

**PENUANGAN FORMASI CAKRA
KE DALAM BENTUK TARI**

**I Gede Agus Rediartapa, A.A. Ayu Mayun Artati, SST., M.Sn, Ni Nyoman Mulyati,
SST., M.Hum**

Prodi Seni Tari, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar

Email : agus.redy@yahoo.com

Abstrak

Karya tari *Cakra Byuha* merupakan tari kreasi baru yang bertemakan kepahlawanan dengan menggunakan gerak-gerak putra keras. cakra berarti perputaran atau lingkaran, dan *byuha* artinya gelar atau formasi. Tari ini terinspirasi dari film Mahabharata yaitu formasi yang digunakan pasukan Korawa saat melawan Abhimanyu dan Arjuna. Hanya Abhimanyu dan Arjuna yang mampu menembus formasi yang dimiliki oleh Drona. Kemampuan Abhimanyu hanyalah sebatas bisa menembus formasi tersebut sedangkan untuk keluar tidak. Karena, saat dalam kandungan, Arjuna menjelaskan bagaimana cara keluar dari formasi tersebut, ibu Abhimanyu tertidur dan Abimanyupun tidak mengetahui cara keluar dari formasi tersebut. Karya ini bukan menampilkan bagaimana wafatnya Abhimanyu, tetapi hanya mengambil atau terfokus pada kekuatan dari formasi melingkar yang dimiliki Korawa. Ditarikan oleh 8 orang penari putra yang diiringi dengan seperangkat gamelan Gong Kebyar, dan menggunakan properti keris yang berbentuk gerigi cakra yang terbuat dari kulit sapi yang diukir. Berpijak pada arti kata cakra yaitu berputar, maka tari ini didominasi gerakan atau formasi berputar dan menutup semua arah mata angin. Tari ini diciptakan dengan pengembangan dari pola-pola tradisi dengan menggunakan proses kreatif dari Alma Hawkins yaitu tahap penjajagan (*exploration*), percobaan (*improvisation*) dan pembentukan (*forming*). Secara struktur pertunjukan, tari kreasi baru ini dikemas dengan struktur *papeson*, *pangawak*, *pangecet* dan *pakaad*.

Kata kunci : *Cakra Byuha*, Drona

Abstrack

Cakra Byuha dance work is a new creation dance with the theme of heroism by using the movements of a hard son. cakra means rotation or circle, and byuha means title or formation. This dance was inspired by the Mahabharata film, the formation used by the

Korawa forces against Abhimanyu and Arjuna. Only Abhimanyu and Arjuna were able to forge the formation owned by Drona. Abhimanyu's ability is only limited to being able to penetrate the formation while to get out is not. Because, while in the womb, Arjuna explained how to get out of the formation, Abhimanyu's mother fell asleep and Abimanyapun did not know how to get out of the formation. This work does not show how Abhimanyu died, but only took or focused on the strength of the circular formation that the Kauravas possessed. 8 male dancers were accompanied by a set of Gong Kebyar gamelan, and used a keris shaped chakra shaped chisel made of carved cow leather. Based on the meaning of the word cakra which is rotating, then this dance is dominated by the movement or formation of spinning and closing all the directions of the wind. This dance was created with the development of traditional patterns using Alma Hawkins' creative process, namely exploration, experimentation and forming. Structurally, the new creation dance is packed with papeson, pangawak, pangepet and pakaad structures.

Keywords: Byuha Cakra, Drona

PENDAHULUAN

Penggarapan sebuah tari biasanya beranjak dari sumber kreatif, dimana sumber kreatif ini merupakan sebuah pokok bahasan yang akan melahirkan ide. Sumber kreatif ini biasanya bersumber dari sastra, pengalaman sendiri, dan lingkungan. Hal ini dapat memberikan rangsangan untuk menggarap sebuah karya, khususnya tari. Penata terangsang dari sumber kreatif yaitu sastra. Sastra sering kali digunakan sebagai pijakan oleh para seniman di dalam mencipta sebuah karya tari. Dilihat dari sifatnya, sastra dibagi menjadi dua yaitu sastra tertulis dan sastra lisan (Melani Budianta, 1989:14). Penggarapan ini berpijak pada sastra tertulis untuk mencipta karya tari. Sastra yang dimaksud adalah sastra yang sudah cukup populer di kalangan masyarakat yaitu Mahabaratha. Sejauh ini banyak karya-karya yang terlahir dari cerita Mahabarata itu sendiri. Hal ini yang menjadi pijakan untuk mencipta sebuah karya tari dengan beranjak dari perang Bharatayuda, yang mengangkat kekuatan dari strategi perang pasukan Korawa yaitu gelar *Cakra Byuha*.

Cakra Byuha terdiri dari dua kosa kata, dimana *cakra* berarti roda/cakram atau perputaran yang berbentuk gerigi, sedangkan *byuha* berarti formasi atau gelar barisan. Jadi *Cakra Byuha* dapat diartikan sebuah formasi atau barisan yang berbentuk lingkaran. Strategi ini biasanya menggunakan beribu-ribu pasukan perang yang berbentuk lingkaran bergerigi, yang dengan menempatkan senapatinya di sepanjang ujung geriginya. Formasi ini selalu berputar, sehingga setiap prajurit hanya berhadap-hadapan dengan musuh yang sama dalam waktu singkat dan prajurit lawan akan kebingungan untuk menembus formasi melingkar ini. Dilihat dari bentuknya yang melingkar dengan pusatnya berada di tengah, maka siapapun

yang dapat menembus formasi melingkar ini akan terperangkap dan dikepung oleh musuh.

Nyoman S.Pendit menjelaskan pada bukunya yang berjudul Mahabharata yaitu formasi yang digunakan oleh pasukan Korawa yang dipimpin oleh guru besar Drona bernama formasi kembang teratai. Kemudian dilakukan wawancara dengan seorang dalang yang bernama Jro Dalang Ketut Galung dari Desa Depeha, beliau menjelaskan bahwa formasi kembang teratai juga bisa disebutkan dengan nama *Cakra Byuha* yaitu formasi melingkar yang menutup semua celah seperti bunga teratai dengan pusatnya berada di tengah. Setelah melakukan wawancara, juga dilakukan pencarian lewat google tentang formasi perang milik Drona tersebut. Dijelaskan pula bahwa formasi tersebut bernama *Cakra Byuha*.

Cakra Byuha sudah dilakukan beberapa kali pada perang Bharatayudha. Hal ini dijelaskan dalam buku Mahabarata (Nyoman S.Pendit : 2003) yaitu Pertama pada saat Abhimanyu melawan pasukan Korawa sehingga Abimanyu terkepung dan terperangkap di dalam formasi *Cakra Byuha*, karena Abimanyu mempunyai kemampuan untuk menembus formasi *Cakra Byuha* tetapi tidak bisa keluar dari formasi tersebut. Hal ini disebabkan karena, saat Arjuna menerangkan kepada Subadra tentang formasi *Cakra Byuha*, Subadra tertidur sehingga Abimanyu yang berada dalam kandungan tidak mendengar ilmu dari Arjuna yang mengakibatkan Abimanyu tewas di tangan Korawa. Kedua, ketika Arjuna ingin membalas dendam kepada Jayadrata sehingga pasukan Korawa membentuk formasi yang sama yaitu *Cakra Byuha* tetapi dapat ditembus dan diporak porandakan oleh Arjuna sehingga Jayadrata pun tewas di tangan Arjuna dengan bantuan siasat dari sang Krsna.

Begitu hebat dan mematikan formasi yang dimiliki oleh pasukan

Korawa. Kehebatan dan kekuatan dari strategi inilah yang ditransformasikan ke dalam bentuk tari. "Transformasi didefinisikan -mengutip *The Random Dictionary Of English Language, Unabridged* – sebagai "*Change In Form, Appearance, Nature, or Character*" (perubahan bentuk, penampilan, situasi atau karakter)" (Bandem, 1996:24), kutipan ini dapat membantu dalam proses mentransformasikan formasi *Cakra Byuhake* dalam bentuk tari kreasi baru. Menurut pengertiannya, "Tari Kreasi Baru adalah jenis tarian yang telah diberi pola garapan baru, tidak lagi terikat kepada pola-pola yang telah ada, lebih menginginkan suatu kebebasan dalam hal ungkapan sekalipun sering rasa gerakannya berbau tradisi" (Dibia, 1979: 4) hal ini yang dapat mendorong dalam pembuatan karya tari kreasi baru dalam bentuk *bebarisan* yang berjudul *Cakra Byuha*.

Cakra Byuha merupakan formasi perang yang dimiliki oleh pasukan Korawa dalam perang Bharatayudha. Formasi ini dipimpin oleh Drona sebagai senapati perang Korawa. Dibutuhkan banyak pasukan untuk membentuk formasi ini sehingga sulit untuk ditembus oleh musuh.

Ide dari garapan *Cakra Byuha* ini adalah mengangkat bagaimana formasi perang tersebut dituangkan ke dalam bentuk tari kreasi baru. Bentuk tarian ini adalah *bebarisan* yang bertemakan kepahlawanan yang didominasi gerakan berputar dan formasi melingkar.

Karya tari *Cakra Byuha* ini ditarikan oleh 8 orang penari putra dalam bentuk kelompok. Menurut penata angka 8 ini jika dilihat dari segi bentuknya yaitu terdapat dua lubang, dua lubang ini diibaratkan seperti gerigi yang berputar saling mengisi untuk bergerak menjadi satu kesatuan seperti halnya kebaikan dan keburukan. Selain itu juga angka 8 ini tidak ada pangkal ujungnya seperti cakra yang terus berputar. Menggunakan 8 orang penari juga dapat diolah membentuk formasi melingkar dengan mengikuti arah mata angin.

Dalam karya ini digunakan properti berupa pedang yang terbuat dari kulit, dimana ujungnya dibuat menyerupai gerigi cakra guna mempertegas karya ini. Gerakan yang digunakan yaitu gerak dasar tari Bali dengan menggunakan iringan seperangkat Gong Kebyar. Kostum dari tarian ini adalah menggunakan kostum tari putra keras yang telah dikemas dan dikreasikan sedemikian rupasesuai tema dan konsep yang yang diangkat.

PEMBAHASAN

PROSES KREATIVITAS

Ketika menggarap sebuah karya seni khususnya tari memerlukan waktu relatif lama dalam proses penggarapan. Banyak hal yang harus dilakukan demi terwujudnya sebuah karya yang baik. Penggarapan sebuah karya banyak mengalami tantangan dan rintangan. Mulai dari pencarian konsep, penuangan ide dan lain sebagainya yang menjadi tantangan untuk terciptanya karya tari berjudul *Cakra Byuhaini*. Untuk mengatasi berbagai rintangan tersebut, penata menggunakan metode Alma M. Hawkins yang terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap eksplorasi (*exploration*), improvisasi (*improvisation*), dan tahap pembentukan (*forming*).

WUJUD GARAPAN

Karya tari *Cakra Byuhaini* merupakan garapan tari kreasi baru yang bertemakan kepahlawanan, dengan bentuk *bebarisan*. Tari ini menggunakan 8 orang penari putra, dengan mengangkat keagungan dan kesaktian dari formasi perang milik Korawa yang dipimpin oleh Drona. Musik iringan yang digunakan yaitu gamelan Gong Kebyar dengan durasi kurang lebih 12 menit. Wujud garapan ini dibentuk oleh unsur-unsur / elemen-

elemen sebagai berikut yaitu gerak tari, tata rias, tata busana, properti, desain, pola lantai, tata lampu, tata tempat pentas dan iringan tari.

Deskripsi Garapan

Deskripsi merupakan pemaparan atau penggambaran dengan kata-kata secara jelas dan terperinci. Tari ini merupakan garapan tari kreasi baru dalam bentuk *bebarisan* yang bertemakan kepahlawanan. Karya tari ini masih berpijak pada pola-pola tradisi yang sudah dikembangkan. Secara struktur pertunjukan, karya ini terdiri dari *papeson*, *pangawak*, *pangecet*, *pakaad*.

Ditarikan oleh 8 orang penari, tari ini menampilkan ciri khas gerak maupun pola lantai yang melingkar dan membentuk sudut. Menurut penata *cakra* mempunyai bentuk yaitu melingkar dan mempunyai sudut arah yang berbeda sesuai arah mata angin. Pesan yang ingin disampaikan dalam karya ini yaitu agar selalu berusaha sekuat tenaga menghadapi semua rintangan, karena dikaitkan dengan kehidupan dunia yaitu *Cakra Byuha* itu sendiri merupakan godaan-godaan yang dapat membuat kebodohan, kesusahan dan bahkan kerusakan bagi pribadi itu sendiri.

Analisis Pola Struktur

Struktur karya ini terdiri dari *papeson*, *pangawak*, *pangecet* dan *pakaad*. Keempat bagian tersebut dirangkai sedemikian rupa, dengan maksud untuk mempermudah dan memperjelas pembagian karya, sehingga mampu menampilkan karya tari yang dapat memberikan gambaran secara utuh dan dimengerti oleh penikmat. Struktur tari kreasi *Cakra Byuh* dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. *Papeson*, menggambarkan kesiapan dan ketangkasan pasukan Korawa dalam persiapan perang Bharathayuda.
2. *Pangawak*, menggambarkan karakter tokoh Drona sebagai senapati perang Korawa dan memerintahkan pasukan untuk membentuk formasi cakra.

3. *Pangecet*, menggambarkan formasi perang *Cakra Byuha* yang didominasi gerakan berputar dengan menutup semua arah mata angin.
4. *Pakaad*, menggambarkan bagaimana kekuatan dari formasi cakra atau melingkar tersebut dengan adanya musuh yang terjebak di dalam formasi dan tidak bisa keluar karena pasukan menutup semua arah dan celah yang ada.

Analisis Estetika

Karya seni lebih dominan mengutamakan nilai keindahan agar para penonton bisa menikmatinya melalui unsur keindahan tersebut. Keindahan adalah hal yang bisa menimbulkan rasa senang dan bahagia. Menurut Djelantik hal-hal yang indah dalam dua golongan, yakni:

- 1) keindahan alam meliputi, keindahan yang tidak dibuat oleh manusia seperti halnya gunung, laut, pepohonan dan lain-lain.
- 2) keindahan yang diciptakan dan diwujudkan oleh manusia, mengenai keindahan barang-barang buatan manusia secara umum kita menyebutnya sebagai barang kesenian (1999:3-4).

Unsur keindahan dalam karya seni tidak akan dapat dinikmati dengan baik jika karya tersebut tidak memiliki jiwa. Artinya, dalam menyajikan sebuah karya seni harus disertai dengan penjiwaan dan penghayatan yang dimunculkan dari hati. Menurut A. A. M. Djelantik dalam bukunya *Estetika Sebuah Pengantar* ada 3 aspek dalam keindahan meliputi wujud, bobot, dan penampilan.

Wujud

Wujud dalam karya tari kreasi *Cakra Byuh* meliputi estetika di dalamnya. Unsur estetika dari bentuk dan struktur dalam karya ini meliputi keutuhan, penonjolan dan keseimbangan. Keutuhan yang dimaksud adalah karya seni yang indah menunjukkan keseluruhan, sifat utuh tidak ada cacatnya, berarti tidak ada

kekurangan dan tidak ada kelebihan (Djelantik, 1999:38). Ini berarti dalam bagian yang satu dengan bagian yang lainnya akan saling mengisi, saling berhubungan sehingga terjalin sebuah kekompakan dan merupakan satu kesatuan yang utuh.

Penonjolan mampu mengarahkan orang yang menikmati suatu karya seni sebagai suatu hal tertentu, yang dipandang lebih penting dari hal-hal lain (Djelantik, 1999: 44). Dalam karya ini terdapat penonjolan karakter guru besar Drona sebagai panglima perang sekaligus otak dari formasi melingkar atau *Cakra Byuha* tersebut.

Dalam hal wujud, menyangkut bentuk dan struktur karya. Karya tari kreasi *Cakra Byuhaini* sudah dijelaskan pada bab IV. Keseimbangan dalam karya ini dapat dilihat dari pola lantai atau penempatan komposisi penari di atas pentas. Posisi penari diatur sedemikian rupa agar tidak ada daerah panggung yang kosong dan maksimal dalam penguasaan panggung.

Bobot

Sebuah karya seni bisa dikatakan berbobot apabila di dalamnya mengandung isi. Yang dimaksud dalam isi dalam karya ini adalah pesan atau makna yang terkandung dalam karya tersebut. Kesenian yang berbobot tentunya juga akan memperhatikan cara penyampaian dan aspek komunikasi dalam setiap penggarap. Penyampaian pesan dan makna karya kepada penonton merupakan barometer dari bobot karya seni. Adapun tiga aspek bobot dalam karya seni yang dapat diamati, yaitu: suasana, gagasan dan pesan (Djelantik, 1999:17-18).

Dari pemaparan tersebut diatas, suasana yang disampaikan dalam garapan tari kreasi ini yaitu heroik atau pertempuran dengan menampilkan keagungan dari formasi melingkar yang dimiliki oleh pasukan Korawa. Ide atau gagasan yang ingin disampaikan melalui karya ini adalah ingin menyampaikan

adanya perputaran antara kebaikan dan keburukan di dunia ini yang terdapat dalam konsep *Rwa Bhineda* dalam ajaran Hindu. Gagasan dalam hal ini menyangkut hasil pemikiran atau konsep, pendapat dan pandangan tentang sesuatu (Djelantik, 1999:60).

Penampilan sebuah karya seni tentunya pasti menyampaikan sebuah pesan yang dibawakan dalam karya. Pesan yang ingin disampaikan yaitu seperti halnya *Cakra Byuha* yang menghadap semua arah mata angin, sebagai manusia agar selalu siap menghadapi berbagai rintangan dan berusaha sekuat tenaga menghadapi semua rintangan. Apapun yang ada di depan kita harus jalani dan hadapi dengan teguh seperti halnya Abhimanyu yang berusaha menghadapi musuh-musuh yang ada walaupun pada akhirnya harus menghembuskan nafas terakhirnya dalam perang Barathayuda.

Penampilan

Penampilan adalah salah satu faktor utama dalam sebuah pementasan karya tari. Penampilan yang bagus merupakan sebuah kesempurnaan dan keberhasilan dalam pementasan karya seni. Terdapat tiga unsur penting dalam penampilan karya seni yaitu bakat, ketrampilan, dan sarana atau media. Ketiga hal itu dihadapkan pada metode penggarapan tari dalam menuangkan idenya kepada para pendukung agar bisa menciptakan sebuah karya tari yang berbobot. Untuk mewujudkan penampilan karya yang baik tentu dibutuhkan kecermatan penata tari untuk mencari pendukung tari dengan pintar, memiliki ketrampilan dan bakat yang sama sangat sulit. Hal tersebut dikarenakan latar belakang para penari yang berbeda. Untuk mencapai penampilan yang sempurna, maka diadakan latihan yang secara rutin dan intensif untuk melatih ketrampilan dan kepekaan rasa agar rasa dan persepsi gerak yang dimiliki masing-masing penari setara.

Mengenai pementasan dan sarana yang digunakan, tari kreasi *Cakra*

Byuhadipentaskan di panggung *proscenium* Ksirnawa *Art Center* Denpasar. Gedung ini memiliki kelengkapan tata panggung dan kelengkapan pertunjukan yang cukup memadai, untuk menunjang dalam penampilan garapan ini.

Analisis Simbol

Melalui simbol, penata bisa mengungkapkan dan menyampaikan maksud yang ingin disampaikan kepada penikmatnya. Simbol tersebut dapat diungkapkan melalui gerak, iringan, tempat, pola lantai, waktu, tata kostum, tata rias. Media ungkap tersebut nantinya dapat menjadi simbol dengan maksud bukan hanya mengungkapkan segi keindahan saja, tetapi dibalik itu terkadang maksud baik yang bersifat pribadi, maupun fungsi yang lain.

Simbol-simbol yang digunakan dalam karya tari *Cakra Byuhaini* menggunakan beberapa gerak dan iringan musik yang sesuai dengan tema dan konsep dari karya. Pesan akan mudah tersampaikan kepada penonton dengan kejelasan simbol-simbol yang digunakan, melalui bahasa gerak dengan media ungkap tubuh penari.

Karya tari kreasi *Cakra Byuh* menggunakan beberapa gerak-gerak yang dianggap memiliki makna tertentu yang dapat dijadikan simbol gerak dan mampu menyampaikan pesan yang terkandung di dalamnya kepada penonton. Gerak yang menggambarkan cakra dalam hal ini disimbolkan dengan gerakan berputar baik berputar ditempat penari itu sendiri maupun berputar dan melingkar berpindah tempat dengan membentuk formasi menutup arah mata angin. Dengan kata lain semua penari membuat formasi lingkaran dan dengan arah hadap yang berbeda sesuai dengan arah hadap masing-masing penari. Selain itu terdapat gerakan memutar tangan ke kanan dan ke kiri dengan tangan lurus itu sebagai simbol cakra yang berputar dengan skala kecil. Adapun gerak yang lainnya yaitu gerak

tangan lurus ke kanan dengan pandangan tajam itu dilambangkan sebagai cakra yang berbentuk gerigi yang sangat tajam.

Analisis Materi

Tari kreasi *Cakra Byuh* didukung oleh materi yang ada dalam proses penggarapan. Materi yang dimaksud adalah desain koreografi dan materi gerak yang didasari oleh gerak-gerak tradisi dengan menggunakan konsep dasar tari Bali: *agem, tandang, tangkis, tangkep* yang dikembangkan dengan tema. Dalam garapan tari kreasi ini, pembendaharaan gerakannya masih berpijak pada pola-pola tradisi, dengan pengembangannya sesuai dengan kreativitas penggarap.

Desain Koreografi

Garapan tari kreasi *Cakra Byuh* menggunakan beberapa desain dalam penggarapan, yaitu :

- a. Desain Kontras : Sebuah fose yang membentuk garis-garis bersilang pada tekukan-tekukan yang berlawanan.
- b. Desain Simetris : Desain yang dibuat dengan menempatkan garis anggota badan yang dan kiri berlawanan arah tetapi sama.
- c. Desain Asimetris : Desain yang dibuat dengan menempelkan garis-garis anggota badan yang kanan dan kiri berlawanan.
- d. Desain Lengkung : Desain dari badan dang anggota-anggota badan yang lainnya yang menggunakan garis-garis lengkung yang menimbulkan kesan halus.
- e. Level Tinggi : Gerakan penari dengan kaki menginjit atau meloncat.
- f. Level Sedang : Gerakan tubuh penari yang berdiri biasa.

- :
g. Level Rendah : Gerakan dengan kaki yang ditekuk atau merendah.
- h. Desain Bersudut : Desain yang banyak menggunakan tekukan-tekukan yang menyudut pada sendi-sendi seperti lutut, siku, dan pergelangan tangan.

Penataan garapan yang berbentuk kelompok, tentunya mempertimbangkan elemen-elemen komposisi kelompok, sehingga garapan yang ditata memiliki variasi, dinamika yang kreatif dalam garapan tari *Cakra Byuha*. Adapun desain kelompok yang dipakai yaitu :

a. Desain *Unison* (Serempak)

Pada desain *Unison* (Serempak) ini lebih banyak mengutamakan kekompakan gerak secara keseluruhan yang dilakukan oleh penari, untuk memberikan kesan teratur pada garapan. Desain ini banyak ditampilkan di bagian *Papeson*, *Pangawak*, *Pangecet* tari dengan makna memberikan kekompakan dan keseragaman dari tarian ini.

b. Desain *Canon*(Bergantian)

Desain ini dilakukan dengan penari bergerak secara bergantian. Desain ini dilakukan pada bagian *pengawak* dengan menggambarkan kesiapan membentuk formasi cakra.

c. Desain *Broken*(terpecah)

Desain *Broken* (terpecah) merupakan desain gerak yang tidak beraturan dan biasanya memberikan nuansa yang kacau pada titik klimaks atau puncak permasalahan dalam suatu garapan tari. Desain ini ditampilkan pada *pengawak* yaitu ketika akan mengangkat penari yang berperan sebagai Drona dan memberikan perintah untuk membentuk formasi cakra. Dan juga di bagian *pekaad* yaitu ketika ada salah satu yang terjebak di dalam formasi tersebut dan tidak bisa keluar.

Selain menggunakan beberapa desain yang telah dipaparkan tersebut

diatas, dalam karya ini juga mempergunakan level untuk menambahkan pola-pola pengembangan gerak, memvariasikannya. Level adalah tingkatan gerak yang memiliki tingkatan yang berbeda antara yang satu dengan yang lainnya yakni level rendah, sedang, dan tinggi. Permainan ini ditampilkan pada tari kreasi *Cakra Byuha* dengan tujuan memberikan kesan variasi atau adanya variasi gerak pada garapan ini.

Ragam Gerak

Tari kerasi baru *Cakra Byuhaini* masih berpijak pada pakem-pakem tradisi baik di dalam penataannya maupun di dalam gerak-gerak tarinya. Motif-motif gerak yang dipakai dalam tarian ini berpijak dari tari putra keras yaitu baris tunggal, tari jauk dan tarian putra keras lainnya yang disesuaikan dengan karakter Drona dalam peran memimpin formasi *Cakra Byuha*.

Agem, yaitu cara pokok berdiri sesuai dengan norma tari dan tokoh yang diperankan (Ketut Rota, 1981 :11) hal ini sesuai dengan pemahaman penata tentang agem yaitu sikap pokok tari yang diam. Dalam garapan ini, sikap pokok atau agem yang digunakan yaitu agem *patopengan*. Namun, biasanya ketika agem kanan tangan kanan berada sejajar dengan mata dan tangan kiri sejajar dengan susu, dalam garapan ini ketika agem kanan tangan kanan masih tetap berada sejajar dengan mata tetapi tangan kiri dikreasikan yaitu tangan agak dimasukkan atau lurus ke depan tetapi tetap jari tangan seperti agem *patopengan*. Begitupun sebaliknya.

Dalam pola-pola gerak yang dirangkai dalam tarian ini, lebih ditonjolkan gerakan berputar dan melingkar dengan menggunakan setengah busanasesaputan yang diolah sedemikian rupa agar ketika melakukan gerakan memutar efek dari *saput* akan terlihat indah. Gerakan berputar tersebut yang nantinya memberikan identitas dari karya *Cakra Byuhaini*. Atas dasar pola gerak ini selanjutnya terus dilakukan pengembangan

sesuai dengan kebutuhan yang dirancang yaitu membentuk formasi cakra yang dipimpin oleh guru besar Drona. Gerak yang digunakan dalam tari kreasi baru *Cakra Byuhaini* yaitu terdiri dari:

1. ***Kipekan*** : gerakan kepala menoleh ke arah kanan atau kiri dengan patah-patah. Namun, biasanya kipekan ini hanya dilakukan dengan kepala, dalam tarian ini telah dikembangkan dengan badan mengikuti arah kipekan kepala tersebut.
2. ***Nyegut*** : gerakan kepala mengangguk ke bawah.
3. ***Seledet*** : gerakan bola mata ke kanan atau kekiri.
4. ***Nelik*** : gerakan mata yang di besarkan dengan mengangkat kelopak mata.
5. ***Miteh Prabhu*** : gerakan kepala ke samping kanan atau ke kiri dengan di tarik ke belakang kemudian kembali ke tengah dengan ubun-ubun kepala sebagai sumber gerak.
6. ***Ngusuin Jenggot*** : gerakan tangan yang meraba jenggot.
7. ***Nepuk Bok*** : gerakan salah satu tangan berada di belakang kepala yang memegang rambut.
8. ***Ngunda*** : gerakan tangan

satu di atas dan satu berada sirang susu yang diikuti pandangan mata secara bergantian.

- 9 ***Metayungan*** : gerakan tangan yaitu gerakan seperti tangan orang yang sedang berjalan.
- 1) ***Malpal*** : gerakan kaki berjalan dengan tempo cepat dengan posisi kaki *pilak*.
- 1 ***Milpil*** : gerakan kaki menyilang ke kanan atau ke kiri secara bergantian.
- 1 ***Nyregseg/ngejer*** : gerakan kaki cepat lebih cepat dari pada gerak malpal.
- 1 ***Miles*** : tumit kaki kanan atau kiri diputar ke dalam.
- 1 ***Melingser*** : gerakan memutar ke kanan atau ke kiri dengan salah satu kaki sebagai tumpuan.
- 1 ***Nyogroh*** : gerakan seperti mencari sesuatu diakhiri dengan kipekan.
- 1) ***Nyeluk*** : gerak pengembangan dari gerak *nyambir* pada tari topeng.

Analisis Penyajian

Dalam penyajiannya, pementasan karya ini dilengkapi dengan tata lampu, pola lantai, musik iringan, dan kostum untuk memperkuat kualitas garapan tari *Cakra Byuha*.

Tempat Pertunjukan

Garapan ini dipentaskan di panggung Ksirarnawa *Art Center* Denpasar pada tanggal 14 Mei 2018 dengan menggunakan panggung *procenium*. Panggung *prosenium* terdiri dari bagian panggung dan bagian penonton yang hanya bisa disaksikan dari arah depan saja. Untuk menciptakan kesan atau suasana yang diinginkan dalam pertunjukannya, dimanfaatkan pencahayaan yang ditata dan diatur sedemikian rupa sebagai salah satu unsur ekstrinsik dalam seni pertunjukan.

Tata Rias dan Busana

Tata rias adalah elemen penting yang digunakan untuk mempertegas garis wajah pada saat diatas pentas sekaligus menunjukkan karakter penari dalam sajian karya seni tari maupun seni pertunjukan lainnya. Dalam karya tari kreasi *Cakra Byuha* menggunakan tata rias tari Bali pada umumnya untuk kebutuhan pentas yang ditambahkan *kumis* dan *kales* untuk mempertegas penggambaran karakter putra keras.

Kostum atau tata busana merupakan salah satu unsur terpenting dalam penyajian sebuah karya tari. Tata busana berfungsi sebagai penutup tubuh penari sekaligus untuk memperindah penampilan dan juga sebagai penentu karakter dari tarian tersebut. Tata busana biasanya memperhatikan nilai keindahan yang dapat memberikan gambaran karakter yang terdapat dalam suatu karya. Busana bertujuan untuk membantu agar mendapat suatu ciri atas pribadi peranan yang dibawakan oleh para pelaku. Pembuatan kostum atau busana dan tata rias tidak lepas dari proses garapan ini. Pembuatan kostum dari tari kreasi *Cakra Byuhaini* di dirancang oleh penata sendiri dan dalam hal ini digambar oleh I Kadek Sefyan Artawan S.Pd.,M.Si.

Sentuhan estetika dalam busana pada dasarnya memberikan kesan elegan, dan perlunya busana juga mampu mengenalkan tema yang diangkat. Kostum yang digunakan dalam tari kreasi ini adalah

busana kain dengan dominan warna hitam yang dipadukan dengan berbagai hiasan mote dan ukiran kulit yang diwarnai dengan prada yang diisi kaca dan tepi hias yang terbuat dari benang.

Properti

Properti merupakan unsur pendukung dalam sebuah karya tari untuk konsep yang akan ditunjukkan atau penggambaran sesuatu yang berhubungan dengan karya disimbolkan dengan sebuah properti. Secara umum properti dalam tari biasanya digunakan atau ditarikan dalam sebuah tarian yang menjadi simbol. Adapun properti yang penata gunakan dalam karya tari kreasi baru *Cakra Byuha* adalah sebuah pedang yang ujungnya berbentuk gerigi cakra terbuat dari kulit.

Musik Iringan

Musik iringan merupakan salah satu faktor penting dalam pertunjukan garapan seni tari. Hal ini dikarenakan musik tidak hanya sebagai penunjang, tetapi merupakan bagian tari yang tidak bisa dipisahkan. Selain itu musik juga berfungsi untuk memberi kesan pada garapan dan aksan-aksan pada suatu karya. Tari memang memiliki dinamika namun dalam tari dapat diperkuat dengan permainan ritme dan tempo yang dapat berjalan selaras. Disamping itu juga musik iringan dapat menimbulkan kesan yang kuat untuk menghidupkan suasana semangat dalam karya ini.

Garapan tari kreasi *Cakra Byuhaini* menggunakan satu barung Gong Kebyar, pemilihan instrumen ini tidak lain untuk mendukung suasana keagungan, keras, dan nuansa *kekebyaran* sebagai ciri khas dari karawitan Bali Utara dalam karya ini. Musik iringan ini ditata oleh I Made Wira Atmadi, S.Sn dengan pendukung karawitan dari sanggar seni "Manik Utara".

Adapun alat-alat yang digunakan untuk mengiringin tari kreasi baru *Cakra Byuhaini* adalah:

1. Sepasang kendang *lanang wadon*
2. Dua tungguh *ugal*
3. 4 tungguh *gangsapa pemade*
4. 4 tungguh *kantilan*
5. 1 tungguh *reong*
6. 2 tungguh *penyahcah*
7. 2 tungguh *jublag*
8. 2 tungguh *jegog*
9. *Gong (lanang wadon)*
10. *Kempul dan kempli*
11. *Petuk*
12. *Gecek*

7 buah *suling* Bali

SIMPULAN

Karya tari yang berjudul *Cakra Byuhamerupakan* garapan tari yang bersumber dari gerak tari tradisi yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan garapan, seperti pada gerak, kostum, maupun iringannya. Karya ini merupakan garapan dalam bentuk kreasi yang ditarikan berkelompok oleh 8 (delapan) orang penari laki-laki bertemakan kepahlawanan yang diwarnai dengan dinamika dan permainan pola lantai, tempo dan level. Garapan tari ini mengangkat formasi melingkar pasukan Korawa yang bernama *Cakra Byuha*. Dari hal tersebut ditransformasikan ke dalam sebuah garapan tari yang mengangkat keagungan dari cakra tersebut. Dalam proses pembentukan karya tari ini melalui beberapa tahapan. Menurut teori dalam buku *Mencipta Lewat Tari* yang diterjemahkan oleh Sumandiyo Hadi yaitu terdapat beberapa tahapan yang dilalui; tahap eksplorasi, improvisasi, dan forming sehingga menjadi sebuah bentuk karya tari.

Karya ini menggunakan gamelan Gong Kebyar untuk menambah kesan keagungan dengan durasi waktu 12 menit, yang ditampilkan di Panggung Ksirarnawa Art Center Denpasar.

SARAN

Melalui karya tari ini, dan disesuaikan dengan pengalaman selama penciptaannya, penata ingin menyampaikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Kepada generasi selanjutnya agar mempersiapkan diri lebih matang baik fisik maupun mental, karena tidak mudah untuk mencipta sebuah karya seni khususnya tari.
2. Walaupun karya tari ini sudah diuji dan dipentaskan, setidaknya ada masukan atau saran dari masyarakat dan seniman lainnya agar karya tari *Cakra Byuhaini* dapat lebih sempurna untuk kedepannya.

DAFTAR RUJUKAN

- Bandem, I Made. 1996. *Etmologi Tari Bali*. Denpasar: Diterbitkan atas kerjasama Forum Apresiasi Kebudayaan.
- Budianta, Melani. 1989. *Teori Kesusastraan* (terjemahan dari *Theory of Literature* oleh Rene Wellek & Austin Warren). Jakarta: PT Gramedia.
- Dharmita, Ida Pandita Mpu Siwa Budha Daksara. 2005. *Meditasi Adhyatmika : Tuntunan Praktis*. Surabaya: Paramita.
- Dibia, I Wayan. 1979. *Sinopsis Tari Bali*. Denpasar : Sanggar Tari Watu Renggong Denpasar.
- Djelantik, A. A. Made. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Murgiyanto, Sal. 1983. *Koreografi: Pengetahuan Dasar Komposisi*

- Tari*. Edisi Pertama. Jakarta: Proyek Pengadaan Buku Pendidikan Menengah Kejuruan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pendit, Nyoman.S. 2003. *Mahabharata*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rota, Ketut. 1981. *Istilah-Istilah Dalam Tarian Bali*. Denpasar: Akademi Seni Tari Indonesia, Denpasar.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R& D*. Bandung : Alfabeta.
- Sumandiyo, Hadi. Y. 2003. *Mencipta Lewat Tari* (terjemahan dari *Creating Through Dance* oleh Alm M, Hawkins). Yogyakarta: ISI Yogyakarta.