran rasa emosinya mendorong daya ciptanya meletup-letup tergugah bangkit. Berangkat dari gagasan 'pandang-dengar' sajian Gong Kebyar itu dan didukung oleh kemampuan penguasaan tari klasiknya, I Mario melakukan aktivitas kreatifnya. Ia melahirkan karya cipta seni tari yang dinamakan 'Tari Bantiran', karena ide awalnya diperoleh dari menyaksikan atraksi *tabuh-tabuh* Kebyar dari Desa Bantiran. Selanjutnya nama tarian ini disesuaikan dengan instrumen *tabuh* yang digunakan mengiringi, yakni Gong Kebyar, maka tariannya dinamakan Tari Kebyar (Jayus, 1980: 58). Kebyar berarti sinar atau cahaya. Dalam kehidupan sehari-hari kata-kata 'kebyar' di Bali dipakai untuk penamaan pergantian suasana yang terjadi secara mendadak, dari suasana gelap ke terang. Hubungkait 'kebyar' dengan penciptaan karya Tari Kebyar I Mario adalah berawal dari *tabuh* dan gong yang mengiringi, dimainkan dimulai secara serentak dalam tempo cepat dan keras, yakni *byarrrr....* yang kadang-kadang dapat mengejutkan penonton (Senen, 1976: 3).

Tari *Kebyar Duduk* diciptakan I Mario tahun 1920 berjarak kurang-lebih 10 tahun dari kehadiran *tabuh-tabuh* Gong Kebyar terutama di Desa Busungbiu dan Munduk yang menonjolkan permainan ritme yang kompleks dan disajikan melalui ungkapan gerak-gerak penabuh (pemain gamelan) yang meluap-luap (Bandem, 2013: 71). Koreografi Tari Kebyar I Mario seolah-olah mempresentasikan gerak-gerak pemain gamelan yang diekspresikan melalui improvisasi gerak-gerak indah liukan badan ke kanan dan ke kiri, didukung gerak transisi ritmis yang sebagian besar diragakan dengan gerakan berjinjit-jinjit setengah duduk. Dari peragaan ini, ciptaan I Mario akhirnya dikenal di kalangan masyarakat Bali dengan nama "Tari Kebyar Duduk". Dalam perkembangannya, penyajian Tari Kebyar Duduk ini menggunakan instrumen Terompong, maka tarian ini dikenal dengan Tari Kebyar Terompong (1925). Tari ini menjadi tonggak pembaharuan tari jenis 'kekebyaran' atau 'pemberontakkan' terhadap tarian tradisional di Bali. Tari ini mengungkap

suatu 'kebebasan' dan kedinamisan ekspresi gerak serta pemanfaatan waktu sajian yang padat. Artinya, karya cipta tari I Mario tidak saja terlihat pada wujud visual yang tersusun menjadi rangkaian gerak-gerak indah yang mampu melepaskan diri dari patron tari tradisi klasik Bali yang ada sebelumnya, akan tetapi tampak juga pada ungkapan isi garap tarinya yang mengekspresikan cita rasa budaya jiwa jamannya.

Secara singkat metode yang dijalankan I Mario dalam penciptaan Tari Kebyar Duduk, tahap-tahapnya dapat digambarkan: **Tahap pertama**, seorang pencipta tari terlebih dahulu memiliki bakat, kemampuan, dan *skill* atau keterampilan penguasaan teknik serta karakteristik tari klasik dengan baik. Artinya, seorang pencipta tari harus memiliki teknik serta pengalaman kepenarian yang matang. Sebelum berproses sebagai pencipta tari, mereka sebelumnya adalah berpengalaman sebagai penari-penari handal yang berbakat dan memiliki energi puncak di bidangnya. **Tahap kedua**, seseorang pencipta karya seni tari senantiasa memiliki gagasan-gagasan atau ide yang sangat menantang dari keberadaan di 'zona nyaman' yang dijalankan dalam kehidupan sehari-hari. Tantangan-tantangan bisa saja termotivasi dalam diri seseorang dari kebutuhan spiritual, keinginan akan keindahan, dan dorongan untuk komunikasi dengan sesama manusia, serta lainnya. Lahirnya tantangan itu bisa dari suatu obyek yang dilihat atau didengarnya sebagai pencerapan 'pandang-dengar' kemudian masuk dalam 'pengeraman' rasa. Dari 'pengeraman rasa' memunculkan kekuatan kreatif yang memompa pusat kreativitas terdalam dari diri seseorang pencipta. **Tahap ketiga**, ide yang berada dalam genggaman itu dilanjutkan dengan proses aktivitas kreatif berdasarkan kematangan ideologi yang dipegang sebagai pijakan kokoh penciptaan. Proses kreatif dan ideologi dalam penciptaan tari adalah dua hal yang senantiasa dipindahtanggankan, laksana tongkat estafet dari seniman-seniman terdahulu, kepada seniman dan pencipta-pencipta seni saat ini sedang berjaya. Sudah tentu I Mario dari pengalamannya melihat, menyaksikan, melaksanakan, dan meneruskan cara para gurunya mentrasformasikan serta mengungkapkan pengetahuan pembelajaran tari padanya, menjadi energi positif dirinya. **Tahap keempat**, berdasarkan proses kreatif atau pencarian, pengolahan secara berkelanjutan, dan dituntut ketekunan, maka terlahir karya cipta seni tari sebagai koreografi dalam bentuk 'tampak fisik' yang mewartakan olah rasa-jiwa dan pandang-dengar sebagai isi sajian sang penciptanya. 'Tampak fisik' ini sebagai hasil dari gagasan-gagasan yang menantang yang dapat disaksikan langsung oleh masyarakat penonton. Metode I Mario dalam penciptaan Tari Kebyar Duduk digambarkan dan dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Metode I Mario Mencipta Tari Kebyar

Metode penciptaan Tari Kebyar I Mario mengetengahkan tekanan bahwa olah isi dan bentuk berjalan paralel, walau tidak ada referensi yang menyebutkan demikian. Hal ini tampak dalam tahapan aktivitas kreatifnya tetap berpijak pada kemampuan penguasaan tari tradisi Bali yang dikuasai sebelumnya. Akan tetapi, dalam sajian isi dan bentuk yang diwujudkan antara dunia batin dan dunia nyata menjadi satu kesatuan sajian yang harmonis, sehingga karya Tari Kebyar yang dihadirkan memiliki *taksu*. Kehidupan manusia tergantung pada interaksi yang secara terus-menerus dijalankan antara alam batin dengan alam nyata (lahir). Dari alam lahiriah yang nyata ini selain diambil unsur pokok, seperti udara dan berbagai makanan, juga rasa pencerapan pancaindera. Proses pencerapan pancaindera (unsur pandang dengar: visual-audio visual, sentuhan, dan gerakan) yang terus-menerus memungkinkan dinikmati dunia sekitar manusia, seperti kehidupan alam semesta, benda-benda, antar manusia, dan berbagai peristiwa yang terjadi. Rangsangan pencerapan I Mario ketika menyaksikan atraksi *tabuh-tabuh* Gong Kebyar di Desa Bantiran-Tabanan menimbulkan dorongan sangat kuat dalam hasratnya untuk berbuat dan mengolah melalui berbagai macam perlambangan sebagai media berekspresi. Penggambaran manusia untuk menunjukkan simbolisasi atau perlambangan dapat dilakukan dengan *diskursus* dan *presentasi*. Simbol *diskursus* menggunakan kata-kata sebagai media untuk menyatakan semua pengalaman menjadi berarti. Simbol *presentasi* bersifat kiasan dan menyajikan esensi dari olah rasa dan kecerdasan dengan menggunakan daya

imajinasi maupun ilusi (Dibia, 2003: 1—2). Koreografi Tari Kebyar I Mario lebih berat penggunaan simbol *presentasi* yang sarat kepekaan perasaan, imajinasi, dan ketajaman pikiran sehingga menghasilkan karya ‘monumental’. Disebut monumental karena karya cipta Tari Kebyar Duduk I Mario, sejak diciptakan hingga kini menjadi identitas sebagai *new genre* seni pertunjukan tari Bali yang penuh daya magnet atraktif. Oleh karena itu, tidak berlebihan kalau oleh lingkungan seniman di Bali ia disebut memiliki kecerdasan olah pikir, ketajaman olah rasa atau emosi, kekuatan olah batin dan jiwa, dan hasil daya cipta yang luar biasa dalam bidang seni tari. Kekuatan daya cipta yang dimiliki itu menjadi dorongan transaksi dari alam batin diwujudkan ke dalam alam nyata sebagai sebuah hasil karya tari.

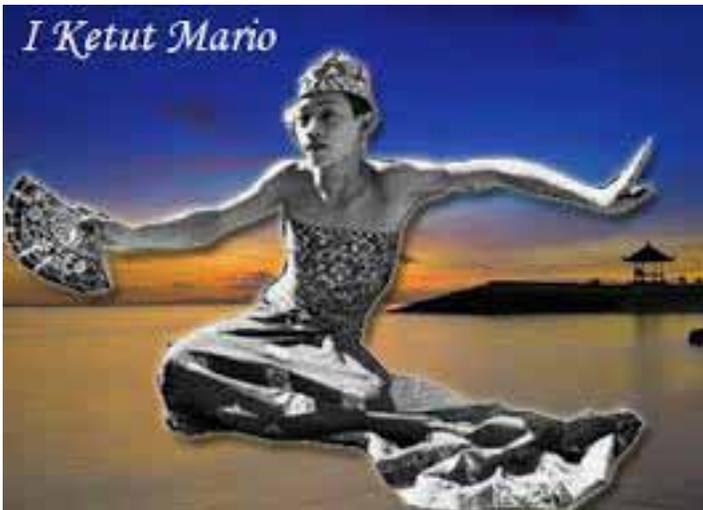
Seiring dengan semakin meluasnya ruang jelajah perjalanan Gong Kebyar ke seluruh Bali, nama I Mario semakin terkenal sebagai penari, pencipta tari, dan guru tari Bali. Dalam berproses itu, banyak puncak pencapaian gerak dari Mario yang sulit ditandingi seniman di masa kejayaannya hingga kini. Misalnya pilihan dari segi properti tari menggunakan kipas, *panggul* (alat pemukul) instrumen Terompong, busana memakai *kancut* dengan ukuran kain yang panjang dan sebagainya. Dalam pilihan gerak tari ciptaan Mario, properti tari tidak saja berfungsi sebagai alat semata, namun properti itu menyatu, saling mendukung dengan liukan-liukan gerak tubuh si penari ke kanan-ke kiri, bergerak melingkar, menyudut sambil berjinjit-jinjit setengah duduk bersila. Gerakan yang ekspresif-atraktif menyatu dengan pemain gamelan sehingga terkesan demonstratif-improvisatorik. I Mario dianggap empu tari, sebagai pencipta karakter gerak yang khas, keras, dan sekaligus atraktif romantis. Mario sengaja menciptakan *kancut* sepanjang 5 (lima) meter untuk menciptakan kesempurnaan keindahan gerak tari yang mampu menghadirkan desain-desain lanjutan dan mimik muka yang hidup. Oleh karena itu, seorang penari belajar kepada I Mario untuk Tari Kebyar Duduk membutuhkan waktu hingga berbulan-bulan hanya untuk belajar *ngampigan kancut* (menggerakkan permainan kain yang disebut *kancut*) dipegang dan dilepas oleh penggunaan gerak tangan kiri penari. Begitu pula dengan permainan kipas, ikut menjadi bagian yang memperindah desain-desain gerak Tari Kebyar Duduk ciptannya.

Kipas, dalam gaya Mario, biasa diputar dengan kesempurnaan gerak jari dengan pengolahan pergelangan tangan yang begitu rumit dan kompleks. Dengan kepiawian itu, Mario bahkan dikenal dalam setiap menciptakan tari 'kekebyaran' mampu mengekspresikan gerak-gerak dengan gesit, agresif, atraktif, dan keras sehingga banyak yang sepakat bahwa Mario itu adalah seniman sejati. Ia dikenang sebagai seorang maestro tari Bali. Selain menciptakan Tari Kebyar Duduk (1920), ia juga menyempurnakan Kebyar Duduk yang pada penyajiannya memainkan instrumen Terompong, sehingga dinamakan Kebyar Terompong (1925). Beberapa tahun berikutnya I Mario mencipta tari Tumulilingan Mangisep Sari. Dalam perkembangan berikutnya tari ini dikenal dengan sebutan Oleg Tambulilingan. Tari ini dipentaskan pertama kali akhir Juli 1951 di Peliatan, Ubud-Gianyar Bali, ketika John Coast dan Sekha Gong Peliatan menjamu sekitar 120 anggota Delegasi United Nations Organisation (PBB) usai mengadakan konferensi di Bali Hotel Denpasar. Di hadapan para anggota delegasi itu I Mario juga mempertunjukkan tari Kebyar Terompong bersama I Sampih, salah seorang muridnya (Adnyana Ole, 2002). I Mario, memiliki keunikan bahwa setiap mengajar Tari Kebyar Duduk di beberapa organisasi kesenian di Bali, ia memberikan variasi gerak yang berbeda kepada murid-muridnya. Yang diutamakan adalah *tetuwek* atau isian tarinya (Arini, 2010). Bersamaan dengan kepopulerannya itu, ia juga sempat mencipta Tari *Sambung Ayam*, *Ngejuk Capung*, dan *Burung Kakelik* yang diwariskan kepada dunia seni pertunjukan tari Bali.

Metode penciptaan yang melahirkan Tari *Kebyar Duduk* turut serta mengharumkan nama Pulau Dewata. Atas segala perjuangan dan keberanian dalam mewujudkan aktivitas kreatif itu, I Mario diberi tanda penghargaan dari berbagai pihak, di antaranya 'Piagam Wijaya Kesuma' dari pemerintah Republik Indonesia disampaikan pada tanggal 17 Agustus tahun 1961; Piagam Dharma Kesuma diberikan oleh Pemerintah Provinsi Tingkat I Bali disampaikan tanggal 17 Agustus 1980; Piagam Kesuma diberikan oleh Pemerintah Kabupaten Tabanan disampaikan pada tanggal 2 Oktober 1980; dan Piagam Tanda Kehormatan sebagai seorang seniman diberikan oleh Presiden Republik Indonesia pada tanggal 6 November 2003. Dari dunia seni pertunjukan, karya-karyanya senantiasa dipelajari dan diinterpretasikan kembali sesuai jiwa jaman masyarakat setempat. Kepekaan perasaan, imajinasi yang hidup, dan kecerdasan pikiran I Mario dalam dunia berkesenian telah melahirkan karya cipta sehingga namanya 'abadi' dan terus dikenang oleh para penggemar maupun pecinta gaya 'kekebyaran'.



Gambar 2. Kebyar Duduk I Mario (Sumber: endrone blogspot.com 2011/05)



Gambar 3. Tari Kebyar Duduk Karya Mario (Sumber: blogspot.co.id/2/2011/05)



Gambar 4. Kebyar Duduk I Mario (Sumber: [endrome.blogspot.co.id/2011/05](http://endrome.blogspot.co.id/2011/05))



**MARIO LE MAGE**

Gambar 5. Aktivitas I Mario saat melatih anak didiknya (Sumber: [endrome.blogspot.co.id/2011/05](http://endrome.blogspot.co.id/2011/05))



Gambar 6. Tari Kebyar Duduk Ciptaan I Mario Dewasa (Sumber: blogspot.co.id/2011/05)

Kejayaan I Mario, baik sebagai penari, pencipta tari, maupun guru tari terus menanjak dengan melakukan berbagai pertunjukan di berbagai daerah di Bali dan luar Bali. Tahun 1936 bersama Sekha Gong Sempidi melawat ke Yogyakarta; di tahun 1937 bersama Sekha Gong Penebel melawat ke Semarang Jawa Tengah; dengan Sekha Gong Peliatan ke Betawi (Jakarta) pada tahun 1938. Selanjutnya di tahun 1957/1958 I Mario berkat karya seninya itu, melanglang buana bersama Sekha Gong Banjar Pangkung Tabanan sebagai duta seni ke Perancis, Belanda, beberapa kota di Amerika, dan Kanada. Di Tahun 1962 dia diundang kembali menyajikan ekspresi-atraktifnya melalui Tari Kebyar Duduk-nya keliling Amerika bersama Sekha Gong Banjar Pangkung Tabanan. Di Amerika, I Mario diberi julukan 'The Great Mario' seperti diungkap oleh RM Soedarsono (1953).

Kepekaan rasa, ketajaman, dan kecerdasan pikiran yang mendorong aktivitas kreatif I Mario terus bergejolak melahirkan karya *cipta* yang 'abadi' di dunia seni pertunjukan tari Bali. Sejak kelahirannya, Tari Kebyar Duduk I Mario hingga kini tetap memiliki daya pikat dan daya tahan dari generasi ke generasi secara berkelanjutan dan lewat gempuran sang waktu. Di daerah Badung-Denpasar, karya Mario dipelajari dan diperdalam oleh I Wayan Rindi, penari yang menjadi kader tangguh penerus 'gaya' kekebyaran dan menjadi pelopor pelaksanaan festival Tarian Kebyar. Di daerah Gianyar, I Mario melahirkan seorang murid yang cukup tenar membawakan Tari Kebyar Duduk lewat berbagai

kompetisi tari Kebyar, yaitu Ida Bagus Oka Belangsinga yang terus menyebar luaskan tarian ini kepada generasi berikutnya ke berbagai daerah di Bali dan luar Bali. Mario-Mario kecil lahir lewat sajian Tari Kebyar Duduk di atas panggung sejarah seni pertunjukan Bali, mematri nama I Mario sebagai seniman ‘besar’ atau empu dan pencipta tari Bali tersohor sepanjang jaman.

Berdasar kesungguhan pikiran, aktivitas perbuatan Mario yang mampu melahirkan karya-karya monumental, Pemerintah Kabupaten Tabanan membangun Gedung Pusat Kesenian bertempat di jantung Kota Tabanan, sebagai tanda penghormatan atas jasa I Mario. “Gedung Mario” ini digunakan sebagai pusat aktivitas berkesenian yang senantiasa mengingatkan kepada generasi kini terhadap sepak terjang dan nama ‘besar’ I Mario di dunia seni pertunjukan Bali. Walaupun Mario telah berpulang, hasil karya ciptanya selalu dikenang, dipelajari, dikaji, dan dipergelarkan, dari generasi ke generasi sehingga terasa ‘tetap hidup’ dalam tampilan ekspresi karya-karyanya di setiap jaman.

## Penutup

I Mario meninggal tahun 1968 dalam usia 69 tahun. Tari Kebyar Duduk diciptakan melalui metode penciptaan secara praktis dan lebih mengedepankan imajinasi-imitatif dari sisi kekuatan ‘pandang-dengar’. Sisi olah perasaan atau emosi, telah dimiliki dan dikuasainya lewat penguasaan tarian klasik Bali yang sangat matang. Keterpaduan kedua sisi kekuatan itu mampu menuangkan dan mengolahnya sebagai dasar mencipta karya ‘baru’ di jamannya.

Berdasarkan ungkapan pepatah yang menyebutkan bahwa, ‘gajah mati meninggalkan gadingnya, harimau mati meninggalkan belangnya’, I Mario mati meninggalkan nama harum yang terpatri melalui sajian karya-karya cipta tarinya yang tersohor untuk dipelajari, diteruskan dari generasi ke generasi hingga kini. Secara komprehensif, metode penciptaan Tari Kebyar Duduk I Mario dibaca ulang berdasarkan dari referensi dan pendalaman yang diperoleh dari berbagai sumber, termasuk belajar menarikan, mengamati, memperdalam maupun mengajarkan Tari Kebyar Duduk. Sumber-sumber itu, dijadikan perekam kembali untuk pengayaan dalam mengkaji dan menggali jejak-jejak yang dijalankan I Mario di tahun 1920an.

## Daftar Bacaan

Bandem, I Made. 2013. *Gamelan Bali Di Atas Panggung Sejarah*. Denpasar: BP STIKOM Bali.

- Cahya, I Nyoman. 1990. "I Mario Perintis Pembaharuan Tari Bali" [Tesis]. Yogyakarta: Fakultas Pascasarjana UGM
- Covarrubias, Miquel. 1972. *Island of Bali*. Kuala Lumpur: Oxford University Press.
- Dana, I Wayan. 1996. "I Mario Pelopor Tari Kekebyaran Di Bali Awal Abad XX", dalam *SENI: Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*.
- Dibia, I Wayan. 2003. "Bergerak Menurut Kata Hati: Metode Baru dalam Menciptakan Tari" terjemahan dari *Moving From Within: A New Method for Dance Making*, Karya Alma M. Hawkins. Jakarta: MSPI
- Djayus, Nyoman. 1980. *Teori Tari Bali*. Denpasar: CV Sumber Mas Bali.
- Kanwil. P dan K Bali. 1978. *Riwayat Hidup Seniman-Seniwati Sekeha Terkemuka Daerah Bali*. Denpasar: Kantor Wilayah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Bidang Kesenian) Bali.
- Kebudayaan.denpasarkota.go.id/Selasa, 03 Mei 2011. "I Ketut Mario: Seniman Tari", Denpasar: [endrome.blogspot.co.id/2011](http://endrome.blogspot.co.id/2011).
- Senen, I Wayan. 1976. "*Teori Menabuh Gamelan Gong Kebyar*". Yogyakarta: Akademi Seni Tari Indonesia Yogyakarta.
- Suartaya, Kadek. 2011. "Tabanan Mengusung Mario yang Maestro Nan Virtuoso" [balipost.co.id](http://balipost.co.id)
- Sunarto, Bambang. 2013. *Epistemologi Penciptaan Seni*. Yogyakarta: IDEA Press Yogyakarta.
- Supartha, I Gusti Agung Ngurah. 1967. "Peranan I Mario Dalam Seni Tari Bali" [Skripsi]. Yogyakarta: Akademi Seni Tari Indonesia Yogyakarta.
- Zoete, Beryl de dan Walter Spies. 1973. *Dance and Drama in Bali*. Kuala Lumpur: Oxford University Press.



# Epilog



# Metodologi Penciptaan Seni

I Made Bandem

Institut Seni Indonesia Denpasar

Dalam rangka menggalakan kehidupan dunia seni di Indonesia, dewasa ini, terdapat beberapa masalah penting yang perlu mendapat perhatian serius dari para seniman, ilmuwan, dan budayawan. Masalah-masalah itu meliputi masalah penciptaan seni, pengkajian seni, penyaji seni, pengelolaan (manajemen) seni, dan pendidik seni. Kelima masalah tersebut terkait erat dengan profesi dalam bidang seni yang memiliki keunggulan masing-masing dan patut menjadi dasar pengembangan seni di tanah air dalam menghadapi dunia global.

Dalam buku *Paradigma Baru Pendidikan Tinggi Seni di Indonesia* yang dikeluarkan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional memberi definisi mengenai profesi dan kemampuan seni di atas sebagai berikut: *Pencipta seni* adalah kemampuan untuk menuangkan ide dan konsep seni ke dalam berbagai bentuk karya seni; *Pengkaji seni* adalah kemampuan untuk menganalisis beragam fenomena sosial budaya dan menuangkan hasil analisis dan interpretasinya ke dalam karya tulis ilmiah bidang seni; *Penyaji seni* adalah kemampuan untuk menampilkan karya seni secara kreatif, inovatif, dan profesional; *Pengelolaan seni* adalah kemampuan pengelolaan (manajerial) dalam berbagai kegiatan seni dan budaya; *Pendidik seni* adalah kemampuan untuk melaksanakan dan mengelola proses belajar mengajar bidang seni dan budaya (Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, 2004: 24)

Seni adalah kegiatan yang terjadi oleh proses cipta-rasa-karsa. Tidak sama, tetapi tidak seluruhnya berbeda dengan sains dan teknologi, maka cipta dalam bidang seni mengandung pengertian terpadu antara kreativitas (*creativity*),

penemuan (*invention*), dan inovasi (*innovation*) yang sangat dipengaruhi oleh rasa (*emotion atau feeling*). Namun demikian, logika dan daya nalar mengimbangi emosi dari waktu ke waktu dan dalam kadar yang cukup tinggi. 'Rasa' timbul karena dorongan kehendak naluri yang disebut 'karsa'. 'Karsa' dapat bersifat personal atau kolektif, tergantung dari lingkungan serta budaya masyarakat (But Muchtar dan Soedarsono, 1985: 1).

Sebagai penampilan ekspresif dari penciptanya, seni mempunyai hubungan yang erat dengan unsur-unsur kebudayaan yang lain. Seni (kesenian) lekat dengan agama, bahasa, organisasi sosial, sistem perekonomian, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Sebagai bagian dari kebudayaan, seni dapat digolongkan menjadi 4 (empat) golongan yaitu seni pertunjukan, seni rupa, seni media rekam, dan seni sastra. Seni pertunjukan terdiri dari seni tari, seni karawitan, seni pedalangan, seni teater, seni deklamasi, seni resitasi, dan seni pencak silat; Seni rupa terdiri dari seni lukis, seni patung, seni kriya, seni grafis, desain komunikasi visual, desain interior, desain eksterior, dan seni instalasi; Seni media rekam terdiri dari fotografi, video dan sinematografi; Seni sastra terdiri dari prosa dan puisi.

Penciptaan disebut juga kreativitas. Kreativitas adalah sumber segala seni, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Bahkan semua kebudayaan manusia dihasilkan dari pemikiran dan imajinasi kreatif. Apabila ungkapan ini benar, tidaklah aneh jika ahli sains (ilmu pengetahuan) Albert Einstein menyatakan bahwa "Imajinasi adalah lebih penting dari ilmu pengetahuan." Erich Fromm menyatakan kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta, sebuah daya untuk mampu menciptakan karya-karya yang bisa dilihat, didengar oleh orang lain. Karya-karya hasil ciptaan biasanya berupa karya-karya seni seperti terurai di atas. Di samping sebagai daya untuk mewujudkan suatu karya, kreativitas berarti sebuah sikap, kemampuan untuk melihat dan memberi respon tanpa disertai perwujudan karya seni. Sesungguhnya semua manusia memiliki potensi untuk menjadi kreatif, namun kebanyakan di antara mereka tidak terdorong untuk mengembangkan daya kreativitas itu.

Sebelum datangnya pengaruh Ramayana dan Mahabharata ke Bali, kesusastraan Bali telah memiliki cerita-cerita rakyat yang mengilustrasikan betapa pentingnya imajinasi dalam penciptaan karya seni lukis atau gambar. I Rare Angon adalah seorang putra Bali yang sehari-hari pekerjaannya sebagai pengembala kerbau. Di sela-sela menggembalakan kerbaunya dia sering melukis di atas tanah dan salah satu lukisan hasil imajinasinya ialah lukisan seorang wanita cantik yang diberi nama I Lobang Kori. Lukisan itu tidak dihapusnya dan I Rare Angon kembali ke rumahnya.

Beberapa saat setelah itu dengan mengendarai seekor kuda, I Dewa Agung menyaksikan lukisan itu dan ingin mengetahui siapa pelukisnya dan siapa wanita yang dilukisnya? I Dewa Agung jatuh cinta kepada wanita cantik itu. Para pengembala melaporkan kepada I Dewa Agung bahwa pelukis itu adalah I Rare Angon. Ketika I Rare Angon ditanya oleh I Dewa Agung mengenai wanita yang dilukisnya, dia menyatakan bahwa dia tidak pernah bertemu dengan wanita tersebut, dan wanita itu hanyalah sebuah hayalan, impian atau imajinasi.

Kreativitas (penciptaan) tidak terjadi dalam sebuah kekosongan. Ketika kita mengamati seseorang yang kreatif, sebuah hasil karya kreatif, atau proses kreatif, sering kita mengabaikan pengaruh lingkungan. Kita memutus kreativitas dari konteksnya. Lingkungan, akan tetapi selalu mempersembahkan dan dapat memberi pengaruh yang luas kepada ekspresi kreativitas. Lingkungan mungkin terkait dalam merangsang dan mendorong kreativitas, mendefinisikan, dan menilainya. Lingkungan di sini diberi makna yang sangat luas, yaitu lingkungan kebudayaan. Kebudayaan menunjuk kepada sederetan sistem pengetahuan yang dimiliki bersama, perangai-perangai, kebiasaan-kebiasan, peraturan-peraturan, simbol-simbol yang berkaitan dengan tujuan seluruh anggota masyarakat yang berinteraksi dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisik.

Sebagai sebuah konsep, kreativitas dari sudut pandangan Barat dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan karya baru yang bermutu dan dapat diterima oleh masyarakat. Karya bermutu adalah karya orisinal, tidak tertebak, dan berbeda dengan karya-karya sebelumnya. Karya-karya yang dapat diterima oleh masyarakat adalah karya-karya yang sesuai dengan masalah yang dihadapi, berguna, atau memenuhi suatu kebutuhan. Kreativitas dapat terjadi dalam semua wilayah kepatutan, termasuk dalam seni rupa, sastra, seni pertunjukan, seni media rekam, bisnis, ilmu pengetahuan, teknologi, pendidikan, dan kehidupan sehari-hari (Sternberg, 1999: 339).

Salah satu keistimewaan yang terdapat dalam kreativitas Barat adalah terletak pada kaitannya dengan sebuah hasil karya yang dapat diamati. Hasil karya ini dapat dinilai oleh sebuah kelompok inti atau sebuah kelompok ahli. Amabile pernah mengusulkan bahwa kreativitas dari sebuah hasil karya, pada umumnya, merupakan sebuah hasil penilaian masyarakat. Konsisten dengan konsep kreativitas yang sudah diajukan, ketika para juri menilai hasil karya seperti puisi atau lukisan untuk tujuan kreativitas, ketepatan kualitas dan kesesuaian dengan topik, menjadi masalah utama dalam penilaian mereka (Amabile, 1983: *passim*).

Saya pernah menyatakan dalam sebuah artikel yang berjudul “Tari Sebagai Simbol Masyarakat Bali” yang dimuat oleh Jurnal *Seni* ISI Yogyakarta

pada edisi perdana 1991, di situ saya tekankan bahwa setiap karya seni apa pun bentuknya, akan memiliki tiga hal yang menentukan yaitu ide (gagasan), bentuk (komposisi, struktur, dan teknik), dan penampilan (pergelaran atau pameran, sebuah keharmonisan antara ide dan bentuk). Ketiga unsur tersebut tentu masih relevan dijadikan landasan untuk menyusun suatu kriteria penilaian kreativitas seni. Tinggal kini kemampuan dan kesepakatan untuk memberi bobot terhadap masing-masing komponen sesuai dengan tujuan kreativitas.

Berbeda dengan konsep kreativitas Barat, sangat mungkin untuk mencari sebuah alternatif, yaitu pandangan dari dunia Timur. Konsep kreativitas bagi dunia Timur tampaknya tidak berpusat pada orientasi karya inovatif. Dengan kata lain, bahwa kreativitas melibatkan suatu keadaan pencapaian pribadi, sebuah hubungan nyata dengan dunia primordial, atau suatu ungkapan perasaan yang paling dalam atau kenyataan pokok. Kreativitas berhubungan dengan meditasi karena peristiwa itu akan membantu seseorang untuk melihat dunia nyata sendiri, sebuah obyek, atau sebuah kejadian.

Sebuah penelitian dalam bidang antropologi terhadap 155 orang pelukis tradisional India lebih jauh memberikan dukungan terhadap pandangan kreativitas dunia Timur. Dalam penelitian ini seniman kreatif adalah seorang yang menghubungkan “kenyataan batin guna memahami dirinya sendiri, berusaha sekuat tenaga untuk membuat sesuatu terwujud, menyatu dengannya, mengintegrasikan melalui perbedaan, meditasi, dan perwujudan itu sendiri. Dalam arti yang sesungguhnya, bahwa para seniman itu amat menikmati untuk berkreativitas kembali, atau mengaktifkan kembali, apa yang telah menjadi laten dalam ketidaksadarannya (Maduro, 1976: 135).

Dalam ajaran Hindu kreativitas dilihat sebagai unsur spiritual atau ekspresi keagamaan, bukan sebagai solusi inovatif terhadap suatu masalah. Hallman memperhatikan kurangnya penekanan pada orisinalitas dalam berkarya sebagai perbedaan yang paling menonjol antara definisi Hindu dan Barat dalam kreativitas. Di dalam kosmologi Hindu, waktu dan sejarah dilihat sebagai sebuah siklus. “Mencipta adalah menirukan spiritual, membuat kenyataan tradisional menjadi hidup dan menjadi berfungsi dalam kejadian setiap hari.” Kemudian dalam pandangan dunia Timur, kreativitas tampaknya melibatkan interpretasi dari ide tradisional mencari sebuah pandangan baru yang di dalam dunia Barat, kreativitas merupakan pemutusan dari tradisi (Hallman, 1970: 373).

Menunjukkan ilustrasi gabungan dari berbagai konsep bahwa kebudayaan yang berbeda mungkin memiliki istilah yang sama mengenai kreativitas dan hal ini tentu menarik, akan tetapi, kreativitas biasanya dilihat sebagai suatu

pembentukan yang positif. Bukti pandangan positif mengenai kreativitas di dunia Barat dapat diperoleh dari keinginan sekolah-sekolah untuk mempromosikan kreativitas dan dilihat pula dari besar jumlahnya buku pelajaran kreativitas yang diterbitkan dalam majalah populer. Di dalam tatanan dunia non-Barat, dewa-dewa dari orisinalitas selalu dipuja dan individu yang kreatif sangat dihormati. Sebagai contoh, arsitek jenius di antara orang-orang Hausa Afrika Barat, amat dikagumi dan disayangi oleh tukang-tukang bangunan di sana. Dalam kebudayaan Benin, Dewa Olokun sebagai dewa inspirasi dan idealisme, amat dipuja-puja oleh masyarakatnya. Dewa Olokun dapat mempengaruhi para seniman melalui impian-impian guna meningkatkan orisinalitas karya mereka. Hampir sama dengan Dewa Hindu *Vishvakarma* yang dianggap sebagai roh dari proses kreativitas dinyatakan juga memiliki manfaat besar dan mulia oleh para seniman India (Sternberg, 1999: 340).

Sebagai tambahan dari uraian kreativitas yang berdasarkan cara pandang kebudayaan yang beragam di atas, deskripsi mengenai proses kreativitas berasal dari dua pandangan kreativitas, dunia Barat dan Timur. Uraian mengenai proses kreativitas dunia Barat yang dikutip secara luas terdiri atas 4 (empat) tingkatan: persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi. Persiapan terdiri dari analisis awal dari sebuah masalah dan awal kesadaran kerja dari sebuah tugas. Inkubasi mengikuti dan mungkin memasukkan kerja aktif yang tidak disadari mengenai sebuah masalah, penyebaran secara otomatis dari sebuah kegiatan ke dalam ingatan; permainan terkait, atau secara sederhana melupakan masalah yang tidak penting dan jeda secara mental. Iluminasi terjadi ketika sebuah ide yang menjanjikan secara tiba-tiba muncul. Secara metafora sebuah sinar bola lampu tertanam dalam kepala seseorang. Gagasan mungkin pecah ke dalam kesadaran karena nilai-nilai estetika atau kesesuaian dengan pengetahuannya. Kendatipun keabsahan dari keempat tingkatan proses penciptaan ini masih bisa diperdebatkan, namun para pencipta dunia Barat seperti pelukis dan pengarang puisi telah mempromosikannya sebagai salah satu proses penciptaan yang terbaik. Keistimewaan yang paling penting dalam model proses kreativitas dunia Barat adalah pemecahan masalah yang berorientasi kepada ilmu pengetahuan yang amat sesuai dengan kriteria proses kreativitas yang berorientasi pada hasil (Lubart, 1994: *passim*).

Bukti-bukti bagi sebuah model kreativitas alternatif yang cocok dengan definisi proses kreativitas yang berasal dari dunia Timur, sebagian bersumber dari studi Maduro mengenai pelukis India yang disebut sebelumnya. Para pelukis menguraikan sebuah tingkatan 4 (empat) model berdasarkan *Yoga Sutra*. Tingkatan pertama adalah persiapan, tetapi berbeda dengan model dunia Barat:

Pelukis mencoba untuk berhubungan dengan kehendaknya sendiri dan usaha yang tak putus-putusnya dari wilayah fikiran yang subyektif. Pelukis memindahkan dirinya secara simbolis dari dunia normal dengan membakar kemenyan untuk para dewa, dan memohon inspirasi dari *Vishvakarma*, dewa kreativitas (Maduro, 1976: 143). Tingkatan kedua adalah pencapaian sebuah pengenalan terhadap ruang lingkup masalah sebuah lukisan keagamaan. “Hanya sesudah menjadi seorang dewa dalam jiwanya, seorang pelukis baru dapat berkarya secara kreatif.” Tingkatan ketiga, adalah sebuah pemahaman yang sama dengan iluminasi. Akan tetapi, pemahaman di sini tampaknya lebih bersifat personal daripada hasil atau berorientasi kepada subyek. Tingkatan terakhir, melibatkan komunikasi sosial dengan perwujudan personal, dan senada dengan tingkatan verifikasi dalam model dunia Barat.

Dalam proses kreativitas dunia Timur yang lain, Chaudhuri menjelaskan bahwa pengarang sastra dan seniman seni rupa mulai dengan meditasi, yang menghasilkan “berbagai kesan perasaan yang menggebu-gebu dan berbagai bayangan berkaitan dengan obyek mereka.” Aliran ini bisa mengarah kepada “sebuah pemancaran pemahaman estetis kepada inti dari obyek itu. Pengalaman pelukis menjadi satu kesatuan, jiwa dari obyek, yang mana menyebabkan munculnya inspirasi kreatif.” Berbeda dengan deskripsi proses dunia Barat, emosi, personal, dan elemen intrafisis diutamakan dalam proses dunia Timur (Chu, 1970: passim).

Terbersit dalam seluruh uraian di atas, bahwa kreativitas sangat ditentukan oleh latar belakang kebudayaan. Dengan kata lain bahwa kebudayaan memiliki peranan penting sebagai saluran kreativitas. Di antara konsep-konsep kreativitas, kebudayaan mempengaruhi domain-domain dan wujud kreativitas. Bahasa di antaranya dinyatakan memiliki domain penting dalam proses kreativitas. Kelompok masyarakat atau seseorang yang menguasai *bilingual* dianggap memiliki kreativitas yang lebih tinggi. Penelitian dalam bidang etnomusikologi misalnya, menunjukkan bahwa kemampuan dalam bidang *bimusicality* juga dianggap mampu menumbuhkan kreativitas yang lebih unggul. Di samping bahasa masalah agama yang membuat dikotomi sakral dan sekuler juga dapat mempengaruhi kreativitas. Kreativitas yang berkaitan dengan seni sakral berjalan lebih lambat dari kreativitas yang terjadi dalam seni sekuler atau profan. Kelompok Ashanti dari Ghana Afrika, memiliki kreativitas yang lebih menonjol dalam penciptaan seni sekuler. Mereka dilarang untuk mengubah pahatan-pahatan yang berkaitan dengan simbol keagamaan. Demikian pula di pulau Bali yang masih mendambakan masyarakat komunal religius, secara tradisional para seniman

masih sangat berhati-hati untuk mendeformasi simbol-simbol keagamaan yang bersifat sakral.

Indonesia merupakan salah satu kepulauan terbesar di dunia dan memiliki beragam suku bangsa, bahasa, dan seni budaya. Keragaman itu mengakibatkan adanya metode penciptaan yang beragam pula. Sesuai Keputusan Lokakarya Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Seni yang dilaksanakan oleh DP3M Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kementerian Pendidikan Nasional Republik Indonesia di Yogyakarta, 26 Juni-01 Juli tahun 2004, penciptaan seni di Indonesia, dapat dipilahkan menjadi 6 (enam) kategori sebagai berikut:

1. Mencipta dengan rancangan untuk menghasilkan karya-karya yang orisinal, suatu karya yang baru sama sekali dan belum ada sebelumnya. Modus penciptaan seperti ini umumnya dianut oleh seni modern atau seni kontemporer.
2. Penciptaan yang sama prinsipnya dengan penciptaan di atas, namun menyerap unsur-unsur tradisi sebagai esensi dari karyanya. Unsur-unsur itu diolah dengan metode yang tidak biasa dan menghasilkan karya-karya baru dengan esensi tradisi.
3. Penciptaan karya-karya seni baru, namun tetap dalam rambu-rambu tradisi. Penciptaan seperti ini dapat memperluas khasanah atau menambah ragam seni tradisi, dan hal ini menunjukkan adanya kreativitas dalam seni tradisi.
4. Menciptakan suatu karya seni yang mengandung perubahan-perubahan terhadap karya seni yang sudah ada sebelumnya. Karya seni semacam ini disebut gubahan.
5. Membuat suatu interpretasi khusus dari suatu karya yang sudah dikenal, seperti *sanggit* yang dilakukan dalang terhadap cerita yang sudah umum dikenal dan dimainkan oleh dalang-dalang lain; secara umum ciptaan ini disebut sebagai interpretasi. Apabila interpretasi itu sedikit banyak menyangkut perubahan konteks atau latar (misalnya dari suatu cerita), maka garapan itu disebut sebagai adaptasi.
6. Penciptaan yang disebut pinjam-meminjam (transposisi atau cuplikan), yang mana unsur tertentu dari suatu ungkapan seni tradisi digunakan dalam penciptaan karya baru, dan hal ini bisa terjadi secara lintas budaya (DP3M Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi: 30).

Menurut I Made Kredek tentang lahirnya *Barong Kuntiseraya* memberi ilustrasi yang lengkap mengenai proses penciptaan sebuah seni tontonan wisa-

tawan yang berdasarkan seni pertunjukan sakral atau ritual. *Barong Kuntiseraya* yang diciptakan pada tahun 1948 oleh I Made Kredek, I Wayan Geria dan Cokorda Oka Tublen merupakan sebuah transformasi cerdas yang dilakukan oleh kelompok itu dengan menggunakan tari Barong dengan lakon Calon Arang, Japatuan, atau Basur sebagai landasan penciptaan tari *Barong Kuntiseraya*. Kini tari itu dikenal dengan nama *Barong and Keris Dance* amat populer bagi wisatawan asing yang datang ke Bali. Tahap penciptaan yang dilakukan oleh para seniman itu lebih berdasarkan pada *angripta-sasolahan* (mencipta tari-tarian) yang berintikan prinsip *ngrencana*, *makalin*, *nelesin*, dan *ngebah*. *Ngrencana* adalah proses penjelajahan dan renungan yang intens; *makalin*, membuat dasar, mencari pelaku, membagi tugas, dan proses menggabungkan unsur-unsur seni lama dengan penemuan baru; *nelesin*, menyempurnakan dan mewujudkan bentuk akhir, dan *ngebah* adalah pementasan perdana dari hasil transformasi itu termasuk evaluasi. Selanjutnya para pencipta dan masyarakat pendukungnya secara terus menerus memberikan masukan sekaligus menyempurnakannya sampai pada bentuk yang utuh seperti yang disaksikan sekarang. Setiap tahap penciptaan khususnya *ngrencana* dan *ngebah* membutuhkan *dewasa ayu* atau hari baik dan diikuti dengan upacara ritual. Bahkan tahap *ngrancana* sendiri melibatkan pemilihan penari lewat proses kesurupan (I Made Kredek: wawancara pribadi, 20 Juni 1976).

Lain ladang lain belangnya, lain lubuk lain ikannya. Saya mempunyai pengalaman lain ketika pada awal tahun 1966 diminta oleh I Wayan Beratha untuk menciptakan tari Hanoman sebagai bagian dari Sendratari Ramayana ciptaannya. Sendratari Ramayana versi Bali diciptakan pada September 1965. Karya itu berakhir pada adegan perang antara Jatayu dan Rahwana. Adegan Hanoman, adegan Taman Angsoka, dan perang Hanoman dan raksasa menyusul pada tahun 1966 itu. Sedangkan adegan-adegan Subali-Sugriwa, Anggada dan lain-lain malah menyusul jauh setelah itu.

Suatu malam gelap gulita, se usai mengikuti latihan tari di Puri Sadmerta, Denpasar, saya diantar pulang, dibonceng sepeda Gazela oleh guru saya yaitu I Wayan Beratha sendiri. Di depan kompleks kuburan Desa Kayumas Kaja, beliau berujar. “Bung lagu Hanoman sudah jadi, tolong segera dibuatkan tarinya. Lagunya cukup sederhana hanya batel atau ostinato, tetapi *angsel-angselnya* saya susun agak rumit.” Beliau langsung bernyanyi mencontohkan lagu itu. Setelah mendengar lagu itu dan sampai di rumah tempat kos, hampir semalam saya tidak bisa tidur. Gelisah, perasaan berdebar-debar menghadapi tantangan yang disampaikan oleh Pak Beratha agar tari Hanoman terwujud pada latihan berikutnya.

Keesokan harinya, badan saya terasa lemas, meriang, seperti diserang flu. Sakit, kok kreatif? Pagi itu saya langsung pulang ke Desa Singapadu bertemu dengan ayah saya, sang pencipta *Barong Kuntiseraya*. Saya minta nasehat dan riwayat utuh mengenai sang Hanoman dalam wiracarita Ramayana. Beliau mengambil Kakawin Ramayana dan membacakan puisi-puisi yang terkait dengan watak dan tugas sang Hanoman sebagai utusan Prabu Rama untuk mengembalikan Dewi Sita dari tangan Prabu Rahwana. Sebagai seorang penari serbabisa, ayah juga menunjukkan singkat tari Hanoman Wayang Wong Bali yang konon pernah dipelajarinya di Desa Mas, Gianyar. Merasa belum puas, ayah mengajak saya bertemu seorang dalang Wayang Kulit tenar bernama I Nyoman Geranyam di Desa Sukawati, Gianyar. Ki Dalang Geranyam sedang menikmati tidur siang dan dibangunkan oleh istrinya. Beliau menyapa ayah saya sebagai teman akrabnya. Made (Kredek) mengapa datang tergesa-gesa, ada apa? Ayah menceritakan tujuan kedatangannya, yaitu mengantarkan saya untuk bisa menyaksikan bentuk-bentuk tarian wanara (kera) dalam Wayang Kulit Ramayana.

Ki Dalang Geranyam langsung meminta istrinya agar disiapkan kelir wayang kulit dan memanggil para pemain gamelannya. Beliau mendemonstrasikan sejumlah tarian wanara yang ada dalam Wayang Kulit Ramayana. Diawali dengan tarian Menda, Anggada, Hanoman, Sugriwa, dan Sempati. Semua tokoh wanara itu mempunyai perwatakan dan pendekatan tari yang berbeda-beda. Sugriwa dan Hanoman dianggap dua tokoh wanara yang paling berwibawa. Ki Dalang meminta agar saya memperhatikan perbedaan watak lewat gerak-gerak tari, suara, iringan, dan aspek dramatik lainnya. Sesudah merasa mendapat gambaran yang lengkap, ayah dan saya langsung minta pamit untuk pulang ke Singapadu. Saya pun langsung pergi ke Denpasar untuk menuangkan (mencobakan) hasil pengamatan saya tentang demonstrasi Wayang Kulit itu. Tidak membutuhkan terlalu banyak waktu, berdasarkan keterampilan menari, dan pengalaman menyaksikan demonstrasi tari Wayang Wong dan Wayang Kulit Ramayana yang diragakan oleh ayah dan Ki Dalang Geranyam, saya dapat mewujudkan tari Hanoman memenuhi tantangan Pak Beratha. Tari itulah yang menjadi bagian dari Sendratari Ramayana Bali sampai kini. Saya pun yakin juga bahwa generasi berikutnya seperti I Wayan Dibia menyempurnakan garapan itu sehingga dia berkembang seperti sekarang. Proses perwujudan tari Hanoman, nampaknya cukup singkat. Tetapi dibalik itu sesungguhnya dia merupakan hasil pengembaraan yang panjang, karena sebelum menari Hanoman, saya pun telah dibekali keterampilan teknik menari tari Bali yang cukup matang. Dalam hal ini naluri, intuisi, dan pengalaman lebih menonjol dari proses secara fisik.

Di atas kita membicarakan beberapa model metodologi penciptaan seni, yaitu model dunia Barat, model dunia Timur, model Negara Afrika dan di Indonesia sendiri. Dari berbagai model ini masih banyak model-model lain yang bisa dikembangkan. Metode penciptaan seni yang diusulkan oleh Alma M. Hawkins dalam bukunya yang berjudul *Creating Through Dance* (berintikan eksplorasi, improvisasi dan pembentukan), dan model lain yang pernah diusulkan oleh Konsorsium Seni berintikan 5 tahapan yaitu (a) persiapan berupa pengamatan, pengumpulan informasi dan gagasan; (b) elaborasi untuk menetapkan gagasan pokok melalui analisis, integrasi, abstraksi, generalisasi, dan transmudasi; (c) sintesis untuk mewujudkan konsepsi karya seni; (d) realisasi konsep ke dalam berbagai media seni; dan (e) penyelesaian ke dalam bentuk akhir karya seni, semuanya bisa digunakan sebagai model alternatif. Bahkan saya usulkan kedua model belakangan ini digunakan sebagai “Petunjuk Penulisan Usulan Penciptaan Karya Seni” Program Pascasarjana (S-2) ISI Yogyakarta.

Usulan penciptaan karya seni terdiri atas Bagian Awal, Bagian Utama, dan Bagian Akhir, dengan jumlah halaman sekitar 20 sampai 30. Bagian-**bagian awal** mencakup halaman judul/tema/topik dan halaman persetujuan. Halaman judul/tema/topik memuat: Judul/Tema/Topik, maksud usulan penciptaan, lambang Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta nama dan nomor mahasiswa, instansi yang dituju, dan waktu pengajuan. Judul/Tema/Topik penciptaan dibuat sesingkat-singkatnya, tetapi jelas dan menunjukkan dengan tepat masalah yang hendak diciptakan, dan tidak membuka peluang untuk penafsiran yang beraneka ragam. Maksud usulan penciptaan ialah untuk mencipta karya seni dalam rangka tugas akhir S-2 Penciptaan Seni dalam program studi dan minat utama tertentu.

**Bagian Utama** usulan penciptaan memuat: latar belakang, tujuan penciptaan, kajian sumber, landasan teori (jika ada), hipotesis (jika ada), cara/proses penciptaan, dan jadwal penciptaan. Latar belakang berisikan perumusan masalah, keaslian penciptaan, dan faedah yang diharapkan. Perumusan masalah memuat penjelasan mengenai alasan-alasan mengapa masalah yang dikemukakan dalam usulan penciptaan ini dipandang menarik, penting, dan perlu diciptakan. Kecuali itu juga diuraikan kedudukan masalah yang akan diciptakan itu dalam lingkup permasalahan yang lebih luas. Keaslian penciptaan dikemukakan dengan menunjukkan bahwa masalah yang dihadapi belum pernah dipecahkan oleh pencipta terdahulu, atau dinyatakan dengan tegas beda penciptaan ini dengan yang sudah pernah dilaksanakan. Faedah yang dapat diharapkan ialah faedah bagi penciptaan seni dan pembangunan negara dan bangsa.

Contoh latar belakang penciptaan/alasan pemilihan judul/tema/topik meliputi: (a) belum pernah diciptakan/melanjutkan karya cipta seniman lain, (b) mengandung nilai-nilai dasar dalam kehidupan: nilai material, nilai spiritual dan nilai-nilai seni yang lain, (c) memungkinkan untuk diciptakan ke dalam bentuk karya seni: realistik, non realistik, absurd, memiliki struktur naratif dan dramatik yang dinamis. Intinya adalah bagaimana mewujudkan ciptaan karya seni yang dapat diterima oleh masyarakat. Sedangkan mengenai ruang lingkup/batasan karya cipta seni dapat dilihat dari: (a) wujud ungkap: seni pertunjukan, seni rupa, seni media rekam, dan seni sastra, (b) berupa karya cipta seni yang menonjolkan bobot sastra, falsafah kehidupan dan keagamaan, (c) wujudnya terbatas pada karya cipta seni klasik, modern, klasik yang dikembangkan, kontemporer, dan *avant garde*).

Tujuan penciptaan menyebutkan secara spesifik tujuan yang ingin dicapai. Contohnya adalah tujuan penciptaan meliputi: (a) untuk mewujudkan ciptaan yang memiliki nilai seni yang tinggi, (b) memperoleh pengetahuan yang terinci mengenai teori seni dan metode penciptaan, (c) guna menambah hasil ciptaan karya seni, (d) untuk menambah bahan perkuliahan, dan (e) guna memperkaya kreativitas dalam bidang seni.

Kajian sumber memuat uraian sistematis tentang hasil-hasil penciptaan yang diperoleh oleh pencipta terdahulu dan yang ada hubungannya dengan penciptaan yang akan dilakukan. Dalam penyajian ini hendaknya ditunjukkan bahwa permasalahan (judul/tema/topik) yang akan diciptakan belum terjawab atau belum terpecahkan secara memuaskan. Fakta-fakta yang dikemukakan sejauh mungkin diambil dari sumber aslinya. Semua sumber yang dipakai harus disebutkan dengan mencantumkan nama pencipta, penulis, dan tahun penciptaan/penerbitan. Contoh kajian sumber meliputi (a) kepustakaan, (b) rekaman: audio, video, potret, film, slide, lukisan, patung, grafis, panil, dan partitur, (c) pengamatan medium, pengkisah, dan nara sumber.

Landasan teori dijabarkan dari kajian sumber dan disusun sendiri oleh mahasiswa sebagai tuntunan untuk memecahkan masalah penciptaan dan untuk merumuskan hipotesis. Landasan teori dapat berbentuk uraian kualitatif, atau model/paradigma lain yang langsung berhubungan dengan bidang ciptaan (pengungkapan landasan teori ini lebih banyak untuk penulisan tesis. Hipotesis memuat pernyataan singkat yang disimpulkan dari landasan teori dan kajian sumber dan merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang dihadapi, dan masih harus dibuktikan kebenarannya (pengungkapan hipotesis ini lebih banyak berlaku untuk penulisan tesis.

Proses/metode penciptaan memuat uraian yang cukup terinci tentang cara melaksanakan penciptaan. Contoh proses penciptaan dapat mengacu kepada sumber-sumber seperti *Creating Through Dance* karya Alma M. Hawkins yang proses penciptaannya berintikan: *Eksplorasi*: (a) menentukan judul/tema/topik ciptaan: cerita, ide, dan konsepsi; (b) berfikir, berimajinasi, merasakan, menanggapi, dan menafsirkan tentang tema yang dipilih; *Improvisasi*: (a) percobaan-percobaan, memilih, membedakan, mempertimbangkan, membuat harmonisasi, dan kontras-kontras tertentu, (b) menemukan integritas dan kesatuan terhadap berbagai percobaan yang dilakukan; *Pembentukan*: (a) menentukan bentuk ciptaan dengan menggabungkan simbol-simbol yang dihasilkan dari berbagai percobaan yang telah dilakukan, (b) menentukan kesatuan dengan parameter yang lain, seperti gerak dengan iringan, busana, dan warna, (c) memberian bobot seni (kerumitan, kesederhanaan, dan intensitas), dramatisasi dan bobot keagamaan).

Dalam jadwal penciptaan ditunjukkan: (a) tahap-tahap penciptaan, (b) rincian kegiatan setiap tahap, dan (c) waktu yang dibutuhkan untuk melaksanakan setiap tahap. Jadwal penciptaan dapat disajikan dalam bentuk matriks atau uraian.

**Bagian akhir** terdiri atas kepustakaan/sumber kajian dan lampiran (seperti diagram, foto, notasi, dan lain sebagainya yang sifatnya hanya melengkapi). Buku-buku seperti *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa* oleh Prof. Dr. R.M. Soedarsono; buku *DdA Reference Format for Dance* oleh Elsie Dunin and Candi Harrington deAlaiza; buku *Form and Style: Research Papers, Reports, and Theses* karangan Carole Slade; buku “Metodologi Penciptaan Seni: Kumpulan Bahan Mata Kuliah” oleh Prof. Dr. I Made Bandem disarankan untuk dibaca atau digunakan. Kesimpulan marangkum seluruh materi dan bahan yang telah dianalisis.

## Daftar Bacaan

- Adams, Laurie Schneider. 1996. *The Methodologies of Art: An Introduction*. Westview Press, Boulder Colorado and United Kingdom.
- Amabile, T.M. 1983. *The Social Psychology of Creativity*. New York: Springer-Verlag.
- Bandem, I Made. 2001. “Metodologi Penciptaan Seni: Kumpulan Mata Kuliah.” Yogyakarta: Program Pascasarjana ISI Yogyakarta.
- \_\_\_\_\_. 2004. “Metodologi Penelitian Seni.” Yogyakarta: Lokakarya Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Seni, DP3M Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kementerian Pendidikan Nasional.

- \_\_\_\_\_. 2013. *Gamelan Bali Di Atas Panggung Sejarah*, UPT STIKOM Bali.
- But Muchtar dan Soedarsono. 1985. "Pendidikan Seni Indonesia." Jakarta: Konsorsium Seni.
- Chu, Y.K. 1970. *Oriental Views on Creativity*. New York: Parapsychology Foundation.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional. 2004. *Paradigma Baru Pendidikan Tinggi Seni di Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Hallman, R.J. 1970. *Toward a Hindu Theory of Creativity*. Educational Theory.
- Hawkins, Alma M. 1964. *Creating Through Dance*. New Jersey: Printice Hall, Inc.
- Lubart, T.I. 1994. *Creativity*. New York: Academic.
- Maduro, R. 1976. *Artistic Creativity in a Brahmin Painter Community*. U.C. Berkeley: Center for South and Southeast Asia Studies.
- Preble, Duane, Sarah Preble, and Patrick Frank. 1998. *Art Forms*. New York: Longman.
- Slade, Carole. 2000. *Form and Style: Research Papers, Reports, and Theses*. New York: Houghton Mifflin.
- Soedarsono, R.M. 2001. *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*. Bandung: MSPI.
- Sternberg, Robert J. 1999. *Handbook of Creativity*. U.K.: Cambridge University Press.
- Swasthi Wijaja, Ni Luh Nesa. 2012. *Barong Kuntiseraya: Ikon Seni Pertunjukan Bali Kontemporer*. Bali: UPT Penerbitan STIKOM Bali.

