

KAYA TARI "MANUKSMA" SIKAP TANGGAP MEMBACA LINGKUNGAN

Oleh : Dwi Wahyudiarto

Abstract

Chronicle Wanamarta [is] the part of Wanaparwa episode which [is] human being kisah-kasih story with universe. Merupakan Wanamarta a very forest [of] serious condition and is ghostlike, and later, then transform to become a big empire as linuwih satriya punjering. Understanding to forest meaning in fact can come near from various dimension. Forest from symbolic meaning dimension, from dimension life [of] universe, from dwelling place side [all] genie, natural ecology dimension, as forest human being dwelling place, as place work, as theft farm, as and asset properties [of] state, and still many again. How in fact [all] pandawa in face of various the problems, [is] to become the part of gegelisahan which finally have to take choice in forest attitude. Pendawa as excellent orderer, Bima have the spirit [of] remarkable [job/activity], Designer Arjuna of [is beauty [of] reliable, Nakula very skilled in farming and developing crop, Observer animal Sadewa and Puntadewa very strong in idea in my me [of] pujabrata in base on spritual work [all] pandawa

Keyword : Puppet, Enviroment

Pendahuluan

kobaran api Sigalagala wujud angkara kurawa
ambisi membasmi pandawa.
hati destarastra tercabik cabik, tersayat, terpaku dalam diam
teringat bayang-bayang luluh lantaknya pandawa.

bima datang bagai suar penumbuh sukma
dua insan terhayut dalam rangkulan mesra
keduanya sadar untuk membangun keturunan darah barata.

adalah wanamarta hutan perdikan yang angker kepati.
menjadi milik pandawa untuk ditata menjadi pusat dunia
Bima dan kadang bayu merabas tebas wanamarta

dengan santun puntadewa menyapa batang, ranting, dedaunan
dengan tekun bima menata batu karang, cadas dan jurang
dengan mesra arjuna mengatur bunga, lumut dan ilalang
dengan sabar nakula sadewa melihara binatang
kunthi terus memacu puja mantra memohon anugerah dewata
dengan sentuhan pandawa, wanamarta menjelma menjadi Indraprasta
Indraprasta kesatuan alam dan manusia

Lingkungan alam adalah ciptaan Tuhan dan manusia tidak akan mampu membuatnya, bahkan banyak manusia yang malah menghancurkan lingkungan, baik sengaja maupun tidak sengaja. Alam pada suatu ketika akan memiliki kekuatan yang dahsyat sehingga manusia tak akan mampu menandingi. Kedahsyatan alam dapat membuahkan malapetaka yang luarbiasa, seperti; badai tsunami, tanah longsor, banjir, gunung meletus dan sebagainya. Kerapuhan alam yang muncul dalam berbagai peristiwa, membangkitkan kesadaran kita untuk tidak berpangkutangan terhadap permasalahan ini. Dari sinilah nilai-nilai relegiusitas dari "lingkungan alam" terasa patut sebagai penguatan imajiner seniman dalam menghadapi fenomena *cheos* yang diderita alam negeri ini.

Alam dapat kejam, sebaliknya alam dapat juga manis, kesemuanya dapat merupakan sumber inspirasi dan aspirasi bagi manusia, karena dalam alam kita menyaksikan manifestasi kekuatan, kegairahan, kehidupan dan keindahan dengan tiada habis-bahisnya. Alam akan terus berubah, namun berlangsung terus-menerus, seolah-olah mencemoohkan kerapuhan hidup manusia. Dalam sepanjang kehidupan umat manusia selalu terdapat suatu interaksi antara hidup dan alam, entah dalam keselarasan ataupun perlawanan.

Kesadaran manusia terhadap alam lingkungan merupakan bagian yang penting diperhatikan. Seperti fenomena yang terjadi dalam situasi sekarang, banyak manusia yang semakin tidak peduli terhadap alam. Pembabatan hutan, pencemaran sumber air, pencemaran udara adalah suatu kenyataan yang selalu terlihat dalam kehidupan sekarang ini.

Karya tari manuksma, mencoba mengangkat tema lingkungan. Dalam mendekati tema tersebut dipilih ceritera Babad Wanamarta sebagai rangsang garap. Babad Wanamarta adalah salah satu kisah penggalan dari epos besar Mahabarata pada bagian Wanaparwa. Dari tema inilah kemudian dibentangkan wilayah garapnya melalui berbagai pendekatan. Keberadaan alam sebagai inspirasi penciptaan tari sebenarnya bukan

merupakan barang baru. Lihat saja dalam tari tradisi tari Jawa, banyak ragam gerak yang terinspirasi dari keberadaan alam, seperti vokabuler tari *ngganggeng kanyut*, *mucang kanginan*, *wedhi kengser*, *mblarak sempal*, *wreksa sol*, *mrenjak tinaji*, *sikatan met boga* dsb. Masih dalam tema alam lingkungan, karya tari "manuksma" mewujud dari inspirasi lingkungan, selanjutnya berproses dan berkolaborasi dari berbagai disiplin seni.

Dalam ceritera babad Wanamarta dikisahkan, setelah peristiwa Balesigala-gala yaitu kisah ketika para Pandawa dibakar oleh Kurawa di bale waranawata, Destarastra sangat sedih atas kabar kematian para Pandawa. Namun dewata berkehendak lain, Pandawa tidak mati dalam kobaran api, karena diselamatkan oleh sekor garangan putih jelmaan dewa. Ketika Destarastra dapat bertemu lagi dengan para Pandawa, kebahagiaan terpancar di hatinya. Maka diberilah Pandawa sebuah hutan di wilayah negara Astina yang disebut hutan Amarta atau Wanamarta untuk dijadikan tempat huniannya. Berangkatlah keturunan Pandu untuk membabad dan menata Wanamarta yang akhirnya mewujud menjadi kerajaan besar bernama Indraprasta.

Dikisahkan, konon alas Amarta sesungguhnya merupakan sebuah kraton "*lelembut*" atau mahluk halus yang sangat indah bernama Indraprasta. Rajanya bernama prabu Yudistira, ia mempunyai empat adik laki-laki bernama Dandunwacana, Dananjaya dan dua saudara kembar bernama Nakula dan Sadewa. Prabu Yudistira dan keempat saudaranya bentuknya sulit dbedakan dengan para Pandawa. Ketika Puntadewa dan adik-adiknya akan memulai mambabat hutan Amarta, prabu Yudistira dan keempat saudaranya merasa terusik dan akan menggagalkan. Namun berkat kesaktian para Pandawa akhirnya para lelembut ditundukkan dan menyatu memperkokoh *hadeging* kerajaan Indraprasta. Dari babad alas Wanamarta inilah keluarga Pandawa memperoleh modal perjuangan dalam tujuan menata dunia.

Secara konseptual penggarapan ceritera yang digunakan dalam garapan ini hanya sebagai sarana, dan kemudian diaplikasikan dalam satu kehidupan manusia. Ini terlihat dalam narasi yang melukiskan situasi alam. Situasi alam ini bukan semata alam dalam wayang, tetapi alam lingkungan manusia yang dirusak oleh ulah manusia. Dalam narasi juga dinyatakan bahwa kehidupan sudah rapuh, kejahatan merajalela, hanya sedikit yang bijak, banyak teror, manusia sudah tidak memiliki kekuatan untuk menjaga dirinya, menjaga lingkungannya, kemiskinan dimana-mana, penuh janji palsu, yang akhirnya manusia menjadi beringas, keblinger, membuat bom dsb.

Inilah fakta-fakta yang menandakan bahwa negeri ini sedang rapuh, gampang dipengaruhi. Akibatnya keserakahan yang muncul, tanah longsor, sunami. Inilah pikiran konsep dalam garapan manuksma, yang beracuan dari wanaparwa, tetapi "isinya" tetap sebuah pelakuan dari negara yang kita hadapi saat ini.

Dalam garapan Manuksma ini juga ada konsep-konsep yang sifatnya spiritual yang dimunculkan pada dialog Semar yang sangat relegius. Juga tokoh Bisma sebagai pewaris dinasti Astina yang masih mewarisi kehidupan yang begitu absolut, mempunyai nilai tata negara luhur dianut, sangat kecewa ketika tiba-tiba nilai itu diamburadulkan oleh cucunya.

Dalam mewujudkan garapan, selain garapan tari, juga dipadukan garapan wayang, sastra, musik, rias busana, tatalampu serta setting property berbentuk layar yang dalam prosesnya saling mengisi, sehingga dalam keutuhanya menjadikan bentuk yang kuat. Hasil karya ini diharapkan mampu membangkitkan perenungan. tentang kejuangan para Pandawa dengan tujuan mulia, dengan menggarap lingkungan secara manusiawi sehingga akhirnya alam lingkungan dapat menyatu dengan kehidupan manusia.

Buku Pendukung

Untuk mendekati secara langsung konsep karya ini, digunakan beberapa referensi buku dari ceritera wayang purwa. Selain itu juga dilakukan wawancara secara terstruktur kepada para nara sumber yang terdiri dari para dalang serta dosen Jurusan Pedalangan. Tidak ketinggalan dari rekaman audio berupa kaset wayang kulit dengan dalang Ki Nartosabdo (alm), serta Ki Anom Surata. Dari sumber buku, wawancara serta kaset pertunjukan wayang kulit purwa, dirangkum kemudian dijadikan sebagai bahan diskusi dalam memilih tema serta bentuk garapan.

Buku pendukung lainnya seperti buku *Aspek-Aspek Dasar Koreografi Kelompok*, oleh Y Hadi, Sumandiyo, "Komposisi Tari", oleh Sal. Murgiyanto yang termuat dalam *Pengetahuan Elementer Tari dan Beberapa Masalah*. "Penari Sebagai Sumbar Daya Dalam Penataan Tari", oleh Yulianti Parani, dalam *Pengetahuan Elementer Tari dan Beberapa Masalah Tari*. "Bagaimana Mempersiapkan Pementasan Suatu Dramatari", tulisan Ben Suharto.

Rangsang Garapan

Seni merupakan media ungkapan atau ekspresi yang disengaja, dicipta. disusun melalui media tertentu. Sementara seni dicipta bukan semata-mata untuk penciptanya sendiri, akan tetapi untuk penghayat. Dalam

GREGET

mengungkapkan gagasannya ada sifat bebas, yang pada dasarnya kebebasan ungkapan akan menjanjikan kepuasan yang bersifat indah, karena karya seni adalah sarana kehidupan estetik. Maka dengan karya seni kemampuan dan pengalaman estetik menjadi bertambah kental dan menjadi milik bersama sebagian dari nafas dan jiwa masyarakat. Demikian juga karya seni menjadi pangkal eksperimen baru yang menyebabkan ungkapan seni dari kehidupan ke taraf semakin tinggi. Jelas bahwa suatu konsep yang lengkap tentang kesenian yang harus meliputi keawetan dan komunikasi ungkapan. (De Witt Parker 1976 : 17)

Gagasan tentang ceritera Wanamarta secara substansi adalah melukiskan cita-cita para pandawa untuk mewujudkan harapannya sebuah negara besar, dari bentuk sebelumnya berupa hutan. Dari ceritera inilah kemudian ditafsirkan kembali dan yang terpenting adalah apa yang ada dibelakang dan dibalik ceritera. Bagaimana memandang perilaku dan sikap para pandawa terhadap hutan amarta. Dari kerangka ini, pandawa sebagai pelaku yang akan membabad hutan, bagaimana hutan sebagai sumber kehidupan yang multidimensi. Hutan bukan saja sebagai benda, tetapi juga tempat kehidupan aneka binatang, serta sebagai keraton para jin. Bagi para Pandawa hutan merupakan bagian kehidupannya yang akan disapa dengan mesra. Sikap pandawa dalam memberdayakan lingkungan "hutan" patut sebagai acuan dalam keramahan manusia terhadap alam lingkungan sekitarnya.

Garapan ini masih menggunakan tokoh-tokoh dalam ceritera wayang, tetapi pengembangan karakternya disesuaikan dengan kebutuhan garap. Tokoh Destarastra yang masuk pada bagian awal, sebenarnya bukan dan tidak menjadi tokoh Destarastra seperti dalam wayang tradisi (yang mempunyai cacat tidak dapat melihat). Berkait dengan tema garapan, Destarastra diposisikan sebagai sosok manusia sekarang yang dibutakan oleh keadaan, bukan berarti buta secara fisik, buta hatinya. Kita dibutakan hati kita, karena kita ingin meraih sesuatu yang lebih tinggi. Karena kita dibutakan akhirnya menjadikan banyak kerusakan dan segala sesuatunya menjadi hilang.

Tokoh Bima dan pandawa yang hadir dalam garapan, sebenarnya lebih mewakili manusia saat ini, yang mempunyai cita-cita luhur dalam mengolah alam lingkungan. Dengan demikian ceritera akan lebih hidup, lebih nyambung pada masyarakat karena ada jembatannya, jadi bukan lagi bercerita tentang wanamarta. Jika kita kritisi masyarakat sekarang banyak yang merusak lingkungan, membuka lahan, dengan dalih

membangun sesuatu tetapi justru malah merusaknya. Akibatnya akan terjadi pemanasan bumi yang global, banjir, longsor, tsunami, itu semua karena kesalahan manusia sendiri dalam memberlakukan lingkungan. Ketika manusia menyadari bahwa sebenarnya pembangunan tidak sekedar mendirikan benda fisik. Pembangunan harus material dan spiritual, keduanya harus seimbang agar semuanya berjalan dengan seiring dan seirama. Tokoh Semar sebagai pamong para Pandawa, sekaligus sebagai pemecut semangat ketika Pandawa tak berdaya dalam menghadapi godaan dalam tugasnya. Dalam garapannya Semar diwujudkan dengan bentuk bayangan wayang kulit dengan berbagai dimensi melalui layar putih serta dengan gerak tari.

Perjuangan para Pandawa dalam semangat menata lingkungan "wanamarta", adalah satu keteladanan semangat yang pantang mundur. Seberat apapun rintangan yang sebagai kendala, diusahakan untuk dituntaskan dalam kebersamaan. Bukan saja perjuangan fisik, akan tetapi laku puja brata sangat berarti dalam mendukung keberhasilan cita-cita yang luhur. Menyatunya Jin penghuni wanamarta kedalam diri pandawa, adalah simbol menyatunya alam fisik dan metafisik. Apabila keduanya seimbang dalam kebersamaan, maka kelanggengan abadi akan tercapai. Indraprasta adalah kerajaan dewadunia yang mewujut lewat satria pilihan.

Pilihan Bentuk

Dalam sepuluh tahun terakhir, telah berkembang pesat bentuk atau warna pertunjukan yang menebar dalam masyarakat, baik melalui pertunjukan langsung seperti festival, pekan seni, maupun dalam media elektronik. Dari keragaman bentuk pertunjukan menunjukkan totalitas kreativitas senimannya. Ada yang berakar dari tradisi, ada yang keluar dari tradisi, bahkan banyak yang mengkiplat ke "barat". Pilihan "bentuk" menjadi rujukan awal dalam proses penggarapan karya tari Manuksma. Kami menyadari, bahwa ketiga jurusan (tari, karawitan dan pedalangan) di STSI Surakarta mempunyai basis tradisi yang sangat kuat dan mengakar baik peraga, tehnik, vokabuler maupun kedalaman filosofinya. Dari kesadaran itulah maka secara bulat karya tari manuksma harus membumi, namun tetap mengkini.

Konsep tehnik tari dalam "hasta sawanda" (*pacak, pancat, ukat, lulut, wilet, irama, gending, luwes*) merupakan tehnik tradisi yang sangat

GREGET

membuka peluang untuk disikapi secara kreatif dan digarap menjadi tahnik yang kontemporer. Vokabuler seperti srimpet, mbanyumili, wreksa sol, mucang kanginan dll merupakan kekayaan yang tak pernah habis sebagai sumber inspirasi. Dari jagad pedalangan, konsep atau filosofi bayangan, kayon, semar, jantur, sabet, ruket merupakan pernik-pernik mutiara tradisi yang terus dapat digarap dan dikembangkan. Demikian juga dari karawitan; konsep seleh, pathet, pithet, lombo, imbal dsb, merupakan kekayaan yang luar biasa untuk dapat ditafsir kembali dalam situasi tradisi yang mengkin.

Atas dasar itulah kami memilih akan menggali, mengungkap, menjajajah dan menemukan kekuatan tradisi dalam bentuk yang modern. Kesatuan dari tari, karawitan dan pedalangan adalah kekuatan dan potensi besar kami, maka secara sadar ketiganya harus luluh dalam kesatuan sehingga menyembulkan aura yang membekas pada semua penghayat.

Garap Gerak

Dari sisi gerak, garapan ini berbasis dari tari tradisi dengan berbagai pengembangannya. Kekayaan tradisi, seperti model garap badayan, ragam gagah, alus serta putri masih digunakan dalam mengangkat permasalahan. Demikian juga pendekatan karakter, seperti karakter Bima, Destarastra, Arimbi, Semar serta tokoh lainnya, nuansa tradisi masih menyertai, tetapi dengan pendekatan garap yang berbeda melalui penjelajahan panjang, akhirnya dapat menghadirkan bentuk yang baru. Gerak humor atau gecul dimunculkan dalam adegan hutan yang mengkisahkan para penggoda.

Garap Wayang

Proses karya diawali dari perenungan atas dasar tema yang telah dipilih, maka perenungan terhadap rencana garap serta mencari berbagai kemungkinan garap terus dilakukan sampai akhirnya menemukan. Dalam pencarian, terus berkonsentrasi kepada wayang yang akan dimunculkan, seperti Semar, Brotoseno, Kunthi, hewan, gunung itu terus direnungkan sambil mencari bentuk penampilan yang akan dipilih.

Dalam mencari bentuk, masih belum dapat melepaskan sama sekali kekuatan tradisi yang telah terpatri dalam jiwa budayanya, misalnya dalam menggarap isian hutan, gajah, burung, kera, kuda, sapi, semuanya masih diperlakukan seperti kodratnya. apa adanya, belum keluar dari karakter yang ada, termasuk juga tokoh wayang yang digunakan. Kemungkinan juga akan berubah, apabila bentuk burung, gajah, sapi sudah diubah dari aslinya.

Tetapi ketika mulai latihan, apa yang terbayangkan, terus mengalami perubahan sesuai dengan perjalanan imajiner. Mengapa ada perubahan, karena disitu (dalam garapan Manuksma) "wayang" bukan sebagai "wayang" dalam pengertian tradisi. Tetapi wayang dalam garapan manuksma adalah sebuah "penemuan", walaupun masih merasa belum puas dengan apa yang dilakukan. Dari sisi dialog, pola dari wayang tradisi masih kuat digunakan, misalnya dialog tokoh Karta, Druna, Sengkuni, Salya dll. Hal ini masih dipengaruhi oleh naskah yang secara keseluruhan diambil dari ceritera wayang.

Garap Ruang

Ruang adalah salah satu aspek dari gerak, yang muncul karena adanya perpindahan dari satu tempat yang satu ke tempat yang lain. Di dalam khasanah penataan tari, ruang bersifat tak terbatas, hanya perasaan dan kemampuan tubuהל yang menentukan batas-batasnya. Demikian juga dalam tari, semua peralihan gerak dari satu sikap ke sikap yang lain, akan selalu muncul berada dan terbatas dengan adanya ruang dari tubuh penari. Atas dasar itulah kita bisa melihat dengan nyata suatu bentuk tergambar dengan nyata desain ruang yang muncul dari tubuh penari.

Dalam hubungannya dengan garapan tari, konsep ruang akan selalu menyertainya, hal ini karena ruang merupakan aspek yang muncul dari sebuah gerak. Yulianti Parani membagi ruang dalam dua pengertian; pertama, ruang yang langsung bersentuhan dengan tubuh penari, yang batas imajinernya adalah batas yang paling jauh dapat dijangkau oleh tangan dan kakinya apabila dalam keadaan tidak pindah tempat. Ruang ini disebut sebagai ruang "pribadi". Kedua ruang yang terdapat diluar tubuh yang bisa dimasuki apabila terjadi gerak berpindah dari satu tempat asal. Ruang ini disebut ruang umum. Apabila manusia bergerak, seakan-akan ia membawa serta "ruang pribadi" nya dan membentuk "ruang baru" di dalam "ruang umum". (Yulianti Parani 1986 : 59)

Secara mendasar ruang dapat dibedakan menjadi dua. Pertama adalah Lapisan (level) yang terdiri dari level atas, level tengah serta level bawah. Kedua adalah arah atau (*direction*) yang terdiri dari ke kanan kekiri, depan belakang, fokus, dsb. Dalam menggarap desain ruang adalah memasalahkan bagaimana merencanakan penataan dan pepaduan unsur-unsur ke ruangan agar dapat menghasilkan bentuk keruangan yang estetik.

Garapan manuksma mencoba untuk membedah ruang agar rasa keruangannya menjadi dinamis, lha benturannya dapatkah wayang yang

tradisi ditempatkan dalam ruang yang tidak frontal yang tidak biasa dilakukan dalam wayang tradisi. Untuk menguasai keruangan ini perlu keberanian membedah ruang, yang semula dua dimensi kemudian dikembangkan dengan tiga dimensi yaitu menggunakan layar-layar. Untuk lebih mengembangkan sebenarnya banyak ide, seperti merubah bentuk wayang, karena wayang yang ada wayang untuk keperluan dua dimensi, atau dengan membuat lampu sorot yang setiap wayang diberi lampu satu, dan lain-dan lain. Kesemuanya sebenarnya untuk menyatukan wayang (dua dimensi) dengan tari (tiga dimensi). Juga pemikiran medium yang digunakan sesederhana mungkin, tetapi sangat pas dan mengena untuk mengungkapkan gagasan yang ide dasarnya wanamarta itu

Garap Musik

Proses penyusunan iringan dalam hubungan dengan musikalisasi, diawali dengan memahami skenario tentang wanamarta, hal ini penting untuk acuan proses dalam menggarap tari, wayang dan musiknya sendiri, yang masing-masing sangat leluasa dalam bereksplorasi. Proses yang paling dekat hanyalah dengan wayang, maka ketika berproses dengan wayang, imajinasi terpaku pada pertunjukan wayang tradisi, sehingga gamelan yang digunakan juga gamelan ageng. Prosespun berjalan - masukan dari para pengamat mulai meresahkan renungan, misalnya ada masukan "iringan jangan seperti iringan Sandosa". Dari ini ada benturan yang cukup berat, terutama dengan instrumen gamelan. Keresahan itupun terus menjadi perenungan yang terus mengusik imajinasi. Pengalaman menggarap instrumen gender dalam bentuk kelompok 15 tahun silam, memunculkan dan membangun imajinasi untuk mengungkap kembali. Keputusan akhir, digunakanlah secara mantap instrumen gender sabagai rangsang garap.

Prosespun mulai dilakukan, dengan mengolah bunyi gender untuk mencari suasana-suasana dari skenario yang telah disepakati bersama. Suatu ketika harus menyesuaikan dengan pola wayang dan juga gerak tari yang ada, pengembangan terus berlangsung dengan instrumen gender. Pola-pola dalam pakem menabuh gamelan jawa seperti lancar, srepeg, sampakan dicobakan untuk diterapkan dalam ricikan gender. Tentu saja ada proses diolah, digarap dengan eksperiman secara maksimal. Kadang dibarengi dengan vokal dan warna musik lain untuk menyesuaikan dengan suasana dalam skenario. Misalnya dalam adegan *budalan*, semangat musiknya akan lebih kental dan terasa semangat apabila musik mengikuti gerakannya. dalam istilah jawa diwungkus. Dalam proses Manuksma ini, yang

agak susah adalah menyatukan rasa musik dengan wayang, mungkin karena wayang sudah membawa atau mempunyai rasa musik yang kuat secara tradisi, hal ini membuat kolaborasi terasa belum menemukan kesatuan yang kempel atau belum memunculkan rasa baru dalam kesatuan garapannya. Garapan musik dalam karya manuksma ini, selain beracuan skenario yang telah ada, untuk menggarap musik juga mencoba menjelajah yang hal yang tidak lazim dalam bingkai tradisi kebanyakan, misalnya pada saat adegan bedayan yaitu adegan pandawa yang sedang bersiap diri baik secara spiritual maupun lahir, diiringi musik *trebangan*, yang diambil dari pola garapan laras madya atau santiswaran. Awalnya ada juga keraguan, tetapi setelah dicoba-dicoba dan dicoba, akhirnya terasa semakin kental dan menyatu. Ide ini berangkat dari substansi rasa musikal yang relegius, yang dirasakan cocok untuk iringan bagian bedayan. Garap pola kendangan dalam bedayan juga dirangsang oleh ragam gerak penari yang sedikit mentulmentul, sehingga mendorong untuk membuat pola atau ritme yang tidak ajeg. Dari penjelajahan tersebut bisa ketemu dan dapat mengangkat suasana garapan. Yang tidak kalah penting dalam hal ini adalah penari, bagaimana menangkap pola musikal yang ditawarkan. Selama penari dapat dengan enak merasakan yang paling dalam dan memantapkan laku kepenariannya berarti sudah ketemu, sudah klop sudah pilihan yang maksimal dalam proses kekaryaan.

Busana

Busana yang digunakan masih menggunakan busana tradisi, namun dikembangkan bentuk-bentuk untuk memenuhi kebutuhan garapannya. seperti pada sat adegan hutan, penari menggunakan rumbai pada bagian dada. Secara rinci busananya Penari Putra adalah: Iket Hitam, Sabuk Hitam, Kain warna Crem, Variasi tampar di sebelah kanan dan kiri, Epak lepas. Busana tokoh Arimbi adalah; Gelung jegul kecil, Jamang mahkota, Angkin warna hijau tosca, Epek lepasan, Kain warna crem, sampur Hijau muda serta Celana Merah. Busana Destrarastra yaitu; Jamang, Kalung udaran, Kain disrempangkan pada pundak, Sabuk, Epek Merah, Kain Crem dan parang barong. Pakaian Juru Warta adalah; Celana komprang, Kain warna crame, Tali kain warna putih. Pakaian Penghuni wana (dalam adegan hutan) Jamang kepala dengan hiasan bulu, Topeng realis gaya bali, Srempang leher sliwir dari bahan goni. Kain sliwir dari bahan goni. Bingel dari bulu ayam. Sedangkan para pemusik mengenakan; Iket Hitam. Celana Komprang Hitam, Sabuk warna Hitam.

GREGET

Diskripsi Tari

Bagian Satu

Destarastra raja Astina yang agung dalam kesendirian. Ia resah, gelisah gundah, terbayang dalam lamunannya akan peristiwa Balesigala-gala, yaitu peristiwa ketika para Pandawa diajak pesta dan akhirnya dibakar oleh para Kurawa. Bagaimana keponakannya luluh lantak dalam bara kobaran api. Terbayang pula ketika para Kurawa bersorak sorak dalam kemenangannya ketika melihat api yang melalap seluruh bangunan beserta isinya

Bagian Dua

Destarastra tersadar dari lamunannya. Bersamaan dengan itu, muncul Bima. Keduanya bersatu dalam kerinduan. Destarastra merasa sangat berdosa terhadap peristiwa Balesigala-gala, dan sangat bersyukur bahwa ternyata Pandawa dapat lolos dari kobaran api. Saking gembira, haru, trenyuh dan senang, maka Bima dan para Pandawa diberi tanah yaitu hutan atau wanamarta untuk ditata dijadikan hunian para Pandawa. Bima beserta keempat saudara Pandawa bersiap diri untuk menata wanamarta. Doa dan pujabrata menyertai semangat Pandawa.

Bagian Tiga

Hutan wisamarta yang konon dikenal sebagai hutan yang sangat wingit, angker banyak dihuni oleh makhluk halus, "*sato mara sato mati, jalma mara jalma mati*". Dalam hutan terdapat kehidupan yang sangat alami, sunyi, damai, tentram, dan banyak ajaran hidup yang ditemukan disana. Pandawa datang dengan mesra, Bima menyibak ranting pepohonan dan masuk semakin ketengah, semakin ketengah. Dalam keheningan hutan, semakin bisa melihat arti sebuah alam raya. Dari sana para Pandawa mendapatkan ajaran hidup. Kebimbangan mulai muncul dibenak Bima dalam memperlakukan hutan. Nun jauh di alam lain, para Jim penunggu hutan (jim yudistira, dandun wacana, kumbang ali-ali dan pinten tangsen) terus mengitari dan mengawasi hutan. Para pandawa yang kurang *meleng* dalam menyikapi hutan kena Jalasutra, ajian milik para jin. Semar sosok dewa asipat manusia selalu mengingatkan darah suci. Sementara di antara tebing dan pepohonan hutan, sosok Arimbi terus membantu para Pandawa dalam melakukan tugas menata alam untuk hidup dan kehidupan. Sentuhan

Arimbi bagai sentuhan ibu pertiwi, membangkitkan nurani, membulatkan tekak, membuka hati, menembus tugas suci.

Bagian Empat

Bima dan para Pandawa, kembali merajut semangat menata wanamarta agar lebih berarti bagi manusia dan alam raya. "Keseimbangan" adalah makna yang penting dan berarti untuk menyeimbangkan kehidupan. Pandawa berhasil melakukan semuanya. Indraprasta adalah wujud nyata sebuah cita-cita. Indraprasta lahir dari keseimbangan tatanan alam, Indraprasta kedamaian abadi manunggaling seluruh semesta.

Kesimpulan

Karya tari Manuksma memilih bentuk "membumi yang mengkini" sebagai rujukan awal dalam proses penggarapannya. Kami sadar bahwa STSI mempunyai basis tradisi yang sangat kuat dan mengakar baik peraga, tehnik, vokabuler maupun kedalaman filosofinya, maka karya tari manuksma harus membumi, namun tetap mengkini. Konsep tehnik tari dalam "hasta sawanda" (pacak, pancak, ukat, lulut, wilet, irama, gending, luwes) merupakan tehnik tradisi yang sangat membuka peluang untuk disikapi secara kreatif dan digarap menjadi tahnik yang kentemporer. Vokabuler seperti srimpat, mbanyumili, wreksa sol, mucang karingan dll merupakan kekayaan yang tak pernah habis sebagai sumber inspirasi. Dari jagad pedalangan, konsep atau filosofi bayangan, kayon, semar, jantur, sabet, ruket merupakan pernik-pernik mutiara tradisi yang terus dapat digerap dan dikembangkan. Demikian juga dari karawitan; konsep seleh, pathet, pithet, lombo, imbal dsb, merupakan kekayaan yang luar biasa untuk dapat ditafsir kembali dalam situasi tradisi yang mengkini. Atas dasar itulah kami memilih akan menggali, mengungkap, menjalajah dan menemukan kekuatan tradisi dalam bentuk yang modern. Kesatuan dari tari, karawitan dan pedalangan adalah kekuatan dan potensi besar dalam melahirkan karya Manuksma, maka secara sadar ketiganya harus luluh dalam kesatuan sehingga menyembulkan aura yang membekas pada semua penghayat.

GREGET

Kepustakaan

Budi Adi Soewiryo, *Kepustakaan Wayang Purwo*, Yayasan Pustaka Nusatama, Senawangi, Jakarta, 1977.

Hadi, Sumandiyo, Y., *Aspek-Aspek Dasar Koreografi Kelompok*, Lembaga Kajian Pendidikan Humaniora Indonesia Yogyakarta, 2003.

Meri, La., *Dance Composition, The Basic Elements*, terjemahan Soedarsono, Lagaligo, Yogyakarta, 1986.

Niels Mulder, *Ruang Batin Masyarakat Indonesia*, LKiS, Yogyakarta, 2001.

Pengatehuan Elementer Tari dan Beberapa Masalah Tari, Direktorat Kesenian, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta, 1989.

Smith, Jaqueline, *Dance Composition, A Practical Guide for Teachers*, Terj. Ben Suharto, Ikalasti, Yogyakarta, 1985.

Sri Mulyono, *Wayang, Asal-usul Filsafat & Masa depannya*, ALDA, Jakarta, 1975.

Soetarno, "Lakon Wayang Kulit Gaya Surakarta", Institut Seni Indonesia Surakarta, 2006.

Soetarno, "Balungan Lakon Wayang Kulit Purwo", Sekolah Tinggi Seni Indonesia, Surakarta, 1995.

A. Pendahuluan

Salah satu unsur kebudayaan adalah kesenian. Kesenian sebagai bagian dari kebudayaan merupakan wahana bagi penciptaan dan pengungkapan emosi manusia secara positif dalam kehidupan bermasyarakat. Aktivitas seni berwujud gerak suara atau bentuk benda yang menjadi hasil suatu karya seni manusia. Aktivitas seni tersebut dapat dikemas dalam suatu pertunjukan yang dapat menarik perhatian masyarakat. Arti kata pertunjukan adalah sebuah ampu laku (tari) yang dipadukan di suatu tempat untuk menarik perhatian, hiburan, hiburan, pendidikan dan hiburan orang lain. (Yudhanegara 1994: 14)