

**ABIMANYU WIGNA**  
**SKRIP KARYA SENI**



**OLEH :**

**KADEK SIDIK ARYAWAN**

**NIM: 2007.01.016**

**PROGRAM STUDI S-1 SENI TARI**  
**JURUSAN SENI TARI**  
**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN**  
**INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR**

**2011**

# **ABIMANYU WIGNA**

Skrip karya seni diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan untuk memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni (S1)

**OLEH :**

**KADEK SIDIK ARYAWAN**

**NIM: 2007.01.016**

**PROGRAM STUDI S-1 SENI TARI**

**JURUSAN SENI TARI**

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN**

**INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR**

**2011**

**ABIMANYU WIGNA**

**SKRIP KARYA SENI**

Diajukan guna melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat untuk  
mencapai Gelar Sarjana Seni (S1)

**MENYETUJUI:**

**PEMBIMBING I**

**PEMBIMBING II**

(A.A.A Kusuma Arini, SST.,M.Si)

(Ni Komang Sri Wahyuni, SST., M.Sn)

NIP.19470509 197503 2 001

NIP.19671215 199403 2 012

Skrip Karya Seni ini telah diuji dan dinyatakan sah oleh Panitia Ujian Akhir Sarjana (S1) Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar.

Pada :

Hari/Tanggal : Senin, 30 Mei 2011

Dekan : I Ketut Garwa, S.Sn., M.Sn (.....)  
NIP : 19681231 199603 1 007

Ketua : I Dewa Ketut Wicaksana, SSP.,M.Hum (.....)  
NIP : 19641231 199002 1 040

Dosen Penguji :

1. A.A.A. Kusuma Arini, SST.,M.Si (.....)  
NIP : 19470509 197503 2 001

2. I Made Kartawan, S.Sn., M.Si (.....)  
NIP : 19721010 200312 1 001

3. I Gusti Ngurah Sudibya, SST., M.Sn (.....)  
NIP : 19680813 199303 1 004

Disahkan pada tanggal :

Mengetahui :

Fakultas Seni Pertunjukan

Institut Seni Indonesia Denpasar

Dekan,

Jurusan Seni Tari

Ketua,

**I Ketut Garwa, S.Sn., M.Sn**  
**NIP. 19681231 199603 1 007**

**I Nyoman Cerita, SST.,M.FA**  
**NIP. 19611231 199103 1 008**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur dihadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa, karena atas berkat rahmatNya lah, akhirnya Skripsi Karya Seni Tari Kreasi yang berjudul **Abimanyu Wigna** ini telah dapat kami selesaikan tepat pada waktunya.

Skrip karya seni ini disajikan untuk memenuhi persyaratan dalam menempuh Ujian Akhir Sarjana (S1) di Institut Seni Indonesia Denpasar. Penulis menyadari sepenuhnya akan segala kekurangannya. Oleh karena itu, skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya bimbingan, bantuan atau partisipasi serta dorongan dari pihak lain, maka dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. I Wayan Rai S. MA, selaku Rektor di Lembaga Institut Seni Indonesia Denpasar.
2. Bapak I Ketut Garwa, S.Sn.,M.Sn selaku Dekan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar.
3. Bapak I Nyoman Cerita, SST.,M.FA selaku Ketua Jurusan Seni Tari.
4. Ibu Ni Nyoman Mulyati, SST.,M.Hum, selaku pembimbing akademik yang selalu memantau perkembangan akademik pada setiap semester serta selalu memberi dukungan hingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan di ISI Denpasar.
5. Ibu A.A.A Kusuma Arini, SST.,M.Si dan Ibu Ni Komang Sri Wahyuni, SST., M.Sn selaku pembimbing I dan II yang banyak memberikan masukan serta saran-saran sampai terwujudnya karya tari kreasi Abimanyu Wigna dan skrip karya ini.

6. I Ketut Kodi, SSP., M.Si, selaku dosen pedalangan ISI Denpasar yang telah membantu memberikan informasi tentang cerita dari garapan Abimanyu Wigna.
7. I Wayan Darya, S.Sn, yang telah bersedia menata musik karawitan untuk iringan Tari Kreasi Abimanyu Wigna.
8. I Ketut Budiarsa dan Ni Made Darsi selaku orang tua yang telah memberikan dorongan dengan semangat, baik susah maupun senang.
9. Para pendukung tari, karawitan dan segala pihak yang turut membantu, baik dari segi material maupun spiritual dalam proses penggarapan ini sehingga garapan ini dapat diwujudkan sesuai dengan rencana yang diinginkan.

Mengenai pemaparan Skrip Karya Tari ini memang sangat jauh dari sempurna, oleh sebab itu diharapkan saran serta kritik yang membangun agar dapat menghasilkan karya tari yang lebih baik.

Akhir kata, semoga Skrip Karya Tari ini dapat diterima, berguna, serta bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Denpasar, Mei 2011

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL .....	ix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Ide Garapan .....	3
1.3 Tujuan Garapan .....	4
1.4 Manfaat Garapan .....	5
1.5 Ruang Lingkup Garapan .....	6
BAB II KAJIAN SUMBER .....	8
2.1 Sumber Tertulis .....	8
2.2 Sumber Rekaman Audiovisual .....	10
2.3 Sumber wawancara .....	10
BAB III PROSES KREATIVITAS .....	12
3.1 Tahap Penjajagan(Eksplorasi) .....	12
3.2 Tahap Percobaan (Improvisasi).....	13
3.3 Tahap Pembentukan (Forming) .....	14
BAB IV WUJUD GARAPAN .....	17
4.1 Deskripsi Garapan .....	17
4.2 Analisis Pola Struktur.....	17
4.3 Analisis Estetika .....	18
4.3.1 Wujud atau Rupa .....	19
4.3.2 Bobot .....	19
4.3.3 Penampilan .....	20
4.4 Analisis Simbol .....	21
4.4.1 Gerak .....	21
4.4.2 Kostum .....	21
4.4.3 Tata Rias .....	21
4.4.4 Pola Lantai .....	22
4.5 Analisis Materi .....	22
4.5.1 Desain Koreografi .....	22
4.5.2 Materi Gerak.....	23
4.6 Analisis Penyajian atau Penampilan .....	24
4.6.1 Tempat Pertunjukkan.....	24
4.6.2 Kostum .....	39
4.6.3 Tata Rias Wajah .....	45
4.6.4 Properti .....	46
4.6.5 Musik Iringan Tari.....	47
BAB V PENUTUP.....	55
5.1 Simpulan.....	55
5.2 Saran-saran .....	55

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR INFORMAN

LAMPIRAN-LAMPIRAN

- Lampiran 1 Daftar Pendukung Tari Dan Karawitan
- Lampiran 2 Daftar Informan
- Lampiran 3 Daftar Susunan Panitia Pelaksana Ujian Akhir Institut Seni  
Indonesia Denpasar Tahun 2010/2011
- Lampiran 4 Foto-Foto Pementasan



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Denah Stage .....	25
Gambar 2 : Arah Hadap Penari .....	26
Gambar 3 : Foto Busana Tampak Depan .....	39
Gambar 4 : Foto Busana Tampak Samping .....	41
Gambar 5 : Foto Busana Tampak Belakang .....	43
Gambar 6 : Foto Tata Rias Wajah .....	45
Gambar 7 : Foto Properti.....	46

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Proses Kreativitas.....	16
Tabel 2 : Pola Lantai, Suasana, Tata Lampu dan Rangkaian Gerak .....	27

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia yang kaya akan keanekaragaman seni budaya, memiliki berbagai jenis tarian. Tari adalah salah satu cabang kesenian, merupakan bagian penting bagi kehidupan manusia, yang berkembang sangat subur di masyarakat. Lebih-lebih di pulau Bali, tari merupakan bagian penting dari kehidupan masyarakatnya yang telah diwarisi sejak zaman dahulu. Seni tari, khususnya tari Bali, memiliki karakteristik, struktur koreografi, nafas budaya, serta fungsi yang berbeda sebagai hasil olah cipta, rasa, dan karsa.

Bila diperhatikan tentang tari-tarian yang masih terpelihara dan berkembang sampai saat ini, jumlahnya cukup banyak dan beranekaragam jenisnya, serta mempunyai fungsi yang berbeda-beda pula. Perbedaan fungsi tari itu disebabkan oleh beberapa faktor agama dan adat istiadat.

Menyangkut skrip karya tari yang dibuat penggarap, jenis tari yang dipilih adalah tari tontonan. Di dalam tari tontonan ini berhubungan dengan tari kreasi, karena digarap dengan pola-pola tertentu agar dapat menimbulkan suatu keindahan. Tari kreasi memiliki ciri-ciri, yakni :

- Masih berpijak dari pola tradisi
- Mempunyai cara pengungkapan yang bebas
- Merupakan bentuk seni inovasi baru
- Bebas dari ikatan-ikatan ruang, waktu dan norma-norma yang ada pada budaya lama

- Menawarkan gagasan baru dan ungkapan artistik masa kini, menawarkan originalitas
- Perwujudan hasil kreativitas perorangan sehingga lebih mengutamakan nilai-nilai kebebasan individu (pencipta).<sup>1</sup>

Sudah jelas bahwa idealnya tari kreasi baru masih berpijak pada tradisi. Meskipun demikian hingga saat ini tari Bali, khususnya tari kreasi baru, masih menggunakan idiom-idiom kesenian tradisi. Oleh karena itu tari-tarian garapan baru ini menjadi pengembangan (pengulangan atau peniruan) kesenian tradisi yang sudah ada.<sup>2</sup>

Berdasarkan pernyataan di atas, maka penggarap berkeinginan untuk menggarap sebuah tari kreasi yang dalam penggarapannya terinspirasi dari pola tradisi, dengan esensi gerak putra keras, seperti Jauk, tari Baris, tari Topeng dan Pegambuhan yang diinovasikan ke dalam sebuah garapan tari kreasi baru bertemakan kepahlawanan yang berjudul *Abimanyu Wigna*. Dalam kamus bahasa jawa kuno kata *Wigna* ini berarti aral, rintangan, dan gangguan. Namun ada juga yang mengatakan bahwa *wigna* itu berarti celaka atau malapetaka. Berdasarkan arti kata tersebut di atas maka dapat dikatakan bahwa arti kata *Abimanyu Wigna* ini adalah malapetaka yang menimpa Abimanyu.

Pada garapan ini menyajikan sebuah kisah tentang Abimanyu, yang gagah berani, yang akan turun ke medan perang dengan usia yang masih sangat muda. Akhirnya Abimanyu terbunuh akibat dari kelicikan dan kecurangan pihak Korawa. Ada dua hal mendasar yang mendorong penggarap untuk memilih tokoh

---

<sup>1</sup> I Wayan Suharta. 2009. *Seni Pertunjukan Indonesia*. Denpasar : ISI, hal 57

<sup>2</sup> I Made Sugiarta. 2008. "*Senghit*" *Skrip Karya Tari untuk mencapai gelar sarjana S-1*. Denpasar: ISI, hal 1

Abimanyu untuk dijadikan tema sebuah garapan tari kreasi. Pertama, seseorang harus rela berkorban demi menegakkan kebenaran sekalipun harus mengorbankan nyawanya sendiri. Kedua ingin menampilkan sosok Abimanyu yang cerdas, tampan dan gagah berani.

Adapun pesan yang ingin disampaikan oleh penggarap dalam garapan tari kreasi baru *Abimanyu Wigna* ini adalah agar kita sebagai generasi muda memiliki sifat yang senantiasa berbakti kepada orang tua serta sikap rela berkorban demi bangsa dan negara.

Mengingat keseharian penggarap yang lebih sering menarikan tari putra keras, memotivasi garapan ini berbentuk tari kreasi *bebarisan*. Penggunaan cerita dalam sebuah garapan yang berpola tradisi memiliki arti yang sangat penting. Hal ini dilakukan agar dapat mempermudah memberikan karakteristik baik terhadap garapan maupun tokoh yang diperankan. Oleh sebab itu, penggarap tertarik dengan tokoh Abimanyu dalam cerita Mahabharata. Ketertarikan ini karena bertemakan kepahlawanan dan di dalamnya diceritakan bahwa Abimanyu merupakan putra Arjuna yang tampan dan gagah berani.

## **1.2 Ide Garapan**

Ide merupakan suatu pemikiran, konsepsi, atau pendapat, pandangan yang bisa dihayati dari cerita, lakon, lingkungan dan lain sebagainya.<sup>3</sup> Fenomena anak yang berbakti kepada orang tua serta memiliki sikap rela berkorban demi bangsa dan negara, jarang bisa kita temui di masyarakat. Terinspirasi dari fenomena tersebut, memotivasi penggarap mengangkat sosok anak yang gagah berani dan

---

<sup>3</sup> Eka Damayanati.2008. "Prawira Pralaya" *Skrip Karya Tari untuk mencapai gelar sarjana S-1*. Denpasar: ISI, hal 4

rela berkorban, ke dalam sebuah karya yang bertemakan kepahlawanan. Iringan tari yang digunakan dalam garapan tari kreasi ini adalah Gong Kebyar.

Terinspirasi dari hal tersebut di atas, muncul keinginan untuk mengangkat cerita Abimanyu pada saat perang Bharata Yudha dalam kitab Mahabharata. Sosok gagah berani dan rela berkorban dari tokoh Abimanyu yang merupakan putra dari Arjuna dengan Dewi Subadra.<sup>4</sup> Demi menunjukkan rasa baktinya kepada orang tua serta bangsa dan Negara, Abimanyu rela bertempur dengan cara masuk ke dalam *Cakrawyuha* melawan pasukan Korawa yang ada di dalam lingkaran *Cakrawyuha* tersebut. *Cakrawyuha* ini adalah suatu siasat perang.<sup>5</sup> Abimanyu sempat mengalahkan pasukan Korawa, namun kemudian ia tidak dapat keluar dari *Cakrawyuha* itu. Akhirnya Abimanyu pun tewas terbunuh ditangan para guru besar Korawa dengan jalan yang sangat licik dan curang dari pihak Korawa.

Garapan ini banyak mengandung nilai-nilai kepahlawanan dan sifat-sifat dasar kehidupan manusia, yakni bakti kepada orang tua dan negara, rela berkorban, berani membela bangsa dan Negara, walaupun masih berusia sangat belia. Semua sifat di atas tercermin pada Abimanyu.

### **1.3 Tujuan Garapan**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam garapan tari kreasi baru yang berjudul *Abimanyu Wigna* ini, yaitu:

---

<sup>4</sup> Kamala Subramaiaam. 2007. *Mahabharata* (diterjemahkan oleh IGA Dewi Paramita).Surabaya :Paramita Surabaya, p.566

<sup>5</sup> L. Mardi Warsito. 1981. *Kamus Bahasa Jawa Kuno*. Ende Flores : Nusa Indah, P.123

### 1.3.1 Tujuan Umum

- Memperkaya keberadaan tari kreasi, khususnya melalui tema-tema kepahlawanan yang bisa dijadikan cerminan oleh masyarakat.
- Melestarikan kesenian, khususnya tari kreasi dengan cara mengembangkan ide atau gagasan baru berdasarkan olah kreativitas yang menghasilkan suatu bentuk karya tari inovatif, yang berjudul *Abimanyu Wigna*.
- Melestarikan cerita dari epos Mahabharata yang diwujudkan dalam bentuk tari kreasi.

### 1.3.2 Tujuan Khusus

- Mencoba menerapkan ilmu yang diperoleh selama menempuh pendidikan di Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Mewujudkan garapan tari *Abimanyu Wigna* sebagai identitas diri melalui gerak maupun kemasan garapan seutuhnya.
- Mengungkapkan sosok anak yang *suputra* melalui tokoh Abimanyu ke dalam bentuk garapan kelompok berpola tradisi yang dikembangkan.

## 1.4 Manfaat Garapan

Manfaat yang diharapkan dalam garapan ini, ialah :

1. Membangkitkan daya kreativitas dan melatih ketrampilan dalam bidang seni, dengan mengekspresikan melalui gerak tari.
2. Melalui garapan ini, cerita serta tema yang diangkat dapat dijadikan pedoman serta cerminan di dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

## I.5 Ruang Lingkup

Garapan tari yang berjudul *Abimanyu Wigna* ini bertemakan kepahlawanan yang ditarikan oleh 5 orang penari putra. Ide garapan ini diangkat dari epos Mahabharata. Kisahnya berawal dari kepanikan Yudistira akan *Cakrawayuha* yang dibuat oleh Bhagawan Drona. Kepanikan Yudistira itu akhirnya dijawab oleh Abimanyu, putra Arjuna dan Dewi Subadra, yang masih sangat muda dan tampan. Abimanyu menyatakan siap untuk masuk ke dalam *Cakrawayuha* itu guna menolong Pandawa. Abimanyu pun dengan gagah berani masuk ke dalam *Cakrawayuha* itu. Abimanyu pun tidak dapat dikalahkan oleh siapapun, tetapi karena kelecikan dan kecurangan dari guru besar pihak Korawa, akhirnya Abimanyu pun terbunuh.<sup>6</sup>

Sesuai dengan batasan cerita di atas maka dalam penyajian tari kreasi ini dibagi menjadi beberapa bagian. Bagian yang satu dengan yang lain selalu memiliki keterkaitan. Keterkaitan ini akan diungkapkan melalui gerak tari yang penyajiannya masih berpijak pada tari tradisi Bali, baik dari segi penataan gerak, kostum dan lain sebagainya yang dipergunakan sebagai landasan untuk melangkah dalam penggarapan.

Untuk mempermudah merealisasikan konsep maupun ide-ide dalam garapan tari *Abimanyu Wigna*, maka garapan ini dituangkan ke dalam bentuk struktur garapan sebagai berikut.

---

<sup>6</sup> Kamala Subramaiam. 2007. *Mahabharata* (diterjemahkan oleh IGA Dewi Paramita).Surabaya :Paramita Surabaya, p.566



*Pengawit :*

Kelima penari *on stage*. Pada *pengawit* ini menggambarkan Abimanyu yang tampan dan gagah berani serta memiliki semangat jiwa muda yang bergelora.

*Pepeson :*

Menggambarkan tokoh Abimanyu yang gagah berani.

*Pengawak :*

Pada bagian ini mengisahkan kesiapan ataupun keberanian Abimanyu untuk masuk ke dalam *Cakrawyuha* yang dibuat oleh pasukan Korawa untuk melindungi Pandawa

*Pengecet :*

Pada bagian ini mengisahkan Abimanyu yang sedang latihan berperang.

*Pesiat :*

Pada bagian ini mengisahkan malapetaka yang menimpa Abimanyu, yakni Abimanyu terbunuh akibat dari kelicikan dan kecurangan yang dilakukan oleh petinggi pihak Korawa.

## **BAB II**

### **KAJIAN SUMBER**

Sebuah garapan karya seni selalu membutuhkan sumber-sumber karya. Untuk mewujudkan sebuah karya seni atau karya tulis diperlukan berbagai sumber yang digunakan sebagai pedoman, baik bersumber dari buku maupun sumber lainnya. Dalam penggarapan tari kreasi baru ini digunakan beberapa sumber diantaranya:

#### **2.1 Sumber Tertulis**

*Seni Pertunjukan Indonesia*, pada tahun 2009 karangan I Wayan Suharta, halaman 57 menyatakan mengenai ciri-ciri dari tari kreasi, yakni mempunyai pengungkapan yang bebas, merupakan bentuk seni inovasi baru. Dari buku inilah didapat mengenai ciri-ciri tari kreasi.

*“Senghit” Skrip Karya Tari untuk mencapai gelar sarjana S-1*, pada tahun 2008 oleh I Made Sugiharta, halaman 1 menyatakan mengenai idealnya tari kreasi baru sudah bebas atau lepas dari ikatan-ikatan dengan hukum dan patokan-patokan yang ada pada kesenian tradisi. Meskipun demikian hingga saat ini tari Bali, khususnya tari kreasi baru, masih menggunakan idiom-idiom kesenian tradisi. Oleh karena itu, tari-tarian garapan baru ini menjadi pengembangan (pengulangan atau peniruan) kesenian tradisi yang sudah ada. Dari buku inilah didapat mengenai tari kreasi baru.

*Mahabharata*, oleh Kamala Subramaiam, tahun 2007 yang diterjemahkan oleh IGA Paramita Dewi pada halaman 566, menyatakan mengenai kisah awal terbunuhnya Abimanyu. Berawal dari kepanikan Yudistira akan *Cakrawayuha*

yang dibuat oleh Bhagawan Drona. Kepanikan Yudistira itu akhirnya dijawab oleh Abimanyu, putra Arjuna dan Dewi Subadra, yang masih sangat muda dan tampan. Abimanyu menyatakan siap untuk masuk ke dalam *Cakrawyuha* itu guna menolong Pandawa. Abimanyu pun dengan gagah berani masuk ke dalam *Cakrawyuha* itu. Abimanyu pun tidak dapat dikalahkan oleh siapapun, tetapi karena kelicikan dan kecurangan dari guru besar pihak Korawa, akhirnya Abimanyu pun terbunuh. Cerita inilah yang dijadikan sumber utama dalam penggarapan karya tari ini.

*Ensiklopedi Wayang Indonesia*, penulis Senawangi penerbit Senawangi, Jakarta tahun 1999, pada halaman 45. Buku ini mnguraikan tentang lahirnya Abimanyu. Ada dua versi kelahiran Abimanyu. Abimanyu dikatakan tidak lahir dari rahim Dewi Subadra melainkan dari paha Bima. Namun versi ini terkesan agak mengada-ada. Versi lainnya menyatakan bahwa Abimanyu lahir dari rahim Dewi Subadra yang tumbuh menjadi pemuda yang tampan, pendiam, dan berilmu tinggi. Dari buku inilah didapat bagaimana karakter tokoh Abimanyu, supaya nantinya tidak ada kekeliruan dalam proses penggarapannya.

*Mencipta Lewat Tari*, oleh Y. Sumandiyo Hadi, ISI Yogyakarta 1990, (terjemahan dari *Creattng Through Dance*) ditulis oleh Alma M. Hawkin, Los Angeles University of California. Dalam buku ini diuraikan proses penciptaan atau proses menata sebuah tari melalui 3 tahapan, yaitu : proses *eksplorasi* (penjajagan), proses *improvisasi* (percobaan), dan *forming* (pembentukan). Dari dalam buku inilah didapat mengenai proses seorang koreografer untuk menciptakan suatu karya seni yang berkualitas melalui ketiga tahapan tersebut.

*Estetika Sebuah Pengantar*, oleh A.A.M. Djelantik, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, Bandung pada tahun 1999. Buku ini berisikan nilai-nilai estetika yang menjadi syarat utama untuk menentukan wujud dan bobot suatu karya seni. Dalam buku ini didapat bagaimana membuat suatu karya menjadi sesuatu yang bernilai logis, estetis, dan beretika sehingga mampu menghasilkan sebuah karya yang berbobot.

## **2.2 Sumber Rekaman Audio Visual**

Menonton juga dapat memberikan pengetahuan kepada penggarap dan memunculkan ide-ide baru yang nantinya dapat membantu penggarapan tari kreasi *Abimanyu Wigna*. Adapun audio visual yang ditonton ialah serial Mahabharata yang ditayangkan disalah satu stasiun televisi swasta yakni ANTV. Dari menonton tayangan ini penggarap mendapat gambaran mengenai tokoh Abimanyu. Selain itu penggarap juga menonton VCD Mahabharta volume 56 untuk mencari perbandingan cerita mengenai Abimanyu. Dari menonton VCD inilah penggarap mendapatkan inspirasi mengenai gambaran tokoh Abimanyu yang gagah berani.

## **2.3 Sumber Wawancara**

Selain sumber tertulis dan sumber rekaman audio visual juga dilakukan wawancara kepada salah satu seniman yang berasal dari Singapadu, yakni I Ketut Kodi. Setelah mengutarakan ide dan tema yang diangkat, beliau memberikan sebuah judul yakni *Abimanyu Wigna*. Menurut beliau, kata *Wigna* itu berarti celaka atau malapetaka. Dalam kamus bahasa Jawa Kuno menyebutkan bahwa *wigna* itu berarti aral, rintangan, dan gangguan.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> L. Mardi Warsito. 1981. *Kamus Bahasa Jawa Kuno*. Ende Flores : Nusa Indah, P.681

Konsultasi dengan I Wayan Sutirtha, S.Sn., M.Sn, Beliau menyarankan penekanan permainan level, desain gerak, pola lantai, agar terbentuk tari yang tidak membosankan. Dari saran itu, diusahakan untuk menciptakan terobosan baru atau inovasi dalam menyempurnakan bentuk garapan. Masukan tersebut memberikan suatu motivasi dalam berkeaktifitas.

Wawancara juga dilakukan dengan I Wayan Darya dari banjar Kebon, Singapadu, Sukawati, Gianyar yang memberikan saran mengenai gamelan yang sesuai dengan konsep yang akan digarap, sehingga diputuskan untuk memakai Gong Kebyar sebagai iringan karya tari, ini karena lebih memudahkan untuk mendukung suasana dan enerjik dari tokoh Abimanyu.

## **BAB III**

### **PROSES KREATIVITAS**

Mewujudkan suatu karya tari yang baru tentunya memerlukan proses dan kematangan konsep demi terwujudnya tema, judul, bentuk garapan, kostum, iringan, maupun properti yang digunakan. Dalam proses penggarapan, diperlukan langkah-langkah yang tepat untuk mewujudkan suatu karya yang maksimal. Langkah-langkah yang dilakukan penggarapan tari kreasi *Abimanyu Wigna* ini terdiri dari tiga tahapan proses kreativitas tari, yaitu tahap penjajagan (eksplorasi), percobaan (improvisasi), dan pembentukan (forming).<sup>8</sup>

#### **3.1 Tahap Penjajagan (Eksplorasi)**

Eksplorasi merupakan tahap awal dari penggarapan tari kreasi *Abimanyu Wigna*. Pada tahap ini dilakukan perenungan dan pencarian ide yang akan diangkat dalam pembuatan suatu karya seni. Setelah perenungan muncullah keinginan untuk mengangkat fenomena yang kini jarang ada di masyarakat, yakni sosok anak muda pemberani yang rela berkorban demi keluarga, bangsa, dan Negara. Sosok anak yang rela berkorban ini dikemas dalam tema kepahlawanan agar mempermudah penuangan ide garapan sesuai dengan suasana heroiknya.

Setelah mengikuti ujian kelas Koreografi semester VII, akhirnya dimantapkan *Abimanyu* yang sudah digarap, untuk dipakai sebagai garapan tugas akhir dengan judul *Abimanyu Wigna*. Pada tanggal 2 Januari 2011 diadakan ujian proposal, akhirnya proposal yang diajukan diterima dan kemudian ditugaskan untuk mulai merancang kegiatan, baik karya tari maupun tulisannya.

---

<sup>8</sup> Y. Sumandiyo Hadi. 1990. *Mencipta Lewat Tari (Terjemahan dari buku Alma M. Hawkins "Creating Trough Dance")* Institut Seni Indonesia Yogyakarta, halaman 26

Tahap penjajagan pun mulai dilakukan dengan melakukan pendekatan terhadap para pendukung, untuk meminta kesediaanya mendukung garapan ini. Pemilihan pendukung disesuaikan dengan postur tubuh, mencari pendukung yang memiliki kemampuan dasar tari yang kuat, memiliki kekuatan yang sama dengan penggarap, dan memiliki loyalitas yang tinggi, serta masih banyak lagi yang harus dipertimbangkan di dalam mencari pendukung garapan tari ini. Garapan tari *Abimanyu Wigna* ini memerlukan 5 (lima) orang penari putra termasuk penggarap.

Pada akhir bulan Oktober 2010, dilakukan konsultasi dengan penata musik iringan I Wayan Darya. Dalam pertemuan tersebut dibicarakan mengenai konsep karya *sekaa* penabuh (pemain gamelan) yang akan mendukung, serta gamelan yang akan digunakan. Di dalam perbincangan itu akhirnya disepakatilah bahwa gamelan yang mengiringi garapan tari kreasi ini adalah Gong Kebyar, yang didukung oleh *Sekaa* Semara Madhu, Singapadu-Gianyar.

### **3.2 Tahap Percobaan (improvisasi)**

Tahap kedua dari proses kreatifitas merupakan tahap penjajagan. Dalam tahap ini akan dilakukan percobaan untuk mendapatkan motif-motif gerak yang sesuai dengan ide garapan. Motif-motif gerak tersebut diambil dari pola-pola tradisi yang sudah ada kemudian diolah serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan penggarap. Kemudian dicari juga gerak-gerak yang bisa mencerminkan karakter tampan serta gagah berani agar penggambaran tentang tokoh Abimanyu menjadi jelas. Setelah ada motif-motif gerak kemudian dirangkai ke dalam frase gerak agar lebih mudah menuangkan kepada pendukung. Agar waktu lebih efisien, sebelum menuangkan gerak kepada pendukung, penggarap mencoba melakukan sendiri di kampus. Sebelum penuangan gerak, penggarap juga

memikirkan properti yang akan dipakai dalam mendukung garapan tari kreasi *Abimanyu Wigna* ini.

Setelah musik pengiring rampung dikerjakan oleh penata iringan, maka gerak yang telah ada dicoba disesuaikan dengan musik pengiring. Selain melakukan tahap percobaan pada karya tari, juga dilakukan proses bimbingan skrip yang nantinya menjelaskan secara deskriptif mengenai garapan tari *Abimanyu Wigna* ini.

### **3.3 Tahap Pembentukan (Forming)**

Tahap pembentukan ini merupakan tahap terakhir atau penyelesaian dari suatu proses penggarapan karya tari. Tahap ini dapat diartikan sebagai tahap penyempurnaan dari garapan. Penyesuaian gerak dengan musik sangat diperlukan agar menjadi satu kesatuan (*unity*) yang nantinya akan menghasilkan suatu keharmonisan dalam garapan ini. Gerak dan musik harus dihapal betul oleh pendukung tari, sehingga penjiwaan serta ekspresinya dapat dilakukan dengan baik. Begitu pula kekompakan gerak dan pola lantai sangat menentukan keutuhan dari garapan ini. Tahap pembentukan ini dilakukan dari bulan April hingga batas akhir waktu yang tersedia dan tidak lupa disesuaikan dengan kesibukan para pendukung. Selama proses pembentukan ada beberapa hambatan atau kesulitan yang dialami, yaitu :

- Sulitnya menetapkan jadwal latihan, karena masing-masing pendukung memiliki kesibukan yang berbeda.
- Pemain gamelan sulit dikumpulkan untuk latihan kompak, sehingga musik iringan yang seharusnya dapat diselesaikan dengan cepat menjadi tertunda.



- Banyaknya upacara keagamaan membuat latihan yang sudah direncanakan dan telah disepakati oleh pendukung diundur ke hari lain.

Berikut ini dapat dijabarkan atau digambarkan tabel rencana kegiatan untuk proses eksplorasi, improvisasi, dan forming tari kreasi *Abimanyu Wigna*.

**Tabel 1. Kegiatan Proses Kreativitas Karya Tari Kreasi Abimanyu Wigna**

Tahap-tahap kegiatan	Rencana Waktu Kegiatan																				
	Januari				Februari				Maret				April				Mei				
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5
Ujian Proposal																					
Tahap eksplorasi																					
Tahap improvisasi																					
Tahap forming																					

**Keterangan :**

= ujian proposal



= latihan padat ± 3 jam



= latihan ringan selama ± 1 jam



= latihan sedikit padat ± 2 jam

## **BAB IV**

### **WUJUD GARAPAN**

#### **4.1 Deskripsi Garapan**

*Abimanyu Wigna* merupakan tari kreasi baru yang ditarikan oleh 5 orang penari putra, bertemakan kepahlawanan, yang ceritanya diangkat dari Epos Mahabharata.

Garapan ini pada prinsipnya tetap berpola pada tradisi, akan tetapi telah dikembangkan atau diinovasikan baik dari segi perbendaharaan gerak dengan memadukan esensi gerak tari Baris, Jauk, Topeng dan Pegambuhan, maupun pola lantai, kostum dan properti yang digunakan.

Garapan ini ditata sedemikian rupa agar kelihatan indah dan dinamis, sehingga mudah dimengerti oleh penikmatnya. Durasi waktu garapan  $\pm$  12 menit dengan diiringi seperangkat gamelan Gong Kebyar.

#### **4.2 Analisis Pola Struktur**

Struktur atau susunan suatu karya seni menyangkut keseluruhan karya seni tersebut, meliputi peranan masing-masing bagian dari dalam keseluruhan.

Sehingga terdapat hubungan antara bagian-bagian dalam suatu karya seni

(Djelantik, 1999 : 41). Garapan ini memiliki struktur yakni :

*Pengawit :*

Kelima penari *on stage*. Pada *pengawit* ini menggambarkan Abimanyu yang tampan dan gagah berani serta memiliki semangat jiwa muda yang bergelora. Suasana : tenang.

*Pepeson :*

Menggambarkan tokoh Abimanyu yang gagah berani. Suasana : gembira.

*Pengawak :*

Pada bagian ini mengisahkan kesiapan ataupun keberanian Abimanyu untuk masuk ke dalam *Cakrawayuha* yang dibuat oleh pasukan Korawa untuk melindungi Pandawa. Suasana : tegang.

*Pengecet :*

Pada bagian ini mengisahkan Abimanyu yang sedang latihan berperang.

*Pesiat :*

Pada bagian ini mengisahkan malapetaka yang menimpa Abimanyu yakni Abimanyu terbunuh akibat dari kelicikan dan kecurangan yang dilakukan oleh guru besar pihak Korawa. Suasana : tegang lalu berubah menjadi sedih.

### **4.3 Analisis Estetika**

Dalam penggarapan sebuah tari, seorang seniman selalu memperhatikan nilai keindahan dalam garapannya. Pada umumnya apa yang kita sebut “indah” dapat menimbulkan rasa senang, rasa puas, rasa aman, nyaman, dan bahagia, dan bila perasaan itu sangat kuat, kita merasa terpaku, terharu, terpesona, serta menimbulkan keinginan untuk mengalami kembali perasaan itu walaupun sudah dinikmati berkali-kali.<sup>9</sup> Hal ini dilakukan agar penonton, yang menyaksikan pertunjukan tersebut mampu menikmati unsur-unsur keindahan yang terdapat di dalamnya. Menurut A.A.M Djelantik dalam bukunya yang berjudul *Estetika Sebuah Pengantar*, dinyatakan bahwa dalam setiap peristiwa kesenian dalam hal

---

<sup>9</sup> A.A.M. Djelantik, 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Jakarta : MSPI , halaman : 4

ini ialah garapan tari terdapat 3 (tiga) aspek yang mendasari keindahan, yakni wujud atau rupa, bobot atau isi, dan penampilan atau penyajian.

#### 4.3.1 Wujud atau Rupa

Wujud garapan tari *Abimanyu Wigna* terdiri dari bentuk dan struktur garapan. Garapan ini berbentuk tari kreasi yang ditarikan berkelompok. Struktur garapan ini memiliki unsur estetis yang berperan penting, yaitu keutuhan (*unity*), penonjolan (*dominance*), dan keseimbangan (*balance*). Keutuhan dari garapan *Abimanyu Wigna* dapat dilihat dari struktur garapan yang terdiri dari lima bagian, dan masing-masing bagian mempunyai hubungan yang relevan. Bagian *pepeson* menggambarkan tokoh Abimanyu yang gagah berani. Bagian *pengawak* mengisahkan kesiapan ataupun keberanian Abimanyu untuk masuk ke dalam *Cakrawayuha* yang dibuat oleh pasukan Korawa. Bagian *pengecet* mengisahkan Abimanyu yang sedang latihan berperang. Kemudian dilanjutkan pada bagian *pesiat* mengisahkan malapetaka yang menimpa Abimanyu yakni Abimanyu terbunuh akibat dari kelicikan dan kecurangan yang dilakukan oleh guru besar pihak Korawa.

#### 4.3.2 Bobot

Unsur yang sangat penting dalam menilai bobot kesenian dapat dilihat dari cara penyampaiannya atau “komunikasi”, karena maksud atau makna dari suatu karya seni itu tidak akan sampai pada si penikmat bila komunikasinya kurang. Isi dari suatu garapan tari bukan hanya apa yang semata-mata dilihat di dalamnya, akan tetapi meliputi apa yang dirasakan dan apa yang dihayati dari isi itu. Aspek utama dari bobot yakni suasana, gagasan dan pesan.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Ibid, halaman 18

Suasana yang ditampilkan dalam garapan ini terdapat di setiap bagian dari struktur garapan. Pada saat Abimanyu memasuki lingkaran *Cakrawayuha* ditekankan suasana tegang. Suasana gembira dan agung pada bagian *pepeson* yakni pada saat menggambarkan keagungan Abimanyu. Suasana panik dan tegang ditekankan pada saat kepanikan Yudhistira akan *Cakrawayuha* yang dibuat oleh pasukan korawa dan pada saat Abimanyu menyatakan siap untuk turun ke medan perang. Suasana tegang ditekankan pada saat perang yakni pada saat Abimanyu dicurangi oleh petinggi Korawa yang dipertegas dengan tata cahaya.

Ide atau gagasan garapan ini bersumber dari epos Mahabharata dengan tema kepahlawanan yang menekankan sifat berani dan rela berkorban yang dimiliki oleh Abimanyu. Adapun pesan yang ingin disampaikan oleh penggarap dalam garapan tari kreasi baru *Abimanyu Wigna* ini adalah agar kita sebagai generasi muda memiliki sifat yang berbakti kepada orang tua serta sikap rela berkorban demi bangsa dan negara.

#### 4.3.3 Penampilan

Penampilan yang dimaksud di sini adalah penyajian. Bagaimana karya seni itu disajikan kepada sang pengamat, penonton atau khalayak lainnya. Di dalam penampilan ada 3 (tiga) unsur yang berperan, yakni bakat, ketrampilan dan sarana.<sup>11</sup> Bakat dan ketrampilan merupakan hal yang terpenting dalam suksesnya suatu garapan dengan tema pola kelompok, bakat dan ketrampilan penari harus setara. Untuk itu harus dilakukan seleksi dan latihan secara berulang-ulang untuk mencapai hasil yang maksimal. Mengenai sarana yang digunakan adalah *lighting*, layar, dan properti berupa pedang dan panah. Secara utuh garapan ini akan

---

<sup>11</sup> *ibid*, halaman :18

dilaksanakan pada ujian akhir yang bertempat di Gedung Natya Mandala ISI Denpasar pada tanggal 25 Mei 2011.

#### **4.4 Analisis Simbol**

Supaya penonton lebih mudah memahami maksud atau pesan yang akan diungkapkan dalam garapan ini, maka akan disampaikan beberapa simbol-simbol, seperti gerak, kostum, tata rias dan pola lantai.

##### **4.4.1 Gerak**

Garapan *Abimanyu Wigna* menggunakan beberapa gerak yang memiliki makna tertentu yang dapat dijadikan simbol gerak. Untuk menunjukkan keenerjikan serta keberanian Abimanyu ditandai dengan gerak-gerak yang tegas dan bergetar didukung dengan irama musik yang banyak mengandung aksen. Teknik angkat (*lifting*) yang dilakukan seorang penari yang menyimbolkan keagungan Abimanyu. Selanjutnya gerakan yang berpindah-pindah menyimbolkan kelincahan dan keenerjikan Abimanyu.

##### **4.4.2 Kostum**

Kostum yang digunakan antara lain *gelungan* dengan rambut terurai, disertai *petitis* dan *garuda mungkur* yang menyimbolkan bahwa tokoh Abimanyu memiliki ketampanan sekaligus keagungan. Mengenai penggunaan warna kostum tari *Abimanyu Wigna* ini digunakan warna dasar merah yang berarti agresif, keras serta dipadukan warna lain yaitu emas dan silver untuk mendukung karakter Abimanyu tersebut.

##### **4.4.3 Tata Rias**

Tata rias yang dipergunakan adalah tata rias putra keras yang ditujukan dengan memakai kumis dan jenggot. Hal ini sebagai simbol bahwa Abimanyu

adalah seorang pemuda yang baru beranjak dewasa berkarakter yang enerjik dan lincah.

#### 4.4.4 Pola Lantai

Jika diamati pola lantainya, dapat dilihat dari garis-garis yang dihasilkan. Pola lantai berkelompok menunjukkan persatuan. Garis diagonal menyimbolkan kelincahan. Garis *zig-zag* menyimbolkan gairah dan semangat. Garis vertikal menyimbolkan keseimbangan dan kekuatan. Garis horisontal menyimbolkan ketenangan dan kedamaian, garis melingkar menyimbolkan keakraban dan perdamaian, serta garis menyudut menyimbolkan kejantanan dan keberanian.

### 4.5 Analisis Materi

Terwujudnya garapan tari kreasi *Abimanyu Wigna* didukung oleh materi yang ada. Materi yang digunakan dalam garapan ini berupa desain koreografi dan materi gerak. Adapun uraiannya sebagai berikut :

#### 4.5.1 Desain Koreografi

Di dalam koreografi kelompok terdapat lima elemen-elemen dasar, yakni : *unison, balance, canon, alternate dan broken*.<sup>12</sup>

Pada garapan tari kreasi *Abimanyu Wigna* ini menggunakan desain garapan seperti berikut :

1. Desain rampak (*unison*) : desain gerak secara bersama yang dilakukan penari untuk memberikan kesan teratur pada garapan. Hampir keseluruhan dari garapan ini menggunakan desain unison, hanya saja yang membedakan adalah permainan level.

---

<sup>12</sup> Soedarsono, 1975. *Komposisi tari Elemen-elemen Dasar*, terjemahan dari *Dance Composition : the Basic Element* oleh LA MERI, Yogyakarta, P. 82-89



2. Desain bergantian (*canon*) : merupakan desain setiap penari melakukan gerakan secara bergantian, saling susul menyusul, dan desain ini digunakan pada *pepeson* dan *pengawak*.
3. Desain Balance (*berimbang*) : merupakan desain yang posisi penari di bagi menjadi dua kelompok.
4. Desain Alternate : merupakan desain dengan gerakan yang berbeda dalam hitungan yang sama.
5. Desain Broken : merupakan desain yang tidak beraturan, terdapat pada bagian *pesiat*.

#### 4.5.2 Materi Gerak

Tari *Abimanyu Wigna* merupakan tari kreasi yang dalam penggarapannya masih bertitik tolak dari materi tradisi yang diinovasikan dengan kreativitas tinggi. Materi tradisi yang dimaksud adalah esensi gerak dari tari Bebarisan, Petopengan, Jauk dan Pegambuhan.

Motif-motif gerak pada garapan *Abimanyu Wigna* ini secara umum dapat digambarkan sebagai berikut :

- *Seledet* : gerakan mata ke kiri atau ke kanan dengan mata mendelik.
- *Ngeed* : posisi badan dengan level rendah atau lutut ditekuk.
- *Nyregseg* : gerakan berjalan dengan kaki jinjit dalam tempo yang cepat dan posisi rendah.
- *Ngelangsut* : gerakan menghadap ke depan atau ke belakang yang seketika berbalik ke depan atau ke belakang dengan salah satu kaki di angkat.
- *Mentang* : gerakan tangan direntangkan baik kiri maupun kanan atau kedua-duanya.

- *Agem*: sikap pokok berdiri yang sesuai dengan karakter tari yang dibawakan dan merupakan pose yang terpadu dan dominan dalam suatu gerak tari Bali. Dimana posisi tangan kanan sejajar dengan mata dan tangan kiri sejajar dengan mata. *Agem* ada dua yaitu *agem kanan* dan *agem kiri*.
- *Jongkok Kadean* : sesuai dengan namanya pose tersebut digunakan dalam tari *kade-kadean* dalam *Pegambuhan*. Posisi dalam *kadean* jongkok dengan telapak kaki *sirang pada*, lutut mengarah ke sudut kanan dan kiri depan. Pantat diangkat dan posisi tangan *sepat pala*. Namun dalam tari *Abimanyu Wigna* posisi tangan *ngagem*.
- *Malpal* : gerakan kaki bergerak dengan tempo yang cepat dan tepat secara bergantian.

#### 4.6 Analisis Penyajian Atau Penampilan

Penyajian merupakan tahap akhir dalam garapan tari *Abimanyu Wigna*. Penyajian atau penampilan tersebut meliputi tempat pertunjukan, busana, properti, tata rias wajah, musik iringan tari.

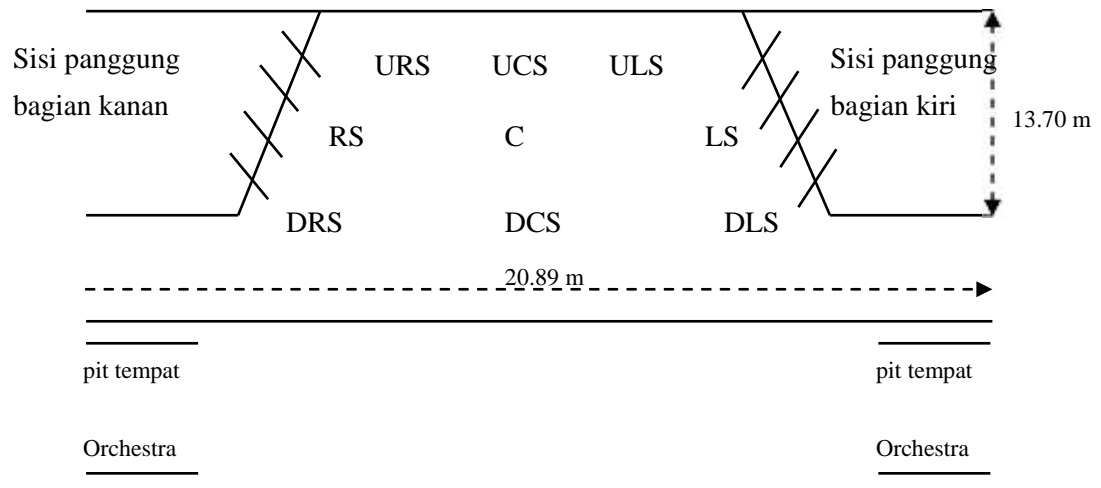
##### 4.6.1 Tempat Pertunjukan

Garapan tari kreasi *Abimanyu Wigna* dipentaskan dan disajikan di panggung *procenium* Gedung Natya Mandala ISI Denpasar pada hari Rabu, 25 Mei 2011.

Berikut adalah gambaran panggung *procenium* Gedung Natya Mandala ISI Denpasar, yang dilengkapi dengan ruang lantai, serta arah hadap penari, sesuai dengan sistem yang dikembangkan oleh La Mery dalam buku *Dance Composition the Basic Elemen*, yang diterjemahkan oleh Sodarsono dalam buku *Komposisi Tari dan Elemen-elemen Dasar*.

**Gambar 1 :Denah Stage**

Panggung bagian belakang

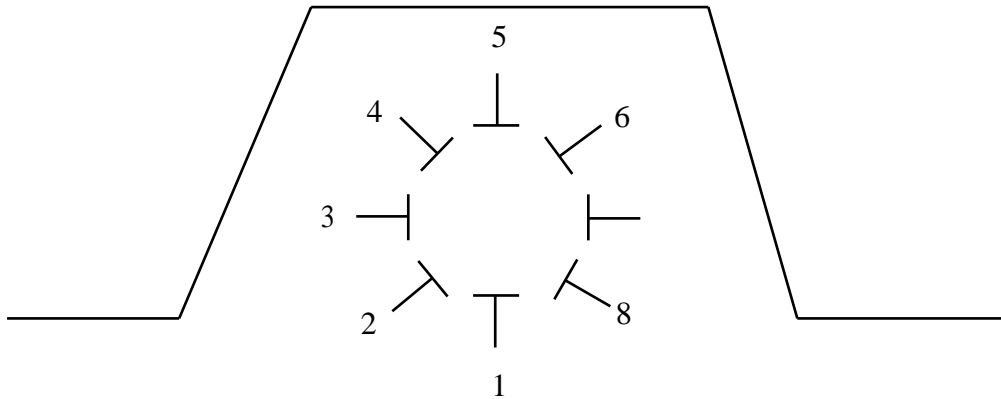


Auditorium (Penonton)

Keterangan :

C	= <i>Centre Stage</i>	(pusat panggung)
LS	= <i>Left Stage</i>	(kiri panggung)
RS	= <i>Right Stage</i>	(kanan panggung)
URS	= <i>Up Right Stage</i>	(pojok kanan belakang panggung)
UCS	= <i>Up Centre Stage</i>	(bagian belakang pusat panggung)
ULS	= <i>Up Left Stage</i>	(pojok kiri belakang panggung)
DRS	= <i>Down Right Stage</i>	(pojok kanan depan panggung)
DCS	= <i>Down Centre Stage</i>	(bagian depan pusat panggung)
DLS	= <i>Down Left Stage</i>	(pojok kiri depan panggung)

**Gambar 2 : Arah Hadap Penari**



Keterangan :

1. : Penari menghadap ke depan *stage*
2. : Penari menghadap ke diagonal kanan depan *stage*
3. : Penari menghadap ke kanan *stage*
4. : Penari menghadap ke diagonal kanan belakang *stage*
5. : Penari menghadap ke belakang *stage*
6. : Penari menghadap ke diagonal kiri belakang *stage*
7. : Penari menghadap ke kiri *stage*
8. : Penari menghadap ke diagonal kiri depan *stage*

Lintas perpindahan :

-----➔ = lintasan penari ke segala arah penari

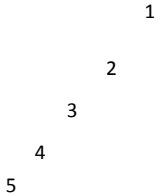
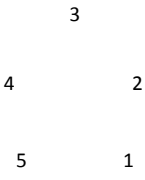
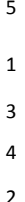
===== = layar warna hitam

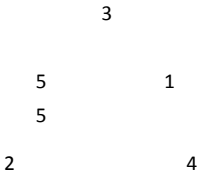
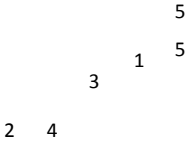
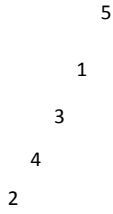
⊖ = arah perputaran

Berikut adalah tabel pola lantai, tata lampu dan latar pada Tari Kreasi

*Abimanyu Wigna :*

No	Pola Lantai	Tata Lampu, Suasana dan Latar	Keterangan
1	1 2 3 4 5	Menggambarkan keagungan Abimanyu Suasana : Agung Layar : putih Lighting : remang-remang, hidup secara perlahan-lahan	Semua penari <i>on stage</i> membentuk garis horisontal dengan gerakan rampak yang menggambarkan keagungan, keenerjikan dan ketampanan Abimanyu dengan gerakan kaki ditaruh ke belakang bersamaan dengan diangkatnya tangan kiri ke atas
2	5 1 3 4 2	Menggambarkan keagungan Abimanyu Suasana : Agung Lighting : Spot	Penari 3 diangkat oleh penari 5,1,4,2 yang menggambarkan keagungan Abimanyu
3	5 1 3 4 2	Menggambarkan kelincahan Abimanyu Suasana : gembira dan tenang Lighting : general $\pm$ 100%	Semua penari melakukan gerakan rampak dengan posisi agem kanan, seledet, kipek. Lalu dilanjutkan dengan gerakan pada level rendah kemudian semua penari bergerak mencari posisi diagonal

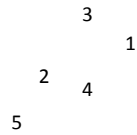
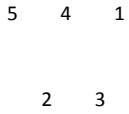
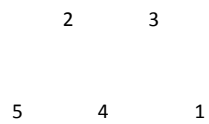
No	Pola Lantai	Tata Lampu, Suasana dan Latar	Keterangan
4		Idem	Semua penari bergerak secara serempak perlahan-lahan, dengan posisi tangan kanan di depan dada dan tangan kiri di belakang punggung
5		Idem	Semua penari melakukan gerakan rampak dengan posisi lingkaran. Penari 1 dan 4 bertukar posisi, penari 5 dan 2 bertukar posisi, penari 3 maju ke tengah-tengah, semua dalam posisi level rendah. Semua penari melakukan gerakan mengangkat kepala, lalu perlahan-lahan bangun disertai dengan hentakan kaki
6		Idem	Semua penari membentuk garis vertikal. Penari 2,3,5 rebah badan ke kiri, disertai dengan gerakan <i>ngotes</i> rambut. Sebaliknya pada penari 1 dan 4.

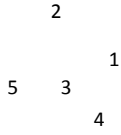
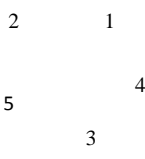
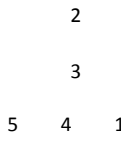
No	Pola Lantai	Tata Lampu, Suasana dan Latar	Keterangan
7		Idem	Semua penari melakukan gerakan rampak, dimana tangan kiri diangkat perlahan-lahan keatas serta tangan kanan seolah-olah seperti membentuk sebuah lingkaran
8		Idem	Masih melakukan gerakan rampak dengan gerakan <i>nyeregseg, tanjek</i> kaki kanan yang menggambarkan kelincahan Abimanyu
9		Idem	Arah hadap ke belakang dengan posisi level tinggi, kedua tangan disilang di pojok kiri atas, kemudian level rendah secara bersamaan

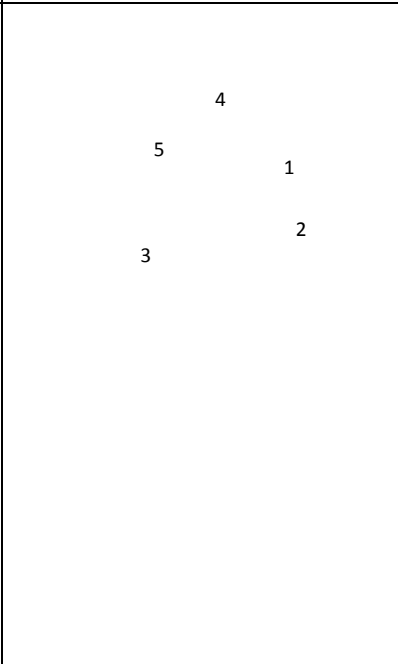
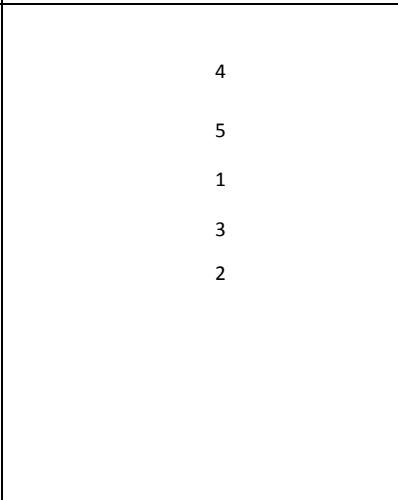
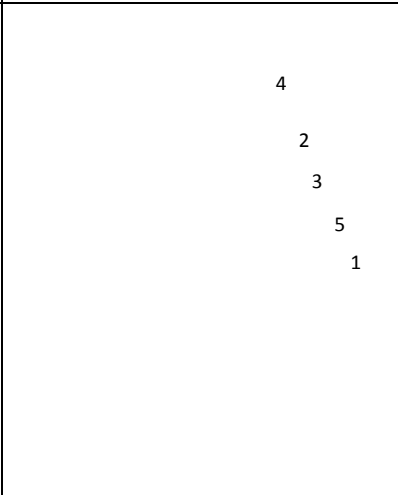
No	Pola Lantai	Tata Lampu, Suasana dan Latar	Keterangan
10	Pengawak :  2 4 3 1 5	Idem	Kelima penari menghadap ke belakang lalu berputar ke arah depan sambil melakukan gerakan <i>metayungan</i> , ke posisi berikutnya
11	2 4 3 1 5	Idem	Kelima penari melakukan gerakan rampak, dengan mengangkat kaki kanan, mundur kanan, kembali posisi agem kanan
12	2 4 15 3	Idem	Penari 5 naik ke penari 1, penari 2 naik ke penari 4, menggambarkan keenerjikan Abimanyu. Dengan gerakan penari 1 dan 4 bergerak <i>censer</i> depan dengan posisi agem tengah.



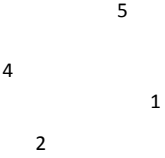
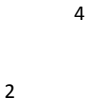

No	Pola Lantai	Tata Lampu, Suasana dan Latar	Keterangan
13	<p style="text-align: center;">1 3 4 2 5</p>	Idem	Semua penari menghadap ke belakang. Penari 5, 2, 4 dan 3 loncat ke arah luar masing-masing secara berlawanan, kemudian diakhiri dengan <i>jongkok kadean</i> . Sedangkan penari 1, berputar menghadap ke depan
14	<p style="text-align: center;">4     3  1  5             2</p>	Menggambarkan kepanikan Yudistira akan <i>Cakrawyuha</i> yang dibuat oleh pasukan Korawa Suasana : tegang Layar : hitam Lighting : spot	Penari 5, 2, 4 dan 3 berpose <i>jongkok kadean</i> , posisi salah satu tangan bertumpu pada lutut, kemudian <i>mekipekan</i> setelah melakukan interaksi dengan penari 1 yang bergerak improvisasi
15	<p style="text-align: center;">4  5             2  1     3</p>	Menggambarkan Abimanyu yang menjawab kepanikan Yudistira untuk siap masuk ke <i>Cakrawyuha</i> . Suasana : tegang Lighting : spot	Penari 5 dan 2 mundur ke belakang dengan gerakan <i>nyeregseg</i> . Penari 3 maju, menghadap ke penari 1 dengan berjalan <i>jongkok kadean</i> .

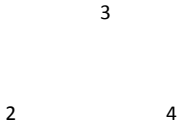

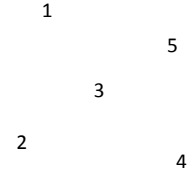
No	Pola Lantai	Tata Lampu, Suasana dan Latar	Keterangan
16		Menggambarkan kesiapan Abimanyu untuk berperang Suasana : tegang Lighting : general $\pm 50\%$	Penari 2 dan 3 naik ke penari 5, 4, 1 dengan posisi tangan membentang, disertai dengan <i>mekipekan</i> dan <i>censer</i> perlahan-lahan ke arah depan, membentuk posisi berikutnya
17		Idem	Penari 2 dan 3 lompat ke depan dengan posisi level rendah, sedangkan posisi tangan <i>Agem tengah</i> . Penari 5, 4, 1 dalam posisi level sedang dengan tangan mengepal di pinggang, kemudian membentuk posisi berikutnya
18	Pengecet : 	Menggambarkan latihan perang yang dilakukan Abimanyu Suasana : gembira dan tegang Lighting : general merah Layar : hitam	Semua penari menghadap ke samping kiri, melakukan gerakan mengambil pedang secara perlahan dengan badan bergetar, lalu lompat ke depan

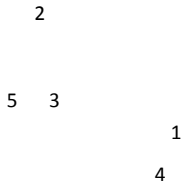
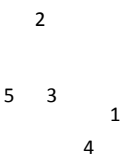

No	Pola Lantai	Tata Lampu, Suasana dan Latar	Keterangan
19	 <p style="text-align: center;">2 1 5 3 4</p>	Idem	Semua penari hadap ke pojok depan penari 5, 4, 1 dan 2 <i>jongkok kadean</i> sambil mengangkat pedang ke atas sedangkan penari 3, posisi level sedang mengangkat pedang ke atas, kemudian membentuk posisi berikutnya
20	 <p style="text-align: center;">2 1 4 5 3</p>	Idem	Disini dilakukan gerakan memutar dengan <i>nyregseg</i> dan membawa panah yang menggambarkan <i>cakrawyuha</i>
21	 <p style="text-align: center;">2 3 5 4 1</p>	Idem	Di sini dilakukan gerakan bergantian. Dimana penari 4 bergerak terlebih dahulu dengan gerakan loncat di tempat, memainkan pedang. Kemudian dilanjutkan dengan penari 2 dan 3 disertai dengan jalan ke depan. Lalu penari 5 dan 1 dengan gerakan sama.

No	Pola Lantai	Tata Lampu, Suasana dan Latar	Keterangan
22		Idem	Semua penari membentuk sebuah lingkaran dengan arah hadap ke tengah, pandangan ke atas melihat ujung pedang yang juga diangkat ke atas. Dimana di sini pedang berganti menjadi panah
23		Idem	Penari melakukan gerakan memanah dengan arah hadap pojok depan masing-masing. Dilanjutkan ke posisi berikutnya
24		Idem	Penari bergerak <i>nyeregseg</i> ke sebelah kiri panggung dengan arah hadap penari ke depan. Penari 3 keluar <i>stage</i> .

No	Pola Lantai	Tata Lampu, Suasana dan Latar	Keterangan
25	Pesiat :  <div style="text-align: center;">             4              2              5    1           </div>	Menggambarkan perang antara pasukan Korawa & Pandawa Suasana : Tegang Lighting : Merah Layar : Hitam	Semua penari melakukan <i>jongkok</i> <i>kadean</i> dengan mengangkat pedang ke atas, dilanjutkan ke posisi berikut
26	<div style="text-align: center;">             4              1              5              2           </div>	Idem	Penari melakukan gerakan perang Penari 1 dan 2 menangkis sambil <i>jongkok kadean</i> , penari 4 dan 5 menusuk dengan level sedang
27	<div style="text-align: center;">             2              1            5              4           </div>	Idem	Penari 4 ditarik oleh penari 1, sedangkan penari 2 ditarik oleh penari 5, masing- masing dibawa ke <i>centre stage</i> dengan gerakan <i>nyeregseg</i>

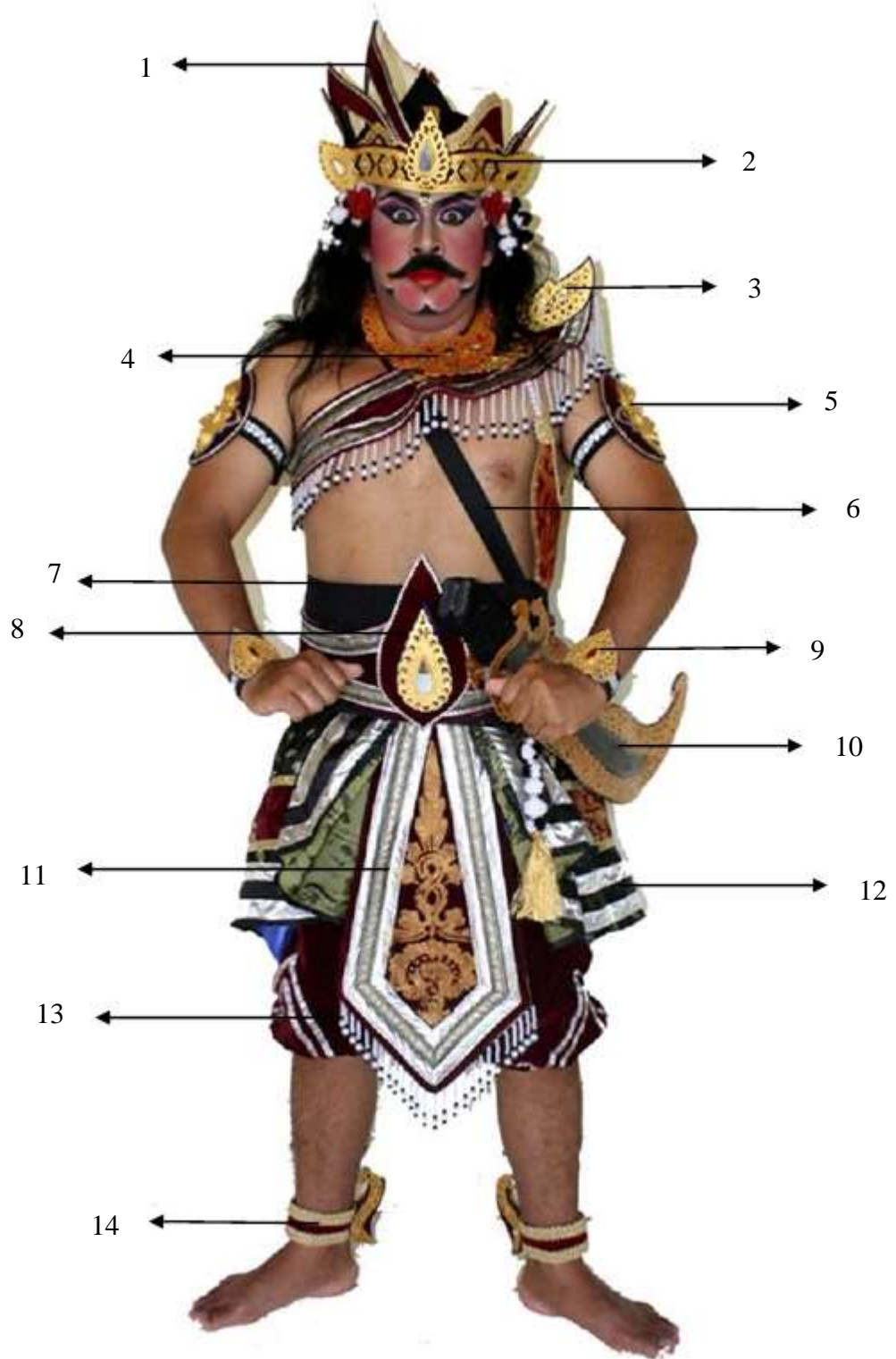
No	Pola Lantai	Tata Lampu, Suasana dan Latar	Keterangan
28		Idem	Layar hitam turun, penari 5 dan 1 masuk ke ruang sebelah kiri. Penari 4 dan 2 posisi level rendah, perlahan-lahan bangun dengan kaki kanan maju, tangan ke belakang lalu loncat ke arah belakang.
29		Idem	Penari melakukan gerakan bergantian dengan gerak menusuk sambil membentangkan pedang dengan posisi level sedang. Kemudian ke luar stage.
30		Idem	Penari 1 dan 5 berhadap-hadap sambil memanah lalu bentuk posisi dan keluar stage.

No	Pola Lantai	Tata Lampu, Suasana dan Latar	Keterangan
31		<p>Menggambarkan Abimanyu yang siap masuk ke dalam <i>cakrawayuha</i></p> <p>Suasana : tegang</p> <p>Lighting : Stroke + merah</p> <p>Layar : hitam</p>	<p>Penari 3 diatas trap dengan melakukan gerakan membentangkan tangan secara vertikal, kemudian penari 2 dan 4 juga naik ke atas trap sambil menyerang penari 3.</p>
32		<p>Idem</p>	<p>Penari 3 mengeluarkan panah, penari 2, 4 berguling lalu mengarahkan pedang ke penari 3 sedangkan penari 1 dan 5 memanah dalam posisi <i>jongkok kadean</i>, kemudian panah yang dibawa oleh penari 3 berubah menjadi pedang.</p>
33		<p>Idem</p>	<p>Penari 1, 2, 4, 5 bergerak dalam posisi <i>jongkok kadean</i>, mengarahkan pedang ke penari 3. Penari 1, 4 loncat sambil membentangkan pedang ke arah penari 3.</p>

No	Pola Lantai	Tata Lampu, Suasana dan Latar	Keterangan
34		Idem	Penari 3 membentangkan kedua tangan ditusuk oleh penari 2 dan 5 dalam posisi level rendah. Penari 1 dan 4 diam, kemudian dilanjutkan ke posisi berikutnya.
35		Idem	Penari 3 diangkat oleh penari 1, 2, 4, 5 lalu dibawa ke <i>centre stage</i>
36		Menggambarkan Abimanyu telah terbunuh oleh pasukan petinggi korawa. Suasana : tegang kemudian sedih Lighting : spot	Ending Penari 1, 4 dan 5 menendang dan menusuk penari 3 yang membentangkan tangan. Penari 2 menyangga penari 3



## 4.6.2 Kostum

Gambar 3 : Foto Kostum tari **Abimanyu Wigna** tampak depan

Keterangan :

1. *Gelungan*
2. *Petitis*
3. *Sesimping*
4. *Badong*
5. *Gelang kana atas*
6. *Penekes dada*
7. *Sabuk satgen*
8. *Pending*
9. *Gelang kana bawah*
10. *Saung pedang*
11. *Kancut*
12. *Kain /kamen*
13. *Celana*
14. *Gelang kaki*

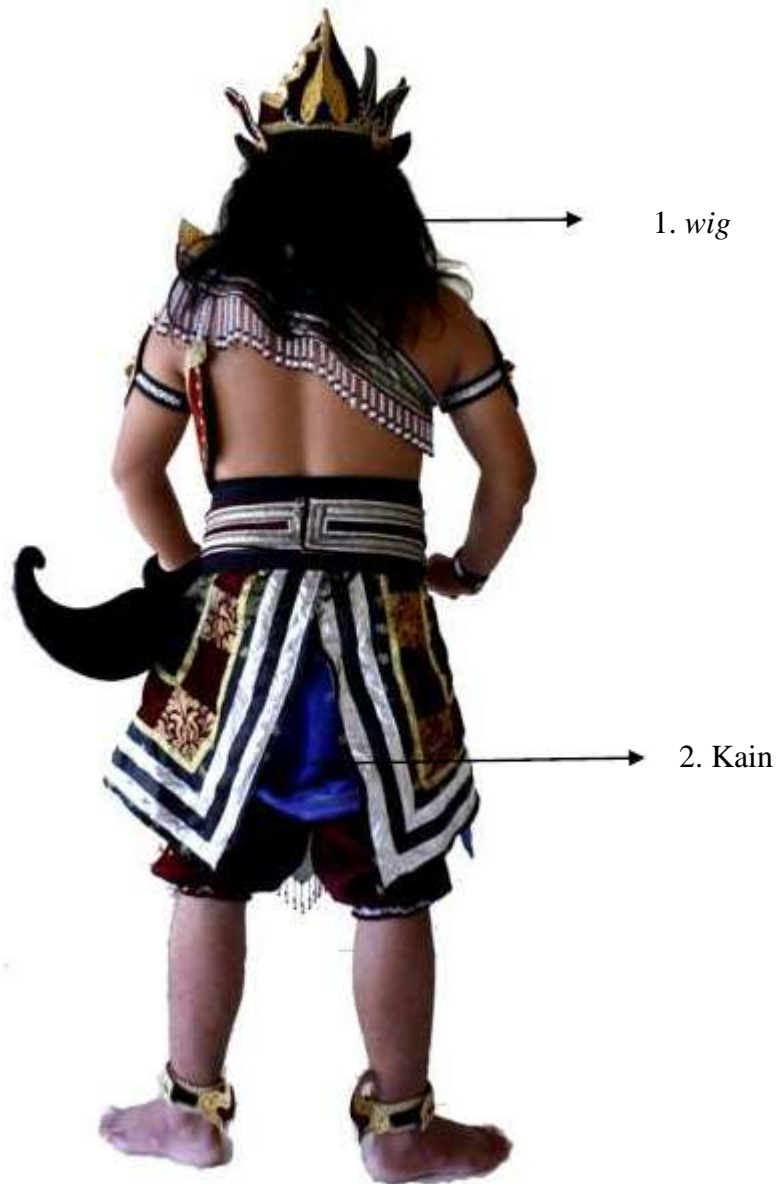
Gambar 4 : Foto Kostum tari **Abimanyu Wigna** tampak samping



Keterangan :

1. *Garuda Mungkur*
2. *Wig*
3. *Bunga kuping*
4. *Gelang Kana atas*
5. *Gelang Kana bawah*
6. *Saung pedang*

Gambar 5 : Foto Kostum tari **Abimanyu Wigna** tampak belakang



- *Gelungan* : hiasan kepala yang terbuat dari spons.
- *Petitis* : bagian dari *gelungan* yang letaknya di depan berfungsi untuk menyeimbangkan gelungan.
- *Garuda mungkur* : garuda yang artinya burung, pungkur yang artinya belakang. Jadi *garuda mungkur* artinya *karang guak* yang letaknya dibelakang gelungan.
- *Badong* : hiasan yang melingkar pada leher dan menutupi bapang dan sesimpingan.
- *Penekes dada* : hiasan yang berada di bawah dada.
- *Sesimping* : hiasan yang digunakan dari leher sampai bahu, memiliki fungsi sebagai baju, namun di sini tidak seluruh anggota badan ditutupi.
- *Pending* : hiasan ikat pinggang.
- *Sabuk stagen* : berfungsi untuk mengikat kain agar tidak lepas.
- *Celana* : memiliki panjang hingga bawah lutut dengan warna *merah maroon*.
- *Kain* atau juga disebut *kamen*.
- *Kancut* : kain yang berbentuk lancip. Dalam kostum tari Abimanyu Wigna ini dihiasi dengan *mote-mote*.
- *Gelang kana* : hiasan pada tangan bagian atas (lengan) dan pergelangan tangan.
- *Gelang kaki* : *gelang* yang digunakan pada pergelangan kaki.

#### 4.6.3 Tata Rias Wajah

Tata rias dalam seni pertunjukan, khususnya seni tari, merupakan kebutuhan yang paling mendasar, karena tata rias menunjukkan karakter dalam suatu tarian.

Gambar 6 : Foto Tata rias tari **Abimanyu Wigna**



Pertama kali menggunakan *milk ceansing viva* untuk membersihkan wajah. Untuk menutupi pori-pori wajah digunakan alas bedak padat warna coklat. Kemudian bedak *viva no.5* digunakan untuk meratakan permukaan wajah. Untuk menunjukkan ketampanan Abimanyu, dalam riasnya menggunakan *kumis*. Bagian mata dipasangkan *refill eye shadow* berwarna putih, merah, dan biru. Pemasangan *eye shadow* ditarik ke pojok atas kelopak mata menyudut dengan ujung alis. Pertama kali dipasangkan adalah *eye shadow* dengan warna putih bagian atas, selanjutnya dengan warna merah untuk ditengah, dan warna biru untuk yang ketiga. Untuk mempertegas garis mata digunakan *eye liner*, sedangkan bagian

bibir diberi lipstik *merk rane* berwarna merah. Pada bagian pipi dipasang merah pipi *merk inez*.

#### 4.6.4 Properti

Properti yang digunakan pada tari *Abimanyu Wigna* adalah panah dan pedang.

Gambar 7 : Foto Properti tari **Abimanyu Wigna**

#### Properti 1



1. Pedang

2. Panah

#### Properti 2





#### 4.6.5 Musik Iringan Tari

Musik iringan tari kreasi *Abimanyu Wigna* ini adalah gamelan Gong Kebyar. Gamelan Gong Kebyar dipilih untuk mengiringi tari kreasi *Abimanyu Wigna*, karena Gong Kebyar sudah banyak dimiliki oleh masyarakat Bali, baik secara perorangan maupun banjar, dimana nantinya tarian *Abimanyu Wigna* ini dapat berkembang tidak hanya semata-mata sebagai ujian akhir saja, namun agar dapat hidup dan eksis di tengah-tengah masyarakat. Musik iringan tari ini digarap oleh I Wayan Darya, S.Sn. Adapun *barungan* Gong Kebyar yang digunakan dalam tari *Abimanyu Wigna* ini terdiri dari :

- Satu pasang *Kendang Lanang* dan *Wadon*
- Satu buah *ugal*
- Empat buah *kantil*
- Satu buah *kajar*
- Dua buah *jublaga*
- Dua buah *jegog*
- Empat buah *pemade*
- Dua buah *penyacah*
- Satu buah *kempur*
- Satu pasang gong *lanang* dan *wadon*
- Satu buah *kempli*
- Satu buah *ceng-ceng rincik*
- Satu buah *reong*
- Empat buah *suling*

**KOMPOSISI IRINGAN TARI**

**ABIMANYU WIGNA**















## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Tari *Abimanyu Wigna* ini merupakan tari kreasi yang ceritanya diangkat dari epos Mahabharata yang bertemakan kepahlawanan. Meskipun karya tari ini merupakan tari kreasi, akan tetapi inovasinya masih bertitik tolak pada materi tradisional, dengan durasi garapan  $\pm$  12 menit. Garapan tari kreasi *Abimanyu Wigna* ini didukung oleh 5 orang penari putra dengan esensi gerak dari putra keras seperti Jauk, tari Baris, tari Topeng dan Pegambuhan. Garapan ini menggunakan properti pedang yang nantinya dapat diubah menjadi panah. Untuk iringan musik menggunakan Gong Kebyar.

#### **5.2 Saran-saran**

- 5.2.1. Diharapkan untuk ke depannya antara mahasiswa dan dosen serta kepegawaian lebih meningkatkan komunikasi agar mahasiswa yang akan mengikuti ujian akhir lebih siap dan lebih matang.
- 5.2.2. Penggarap berharap hasil-hasil karya ujian akhir mahasiswa bisa lebih dikenal dan bermanfaat dimasyarakat, tidak hanya terpajang dipustaka. Jadi selain bisa dinikmati masyarakat luas, dan menambah koleksi tari kreasi, hal ini juga dapat memacu semangat pengarang-pengarang selanjutnya untuk menciptakan hasil karya yang lebih baik.
- 5.2.3. Kurang tersedianya fasilitas atau tempat latihan di lingkungan kampus ISI Denpasar. Untuk kedepannya diharapkan tersedia tempat

yang cukup memadai dan aman agar mereka yang menggunakan fasilitas kampus merasa nyaman dan dapat digunakan selayak-layaknya.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Damayanti, Eka. 2008. "*Prawira Pralaya*" *Skrip Karya Tari untuk mencapai gelar sarjana S-1*. Denpasar : ISI.
- Dibia, I Wayan. 1979. *Sinopsis Tari Bali*. Denpasar : Sanggar Tari Bali Waturenggong.
- Djelantik, A.A.A.M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Jakarta : MSPI.
- Hadi, Sumandiyo. 1990. *Mencipta Lewat Tari (Terjemahan dari buku Alma M. Hawkins "Creating Trough Dance")*. Yogyakarta : ISI.
- Mardiwarsito, L. 1981. *Kamus Bahasa Jawa Kuno*. Ende –Flores : Nusa Indah.
- Subramaiam, Kamala. 2007. *Mahabharata* (diterjemahkan oleh IGA Dewi Paramita).Surabaya :Paramita Surabaya.
- Sugiarta, I Made. 2008. "*Senghit*" *Skrip Karya Tari untuk mencapai gelar sarjana S-1*. Denpasar : ISI.
- Suharta, I Wayan. 2009. *Seni Pertunjukan Indonesia*. Denpasar : ISI.
- Soedarsono. 1975. *Komposisi tari Elemen-elemen Dasar*, terjemahan dari *Dance Komposition : the Basic Element* oleh LA MERI : Yogyakarta.
- Senawangi. 1999. *Ensiklopedi Wayang Indonesia*. Jakarta : Senawangi.

# **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

**Lampiran 1 :**

## Daftar Nama Pendukung

1. Kadek Sidik Aryawan (Penata)
2. Komang Farda Adi Saputra (Mahasiswa ISI Denpasar semester IV)
3. I Gede Tilem Pastika (Mahasiswa ISI Denpasar semester II)
4. Dewa Putu Selamat Raharja (Siswa SMK N 3 Sukawati Kelas XI)
5. I Wayan Plong Widiana (Mahasiswa UNUD Fak.Ekonomi )

Penata Karawitan :

I Wayan Darya, S.Sn

Pendukung Karawitan :

Sekaa Gong Smara Madhu, Singapadu, Sukawati, Gianyar Bali.

**Lampiran 2**

## Daftar Nama Informan

1. Nama : I Ketut Kodi, SSP., M.Si  
Umur : 51 tahun  
Pekerjaan : Dosen ISI Denpasar  
Alamat : Banjar Mukti Singapadu, Sukawati, Gianyar
2. Nama : I Wayan Sutirtha, S.Sn.,M.Sn  
Umur : 36 tahun  
Pekerjaan : Dosen ISI Denpasar  
Alamat : Banjar Mukti Singapadu, Sukawati, Gianyar
3. Nama : I Wayan Darya, S.Sn  
Umur : 44 tahun  
Pekerjaan : Dinas Kebudayaan Gianyar  
Alamat : Banjar Kebon Singapadu

### Lampiran 3

#### **Susunan Panitia Pelaksana Ujian Tugas Akhir, Pergelaran Seni, dan Yudisium Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar Tahun Akademik 2010/2011**

Penanggung jawab	: I Ketut Garwa, S.Sn.,M.Sn (Dekan)
Ketua Pelaksana	: I Dewa KetutWicaksana,SSP.,M.Hum(Pembantu DekanI)
Wakil Ketua	: Ni Ketut Suryatini, SSKar.,M.Sn (Pembantu Dekan II) Dr. Ni Luh Sustiwati, M.Pd (Pembantu Dekan III)
Sekretaris	: Dra. A.A. Istri Putri Yonari
Seksi-seksi	
1. Sekretariat	: I Nyoman Alit Buana, S.Sos (Koordinator) Putu Sri Wahyuni Emawatiningsih, SE Ni Made Astari, SE Dewa Ayu Yuni Marhaeni I Gusti Putu Widia I Gusti Ketut Gede I Gusti Ngurah Oka Ariwangsa, SE
2. Keuangan	: Ni Ketut Suprapti Gusti Ayu Sri Handayani, SE
3. Tempat dan dekorasi	: I Wayan Budiarsa, S.Sn (Koordinator) Ni Wayan Ardani, S.Sn., M.Si
4. Publikasi/Dokumentasi	: Ni Ketut Dewi Yulianti,SS.,M.Hum (Koordinator) Luh Putu Esti Wulaningrum, SS Ida Bagus Candrayana, S.Sn I Made Rai Kariarsa, S.Sos Ketut Hery Budiayana, A.Md I Putu Agus Junianto, ST Ida Bagus Praja Diputra
5. Konsumsi	: Ni Made Narmadi, SE (Koordinator) Ni Nyoman Nik Suasthi, S.Sn Putu Gede Hendrawan I Wayan Teddy Wahyudi Permana, SE Putu Liang Piada, A.Md
6. Keamanan	: H. Adi Sukirno, SH. Staf Satpam
7. Pagelaran	
7.1 Operator Lighting Soundsystem dan Rekaman Audiovisual	: I Gede Sukraka, SST., M.Hum (Koordinator)  I Gst Ngr Sudibya, SST., M.Sn I Wayan Wiruda

	I Made Lila Sardana, ST I Nyoman Tri Sutayana I Ketut Agus Darmawan, A.Md I Ketut Sadia Kariasa I Made Agus Wigama, A.Md
7.2 Protokol	: Ni Putu Trisna Andayani, SS (Koordinator)  A.A.A. Ngurah Sri Mayun Putri, SST
7.3 Penanggung Jawab Tari	: I Nyoman Cerita, SST., M.FA  Drs. Rinto Widyarto, M.Si
7.4 Penanggung Jawab Karawitan	: I Wayan Suharta, SSKar.,M.Si  Wardizal, S.Sen.,M.Si
7.5 Penanggung Jawab Pedalangan	: Drs. I Wayan Mardana, M.Pd  I Nyoman Sukerta, SSP.,M.Si
7.6 Stage Manager	: Ni Ketut Yuliasih, SST.,M.Hum
a. Asisten Stage Manager	: Ida Ayu Wimba Ruspawati, SST.,M.Sn
b. Stage Crew	: Pande Gede Mustika, SSKar.,M.Si(Koordinator)  Ida Bagus Nyoman Mas, SSKar  I Nyoman Sudiana, SSKar.,M.Si  I Ketut Partha,SSKar.,M.Si  I Nyoman Pasek,SSKar.,M.Si  A.A.A. Mayun Artati, SST.,M.Sn  Ni Komang Sekar Marhaeni, SSP  I Gede Oka Surya Negara, SST.,M.Sn  I Gede Mawan, S.Sn  I Ketut Sudiana, S.Sn.,M.Sn  I Wayan Suena, S.Sn  I Ketut Budiana, S.Sn  I Ketut Mulyadi, S.Sn  I Nyoman Japayasa, S.Sn



8. Upakara / Banten : A.A. Ketut Oka Adnyana, SST  
Luh Kartini  
Ketut Adi Kusuma, S.Sn

Dekan,

I Ketut Garwa, S.Sn., M.Sn  
NIP. 19681231 199603 1 007

#### Lampiran 4 Foto Pementasan



Foto 1. Menggambarkan kegagahan Abimanyu



Foto 2. Menggambarkan Abimanyu sedang latihan berperang



Foto 3. Menggambarkan Lingkaran *Cakrawayuha*



Foto 4. Menggambarkan Kesiapan Abimanyu turun ke medan perang



Foto 5. Menggambarkan Abimanyu terbunuh karena kelicikan Korawa