

**PENGALAMAN EKSPLORASI PERTUNJUKAN TARI
DALAM ACARA PEMBUKAAN FESTIVAL
SEBAGAI TEMUAN METODE CIPTA SENI
(Studi Kasus Proses Penciptaan Karya Tari Seno Kridho)**

Samsuri

Jurusan Seni Tari
Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta

Anggono Kusumo Wibowo

Jurusan Seni Tari
Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta

Abstract

In the domain of public dance performances, aspects of space, time, and particular interests greatly affected creative outcomes. Space, time, and particular interests were sometimes considered as limiting the creativity. In this art work planning, the limitation of space, time and interests were used as a trigger for creativity. On this occasion the dance performance creation would be directed to make a set of dance performances as a festival opening by carrying a wayang story titled “Dewa Ruci”, and trying to show typical performance requirements for a festival opening ceremony, namely: festive, full of surprises, message events, and still pay consideration to the dramaturgy impression in the packaging. Dance performances as the opening of a festival was a form of performances packaging that were within the limits of space, time, and particular interests, it could not be negotiated. While the short duration still demanded excitement and surprise, the message content of the event must be shown in the work. This became a huge creative challenge for an artist. The experience of creating a performance in this interest context, became a methodological experience that could be proposed as a finding.

Keywords: *festival opening performance packaging, drama “Dewa Ruci”.*

Pendahuluan

Telah menjadi konsepsi umum bahwa ruang dan waktu sangat mempengaruhi seni pertunjukan. Ruang tertentu dan antar ruang yang berbeda akan memberikan peluang ide penciptaan pertunjukan yang berbeda-beda pula. Begitu pula dengan ketentuan waktu pertunjukan seni berlangsung, terkadang juga menentukan kemunculan ide tertentu dalam penciptaan sebuah seni pertunjukan. Selain ruang dan waktu, aspek kepentingan atau peruntukan sebuah pertunjukan juga menjadi faktor penentu ide-ide dalam penciptaan sebuah seni pertunjukan. Faktor ruang, waktu, dan kepentingan terkadang menjadi batasan kreativitas. Namun, terkadang ketiga faktor ini justru menjadi tantangan atau kegelisahan tersendiri yang membuat sebuah karya pertunjukan bernilai kreatif tinggi.

Pada kesempatan menciptakan karya seni pertunjukan tari kali ini, faktor ruang, waktu dan kepentingan dijadikan sebagai pendorong kegelisahan dalam berkarya. Sengaja pengkarya membatasi imajinasi ber-ide dengan elemen ruang, waktu dan kepentingan terbatas yang telah ditentukan sendiri. Hal ini dilakukan berdasar atas pengalaman-pengalaman menghadapi masalah serupa. Mulai pada saat merancang ide karya ini telah dibayangkan bagaimana sebuah karya pertunjukan tari berada dalam ruang, waktu dan kepentingan yang sangat membatasi, yaitu *Opening Ceremony Performant* (pertunjukan dalam posisinya sebagai pembukaan sebuah acara). *Opening Ceremony Performant* memiliki konsekuensi keadaan ruang, waktu dan kepentingan yang tidak bisa ditawarkan oleh pengkarya, karena berkaitan dengan berbagai perencanaan

acara yang telah disusun oleh empunya acara. Pembatasan ruang, waktu dan kepentingan dalam *Opening Ceremony Performent* ini justru dijadikan sebagai masalah dan tantangan kreatif dalam berkarya.

Kegelisahan atau tantangan karya terletak pada bagaimana memikirkan atau membayangkan sebuah kemasan pertunjukan berbasis fragmen cerita wayang dengan tuntutan sebagai sajian pembukaan sebuah acara. *Opening ceremony performent* atau sebuah sajian pertunjukan yang peruntukannya untuk pembukaan sebuah acara, memiliki konsekuensi tantangan yang khas. Pertunjukan pembuka sebuah acara tertentu (ulang tahun sebuah perusahaan, perayaan atau festival) menuntut adanya kesegaran, kemeriahan, padat, menarik penuh kejutan/atraksi, namun mengandung pesan-pesan penting yang terkandung di dalam acara tersebut.

Menjadi tantangan kreatif tersendiri ketika pengkarya menghadapi situasi (dalam tuntutan) yang diciptakan empunya acara dalam kadar kompleks dan sulit untuk mewujudkan syarat-syarat *opening ceremony performent* seperti yang disebut di atas. Tantangan yang dibayangkan dan diadakan dalam konsep karya ini adalah adanya tuntutan membuat pertunjukan pembukaan dengan basis fragmen sebuah cerita wayang yaitu cerita “Dewa Ruci”. Sebuah cerita mahabarata yang berkisah tentang pengembaraan Seno (Bima muda) mencari jati diri. Cerita wayang “Dewa Ruci” yang diaplikasikan ke dalam kemasan pertunjukan tari umumnya terferensi oleh sajian pertunjukan Wayang Wong. Dimana terdapat keruntutan cerita, *sambung-rapet* cerita yang tergarap dan tafsir-tafsir yang memperkaya cerita dan pertunjukan. Wujud dari kemasan semacam ini tentu membutuhkan waktu yang cukup panjang. Konsekuensi durasi pertunjukan semacam ini tentu tidak memungkinkan untuk digunakan sebagai pendekatan garap kemasan pertunjukan pembukaan.

Oleh karena itu, pengkarya mencoba menerapkan pendekatan lain (selain referensi kemasan Wayang Wong) sebagai pilihan garap kemasan. Meski demikian esensi mengalirnya sebuah cerita wayang tetap tersampaikan dalam karya yang akan digarap. Selain itu, kemasan karya ini juga akan tetap berada dalam bingkai tuntutan ke-khas-an sebuah pertunjukan *opening* yang ‘segar’, penuh kemeriahan, padat, menarik penuh kejutan atau atraksi, namun mengandung pesan-pesan penting yang terkandung di dalam acara tersebut.

Karya pertunjukan tari yang diperuntukan sebagai *Opening Ceremony Performent* memiliki ke-khas-an dalam ruang kreativitas. Karya semacam ini menjadi wahana untuk menemukan metode-metode cipta karya yang khas pula. Melalui pengalaman artistik menciptakan karya tari “Seno Krido” ini pengalaman-pengalaman penerapan metode dalam mensikapi tantangan ruang, waktu dan upaya pemenuhan tuntutan kepentingan dapat tertuang sebagai temuan ilmiah.

Hasil dan Pembahasan

1. Memadatkan Lakon

Banyak hal yang harus dilakukan oleh pengkarya dalam upaya penciptaan karya “pesanan”, dalam konteks membuat kemasan pertunjukan tari dalam acara *Opening Ceremony Performent*. Keterbatasan ruang, waktu, dan kepentingan perlu mendapatkan pensikapan kreatif sehingga membuka peluang kreativitas yang luas. Salah satu tindakan yang pertama dilakukan adalah mensikapi pemadatan sebuah lakon/cerita dalam sajian pertunjukan yang memungkinkan dipentaskan dalam durasi maksimal 15 menit.

Lakon wayang “Dewa Ruci” yang telah ditentukan oleh kepentingan empunya acara, tetap diupayakan muncul sebagai sajian drama atau berkesan drama. Hal ini tidak mudah dilakukan, mengingat lakon “Dewa Ruci” tersusun dalam rangkaian cerita yang panjang, keterlibatan tokoh yang banyak, dan terdiri dari banyak babak. Jika lakon “Dewa Ruci” ini disajikan secara utuh maka waktu penyajian cerita yang dibutuhkan bisa berjam-jam. Oleh karena itu, maka dalam kepentingan karya ini dibutuhkan metode yang tepat sebagai landasan pemadatan cerita yang mampu menjembatani kepentingan pengkarya dengan empunya acara.

Secara singkat, lakon “Dewa Ruci” pada intinya bercerita tentang Bima muda atau Seno, anak kedua Pandu anggota Pandawa, yang sedang ditempa ksatria-annya, diuji untuk mendalami jati dirinya dengan mencari sosok “Dewa Ruci”. Pada perjalanannya, Seno menghadapi berbagai rintangan dan gangguan, namun pada akhirnya Seno berhasil menyelesaikan ujian pendalaman jati dirinya yang ditandai oleh pertemuannya bersama “Dewa Ruci”.

Cerita “Dewa Ruci” cukup populer sebagai cerita wayang yang dikenali oleh publik luas, khususnya masyarakat seni pertunjukan Nusantara. Popularitas cerita ini menjadi satu peluang yang mempermudah dalam upaya pemadatan cerita.

Apalagi ditambah dengan tokoh-tokoh dalam cerita “Dewa Ruci” sangat ikonik, khususnya Seno dan Dewa Ruci. Kedua tokoh ini memiliki karakter yang sangat khas dan spesial sebagai tokoh. Beberapa bagian dalam cerita ini juga memiliki setting yang juga ikonik, seperti perang Seno dengan Naga di samudra dan perang dengan kumpulan raksasa di hutan. Peristiwa perang dalam setting samudra dan hutan ditambah dengan karakter solah perangan Seno yang khas menjadi penanda yang mempermudah penonton untuk mengenali secara cepat tentang judul lakon dan memberi gambaran imajiner tentang perjalanan cerita “Dewa Ruci” secara utuh saat menonton.

Kekuatan ikonik yang melekat pada beberapa unsur cerita “Dewa Ruci” di atas, dijadikan sebagai material dan pendekatan untuk memadatkan cerita. Bagian-bagian cerita yang ikonik yaitu (1) Gladi Seno, (2) perang Seno dengan kumpulan raksasa di hutan dan (3) setting suasana laut/samudra tempat pertemuan antara Seno dengan Dewa Ruci menjadi bagian yang dipilih untuk ditampilkan dalam sajian. Kemudian bagian-bagian yang ikonik ini diperkuat sebagai penanda cerita. Langkah dilakukan atas pertimbangan riset mengenai pemadatan cerita, bahwa dengan melihat beberapa khusus pertunjukan cerita yang berdurasi pendek, penguatan ikonik dalam cerita rupanya efektif untuk menyajikan sebuah pertunjukan bercerita tanpa mengurangi rasa keutuhan cerita. Garis besar cerita akan secara cepat dipahami melalui bantuan pemunculan ikon-ikon khas dalam cerita, kemudian cerita seolah-olah akan dilanjutkan secara mandiri dalam imajinasi penonton.

Metode pemadatan cerita dengan memilih bagian-bagian cerita yang ikonik, menjadi peluang keleluasan pengkarya dalam mengeksplorasi elemen-elemen pertunjukan. Selain itu juga dapat menjawab tuntutan acara yang hanya membatasi pertunjukan dalam waktu yang pendek (15 menit). Dengan pemilihan bagian-bagian ikonik tersebut dan melakukan penguatan di dalamnya, runtutan cerita terkadang menjadi hal yang dapat dikesampingkan. Ketika bagian ikonik ini dimunculkan, meski urutannya dibolak-balik, maka tetap saja esensi cerita mudah untuk dikenali oleh penonton.

Selain efektif dalam pemadatan cerita, pemilihan bagian ikonik ini didasari juga oleh kebutuhan dramaturgi. Durasi waktu pertunjukan yang singkat harus efektif memunculkan kesan drama di dalamnya. Untuk itu dipilih bagian yang tidak hanya sekedar berpotensi ikonik, tetapi juga di dalam bagian tersebut merupakan puncak konflik dari keseluruhan

rangkaian cerita. Kesan drama dapat muncul ketika terdapat susunan konflik dalam sebuah sajian pertunjukan. Konflik harus terkonstruksi dengan indah sehingga rasa drama tersebut muncul. Pertimbangan dramaturgi semacam ini diambil dari statment Andy Asmara, yang berpendapat bahwa setiap drama membutuhkan susunan konflik. Sehingga penyusunan plot-plot harus dipilih untuk menyajikan insiden-insiden penting dalam cerita hingga mencapai puncaknya¹. Pada kebutuhan pemadatan cerita “Dewa Ruci” harus melakukan pemilihan dan penyusunan plot yang tepat. Memilih bagian-bagian cerita yang dinilai paling insidental sebagai konflik dalam cerita harus dilakukan. Hal ini akan sangat mempengaruhi kesan dramaturgi sebuah pertunjukan tari yang memang berbasis pada sebuah pengkisahan cerita wayang.

Atas dasar pertimbangan tersebut maka susunan plot pertunjukan drama tari “Dewa Ruci” yang dihasilkan adalah (1) aktivitas Gladi Seno yang diperkuat dengan tari komunal Seno sebagai penanda aura kekuatan Seno, (2) perang Seno dengan kumpulan raksasa, dan adegan (3) pertemuan Seno dengan “Dewa Ruci” yang imajiner dengan perlambang setting laut atau samudra. Hanya tiga adegan ini yang akan digunakan sebagai isian pertunjukan karya tari “Seno Krido”, yang tidak lain merupakan hasil dari praktik metode pemadatan cerita berdasarkan unsur ikonik cerita dan susunan dramaturgi dengan menghadirkan konflik.

2. Penegasan Ikon Visual Melalui Tata Busana dan Properti

Bagian-bagian ikonik pada adegan cerita “Dewa Ruci” yang terpilih, perlu dikuatkan pada level yang lebih elementer. Sehingga bagian ikonik tersebut tetap efektif berkedudukan sebagai ikon. Hal yang mudah tercapai untuk kepentingan ini dapat dilakukan dengan mengoptimalkan tanda-tanda visual yang digunakan pada pertunjukan. Tanda visual yang memungkinkan untuk dipakai sebagai penguat ikonik adalah pada tata busana dan benda properti penari.

Seperti yang telah dinyatakan di atas, bahwa tokoh-tokoh dalam cerita “Dewa Ruci” memiliki potensi ikonik yang cukup besar. Tidak banyak cerita wayang yang populer menempatkan tokoh Seno sebagai tokoh utama cerita. Pada sebuah pertunjukan, ketika Seno menjadi tokoh, hampir dipastikan terprediksi bahwa lakon yang dimainkan adalah “Dewa Ruci”. Apalagi ditambah dengan kehadiran visual aktivitas gladi, adanya perangan

dengan kumpulan raksaksa, dan adanya visualisasi samudra, semakin menambah kepastian bahwa judul lakon yang disajikan adalah “Dewa Ruci”.

Potensi ikonik ini bisa jadi tidak efektif ketika tidak mendapat penegasan-penegasan pada penanda ikon-nya. Misalnya, lakon akan menjadi tidak secara mudah atau cepat dikenali ketika visualisasi tokoh Seno dan karakter raksaksa tidak diperhatikan. Meski tidak banyak sentuhan garap visual yang dilakukan, namun penegasan ikonik yang memperkuat pengenalan penonton terhadap tokoh dalam cerita perlu mendapat perhatian dan sentuhan kreatif.

Selain berhubungan dengan penegasan visual, pengembangan ikon visual dalam kreasi tata busana dan penggunaan properti tari juga didasari oleh pertimbangan inovasi. Penggunaan tata busana yang umum digunakan pada tokoh Seno atau Raksasa pada tata busana tari gaya Surakarta justru akan mengurangi daya tarik dan kadar kreatif garapan karya ini. Yang diinginkan, tampilan visual dari tokoh-tokoh dalam pertunjukan berbeda namun tetap memperhatikan penegasan ikonik dari ketokohnya.

Penegasan ikonik dan pengembangan kreatif tata busana dan properti tari dilakukan dengan melihat aspek identik atau ke-khasan yang melekat pada tokoh-tokoh terkait. Penegasan ikonik tidak harus dilakukan dengan menambah kompleksitas tanda-tanda visual yang melekat pada tokoh, namun dengan cara penyederhanaan tata busana juga mampu mengakomodir kepentingan penegasan ikonik tersebut asalkan masih mempertimbangkan unsur-unsur identik yang melekat pada tokoh.

Pada kasus karya “Seno Krido” ini langkah penyederhanaan tata busana dilakukan sebagai metode penegasan ikonik dan ruang kreatif pengembangan visualisasi ketokohan. Unsur busana yang dipertahankan pada tokoh Seno guna memperkuat ikon ketokohan adalah penggunaan (1) properti senjata *gada rujak polo*, (2) jarik bangbintulu dikombinasi dengan jarik poleng warna kuning-merah, dan (3) kalung melati. Ikon kuku pancanaka justru tidak digunakan sebagai penegas ikon visual Seno, karena kuku pancanaka sudah terlalu biasa dijadikan sebagai penanda ikonik dari tokoh Seno. Untuk memperkuat kemudaan dari Seno (Wekudara Muda), secara sengaja tokoh utama Seno tidak menggunakan *irah-irahan*. Tata rambut tokoh ini dibuarkan warasan atau terurai dengan rambut asli tokoh pemeran Seno. Sementara untuk

membedakan tokoh utama dengan tokoh-tokoh duplikasi Seno, yang berkedudukan sebagai aura komunal Seno, digunakan garap tata rambut *jegul* dengan penggunaan *jamang* atas pada para penari pendukung karakter Seno yang komunal. Berikut adalah foto garap tata busana dan properti dari tokoh Seno, berdasar pertimbangan penegasan ikonik dan kreasi busana.



Gambar tata busana dan properti tokoh utama Seno dalam karya “Seno Krido”. Foto : Danang Galengsong



Gambar tata busana dan properti tokoh pendukung Seno. Foto: Danang Galengsong.

Kreasi tata busana dalam rangka penegasan ikonik juga diterapkan pada tokoh raksaksa. Digunakan garap bawahan Rampek, tata rambut dengan wig rambut geni, dan rias fantasi raksaksa. Pada garap tata busana dan rias tokoh raksaksa juga mengacu pada langkah penyederhanaan dan inovasi. Berikut adalah gambar garap tata busana dan rias tokoh raksaksa dalam karya “Seno Krido”.



Gambar tata busana dan rias tokoh raksasa dalam karya "Seno Krido". Foto: Danang Galengsong.

3. Mensikapi Ruang Pertunjukan

Karya tari ini dipentaskan di lapangan Rektorat ISI Surakarta. Lapangan tersebut di rekayasa menjadi ruang pertunjukan arena berbentuk persegi. Lapangan tersebut tidak terlalu luas, maka tidak ada jarak antara pertunjukan dengan penonton. Tidak ada pula pe-level-an pada ruang pertunjukan. Area menari adalah tanah lapangan yang berumput tanpa penambahan alas maupun papan-papan yang bertingkat. Hanya ada satu papan level di bagian belakang panggung yang tingginya kurang lebih 0,5 meter dengan lebar 12 meter dan panjang 8 meter, digunakan untuk musisi dan ensemble gamelan sebagai musik pengiring karya, selebihnya digunakan untuk kepentingan ceremonial acara khususnya pidato sambutan. Meski ada sisa area di papan level tersebut, namun hanya sedikit saja bagian karya yang menggunakan papan level tersebut. Pengkarya lebih berkeinginan untuk mengoptimalkan ruang pertunjukan tanah lapangan untuk eksplorasi pementasan. Luas lapangan yang efektif sebagai area pementasan memiliki ukuran lebar 18 meter dan panjang 12 meter.

Karya berupaya untuk membuat "penuh" ruang pertunjukan. Tidak hanya sekedar selalu memenuhi luasan wilayah panggung, namun lebih kepada penciptaan rasa "penuh" di setiap bagian pertunjukan, baik pada ruang horisontal maupun ruang vertikal area pementasan. Dinamika untuk menciptakan rasa penuh tersebut diciptakan dengan berbagai metode. Mulai dari pertimbangan (1) jumlah pemain, (2) memainkan properti pendukung tari, dan (3) pola lantai. Selebihnya upaya untuk membuat rasa "penuh" area panggung pertunjukan terdukung oleh eksplorasi garap gerak penari.

Luasan area pementasan yang dipersepsikan memiliki ukuran sedang ini menjadi dasar pertimbangan menentukan jumlah penari. Area pementasan tersebut tidak memungkinkan menampung dan mengakomodasi jumlah penari yang kolosal atau jumlah sangat banyak. Meski jumlah penari yang banyak akan mempermudah menciptakan rasa "penuh" pada area pementasan, namun format jumlah penari kolosal tidak dipilih karena pertimbangan ruang keleluasaan gerak akan sangat terbatas jika penarinya terlalu banyak. Atas dasar pertimbangan proporsional optimalisasi kesan "penuh" pada ruang pertunjukan dan tetap memperhitungkan keleluasaan gerak, maka ditentukan jumlah penari sebanyak 29 orang. Adapun rincian peran dari penari-penari tersebut adalah 1 orang penari utama tokoh Seno, 10 orang penari pendukung tokoh Seno, 10 penari Buto/raksasa, dan 8 orang penari properti bendera.

Untuk menciptakan rasa "penuh" pada ruang pertunjukan horisontal salah satunya digunakan pendekatan garap pola lantai penari. Pada kelompok-kelompok penari pendukung Seno, Buto/raksasa, dan bendera, masing-masing menciptakan pola lantai yang beragam dan dinamis dengan perubahan-perubahan bentuk. Karena sifatnya sebagai penarin kelompok, maka pola lantai tercipta dari tatanan posisi penari pada masing-masing kelompok tersebut. Kelompok penari seno banyak membentuk pola lantai persegi, segitiga, dan lingkaran, yang cenderung mengisi ruang tengah pertunjukan. Tetapi terkadang mengisi sudut ruang pertunjukan khususnya saat adegan perangan dengan kelompok Buto. Bentuk pola lantai ini sengaja diciptakan sedikit luas karena mempertimbangkan jarak antar penari untuk keleluasaan gerak properti Gada. Luasnya bentuk pola lantai ini juga digunakan sebagai pendekatan mengisi ruang pertunjukan yang akan tampak penuh.

Kelompok penari Buto/raksasa lebih cenderung menciptakan pola lantai berupa garis-garis melintang antar sudut area panggung. Terkadang berbentuk garis diagonal juga garis lurus sejajar dengan garis lebar panggung. Bentuk pola lantai persegi juga diciptakan kelompok penari Buto tetapi cenderung mengisi sisi pinggir ruang pertunjukan, saat perangan dengan kelompok penari Seno. Hanya ada satu momentum atraksi kelompok penari Buto yang menggunakan pola lantai berbentuk lingkaran di tengah pertunjukan.

Mengingat kelompok penari Bendera yang lebih berperan sebagai ornamentasi pendukung visual tari, maka pola lantai yang diciptakan adalah bentuk-bentuk garis lurus, garis melengkung, dan melingkar. Posisi pola lantainya berada dilingkungan luar kelompok penari Seno dan Buto. Kelompok penari bendera ini cenderung berada di pojok belakang panggung, melengkung mengitari kelompok penari Seno, dan melingkari dua kelompok penari (Seno dan Buto) saat perangan. Gerak kibaran bendera ini seolah-olah menjadi setting dari kelompok penari lainnya, meski kelompok bendera juga mengembangkan vokabuler geraknya tersendiri.

Upaya untuk mewujudkan kesan “penuh” pada ruang pertunjukan juga dilakukan dengan mengisi ruang vertikal area panggung. Memainkan properti tari yang berbentuk bendera, dan gada digunakan untuk membantu mengisi atau menyentuh ruang udara atau ruang horisontal dari panggung pertunjukan. Properti pendukung tari ini bekerja memenuhi ruang karena gerak penari. Kelompok penari Seno mengeksplorasi properti tarinya dengan gerak mengangkat gada, memutar gada di atas, melompat dan mengangkat gada. Hal ini juga diadakan pada kelompok penari bendera dengan eksplorasi gerak kibaran bendera, mengangkat bendera dengan berbagai posisi berbeda, dan berlari membawa bendera. Gerak-gerak inilah yang membuat ruang horisontal tersentuh. Dinamika gerakan properti pendukung tari ini juga dipertimbangkan. Tidak selalu bergerak rampak, terkadang digarap canon (berurutan), terkadang digarap berbeda secara individual dalam kelompok-kelompok tersebut.

4. Volume Gerak dan Atraksi

Vokabuler gerak tari gaya Surakarta tetap menjadi material dasar pengembangan gerak pada karya tari ini. Terdapat dua ragam gerak ketokohan tari gaya Surakarta yang digunakan dalam karya tari ini yaitu vokabuler gerak tari Werkudara dan Buto. Ragam-ragam gerak yang terdapat di dalam dua karakter ketokohan tersebut digunakan sebagai material dasar yang kemudian dikembangkan berdasar kebutuhan khas di dalam karya ini.

Pengembangan gerak pada karya ini berelasi dengan dua aspek penting yaitu (1) sebagai penegas kemunculan karakter ketokohan (gerak sebagai potensi ikonik), dan (2) penyesuaian terhadap bentuk ruang pertunjukan yang luas.

Dua karakter utama dalam karya ini kebetulan memiliki karakter gerak yang khas dan mudah dikenali, terlebih karakter Seno (Werkudara). Dari aspek gerak, Karakter Seno merupakan karakter spesial yang tidak ada padanannya dari keseluruhan karakter wayang. Secara anatomi ketubuhan, ciri khas utama dari karakter Seno sesungguhnya ada pada bentuk tangannya yang berbeda karena ia memiliki kuku pancanaka selain juga gandar tubuhnya yang tinggi besar. Implikasi dari anatomi ketubuhannya semacam ini pada akhirnya menciptakan karakter gerak khas dari tokoh Seno. Vokabuler gerak tari tokoh Seno ber-volume besar/luas, setiap gerakannya anteb karena menunjukkan kekuatannya, dan karena kuku pancanaka ia memiliki bentuk kepalan tangan yang berbeda. Unsur-unsur tersebut menjadi potensi ikonik yang dimanfaatkan untuk mempermudah penonton mengenali tokoh. Hal serupa juga terdapat pada karakter Buto. Meski tidak spesial seperti tokoh Seno yang ke-khas-annya tidak ada padanannya, namun karakter Buto juga memiliki vokabuler gerak yang juga mudah untuk dikenali. Karakter Buto juga memiliki ragam gerak ber-volume besar.

Kedua karakter (yaitu Seno dan Buto) yang sama-sama memiliki ragam gerak ber-volume besar ini menjadi keuntungan tersendiri di dalam kebutuhan menciptakan rasa “penuh” pada ruang pertunjukan. Ruang pertunjukan luas dan terbuka, cenderung cocok untuk pengembangan gerak ber-volume besar/luas, dan bukan gerak-gerak remit dan detail. Oleh karena itu karakter gerak kedua tokoh yang ber-volume luas tersebut dieksplorasi untuk semakin tampak gagah, luas dan megah. Keluasan gerak ini lebih ditunjang dengan pergerakan atau saat perpindahan (transisi posisi) penari. Pada transisi posisi penari dikembangkan gerak lompatan-lompatan dalam berbagai varian. Secara sengaja transisi posisi penari tidak dilakukan dengan berjalan atau melangkah, karena gerak lompatan penari ini lebih memperluas volume gerak.

Selain mengeksplorasi volume gerak, pada karya ini juga dikembangkan gerak-gerak atraktif. Transisi penari yang dilakukan dengan lompatan-lompatan, juga termasuk sebagai bagian dari atraksi. Hal ini dikarenakan transisi tersebut dilakukan secara komunal dan proses transisi tersebut dilakukan dengan perpindahan posisi yang rumit. Proses perpindahan posisi yang rumit tersebut diharapkan menjadi bagian dari atraksi karena konfigurasi yang dibuat menarik. Gerak atraksi salto menjadi point

ekplorasi dalam pengembangan gerak Buto. Berbagai ragam gerak salto diterapkan dalam karya ini, dan diletakkan pada saat-saat yang tepat. Salto ini menjadi bagian atraksi yang mampu menyegarkan sajian pertunjukan karya ini.

Simpulan

Proses penciptaan karya tari “Seno Kridho” ini telah berhasil mewujudkan sebuah kemasan pertunjukan dengan peruntukan yang spesifik sebagai pertunjukan pembuka acara festival seni. Sebuah pertunjukan sebagai pembukaan acara festival tentu memiliki ke-khas-an dalam hal tantangan keterbatasan ruang, waktu, dan kepentingan. Pada proses penciptaan karya ini ke-khas-an tantangan tersebut disikapi secara ilmiah menggunakan penelitian artistik dan perangkat metodologis yang telah ditentukan.

Hasilnya, proses kekaryaannya ini juga merumuskan temuan-temuan metode dalam konteks spesifik penciptaan karya seni tari untuk acara pembukaan festival. Meski pengalaman mencipta karya tari semacam ini telah banyak dilakukan oleh seniman-seniman pengkarya tari, namun sepertinya belum pernah ada upaya perumusan metode penciptaan yang spesifik untuk kepentingan ini. Pengalaman peneliti/pengkarya ketika berproses riset dan mencipta karya setidaknya mampu merumuskan pengalaman empiris tersebut sebagai sebuah tawaran metodologis.

Pada konteks penciptaan karya tari untuk pembukaan acara festival, seorang pengkarya harus berfikir efektif dan kreatif. Ketika terbatas dalam ruang dan waktu, pengkarya harus bersiasat untuk mengalahkannya. Dalam konteks penciptaan karya “Seno Kridho”, siasat berfikir efektif dan kreatif diaplikasikan pada (1) upaya pemadatan cerita “Dewa Ruci”, (2) penegasan ikon visual pada tata busana dan properti, (3) pencikapan terhadap ruang pertunjukan, dan (4) kreativitas mengembangkan volume gerak dan atraksi. Metode ini tidak lain dilakukan tidak lain untuk memenuhi tuntutan khas dari kemasan pertunjukan pembukaan acara festival yang terbatas waktu dan ruang, tetap mampu menyampaikan pesan pertunjukan (cerita dan nilai-nilai di dalamnya), menarik, meneguhkan, dan menyegarkan suasana.

Pada akhirnya peneliti/pengkarya berharap semoga tawaran temuan metode cipta seni yang diperoleh melalui pengalaman berkarya kali ini dapat berguna bagi kalayak pengkarya tari. Selebihnya, tawaran metode ini dapat menjadi diskusi baru yang berkembang dan bermanfaat sebagai masukan keilmuan seni tari.

Catatan Akhir:

¹ Andy Asmara. Cara Menganalisa Drama. Yogyakarta: CV Nur Cahaya. Hal: 10.

Kepustakaan

- Alma M. Hawkins. *Creating Through Dance*. Los Anggles: University of California. 1990
- Andy Asmara. Cara Menganalisa Drama. Yogyakarta: CV. Nur Cahaya. 1983.
- Budi Darma. “Solilokui”. Jakarta: Sinar Harapan. 1989.
- Duvall, Ellen Neal. *Kinesiology, the Anatomy of Motion*. Minnesota: Prentice-Hall. 1959
- Edward M. Bruner dan Victor Turner, (ed.). *The Anthropology of Experience*. Urbana and Chicago: University of Illinois Press. 1986.
- Fisher, B. Aubrey, *Interpersonal Communication: Pragmatics of Human Relation* 2nd ed., McGraw-Hill. 1986
- Hersapandi. “Wayang Orang Sriwedari Suatu perjalanan dari Seni Istana Menjadi Seni Komersial”. Tesis S2 Universitas Gajah Mada. Yogyakarta. 1991.
- Hidajat, robby. “Getaran Ruang Tubuh”, dalam Gong no. 69/VII/2005
- Margaret N. H'Doublers. *A Creative Art Experience*. Medison: Wiconsin Press. 1959.
- Nuryanto, “Arsitektural Tubuh” kertas kerja karya tugas akhir penciptaan seni, pada program pasca sarjana Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta, 2009
- Rendra, WS. *Teknik Muncul Bermain Drama*. Yogyakarta: Pustaka Utama. 2006.
- Victor Turner, *The Ritual Process - Structure and Anti-structure*. Routledge & Kegan Paul. 1969.