

TARI ARJUNA SASRABAHU X SOMANTRI

Oleh: Hafiz Nuryat Muhsinin dan Eti Mulyati
Jurusan Seni Tari, Fakultas Seni Pertunjukan, ISBI Bandung
Jln. Buah Batu No. 212 Bandung 40265
e-mail: eti_ule@yahoo.com



ABSTRAK

Tari Arjuna Sasrabahu X Somantri merupakan salah satu jenis tari Wayang yang memiliki karakter dua tokoh yang berbeda yaitu; *satria lungguh* untuk tokoh Arjuna Sasrabahu dan *satria ladak* untuk tokoh Somantri. Tujuan penulis memilih tari Arjuna Sasrabahu karena memiliki keunikan yang terkandung di dalamnya, sehingga dapat membuka peluang untuk bisa menggali kreativitas untuk menggubah tarian sesuai dengan konsep garap. Untuk melakukan proses menggubah tarian ini, penulis menggunakan teori gegubahan, sedangkan metode yang digunakan ialah gubahan tari, yaitu; pengembangan atau menambahkan gerak-gerak atau unsur baru, dengan tidak menghilangkan unsur-unsur pokok yang terkandung dalam tarian ini. Proses garap penyajian Tari Arjuna Sasrabahu X Somantri ini telah melalui beberapa tahapan, yaitu: tahapan eksplorasi, evaluasi dan komposisi. Dengan demikian, melalui gubahan ini yang meliputi daya kreativitas; penambahan variasi dalam segi koreografi, khususnya penambahan maupun pemadatan gerak, pengembangan dalam segi pola lantai, arah hadap, dan arah gerak dengan tetap memperhatikan unsur gerak pokok, hasil akhirnya adalah suatu bentuk dan gaya penyajian baru yang berbeda tetapi tentunya tidak menghilangkan esensi dari tarian sumber nya.

Kata Kunci: Penyajian Tari, Tari Wayang, Arjuna Sasrabahu X Somantri, Gubahan Tari.

ABSTRACT

Dance Arjuna Sasrabahu X Somantri, June 2021. *Arjuna Sasrabahu X Somantri dance is a type of Wayang dance that has two different characters, namely; satria lungguh for the character of Arjuna Sasrabahu and satria ladak for the character of Somantri. The author's goal is to choose the Arjuna Sasrabahu dance because it has the uniqueness contained in it, so that it can open up opportunities to explore creativity to compose dances according to the concept of working. To perform the process of composing this dance, the author uses the theory of composition, while the method used is dance composition, namely; development or adding new movements or elements, without eliminating the main elements contained in this dance. The process of working on the presentation of the Arjuna Sasrabahu X Somantri Dance has gone through several stages, namely: exploration, evaluation and composition. Thus, through this composition which includes the power*

of creativity; the addition of variations in terms of choreography, especially the addition and compaction of motion, development in terms of floor patterns, facing directions, and motion directions while still paying attention to the basic motion elements, the end result is a new form and presentation style that is different but certainly does not eliminate the essence of the dance. its source.

Keywords: Dance Presentation, Wayang Dance, Arjuna Sasrabahu X Somantri Dance, Gubahan Tari.

PENDAHULUAN

Tari Wayang merupakan salah satu tarian yang sumber ceritanya dari tokoh atau peristiwa pewayangan/pedalangan. Tari Wayang ini memiliki keunikan tersendiri yang berbeda dari segi gerak, iringan tari, kostum dan susunan seni pertunjukannya seperti pada ragam gerak perang dan properti yang digunakan. Terkait dengan hal itu sebagaimana Iyus Rusliana (2012: 11) mengatakan, bahwa: "Tari Wayang sebagai bagian dari tari pertunjukan dan atau lebih luasnya lagi sebagai salah satu dari kekayaan seni pertunjukan di sub kebudayaan Priangan, sudah memiliki spesifikasi yang berbeda dengan kekayaan tari-tarian lainnya, misalnya dengan tarian Rakyat, Keurseus, dan Pencak Silat".

Penyajian tari Wayang terbagi dalam beberapa macam, salah satunya penyajiannya dalam bentuk tari berpasangan. Tari berpasangan ini merupakan sebuah tarian yang dibawakan oleh dua orang dan memerlukan gerak yang saling mengisi satu sama lain untuk mendapatkan teknik gerak yang baik dan juga pendalaman karakter dari masing-masing karakter tokoh pewayangan yang dibawakan dalam tarian tersebut. Sebagaimana di perjelas oleh Iyus Rusliana (2012: 34-35) mengatakan, bahwa: "Bentuk penyajian tarian berpasangan adalah yang isi gambarannya mengkisahkan dua orang tokoh pewayangan dan nama tariannya pun dari nama kedua tokohnya tersebut, dan yang ditemukan hingga kini merupakan tarian perang tanding putri/wanoja, perang tanding satria, dan perang tanding gagahan".

Tari Arjuna Sasrabahu X Somantri merupakan salah satu tarian repertoar dalam tari Wayang yang memiliki sumber ceritanya dari tokoh atau peristiwa dari cerita Wayang Arjuna Sasrabahu yang diciptakan oleh Kayat dari Garut, pada tahun 1930-an Parmis di Bandung selaku murid dari Kayat melanjutkan penataan tarian ini, kemudian pada tahun 1989 tarian ini direkomposisikan oleh Iyus Rusliana. Tarian ini menggambarkan tentang peristiwa perang tanding antara Arjuna Sasrabahu dengan Somantri, yang dimenangkan oleh Arjuna Sasrabahu dan pada akhirnya Somantri mengakui kekalahan Arjuna Sasrabahu serta menerima kekalahan Arjuna Sasrabahu dengan menyembah setelah Arjuna Sasrabahu berubah wujud menjadi *Brahalasewu*.

Menurut cerita pewayangan ada yang dinamakan Patih Suwanda yang mengkisahkan Somantri yang diangkat oleh Prabu Arjuna Sasrabahu menjadi seorang Patih Kerajaan Maespati. Dalam ceritanya, Arjuna Sasrabahu adalah seorang raja titisan Dewa Wisnu putra dari Prabu Kartawirya alias Sasrawirya cucu dari Prabu Heriya yang masih keturunan

Hyang Ismaya. Arjuna Wijaya merupakan sebutan Arjuna Sasrabahu waktu muda sebelum menjadi raja. Nama lainnya adalah Wangsatibahu yang berarti berbahu seribu nama ini sebagai julukan untuk Arjuna Sasrabahu dengan sosoknya yang berparas tampan memiliki sifat yang adil, arif, bijaksana dan perwira dan sakti mandraguna dalam memimpin sebuah negeri, dengan julukan raja seribu negeri. Sebagaimana ditegaskan oleh M.A. Salmun (1961: 244), menyatakan bahwa:

Ardjuna, luhur budina, lantip tur djembar panalarna, sugih wiwakana, saparipolah na matak resep, lungguh timpuh tara rea omong, ngagedekeun kadjatnikaan, anaradjeun ngomong sarwa patitis, lentong na ngarenah, wanter tur ludeng, tara sombong atawa takabur, tara kersa dihina, walesan, inggis njorang kaluluputan sarta upama boga dosa sok tuluj masrahkeun maneh pikeun nampa hukumanana; Saumurna diudag-udag teh taja deui ngan kaluhuran budi (resep guguru djeung tatapa), aja bakat dipikabogoh ku unggal istri (djadi lain Ardjuna nu sok neangan atawa ngadatangan awewe, sakumaha nu sok ditjaritakeun ku sawatara dalang, saenjana dasar bakatna Ardjuna njaba kamana bae oge sok aja nu bogoheun.

Berdasarkan kutipan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa Arjuna Sasrabahu memiliki sifat patut dicontoh oleh semua orang yaitu kebijaksanaanya, tidak sombong, rendah hati, disukai oleh semua orang terutama kaum wanita. Adapun kisah tentang Bambang Somantri dijelaskan oleh Iyus Rusliana (2001:66), bahwa: "Somantri atau Bambang Somantri adalah putra Resi Suwandageni dari pertapaan jatisrana dan ibunya Dewi Darini serta adik kandungnya berwujud danawa kerdil yang bernama Sukasrana".

Cerita perang tanding antara Arjuna Sasrabahu dan Somantri diawali dengan Somantri yang diperintah oleh ayahnya,

Pendita Suwandageni mengabdikan pada seorang raja. Pada saat itu Arjuna Sasrabahu yang sedang membutuhkan seorang anak buah dan permaisuri di kerajaannya, tiba-tiba Somantri datang kepadanya untuk mengabdikan diri kepadanya. Akhirnya Somantri diperintahkan oleh Arjuna Sasrabahu untuk mengikuti dan memenangkan sayembara di kerajaan Magada dengan imbalan dari sayembara itu adalah bisa menikahi putri yang bernama Dewi Citrawati, yang nantinya diserahkan kepada Arjuna Sasrabahu yang dijadikan sebagai syarat pengabdianya.

Singkat cerita Somantri pun berhasil memenangkan sayembara di Kerajaan Magada yang terlebih dahulu telah mengalahkan Prabu Darmawisesa dari Kerajaan Widarba. Atas kemenangannya somantri berhasil membawa Dewi Citrawati sebagai hadiah yang akan diberikan kepada rajanya Prabu Arjuna Sasrabahu di Maespati. Mengingat bahwa perjuangan mendapatkan Dewi Citrawati itu sangat sulit untuk didapatkan terjadilah pergolakan batin yang dialami oleh Somantri akhirnya dia bermaksud sebelum Dewi Citrawati diserahkan kepada sang raja, Somantri mengetahui bahwa rajanya itu seseorang yang mandraguna sangat sakti, maka terlebih dahulu Somantri ingin mencoba mengadu kesaktian dengan Prabu Arjuna Sasrabahu sebelum ia menyerahkan Dewi Citrawati. Hingga pada akhirnya Prabu Arjuna Sasrabahu menyetujui permintaannya, kemudian terjadilah perang antara Prabu Arjuna Sasrabahu dengan Somantri. Dalam peperangan ini dimenangkan oleh Prabu Arjuna Sasrabahu setelah *Bertriwikrama*

atau berubah wujud menjadi *Brahalasewu*. Somantri akhirnya mengakui kekalahannya dan memohon ampunan atas kelancangannya dan berjanji untuk menebus segala kesalahannya dengan hukuman harus memindahkan taman *sriwedari* yang berada di puncak gunung utara ke Maespati setelah itu maka pengampunannya akan diterima dan mengatakan kesediannya untuk mengabdikan kepada sang raja Prabu Arjuna Sasrabahu. Menurut hasil wawancara dengan Atjep Hidayat (Bandung; 25 Februari 2020) sebagai narasumber menjelaskan:

Somantri yang mencoba menantang kesaktian Arjuna Sasrabahu, karena Somantri sama memiliki kesaktian dan Somantri yang merasa dirinya memiliki kesaktian lebih dari Arjuna Sasrabahu karena beliau sudah mengalahkan raja-raja di sayembara di *Nagara* Magada. Padahal semua orang mengetahui kesaktian Arjuna Sasrabahu yang dapat *bertriwikrama*. Berkat ketidaktahuan Somantri atas kesaktian Arjuna Sasrabahu, Somantri menantang. Arjuna Sasrabahu sampai dimana kesaktian Arjuna Sasrabahu. Akibat paksaan Somantri akhirnya Arjuna Sasrabahu menerima tantangannya hingga pada akhirnya setelah Arjuna Sasrabahu *bertriwikrama* menjadi *Brahalasewu* Somantri mengakui kesaktian Arjuna Sasrabahu.

Arjuna Sasrabahu selain dapat *bertriwikrama* menjadi *Brahalasewu*, memiliki senjata lainnya berdasarkan hasil wawancara dengan Deni Dandan Dede Amung Sutarya (Bandung; 26 Februari 2020) sebagai narasumber menjelaskan bahwa: "Senjata lainnya yang dimiliki Arjuna Sasrabahu yaitu anak panah Sarotama, Pasopati/Pasupati, dan panah Kalamangaseta serta ada juga keris Pulanggeni dan keris Kalanadah".

Tari Arjuna Sasrabahu X Somantri terdapat beberapa tingkat kesulitan yang dirasakan, karena didalamnya terdapat dua tokoh dengan karakter yang berbeda, baik dari segi penguasaan teknik maupun karakter. Tari Arjuna Sasrabahu X Somantri memiliki nilai-nilai yang dapat diambil oleh kita baik untuk penulis dan juga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari sebagai salah satu contoh dari sikap Arjuna Sasrabahu yang ditantang oleh anak buahnya, namun ia tetap memaafkan kesalahan dan kekhilafan Somantri dan memberinya kesempatan kedua untuk menembus kesalahannya, maka dapat kita ambil nilai moral dari kejadian tersebut bahwa, setiap kesalahan seberat apapun jika disikapi dengan bijaksana maka akan menghasilkan sesuatu yang lebih baik dan juga jangan menganggap rendah seseorang karena belum tentu seseorang yang kita dianggap lemah itu benar-benar lemah tetapi malah ternyata lebih tinggi dengan kita sehingga membuat kita celaka, sebagaimana yang dijelaskan kembali oleh Iyus Rusliana(2012:107) sebagai berikut:

Tari Arjuna Sasrabahu X Somantri ini terungkap isi gambarannya tentang peristiwa perang tanding antara Arjuna Sasrabahu dengan Somantri, dan akhirnya Somantri menyembah atau memohon ampunannya setelah Arjuna Sasrabahu *ber-triwikrama* menjadi *Brahalasewu*, manakala seseorang memiliki suatu kepandaian atau meningkat derajat dan ilmu pengetahuannya, maka seyogyanya bagai "ilmu padi" atau kian berisi kian menunduk. Dengan kata lain janganlah menepuk dada dan menganggap orang lain rendah, sebab belum tentu orang lain yang dianggap rendah itu betul-betul rendah tetapi malah ternyata jauh lebih tinggi sehingga berdampak akan malu sendiri. Inilah antara lain yang terkandung dalam unsur filosofi tari ini.

Secara umum, tari Wayang memiliki daya tarik tersendiri dari gerak-gerakannya juga didukung dengan busananya yang khas dan terkesan mewah dilengkapi dengan berbagai asesoris dan properti seperti: *makuta gelung pelengkung polos* untuk Arjuna Sasrabahu dan *gelung pelengkung garuda mungkur* untuk Somantri, *baju kutung, celana sontog, sampur, samping lereng ageung* untuk Somantri dan *samping lereng alit* untuk Arjuna Sasrabahu, *soder payun, sodor pengker, tali uncal kewer, kilat bahu, gelang tangan dan kaki, samping, gondewa, endong panah dan anak panah, keris.*

Tata rias untuk Arjuna Sasrabahu keeningnya terlukis *pasu teleng cagak*, alisnya *masekon*, dan jambangnya *mecut*, serta Somantri keeningnya *pasung*, alisnya *masekon*, jambangnya *mecut*, kumis *satria*, dan *cedo satria*. Tari Arjuna Sasrabahu X Somantri memiliki iringan dengan lagu Balenderan pola irama *dua wilet sawilet* yang berpola irama lambat, *Pring kuning* yang berpola irama lambat dan *ayak-ayakan* yang berirama cepat. Waditra *kecrek* memberikan aksen sebagai penegasan, berpadu harmonis dengan *kendang* dalam mengisi gerak-gerak tariannya, ada juga bagian koreografi yang diiringi langsung dengan *kakawen pagedongan syair lagu kayu agung*.

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis memiliki alasan memilih tarian ini karena selain tertarik dengan tarian ini penulis termotivasi pada saat apresiasi penyajian tari Arjuna Sasrabahu X Somantri salah satunya hasil ujian pada Tugas Akhir karya Fanny Eka Pratiwi tahun 2018, dengan banyaknya kreativitas sehingga menghasilkan bentuk pertunjukan yang menarik dan berbeda dengan penyaji lainnya. Keterarikan pribadi penulis terletak pada tokoh

Arjuna Sasrabahu, karena sebelumnya penulis dalam perkuliahan tari Wayang pernah terlibat dalam dramatari *Wayang Wong* dan berperan menjadi Arjuna Sasrabahu, sehingga penulis terinspirasi untuk memilih peran sebagai tokoh Arjuna Sasrabahu. Dan dilihat dari akademik nilai yang di peroleh selama jenjang perkuliahan mata kuliah repertoar tari Wayang sangat memuaskan apabila dibandingkan dengan mata kuliah lainnya. Selain itu juga, setelah berkonsultasi dengan dosen mata kuliah tari Wayang penulis disarankan untuk mengambil tokoh Arjuna Sasrabahu karena lebih menguasai dengan karakter *satria lungguh* dibandingkan dengan karakter *satria ladak*.

Minat utama penyajian tari dituntut untuk memiliki kemampuan menyajikan repertoar tari dari hasil proses penggarapan dengan baik serta penuh kreativitas dan profesional. Mengenai hal tersebut, tingkat kreativitas terhadap penyajian tari Arjuna Sasrabahu X Somantri terbatas pada wilayah revitalisasi. Perihal ini dimaksudkan sebagai bentuk pengembangan pada beberapa elemen bentuk tarian dengan tidak merubah bentuk asli tariannya.

Pada penyajian tari Arjuna Sasrabahu X Somantri akan di gubah pada bagian awal sajian, ada penggambaran Arjuna Sasrabahu yang sedang melihat keadaan Maespati dan menunggu keputusan Somantri di sayembara negara Magada pada bagian selanjutnya akan digubah beberapa ragam gerak namun tidak merubah tarian aslinya. Hinggapada saat bagian akhir sajian akan ada pemunculan *silloute* dengan penggambaran sosok *Brahalasewu*.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang, penulis merumuskan beberapa gagasan dalam menyusun langkah- langkah kegiatan yang akan dilakukan untuk mewujudkan peluang garap, yaitu menyajikan tari *Arjuna Sasrabahu X Somantri* dalam bentuk tari berpasangan. Penulis akan mengubah tarian ini dengan meliputi: Koreografi, karawitan sebagai iringan tarian, dan artistik tariannya, termasuk *setting* dan penataan lampu, untuk rias busana tidak mungkin dapat dikembangkan karena sudah menjadi ciri dari identitas tariannya hanya saja akan ada sedikit aksen untuk mempermanis tampilan baik dalam rias maupun busananya.

Adapun rancangan garap dalam tari *Arjuna Sasrabahu X Somantri* sebagai berikut:

1. Desain Koreografi

Koreografi pada tari *Arjuna Sasrabahu X Somantri* biasanya di mulai dengan langsung bertemunya *Arjuna Sasrabahu* dan *Somantri* sedangkan penulis disini akan ada penambahan pada bagian awal yaitu pengilustrasian *Arjuna Sasrabahu* dimana pada bagian ini sosok *Arjuna Sasrabahu* menari sendiri terlebih dahulu dengan maksud memberi gambaran *Arjuna Sasrabahu* sedang melihat keadaan *Maespati* dan menunggu kabar hasil sayembara negara *Manggada* untuk memperebutkan *Dewi Citrawati* yang ditugaskan kepada *Somantri*. Dengan penambahan gerak diantaranya seperti *adeg-adeg pocapa*, *nyawang*, *kewong sodor*, *ayap sodor*, *galier-mundak sodor-trisi*, *keupat*, *lontangan*, *riksa gondewa*.

Setelah itu *Somantri* menghampiri *Arjuna Sasrabahu* dengan maksud menantang rajanya karena rasa penasarannya pada kesaktian *Arjuna Sasrabahu*. Dilanjutkan dengan perang gondewa pada bagian ini ada pengembangan dalam gerak, pola lantai, arah hadap serta arah gerak. Selanjutnya pada bagian *lalamba*, penulis akan mengembangkan dan memadatkan gerak seperti *jangkung iloy* yang asalnya dua kali menjadi satu kali, kemudian pada gerak *adeg-adeg lontang* digubah menambahkan beberapa motif gerak. Berkaitan dalam konteks gerak, penulis mengembangkan pola lantai, arah hadap, arah gerak agar sajian tarian ini lebih menarik dan juga pariatif.

Pada bagian perang keris dan perang panah akan digubah dengan mengembangkan dan menambahkan gerak asli, variasi gerak baru, pola lantai, arah gerak dan arah hadap yang menambah keunikan sajian tarian ini. Bagian akhir sajian pada tarian ini, yang menggambarkan kesaktian *Arjuna Sasrabahu* maka akan dimunculkan *silloute Brahalasewu*.

2. Desain Karawitan

Karawitan tari merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam mendukung sebuah sajian tari, sehingga menjadikan nyawa tentunya bisa menghidupkan koreografi dalam penyampaian. Pada tari *Arjuna Sasrabahu X Somantri* menggunakan gamelan berlaras *salendro*. Untuk desain karawitan diawal penggambaran *Arjuna Sasrabahu* yang sedang melihat keadaan *Maespati* diiringi dengan *nyandra* ditambah dengan waditra *kecrek* yang mengikuti

gerak Arjuna Sasrabahu. Setelah itu masuk *kakawen* ditambah dengan gerak-gerak kecil seperti *seser*, *keupat*, *nyawang* dan sebagainya.

Somantri menantang masuk *gending karatagan gancang* pada bagian awal *riksa gondewa*, *kakawen Gunung Kelir*, masuk *gending balenderan embat 2 wilet* pada bagian *lalamba*, *gending balenderan embat sawilet* pada bagian perang keris, *pring kuning* pada bagian ayun panah, dan *ayak-ayakan* pada bagian perang panah sampai akhir.

3. Desain Artistik Tari

Desain artistik yang digunakan pada tari Arjuna Sasrabahu X Somantri meliputi tata rias busana dan properti yang dipakai yang memiliki makna pada setiap elemen yang digunakan namun tidak merubah esensi asli tariannya, serta penggunaan setting panggung yang mendukung dalam proses garapan.

a. Tata Rias dan Busana

Tata rias yang digunakan pada tari Arjuna Sasrabahu X Somantri menggunakan rias satria lungguh untuk Arjuna Sasrabahu dan rias satria ladak untuk Somantri. Penggunaan *swarosky* pada *pasuteleng* merupakan pengembangan pada tata rias untuk menambah kesan agung dan efek dalam pertunjukan. Busana yang digunakan pada tari Arjuna Sasrabahu X Somantri menggunakan busana yang asli, tidak ada gubahan dalam busana karena sudah menjadi ciri khas dalam tarian tersebut.

b. Properti

Pada properti tari yang digunakan, *gondewa* dibuat dalam bentuk yang dirancang lebih menarik tetapi tidak merubah nilai dan kegunaannya.

c. Setting

Setting yang digunakan dalam garapan ini menggunakan level dengan ukuran 2x1 meter 2 buah dan 1x1 meter 2 buah yang digabungkan sehingga membentuk persegi panjang di tutupi dengan kain hitam yang di simpan dibagian tengah (*center*) belakang panggung yang kemudian di belakangnya menggunakan kain putih di tengah yang fungsi utamanya diakhir untuk *silloute Braha-lasewu* dan kain hitam sebagai *backdrop* dan di samping kanan kiri level ada kain putih yang menjutai sebagai layar digunakan untuk *silloute* gugunungan. Menggunakan penataan lampu yang disesuaikan dengan suasana peradegan.

METODE

Penyajian tari Arjuna Sasrabahu X Somantri diharapkan menampilkan suatu tampilan yang optimal, sehingga penulis dalam mewujudkannya menggunakan teori menurut para ahli yaitu landasan teori “gubahan/gubahan” yang dijelaskan oleh A.A.M. Djelantik (1999: 69) bahwa:

Kreativitas menghasilkan kreasi baru dan produktifitas, menghasilkan produksi baru, yang merupakan ulangan dari apa yang telah terwujud, walaupun sedikit percobaan atau variasi di dalam pola yang telah ada. Diantara kedua jenis ini terdapat perwujudan yang bukan sepenuhnya kreasi baru, yang bersifat peralihan di tengah, yang memasukan unsur-unsur yang baru ke dalam sesuatu yang telah ada, atau mengolahnya dengan cara yang baru, yang belum pernah dilakukan yang bersifat “original” (asli). Karya demikian yang disebut gubahan, atau pengolahan; adalah suatu pelaksanaan yang berdasarkan pola pikiran yang baru atau pola-laksana-seni yang baru, yang diciptakan sendiri.

Pada proses garap tari Arjuna Sasrabahu x Somantri, penulis menyajikan dalam bentuk penyajian yang baru dengan melakukan beberapa pengembangan tanpa menghilangkan essensinya. Metode yang digunakan adalah metode gubahan tari yang diterangkan oleh Iyus Rusliana (2019: 51-53), menyatakan bahwa:

Adapun makna dalam mengubah, bukanlah berarti merubah dari ciri khas keasliannya dihilangkan, tetapi ada semacam pengembangan baru hingga menjadi menarik. Singkatnya, bahwa pengubah tari dituntut memiliki kemampuan dalam penafsiran yang inovatif. Sehingga kerja kreatif dalam penggubahannya akan secara langsung dapat merasakan serta mengukur langsung kondisi tarian yang hendak dipilih untuk digubahnya. Selanjutnya terdapat beberapa hal penting dalam mengubah tari: a) kemampuan merekompisasi dalam pengertiannya memadamkan dengan cara menghilangkan adanya pengulangan-pengulangan ragam gerak yang tidak variatif; b) Kemampuan memadamkan atau mengurangi jumlah ragam gerak yang hanya berfungsi sebatas gerak perlaihan/penghubung; c) Kemampuan mengembangkan dari ragam gerak terpilih untuk membuat bermacam variasi; d) Kemampuan mengembangkan variasi yang berhubungan dengan karawitan; e) Sekaligus juga kemampuan mengubah dari unsur tata rias dan busana termasuk properti tari atau alat menarinya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses Kreatif Dalam Garap Penyajian Tari Arjuna Sasrabahu X Somantri

Pada dasarnya dengan kondisi yang sedang dialami saat ini yaitu adanya penyebaran wabah *Covid 19*, proses garapan karya tari mengalami hambatan. Selain itu juga tidak dapat terealisasikan sesuai rancangan awal yang telah dibuat. Namun Penulis tetap berusaha agar

penyajian tari Arjuna Sasrabahu X Somantri ini dapat terwujud walaupun tidak sesuai dengan yang diharapkan sebelum masa pandemi *Covid 19* ini.

Terciptanya ide garap diperlukan suatu proses yang kreatif dan juga inovatif sehingga karya seni penyajian tari yang dipentaskan terlihat menarik dan mempunyai ciri khas tersendiri. Dalam penyajian tari ini penulis mendapatkan peluang untuk menggali dan mencari sesuatu yang menjadi kelebihan dan kelemahan penulis sehingga dapat mengubah karya seni penyajian tari dan menghasilkan gaya baru tetapi tidak menghilangkan keaslian tarian tersebut. Proses garap penyajian tari Arjuna Sasrabahu X Somantri ini dilakukan melalui tahapan: eksplorasi, evaluasi, dan komposisi.

a. Tahap Eksplorasi

Tahap awal untuk terwujudnya suatu garapan selain dari kepercayaan diri sendiri juga adanya suatu proses tindakan mencari, menanggapi sesuatu dari luar dengan memperhatikan tahapannya yang bertujuan untuk menghasilkan atau menemukan sesuatu. Sebagaimana diperjelas oleh Y. Sumandiyo Hadi (1996: 39) bahwa: "Pengertian eksplorasi adalah suatu proses penjajagan, yaitu sebagai pengalaman untuk menanggapi objek dari luar, atau aktivitasnya mendapat rangsang dari luar. Eksplorasi meliputi berpikir, berimajinasi, merasakan dan merespon".

Pada proses ini penari harus mampu memahami isi dari sebuah garapan tari agar apa yang dituangkan dapat tersampaikan. Maka dari itu seorang penari harus memiliki kreativitas yang tinggi,

agar dapat menciptakan gerak-gerak baru berdasarkan konsep yang diinginkan, tentu saja menciptakan gerak baru yang estetik juga bermakna agar setiap gerak mengandung arti yang sesuai. Tahapan eksplorasi tentunya merupakan tahapan awal atau pengalaman pertama bagi penari untuk menjajagi suatu ide. Dalam suatu karya tari tahap eksplorasi ini bisa dikatakan pencarian atau penjelajahan gerak baru, tetapi tidak menghilangkan esensi gerak aslinya yang sudah ada dengan tetap memperhatikan ruang, tenaga, dan waktu sebagai unsur utama dalam sebuah tarian.

Proses eksplorasi dilakukan dengan tujuan untuk melakukan pengembangan terhadap sebuah tarian sehingga akan dihasilkan gaya baru namun tetap memperhatikan gerak yang sudah ada sesuai sumber aslinya. Proses eksplorasi dalam sebuah karya tari tidak hanya dilihat dari koreografi tetapi memenuhi segala unsur tari didalamnya, seperti iringan atau karawitan, *setting* panggung dan sebagainya. Sebagaimana dikemukakan oleh FX. Widaryanto (2009: 43) bahwa:

Untuk menghasilkan koreografi yang sesuai dengan isi garapan, proses eksplorasi sangatlah dibutuhkan, diawali dengan mencari motif-motif gerak, diolah dan menjadi bahan dasar pembuatan karya tari, sehingga menghasilkan pola gerak yang baru kemudian gerak yang dikembangkan diolah dengan elemen dasar tari seperti ruang, tenaga dan waktu juga terdapat pengolahan pola lantai.

Sebagai seorang penari tentunya perlu memperhatikan unsur-unsur dalam sebuah tarian, seperti tari Wayang khususnya tari Arjuna Sasrabahu X Somantri yang memiliki dua tokoh dengan karak-

teristik berbeda seperti tokoh Arjuna Sasrabahu karakter *satria lungguh* tenaga yang diperlukan tidak terlalu kuat sesuai dengan karakteristiknya namun ada juga harus menggunakan tenaga yang kuat pada saat *perang ngalagar*, *perang keris* berbeda dengan tokoh Somantri yang memiliki karakter *satria ladak* penggunaan tenaganya pun dengan tekanan yang kuat sesuai dengan karakteristiknya. Hal tersebut salah satu yang dapat diperhatikan untuk menunjang mengubah tari Arjuna Sasrabahu X Somantri bagi penyaji tari tentunya tetap tidak menghilangkan dari keaslian tarian tersebut. Selain itu juga ada tahapan lainnya yang dapat dilakukan untuk menggarap sebuah karya penyajian tari dalam proses eksplorasi yaitu sebagai berikut:

1) Kegiatan Mandiri

Kegiatan mandiri yang dilakukan penulis dalam mengubah koreografi tanpa menghilangkan keaslian tariannya maka dilakukan beberapa tahapan, diantaranya:

a) Kegiatan eksplorasi mandiri pada tahap awal, penulis melakukan kegiatan apresiasi dari beberapa hasil karya tugas akhir yang menyajikan tari Arjuna Sasrabahu X Somantri sebelumnya, penulis menonton karya dari Veronica Agustin, Feby Maharani, Mia Rachmawati dan Fanny Eka Pratiwi dalam bentuk video. Dalam kegiatan ini memiliki tujuan untuk menghindari kesamaan (plagiat) selain itu untuk mencari variasi ragam gerak baru baik yang sudah digunakan maupun belum sehingga dapat di variasikan sesuai dengan gaya sendiri tetapi tanpa me-

nghilangkan keaslian tariannya serta melihat pengembangan dari unsur yang digunakan.

b) Tahap selanjutnya yang penulis lakukan dengan mencari sumber literatur yang berbentuk data tertulis baik dari hasil sumber bacaan maupun hasil dari wawancara, tujuannya untuk menambah sumber pengetahuan dan tentunya dapat membantu dalam pembuatan proses pengembangan suatu karya penyajian tari.

c) Setelah itu bagian terakhir yang dilakukan setelah menemukan sumber referensi dari karya sebelumnya, penulis mencari celah peluang garap untuk merubah dari segi penambahan pengurangan serta gaya baru dalam ragam gerak, pola lantai, arah hadap tanpa menghilangkan esensi keaslian dari tari tersebut.

2) Kegiatan Kolektif (Transformasi)

Kegiatan selanjutnya yang dilakukan yaitu penerapan materi secara teknik gerak kepada pendukung tari (Somantri) diantaranya berupa pemberian teknik gerak secara detail, memberikan penerapan dalam menggunakan unsur ruang, tenaga dan waktu, penerapan mengenai karakteristik tokoh yang dibawakan. Pada proses ini memerlukan waktu yang cukup lama karena dalam proses penerapan teknik gerak tidak sulit karena secara kualitas menari sudah baik. Tahap selanjutnya yang dilakukan mengeksplorasi gerak dalam bentuk gaya baru dengan pendukung tari maupun dengan dosen pembimbing tanpa menghilangkan keaslian dari tari Arjuna Sasrabahu X Somantri.

b. Tahap Evaluasi

Karya tari merupakan sebuah rangkaian ragam gerak yang tentunya telah dikemas oleh penulis yang melalui proses kreativitas dengan tujuan untuk menampilkan sebuah karya penyajian tari tentunya tahapan evaluasi ini diperlukan untuk menghasilkan hasil yang lebih berkualitas.

Evaluasi dilakukan untuk mencapai kualitas gerak dalam menari dengan mencapai kualitas yang baik. Sebagaimana diperjelas oleh Edi Sedyawati (1996: 153) bahwa: "evaluasi merupakan umpan balik dalam menyempurnakan dan memantapkan langkah kerja berikutnya setelah dilakukan pengkajian secara obyektif". Hal ini evaluasi akan menghasilkan suatu masukan berupa saran dan kritikan dimana untuk menambah motivasi dalam menghasilkan suatu karya penyajian tari berkualitas dan juga pendalaman karakter, penyesuaian dengan pendukung atau lawan menari sehingga membentuk sajian terlihat secara utuh dan juga aspek pendukung lainnya seperti iringan tari serta artistik tari.

Untuk mencapai hasil yang maksimal ada yang harus diperhatikan dalam tahapan evaluasi yaitu meliputi: Tahapan awal yang dilakukan yaitu proses bimbingan evaluasi pembenahan teknik gerak yang sebelumnya penerapan secara mandiri dengan dosen pembimbing dan pendukung tari dengan tujuan menghasilkan konsep garap yang akan ditempuh, penyesuaian ini agar mendorong dalam memikirkan kembali mengenai teknik gerak yang akan disesuaikan dengan konsep garap.

Tahap selanjutnya mengenai evaluasi

pembenahan tulisan berbentuk skripsi dengan tujuan untuk mengetahui kekurangan yang dicantumkan penulis dalam isi tulisan tersebut terutama mengenai konsep garap yang akan disajikan. Evaluasi tulisan sangatlah penting bagi penulis selain harus menuangkan ide gagasan yang baik dalam bentuk tulisan hal lainnya harus mampu menjelaskan dan juga bertanggung jawabkan mengenai hasil garapan yang telah disajikan serta disesuaikan dengan tulisan yang dibuat.

Tahapan selanjutnya evaluasi pembenahan aspek iringan musik dan juga artistik penunjang sajian. Iringan musik merupakan salah satu penunjang yang sangat penting sehingga pada proses ini selain konsep yang matang penyesuaian gerak dengan iringan musik yang baik bisa menunjang suatu karya penyajian menjadi satu kesatuan yang utuh. Aspek penunjang lainnya yaitu artistik tari, hal ini juga penting untuk diperhatikan karena bukan hanya sebagai fungsional terutama melihat dari unsur estetikanya saja melainkan mengenai makna artistik yang digunakan dalam suatu karya penyajian tari yang akan disajikan. Penggunaan artistik dengan tarian yang dibawakan harus sesuai tidak asal dalam pemilihannya karena memiliki makna satu sama lain contohnya *Gugunungan* dalam tari wayang menjadi kesatuan makna dalam sebuah sajian, *Gugunungan* yang memiliki arti sebagai tanda dimulai dan berakhirnya suatu pertunjukan wayang khususnya. Sebagaimana yang dijelaskan Woro Aryandini S (2002: 93), mengatakan bahwa: "fungsi *gugunungan* sebagai tanda mulai dan berakhirnya suatu

pagelaran, demikian juga dapat merupakan tanda pembuka-penutup dari episode dalam pagelaran itu".

Evaluasi menjadi sangatlah penting untuk proses pencapaian suatu garapan karya penyajian tari, dimana saran dan kritikan berupa revisi bisa menjadi masukan dan juga dorongan yang baik bagi penulis terhadap garapan dan juga tulisan yang dihasilkan.

c. Tahapan Komposisi

Tahapan terakhir yaitu proses komposisi, tahapan ini merupakan penyusunan dari hasil yang telah didapatkan melalui proses ditempuh sebelumnya terhadap konsep garap yang sudah dibuat sehingga satu sama lainnya dapat saling berhubungan. Menurut Sal Murgiyanto (1992: 11), mengatakan bahwa: "Komposisi atau *composition* berasal dari kata *to compose* yang artinya meletakkan, mengatur, atau menata bagian-bagian sedemikian rupa sehingga satu samalain saling berhubungan dan secara bersama membentuk satu kesatuan yang utuh."

Penyajian tari Arjuna Sasrabahu X Somantri penulis menyusun struktur tarian dengan memadatkan ragam gerak serta ada penambahan beberapa variasi gerak tetap tidak menghilangkan keaslian tarian sesuai dengan struktur iringan. Penulis tidak hanya mengembangkan dalam segi variasi gerak saja melainkan mengembangkan pola lantai, arah hadap, arah gerak, tingkatan atau level yang lebih bervariasi dan berbeda dari sajian tarian sebelumnya. Proses garap yang baik sehingga menghasilkan suatu garapan karya penyajian tari sesuai dengan konsep yang diinginkan dan berkualitas yang tetap tidak meng-

hilangkan esesnsi dari tari Wayang khususnya tari Arjuna Sasrabahu X Somantri.

2. Perwujudan Bentuk Garap Tari Arjuna Sasrabahu X Somantri

a. Sinopsis:

“Perang tanding antara Arjuna Sasrabahu melawan Somantri yang diakibatkan rasa penasaran Somantri pada kesaktian Arjuna Sasrabahu, pada akhirnya dimenangkan oleh Arjuna Sasrabahu setelah berubah wujud menjadi *Brahmlasewu*”.

b. Struktur Koreografi

Pada bagian awal dimulai dengan langsung bertemunya Arjuna Sasrabahu dan Somantri. Dilanjutkan dengan perang gondewa, pada bagian ini ada pengembangan dalam gerak, pola lantai, arah hadap serta arah gerak. Selanjutnya pada bagian *lalamba*, kemudian pada gerak *adeg-adeg lontang* digubah menambahkan beberapa motif gerak. Selain dalam konteks gerak penulis pun mengembangkan pola lantai, arah hadap, arah gerak agar sajian tarian ini lebih menarik dan juga variatif.

Pada bagian perang keris dan perang panah digubah dengan mengembangkan dan menambahkan gerak asli, variasi gerak baru, pola lantai, arah gerak dan arah hadap serta menambah keunikan sajian tarian ini. Adapun struktur koreografi dan pola lantai tari Arjuna Sasrabahu X Somantri adalah sebagai berikut:

1) Gerak Ilustrasi

Pada bagian awal ilustrasi keduanya maju secara bersamaan dari berlawanan arah Arjuna Sasrabahu dari kiri panggung sedangkan Somantri dari arah kanan panggung maju dengan gerakan *trisi* maju

ke arah tengah panggung, kemudian *adeg-adeg pocapa nyekel gondewa* kiri, Selanjutnya Somantri bergerak *dedet gondewa* maju dua langkah dengan arah hadap ke belakang panggung dan arah gerak ke samping kanan panggung sedangkan Arjuna Sasrabahu *nahan gondewa* mundur dua langkah dengan arah hadap ke depan panggung serta arah gerak ke samping kanan panggung, lalu keduanya bergerak *ayun gondewa, pindah gondewa* dengan arah gerak saling menyilang yang diakhiri dengan arah hadap Arjuna Sasrabahu ke depan panggung sedangkan Somantri ke belakang panggung, kemudian bergerak *neunggel giwar Gondewa* dengan posisi Arjuna Sasrabahu berdiri dan Somantri *deku* di bawah gerak pertama Arjuna Sasrabahu *giwar gondewa* sedangkan Somantri *neunggel Gondewa* dilakukan sebanyak tiga kali, dengan arah gerak Arjuna Sasrabahu mundur ke samping kiri panggung dan Somantri maju ke samping kiri panggung, dilanjutkan dengan keduanya berdiri *adeg-adeg sembada nyekel Gondewa* lalu *giwar Gondewa* dengan arah gerak saling menyilang, lalu *ayap soder* arah hadap Arjuna Sasrabahu ke belakang panggung dan Somantri ke depan panggung, *neunggel micen soder* lalu *giwar nangkis Gondewa* yang diakhiri keduanya dengan *adeg-adeg pocapa* dengan arah hadap keduanya ke dapan panggung.

Gerak selanjutnya keduanya *ayap soder* dengan Arjuna Sasrabahu menghadap ke arah diagonal depan kanan panggung dan Somantri menghadap ke arah diagonal kiri belakang panggung. lalu *mundak soder* keduanya dengan arah gerak berputar, lalu *sampai soder, sembada soder nyekel gondewa* dengan gerak kepala *kedet* dengan posisi

akhir Arjuna Sasrabahu menghadap ke depan panggung dan Somantri ke belakang panggung. Kemudian keduanya mundur sebanyak dua langkah dengan sikap *sembada soder nyekel gondewa* dan sikap kepala miring saling melihat.

2) *Neunggeul (gondewa, kepret (soder), tenjrag)*

Keduanya mendekat dengan gerak *sirig* sampai ke tengah panggung dengan sikap yang sama *sembada soder nyekel gondewa* lalu *ayapsoder*, setelah itu *neunggeul* Arjuna Sasrabahu bergerak ke arah samping kiri panggung dan Somantri bergerak ke samping kanan panggung, posisi akhir Arjuna Sasrabahu menghadap ke belakang panggung dan Somantri ke depan panggung dengan arah pandangan saling melihat.

Kemudian keduanya mundur sebanyak empat langkah dan *ayap soder*, lalu *mundak soder* arah hadap Arjuna Sasrabahu ke serong kiri depan panggung dan Somantri ke serong kanan belakang panggung sampai bergerak *trisi* dengan sikap *mundak soder nyekel gondewa* dengan arah gerak setengah lingkaran dengan posisi akhir Arjuna Sasrabahu menghadap ke arah serong kanan belakang panggung Somantri ke arah serong depan kiri panggung dengan sikap *mundak soder nyekel gondewa*. Setelah itu *kepret soder* berubah posisi lalu *neunggeul gondewa* kemudian *tenjrag* dengan arah hadap Arjuna Sasrabahu ke serong kiri depan panggung dan Somantri ke serong kanan belakang panggung, selanjutnya maju dua langkah lalu *giwar soder* dengan level bawah keduanya arah hadap Arjuna Sasrabahu ke serong kanan depan panggung dan Somantri ke arah serong kiri belakang panggung, lalu tukar posisi kemudian

tenjrag dan mundur empat langkah lalu gerak *ayap soder* kemudian *mundak soder* angkat *gondewa*

3) *Trisi, nurunken (cindek)*

Trisi sambil *mundak soder nyekel gondewa* dengan arah gerak Arjuna Sasrabahu bergerak ke samping kiri panggung dan Somantri ke arah samping kanan panggung bergerak setengah lingkaran, lalu *cindek* dengan sikap *adu gondewa sampay lengan soder* dengan arah hadap Arjuna Sasrabahu ke belakang panggung dan Somantri ke depan panggung.

4) *Galeong, Cindek*

Diawali dengan gerak *ayun gondewa* dengan arah hadap Arjuna Sasrabahu ke belakang panggung dan Somantri ke depan panggung, lalu *galeong ayun gondewa* dengan diakhiri sikap *sembada gondewa* dengan arah hadap Arjuna ke depan panggung dan Somantri ke belakang panggung. Keduanya lalu gerak *ukel* dan berpindah posisi menjadi arah hadap keduanya ke depan dengan Arjuna Sasrabahu berada di belakang somantri dan level somantri di bawah dengan sikap akhir *sembada nyekel gondewa*, lalu berpindah tempat keduanya serong dengan arah hadap Arjuna Sasrabahu ke arah serong kanan belakang panggung Somantri ke arah serong kiri depan panggung sambil *micensoder* lalu *sembada nyekel gondewa*. Gerak selanjutnya keduanya *keupat* dua langkah lalu *cindek adeg-adeg pocapa* dengan arah hadap Arjuna Sasrabahu ke serong kanan belakang panggung Somantri ke serong kiri depan panggung.

5) *Galeong, cindek, jalak pengkor*

Arjuna Sasrabahu bergerak maju sambil *jalak pengkor* dan *ukel nyekel gondewa* ke arah serong kiri depan panggung dan Somantri

ke arah serong kanan belakang panggung, *cindek*. Lalu keduanya *trisi* dengan sikap *sampay soder nyekel gondewa* ke arah tengah panggung, diakhiri arah hadap keduanya ke depan panggung dengan *adeg-adeg sembada nyekel gondewa* dengan posisi Arjuna Sasrabahu di belakang Somantri. Dilanjutkan keduanya tukar posisi dengan dua langkah lalu *trisi* 84 ambal lontangan kemudian *cindek gondewa, malik* dengan sikap *adeg-adeg sembada nyekel gondewa*.

6) *Naeken (trisi, usik malik, turun nyimpen gondewa, ngadeg, cindek)*

Diawali dengan keduanya *adeg-adeg pocapa nyekel gondewa* saling berhadapan, ayap soder sambil pindah posisi lalu kepret soder *trisi* mundur Arjuna Sasrabahu ke arah serong kiri depan panggung Somantri ke arah serong kanan belakang panggung, balik badan *turun nyimpen gondewa*, kemudian balik badan *ajeg* lalu *keong soder, cindek adeg-adeg pocapa*.

7) *Keupat (Ngalagar)*

Keupat berhadapan dengan arah gerak diagonal Arjuna Sasrabahu ke serong kanan belakang panggung Somantri ke serong kiri depan panggung, lalu setelah lima langkah keduanya *trisi* setengah lingkaran. Dilanjutkan kembali *keupat* dengan pindah arah gerak Arjuna Sasrabahu ke serong kanan depan panggung Somantri ke serong kiri belakang panggung.

8) *Sejak, Obah tak-tak, cindek, jalak pengkor, cindek*

Diawali dengan gerak tangan *selut* kanan kemudian *adeg-adeg baplang* kanan, dilanjutkan *obah tak-tak* lalu *ukel* kiri dengan arah hadap Arjuna Sasrabahu ke arah serong kanan depan panggung Somantri ke arah serong kiri belakang panggung, dilanjutkan *kepret soder* balik badan ke-

mudian bergerak *jalak pengkor* sebanyak tiga langkah sambil *lontangan* dengan arah gerak Arjuna Sasrabahu ke serong kiri belakang panggung Somantri ke serong kanan depan panggung, diakhiri dengan *adeg-adeg baplang* kanan Arjuna Sasrabahu menghadap ke belakang panggung Somantri ke depan panggung.

9) *Adeg-adeg (sembada adu siku, nyawang, sembada adu siku)*

Keduanya diawali dengan *adeg-adeg sembada* kiri Arjuna Sasrabahu menghadap ke serong kanan belakang panggung Somantri ke serong kiri depan panggung, lalu keduanya *malik* dan *adeg-adeg nyawang*.

10) *Neunggeul, cindek obah tak-tak*

Neunggeul kanan-kirisaling berhadapan sebanyak tiga kali, pindah posisi *cindek* lalu *adeg-adeg sembada, obah tak-tak* sebanyak 3 kali Arjuna Sasrabahu menghadap ke arah belakang panggung Somantri ke depan panggung, dilanjutkan dengan *kewong soder* sambil *usik malik micen soder selut soder, adeg-adeg sembada* kiri soder dengan Somantri *calik jengkeng, Somantri cengkak*, pindah posisi keduanya *kewong micen soder, selut* kanan soder, lalu *adeg-adeg sembada kanan soder, obah tak-tak* sebanyak tiga kali, *kewong micen soder* lalu keduanya berpindah posisi.

11) *Adeg-adeg lontangan, jalak pengkor, cindek*

Adeg-adeg lontang kanan-kiris sebanyak dua kali saling berhadapan, kemudian *jalak pengkor* sambil *ukel* kanan Arjuna Sasrabahu ke arah serong kiri belakang panggung Somantri ke arah serong kanan depan panggung, lalu *cindek adeg-adeg pocapa*. Kemudian *ayap soder mundak soder* maju saling mendekat, *micen soder*, lalu *adeg-adeg sembada*.

12) *Cindek, turun (calik jengkeng), neunggeul giwar (soder), mincid salancar*

Gerak selanjutnya keduanya *sembada adu siku, obah tak-tak*, kemudiansambil turun calik jengkeng, lalu Arjuna Sasrabahu *neunggeul giwar (soder)* ke Arjuna Sasrabahu dengan arah gerak keduanya ke samping kanan panggung, Arjuna Sasrabahu menghadap samping kanan panggung Somantri ke samping kiri panggung. Kemudian keduanya *ngadeg* sambil *ayap soder*, lalu langkahan sambil *ayun buang soder* Arjuna Sasrabahu ke arah serong kiri belakang panggung Somantri ke arah kanan depan panggung, lalu *cindek, adeg-adeg pocapa*, kemudian keduanya *mincid salancar* dengan arah gerak mundur yang saling membelakangi. Arjuna Sasrabahu ke serong kanan depan panggung Somantri ke serong kiri belakang panggung.

13) *Cindek, neunggeul kepret nangkis (soder)*

Cindek saling berhadapan *adeg-adeg lontang kembar, ayap soder* lalu *neunggeul soder* sebanyak dua kali, lalu kepret nakis soder, kemudian langkahan sambil *kepret soder* Arjuna Sasrabahu bergerak ke arah serong kiri belakang panggung Somantri bergerak ke serong kanan depan panggung, *cindek*, lalu *trisi* setengah lingkaran.

14) *Trisi, cindek, adeg-adeg (kewong soder)*

Diawali dengan keduanya *trisi* sambil *jiwir soder, cindek* lalu *adeg-adeg kewong soder* langkahan Arjuna Sasrabahu ke kiri lalu ke kanan Somantri darikanan lalu ke kiridengan keduanya menghadap ke serong kiri depan panggung, dilanjutkan dengan gerak *sembada* kiri, *tumpang tali, cindek usik malik*, lalu *adeg-adeg bapleng* kemudian mundur Arjuna Sasrabahu ke serong kanan belakang panggung Somantri ke serong kiri depan panggung.

15) *Cindek, mincid ecek*

Cindek arah hadap dan arah gerak Arjuna Sasrabahu ke serong kiri depan panggung Somantri ke serong kanan belakang panggung, kemudian setelah langkahan ke lima *ayap soder, nungkup soder* sambil *trisi* setengah lingkaran dengan posisi akhir Arjuna Sasrabahu berada di depan Somantri dengan arah hadap keduanya ke depan panggung.

16) *Naekeun (silang keris, nyabut keris, nojos-nakis keris, pocapa keris)* *Cindek* dilanjutkan silang keris dari bawah lalu ke atas lalu *trisi* dengan arah setengah lingkaran, lalu *giwar* keris dilanjutkan *nojos-nakis keris* yang diawali Arjuna Sasrabahu *nakis* Somantri *nojos* sebanyak tiga kali begitu pun sebaliknya. *Pocapa* keris satu, *pccapa* keris dua berpindah tempat, *pocapa* keris tiga.

17) *Nojos candet, nojos nakis*

Nojos candet Somantri maju, lalu Arjuna Sasrabahu *nakis candet* mundur, kemudian Arjuna Sasrabahu maju sambil *nojos keris* Somantri *nakis* keris sebanyak tiga kali, lalu *cindek*.

18) *Nojos-rubuh, keupat* (Arjuna Sasrabahu), *rubuh* (Somantri), *cindek* Arjuna Sasrabahu *nojos* Somantri, kemudian Somantri *rubuh calik jengkeng* Arjuna Sasrabahu *keupatnyekel carangka* dan keris sebanyak tiga langkahan.

19) *Nojos tibakena*

Somantri *ngadeg* lalu *nojos* sambil maju Arjuna Sasrabahu *nakis, nojos candet level bawah* keduanya, kemudian keduanya *ngadeg* berputar, *nojos tibakena, nojos candet, bentang* keris. berubah posisi sambil berputar.

20) *Nojos-nengkep, memutar, nakis kencana katuhu-murag* keris *warangka Keupat nyekel* keris sebanyak 3 langkahan, kemudian *cindek, nojos-nengkep, sirig* lalu berputar oleh

Arjuna Sasrabahu dan *sirig* kembali ke arah serong kiri belakang panggung, setelah itu *nakis katuhu murag keris, nakis kenca murag carangka*.

21) *Cindek (masang keris-pocapa), keupat cindek, trisi.*

Arjuna Sasrabahu *masang keris Somantri hormat*, lalu keduanya *cindek adeg-adeg pocapa, keupat* tiga langkah lalu *ayap sodersampay soder* kanan *mundak soder* kiri sambil *trisi* keduanya.

22) *Nurunken (turun/calik nyandak gondewa, cengkat/ngadeg, cindek)*

Keduanya *calik jengkeng* mengambil *gondewa*, angkat lalu putar *bentang gondewa, ngadeg, cindek*.

23) *Riksa gondewa (ngayun), bentang gondewa, kewong soder, trisi, cindek.*

Ngayun gondewa sambil mundur dua langkah lalu *kewong sodermalik* pindah arah gerak dan maju dua langkah, kemudian malik maju satu langkah lalu *ayap sodermundak soder, trisi, cindek, Adu gondewa* lalu keduanya mundur empat langkah, *cindek*. Lalu *keupat nyekel gondewa* dengan arah gerak setengah lingkaran lalu ke tengah.

24) *Naeken (mesat panah, masang, ngayun), mentang kahiji (calik nyangharep)*

Mundur empat langkah, lalu *masang, mentang panah, ngayun gondewa* lalu *trisi* ke tengah, *cindek*. Kemudian mundur empat langkah sambil *nyekel mentang panah, ngayun gondewa, mesat panah* lalu *calik jengkeng, masang, mentang panah*, keduanya maju dengan posisi *dekunyekel gondewa*.

25) *Mentang kadua*

Mentang panah, ngayun, lalu pindah posisi sambil *mentang panah*, maju dengan arah setengah lingkaran 4 langkah lalu mundur 4 langkah, *ngayun gondewa*,

keduanya *trisi* ke tengah arah diagonal. Keduanya maju sebanyak tiga langkah, lalu berputar masing-masing *mentang gondewa* sambil *trisi* dengan arah gerak ke serong kiri belakang panggung lurus lalu *cross* atau saling menyilang *ngayun panah, mesat panah*.

26) *Kewong soder, keupat, cindek.*

Kewong soder, cindek dedet adu gondewa, Arjuna Sasrabahu malik *keupat* arah gerak ke serong kanan depan panggung, Somantri *keupat* dengan arah gerak memutar Arjuna Sasrabahu keduanya *cindek*, lalu malik menyilang *sirig* mundur, *cindek*.

27) *Mentang katilu (mentang-giwar, mentang-rebut.*

Arjuna Sasrabahu hormat, *sembada, Somantri mentang panah, lalu mesat panah* dilakukan dua kali, Somantri hormat Arjuna Sasrabahu *mentang panah* lalu keduanya *trisi saling* mendekat, Somantri *rebut panah*, Arjuna Sasrabahu *ngagiwar, cindek* berubah posisi.

28) *Mentang kaopat*

Somantri *mentang-ngayun panah, trisi* mendekati Arjuna Sasrabahu, kemudian *rebut-newak* panah oleh Arjuna Sasrabahu.

29) *Triwikrama, nyawang (gondewa), neunggeul (gondewa) triwikrama, (rubuh calik madep)*

Arjuna Sasrabahu *bentang panah* dan *gondewa*, Somantri *nyawang* berpindah-pindah tempat ke kanan, kiri dan tengah lalu maju, *neunggeul gondewa* dan pada akhirnya *rubuh calik madep* kepada Arjuna Sasrabahu.

b. Struktur Iringan Tari

Iringan tari pada tari Arjuna Sasrabahu X Somantri menggunakan gamelan *laras Salendro*, dengan bentuk *gending*, yaitu pada bagian perang *gondewa* diiringi

gending *pring kuning*, pada bagian riksa gondewa diiringi lagu *karatagan gancang* dan *kakawen*, kemudian masuk bagian *lalamba*, perang keris diiringi lagu *senggot*, pada bagian ayun panah diiringi lagu *pring kuning*, dan pada bagian perang panah menggunakan lagu *ayak-ayakan*.

Tari Arjuna Sasrabahu X Somantri yang digunakan tidak menggunakan penambahan atau gubahan dalam segi iringan melainkan dengan iringan tari aslinya yang disesuaikan dengan koreografinya dikarenakan melihat kondisi yang dialami yaitu wabah *Covid 19* maka tidak memungkinkan untuk membuat iringan baru, hal tersebut memerlukan interaksi banyak orang.

c. Penataan Artistik Tari

1) Tata Rias

Tata rias yang digunakan pada tari Arjuna Sasrabahu X Somantri menggunakan rias *satria lungguh* untuk Arjuna Sasrabahu dan rias *satria ladak* untuk Somantri. Penggunaan tata rias dalam tari Arjuna Sasrabahu x Somantri terdiri dari, Arjuna Sasrabahu keningnya memakai *pasuteleng cagak* dan penambahan *swarosky* merupakan pengembangan pada tata rias untuk menambah kesan agung dan efek dalam pertunjukan, dengan alisnya berbentuk *bulan sapasi*, dan jambangnya *mecut*, serta Somantri keningnya memakai *pasuteleng cagak* dan penambahan *swarosky*, alisnya yang berbentuk *masekon*, jambangnya *mecut*, kumisnya menggunakan kumis *satria*, serta menggunakan *cedo satria*.

2) Busana

Busana yang digunakan pada tari Arjuna Sasrabahu X Somantri menggunakan busana yang asli, tidak ada gubahan dalam busana karena sudah menjadi ciri dalam tarian tersebut, meliputi: *Makuta gelung*

pelengkung polos untuk Arjuna Sasrabahu sedangkan Somantri menggunakan *makuta gelung pelengkung garuda mungkur*, *baju kutung*, *celana sontog*, *sinjang lereng alit* untuk

Arjuna Sasrabahu dan *sinjang lereng ageung* untuk Somantri, *soder* depan dan belakang, *tali uncal*, *kewer*, *kilat bahu*, *gelang tangan* dan *gelang kaki*.

Dalam tari Wayang khususnya Tari Arjuna Sasrabahu X Somantri ada yang disebut Properti yang menyatu dengan busana yaitu *soder* depan, *endong panah* dan *anak panah* serta ada yang tidak menyatu dengan busana yaitu *gondewa* dan *keris*.

Arjuna Sasrabahu:

- Mahkota *Gelung Pelengkung Polos*
- Baju *Kutung* dan Celana *Sontog*
- Sinjang *Lereng Alit* dan Sabuk
- Soder Depan dan Soder Belakang
- Kilat bahu dan *Uncal*
- Gelang Tangan dan Gelang Kaki
- Kewer, Tutup rasa dan Keris *ladrang*
- *Endong* panah, Anak Panah dan *Gondewa*

Somantri:

- Mahkota *Gelung pelengkung Garuda Mungkur*
- Baju *Kutung* dan Celana *Sontog*
- Sabuk dan Sinjang *lereng ageung*
- Soder Depan dan Soder Belakang
- Kilat Bahu dan *Uncal*
- Gelang Tangan dan Gelang Kaki
- Kewer, tutup rasa dan Keris *ladrang*
- *Endong* panah, anak panah dan *Gondewa*



Gambar 1. Busana Arjuna Sasrabahu dan Somantri
(Dokumentasi: Jihad Sajidin, 2020)

d. Setting Panggung

Pada bagian *setting* panggung yang digunakan tidak memberikan banyak digunakan. Penulis menggunakan kain *backdrop* hitam dengan penambahan *gugunungan* yang disimpan di tengah kain *backdrop* hitam dengan tujuan mempertegas dari tari Wayang itu sendiri.

KESIMPULAN

Tari Arjuna Sasrabahu X Somantri merupakan tarian perang tanding yang memiliki dua tokoh dengan dua karakter yang berbeda, sehingga mempunyai daya tarik tersendiri bagi penulis dalam memerankannya karena harus memiliki penguasaan teknik gerak dan karakter secara baik. Penyajian Tari Arjuna Sasrabahu X Somantridengan gaya baru ini terbentuk dengan proses garap melalui beberapa tahapan, yaitu: tahapan eksplorasi, evaluasi dan komposisi.

Terciptanya bentuk gaya baru Tari Arjuna Sasrabahu X Somantri ini tidak

lepas dari berbagai unsur pendukung dan daya kreatifitas, sehingga dapat terwujud sesuai dengan harapan. Nilai moral yang dapat diambil dalam Tari Arjuna Sasrabahu X Somantri ini yaitu seperti ilmu padi yang semakin tinggi semakin merunduk, dan tentunya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Veronica. 2012. "Tari Arjuna Sasrabahu X Somantri". *Skripsi Karya Seni Penyajian*. Bandung: STSI.
- Djelantik, A.A.M, 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Maharani, Feby. 2014. "Tari Arjuna Sasrabahu X Somantri". *Skripsi Karya Seni Penyajian*. Bandung: STSI.
- M.A. Salmun. 1961. *Padalangan*. Jakarta: Dinas Penerbitan Balai Pustaka.
- Pratiwi, Fanny Eka. 2018. "Tari Arjuna Sasrabahu X Somantri Dalam Genre Tari Wayang Sebagai Sumber Garap Penyajian Tari". *Skripsi Penyajian Tari* Bandung: Institut Seni Budaya Indonesia.
- Rusliana, Iyus. 1984-1985. *Bentuk Koreografi Tari Wayang*. Bandung: Proyek Pengembangan IKI, Sub Proyek ASTI Bandung.
- _____. 2001. *Khasanah Tari Wayang*. Bandung: STSI Press Bandung.
- _____. 2018. *Tari Wayang*. Bandung: Jurusan Tari ISBI Bandung.

- _____. 2019. *Kreativitas dalam Tari Sunda*. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Sumandiyo, Hadi. 2003. *Aspek-aspek dasar Koreografi kelompok*. Yogyakarta. Surat-man, Risman. 2008. *Pemahaman Seni Tentang Kesenian*. Bandung: STSI Press.