

Penyajian Tari

Arjuna Sasrabahu - Somantri

Oleh: Veronica Agustin D. N. & Ni Made Suartini
Prodi Seni Tari STSI Bandung
Jl. Buahbatu No. 212 Bandung

Abstrak

Tari Arjuna Sasrabahu-Somantri termasuk rumpun Tari Wayang berpasangan dengan karakter *Satria Lungguh* (Arjuna Sasrabahu) dan *Satria Ladak* (Somantri). Tari tersebut berlatar belakang cerita wayang yang mengisahkan perang tanding kedua satria tersebut. Pertandingan dimenangkan oleh Arjuna Sasrabahu, dan Somantri menjadi marah. Kemudian ia menunjukkan jati diri sebagai titisan Wisnu, serta ber-*triwikrama*, menjadikan dirinya seorang raksasa besar berkepala seribu. Untuk menjadikan tarian ini berbeda dari semula, dan juga tidak terperosok ke dalam garapan dramatari, maka diperlukan langkah yang tepat untuk mengembangkannya. Adapun interpretasi dalam pengembangan tarian ini hanya menyangkut 'bentuk penyajiannya' yang meliputi gerak, iringan, rias busana, *property*, *setting*, dan *lighting*.

Kata Kunci: Tari Perang Arjuna Sasrabahu, Somantri, Wayang

Abstract

Arjuna Sasrabahu-Somantri Dance is included in the type of couple Puppet Dance with the character of Satria Lungguh (Arjuna Sasrabahu) and Satria Ladak (Somantri). The dance is based on puppet story telling about duel of the two knights. The battle was won by Arjuna Sasrabahu, and Somantri became angry. Then he showed himself as the incarnation of Vishnu, and became triwikrama, made himself a thousand-headed big giant. To make this dance is different from the original, and also not to fall into dance drama, it takes appropriate steps to develop it. The interpretation of the development of this dance involves only 'form of presentation' which includes movement, accompaniment, costume, properties, settings, and lighting.

Keywords: Tari Perang Arjuna Sasrabahu, Somantri, Wayang

A. Pendahuluan

“Penari adalah manusia-manusia terpilih atau manusia-manusia yang tidak sembarangan” (Iyus Rusliana, 2008: 9).

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa menjadi seorang penari bukan suatu hal yang mudah, atau bukan hanya sekedar mengetahui tentang tarian saja atau pernah menjadi salah satu penari dalam sebuah pertunjukan saja, namun juga harus memiliki rasa kreatif, bakat menari, dan tentunya didukung oleh kemauan yang kuat. Kemauan yang kuat tidak hanya muncul saat menari saja, namun harus sudah termotivasi dari awal, saat latihan dan persiapan pentas.

Penari harus mempunyai kepercayaan diri yang kuat agar mampu menanggulangi kendala di atas pentas. Menjadi penari memang tidak bisa muncul dengan begitu saja, atau hanya memiliki bakat (talenta) saja, namun membutuhkan proses sejak dini. Bentuk tarian apapun yang dipelajari saat kanak-kanak, akan memberikan dampak yang positif terhadap ketrampilan menari seseorang di masa depan.

Berbekal pada teknik dan tarian bentuk *Balle*, serta beladiri, senam lantai, dan atletik, penyaji melanjutkan pendidikan seni ke Sekolah Menengah Kesenian Negeri 10 dan dilanjutkan ke Sekolah Tinggi Seni Indonsia Bandung

Jurusan Seni Tari. Di sini materi tari yang diberikan sangat beragam, mulai dari teknik tari sampai ke tari bentuk. Adapun materi tari yang diberikan terdiri dari rumpun tari *Keurses*, tari *Wayang*, tari *Topéng*, tari *Rakyat*, tari *Kreasi Baru*, *Pencak Silat*, *Jaipongan*, serta tarian dari daerah lain, seperti tarian Minang, tari Jawa gaya Yogyakarta dan Surakarta, serta tari Bali. Materi tarian tersebut disebar mulai dari semester I sampai semester VII. Sebelum melangkah ke Tugas Akhir (TA), setiap mahasiswa yang telah mencapai Semester VII harus menetapkan salah satu dari tiga minat utama yang dicanangkan dalam kurikulumnya, yaitu Penulisan Tari, Penciptaan Tari, dan Penyajian Tari. Ketertarikan penyaji dengan tarian tradisi didukung oleh nilai akumulatif mata kuliah penyajian tari tradisi yang lebih besar daripada nilai matakuliah yang lain. Selain itu penyaji sadar bahwa kompetensi yang dimiliki serta yakin dengan kemampuan diri, baik itu dalam perbendaharaan gerak maupun disiplin praktik dalam menarinya. Dengan demikian penyaji menetapkan untuk memilih karya seni Penyajian Tari sebagai minat utama beserta materi Tugas Akhirnya, yang diambil dari rumpun tari *Wayang*, yaitu tari *Somantri Sasrabahu-Somantri* yang merupakan bentuk tari berpasangan dengan tema peperangan. Tantangan yang didapatkan dalam menarikan tari tersebut, selain dibutuhkan kualitas,

kemampuan, dan keterampilan, juga karena adanya peluang untuk membuat kreasi dan interpretasi gerak.

Untuk menunjang kepenarian dan meningkatkan kualitas gerak dalam menari diperlukan olah tubuh, dan olah rasa. Keduanya bisa dicapai dengan kerja keras berlatih dan rajin melakukan eksplorasi gerak. Hal ini juga diungkapkan oleh Sal Murgiyanto bahwa: "Penari harus memiliki keterampilan gerak, penghayatan dan kemampuan dramatik, rasa irama, rasa ruang dan kemampuan kreatif" (1983: 17).

Dalam eksperimen gerak seseorang perlu menyelaraskannya dengan irama pengiringnya atau dengan faktor-faktor pendukung lainnya, agar interaksi di antara semua elemen sajian agar bisa serasi saat dipertunjukkan. Hal ini senada dengan tulisan Iyus Rusliana yang mengungkapkan bahwa:

"... untuk mempertahankan kembali kekayaan tari yang sudah ada dan dapat berdampingan harmonis dengan karya-karya tari Sunda yang baru, antara lain diperlukan adanya penari tari Sunda yang dapat memenuhi tuntutanannya, yaitu para penari yang kreatif (2008: 9).

Seseorang dapat dikatakan sebagai penari kreatif apabila dia memiliki kemampuan untuk mengadaptasikan buah pemikirannya dengan karya yang telah ada sebelumnya. Dengan kata lain, ia dituntut memiliki kecerdasan dan daya cipta yang mampu

diinterpretasikan menjadi suatu bentuk gerak estetik yang baru.

Hal ini diungkapkan pula oleh S. C. Utami Munandar bahwa "Kreativitas merupakan kapasitas manusia untuk memproduksi komposisi, hasil, atau ide-ide baru yang sebelumnya tidak dikenali oleh penyusunnya sendiri" (2008: 160).

Sekaitan dengan penjelasan tersebut, dalam penyajian Tugas Akhir, penyaji mengemukakan sebuah konsep yang dilandasi oleh pemikiran berupa pertanyaan sebagai berikut:

1. Karena tari tradisi identik dengan tari yang sudah baku, apakah mungkin tarian Arjuna Sasrabahu-Somantri bisa dikembangkan?
2. Apakah gerak-gerak inovasi akan merusak identitas tarian tersebut?
3. Bagaimana langkah-langkah pengembangan tari tradisi berkaitan dengan iringannya?

Dengan demikian penyaji mencoba untuk membatasi pemahaman dan kreativitas dalam menampilkan tari Arjuna Sasrabahu-Somantri agar tarian tersebut tidak kehilangan identitasnya.

Untuk itu diperlukan beberapa literatur yang bertujuan tidak hanya sebagai referensi saja, namun juga untuk menghindari persamaan ide dan bentuk gerak dengan penggarap sebelumnya.

Oleh sebab itu karya tulis dari Iyus Rusliana yang berjudul *Khasanah*

Tari Wayang merupakan sumber utamanya.

Dalam buku tersebut dijelaskan bahwa tari Arjuna Sarabahu-Somantri adalah tari putra yang berkarakter satria *lungguh* (untuk Arjuna) dan satria *ladak* (untuk Somantri). Bentuk tariannya dirancangan agar dapat dikuasai oleh masing-masing penari. Selain itu metode yang digunakan adalah metode yang sudah umum yaitu metode praktik dengan langkah peniruan, eksplorasi, dan analisis. Peniruan dilakukan saat dalam perkuliahan, dan eksplorasi dilakukan untuk menemukan gerak-gerak yang baru, serta analisis dilakukan untuk menyesuaikan gerak yang baru dengan struktur tarian secara keseluruhan.

Tujuan dari penyajian tari Somantri Sasrabahu-Somantri ini, untuk menambah apresiasi, wawasan, serta pandangan masyarakat terhadap kesenian Jawa Barat khususnya, dan kesenian tradisi pada umumnya.

Pejayati berharap dapat ikut serta dalam mengemban misi budaya sebagai pelaku seni yang dapat mempertanggungjawabkan hasil pendidikan di lembaga formal dan di masyarakat.

Tari Arjuna Sasrabahu-Somantri adalah tari berpasangan yang isinya mengungkapkan peristiwa perang tanding antara Arjuna Sarabahu dan Bambang Somantri yang diakhiri dengan Arjuna Sasrabahu yang *triwikrama*. Dalam kaitan ini bentuk

koreografinya terdiri atas ragam gerak perang berupa perang patokan dan perang *campuh*, dan ragam gerak *ngalaga* yang terdiri atas gerak pokok, gerah khusus, gerak peralihan, dan gerak penghubung (2001:105).

Dari koreografi inilah yang akan dikembangkan oleh penyaji. Sedangkan sumber yang berupa dokumentasi video tari Somantri Sasrabahu-Somantri yang disajikan oleh Anggraeni (2010) dan Sodikin (2002).

Keduanya merupakan penyajian Tugas Akhir (TA) di Jurusan Tari STSI Bandung. Desain plot panggung dan pola lantai yang disajikan pada setiap pertunjukan TA tersebut hampir sama dengan rancangan sajian tari Somantri Sasrabahu-Somantri pada materi perkuliahan, misalnya dalam penempatan *gondéwa*, gerakan tari ketika *kakawén Kayu Agung*, repertoar gerak, dan alur drama-visual yang dihadirkan ketika di atas pentas. Semua sumber tersebut dijadikan landasan pokok untuk melengkapi pengemasan-pengemasan yang ditawarkan serta sebagai penunjang kelengkapan dalam penyusunan dan penggarapan tari Somantri Sasrabahu-Somantri yang disajikan oleh penyaji pada pertunjukan Tugas Akhir di Jurusan Tari STSI Bandung. Pada pelaksanaannya, penuangan gerak untuk mencapai sasaran diperlukan cara atau metode tertentu.

Penyaji sendiri memahami metode ini sebagai sebuah penyampaian gagasan atau konsep garap.

B. Pembahasan

Sebelum menginjak pada proses garap, akan diuraikan beberapa hal yang menjadi acuan dasar dalam menyajikan tari *Arjuna Sastrabahu-Somantri*. Adapun ruang lingkupnya terbagi ke dalam beberapa item, yaitu: koreografi, rias busana, karawitan/iringan tari, properti, dan artistik pentas.

1. Desain Koreografi

Pada koreografi tari *Arjuna Sastrabahu-Somantri* kali ini, tekanannya adalah pada peningkatan kualitas gerak dan penajaman aksentuasi gerak terhadap unsur-unsur tarinya, yaitu pada a) ruang, b) tenaga, dan c) tempo.

a. Dalam dunia tari ruang dapat

dibedakan menjadi dua, yaitu;

- 1) Ruang pribadi, ruang yang diartikan sebagai ungkapan gerak tubuh yang berkaitan dengan volume atau ukuran besar kecilnya atau terbuka dan tertutupnya gerak, *level*, atau ukuran tinggi rendahnya posisi tubuh pada saat melakukan gerak dalam keadaan ditempat.
- 2) Ruang umum, ruang yang diartikan sebagai ungkapan gerak tubuh "ruang pribadi", yang dilakukan berkesinambungan hingga menimbulkan perpindah-

an tempat dari satu tempat ke tempat lain, atau yang disebut arah hidup (arah gerak).

- b. Tenaga, adalah kekuatan gerak sesuai dengan karakter setiap tokohnya, baik perubahan dari tenaga yang halus ke yang lebih kuat ataupun sebaliknya; atau perubahan dari aktif ke pasif dan sebaliknya. Pada prinsipnya pengaturan dan pengendalian tenaga dari setiap gerak tari Sunda ditentukan oleh tarian yang berkaitan dengan tingkatan karakter atau perwatakan dari tokoh-tokoh yang dibawakan.

Pengembangan dari tempo, ritme, dan ruang dibentuk tatanan ruangnya dengan penambahan posisi dan lintasannya, serta pengolahan bentuk gerakannya. Dari segi bentuk, perubahan terjadi pada tokoh yang ditampilkan, tidak lagi merupakan tari berpasangan, melakukan sudah menampilkan tiga tokoh penari pendukung, yaitu tokoh Arjuna Sasrabahu, Prabu Darmawisesa, dan Somantri. Pada garapan ini, tokoh Prabu Darmawisesa dan Somantri dimunculkan secara visual melalui *siluet* yang menggambarkan kejadian *flashback* Somantri ketika mengalahkan Prabu Darmawisesa.

Dalam pengolahan tari Somantri Sasrabahu-Somantri penyaji juga merekom-posisi (menyusun kembali) struktur tarian dengan cara memadatkan, memperkaya mengolah level atau tinggi rendahnya posisi badan dalam beberapa gerak/koreografi.

Dengan terpenuhinya penyelaras-an antara konsep dan aplikasinya,

maka penyaji dapat menampilkan garap tari Somantri-Arjuna Sastrabahu.

2. Koreografi

Adapun pengembangan koreografinya sebagai berikut:

Tabel 1

No	Gerak Awal	Pengembangan
1		Arjuna Sasrabahu pose di atas level yang paling tinggi menghadap ke belakang, lampu dalam keadaan <i>black out</i> . Tokoh Prabu Darmawisesa dan tokoh Somantri (<i>Siluet</i>) mengisi gerak/tarian sesuai dengan narasi dalang.
2		Somantri Sisipan: <i>Kéwong sodér, gondéwa</i> Arjuna Sasrabahu memutar, saling berhadapan, <i>antawacana</i>
3	<i>Neunggeul</i>	<i>Neunggeul gondéwa</i> diganti jadi <i>neunggeul giwar sodér-giwar, sirig</i>
4	<i>Kakawen Kayu Agung</i>	<i>Kakawen Kayu Agung</i> Variasi level: Somantri duduk dengan arah hadap serong kanan, Somantri Sasrabahu <i>ajeg</i> dengan arah hadap yang sama.

		Sisipan: Ambil dan buang <i>soder, ngadu gondéwa, trisi, sampay sampur, level</i> bawah Somantri, <i>level</i> atas Arjuna S, Arjuna S mengelilingi Somantri. Somantri <i>ngadeg</i> dan sama-sama <i>sirig</i> berlawanan serong kiri depan dan kanan belakang. Tempo: Cepat.
5	<i>Keupat ngalagar</i>	<i>Double steps, trisi</i> pada gerak <i>keupat</i>
6	<i>Jangkung ilo (obah tak-tak kerep)</i> <i>Jalak péngkor, cindek</i>	Variasi Gerak: Penggunaan kedua <i>sodér</i> saat <i>jangkung ilo</i> yang kedua Somantri duduk
7	<i>Adeg-adeg (Lontangan)</i>	<i>Selut</i> kearah depan <i>nyawang /sawang tumpang tali</i>
8	<i>Cindek turun (calik jéngkékng)</i> <i>Neunggeul giwar (sodér), cindek</i>	Gerak <i>neunggeul giwar</i> yang kedua dilakukan dengan posisi kedua tokoh <i>ajeg, keprét sodér</i> , diakhiri Somantri <i>adeg-adeg kanan</i>), Arjuna Sasrabahu <i>adeg-adeg kiri</i>
9	<i>Nenggeul- képrét-nakis (sodér), trisi, cindek</i>	Sisipan : <i>Képrét sodér</i> ke arah muka/atas, <i>jalak péngkor</i> Arah hadap: saling membelakangi
10	<i>Adeg-adeg (lontangan kéwong sodér)</i> <i>Cindek</i>	Sisipan: <i>Sembada</i> setelah <i>kéwong sodér</i> dengan arah gerak dan arah hadap bergantian/bolak-balik <i>Nyawang, tumpang tali, téplok</i>

		<i>makuta, selut</i>
11	<i>Mincid écék</i>	Sisipan: <i>sampay sodér, trisi</i> , naik ke atas level
12	<i>Naékeun (turun, nyabut keris, ngadeg, cindek, pocapa keris)</i>	Cabut keris, <i>ngadu keris, sembada ka-ki</i>
13	<i>Nojos tibakena</i>	<i>Trisi</i> Gerak pokok Arjuna Sasrabahu dan Somantri: <i>Jalak péngkor</i> (Somantri nyerang, <i>nakis-nojos</i> Bergantian
14	<i>Nojos-néngkép, kéwong kénca katuhu murag Keris warangka</i> <i>Cindek (masang keris pocapa)</i>	Diselingi dengan gerak pokok <i>Cikalongan, cindek</i>
15	<i>Riksa gondéwa (ngayun)</i> <i>Cindek, trisi cindek</i>	Variasi Level: Keduanya duduk, Sisipan: <i>ngésot, ngadu keris, Adeg-adeg sembada</i>
16	<i>Keupat Cindek, trisi cindek</i>	Variasi Gerak: <i>neunggeul-giwar sodér</i> Somantri duduk sambil memutar badan, Arjuna Sasrabahu memutar mengelilingi Somantri, <i>cindek berhadapan</i>
17	<i>Mentang kadua (Somantri: calik, Somantri : ajeg)</i>	Variasi Gerak: <i>ngésot, sirig (saling membelakangi), Jalak péngkor</i> . Langkah mundur, <i>ngayun gondéwa, trisi</i> ke arah level Arjuna Sasrabahu <i>berdiri di</i>

		<i>atas level, Somantri duduk, mentang panah</i> ke arah depan.
18	<i>Keupat, trisi Cindek</i>	Arjuna Sasrabahu keupat, Somantri <i>trisi</i> <i>Ngadu gondéwa, cindek.</i>
19	<i>Mentang kaopat (Mentang giwar, mentang rebut)</i> Somantri <i>manah</i> Somantri <i>rebut.</i>	Sebelum Arjuna Sasrabahu sempat memanah, Somantri sudah merebut anak panahnya.
20	<i>(mentang-néwak) panah</i>	Arjuna Sasrabahu berhasil mengambil anak panah dari Somantri dan berubah menjadi <i>Brahalaséwu (berdiri di atas level belakang)</i>
21	Arjuna : Triwikrama Somantri: Neunggeul (gondéwa), rubuh-calik mandep	Siluet Berhala Sewu

3. Rias Busana

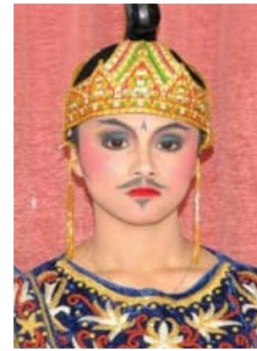
Desain rias busana walaupun merupakan fasilitas pendukung, namun dalam tarian ini menjadi ciri karakter tariannya. Adapun tat arias dan busana tari Somantri Sasrabahu-Somantri, tidak ada perubahan, hanya penambahan untaian melati sebagai pengganti *andong*. Warna busana sama, yaitu biru untuk Somantri dan kuning untuk Arjuna. Lebih jelasnya seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel 2

No.	Arjuna Sastrabahu	Somantri
1.	<i>Makuta Gelung Pelengkung polos</i>	<i>Mahkota Garuda Mungkur atau Capit Hurang Garuda</i>
2.	<i>Baju Kutung (kuning)</i>	<i>Baju Kutung (biru)</i>
3.	<i>Celana Sontog (kuning)</i>	<i>Celana Sontog (Biru)</i>
4.	<i>Sinjang Dodot Satria Sinjang Dodot Satria (Motif léréng kecil)</i>	<i>Sinjang Dodot Satria (Motif Léréng sedang)</i>
5.	<i>Sodér/Sampur</i>	<i>Sodér/Sampur</i>
6.	<i>Andong dan panah</i>	<i>Andong dan panah</i>
7.	<i>Gondéwa</i>	<i>Gondéwa</i>
8.	<i>Gelang tangan dan kaki</i>	<i>Gelang tangan dan kaki</i>
9.	<i>Uncal</i>	<i>Uncal</i>
10.	<i>Keris</i>	<i>Keris</i>
11.	<i>Melati</i>	<i>Melati</i>
12.	<i>Stagen</i>	<i>Stagen</i>



Gambar 1
Rias dan Busana Arjuna Sasrabahu
(Dokumentasi Veronica 14 September 2014)



Gambar 2
Busana Somantri
(Dokumentasi Veronica 14 September 2014)

4. Karawitan

Iringan tari yang dikembangkan oleh penyaji di antaranya pada bagian awal, tengah, dan akhir. Penambahan unsur *kakawén*, *nyandra*, *antawacana* yang ada dilakukan ketika pertunjukan akan dimulai, berfungsi sebagai pengantar cerita. Ada pula *nyandra* yang diucapkan oleh penari yang berfungsi sebagai dialog. Pada irama, ritme, dan tempo tertentu dilakukan pula perubahan-perubahan untuk menunjang emosi atau penjiwaan tokoh karakter yang dibawakan. Lagu-lagu gending yang biasa dipakai untuk pengiring tarian ini di antaranya adalah: *Perang Wayang*, *Kakawén Kayu Agung*, *Béléndéran*, dan *Pring Kuning*. Apabila dilihat dari bentuk gendingnya, lagu *Perang Wayang* termasuk ke dalam bentuk *gurudugan/irama kering tilu*, selanjutnya adalah *Kakawén Kayu Agung* yang lebih dikategorikan ke dalam irama bebas, sedangkan *Béléndéran*, termasuk dalam *gending* (bentuk lagu) yang memiliki tempo *dua wilet*, sedangkan *Pring Kuning* lebih dikategorikan sebagai salah satu

gending khusus dalam penyajian wayang golek.

1. Desain

Sasrabahu-Somantri, meliputi: yang melekat dengan badan, seperti *sodér*, *keris*, *panah*, dan *gondéwa* merupakan properti yang tidak selamanya digunakan. Fungsi dari properti tersebut merupakan alat penegasan dan identitas tarian. Fungsi lainnya yaitu sebagai penunjang dalam kebutuhan visual ketika menyampaikan pesan-pesan pada alur dramatik dari aktualisasi kejadian dalam cerita perang tanding Somantri-Arjuna Sasrabahu.

Properti ini digarap sesuai dengan kebutuhan tarian antara lain saat gerak *képrét sodér*, *neunggeul giwar sodér*, dan *képrét-nakis sodér*, demikian juga dalam duel satu lawan satu, dan saat unjuk kemahiran memanah, serta unjuk kesaktian senjata andalan.

Properti tersebut juga diberitambahkan untaian melati pada keris, yang dipasang/ diikat pada *gagang* keris, sementara gondewa yang dibuat dan dirancang khusus oleh penyaji dengan sentuhan tambahan ukiran, terlihat seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 3
Gondewa

(Dokumentasi Veronica 14 September 2014)

2. Tata Pentas

Penataan artistik pentas dilakukan dengan mengatur benda atau alat-alat pendukung pertunjukan yang berhubungan dengan ruang dan waktu. Semuanya merupakan media ungkap di atas pentas yang mempunyai hubungan saling menunjang dan berkaitan. Pada umumnya, tari wayang dapat dipertunjukkan di berbagai bentuk panggung dengan atau tanpa dekorasi dan juga dengan atau tanpa pengaturan khusus tata cahaya.

Untuk mewujudkan agar penyajian tari wayang lebih menarik, maka dibutuhkan penataan pentas yang lebih variatif, seperti dekorasi panggung, permainan siluet, dan tata cahaya. Tata panggung yang dipergunakan dalam tari Somantri Sasrabahu-Somantri, ada yang bersifat permanen, dan ada yang tidak permanen. Contoh penataan panggung yang permanen seperti *gugunungan* dan *level*, sedangkan yang tidak permanen adalah penggunaan siluet dan permainan cahaya



Gambar 4
Gunungan

(Dokumentasi Veronica 14 September 2014)



Gambar 5
Level
(Dokumentasi Veronica 14 September 2014)

C. Simpulan

Sebagai seni pertunjukan tari *wayang* tidak hanya bisa ditafsirkan atau dikaitkan dengan *wayang wong* belaka. Demikian pula tempat pementasannya, tidak hanya dipentaskan di panggung konvensional, akan tetapi sudah mampu menyesuaikan diri dengan kondisi panggung modern. Bentuk tarian Somantri Sasrabahu-Somantri memang kelihatannya sudah optimal, namun masih ada celah-celah bagi penari kreatif untuk mengembangkan gerakannya. Hal ini bisa dibuktikan dalam tafsir ulang yang penyaji lakukan, tidak merusak gerak pada umumnya, akan tetapi terlihat lebih variatif.

Tafsir garap dalam tarian ini tidak mengubah isi tarian, demikian pula filosofi yang terkandung di dalamnya masih tetap berpijak atau mengacu pada cerita pewayangan. Inti permasalahan yang terungkap pada tarian tersebut adalah kemarahan Arjuna Sasrabahu pada Bambang Somantri yang ingin menguji kesaktiannya dan mengakibatkan Somantri Sasrabahu ber *triwikrama*. Gerak-geraknya pun disesuaikan dengan tarian satria yang berkarakter *lungguh* dan *ladak*, yang masih

mengadaptasi dari kriteria dua karakter tersebut.

Eksplorasi, yang tujuannya untuk menemukan gerak baru, tidak hanya dilakukan oleh penata tari saja. Untuk mendapatkan hasil garapan yang optimal, olah tubuh (eksplorasi) dan olah rasa (penjiwaan) harus tetap dilakukan oleh seorang penari, agar setiap gerak yang dilakukan tidak kaku, dan isi tarian dapat terungkap dengan maksimal. Dalam tafsir garap tidak lantas hanya menyambungkan gerak yang lain ke dalam tari yang ada, akan tetapi tetap diperlukan analisis dari semua aspeknya, dalam bentuk visualnya meliputi gerak, iringan, rias busana, properti, tata panggung, dan tata cahaya.

Permainan properti dalam setiap tari perang sangat menentukan sekali, karena pada momen-momen tersebut kemahiran atau keterampilan penari terbaca oleh penonton. Untuk itu tidak diperlukan permainan properti perang seperti keris, *gondéwa*, panah, dan lain sebagainya yang terlalu rumit, namun diperlukan keterampilan dan ketangkasan penari. Tidak kalah pentingnya, pengaturan ruang, waktu, tenaga, dan emosi penari harus tetap terjaga, agar tidak kelihatan kewalahan atau terengah-engah. Selain itu respons terhadap kondisi pentas harus tetap terjaga, sehingga alur dramatik tari tercapai. Inilah yang disebut kecerdasan penari.

Daftar Pustaka

- A. K. Soetarno
 1992 *Ensiklopedia Wayang*. Semarang Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Endang Caturwati
 2007 *Tari di Tatar Sunda*. STSI Bandung: Sunan Ambu Press.
- F. X. Widaryanto
 2002 *Merengkuh Sublimitas Ruang*. Bandung: STSI Press.
- Heru S. Sudjarwo. Dkk.
 2010 *Wayang dan Karakter Wayang Purwa*. Jakarta: Kaki Langit Kencana.
- Iyus Rusliana
 2009 *Tari Wayan: Bahan Ajar Mata Kuliah Tari Wayang*. Bandung: Jurusan Tari STSI Bandung.
 2008 *Penciptaan Tari Sunda: Gagasan Global Bersumber Nilai-Nilai Lokal*, Bandung: Etnoteater Publisher.
 2001 *Khasanah Tari Wayang*. Bandung: STSI Press.
- Pramana Padmodarmaya
 1983 *Tata dan Teknik Pentas*, Jakarta: Depdikbud.
- Risman Suratman
 2004 *Modul Pengetahuan Tari II*. Bandung: Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 10 Bandung. Yogyakarta: Akademi Seni Tari Indonesia (ASTI).
- Risyani
 2005 *Diktat Pengantar Pengetahuan Tari*, Bandung: Sekolah Tinggi Seni Indonesia. Bandung.
- Sal Murgiyanto
 2004 *Tradisi dan Inovasi Beberapa Masalah Tari di Indonesia*. Jakarta Wedatama Widya Sastra.
- Soedarsono, R. M.
 1978 *Diktat Pengantar Pengetahuan dan Komposisi Tari*.
- Umar Kayam
 1981 *Film Sebagai Media Seni: Seni, Tradisi, dan Masyarakat*. Jakarta: Sinar Harapan