

RUDIRAGHNI

KONSEP PENCIPTAAN TARI KONTEMPORER

Oleh: Tengku Arre Syarifah dan Dindin Rasidin
Jurusan Seni Tari, Fakultas Seni Pertunjukan, ISBI Bandung
Jln. Buah Batu No. 212 Bandung 40265
e-mail: dindinrasidin780@yahoo.com



ABSTRAK

Rudiraghni adalah sebuah karya tari yang terinspirasi dari tokoh Dewi Drupadi, istri dari kelima Pandawa dalam cerita Mahabharata. Drupadi dipertaruhkan dalam permainan dadu antara pihak Pandawa dengan pihak Kurawa. Ketika pihak Kurawa memenangkan perjudian itu, Dursasana mencoba menelanjangi Drupadi, tetapi Dewa Krisna memberikan pertolongan. Peristiwa tersebut mengakibatkan Drupadi bersumpah, tidak akan mengikat rambutnya sebelum keramas darah Dursasana. Karya tari ini digarap dalam bentuk sendratari kontemporer, yang dikemas dinamis dan penuh dengan sensasi visual yang tercipta dari koreografi, tata pentas, tata cahaya, tata kostum, tata rias dan video mapping. Hasilnya adalah sebuah karya yang kreatif, inovatif, ekspresif dan teatral.

Kata Kunci: *Rudiraghni, Drupadi, Takdir, Kontemporer.*

ABSTRACT

Rudiraghni: Concept Of Contemporary Dance, June 2018. Rudiraghni is a dance work inspired by Dewi Drupadi, the wife of the five Pandavas in the Mahabharata story. Drupadi is at stake in a dice game between the Pandavas and the Kuravas. When the Kauravas won the gambling, Dursasana tried to strip Drupadi, but Lord Krishna gave help. The incident resulted in Drupadi swearing, she would not tie his hair before washing Dursasana blood. This dance work is produced in the form of contemporary ballet, which is packaged dynamically and filled with visual sensations created from choreography, stage lighting, lighting, costume design, make-up and video mapping. The result is a work that is creative, innovative, expressive and theatrical.

Keywords: Rudiraghni, Drupadi, Destiny, Contemporary.

PENDAHULUAN

Mahabharata adalah sebuah epos India yang mengisahkan tentang perang bersaudara di medan Kuruksethara antara Pandawa dan Kurawa, yaitu perang Brathayuda. Epos yang masuk ke Indonesia pada abad ke-4 ini sudah sangat terkenal dalam dunia pewayangan di Indonesia.

Pada epos Mahabharata tersebut di dalamnya terdapat satu babak yang menarik, yaitu peristiwa pelecehan Dewi Drupadi oleh pihak Kurawa. Permainan dadu licik yang diadakan mereka untuk menjebak Pandawa. Sayangnya, Drupadilah yang menjadi korban dalam permainan ini. Drupadi terpaksa di-

pertaruhkan oleh Pandawa karena tak ada lagi yang tersisa, hingga akhirnya Drupadi dilecehkan, ditelanjangi oleh Dursasana. Akan tetapi, keajaiban datang, Dewa Krisna membuat pakaiannya menjadi panjang tidak ada habisnya sehingga tidak bisa dilucuti. Perlakuan Dursasana membuat Drupadi merasa sangat terhina, ia pun bersumpah tidak akan pernah mengikat rambutnya hingga berkeramaskan dengan darah Dursasana.

Dewi Drupadi adalah istri dari kelima Pandawa (Yudistira, Bima, Arjuna, Nakula, Sadewa). Heroesokarto di dalam buku *Peranan Wanita Dalam Pewayangan* (1988: 114), mencekritakan sebagai berikut:

Drupadi ialah titisan dari Dewi Sri. Sebelum menjelma sebagai Dewi Dropadi, terlebih dahulu Dewi Sri menjadi putra seorang Brahmana. Walaupun sang Dewi putra Brahmana, yang cantik molek wajahnya lagi menarik, tetapi sampai usia tua belum ada seorang pemuda atau kesatria pun yang melamarnya. Sehingga ia sangat bersedih hati dan memutuskan untuk bertapa enggan menyerahkan jiwa raganya kepada Dewata Agung. Dewi Sri sampai beberapa lama dengan tekun bersemedi, akibatnya sampai menggetarkan hati Bhatara Siwah atau Bhatara Sungkawa. Pada suatu ketika Bhatara Siwah menemui sang Dewi di tempat semedinya. Sanghyang Siwah lalu bertanya: "Wahai, wanita cantik! Apakah gerangan maksud dan tujuan, engkau bertapa sampai sekian lamanya? Cobalah katakan, apa keinginanmu, niscayalah akan kami Kabulkan!

Tanpa ragu-ragu dan malu, sang Dewi lalu menjawab: "Duhai, Dewata Agung! Dengan setulus hati hamba kemukakan, bilamana berkenan di hati, dapatkah kiranya paduka memberi anugerah kepada hamba, seorang kesatriatama yang arif bijaksana, untuk menjadi jodoh hamba. Karena meskipun hamba sampai setua ini, namun belum juga ada seorang pria yang ingin menyunting hamba.

Demikianlah tutur kata sang Dewi, yang mengejutkan hati Sanghyang Siwah. Tetapi yang mengherankan lagi, ucapan sang Dewi itu

bukannya hanya sekali dua kali saja, melainkan sampai lima kali berturut-turut. Bahkan Sanghyang Siwah merasa agak khawatir, apabila di kemudian hari, ucapan itu akan menimbulkan akibat yang tidak diharapkan.

Terbawa oleh hasrat sang Dewi, Sanghyang Siwah lalu berkata lagi: Ketahuilah, nini Dewi! Mengingat permintaanmu, berturut-turut diucapkan sampai lima kali itu, maka di kemudian hari engkau akan menjadi isterinya lima orang pria, keluarga Pandhawa.

Mendengar ucapan sanghyang Siwah yang belakangan itu, sang Dewi tertegun. Dengan cepat ia lalu menjawab: Pukulun, harap menjadi maklum! Hamba hanya menginginkan suami seorang saja, yaitu seorang kesatria yang pandai, rupawan, bertanggung jawab, dan berbudi pekerti luhur, setia dan bakti kepada rakyat dan negaranya.

Nini Dewi, lupakah engkau dalam meminta jodoh, engkau mengucapkan sampai lima kali. Karena itu di kemudian hari engkau akan mempunyai lima orang suami. Adapun terlaksananya perkawinan itu, bukanlah sekarang, tetapi kelak pada saat penjelmaanmu di kemudian hari.

Demikianlah wanita yang cantik jelita itu, setelah wafat sukmanya lalu menjelma kepada Dewi Drupadi, yang kemudian benar kawin dengan keluarga Phandawa lima, yaitu Yudhistira, Bratasena, Arjuna, Nakula, dan Sadewa dan berlangsung di kerajaan Pancala. Di tengah perkawinan itu Dewi Kunthi berkata: Mudah-mudahan semua suamimu, cinta kasihnya akan tetap sebagai cinta kasihnya Bhatara Indra dengan Bhatara Kaci, Bhatara Wibasu dengan Dewi Swahya, Bhatara Soma dengan Bhatari Rohini.

Mencermati cerita di atas yang menyatakan, bahwa Dewi Drupadi merupakan reinkarnasi dari Dewi Sri, terlihat ada korelasi dengan cerita kelahiran Dewi Drupadi sendiri. Drupadi lahir dari kobaran api suci dan dikutuk oleh ayahnya yaitu Raja Drupada yang tidak menerima kelahirannya karena menginginkan putra laki-laki. Kutukan yang di-

terima Drupadi ialah akan menjadi wanita paling cantik di muka bumi, tetapi hidupnya akan selalu menderita. Hal tersebut juga pernah dikupas dalam salah satu sumber (*cata-tansanatadharmaku.blogspot.com*), sebagai berikut:

Berawal dari dendam Raja Drupada dari kerajaan Pancala kepada Resi Dorna, maka untuk membalasnya dilakukan upacara Putrakameshti yadnya (ritual pengorbanan api) untuk mendapatkan seorang putra laki-laki yang dapat membunuh Resi Drona. Namun Raja Drupada harus menerima takdirnya yaitu anugrah seorang putri. Kemudian lahirlah seorang putri api bernama Pancali. Namun Raja Drupada yang tidak menginginkan kelahiran putri seorang putri, dengan amarahnya menyumpah/mengutuknya agar Pancali mengalami ketidakadilan berulang-ulang dan mengalami penghinaan yang paling hina, namun harus menegakan keadilan.

Maka dari itu, terdapat kata kunci yang menarik dari kisah Dewi Sri dan Dewi Drupadi, yaitu mengenai takdir. Dewi Sri dengan takdirnya menjadi wanita cantik putri Brahmana yang tidak ada seorang pun yang mau memperistrinya sehingga ia bertapa. Berbanding terbalik dengan Dewi Drupadi wanita yang paling cantik di bumi, berlimpah harta, memiliki suami bermartabat tetapi hidupnya menderita. Dewi Sri dan Dewi Drupadi memiliki takdir yang berbeda tetapi memiliki garis besar yang sama, yaitu menderita. Akan tetapi, dari kedua cerita tersebut menunjukkan bahwa takdir tidak bisa ditawar, takdir telah ditetapkan.

Cerita di atas membuat penulis mendapatkan rangsang idesional tentang sosok Dewi Drupadi. Hal itu bermuara pada munculnya sebuah penafsiran dari sudut pandang sisi lain cerita Dewi Drupadi. Dewi Drupadi selalu menderita di dalam hidupnya, perjalanan hidupnya itu sebagaimana diceritakan dalam segment Pandawa dan Kurawa bermain dadu.

Drupadi dilecehkan martabatnya. Hatinya marah, benci, kecewa, dan merasa terhina. Di dalam ceritanya sudah jelas Dewi Drupadi benci kepada Kurawa yang telah melecehkannya, akan tetapi penulis memiliki tafsir lain bahwa Dewi Drupadi justru memiliki kesedihan yang mendalam kepada kehidupannya sendiri dibandingkan rasa kecewanya kepada Pandawa maupun Kurawa. Ia ingat bahwa sejak kelahirannya dari kobaran api, dirinya ditakdirkan menjadi wanita paling cantik di muka bumi tetapi hidupnya akan menderita.

Pada saat peristiwa permainan dadu antara Pandawadan Kurawa, Drupadi merasa sedih karena tidak bisa menghindarkan dirinya dari kemalangan. Harga dirinya terinjak-injak disaat Dursasana mencoba menelanjinginya. Ternyata takdir itu benar-benar terjadi, Drupadi tidak diam saja dia menggugat kepada Krisna sang pemberi takdir. Suara hati Drupadi terungkap, hati kecilnya merasa tidak terima diperlakukan seperti itu. Drupadi memperjuangkan takdirnya, ia yakin kali ini dia akan menang atas takdir itu. Keramas darah Dursasana merupakan sebuah pembuktian bahwa Drupadi dapat melawan takdirnya. Perjuangan Drupadi dalam kehidupannya itulah yang menjadi sumber gagasan digarapnya sebuah karya tari dengan judul "Rudiraghni".

Penetapan judul "Rudiraghni" memiliki arti yaitu; *Rudira* adalah darah, sedangkan *Aghni* ialah api. Kedua kata tersebut ada di dalam Kamus Jawa Kuna Indonesia yang ditulis oleh L. Mardiwarsito. Maka penulis menetapkan judul ini karena elemen yang dominan di dalam cerita Drupadi ialah api dan darah. Mengingat api adalah peristiwa kelahiran Drupadi, dan darah ketika peristiwa pelaksanaan sumpah Drupadi kepada Dursasana. Judul ini memiliki makna bahwa garapan ini akan menyampaikan konflik batin yang cenderung kepada kemarahan Drupadi terhadap

takdirnya. Kemarahan Drupadi seakan-akan seperti api yang menyala, berkobar-kobar sehingga menimbulkan pertumpahan darah. Perasaan terdalam yang dirasakan Drupadi saat menyikapi takdirnya.

Nilai yang akan diangkat adalah nilai perjuangan hidup, daya hidup yang dimiliki oleh Drupadi. Meskipun Drupadi merasa kecewa, tak pernah sedikitpun ia beranjak dari apa yang sedang dihadapinya. Meskipun ditakdirkan untuk hidup selalu menderita, meskipun harus mempunyai suami lima, meskipun harus mengalami kesusahan bersama kelima suaminya, meskipun dirinya dilecehkan, meskipun kelima anaknya dibunuh oleh Aswatama, tak pernah ia menyerah atau melarikan diri dari kehidupannya. Ia tetap tabah, menjadi sosok perempuan anggun, tangguh dan penuh kasih sayang meskipun terdapat kesakitan di dalam hatinya.

Apabila dilihat dengan fenomena zaman sekarang yang ada, banyak terdapat Drupadi masa kini terlihat di sekitar kita. Secara garis besar Drupadi adalah wanita yang teraniaya. Teraniaya oleh takdir yang diucapkan oleh ayahnya. Ketentuan menjadi wanita yang paling cantik tetapi hidupnya menderita.

Begitu mirisnya kehidupan anak gadis yang lahir di daerah yang memiliki kebiasaan seperti yang telah dijelaskan di atas. Seandainya saja pola kebiasaan tersebut bisa dirubah, mungkin anak-anak gadis tersebut bisa hidup tanpa menjadi seorang pelacur. Seakan-akan menjadi pelacur adalah takdir mereka, tetapi nyatanya mereka adalah korban dari kebiasaan yang sudah lama berlangsung di daerahnya. Apa yang gadis-gadis itu rasakan sama seperti yang dirasakan oleh Drupadi yang menyadari bahwa memiliki takdir yang buruk. Drupadi di dalam ceritanya memperjuangkan takdirnya, mencoba bertahan dan berusaha keluar dari takdir tersebut meskipun telah di-

sumpahi oleh ayahnya sendiri. Memang Drupadi memiliki takdir yang buruk, tetapi belum tentu gadis-gadis itu juga memiliki takdir yang buruk tetapi mereka nyatanya teraniaya. Perjuangan adalah jalan untuk menempuh kehidupan dunia ini. Perasaan sedih menimpa mereka, kaum perempuan yang teraniaya karena sebuah keadaan.

Gagasan ini akan diwujudkan dengan bentuk karya sendratari. Istilah sendratari muncul sekitar tahun 1960. Menurut Ben Suharto (1986: 175), penyebutan suatu drama tari yang tidak memakai dialog. Iyus Rusliana (2011: 7), menyimpulkan bahwa dramatari adalah pertunjukan yang membawakan ceritera yang diungkapkan melalui tari, dan yang diungkapkan melalui tari dan dialog.

Sendratari muncul pada tahun 1961 didukung oleh perkembangan dari sektor pariwisata candi Prambanan. Menurut Sal Murgiyanto (2004: 13), bahwa:

Pada paruh kedua tahun 1961, sebuah pentas terbuka dibangun di depan candi Prambanan sebagai pelengkap objek pariwisata. Secara berkala pentas ini kemudian diisi dengan sebuah tontonan tari yang walaupun bertolak dari tradisi Jawa tetapi digarap menjadi sebuah bentuk penyajian yang kemudian dikenal dengan nama sendratari.

Karya Sendratari "Rudiraghni" yang dibuat berpijak dari seni tradisi yang dipadukan dengan gaya penyajian modern. Sendratari kontemporer yang berasal dari adaptasi gerakan tari wayang dan tari topeng Cirebon yang dikemas dinamis dan penuh dengan sensasi visual yang tercipta dari koreografi, tata pentas, tata cahaya, tata kostum, dan tata rias. Untuk lebih memperkuat dinamika pertunjukan, maka penataan musik diciptakan dengan pilihan bunyi dan nada yang mendukung suasana dan makna peristiwa di setiap adegan dengan tujuan untuk menebalkan alur dramatis. Penataan musik yang di-

pilih untuk membungkus pertunjukan ini *live music* yang menggambarkan suasana. Alat musik yang akan di pakai ialah *suling, bedug, biola, kecap, tabla, selentem, vocal*. Unsur lain yang mendukung karya ini adalah tampilan *video mapping* yang dihadirkan sebagai dramatik visual untuk membuat pertunjukan lebih kuat dan penuh warna dalam tampilannya.

Sensasi visual dari pertunjukan ini dengan cara menciptakan penataan pentas, *property* dan *handproperty* yang simbolik dan mendukung makna peristiwa dalam adegan. Selain itu tata cahaya yang ekspresif menjadi pilihan penulis untuk menggambarkan suasana, ruang dan juga waktu dalam karya ini. Untuk karakter tokoh dalam karya sendratari ini, penulis mengarahkan dan menampilkannya pada bentuk campuran, yaitu tokoh nyata dan tokoh simbolik yang digambarkan dan diciptakan dengan dukungan rias wajah dan kostum. Semua ekspresi dalam pertunjukan diciptakan untuk menghadirkan karya sendratari yang inovatif, memiliki kebaruan dan bersifat kekinian.

Memiliki tafsir merupakan hal yang penting dalam membuat sebuah karya. Penafsiran tersebutlah yang akan melahirkan kreativitas dan kebaruan yang tentu akan menjadi sebuah orisinalitas dalam perwujudan karya. Cerita Drupadi ditafsirkan kembali oleh penulis dengan hasil observasi literer yang cermat bahwa ada perasaan terdalam dari sosok Drupadi yang tersembunyi. Manusia mana yang tidak akan menuntut jika dirinya merasa teraniaya. Tuntutan tersebut dilayangkan kepada Krisna sang pemberi takdir. Meskipun Drupadi ditakdirkan untuk selalu menderita, tetapi keramas Dursasana merupakan sebuah pembuktian bahwa setidaknya Drupadi pernah menang dalam mempejuangkan takdirnya.

Visualisasi perjuangan Drupadi dirancang sedemikian rupa dengan struktur dramatik yang dibangun sampai kepada segment keramas darah Dursasana. Perjuangan tersebut dimunculkan pada adegan dua konflik dengan Krisna, letupan emosi dari kekuatan dan dinamika gerak, kemudian pengolahan dadu yang terbelah ketika berjatuh dan menimbulkan suara yang keras menjadi jalan pengungkapan dari emosi yang dirasakan Drupadi. Penggunaan properti dadu besar yang dapat terbelah merupakan simbol peristiwa yang menimpa Drupadi. Menari dengan penuh penjiwaan mengisi setiap ruang-ruang yang telah dirancang, saling berkaitan, adalah wujud pengungkapan penulis membuat sebuah karya tari yang diharapkan dapat dirasakan semua orang dengan pengantar unsur pertunjukan yang jelas seperti penggunaan properti di atas. Kebaruan yang dihadirkan diwujudkan juga dengan penggunaan media teknologi *video mapping* yang bersesuaian dengan kebutuhan pengungkapan pesan dalam karya ini. Dengan demikian karya ini menjadi sebuah sendratari kontemporer yang diungkapkan dengan gaya baru lepas dari pola tradisi, tetapi bernafaskan tradisi yang lekat tetapi melebur dengan elemen yang lain sehingga menjadi satu kesatuan yang harmonis.

METODE

Berdasarkan rumusan gagasan, penulis mencoba berpijak kepada landasan teori yang dikatakan oleh Sal Murgiyanto (2004: 2), bahwa:

Sebuah gaya tari tidaklah tetap sama bentuknya sepanjang zaman. Ia berubah ketika diajarkan oleh generasi tua ke generasi muda karena bentuk tari yang diwariskan itu harus diinterpretasikan.

Untuk mencapai kepada inovasi karya yang mengikuti dengan perkembangan zaman

dan selera masa kini dengan upaya memasukan seni teknologi, penulis berpijak kepada teori yang dikemukakan Made Bambang Oka Sudira (2010: 169), mengatakan bahwa antara teknologi dan estetika satu dengan yang lain dapat melengkapi, teknologi merupakan penunjang realisasi keseluruhan ekspresi. Dari teori di atas, dapat dijadikan kerangka acuan dalam proses penciptaan karya tari yang berjudul "Rudiraghni".

METODE

Karya tari yang berjudul "Rudiraghni" disajikan dengan bentuk penyajian sendratari kontemporer. Ditampilkan dengan tiga penari, satu penari perempuan dan dua penari laki-laki. Tiga penari tersebut memiliki peran masing-masing yaitu, Drupadi, Dursasana dan Krisna. Garapan tari ini termasuk kepada tipe dramatari. Menghadirkan tafsir dengan alur dramatik sehingga menghadirkan kebaruan baik dari segi sajian maupun tafsiran cerita yang disajikan.

Metode yang digunakan yaitu metode pendekatan tari kontemporer. Namun, tidak menutup kemungkinan di dalam prosesnya gerak tradisi menjadi inspirasi. Sumber-sumber gerak tradisi yang diadaptasi adalah gerakan tari Wayang dan gerakan tari topeng Cirebon. Alasan penulis mengadaptasi gerak tersebut adalah karena pengalaman tubuh penulis yang hidup di Kabupaten Majalengka. Kabupaten Majalengka merupakan sebuah daerah yang dipengaruhi oleh dua unsur yaitu Priangan dan Cirebon. Oleh karena itu penulis berupaya membuat sendratari yang mengkolaborasikan dua unsur tersebut dan membuatnya menjadi satu kesatuan yang baru. Penulis juga memakai konsep gerak kontemporer dan gerak akrobatik untuk memperkuat penyampaian makna.

Kemudian penulis memiliki tafsir bahwa sosok Dursasana memiliki kemiripan karakter dengan Klana tokoh dalam tari topeng Cirebon. Keduanya memiliki sifat yang kasar, kemudian sama-sama merupakan keluarga kerajaan. Perbedaannya adalah Dursasana adalah anak seorang raja, sedangkan Klana adalah seorang raja.

Pengolahan ruang, tenaga, waktu dan juga pola cannon, alternate, unison, kontras, fokus, pengolahan tempo, dinamika, penebalan, dan penggunaan level dimulai dari level rendah hingga tinggi, diracik sedemikian rupa untuk mendapatkan koreografi sesuai struktur dramatik yang dibangun.

Dalam menggarap karya sendratari kontemporer yang berjudul "Rudiraghni", penulis melakukan beberapa tahap yaitu observasi, eksplorasi, improvisasi, dan evaluasi. Pada tahap observasi, penulis memahami cerita yang menjadi sumber gagasan karya ini. Kemudian menelaah lebih jauh dalam segi psikologi tokoh yang akan diangkat yaitu Drupadi. Membayangkan bagaimana menjadi sosok Drupadi, menemukan penemuan rasa dengan mengaitkan pengalaman pribadi penulis sendiri. Kemudian penulis menentukan fokus yang akan diangkat yaitu daya hidup Drupadi, perjuangan dirinya melawan takdir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses Garap

a. Observasi

Penulis memulai dengan tahap observasi. Mencari sumber yang jelas kemudian menelaah lebih jauh apa yang penulis akan wujudkan dalam sebuah karya. Setelah menelaah sumber tersebut, penulis kemudian menghadirkan tafsir lain dari cerita yang akan diusung kemudian menemukan fokus utama yang akan diangkat.

b. Eksplorasi

Dari fokus tersebut maka penulis terang-sang untuk mengeksplorasi gerak-gerak yang unik dan variatif dan bermakna. Kemudian gerak-gerak tersebut penulis kemas sedemikian rupa dengan hasil proses penimbangan ketepatan dengan apa yang akan disampaikan lewat karya tari yang baru.

Penulis mencoba mencari gerak yang sesuai dengan tema yang diusung. Kemudian berusaha menyatukan gerak dengan rasa sehingga menyatu agar tubuh penulis dapat berbicara. Motif gerak yang penulis eksplorasi ialah gerakan yang telah penulis dapat semasa perkuliahan ataupun di luar perkuliahan. Penulis mengeksplorasi gerakan kontemporer yang berorientasi kepada gerakan tradisi dengan dilengkapi unsur komposisi. Penulis juga mengolah properti kotak berbentuk dadu dengan ukuran 150cm x 150cm sehingga properti tersebut bisa hidup. Eksplorasi gerak penulis menyatukan unsur modern yang kemudian memberikan motif gerak baru dilengkapi dengan gesture yang dibutuhkan untuk menyampaikan emosi yang diusung.

Setelah terkumpulnya pembendaharaan gerak hasil dari eksplorasi mandiri. Kemudian penulis mentransfer hasil tersebut kepada penari pendukung. Mengolah properti bersama dengan pendukung, mencari kemungkinan-kemungkinan yang disepakati oleh penulis dan pendukung. Dalam tahap ini penulis menjelaskan apa yang ingin diwujudkan dalam karya ini. Sehingga pendukung mengerti dan ikut merasakan dan mewujudkan bersama dengan penulis. Metode ini sangatlah penting untuk membangun sebuah atmosfer pertunjukan dan pemahaman dan tujuan yang sama dalam perwujudan karya ini.

c. Evaluasi

Evaluasi adalah bagian yang penting dalam sebuah proses garap untuk menentukan

kualitas karya yang dibuat. Dalam proses penggarapan evaluasi tidak hanya dilakukan setelah selesainya karya tersebut, tetapi juga dilakukan dalam proses pembuatannya untuk menimbang dan menilai apakah yang telah dilakukan tepat atau tidak dengan tema yang diusung.

d. Komposisi

Pada tahap ini penulis menyusun segala unsur seperti koreografi, musik, artistik serta unsur lainnya yang menunjang pertunjukan karya ini. Penulis melakukan tahap komposisi setelah melalui tahap eksplorasi dan evaluasi. Tahapan tersebut sangatlah penting sebelum melakukan tahap komposisi, karena setelah melewati tahapan tersebut penulis memiliki kematangan dari segi penggarapan untuk kemudian diolah kembali dalam tahap komposisi. Adapun tahapan komposisi yang penulis lakukan ialah:

1) Penyusunan Struktur Garap Karya Tari Secara Sektoral

Penulis menyusun koreografi yang telah dieksplorasi dan dievaluasi menjadi satu kesatuan koreografi yang utuh sesuai dengan susunan dramatik yang dibangun. Sehingga struktur koreografi dan struktur dramatik yang dibangun menjadi sesuai dengan keinginan penulis. Selama proses ini penata musik juga menyatukan hasil eksplorasi musik kemudian menjadi komposisi musik yang sesuai dengan struktur koreografi yang telah dibuat.

2) Penyusunan Struktur Garap Karya Tari Secara Keseluruhan

Pada tahap ini ini penulis melakukan latihan gabungan menyatukan koreografi dengan musik yang telah dibuat oleh penata musik untuk menemukan keselarasan dan kesesuaian yang penulis inginkan. Tahapan ini sangatlah penting bagi pembentukan kesatuan garap karya tari ini.

3) Proses Pembuatan Kesatuan Garap Tari; Koreografi, Musik, dan Artistik

Setelah melewati tahap-tahap sebelumnya maka didapat kematangan dalam penggarapan dari segi koreografi, musik, dan artistik. Pada tahap ini penulis melakukan latihan keseluruhan dengan semua pihak yang terlibat dalam pertunjukan ini. Kemudian penulis melakukan diskusi dengan seluruh pihak mengenai keseluruhan karya ini. Sehingga seluruh pihak memiliki kesiapan untuk melakukan pembentukan kesatuan garap karya tari, setelah melalui proses eksplorasi, evaluasi, dan komposisi maka terciptalah karya tari ini.

2. Isi Garapan

Penulis membuat kerangka alur dramatik untuk dapat menyampaikan pesan yang akan diangkat dalam garapan ini. Alur dramatik peradegan yang ada di dalam karya ini yaitu:

Adegan 1:

Menampilkan suasana ketegangan saat peristiwa penelanjangan Drupadi karena pertarungan Pandawa dan Kurawa dalam permainan Dadu. Divisualkan dengan lampu *zoom fade in* di tengah panggung. Di atas panggung terdapat sebuah dadu besar dengan tinggi seukuran badan manusia. Kemudian hadir Dursasana yang siap-siap menganiaya Drupadi. Gerakan Dursasana berkarakter kasar, dengan orientasi gerak tari topeng Klana Cirebon. Di dalam dadu terdapat Drupadi yang bergerak kontemporer menyampaikan perasaan tersiksa. Gerakan Dursasana dan Drupadi saling mengisi, sebab akibat, saling berhubungan. Dadu tersebut juga bersifat dinamis, dapat sebagai properti, maupun setting. Dadu merupakan simbol peristiwa yang terjadi antara Drupadi dan Dursasana.

Peristiwa Drupadi dan Dursasana di atas panggung semakin memuncak, lalu turun kain merah masuk ke dalam dadu. Kain merah se-

bagai simbol pertolongan Krisna kepada Drupadi. Kain merah itu ditarik ke luar dari dadu oleh Dursasana sampai membenteng kekanan depan. Dursasana semakin aktif di area panggung kanan depan, setelah itu *blackout*. Ketika lampu menyala *fade in* ke area dadu, dadu tersebut hancur kemudian memperlihatkan bahwa yang ada di dalam dadu itu adalah Krisna. Hancurnya dadu tersebut sebagai simbol bahwa memang dalang dari semua peristiwa ini adalah Krisna, dan yang memberi pertolongan pun Krisna. Krisna lah yang memberi takdir terhadap Drupadi.

Adegan 2:

Drupadi bergerak kontemporer menyampaikan perasaan yang sedih mendalam. Bersama dengan Krisna yang mencoba berdialog tubuh dengan Drupadi. Kemudian mereka berdua bergerak berpindah menuju area tengah. Di area tengah, Drupadi berubah menjadi lebih kuat gerakannya menggambarkan perasaan tidak terima kemudian berinteraksi penolakan terhadap Krisna. Gerakan Drupadi dan Krisna menyampaikan penggugatan takdir yang diterima Drupadi. Drupadi tidak diterima diperlakukan seperti itu. Kemudian berpindah ke area depan kiri. Gerakan Drupadi lebih kuat daripada Krisna. Keduanya saling berinteraksi kemudian Drupadi ke luar dari panggung.

Adegan 3:

Perasaan memuncak yang dirasakan Drupadi. Semakin bertanya mengapa takdir itu terjadi pada Drupadi. *Blackout* panggung kemudian hanya lampu *fade in* ke Drupadi. Ketika gerakan Drupadi semakin mengalun, tiba-tiba hadir di area tengah dengan lampu *zoom*. Dursasana sedang merasa kesakitan, sakaratul maut.

Kemudian panggung *blackout* yang kedua, area yang diterangi di atas panggung hanyalah area tengah yang di dalamnya ada Dru-

padi dan ada Dursasana yang sudah mati. Setelah itu hadirlah mapping bercak darah disesuaikan dengan gerakan Drupadi sebagai visualisasi keramas darah. Suasana makin memuncak, Drupadi merasa puas setelah keramas darah. Drupadi mendapat tebusan dari kesakitannya. Kemudian lampu *blackout*.

a. Sinopsis

Drupadi ialah wanita paling cantik di bumi tetapi hidupnya menderita. Takdir itulah yang kemudian mengikatnya. Kepada Krisna sang dewa, Drupadi pun mengadu. Krisna: "Seumur hidup perjuangan untuk mu Drupadi". Maka dari itu, kelak tiba saatnya, darah Dursasana lah yang akan menebus semua penderitaan.

b. Desain Koreografi

Desain koreografi yang dihadirkan ialah berorientasi dari gerakan tradisi. Sumber inspirasi geraknya yaitu gerakan tari topeng Cirebon dan gerakan tari Wayang. Penulis memiliki tafsir bahwa Dursasana dan Klana dalam tari topeng Cirebon memiliki kemiripan dari segi karakter. Karakter yang kuat, kasar, dan keduanya memiliki latar belakang yang sama yaitu keluarga kerajaan. Maka penulis mengadaptasi gerakan Tari Topeng Klana Cirebon yang kemudian distilasi sedemikian rupa dengan kesesuaian karakter Dursasana. Untuk gerakan Drupadi dan Krisna lebih cenderung kepada gerakan kontemporer yang berorientasi terhadap tari Wayang. Gerakan seperti *pocapa*, *seser*, *gedig*, dan lain-lain.

c. Desain Musik Tari

Desain musik tari disusun berdasarkan struktur dramatik tarian dan *dramatic tension* yang dikemas sedemikian rupa dalam bingkai ruang dan waktu. Keberadaan musik berfungsi sebagai penguat dramatik, suasana atau latar, pembungkus estetik, dan aksentuasi peralihan tiap babak. Pemilihan material musik seperti media atau instrumen musik, sistem

tangga nada, melodi, pola harmoni, ritmik, tempo, dan dinamika merupakan hasil interpretasi dari dramatik yang dibedakan berdasarkan tensi adegan dan plotting berupa alur fenomena dramatik. Selain itu, kedalaman psikologi dari setiap tokoh yang diusung, baik sosok Drupadi, Dursasana, maupun Kresna menjadi pengaruh pewujudan kinestetik sehingga menjadi stimulus dalam penyusunan musik tari "Rudiraghni".

d. Desain Artistik Tari

1) Rias dan Busana

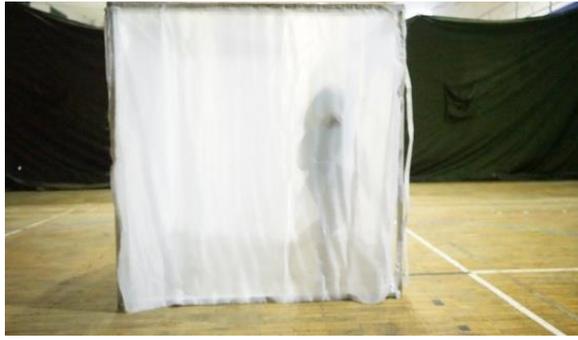
Rias dan busana sangatlah penting untuk memperjelas dan mempertegas karakter atau peran yang akan dibawakan. Apalagi bentuk pertunjukannya adalah sendratari yang di dalamnya terdapat penari tokoh. Pada penataan busana Drupadi memakai atasan *kemben* berwarna merah dan bawahan celana yang terbelah pinggirnya. Rias wajah tari wayang dengan karakter putri halus yaitu rias cantik, kemudian memakai hiasan kepala rantai yang terinspirasi dari hiasan kepala wanita India.

Untuk tokoh Dursasana, memakai ikat kepala, rambut tergerai, bertelanjang dada, menggunakan kilat bahu tali berwarna emas, menggunakan sampung berwarna merah, rias wajah kemerahan referensi rias Rahwana yang dikreasikan.

Untuk tokoh Krisna busana yang dipakai adalah telanjang dada, kemudian memakai sampung berwarna putih, celana berwarna garis-garis putih. Ikat kepala berwarna putih yang dikreasikan dengan rias wajah karakter.

2) Tata Pentas

Penataan pentas sendratari Rudiraghni menyampaikan suasana imajiner yang ada di dalam hati Drupadi. Dihadirkan dengan setting pentas berbentuk tiga dimensi yang bersifat kebendaan, kemudian dihadirkan juga dengan visual yaitu dengan tampilan *video mapping* sebagai visual dramatik.



Gambar 1. Properti Dadu
(Dokumentasi: Tengku Arre S, 2018)

Pada adegan satu, ada sebuah properti dadu yang tingginya seukuran badan manusia. Dadu tersebut berada di area tengah panggung. Kemudian hadir *video mapping* Drupadi yang menari, sedangkan Drupadi yang asli sedang berpose di dalam dadu tersebut. *Visual mapping* tersebut bermakna sukma Drupadi yang gelisah.

Dadu sebagai simbol peristiwa, latar cerita penelanjangan Drupadi yaitu saat permainan dadu antara Pandawa dan Kurawa. Dadu dimainkan sebagai properti juga setting yang hidup di atas panggung. Dadu itu dimainkan oleh Drupadi dan Dursasana sebagai simbol penyiksaan Dursasana kepada Drupadi. Kemudian hadir kain merah yang jatuh dari atas menjuntai ke tengah dadu.



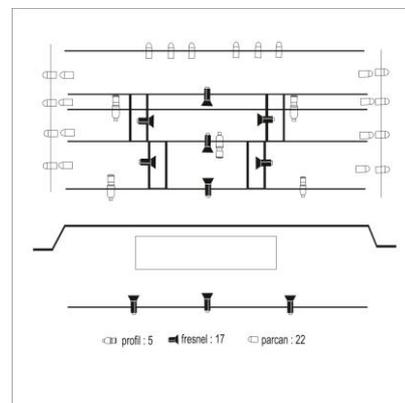
Gambar 2. Properti Kain Merah
(Dokumentasi: Tengku Arre S, 2018)

Kain merah itu sebagai simbol pertolongan Krisna yang membuat Drupadi tidak bisa ditelanjangi karena kainnya menjadi semakin panjang. Kain tersebut ditarik hingga ke kanan depan panggung oleh Dursasana hingga dia kewalahan. Kemudian Dadu itu tiba-tiba hancur dan di dalamnya ada Krisna. Pada adegan tiga, setting yang dipakai hanyalah kain tile putih seukuran panggung yang disimpan di *wing* kedua untuk menampilkan tampilan *video mapping* darah.

3) Tata Cahaya

Konsep tata cahaya dalam karya Rudi-raghni lebih memilih sebuah penataan cahaya dalam segi natural baik dalam pemilihan warna untuk membentuk sebuah suasana, dan tidak menjadi sebuah distorsi yang berlebihan. Natural disini lebih pada pembuatan ruang-ruang. Antara babak satu sampai tiga memiliki ruang yang berbeda, dan digunakan sebagai sebuah penguatan dalam adegan-adegan dan juga menentukan sebuah dimensi dan psikologis dari tokoh ataupun struktur dramatik tarian.

Bagian satu menghadirkan suasana ketegangan diterangi dengan *no colour*, *zoom shuter*, dan variasi ruang dengan kesesuaian gerak Drupadi dan Dursasana. Bagian kedua diterangi oleh lampu *boom 201* warna putih ca-



Gambar 3. *Lighting Plot*
(Dokumentasi: Fajar, 2018)

haya bulan, *back 119* warna biru efek gelap dan romantik, kemudian *foot side 137* warna lavender efek ruang imajinasi. Pada adegan ketiga, lampu *zoom* pada area kiri depan, kemudian lampu *zoom* pada area tengah. Kemudian tata cahaya menyesuaikan dengan *video mapping* bercak darah kemudian masuk ke warna yang lebih kuat.

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan gagasan yang dikemukakan mengenai tafsir dan inovasi karya kemudian dikuatkan oleh landasan teori tentang interpretasi dan gaya sebuah karya yang setiap zaman akan berbeda. Kemudian juga teori seni teknologi yang menunjang keseluruhan ekspresi yang telah dituliskan di atas maka terciptalah sebuah karya tari kontemporer yang bersifat teatral dan memasukan inovasi karya dengan memperhatikan seluruh aspek pertunjukan. Membuat sebuah karya tari yang memiliki tipe dramatik diperlukan sebuah kejelian dalam menerapkan ilmu dramaturgi yang tepat sesuai dengan kebutuhan pertunjukan. Membuat sebuah karya tari bukan hanya permasalahan estetika gerak, tetapi juga harus memikirkan segala aspek pertunjukan secara keseluruhan. Hal tersebut sangatlah penting agar pesan tersembunyi yang digagas seorang kreator dalam karyanya dapat tersampaikan dengan baik.

Setelah menjalani proses pembuatan karya ini penulis mendapatkan banyak temuan yang menjadi orisinalitas dalam karya yang penulis buat. Menghadirkan simbol-simbol seperti properti dadu sebagai latar cerita, kain merah sebagai simbol pertolongan Krisna, kain tile sebagai media untuk tampilan video mapping darah mempertegas suasana keramas darah Dursasana.

Menemukan ketepatan dalam mengolah musik iringan, dengan suara efek gelas yang

berdengung menyampaikan suasana tegang diawal pertunjukan, kemudian menambahkan suara wanita berbicara lirih sebagai pengungkapan suara hati Drupadi pada adegan terakhir. Kehadiran suasana musik India memperkuat irama pertunjukan yang terinspirasi dari cerita mahsyur Mahabarata.

Menyelami setiap karakter tokoh dengan betul-betul memahami bagaimana kepribadian seorang Drupadi, Dursasana maupun Krisna, sehingga karakter tersebut dapat dihadirkan dan terasa di dalam pertunjukan ini. Observasi psikologi setiap karakter membuat pembawaan tarian sesuai dengan jiwa penari dan dapat muncul terlihat setiap tokohnya.

DAFTAR PUSTAKA

- C. Rajagopalachari, 2012. *Mahabharatha*, Jogjakarta: IRCiSoD.
- Gumira Aji Darma, Seno. 2017. *Drupadi*, Bandung: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Harymawan, RMA, 1993. *Dramaturgi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hawkins, M. Alma. 2003. *Bergerak Menurut Kata Hati*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Murgiyanto, Sal. 2004. *Tradisi dan Inovasi. Beberapa Masalah Tari di Indonesia*, Jakarta: Inti Prima.
- Oka Sudira, Made Bambang, 2010. *Ilmu Seni Teori dan Praktik*, Jakarta: Inti Prima.

DAFTAR SUMBER INTERNET

(<http://www.smh.com.au/>

<https://www.youtube.com/watch?v=knsZNW8EBLQ>

<http://tintaorangegeologist.blogspot.co.id/2015/08/gadis-dijual-sektor-produksi-prostitusi.html>