

KARAKTER TOKOH GATUTKACA DAN DADUNG AWUK DALAM WAYANG SEBAGAI PIJAKAN PENCIPTAAN TARI GATUTKACA DADUNG AWUK GAYA MANGKUNEGARAN

Aminudin

Staf Pengajar Jurusan Tari
Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta
Email : yatiniaminudin@gmail.com

Bimo Kuncoro

Staf Pengajar Jurusan Pedalangan
Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta
Email : bimoseno667@gmail.com

R Danang Cahyo Wijayanto

Staf Pengajar Jurusan Tari
Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta
Email : mazdha84@gmail.com

Abstrak

Gatutkaca Dadung Awuk Dance at Pura Mangkunegaran is a dance work created during the era of Mangkunegaran IV with its creator NN. In its development, this dance was reconstructed by (the late) Rono Suropto in the 1990s as an appreciation of special dance in Mangkunegaran and often used in welcoming guests. The main objective of this study is to examine the character of Gatutkaca and Dadung Awuk in wayang as a basis for the creation of the Gatutkaca Dadung Awuk Dance Mangkunegaran Style. The method used to analyse this artwork is the Hawkins method of creating artwork; namely: exploration, improvisation, and formation or composition. The Gatutkaca figure became an idol because of the personality inherent in him. Gatutkaca is the son of Werkudara (father) and Arimbi (mother). Gatutkaca is a knight and is the king of the Pringgandani kingdom who has a gagah anteb (dashing) character. One lakon of wayang performances entitled Parta Krama tells about the marriage of Arjuna (his uncle). Gatutkaca is asked to look for a dowry and he met Dadung Awuk. Dadung Awuk is a giant with the characteristics of rongeh, glece, brayak, and cakrak. In this meeting, a war occurred because the dowry for Arjuna's marriage was guarded by Dadung Awuk, namely Kerbau Pancal Panggung (White lower legs). A creative idea emerged because of the meeting in Pura Mangkunegaran, that is a work of the Gatutkaca Dadung Awuk Dance.

Keywords: Character, Wayang, Creation

PENGANTAR

Lakon *parta krama* atau perkawinan Arjuna dalam ringkasan dan terjemahan R.M Soedarsono dari *kagungan dalem serat kandha lampahan parta krama I* Keraton Nyogyakarta MS. No 17 menyebutkan bahwa lakon *parta krama* merupakan sebuah cerita *carangan* yang menggambarkan perkawinan Arjuna (*Parta*) dengan demikian Arjuna beserta para saudara Pandhawa harus menghadapi dua pelamar yang lain yaitu Burisrawa, saudara ipar Prabu Suyudana dan Prabu Baladewa, serta Prabu Suryawasesa dari Ngendracana. *Lakon* ini berakhir dengan peperangan antara para Pandhawa melawan para Kurawa, dan antara Pandawa melawan Prabu Suryawasesa. Dalam kedua perang itu Pandhawa keluar sebagai pemenang.

Lakon ini bermula dari Balai Penghadapan di Kerajaan Mandura, ketika Prabu Baladewa sedang berdiskusi dengan para Kurawa tentang rencananya untuk melamar Sumbadra bagi saudara iparnya yaitu Burisrawa. Mas kawinya adalah bunga surgawi *kerpudewandaru*, tanaman surgawi *parijatha*, gamelan kahyangan lokananta yang dimainkan oleh para dewa dilangit, kereta *kencana* yang *disaisi* oleh seorang dewa, serta seratus kerbau (*kebo danu pancal panggung*). Baladewa menyadari bahwa mas kawin itu sangat sulit untuk didapatkan, tetapi ia berkemampuan keras membantu Burisrawa untuk mendapatkan Sumbadra dengan berbagai cara mungkin kekerasan.

Para Pandhawa juga sedang berusaha untuk mendapatkan mas kawin itu. Werkudara pergi guru penasehatnya Sang Hyang *Dewaruci* untuk meminta bantuan agar bisa mendapatkan kereta *kencana*. *Dewaruci* memberi tahu kepadanya bahwa kereta *kencana* itu sekarang disimpan oleh raja dari Singgela bernama Prabu Bisawarna, putra Prabu Wibisana. Werkudara meminta diri untuk pergi ke Singgela.

Werkudara memberi tahu Prabu Bisawarna tentang kereta *kencana* itu, Bisawarna juga menerangkan kepadanya bahwa ia sendiri yang akan menyerahkan kereta *kencana* itu kepada Prabu Kresna. Bisawarna

mengatakan kepada Werkudara bahwa kereta itu dahulu adalah kendaraan Prabu Rama, dan maka dari itu kereta itu harus berada di tangan inkarnasinya yaitu Prabu Kresna.

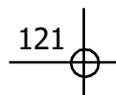
Arjuna pergi menemui Bathara Kumajaya untuk memohon bantuan dalam mendapatkan bunga surgawi *kerpudewandaru*, tanaman surgawi *parijhata*, serta gamelan kahyangan lokananta. Kumajaya mengantarkan Arjuna menuju Junggring Saloka untuk menyampaikan permohonannya kepada Bathara Guru. Permohonan itu dikabulkan. Gatutkaca yang dibantu Resi Mayangkara sementara itu telah berhasil menyediakan seratus kerbau.

Para raja bawaan Prabu Suryawasesa, yaitu Prabu Suryabaskara, Prabu Kaladurgangsa, Prabu Candramuka, dan Prabu Kumbacarana, sudah ada dalam perjalanan menuju ke Ngandrabuwana untuk menjumpai Bhatara Indra serta mencari bantuan dari raja para dewa ini untuk mendapatkan mas kawin. Karena Bathara Guru telah berketetapan menganugrahi Arjuna mas kawin itu, perang hebat terjadi antara para raja bawaan Prabu Suryawasesa melawan para dewa, dan para dewa keluar sebagai pemenangnya.

Sementara Werkudara dengan Prabu Bisawarna tiba di Ngamarta serta menceritakan kedada Prabu Yudhistira bahwa kereta *kencana* itu sedang dalam perjalanan menuju Ngamarta. Gatutkaca dan Resi Mayangkara juga datang serta membawa berita bahwa membawa seratus kerbau telah berada di alun-alun. Akhirnya Arjuna juga datang di Ngamarta serta melapor kepada saudaranya sang raja bahwa bunga surgawi, tanaman surgawi, serta gamelan kahyangan sudah ada dalam perjalanan ke Dwarawati.

Sekarang Prabu Kresna dapat menyiapkan upacara perkawinan bagi adik perempuannya yaitu Sumbadra dengan Arjuna. Ketika upacara sedang berlangsung puteri Prabu Drupada yang bernama Dewi Wara Srikandhi tak tahan menatap ketampanan sang Arjuna. Kemudian ia beserta ayahnya meninggalkan Dwarawati menuju ke Cempala.

Tak lama sesudahnya Prabu Baladewa tiba di Dwarawati untuk menceritakan kepada saudaranya yaitu Kresna, bahwa Gatutkaca



telah mencuri seratus kerbau yang berhasil ditangkap oleh para kurawa. Kemudian Kresna memerintahkan puteranya yang bernama Samba pergi ke bagian dalam dari istana untuk menceritakan kepada Arjuna tentang tuntutan Baladewa. Ketika Burisrawa menjumpai Sumbadra ia diserang oleh Arjuna. Burisrawa melarikan diri serta melapor kepada Prabu Baladewa kepada Baladewa tentang perangnya dengan Arjuna. Baladewa marah sekali serta merencanakan untuk memberi pelajaran kepada Arjuna, kemudian Werkudara datang untuk menantang Baladewa. Perang tanding yang seru antara kedua kesatria yang kuat itu terjadi. Semua pasukan Baladewa dan kurawa dikalahkan oleh pandawa.

Setelah mendengar keempat raja bawahnya telah tewas di medan laga oleh para dewa dan upacara perkawinan antara Arjuna dengan Sumbadra telah berlangsung di Dwarawati, Prabu Suryawasesa bertekad untuk mendapatkan Sumbadra dengan kekerasan. Prabu Kresna menyadari bahwa Prabu Suryawasesa akan datang dengan pasukanya menyerang Dwarawati. Suryawasesa sangat sakti hingga satu orangpun tak mampu mengalahkan kecuali Prabu Kresna. Ketika perang terjadi antara Prabu Suryawasesa dengan Resi Mayangkara, Prabu Kresna terbang di udara sambil memegang senjata saktinya senjata *cakra*, dan terbunuhlah Suryawasesa. Arjuna dan Sumbadra menghabiskan bulan madunya di Dwarawati, sementara para Pandhawa lainnya serta para kerabatnya kembali ke Ngamarta.

Parta krama sendiri merupakan siasat Prabu Kresna, Arjuna heran sewaktu Kresna meminta *bebana ginupita*, sebab perjudohnya dengan Sembadra sudah disetujui sejak mereka lahir. Ia tidak mengetahui bahwa hal ini dilakukan untuk menolak para calon lain yang menginginkan Sembadra. Ini adalah taktik Kresna agar calon lain tersingkir, sebab mereka tidak mungkin dapat memenuhi permintaan mas kawin, yang sangat berat sebagai berikut:

1. Seratus empat puluh ekor kerbau *ndanu* berkaki *pancal panggung*-berkaki putih, sebagai pembuka jalan rombongan pengantin. Gatutkaca bertengkar dengan

Dadung Awuk, penggembala kerbau tersebut, yang menolak permintaan Gatutkaca. Ketika Dadung Awuk akan dibunuh, Batara Indra, pemilik kerbau menegor Gatutkaca bahwa kalau mau meminjam sesuatu seharusnya meminta izin yang empunya, bukan dari si penjaga. Batara Indra memaafkan setelah Gatutkaca mengakui kesalahannya dan minta ampun. Disamping meminjam kerbau, ia juga mengutus Dadung Awuk untuk mengikutinya.

2. Pengantin pria harus datang dengan kereta kencana yang ditarik oleh kuda berkepala raksasa dan dikusiri oleh sepasang dewa. Bima pergi menemui Prabu Bisawarna di Singgelapura untuk meminjam kereta kencana lengkap dengan kuda berkepala raksasa sebagai penariknya. Setelah diizinkan, ia menghadap Batara Guru untuk meminta dua dewa sebagai *sais* kereta kencana. Batara Guru mengizinkan dan mengutus Penyarikan dan Tembora untuk menjadi *sais* kereta yang nantinya akan *digeret turangga yaksa* tersebut.
3. Pengantin pria harus menyerahkan *kembang dewandaru* dan *wijayadaru*, sebagai *kembar mayang*. Arjuna menghadap Batara Kumajaya dan Dewi Kamaratih di kahyangan Cakrakembang untuk meminjam. Kumajaya dan Kamaratih mengizinkan, dan juga akan hadir dalam penghelatan nanti.
4. Pada saat penganten *kirab* harus diiringi dengan gamelan lokananta yang berbunyi di awang-awang dan *ditabuh* oleh para dewa. Arjuna menghadap Batara Guru untuk meminjam gamelan tersebut. Batara Guru bukan hanya mengizinkan, tetapi juga meminta Batara Narada untuk dapat hadir dalam perhelatan nanti.
5. *Manggalayuda* waktu *kirab* haruslah seekor kera putih. Gatutkaca pergi ke Kendalisada untuk meminta bantuan Resi Mayangkara sebagai *Manggalayuda*. Semula Mayangkara menolak, namun akhirnya bersedia untuk memenuhi

permintaan Gatutkaca setelah kalah perang tanding.

Catatan: ini adalah salah kaprah dan dalang menirunya sampai sekarang. Ny Panjangmas, dalang terkenal Keraton Surakarta, waktu mendalang tidak mendapatkan tokoh wayang Gagakbongkol dan Anoman, sehingga ia terpaksa memilih tokoh wayang yang paling mendekati, yaitu Gatutkaca dan Anoman. Padahal waktu Arjuna kawin, Gatutkaca belum lahir dan Anoman yang sangat dihormati pandawa dan Senapati Pancawati tidak mungkin direndahkan derajatnya sebagai *ketek* tontonan yang harus menari di atas *penjalin tingal*, di alun-alun: Ki Waluyo, *parta krama*, *cempala*, Pepadi, Jakarta, Januari 1997 (Pranoejoe Puspaningrat, 2005).

Akhirnya dari cerita Parta Krama inilah para seniman tari di Pura Mangkunegaran menciptakan tari Gatutkaca Dadungawuk. Tari Gatutkaca Dadung Awuk di susun kembali oleh Rono Suropto pada tahun 1990. Tari Gatutkaca Dadung Awuk tercipta dengan pola-pola gerak Mangkunegaran, sebagai contoh geraknya adalah *trecet*, *srisig*, *sabetan*, *besut*, *ombak banyu* dan *sidangan kebyok sampur* (wawancara Samsuri, 23 Juli 2014). Iringan yang membungkus tari ini berupa *gendhing pethetan slendro menyuro*, *ada-ada slendro menyuro*, *sampak ro* (dua) *menyura*, *ladrang sapu jagad*, *srepeg ro* (dua) *menyura* diakhiri dengan *ayak-ayakan* (wawancara Hartono, 23 April 2014).

Tari Gatutkaca Dadung Awuk dipentaskan pertama kali pada tahun 1991 di Pendopo Ageng Mangkunegaran sebagai tari penyambutan tamu. Tari ini sering muncul di dalam Pura Mangkunegaran sehingga banyak yang sudah mengenalnya. Selain itu, Tari Gatutkaca Dadung Awuk juga pernah dipentaskan dalam rangka Festival Keraton Nusantara tahun 1996 di Solo, sebagai tari andalan yang ada di Pura Mangkunegaran. Pada tahun 1991-2000 hampir setiap bulan Tari Gatutkaca Dadung Awuk muncul sebagai sajian penerimaan tamu (wawancara Samsuri, 28 April 2014). Keunikan tari ini sendiri terlihat pada kostum dan properti yang digunakan berupa sebuah cambuk dan

klinting pada pergelangan kaki untuk tokoh Dadung Awuk. Tari Gatutkaca Dadung Awuk memiliki keunikan tersendiri dalam penyajiannya. Sebagai cirinya adalah permainan cambuk oleh Tokoh Dadung Awuk memberikan suara sehingga memberika warna tersendiri dalam tarinya. Bukan itu saja penggunaan properti gada pada tokoh Gatutkaca juga memiliki warna dan ciri tersendiri dalam tari ini, karena banyak tokoh Gatutkaca di tari tradisi Surakarta dan Yogyakarta dalam perang tidak menggunakan properti gada (wawancara Umi 16 April 2014).

Susunan koreografi Tari Gatutkaca Dadung Awuk merupakan susunan penyajian tari pada umumnya yaitu maju *gawang*, maju *beksan*, *beksan*, perang, mundur *beksan* dan mundur *gawang*. Tetapi, dalam visualnya tari ini telah berkembang sesuai dengan kebutuhan zaman. Berkaca pada durasi penyajian dan pola perang yang sedikit dikurangi ditambah dengan interpretasi penyaji membuat tarian ini hidup dan mengandung unsur keindahan. Seiring perkembangan zaman tari ini masih tetap diminati oleh turis dan tamu di Mangkunegaran, sehingga minat terhadap tari Gatutkaca Dadung Awuk ini masih besar.

Eny Kusumastuti (2009) menyatakan bahwa konsep kreativitas di dalam proses penciptaan tari selalu mengandalkan perasaan dan kreativitasnya. Dalam proses penciptaan, unsur yang paling penting adalah intuisi atau inspirasi. Metode yang digunakan untuk menganalisis karya seni ini adalah metode penciptaan Hawkins dalam bukunya *Creating Through Dance* yang diterjemahkan oleh Sumandiyo Hadi (2003: 23), menjelaskan bahwa penciptaan seni yang baik, selalu melewati tiga tahap: pertama *exploration* (eksplorasi), kedua *improvisation* (improvisasi), dan yang ketiga adalah *forming* (pembentukan atau komposisi).

PEMBAHASAN

Gatutkaca adalah Putra Raden Werkudara yang kedua dari perkawinannya dengan putri rakasa yang bernama Dewi Arimbi dari Negara Pringgandani. Waktu dilahirkan, Gatutkaca berupa raksasa. Karena sangat saktinya, dengan senjata apapun tali pusarnya tidak dapat

dipotong. Akhirnya tali pusar dapat juga dipotong dengan senjata Karna yang bernama *kunta*, tetapi *sarung* senjata itu masuk ke dalam perut Gatutkaca dan semakin menambah kesaktiannya. Atas kehendak para dewa bayi Gatutkaca dimasak menjadi bubur dan diisi dengan berbagai kesaktian, oleh karena itu Gatutkaca berurat *kawat*, bertulang besi, berdarah *gala-gala* dapat terbang di angkasa dan duduk di atas awan yang melintang. Kecepatan Gatutkaca terbang seperti kilat dan liar seperti halilintar. Kesaktiannya di dalam perang adalah kemampuannya untuk mencabut leher musuhnya, tetapi ini hanya dilakukannya jika keadaannya mendesak.

Gatutkaca diangkat menjadi raja Negara Pringgandani, oleh karena pemerintahan di Negara itu hanya dijalankan oleh seorang keturunan dari pihak perempuan. Di dalam perang Baratayudha Gatutkaca tewas oleh senjata *kunta* yang oleh Karna ditunjukannya, ketika ia bersembunyi di balik awan. Gatutkaca jatuh dari angkasa dan tepat mengenai kendaraanya Karna hingga hancur lebur.

Gatutkaca berwanda: Guntur, kilat, *tatit*, *tatit sepuh*, mega dan mendung (Wiwien Widyawati, 2009).

Gatutkaca artinya rambut *gelung* bundar karena sewaktu lahir sudah bergelung. Ia pernah berjasa pada para dewa, nusa dan bangsa. Namun pernah pula berbuat kesalahan fatal, yaitu tanpa sengaja membunuh pamanya sendiri. Ia sadar akan mati melawan Karma, namun kematiannya melicikkan bagi kemenagan Arjuna.

Dadung Awuk adalah raksasa bala tentara Batara Indra di hutan Krendayana, ia bertugas mengembala *andanu* (kerbau) milik Batara Indra. Kerbau (*andanu*) berjumlah 100 ekor, semuanya berwarna hitam, berkaki putih (*pancal panggung*) (Jawa). Karena indahnya pernah dipinjam pandawa untuk memenuhi persyaratan permintaan Dewi Sembadra ketika dipinang Arjuna. Mula-mula Dadung Awuk tidak memperkenankannya, tetapi sesudah dikalahkan Gatutkaca, akhirnya ia menyerahkan *andanu* kepada Gatutkaca, *andanu* digunakan untuk memeriahkan pawai perkawinan Sembadra

dengan Arjuna dan sebagai pewayangan Dadung Awuk sendiri, atas ijin Batara Indra. Sesudah keperluannya selesai, *andanu* kemudian diserahkan kembali ke hutan Krendayana, kepada Dadung Awuk (Suwandana, 1991). Gatutkaca merupakan seorang tokoh kesatria dan merupakan raja dari kerajaan Pringgandani dan memiliki karakter gagah *anteb* dengan pola gerak pada gagah *kambeng kalang tinantang*, sehingga memiliki ciri-ciri sebagai berikut: 1. Arah polatan mata diagonal ke bawah, 2. Garis lengan yang digunakan dalam tarinya hampir seluruhnya simetris, dan 3. Gerak terkesan gagah tenang dengan gerak *sareh*, sedangkan Dadung Awuk merupakan seorang tokoh karakter *bapang* raksasa dengan ciri karakter adalah 1. Gerak tarinya *rongeh*, *glece*, *brayak*, dan *cakrak*, 2. Polatan mata lurus ke depan dengan kepala gerak ke berbagai penjuru, dan 3. Tekanan gerak pada tungkai (ada gerak kuat dan *kendor*) (Hadi Subagyo, 2010).

Tari tradisi di pura Mangkunegaran secara khusus semua disebut sebagai beksan (Wireng Mangkuegaran I), sedangkan dalam visualisasinya tari Mangkunegaran merupakan tari yang bersifat simbolik (*semu*). Tari Mangkunegaran menerapkan gerak yang maknawi, sehingga sebagian besar merupakan pemunculan karakter penggambaran tokoh. Penyajian karakter tokohpun terkesan pada penggambaran sosok seseorang, sehingga tari Mangkunegaran merupakan simbol dari pengekspresian busana, rias, dan gerak. Visual tersebut merupakan penggambaran tokoh seorang raja, prajurit, raksasa, binatang dan lain sebagainya.

Pada masa pemerintahan K.G.P.A.A Mangkunegara IV banyak menciptakan dan memunculkan tari, di antaranya Janaka Supala, Bandabaya, Bandawala dan salah satunya merupakan tari Gatutkaca Dadung Awuk. Tari ini berkembang dan memiliki ciri-ciri yang sama dengan *wireng*. Tari Gatutkaca Dadung Awuk merupakan wireng disajikan oleh kaum laki-laki, seperti yang disebutkan oleh Edy Sedyawati berikut:

Wireng atau *beksan* ditandai oleh beberapa ciri, yaitu: ditarikan oleh laki-laki semua, berjumlah genap, mempunyai tiga bagian tari yaitu tarian maju, tarian inti yang selalu mengandung perangan dan tarian mundur: masing-masing pergatian bagian tersebut ditandai oleh pergantian komposisi karawitan pengiringnya. (Edi Sedyawati 1986:6).

Berdasarkan pengertian di atas dapat diambil suatu pemahaman bahwa wireng merupakan tarian laki-laki yang mengandung unsur perangan atau bertemakan keprajuritan. Wireng bisa divisualkan dalam tema dua karakter tokoh yang berbeda pada volume dan gerakannya.

Gatutkaca adalah Putra Raden Werkudara yang kedua dari perkawinannya dengan putri rakasa yang bernama Dewi Arimbi dari Negara Pringgandani. Waktu dilahirkan, Gatutkaca berupa raksasa. Karena sangat saktinya, dengan senjata apapun tali pusarnya tidak dapat dipotong. Akhirnya tali pusar dapat juga dipotong dengan senjata Karna yang bernama *kunta*, tetapi *sarung* senjata itu masuk ke dalam perut Gatutkaca dan semakin menambah kesaktiannya. Atas kehendak para dewa bayi Gatutkaca dimasak menjadi bubur dan diisi dengan berbagai kesaktian, oleh karena itu Gatutkaca berurat *kawat*, bertulang besi, berdarah *gala-gala* dapat terbang di angkasa dan duduk di atas awan yang melintang. Kecepatan Gatutkaca terbang seperti kilat dan liar seperti halilintar. Kesaktiannya di dalam perang adalah kemampuannya untuk mencabut leher musuhnya, tetapi ini hanya dilakukannya jika keadaannya mendesak.

Gatutkaca diangkat menjadi raja Negara Pringgandani, oleh karena pemerintahan di Negara itu hanya dijalankan oleh seorang keturunan dari pihak perempuan. Di dalam perang Baratayudha Gatutkaca tewas oleh senjata *kunta* yang oleh Karna ditunjukannya, ketika ia bersembunyi di balik awan. Gatutkaca jatuh dari angkasa dan tepat mengenai kendaraannya Karna hingga hancur lebur. Gatutkaca berwanda: Guntur, kilat, *tatit*, *tatit sepuh*, mega dan mendung (Widyawati, 2009).

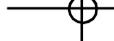
Gatutkaca artinya rambut *gelung* bundar karena sewaktu lahir sudah bergelung. Ia pernah

berjasa pada para dewa, nusa dan bangsa. Namun pernah pula berbuat kesalahan fatal, yaitu tanpa sengaja membunuh pamanya sendiri. Ia sadar akan mati melawan Karma, namun kematiannya melicikkan bagi kemenangan Arjuna.

Dadung Awuk adalah raksasa bala tentara Batara Indra di hutan Krendayana, ia bertugas mengembala *andanu* (kerbau) milik Batara Indra. Kerbau (*andanu*) berjumlah 100 ekor, semuanya berwarna hitam, berkaki putih (*pancal panggung*) (Jawa). Karena indahnya pernah dipinjam pandawa untuk memenuhi persyaratan permintaan Dewi Sembadra ketika dipinang Arjuna. Mula-mula Dadung Awuk tidak memperkenankannya, tetapi sesudah dikalahkan Gatutkaca, akhirnya ia menyerahkan *andanu* kepada Gatutkaca, *andanu* digunakan untuk memeriahkan pawai perkawinan Sembadra dengan Arjuna dan sebagai pewayangan Dadung Awuk sendiri, atas injin Batara Indra. Sesudah keperluannya selesai, *andanu* kemudian diserahkan kembali ke hutan Krendayana, kepada Dadung Awuk (Suwandana, 1991).

Gatutkaca merupakan seorang tokoh kesatria dan merupakan raja dari kerajaan Pringgandani dan memiliki karakter gagah *anteb* dengan pola gerak pada gagah *kambeng kalang tinantang*, sehingga memiliki ciri-ciri sebagai berikut: 1. Arah polatan mata diagonal ke bawah, 2. Garis lengan yang digunakan dalam tarinya hampir seluruhnya simetris, dan 3. Gerak terkesan gagah tenang dengan gerak *sareh*, sedangkan Dadung Awuk merupakan seorang tokoh karakter *bapang* raksasa dengan ciri karakter adalah 1. Gerak tarinya *rongeh*, *glece*, *brayak*, dan *cakrak*, 2. Polatan mata lurus ke depan dengan kepala gerak ke berbagai penjuru, dan 3. Tekanan gerak pada tungkai (ada gerak kuat dan *kendor*) (Subagyo, 2010).

Pada masa Mangkunegara ke IV Tari Gatutkaca Dadung Awuk telah ada dan hanya berupa diskripsi. Pencipta tari ini tidak ditemukan (NN), tetapi telah hadir pada masa Mangkunegara ke IV. Sekitar tahun 1986-1989 (alm) Rono Suropto mengumpulkan diskripsinya untuk memperkaya tari yang tumbuh di Mangkunegaran. Gagasan awal mula penggalan



tari ini merupakan kekurangan materi untuk penyambutan tamu di Mangkunegaran (wawancara Hari Mulyatno, 22 Juli 2014).

Awal mula penciptaan tari ini juga didasarkan pada minimnya penari di Pura Mangkunegaran karena adanya misi kesenian ke Perancis. Kemudian Samsuri dipanggil kembali di Pura Mangkunegaran untuk mengabdikan sebagai penari. Pengabdian yang dijalani oleh Samsuri menimbulkan ide kreatif dari (alm) Rono Suropto untuk banyak menggali kembali tari Mangkunegaran. Samsuri menceritakan bahwa dalam prosesnya antara tahun 1987-1992 20 lebih mulai digali kembali tari-tarian yang lama, seperti Bandabaya, Bandayudha, Werkudara Situbanda dan salah satunya adalah Tari Gatutkaca Dadung Awuk (wawancara Samsuri, 23 Juli 2014).

Proses penggalan tari ini pertama kali di peragakan oleh Samsuri dan Suharji dengan sebagai empunya adalah (alm) Rono Suropto. Pola gerak pada beksan tari Gatutkaca Dadung Awuk diberikan oleh Rono Suropto dengan berpijak dalam diskripsi, tetapi dalam pola perang adalah garap penari sendiri. Iringanpun telah ada di dalam diskripsi sehingga penggarapanyapun mudah dilaksanakan.

Pemakaian properti seperti gada dan cambuk juga disesuaikan dengan castingnya. Tema perang yang menjadikan Gatutkaca menggunakan properti gada dan Dadung Awuk dengan cambuk. Properti gada pada Gatutkaca memang tidak lazim dipergunakan tetapi properti yang cocok untuk Gatutkaca sebagai anak Werkudara adalah gada sedangkan Dadung Awuk sebagai beground pengembala kerbau lebih cocok dengan properti cambuk (wawancara Samsuri, 23 Juli 2014).

Pemilihan cambuk juga mengalami proses yang panjang, karena awal mula cambuk yang dipakai adalah cambuk kecil. Seiring dengan postur penari dan permintaan penari mulai dipergunakan properti cambuk yang besar tetapi pendek. Cambuk besar ini terpengaruh pada kesenian Reyog Ponorogo yang menggunakan properti cambuk besar (wawancara Samsuri, 23 Juli 2014).

Sekitar tahun 1991 hasil penggarapan Tari Gatutkaca Dadung Awuk mulai dipentaskan dan

mulai dikenalkan kepada publik khususnya tamu di Pura Mangkunegaran. Sebuah seni pertunjukan sebagai tontonan harus disusun dan direncanakan dengan pertimbangan akan hadirnya orang lain sebagai penonton (Bandem, 1996:53). Perkembanganyapun sampai saat ini Tari Gatutkaca Dadung Awuk masih dipergunakan sebagai tari penyambutan tamu di Pura Mangkunegaran. Seiring dengan majunya zaman wisatawan yang ingin datang ke Pura Mangkunegaran berkurang dan Tari Gatutkaca Dadung Awuk juga jarang dipentaskan.

Hiburan di dalam tembok keraton tidak hanya diperuntukkan bagi kerabat kerajaan namun juga diperuntukkan untuk masyarakat umum di mana hasil pendapatannya masuk ke dalam kas keraton (Hersapandi, 2012:33-45). Menurut data dari Samsuri yang didapat bahwa wisatawan sekitar tahun 1987- pertengahan 1992 wisatawan yang datang ke Mangkunegaran banyak sekali dan tari sebagai penyambutan sering pentas dan terutama Tari Gatutkaca Dadung Awuk. Pertengahan tahun 1992 mulai sepiunya turis yang datang ke Mangkunegaran dari eropa karena adanya perang Blok Barat dan Blok Timur yang memberikan dampak kurangnya turis yang datang ke Indonesia.

Tahun 1992 sampai sebelum krisis moneter di Indonesia turis dari wilayah Asia Timur banyak yang datang dan Tari Gatutkaca Dadung Awuk meskipun hanya tiga bulan sekali tetap dapat dinikmati. Terutama orang Jepang yang banyak meminta disambut dengan tari ini, bahkan dari manajemen wisata wisatawan membawa foto untuk penyambutan harus tari tersebut (wawancara Samsuri, 23 Juli 2014).

Tari Gatutkaca Dadung Awuk merupakan tari yang bertemakan peperangan. Tari ini penggambaran peperangan penggambaran dua tokoh yang kuat dengan mengeluarkan kemampuannya atau kesaktiannya dengan perang tangan kosong atau penggunaan properti. Pengambilan cerita dalam lakon *parta krama*, sebagai kerbau *ndanu* hadiahnya.

Bentuk kesenian ini mengacu kepada bentuk-bentuk kesenian serta nilai-nilai budaya yang menjadi bagian penting dari kebudayaan

Jawa (Kayam, 1981:93). Tari Gatutkaca Dadung Awuk memiliki bentuk yang didalamnya adalah sebuah penyajian yang dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Maju *gawang* dan maju *beksan* yang dimulai dengan diawali penari berjalan menuju tepi stage (*gawang supana*), kemudian *jengkeng* dilanjutkan *sembahan* dan beberapa gerak menuju *gawang* tengah (*gawang beksan*). Struktur gendhing yang digunakan adalah *pathetan slendro menyura*, *ada-ada slendro menyura* dan *sampak slendro menyura*.
2. *Beksan* merupakan bagian pokok dalam tari dan memiliki struktur gendhing yang digunakan adalah *ladrang sapu jagad*, *srepeg slendro menyura*, *sampak slendro menyura* dan *ayak-ayak slendro menyura*, kemudian pada bagian ini dibagi lagi menjadi 3 bagian:
 - a. *Beksan gendhing* yang diawali dari *tanjak* kiri *adu* kiri, kemudian melakukan gerak *sabetan* dan ditambah beberapa *sekaran* lagi dan diakhiri kembali ke tempat semula dengan *sekaran* penutup adalah *engkrang*. Dalam salah satu sekaranya terdapat *sekaran sidangan kebyok sampur* pada pola lantai *ngiris tempe* (*gendhing ladrang sapu jagad*).
 - b. *Beksan* kedua adalah perangan dimulai dari pola perang tangan *endan*, *tangkisan*, *tangkepan* dan perang properti. Adapun menurut posisi dibedakan lagi mejadi perang *prapatan* pada pola lantai *prapatan* dan pola perang *beksan* (*gendhing srepeg slendro menyura* dan *sampak slendro menyura* pada perang properti).
 - c. *Beksan* ketiga adalah *beksan ayak-ayakan*, dimana *beksan* ini dilakukan oleh penari Gatutkaca sebagai simbol kemenangan. Pola gerak dimulai dengan *tanjak* kiri *ulap tawing* sampai *srisig* menuju *gawang* semula dan diakhiri pada pola

jengkengan (*gendhing ayak-ayak slendro menyura*).

3. Bagian pertunjukan tari yang ketiga adalah bagian mundur *beksan* yang dimulai dengan gerak *sembahan* di *gawang beksan*, berdiri dan melakukan gerak-gerak selanjutnya sampai *srisig* ke *gawang supana jengkeng* dan *sembahan*. Terakhir kedua penari meninggalkan panggung dengan jalan biasa.

Bentuk dramatari menitik beratkan pada unsur tari dan suara (Widyastutieningrum, 2008:1). Pendapat ini juga selaras dengan penciptaan dalam tari dan pengaruh Langendriyan di Pura Mangkunegaran yang lebih kental unsur dramatik dengan tembang dan irama musik. Garap tari juga mementingkan unsur dinamika yang menarik dengan iringan musik dan unsur lainnya. Unsur penunjang lainnya jua bisa dijadikan sebuah unsur penguat karakter tokoh yang akan disajikan.

PENUTUP

Bentuk atau rupa yang diilhami sebagai salah satu sifat atau kepribadian. Kepribadian tidak lepas dari pengaruh indera penglihatan dalam menangkap sebuah bentuk keindahan. Keindahan inilah yang menjadikan seseorang, benda atau lainnya sebagai idola. Fenomena seorang sosok inilah dalam pewayangan ada sebuah idola yang salah satunya adalah tokoh Gatutkaca. Gatutkaca adalah anak dari pasangan ayah Werkudara dan ibu Arimbi. Gatutkaca merupakan seorang tokoh kesatria dan merupakan raja dari kerajaan Pringgandani dan memiliki karakter gagah *anteb*.

Di dalam salah satu kisah atau lakon terdapat cerita Parta Krama atau pernikahan Arjuna pamannya, Gatutkaca diberi tugas untuk mencari mahar dan bertemu dengan tokoh Dadung Awuk. Dadung Awuk merupakan seorang tokoh karakter raksasa dengan ciri karakter adalah *rongeh*, *glece*, *brayak*, dan *cakrak*. Lewat pertemuan inilah terjadi peperangan yang diakibatkan karena mahar untuk pernikahan Arjuna yang dijaga oleh tokoh Dadung Awuk yaitu Kerbau Pancal Panggung



(Kaki bagian bawah putih). Dalam pertemuan inilah muncul sebuah ide kreatif di Pura Mangkunegaran sebuah karya Tari Gatutkaca Dadung Awuk.

Tari Gatutkaca Dadung Awuk di Pura Mangkunegaran merupakan karya tari yang diciptakan di pada masa Mangkunegaran ke IV dengan penciptanya NN. Dalam perkembangannya, karya tari ini direkonstruksi kembali oleh (alm) Rono Suropto pada tahun 1990-an. Sebagai apresiasi tari khusus di Mangkunegaran dan sering digunakan dalam penyambutan tamu.

Daftar Narasumber

1. Hari Mulyatno, 66 Tahun, Karanganyar.
2. Sri Susilo, 60 Tahun, Boyolali.
3. Samsuri, 61 Tahun, Karanganyar.
4. Sri Hartono, 82 Tahun, Surakarta.
5. Umiyati Sri Warsini, 68 Tahun, Surakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Bandem, I Made. 1996. *Etnologi Tari Bali*. Denpasar: Kanisius.
- Hersapandi. 2012. *Rusman antara Magnit Bung Karno dan Kharisma Gathutkaca Wayang Orang Sriwedari*. Yogyakarta: LP2SPI.
- Kayam, Umar. 1981. *Seni, Tradisi, Masyarakat*. Jakarta: Sinar Harapan.
- Poespaningrat, RM. Pranoedjoe. 2005. *Nonton wayang dari berbagai pakeliran*. Yogyakarta : Kedaulatan Rakyat
- Subagyo, Hadi. 2010. "Visualisasi Garap Gerak dan Karakter dalam Tari Wireng di Mangkunegaran". *Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Tari 'Greget'*: Surakarta.
- Sedyawati, Edi. 1981. *Pertumbuhan Seni Pertunjukan*. Jakarta: Sinar Harapan.
- Suwandono, Dkk. 1991. *Eksiklopedi Wayang Purwa*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Widyawati, Wiwien. 2009. *Ensiklopedi Wayang*. Yogyakarta: Pura Pustaka.
- Widyastutieningrum, Sri Rochana. 2008. "Menggali dan Mengembangkan Seni Wayang Berbasis Wisata Budaya Sebagai Upaya Meningkatkan Industri Kreatif di Solo Raya." Laporan penelitian dibiayai oleh Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Nasional tahun anggaran 2008-2009.