

DIMENSI ESTETIKA KARYA TARI MUNGKARTAGA DALAM MEDIA VIRTUAL

Oleh: Shinda Regina
Jurusan Seni Tari, Fakultas Seni Pertunjukan, ISBI Bandung
Jln. Buah Batu No. 212 Bandung 40625
e-mail: shinda.rere@gmail.com



ABSTRAK

Karya Tari Mungkartaga berangkat dari rangsang gagasan yaitu fragmen bunuh diri Dyah Pitaloka dalam Cerita Perang Bubat. Mungkartaga memiliki makna keteguhan untuk berjuang membela harga diri dan harkat martabat masyarakat Sunda. Dyah Pitaloka adalah representasi wanita Sunda yang teguh, berani dan tangguh. Karya Tari Mungkartaga dikategorikan pada tari literer (bertema) dengan tipe tari dramatik. Karya Tari Mungkartaga dipertunjukkan dalam media virtual sehingga memiliki dimensi estetika tersendiri untuk menyentuh psikologi apresiator.

Dimensi estetika tersebut akan di bedah menggunakan teori estetika instrumental yang digagas oleh A. A. M. Djelantik, bahwa semua benda atau peristiwa kesenian mengandung tiga aspek yang mendasar, yakni; Wujud (*appearance*), Bobot atau isi (*content, substance*), dan penampilan atau penyajian (*presentation*). Dimensi estetika Mungkartaga dalam media virtual berpijak pada fase proses kreativitas yang digagas oleh Alma M. Hawkins. Karya Tari Mungkartaga menyampaikan nilai-nilai perjuangan, keteguhan, keberanian dan heroisme.

Kata Kunci: *Estetika Tari Mungkartaga, Penciptaan Tari, Tari Virtual.*

ABSTRACT

*Aesthetic Dimensions Of Mungkartaga Dance In Virtual Media, December 2021. The Dance of Mungkartaga departs from the stimulus of the idea, namely the suicide fragment of Dyah Pitaloka in the Bubat War Story. Mungkartaga has the meaning of determination to fight for the dignity and dignity of the Sundanese people. Dyah Pitaloka is a representation of Sundanese women who are steadfast, brave and tough. Mungkartaga dance works are categorized as literary dance (themed) with a dramatic dance type. Mungkartaga's dance work is performed in virtual media so that it has its own aesthetic dimension to touch the psychology of appreciators. The aesthetic dimension will be analyzed using the instrumental aesthetic theory initiated by A. A. M. Djelantik, that all artistic objects or events contain three basic aspects, namely; Appearance (*appearance*), weight or content (*content, substance*), and appearance or presentation (*presentation*). Mungkartaga's aesthetic dimension in virtual media is based on the creative process phase initiated by Alma M. Hawkins. Mungkartaga dance works convey the values of struggle, determination, courage and heroism.*

Keywords: *Mungkartaga Dance Aesthetics, Dance Creation, Virtual Dance.*

PENDAHULUAN

Sistem pertunjukan seni mengalami transformasi yang signifikan di era pandemi. Kondisi tersebut memaksa semua elemen yang berkaitan dengan seni pertunjukan agar adaptif demi mempertahankan eksistensinya. Penyesuaian-penyesuaian terus bergerak dinamis untuk mencapai suatu formulasi pertunjukan virtual yang ideal. Formulasi itu belum selesai dan tidak akan pernah selesai. Formulasi tersebut linear dengan perkembangan kreativitas pelaku seni.

Berbagai upaya kreatif dilakukan oleh para pelaku seni baik dalam proses kreatif ke-karyaannya maupun sistem pertunjukan seni. Bagaimanapun, semua pelaku seni bereksplorasi mencari pola-pola baru untuk menemukan formulasi pertunjukan virtual yang ideal. Hal tersebut memaksa semua pelaku seni untuk beradaptasi dengan teknologi digital. Adaptasi teknologi digitalisasi pun dilakukan secara bertahap.

Proses kreatif ke-karyaannya dan pertunjukan seni beralih ke media virtual. Sistem tersebut dirasa kurang komunikatif antara seniman dengan apresiator, tidak seperti pertunjukan yang dilakukan secara langsung. Pertunjukan seni yang dilakukan secara langsung terjalin dimensi psikologi antar seniman dan apresiator sehingga komunikasi seni berjalan lebih efektif. Sedangkan, komunikasi seni melalui media virtual terhalang oleh jarak dan hanya difasilitasi layar kaca media virtual. Oleh karena itu, yang paling fundamental dalam pertunjukan virtual adalah visual dan audio yang memadai.

Dimensi estetika dalam media virtual menjadi problematika bagi seniman dan penikmat seni. Problematika tersebut dapat dipecahkan dengan kreativitas seniman agar dapat melahirkan karya seni yang lebih menarik dan menyentuh psikologis penikmat-

nya. Jarak estetik antara seniman dan apresiator lebih efektif jika tidak terlalu jauh. Oleh karena itu, apresiator pun harus memiliki sensibilitas dan ketajaman berpikir untuk dapat lebih merasakan dan memahami suatu karya seni dalam dimensi virtual.

Berdasarkan problematika tersebut, penulis tertarik untuk menganalisis karya tari berjudul "Mungkartaga" yang memiliki dimensi estetika yang baik dalam hal pengungkapan konteks karyanya melalui media virtual. Nilai-nilai keindahannya dapat menyentuh psikologis apresiator. Sebagian apresiator mengalami respon empati dan emosional. Berkaitan dengan hal tersebut, artikel ini akan membahas bagaimana dimensi estetika Karya Tari Mungkartaga dalam media virtual?

METODE

Merujuk pada pemaparan tersebut penulis akan melakukan penelitian dengan metode kualitatif deskriptif analisis dan membedah permasalahan dengan menggunakan teori estetika instrumental yang digagas oleh A. M. Djelantik. Metode kualitatif adalah metode yang menggali suatu objek berdasarkan mutunya. Dalam penelitian ini, penulis mencari informasi dari sumber pustaka dan sumber internet. Sugiyono (2018: 2003), dalam bukunya yang berjudul *Metode Penelitian Kualitatif* mengatakan bahwa:

Auerbach dan Silverstein (2003) menyatakan bahwa, metode kualitatif adalah sebagai berikut. "*Qualitative research is research that involves analyzing and interpreting texts and interviews in order to discover meaningful patterns descriptive of a particular phenomenon*". (penelitian kualitatif adalah penelitian yang melakukan analisis dan interpretasi teks dan hasil *interview* dengan tujuan untuk menemukan makna dari suatu fenomena).

Rumusan masalah pada penelitian ini akan dibedah menggunakan teori estetika instrumental yang digagas oleh A. A. M. Djelantik. Djelantik membahas unsur-unsur mendasar pada suatu karya seni baik perwujudan kreatifnya maupun penampilannya. Merujuk pada permasalahan tersebut, A. A. M. Djelantik (2004: 15) dalam mengatakan bahwa, semua benda atau peristiwa kesenian mengandung tiga aspek yang mendasar, yakni; Wujud (Ing: *appe-arance*), Bobot atau isi (Ing: *content, substance*), dan penampilan atau penyajian (Ing: *presentation*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Wujud (*Appearance*)

Objek studi karya ini tidak menyampaikan pengkisahan secara utuh. Melainkan, hanya mengambil fragmen dari Cerita Perang Bubat yaitu tindakan bunuh diri Dyah Pitaloka Citraresmi. Komposisi tari Mungkartaga merupakan tafsir penulis terhadap tindakan bunuh diri Dyah Pitaloka sehingga karya ini disebut tari literer (bertema). Fokus garap yang dibawakan yaitu karya tari literer dengan tipe tari dramatik. "Tipe tari dramatik sesungguhnya juga termasuk garapan koreografi dengan konteks isi sebagai tema cerita. Namun, perbedaannya dengan tipe dramatari maupun sendratari tidak terlalu jelas laku atau alur ceritanya, serta figur ketokohnya" (Sumandiyo Hadi, 2012: 64).

Karya Tari Mungkartaga mengungkapkan spirit-spirit heroisme secara representatif dan simbolis. Konflik batin fragmen tersebut merupakan emosi yang diwujudkan secara dramatik untuk menunjang pengungkapan isi dalam dimensi virtual. Karakteristik model garapnya menguatkan suasana-suasana pada setiap bagiannya, sehingga memikat, kaya akan konflik dan pergolakan emosinya.

a. Bentuk (*Form*)

Berikut merupakan bentuk Karya Tari Mungkartaga secara visual.

1) Desain koreografi

Sumber koreografi Karya Tari Mungkartaga berpijak pada tari Jaipongan dan gerak-gerak keseharian. Tari Jaipongan dijadikan sumber garap karena lebih fleksibel dan memiliki peluang yang signifikan sebagai daya ungunya. Tari Jaipongan didistilasi, distorsi dan dikembangkan dengan logis bersama gerak-gerak keseharian, sehingga fraksi-fraksi gerakannya relevan. Een Herdiani (2007: 43) mengatakan, bahwa "Hal itu disebabkan oleh fleksibilitas Tari Jaipongan yang memiliki kebebasan dalam mengungkapkan gerak tanpa harus mengikuti aturan-aturan tradisional".

Koreografi dikonstruksi berdasarkan prinsip-prinsip komposisi tari. Motif koreografinya meliputi *balanced* (berimbang), *alternate* (selang-seling), *unison* (serempak), *canon* (berurutan), dan *broken* (terpecah). Motif koreografi yang lebih berfungsi pada pengaturan pola waktunya yaitu *canon* dan *unison*. *Balanced* dan *alternate* lebih berfungsi pada ruang tari. Sedangkan *broken* lebih berfungsi pada peluang gerak ilustrasi dengan musik sebagai pendukungnya.



Gambar 1. Karya Tari Munkartaga (Dokumentasi: Shinda Refina, 2021)

2) Desain musik

Audio sangat berperan penting dalam dimensi pertunjukan virtual. Pada Karya Tari Mungkartaga terdapat beragam jenis suara dan bunyi sebagai upaya untuk menunjang dramatisasi. Pada karya ini terdapat suara teriakan, suara tembang, bunyi-bunyian *ambience* rebab, kecap dan musik pengiring. Kehadiran musik dengan koreografi dalam karya ini merupakan kesatuan yang tidak bisa dipisahkan. Alma Hawkins diterjemahkan I Wayan Dibia (2003: 100) mengatakan, “Masuknya musik akan selalu memberikan semangat baru bagi pertunjukan, meningkatkan dinamikanya dan memperkuat kontinuitas serta keutuhan dari semua yang ada di dalam garapan”.

Iringan tari mengacu pada hal pokok yaitu struktur dramatik yang didukung oleh susunan gending tari. Susunan gending tari yang mengacu pada struktur dramatik tari umumnya bersifat asimetrik. Namun, dalam karya ini sebagian besar susunan gendingnya memiliki tekstur yang asimetris. Dalam arti tidak menyertakan konvensi gending yang bersumber dari garap-garap gending tradisi. Iramanya bersifat asimetris dalam arti bebas *wirahma* (tidak ada wiletan).

Beberapa diantara garap karawitan juga mengikuti suasana dramatik gerak yang dilakukan penari. Sumber garap iringannya yaitu repertoar Gamelan Degung, Gamelan Cirebon dan sumber-sumber garap yang bersifat kontemporer. Sumber garap yang bersifat kontemporer misalnya bunyi *sound scape* seperti *ambience*.

b. Struktur (*Structure*)

Berdasarkan bentuk karya seni yang telah dipaparkan di atas, bentuk tersebut akan berarti bila dikonstruksi dengan maksud tujuan tertentu. Karya Tari Mungkartaga menggunakan alur dramatik yang terdiri dari

kompleksitas konflik batin. Struktur desain dramatiknya mengacu pada segitiga kerucut tunggal yang digagas oleh Bliss-Perry. Menurut Sal Murgiyanto (1983: 68) mengatakan, bahwa “Oleh La Meri menganjurkan agar desain kerucut tunggal dipergunakan sebagai pola untuk menggarap tarian kelompok yang dramatik atau dramatari”.

Desain dramatik ini dibentuk atas beberapa titik, yaitu A, B, C, D, E, F dan G. Pada bagian A, berada di bawah dataran pada titik dasar sebagai bagian permulaan. Kemudian, titik B sebagai awalan untuk peningkatan komunikasi emosional dengan kekuatan yang merangsang dari gerak. Bagian C, merupakan perkembangan dari kekuatan yang merangsang. Lalu, bagian D merupakan klimaks.

Desain garisnya membentuk segitiga kerucut ke atas, maka dari titik C ke titik D menanjak sehingga lajunya berlangsung lambat. Sedangkan dari titik D ke titik E garisnya menurun, sehingga lajunya berlangsung cepat. Penurunan pada garis sisi kanan, berlangsung dari titik D (klimaks) sampai akhir titik G disebut pelebaran (*denouement*). Sebelum mencapai titik terendah, laju penurunan ditahan sejenak di titik F. Kemudian, terjadi pelebaran yang lebih cepat dari titik F ke titik G.

Adapun struktur koreografi tari Mungkartaga dibagi menjadi empat bagian yang menggambarkan suasana-suasana dari setiap bagiannya, yaitu:

1) Bagian satu

Bagian satu, menggambarkan keraguan dalam hati Dyah Pitaloka akan tugas yang menjadi tanggung jawabnya yaitu menikah dengan Prabu Hayam Wuruk. Bagian ini diawali dengan suasana keraguan, gelisah, dan sedih. Kemudian, suasana menjadi agung dan khidmat yang disimbolkan patrem sebagai hadiah pernikahannya untuk meng-

harumkan nama Sunda. Pada bagian ini *juruh tembang* divisualisasikan untuk penon-jolan dramatik. *Juruh tembang* menembang dengan gerak-gerak representatif. Lirik tembangnya sebagai berikut:

*Puyuh ngungkung disarada
Na kunaon hate teh bet seseblakan
Mibanda katunggaran
Bongan tarekah teu matih
Seja melaan wiwirang
Nandang kahinaan diri
Seja melaan wiwirang
Duh Gusti abdi teu kiat*

2) Bagian dua

Bagian dua, menggambarkan keceriaan Dyah Pitaloka terhadap respon dari orang-orang terdekatnya yang menyimpan segudang harapan dalam pernikahan tersebut. Suasana pada bagian ini menggambarkan sukacita wanita dalam mempersiapkan hari besar dalam hidupnya yaitu pernikahan. Pada bagian dua, motif koreografi Jaipongan lebih dominan dan didukung oleh iringan tari yang terdapat *mincid, bukaan, besotan* dan *nibakeun*.

3) Bagian tiga

Bagian ketiga, menggambarkan pergolakan batin Dyah Pitaloka yang akhirnya mengetahui kenyataan bahwa jebakan diplomatik dengan peperangan. Ia dikhi-yanati dan dijadikan upeti sebagai tanda takluknya Sunda. Pada bagian ini, suasana kekecewaan tergambarkan dari musik-musik *ambience* yang menegangkan hingga naik pada suasana mencekam.

Bagian ini memvisualisasikan kembali *juruh tembang* yang muncul dari belakang kanan pentas sambil membawa obor dan tanah yang digenggam. *Juruh tembang* mengelilingi sambil *ngahaleuang* dan *nembang*. *Juruh tembang* memberikan selendang putih sebagai simbol dari

keikhlasan dan kesucian pada seorang penari. Kemudian, obor dimatikan dengan tanah tersebut dan pentas *black out*.

*Reueuk angkeub bumi langit
Kawas aya samagaha
Seja tega kana umur
Bongan tarekah teu matih*

4) Bagian empat

Bagian keempat, menggambarkan penyelesaian yang dilakukan oleh Dyah Pitaloka yaitu tindakan bunuh diri dengan memakai senjata patrem. Suasana pada bagian ini yaitu sedih dan ikhlas. Cahaya dalam hati membuatnya teguh untuk berjihad dengan aksi bunuh diri. Tindakan bunuh diri tidak direpresentasikan secara verbal, penari hanya mencabut patrem dan menghunuskannya ke atas.

2. Bobot atau Isi (*Content* atau *Substance*)

a. Gagasan (*Idea*)

Tari diciptakan melalui berbagai hal yang menginspirasi penciptanya. Sumber-sumber inspirasi didapatkan melalui faktor internal dan eksternal proses kreatif penciptaannya. Faktor internal meliputi segala sesuatu yang ada dalam diri penciptanya baik tubuh, daya pikir, dan pengalaman batin. Sedangkan, faktor eksternal yaitu segala sesuatu yang ada di luar diri pencipta, contohnya benda, lingkungan alam, fenomena sosial, sejarah, legenda, karya sastra, dan lain-lain.

Sunda memiliki beragam khasanah karya sastra dan cerita legenda sebagai kekayaan intelektual yang menjadi ciri khas lokal jenius. Atas dasar kekayaan tersebut, penulis berkeinginan untuk mengangkat salah satu cerita sebagai rangsang gagasan dalam penciptaan karya tari. Cerita Perang Bubat menginspirasi

penulis, kemudian diwujudkan dalam bentuk karya tari yang berjudul “Mungkartaga”.

Cerita perang Bubat terdapat dalam naskah-naskah kuno Sunda, seperti Serat Pararaton, Kidung Sunda, Kidung Sundayana, Carita Parahyangan dan lainnya. Isi ceritanya pun berbeda-beda dan masih menjadi perdebatan tentang kebenarannya. Sebagian besar sejarawan menganggap Perang Bubat sebagai kebohongan sejarah. Tetapi, sebagian besar masyarakat Sunda sangat mempercayai peristiwa tersebut, bahkan seolah-olah menjadi suatu ingatan tersendiri yang menyakitkan.

Terlepas dari benar atau tidaknya cerita tersebut, penulis tidak mempersoalkan hal tersebut. Pada intinya, Cerita Perang Bubat menginspirasi dan membangkitkan semangat juga daya kreativitas penulis untuk mewujudkannya ke dalam karya tari. Khasanah Cerita Perang Bubat sangat beragam. Berdasarkan eksplorasi sumber pustaka, penulis memilih referensi Cerita Perang Bubat versi Hermawan Aksan berbentuk novel yang berjudul “Dyah Pitaloka Korban Ambisi Politik Gajah Mada”. Cerita Perang Bubat dalam buku tersebut dikisahkan sebagai berikut.

Kerajaan Sunda dipimpin oleh Prabu Linggabuana yang berlangsung dengan sejahtera dan damai. Ia memiliki seorang isitri bernama Dewi Lara Lisnng dan dua orang anak bernama Dyah Pitaloka Citra-resmi dan Prabu Wastu Kencana. Dyah Pitaloka tumbuh dengan cantik, pintar dan tangguh. Ia dibesarkan dengan nilai-nilai yang luhur.

Suatu saat Raja Majapahit yaitu Prabu Hayam Wuruk mengetahui kecantikan dan keluhuran Dyah Pitaloka. Ia pun melamar Dyah Pitaloka dengan berbagai macam perhiasan dan kitab Smaradhana. Menanggapi hal tersebut, Dyah Pitaloka rela dinikahkan dengan Prabu Hayam Wuruk untuk

mengharumkan nama Sunda karena dapat bersekutu dengan kerajaan paling besar se-Nusantara. Semua orang Sunda bersukacita dan menyimpan harapan besar pada pernikahan tersebut. Kemudian, Prabu Hayam Wuruk ingin pernikahan dilak-sanakan di Majapahit agar bisa dirayakan dengan megah. Hal tersebut disetujui oleh pihak Sunda.

Hal tersebut melanggar aturan tradisi Sunda karena pihak wanita menghampiri pihak laki-laki. Berangkatlah pasukan Sunda ke Majapahit. Sesampainya di lapangan Bubat, Gajah Mada menjebak pihak Sunda dengan menjadikan Dyah Pitaloka sebagai upeti tanda takluknya Sunda. Kemudian, peperangan pun terjadi dan pihak Sunda dibantai habis-habisan. Mengetahui peristiwa tersebut, Dyah Pitaloka mengakhiri hidupnya dengan memakai senjata patrem.

b. Isi (*Message*)

Karya seni penciptaan tari berjudul “Mungkartaga” berasal dari bahasa Sanskerta yang terdiri dari dua kata, yaitu *namung* berarti hanya dan *kartaga* berarti teguh. Secara istilah, kata “Mungkartaga” berarti hanya teguh. Berkaitan dengan karya ini, kata “Mungkartaga” memiliki makna keteguhan perjuangan seorang wanita untuk membela harga diri dan harkat martabat Sunda. Karya ini merepresentasikan peristiwa bunuh diri Dyah Pitaloka.

Bunuh diri cenderung dipandang sebagai aksi yang demotivasi. Padahal tidak sepenuhnya benar. Kenyataannya, bahwa Dyah Pitaloka berpegang teguh pada pendiriannya untuk melakukan tindakan tersebut demi mencapai tujuan mulia. Artinya, ia termotivasi untuk melakukan demotivasi. Demotivasi tidak selalu buruk. Syarif Maulana (2020: 22) mengatakan, bahwa “Demotivasi adalah penyeimbang, bukan hadir untuk menyingkirkan motivasi”.

Aksi bunuh diri Dyah Pitaloka merupakan sikap sadar yang diambil sebagai antitesis dari kenyataan yang dihadapinya. Lebih lanjut, Syarif Maulana (2020: 22) mengatakan, bahwa “Demotivasi bukan ruang gelap yang kekurangan cahaya, melainkan ruang gelap yang harus ada agar kita mengerti bentuk ruang yang penuh cahaya”.

Aksi Dyah Pitaloka merupakan tindakan mulia bagi kehormatan Sunda. Hal tersebut didukung oleh pendapat Peri Mardiyono, bahwa:

Menurut sistem norma dan nilai-nilai ksatria saat itu, tindakan bunuh diri ini patut dilakukan oleh para perempuan kasta tersebut jika kaum laki-laknya telah gugur di medan perang. Dengan aksi bunuh diri itu diharapkan mereka bisa tetap membela dan mempertahankan harga diri sekaligus melindungi kesucian mereka dari kemungkinan dipermalukan karena pemerkosaan, penganiayaan dan perbudakan oleh para tentara lawan (Mardiyono. 2020: 114).

Dyah Pitaloka memiliki tingkat makrifat yang tinggi, sehingga ia tidak lagi memikirkan kebahagiaan duniawi yang bersifat semu seperti harta dan tahta. Ia rela melepaskan hal-hal demikian untuk meraih kemenangan sejati yaitu harga diri. Cahaya dalam hatinya membuatnya teguh akan pendiriannya untuk menjunjung tinggi harkat dan martabat Sunda.

Purbatisti (peraturan) dan *purbajati* (ajaran) Sunda memberikan pelajaran yang berharga bahwa aturan tradisi sebaiknya dipatuhi karena di dalamnya tentu mengandung kebaikan. Hal tersebut merupakan sistem norma yang diyakini sebagai ajaran kebenaran. Ajaran kebenaran dilakukan untuk menjalani hidup yang kaya akan nilai-nilai luhur sebagai kearifan lokal. “Kearifan lokal merupakan nilai-nilai norma sosial masyarakatnya. Kearifan lokal berarti etika masyarakatnya” (Jakob Sumardjo. 2015: 332).

Melalui karya ini, penulis ingin menyampaikan nilai-nilai keteguhan, keberanian, perjuangan sosok wanita dalam membela harkat dan martabat Sunda. Karya tari yang berjudul “Mungkartaga” menggambarkan dinamika pergolakan batin dan spirit heroisme seorang wanita dalam membela harkat dan martabat Sunda.

3. Penampilan (*Presentation*)

Penampilan merupakan aspek mendasar yang dimiliki semua benda seni atau peristiwa seni. Penampilan berkaitan dengan wujud secara langsung. Segala sesuatu yang nampak atau berwujud ditampilkan kepada apresiator atau penikmat seni. Penampilan karya seni melalui proses perwujudan yang bertahap.

a. Perwujudan Karya Seni

Sebelum penciptaan karya seni, ide atau gagasan yang belum diciptakan belum bisa dikatakan sebagai karya seni. Ide atau gagasan yang sudah diejawantahkan melalui proses kreatif kekaryaannya disebut benda seni. Benda seni yang sudah terwujud bisa dikatakan karya seni jika sudah diapresiasi oleh penikmatnya.

Proses penciptaan karya seni berbeda-beda sesuai bakat dan keterampilan pencipta. Dalam karya ini, proses perwujudannya mengacu pada metode pendekatan garap tari yang digagas oleh Alma M. Hawkins. Metode kreativitas ini dirasa sangat sesuai dengan kepribadian dan keinginan perwujudan karya seni penulis. Menurut Alma M. Hawkins dalam terjemahan I wayan Dibia (2003: 12), kreativitas tidak dihasilkan oleh adanya peniruan, persesuaian atau pencocokan terhadap pola-pola yang telah dibuat sebelumnya. Kreativitas menyangkut pemikiran imajinatif: merasakan, menghayati, mengkhayalkan dan menemukan kebenaran. Fase

proses kreativitas dapat digambarkan sebagai berikut:

1) Merasakan

Merasakan berarti belajar melihat, menyerap dan merasakan secara mendalam. Menjadi sadar akan sensasi dalam diri yang berkaitan dengan kesan penginderaan. Pada tahap awal, penulis melakukan studi pustaka hingga mengetahui Cerita Perang Bubat dari berbagai sumber. Penulis memilih satu sumber literasi yang dianggap mewakili perasaan penulis terhadap cerita tersebut. Kemudian, penulis melakukan observasi ke Situs Astana Gede Kawali di Ciamis. Pada situs tersebut merupakan tempat berdirinya Kerajaan Galuh yang di dalamnya terdapat prasasti, simbol Kerajaan Galuh, silsilah keluarga Kerajaan, makam-makam keluarga kerajaan, alun-alun Surawisesa dan yang menarik yaitu tempat pemandian Dyah Pitaloka.

2) Menghayati

Merasakan adalah proses yang tidak terpisahkan menghayati. Menghayati perasaan yang berkaitan dengan temuan-temuan dalam kehidupan. Temuan-temuan pada situs tersebut diresepsi oleh penulis dan berusaha menghayati setiap peristiwa dalam tempat tersebut sehingga menjadi sadar akan sensasi-sensasi dalam tubuh. Proses perenungan di tempat bersejarah tersebut merupakan salah satu tahap eksplorasi yang penting agar karya seni dapat terwujud dengan rasa tertentu yang diinginkan. Seperti keinginan penulis bahwa ingin mewujudkan karya seni yang tidak hanya dapat mengungkapkan rasa, tetapi juga dapat memindahkan rasa kepada apresiator.

3) Mengkhayalkan

Mendapatkan akses masuk ke kapasitas untuk mengingat kembali khayalan-khayalan dan menciptakan khayalan baru. Bebaskan proses berpikir kira sehingga khayalan baru

dapat hadir, berkembang dan dengan senantiasa berganti-ganti dengan cepat. Gunakan khayalan imajinasi sebagai alat penemuan. Penulis berusaha memancing imajinasi para penari dengan komtemplasi dan melakukan improvisasi berdasarkan cerita yang diucapkan penulis. Pada proses kreatif ini, penari memejamkan mata dan memfokuskan pikiran dan rasa pada alur cerita yang didengar dari penulis. Kemudian, penari menafsirkan masing-masing dari setiap perkataan penulis melalui gerak.

4) Mengejawantahkan

Para penari dibiarkan untuk bereksplorasi secara bebas. Sesuai suasana yang diinginkan penari mengejawantahkan bayangan-bayangan dan curah pikiran yang berkembang menjadi ide gerak. Curah pikiran terus dikembangkan sehingga menemukan kualitas-kualitas estetis dalam gerak. Kualitas-kualitas estetis tersebut kemudian diorganisir dan dibentuk sehingga nilai estetisnya terkoneksi sesuai dengan keinginan penulis.

5) Memberi bentuk

Membiarkan ide gerak terbentuk secara alamiah. Dari mulai motif gerak menjadi fraksi-fraksi gerak. Metode evaluasi dilakukan dalam setiap tahap untuk mengkompilasi gerak. Menggabungkan unsur-unsur estetis sedemikian rupa baik dari aspek artistik dan properti sehingga bentuk akhir dari tarian melahirkan ilusi yang diinginkan dan secara metafora menampilkan angan-angan penulis.

b. Penampilan Karya Seni

1) Bakat (*Talent*)

Bakat memang hal yang penting agar proses kreatif dapat berlangsung lebih mudah. Berkaitan dengan Karya Tari Mungkartaga, kemampuan motorik adalah hal yang utama agar dapat membentuk gestur tubuh yang diinginkan. Pendukung dalam Karya ini

cukup berbakat. Hal tersebut tampak dari keluesan gerak yang dilakukan penari dan penembang. Meskipun bakat hadir secara alamiah pada diri setiap pendukung, proses kreatif yang sungguh-sungguhpun perlu dilakukan untuk kematangan karya tari ini.

2) Keterampilan (*Skill*)

Penari dalam Karya Tari Mungkartaga mempresentasikan koreografi dengan unsur tenaga, ruang dan waktu yang sesuai, sehingga dinamikanya terbentuk. Pada media virtual, dimensi tenaga gerak harus lebih ditambahkan karena dengan dimensi yang terbatas gerak penari tidak terlalu terlihat bertenaga.

Karya tari ini bersifat dramatik. Alur dramatisnya penuh akan konflik. Penari mampu menghayati rasa dalam karya ini hingga semua pendukung dalam karya ini mengalami peristiwa emosional dengan menangis pada saat pertunjukan berlangsung. Hal ini pun berakibat pada komunikasi seni antara seniman dan penikmatnya. Meskipun dalam dimensi virtual yang terbatas, para penari dan penembang mampu mengkomunikasikan konteks karya ini. Bukan hanya mengungkapkan rasa, tetapi berhasil memindahkan rasa.

3) Sarana atau Media (*Medium* atau *Vehicle*)

Berikut merupakan aspek-aspek pendukung pertunjukan.

a) Tata Rias dan Busana

Busana dirancang sedemikian rupa agar menunjang konsep garap dan sesuai dengan karakter heroisme. Onong Nugraha (1983: 5) mengatakan, bahwa “Busana pertunjukan ad-



Gambar 2. Rias dan Busana Penari
(Dokumentasi: Shinda Regina, 2021)

alah kelompok busana yang khusus dirancang dan dikenakan untuk tujuan pertunjukan berdasarkan tuntutan artistik tertentu”. Pada karya ini terdapat seorang juru tembang memakai rias dan busana yang berbeda dari penari lainnya.



Gambar 3. Rias dan Busana Juru Tembang
(Dokumentasi: Shinda Regina, 2021)

Tata rias juru tembang menggunakan *make up* cantik dengan karakter anggun dan rambutnya disanggul Sunda dengan balutan bunga melati. Sedangkan busananya memakai *sinjang* coklat, kebaya putih, dan selendang putih yang diselempangkan di pundaknya. Visualisasi ini bermaksud untuk menggambarkan sosok wanita yang akan menikah dengan pakaian tradisional serba putih.

Penarinya menggunakan rias cantik yang berkarakter berani dengan rambut disanggul sederhana dan memakai balutan bunga melati serta patrem di sebelah kanan atas sanggul. Seorang penari rambutnya sebagian digelung dan sebagian terurai serta tidak menggunakan patrem.

b) Penataan Pentas

Konsep lokasi pertunjukan Karya Tari Mungkartaga yaitu *outdoor* yang memadukan alam dan aspek buatan. Penulis memilih Padepokan Ulun Bentang sebagai lokasi pertunjukan karena memiliki satu area *outdoor* yang menarik. Tempat tersebut dirasa sesuai dengan konsep garap dan dapat mendukung artistik pada karya ini. Pepohonan dan rumput-rumput yang mengelilingi dapat difungsikan sebagai setting pentas.

Pertunjukan Karya Tari Mungkartaga dalam dimensi virtual menggunakan konsep pentas prosenium. Pada sisi kanan dan kiri pentas terdapat *wings* sebagai alur keluar-masuk penari untuk memudahkan pengambilan gambar. Adapun penggunaan level sebagai tempat *juru tembang* yang dikelilingi pepohonan. Kemudian, alas pentas ditaburi daun-daun kering sehingga terlihat menarik dan difungsikan untuk kebutuhan properti.

c) Properti

Selain daun-daun kering, properti yang digunakan dalam karya ini di antaranya se-

lendang putih, tanah, obor dan kain merah berjumlah enam. Obor berfungsi sebagai properti dan penyinaran. Tanah digenggam *juru tembang* difungsikan untuk mematikan obor. Selendang putih digunakan oleh *juru tembang* sebagai busana kemudian diserahkan pada salah satu penari yang difungsikan sebagai properti.

Properti lainnya yang dapat mendukung karya ini dalam upaya pengungkapan simbolis yaitu kain merah.

Dalam psikologi warna, warna merah memiliki arti simbol keberanian, kekuatan, melambangkan kegembiraan serta memberikan gairah dan memberikan energi untuk melakukan suatu tindakan. Warna merah juga dapat mengartikan sebuah kehidupan, yakni merah darah dan kehangatan. Dalam dunia kekuasaan, warna merah melambangkan sebuah kehebatan. Warna merah memiliki arti negatif, yakni identik dengan kekerasan (Epsikologi. 2021).

Kain merah melambangkan emosi, kekuatan dan penggambaran dari peperangan yang terjadi. Panjang kain tersebut yaitu enam meter yang kemudian digunakan sebagai properti dengan gerak-gerak seperti getaran, lemparan, ditarik, diinjak, dan lainnya. Kain merah sangat menunjang dramatisasi dalam karya ini. Kemudian, semua kain merah diikatkan kepada salah satu orang penari, lalu kain tersebut dibentangkan.

d) Tata Cahaya

Penerangan berfungsi untuk menerangi ruang secara keseluruhan (*general lighting*) agar seluruh objek di atas pentas dapat terlihat. Sedangkan penyinaran yaitu cahaya yang berfokus pada titik tertentu (*specific illumination*) untuk memberikan kesan ruang yang lebih kuat dibandingkan ruang lainnya. "Dengan *specific illumination* ini perhatian dipusatkan pada suatu tempat di pentas, dan tempat-tempat lain menjadi kurang penting. Dengan penyinaran ini efek dramatik dan

piktorial bertambah” (R. M. A. Haryawan. 1986: 146).

e) Kamera

Sistem pertunjukan dalam dimensi virtual tidak membatasi kreativitas seniman. Konsep pertunjukannya menggunakan pentas pro-senium tetapi dengan sistem pengambilan gambar statis dan *moving*. Pengambilan gambar statis ditujukan untuk fokus terhadap ruang tari. Sedangkan pengambilan gambar *moving* agar tercipta sinematografi yang tidak monoton. Pada bagian-bagian tertentu *zoom in* dilakukan untuk kebutuhan ekspresi karena melalui media virtual ekspresi cenderung sulit tersampaikan.

KESIMPULAN

Penciptaan Karya Tari Mungkartaga berangkat dari faktor eksternal penulis yaitu Cerita Perang Bubat. Salah satu fragmen yang menari dalam cerita tersebut yaitu tindakan bunuh diri Dyah Pitaloka memakai senjata patrem. Senjata tersebut berpeluang untuk diinterpretasi lebih lanjut.

Karya Tari Mungkartaga menggambarkan keteguhan Dyah Pitaloka dalam perjuangan membela harkat dan martabat Sunda. Karya ini penuh akan dinamika konflik batin, sehingga meskipun dalam media virtual dimensi estetikanya dapat menyentuh psikologis penikmatnya. Hal itu dibedah dengan menggunakan teori estetika instrumental yang digagas oleh A. A. M. Djelantik. Perwujudan karya ini mengacu pada proses kreativitas yang digagas oleh Alma M. Hawkins.

DAFTAR PUSTAKA

- Aksan, Hermawan. 2007. *Dyah Pitaloka Korban Ambisi Politik Gajah Mada*. Yogyakarta: Bentang.
- Caturwati, Endang dan Lalan Ramlan. 2007. *Gugum Gumbira dari Chacha ke Jaipongan*. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Djelantik, A. A. M. 2004. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: MSPI Bekerjasama dengan Arti.
- Hadi, Sumandiyo. 2012. *Koreografi Bentuk-Teknik-Isi*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Haryawan, R. M. A. 1993. *Dramaturgi*. Bandung: Rosdakarya.
- Hawkins, Alma M. 2003. *Bergerak Menurut Kata Hati*. Terjemahan Oleh I Wayan Dibia. Jakarta: MSPI.
- Maulana, Syarif. 2020. *Kumpulan Kalimat Demotivasi Panduan menghadapi Hidup Biasa-biasa Saja*. Bandung: Penerbit Buruan & Co.
- Mardiyono, Peri. 2020. *Sejarah Kelam Majapahit Jejak-jejak Konflik Kekuasaan dan Tumbal Asmara di Majapahit*. Yogyakarta: Arashka Publiser.
- Murgiyanto, Sal. 1983. *Koreografi Pengetahuan Dasar Komposisi Tari*. Jakarta: Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nugraha, Onong. 1983. *Tata Busana Tari Sunda*. Bandung: Proyek Pengembangan Institut Kesenian Indonesia sub Proyek ASTI Bandung.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sumardjo, Jakob. 2015. *Sunda Pola Rasionalitas Budaya*. Bandung: Kelir.