

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengalaman pribadi merupakan modal dasar yang sangat penting dalam menggarap sebuah karya seni, baik seni tari, karawitan dan lainnya. Tanpa didasari pengalaman yang pernah dialami secara langsung oleh seorang pencipta atau penggarap, maka akan kesulitan dalam merancang sebuah garapan apapun bentuknya. Penciptaan sebuah karya seni didorong oleh aspek budaya dan pelestarian warisan budaya leluhur, serta didorong keinginan untuk mendobrak pola budaya yang memungkinkan untuk menemukan pola-pola baru berdasarkan pengalaman-pengalaman hidup.¹

Didukung oleh potensi Desa Peliatan, lingkungan tempat tinggal penggarap, yang merupakan salah satu tempat tujuan wisata di Bali, secara berkelanjutan menggelar pertunjukan atau pementasan baik untuk kepentingan wisatawan maupun kepentingan kegiatan keagamaan, memotivasi penggarap dalam belajar menari dan menabuh. Hasil yang ditekuni bermanfaat tersendiri bagi kehidupan penggarap sehingga bisa tampil di panggung-panggung festival, baik tari maupun gamelan. Selama menyelami berbagai jenis tari tradisional maupun tari kreasi di masyarakat, penggarap sangat tertarik untuk menekuni Tari Kebyar Duduk dan Tari Kebyar Terompong. Ketertarikan ini muncul karena penggarap sudah biasa menarikannya, sehingga tarian tersebut sudah dikuasai dan sangat nyaman untuk digerakan. Terinspirasi dari tari tersebut, maka penggarap ingin mengembangkannya menjadi sebuah tari kreasi.

¹ Alma M. Hawkins: diterjemahkan oleh I Wayan Dibia. 2003, *Bergerak Menurut Kata Hati*. Jakarta: Ford Foundation dan masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, p.1.

Ariani menjelaskan bahwa, tari kreasi adalah tarian yang telah diberi pola garapan baru yang tidak lagi terikat oleh standar-standar tertentu, namun yang dipentingkan adalah unsur kebebasan dalam mengungkap gerak atau ide dengan tidak mengabaikan unsur artistik atau keindahan.² Tari kreasi yang dikembangkan oleh penggarap merupakan pola garapan baru yang mengungkapkan ide garapan dalam bentuk tari yang tidak lagi terikat oleh standar tertentu tanpa mengabaikan unsur artistik.

Pengalaman hidup yang kuat didukung oleh interaksi atau penyerapan panca indera terhadap alam, benda-benda, dan kejadian-kejadian di sekitar penggarap, menimbulkan rangsangan dalam hati untuk berbuat kemudian diolah dalam bentuk informasi dengan menuangkannya melalui lambang atau simbol gerakan sebagai media berekspresi. Hawkins menjelaskan, untuk mengungkapkan yang terutama berhubungan dengan perasaan beralih kepada media lain seperti gerak, suara, atau lukisan sebagai media berekspresi, perwujudan secara simbolis atas pengalaman hidup diungkapkan lewat kata-kata yang kadang tidak cukup untuk mengungkapkan respon yang ditemukan dalam kehidupan.³

Mengolah pengalaman hidup sebagai informasi dengan cara menggunakan berbagai macam lambang sebagai alat untuk berekspresi, menurut Susan K. Langer (1942) yang dikutip Hawkins menjelaskan potensi manusia untuk membuat simbolisasi ada dua macam; simbol diskursus dan presentasi. Simbol diskursus menggunakan kata-kata sebagai alat untuk menyatakan semua pengalaman menjadi sesuatu yang berarti; simbol presentasi bersifat kiasan dan

² I.G.A. Putri Ariani. 2004, *Diktat Pendidikan Seni*. Denpasar: SMA Negeri 5 Denpasar, p.11.

³ Alma M. Hawkins: diterjemahkan oleh I Wayan Dibia. 2003, *Bergerak Menurut Kata Hati*. Jakarta: Ford Foundation dan masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, p.2.

menampilkan esensi dari rasa pikiran melalui penggunaan daya hayalan atau ilusi. Hasil garapan sebuah tari dapat dikatakan wujud presentasi dari simbolisasi.⁴

Pengalaman hidup yang terpendam dalam lubuk hati yang paling dalam mendorong imajinasi dan membangkitkan emosi penggarap untuk mewujudkan dalam bentuk garapan tari kreasi. Dibangun melalui pengalaman dibidang tari dan tabuh, dikolaborasi menjadi satu kesatuan dalam bentuk seni tari kreasi, yang mengandung pesan bahwa seorang penari sedikitnya tahu bermain gamelan/musik. Oleh karena hal ini tidak terpisahkan, munculah keinginan penggarap untuk menatanya menjadi sebuah karya tari yang menyatukan kedua hal tersebut, di satu sisi iringan dapat berdiri sendiri tanpa didukung oleh tari, tetapi tari tidak dapat tampil tanpa iringan. Hal ini dipertegas oleh pernyataan Pangeran Suryodiningrat dalam *Babad Lan Makering Joged Jawi* yang dikutip oleh Putri Ariani dalam *Diktat Pendidikan Seni* yang menjelaskan bahwa gerakan dari seluruh tubuh manusia yang disusun selaras dengan irama musik dan mempunyai maksud tertentu.⁵

Mendesain sebuah garapan ternyata tidaklah mudah, membutuhkan waktu yang cukup lama dan melalui proses eksplorasi dan konsultasi kepada dosen pengajar, tokoh-tokoh seniman dan membaca literatur tari. Berbagai saran yang didapat melalui konsultasi menjadi bahan pertimbangan dan renungan untuk menuangkan ide garapan kedalam sebuah bentuk tari kreasi. Melalui perenungan tersebut penggarap menemukan ide cerita dari kisah Mahabarata pada bagian Wirata Parwa, yang menceritakan penyamaran Pandawa di Kerajaan Wirata.

⁴ Alma M. Hawkins: diterjemahkan oleh I Wayan Dibia. 2003, *Bergerak Menurut Kata Hati*. Jakarta: Ford Foundation dan masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, p.2.

⁵ I.G.A. Putri Ariani. 2004, *Diktat Pendidikan Seni*. Denpasar: SMA Negeri 5 Denpasar, p.21.

Salah satu tokohnya adalah Arjuna yang menyamar sebagai guru tari, musik, dan vokal bernama Wrhatnala. Dalam penyamaran, Arjuna memanjangkan rambutnya dan menutupi bahunya. Ia memakai kalung yang terbuat dari batu permata dan mutiara, tubuhnya terbungkus dengan sutra warna merah.⁶

Mengacu pada penjelasan tersebut di atas penggarap tertarik mengungkapkan pengalaman hidup yang pernah dialami, ke dalam sebuah karya tari yang berjudul *Jñāpaka*. Kata *Jñāpaka* merupakan sebuah kata yang memiliki esensi pembelajaran. Kata ini memang terkesan asing, sebab kata *Jñāpaka* bukanlah kata yang umum dipakai dalam pembicaraan sehari-hari. Tetapi jika dilihat pada Kamus Jawa Kuna Indonesia yang di susun oleh L.Mardiwarsito edisi ke III tahun 1986, kata *Jñāpaka* berasal dari bahasa Jawa Kuna yang berarti; memberi tahu, dan mengajari.⁷ Proses pembelajaran yang dimaksud sangat terkait dengan pengalaman ketika kecil tekun belajar menari dan menabuh (bermain gamelan). Belajar menari pada seniman tari ternama yaitu almarhum I Ketut Tuter yang terkenal dengan Tari Baris dan Tari Jauk, dan beberapa seniman ternama dibidang karawitan sekitar Peliatan, yang dengan senang hati memberikan pengetahuannya kepada penggarap secara cuma-cuma.

1.2 Ide Garapan

Menentukan ide garapan membutuhkan waktu yang sangat lama dan proses yang panjang. Di antaranya proses membaca, konsultasi atau wawancara dengan seniman-seniman dan koreografer yang sudah berpengalaman. Konsultasi atau wawancara dilakukan terkait dengan konsep yang ingin digarap, dan

⁶ Kamala Subramaniam: alih bahasa oleh I.G.A. Dewi Paramita. 2004, *Mahabharata*. Surabaya: Paramita Surabaya, p.287.

⁷ L.Mardiwarsito. 1986, *Kamus Jawa Kuna*. Flores-NTT: Nusa Indah, p.254.

mengamati fenomena seni yang terjadi. Setelah melalui proses tersebut, terkadang penggarap masih bingung dan belum mendapatkan ide untuk digarap. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan penggarap karena merupakan pengalaman pertama menggarap, sehingga penggarap mencoba untuk melihat potensi diri yang penggarap miliki. Potensi diri yang penggarap maksud adalah menari dan mampu memainkan gamelan Bali khususnya Gong Kebyar.

Berdasarkan pengalaman belajar menari kepada almarhum I Ketut Tutur, di mana cara beliau mengajar menari sambil memainkan kendang untuk memberikan aksan sesuai dengan tari yang diajarkan, maka muncul ide penggarap untuk menggarap sebuah tari kreasi yang menampilkan tokoh sebagai “pengajar tari dan tabuh” yang mengambil pola gerak tradisi dengan mengembangkan beberapa gerak Tari Kebyar Duduk dan Tari Kebyar Terompong. Penarinya langsung memainkan gamelan/alat musik dan juga berinteraksi dengan iringan tari.

Cerita yang diambil adalah kisah penyamaran Arjuna di Negeri Wirata yang menyamar menjadi seorang guru kesenian yang mengajarkan seni tari dan musik bernama Wrhatnala. Garapan ini didukung oleh 6 (*enam*) orang penari 3 (*tiga*) orang laki-laki dan 3 (*tiga*) orang perempuan. Setiap tarian yang dilakukan oleh seorang penari menuntut adanya hubungan timbal balik yang saling membantu baik dalam hubungan keruangan, pengaturan tempo, maupun dinamika diantara penari-penarinya.⁸ Sebuah komposisi kelompok, di samping harus merupakan kesatuan yang utuh pula memiliki variasi dan cukup sederhana.

⁸ Sal Murgiyanto. 1983, *Koreografi Pengetahuan Dasar Komposisi Tari*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, p.82.

Kostum dan tata rias yang digunakan adalah masih berpolakan tradisi yang dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan garapan. Kostum ini memakai selendang sebagai properti, serta menggunakan *rumbing* dan rambut panjang sebahu. Pernyataan ini berdasarkan hasil konsultasi dengan I Wayan Tunjung. Selain itu, penari membawa properti seruling dan kendang yang langsung dimainkan oleh penari di panggung, yang berinteraksi dengan iringan tari, dan memakai *gongseng* yang diikatkan di pergelangan kaki sebagai kostum properti yang digunakan pada bagian *pengecet*.

Garapan Tari Kreasi *Jñāpaka* diiringi dengan Gamelan *Semarandhana*, karena gamelan *Semarandhana* dirasa mampu mengangkat suasana yang diinginkan. Pemain gamelan didukung oleh Sekaa ARMA Kumara Sari, yang kebetulan penggarap juga ikut tergabung dalam sekaa ini yang bertempat di Museum ARMA Pengosekan, Ubud.

1.3 Tujuan Garapan

Tujuan yang dicapai dalam garapan ini adalah:

1.3.1 Tujuan Umum

- Tujuan dari garapan ini adalah untuk mewujudkan tari kreasi yang berjudul *Jñāpaka* dengan tema pembelajaran.
- Untuk mewujudkan ide yang dimiliki menjadi sebuah garapan tari kreasi putra halus dan putri halus.

1.3.2 Tujuan Khusus

- Untuk menuangkan cerita Mahabrata bagian Wirata Parwa pada tari kreasi yang berjudul *Jñāpaka*.

- Untuk mengungkapkan nilai-nilai pendidikan (belajar kesenian) pada tari kreasi yang berjudul *Jñāpaka*.
- Untuk memadukan unsur-unsur tari dan musik dalam tari kreasi yang berjudul *Jñāpaka*.

1.4 Manfaat Garapan

- Meningkatkan potensi atau daya kreativitas dalam bentuk tari kreasi.
- Menambah khasanah dalam tari kreasi di Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar dan masyarakat.
- Untuk menjaga dan melestarikan seni budaya yang diwariskan melalui garapan karya tari yang bersumber dari cerita Mahabharata.
- Karya seni ini dapat dijadikan cerminan untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan khususnya selalu belajar tentang kesenian.

1.5 Ruang Lingkup Garapan

Penggarap menilai bahwa perlu adanya kejelasan batasan cerita dari garapan *Jñāpaka* untuk menghindari kerancuan dan penafsiran cerita yang terlalu luas. Cerita yang diangkat adalah cerita Wirata Parwa yaitu, hanya pada saat Arjuna sudah menyamar menjadi guru kesenian dengan nama samaran Wrhatnala. Guru kesenian yang dimaksud adalah sebagai pengajar tari, musik dan vokal. Namun penggarap hanya mengangkat *prabawa* atau kemampuan yang dimiliki Wrhatnala sebagai pengajar tari dan musik, sesuai dengan kemampuan penggarap.

Garapan ini berbentuk tari kreasi dengan masih menggunakan pola-pola tari tradisi yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan garapan. Dalam

penuangannya ingin diwujudkan garapan yang penarinya terlibat langsung dalam memainkan 3 (*tiga*) jenis alat musik/gamelan Bali, diantaranya; seruling, kendang dan *gongseng*.

Struktur garapan dari tari kreasi yang berjudul *Jñāpaka* dibagi menjadi 5 (*lima*) bagian, yang terdiri dari bagian *Pengawit*, *Pepeson*, *Pengawak*, *Pengecet* dan *Pekaad*. Iringan tari yang digunakan untuk mendukung suasana dalam garapan ini adalah gamelan *Semarandhana*.

BAB II

KAJIAN SUMBER

Proses penulisan, terlebih lagi penulisan ilmiah mempunyai beberapa acuan dari berbagai kajian sumber yang terkait untuk dapat dipertanggungjawabkan sebagai tulisan yang baik dan benar. Baik dari sumber tertulis atau tidak tertulis yang dijadikan dasar dalam membuat suatu karya tulis. Dalam penulisan garapan ini memakai beberapa kajian sumber sebagai acuan penulisan yang dijadikan sebagai pertanggungjawaban secara ilmiah. Garapan tari kreasi yang berjudul *Jñāpaka* didukung oleh beberapa sumber, diantaranya:

2.1. Sumber Tertulis

Buku yang ditulis oleh: Kamala Subramaniam berjudul *Mahabharata* alih Bahasa oleh: I.G.A Dewi. Paramita, tahun 2004. Memaparkan kisah Wirata Parwa yang menceritakan penyamaran Arjuna. Dalam penyamarannya, Arjuna memanjangkan rambut menutupi bahunya. Ia memakai kalung yang terbuat dari batu permata dan mutiara. Tubuhnya terbungkus dengan sutra warna merah. Buku ini sangat relevan sebagai acuan dalam menentukan warna kostum pada garapan ini.

Buku yang berjudul *Bergerak Menurut Kata Hati* ditulis oleh: Alma M. Hawkins diterjemahkan oleh: I Wayan Dibia, tahun 2003. Memaparkan proses-proses penciptaan karya seni melalui melihat, mengalami, merasakan, dan menghayalkan. Buku ini sangat relevan sebagai acuan dalam penggarapan ini.

I.G.A. Putri Ariani, tahun 2004 secara ringkas menjelaskan pengertian dan jenis tari baik tradisional maupun tari kreasi. Juga disinggung sejarah tari dan

perkembangan tari daerah. Buku ini sangat menunjang dalam kebutuhan referensi utamanya tentang pengertian-pengertian tari.

Buku *Koreografi Pengetahuan Dasar Komposisi Tari* yang disusun oleh Sal Murgiyanto, tahun 1983 memaparkan tentang setiap tarian yang dilakukan lebih dari seorang penari, menuntut adanya hubungan timbal balik yang saling membantu, baik dalam hubungan keruangan, pengaturan tempo maupun dinamika antara penari-penarinya. Buku ini sangat mendukung sebagai acuan di dalam menggarap tari kelompok pada garapan ini.

2.2. Sumber Audio Visual

Selain menggunakan sumber-sumber tertulis, juga digunakan sumber audio visual sebagai penunjang dan bahan perbandingan bagaimana menempatkan struktur garapan dan mengkomposisikan tari. Sumber-sumber audio visual yang digunakan sebagai berikut:

Sumber audio visual yang pertama adalah menonton langsung di Gedung Natya Mandala STSI Denpasar Garapan I Kadek Sumariyasa yang berjudul *Krsna Duta*, pada ujian Sarjana tahun 2002. Dari hasil pengamatan yang dilakukan pada karya tersebut, penggarap terinspirasi menciptakan karya tari yang penarinya ikut bermain musik.

Sumber audio visual yang kedua adalah VCD Gong Kebyar Kabupaten Gianyar, yang berjudul *Mahardika* pada tahun 2006. Penggarap mengamati bagaimana cara mengomposisi tari laki-laki dan perempuan.

2.3 Sumber Informan

I Wayan Tunjung, SSn., merupakan salah satu alumni Pedalangan STSI Denpasar. Melalui wawancara ini, penggarap memperoleh penjelasan tentang cerita yang diangkat.

Dra. Dyah Kustyanti, M.Hum., yang merupakan Dosen tari di Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar. Berdasarkan wawancara tersebut, penggarap memperoleh penjelasan tentang penulisan judul *Jñāpaka* yang digunakan dalam garapan ini.

BAB III

PROSES KREATIVITAS

Menggarap karya seni khususnya seni tari memerlukan waktu dan proses yang panjang. Untuk memudahkan dalam penguasaan proses kreatif diperlukan beberapa teori yang menjadi pijakan dasar. Ada 3 (*tiga*) teori dalam pembentukan proses kreatif menurut Alma M. Hawkins dalam bukunya *Creating Through Dance*, di antaranya eksplorasi (*exploration*), improvisasi (*improvisation*), dan pembentukan (*forming*).⁹

Eksplorasi adalah proses menghayal, berimajinasi, dan memikirkan ide yang akan diwujudkan. Improvisasi adalah proses penyeleksian dari eksplorasi dan pembentukan adalah proses akhir dari karya seni yang sudah mempunyai wujud.

3.1 Tahap Penjajagan

Eksplorasi adalah tahap yang paling awal dilalui oleh seorang penggarap dalam sebuah proses penciptaan karya seni. Eksplorasi termasuk berfikir, berimajinasi, merasakan, dan merespon. Oleh karena itu proses eksplorasi berguna pada saat pertama kali membuat sebuah garapan karya seni.¹⁰ Proses ini sudah dilakukan sejak perkuliahan Koreografi VI di semester VII. Pencarian ide yang dilakukan disesuaikan dengan kemampuan dan pengetahuan yang penggarap miliki.

⁹ Y. Sumandiyo Hadi. 1990, *Mencipta Lewat Tari* (Terjemahan Buku *Creating Through Dance* karya Alma M. Hawkins). Yogyakarta: Institut Seni Indonesia, p. 27-46.

¹⁰ *Ibid*, p. 27.

Dalam proses eksplorasi, penggarap berpijak pada pengalaman pribadi yang memiliki kemampuan menari dan bermain gamelan/musik. Dengan kemampuan yang dimiliki, ingin digarap sebuah karya tari dengan memadukan unsur musik di dalamnya, yang penarinya langsung memainkan alat musik. Berangkat dari ide tersebut, penggarap memikirkan alat musik sebagai properti yang digunakan dalam garapan, diantaranya; kendang, seruling dan *gongseng*, karena alat musik ini mampu penggarap mainkan dengan baik. Dengan ide dan konsep yang matang, disertai menonton video, membaca buku dan mencari narasumber, kemudian memilih cerita yang tepat untuk dapat menggunakan properti kedalam tarian. Dengan konsultasi atau wawancara dengan seniman-seniman yang ahli di bidang sastra, banyak yang menganjurkan untuk menggunakan kisah penyamaran Arjuna sebagai guru kesenian, maka penggarap merasa yakin untuk menggunakan kisah tersebut dalam mewujudkan ide. Dari kisah yang digunakan maka dibuatlah garapan tari berbentuk kelompok dengan 6 (*enam*) orang penari pendukung. Terdiri dari 3 (*tiga*) orang penari perempuan dan 3 (*tiga*) orang penari laki-laki, termasuk penggarap.

Membuat garapan dengan biaya produksi yang dapat ditekan serendah-rendahnya, maka ditunjuklah I Wayan Sudiarsa sebagai penggarap iringan tari, pertimbangannya bahwa I Wayan Sudiarsa adalah teman satu desa dan juga satu sanggar dengan penggarap. Selain itu penggarap tidak canggung untuk bertukar informasi, menyampaikan keluhan dan mengharapkan saran serta bimbingan yang dibutuhkan. Kostum garapan ini dirancang oleh I Ketut Suarjana yang masih mempunyai pertalian keluarga dengan penggarap, selain itu lebih leluasa dalam menyampaikan ide penggarap mengenai kostum yang diinginkan.

Tabel 1
Tahap Penjajagan
Per Bulan Oktober 2010 - Januari 2011

Periode Waktu Perminggu	Kegiatan / Usaha yang Dilakukan	Hasil yang Didapat
Minggu III (Oktober)	Mencari ide untuk membuat sebuah garapan dalam kelas Koreografi VI sekaligus digunakan sebagai garapan Tugas Akhir (TA).	
Minggu IV (Oktober)	Dalam upaya pencarian ide, penggarap berusaha melihat sejauh mana kemampuan yang dimiliki.	Menemukan ide untuk menggarap sebuah tari kreasi bebancuhan yang sesuai dengan potensi dan pengalaman yang dialami selama menjadi penari Kebyar Duduk dan Kebyar Terompong.
Minggu I (November)	Mencari cerita yang akan diangkat dalam garapan tari kreasi ini.	Menemukan beberapa cerita yang masih harus dipilih dan diseleksi lagi.
Minggu II (November)	Melakukan diskusi dengan beberapa orang yang ahli dibidang sastra mengenai cerita yang akan diangkat.	Dari beberapa masukan orang yang ahli di bidang sastra, penggarap menemukan cerita yang akan digunakan yaitu, cerita Mahabrata bagian Wirata Parwa yang menceritakan Arjuna sebagai Wrhatnala.
Minggu III (November)	Melakukan wawancara dengan seorang Dalang yaitu Bapak I Wayan Tunjung untuk menanyakan lebih jelasnya cerita yang akan diangkat.	Disetujui cerita tersebut, yaitu untuk mengangkat penyamaran Arjuna di Negeri Wirata sebagai

		Wrhatnala, karena cerita ini sesuai dengan kemampuan penggarap miliki.
Minggu IV (November)	Melakukan diskusi dengan Pembimbing mata kuliah Koreografi mengenai ide garapan dan ide cerita yang akan diangkat.	Cerita mengenai penyamaran Arjuna di Negeri Wirata sebagai Wrhatnala yang menjadi guru kesenian, disetujui sebagai ide cerita dalam garapan tari kreasi yang akan digarap.
Minggu I (Desember)	Mencari beberapa referensi yang mendukung cerita yang dipilih. Menetapkan alur cerita dan menentukan struktur garapan agar sesuai dengan cerita yang diangkat.	Ditemukan beberapa buku yang mendukung cerita yang diangkat. Ditetapkan struktur garapan yang digunakan adalah <i>pengawit</i> , <i>pepeson</i> , <i>pengawak</i> , <i>pengecet</i> dan <i>pekaad</i> .
Minggu II (Desember)	Dengan ide yang sudah dipegang dan konsep yang matang penggarap mencari komposer yang tepat untuk mengiringi tarian yang digarap. Selain mencari komposer penggarap juga memikirkan rancangan kostum yang digunakan ke dalam garapan.	Penggarap menunjuk komposer yang akan membuat iringan tari dari garapan ini. Ditunjuklah I Wayan Sudiarsa sebagai penggarap iringan tari. Ditunjuklah I Ketut Suarjana sebagai perancang kostum, karena antara penggarap dengan perancang

		<p>kostum ada ikatan pertalian keluarga, sehingga penggarap lebih leluasa untuk menyampaikan saran dan masukan mengenai kostum yang diinginkan.</p>
Minggu III (Desember)	<p>Penggarap juga mencoba memikirkan penggunaan kostum yang hendaknya sesuai dengan tema dan konsep garapan.</p>	<p>Setelah dipikirkan dan juga konsultasi dengan beberapa teman, diperoleh kostum yang sesuai dengan karakter yang digarap, dalam garapan ini digunakan selendang sebagai kostum sekaligus properti, mengingat karakter yang diangkat adalah tokoh Arjuna sebagai Wrhatnala.</p>
Minggu IV (Desember)	<p>Kembali berkonsultasi dengan I Wayan Tunjung tentang properti yang digunakan oleh tokoh Arjuna sebagai Wrhatnala yang memperlihatkan kepiawaiannya bermain musik.</p>	<p>Menemukan solusi properti yang sesuai dengan kebutuhan penggarap dan kebutuhan garapan itu sendiri, yaitu seruling, kendang dan <i>gongseng</i>.</p>
Minggu I (Januari)	<p>Penggarap memikirkan pendukung yang digunakan dalam mendukung tari dari garapan ini.</p> <p>Melakukan upacara <i>nuasen</i> dengan pendukung tari di Pura Padmasana Ardhanareswari ISI Denpasar.</p>	<p>Memilih 5 (<i>lima</i>) orang penari pendukung. 3 (<i>tiga</i>) orang penari perempuan, dan 2 (<i>dua</i>) orang penari laki-laki untuk mendukung garapan.</p>

3.2 Tahap Percobaan

Improvisasi merupakan tahap kedua setelah tahap penjajagan, serta merupakan tahap pencarian motif gerak-gerak baru yang dijadikan ciri khas dalam garapan Tari Kreasi *Jñāpaka*. Proses pencarian gerakan ini dilakukan dengan bebas dan spontanitas, semakin banyak penggarap bergerak bebas, maka akan semakin banyak menemukan motif gerakan, walaupun belum disusun secara sistematis. Dalam proses ini dibayangkan bagaimana cara seseorang mengajar kesenian khususnya tari dan musik.

Tindakan pertama yang dilakukan adalah melihat dan mengamati orang yang sedang mengajar menari, kemudian penggarap menghayati serta mencoba merasakan agar bisa mentransformasikan ke dalam gerak tari. Dari proses tersebut munculah inspirasi gerak yang kiranya cocok atau sesuai untuk dikembangkan ke dalam garapan *Jñāpaka*. Gerakan yang dimaksud adalah gerakan-gerakan yang menunjang dalam proses pembelajaran, seperti gerakan seorang guru mencontohkan tarian pada muridnya, gerakan memperbaiki posisi *agem* yang salah dan gerakan memantau proses pembelajaran yang dilakukan muridnya. Setelah mendapatkan bahan gerak yang dijadikan materi dalam garapan ini, kemudian penggarap mencoba menuangkan kepada pendukung.

Dalam proses improvisasi ide untuk membuat gerakan baru terkadang muncul ketika mendengarkan iringan tari, untuk itu penggarap selalu menyempatkan hadir dalam proses pembuatan iringan tari ini. Dengan cara ini penggarap dapat lebih memahami dan merasakan iringan tari dengan baik, serta dapat berkonsultasi dengan penggarap iringan tari mengenai kesesuaian antara ide

garapan, gerakan yang ingin dituangkan. Hal ini dilakukan agar antara proses penggarapan tari maupun iringan tari dapat berjalan sesuai yang diharapkan.

Proses pembentukan iringan tari, ternyata tidak sesuai dengan rencana dan harapan penggarap, karena I Wayan Sudiarsa yang selaku penggarap iringan Tari *Jñāpaka* sedang melangsungkan studi di Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta. Untuk mengatasi kendala ini akhirnya penggarap ikut membantu menuangkan iringan tari dari karya *Jñāpaka*.

Cara yang dilakukan dengan mengirimkan notasi iringan tari melalui e-mail, kemudian proses penuangannya dibantu oleh I Wayan Eris Setiawan, salah satu mahasiswa Institut Seni Indonesia Denpasar semester VI yang tergabung dalam Sanggar ARMA Kumara Sari, di bawah pantauan penggarap iringan tari. Ketika I Wayan Sudiarsa tidak terlalu sibuk dengan perkuliahannya, Ia meluangkan waktu untuk menuangkan langsung iringan Tari Kreasi *Jñāpaka*.

Tabel 2
Tahap Percobaan
Per Bulan Januari - Maret 2011

Periode Waktu per Minggu	Kegiatan / Usaha yang dilakukan	Hasil yang Didapat
Minggu II (Januari)	Mencoba bergerak sendiri dengan bebas dan spontanitas sesuai keinginan. Mencoba melihat atau menghayati orang yang sedang belajar mengajar menari dan menabuh.	Menemukan motif gerakan baru, walaupun belum tersusun secara sistematis. Muncul inspirasi gerak-gerak yang kiranya cocok atau sesuai untuk dikembangkan ke dalam garapan.
Minggu III (Januari)	Ujian Proposal.	
Minggu IV (Januari)	Mulai melakukan latihan iringan tari.	Terbentuknya iringan tari pada bagian <i>pengawit</i> .
Minggu I (Februari)	Selalu mendengar bagian iringan tari yang sudah selesai dan memantapkan gerakan yang telah terbentuk dengan iringan tari di bagian <i>pengawit</i> . Mulai mencoba menyesuaikan gerakan yang telah ditata dengan iringan tari pada bagian <i>pengawit</i> .	Lebih peka terhadap aksen-aksen yang ada dalam iringan tari. Terbentuknya bagian <i>pengawit</i> dari garapan tari kreasi ini.
Minggu II (Februari)	Latihan iringan tari untuk melanjutkan pada bagian <i>pepeson</i> dan <i>pengawak</i> . Kembali melakukan latihan iringan tari untuk memantapkan bagian <i>pepeson</i> dan	Mendapatkan secara kasar bagian <i>pepeson</i> dan <i>pengawak</i> . Terbentuknya iringan tari pada

	<p><i>pengawak.</i></p> <p>Melakukan latihan pencarian gerak yang digunakan pada bagian <i>pepeson</i> dan <i>pengawak.</i></p>	<p>bagian <i>pepeson</i> dan <i>pengawak.</i></p> <p>Baru terbentuk gerak pada bagian <i>pepeson.</i></p>
Minggu III (Februari)	Dilanjutkan latihan pencarian gerak yang belum terbentuk pada bagian <i>pengawak.</i>	Terbentuk gerakan pada bagian <i>pengawak</i> dari garapan tari kreasi ini.
Minggu IV (Februari)	<p>Kembali mencoba mendengar iringan tari sekaligus memantapkan gerakan yang sudah terbentuk pada bagian <i>pengawit, pepeson</i> dan <i>pengawak</i> agar dapat dikuasai aksens dalam iringan tari.</p> <p>Dilakukan latihan lanjutan untuk menambah <i>gending</i> iringan tari pada bagian selanjutnya.</p>	<p>Iringan tari dan gerak pada bagian <i>pengawit, pepeson</i> dan <i>pengawak</i> sudah terbentuk.</p> <p>Secara umum telah terbentuk bagian <i>pengecet</i> dan <i>pekaad</i> setelah dilakukan latihan 3 (<i>tiga</i>) kali dalam seminggu.</p>
Minggu I (Maret)	Mendengarkan iringan tari dan mencari gerak yang digunakan pada bagian <i>pengecet</i> dan <i>pekaad.</i>	Bagian <i>pengecet</i> dan <i>pekaad</i> dari garapan tari ini telah terbentuk.

3.3 Tahap Pembentukan

Tahap ini merupakan tahap yang paling akhir dalam sebuah proses penggarapan. Pada tahap ini, garapan Tari Kreasi *Jñāpaka* telah terbentuk, tetapi masih harus dilakukan latihan rutin untuk memperhalus dan memantapkan setiap gerakan, serta ekspresi dan penjiwaan dari setiap gerakan yang dilakukan. Dirasa latihan dengan rutin pun belum cukup mematangkan gerak dan ekspresi, untuk itu penggarap mempunyai inisiatif memberikan rekaman iringan tari kepada

pendukung tari dan diharapkan para pendukung sesering mungkin mendengar serta dapat menjiwai rasa dari iringan tari tersebut, sehingga terwujudlah ekspresi yang diinginkan penggarap dalam garapan Tari Kreasi *Jñāpaka*.

Proses pembentukan dalam memadukan antara tari dan iringannya juga menemui kendala, kendala yang dihadapi adalah memadukan antara alat musik sebagai properti dalam tarian, kemudian menyesuaikan dengan iringan tari. Kendala ini terdapat pada bagian *pengawit* dan *pengecet*. Properti yang digunakan adalah seruling, kendang dan *gongseng* yang dimainkan langsung oleh penari sambil melakukan gerakan. Ini dirasakan sebagai kendala karena penari harus menyesuaikan alat musik yang dimainkan dengan iringan tari.

Demi terwujudnya perpaduan antara gerak dan musik yang harmonis, menyatu dan saling mengikat satu sama lain, maka diperlukan latihan yang berkesinambungan antara tarian dan iringan tari, dengan mematangkan konsep dan ide yang telah dibahas sebelumnya kepada penggarap iringan tari. Dalam proses pembentukan iringan tari agar dapat ditarikan dengan baik, tidak terlepas juga dari campur tangan penggarap untuk ikut dalam mengarahkan agar sesuai dengan keinginan penggarap dalam menyatukan gerakan tari yang sekaligus memainkan alat musik.

Setelah terwujudnya garapan Tari Kreasi *Jñāpaka*, kemudian dilakukan percobaan panggung, properti, *lighting* dan kostum. Dengan dicobanya hal tersebut pada saat latihan, maka akan diketahui nyaman atau tidaknya gerakan pada saat menggunakan properti, *lighting* dan kostum, serta mengetahui kesesuaian efek dari tata lampu terhadap warna kostum. Setelah garapan Tari Kreasi *Jñāpaka* terbentuk, latihan dilakukan lebih rutin dengan melakukan

pemantapan pada setiap gerakan, penyatuan rasa gerak dan ekspresi dari dalam dengan iringan tari pada setiap adegan, serta mencari kekompakkan, sehingga dapat terwujud garapan yang benar-benar utuh.

Melalui tahapan demi tahapan dalam proses berkeaktivitas kemudian dilakukan tahapan *finishing* untuk lebih memperhalus garapan dan mengakhiri proses kreativitas dan menghayati garapan Tari Kreasi *Jñāpaka*, sehingga dapat diperoleh kepuasan tersendiri bagi penggarap.

Tabel 3
Tahap Pembentukan
Per Bulan Maret – Mei 2011

Periode Waktu per Minggu	Kegiatan / Usaha yang dilakukan	Hasil yang Didapat
Minggu II (Maret)	Melakukan upacara <i>nuasen</i> dengan pendukung iringan tari di Pura Gunung Sari Peliatan, Ubud. Melakukan latihan awal dengan pendukung tari dan penuangan gerak pada bagian <i>pengawit</i> serta <i>pepeson</i> .	Terbentuk bagian <i>pengawit</i> dan <i>pepeson</i> dari garapan tari ini.
Minggu III (Maret)	Latihan ditiadakan karena terbentur dengan Upacara Pawiwahan dari saudara tunggal penggarap.	
Minggu IV (Maret)	Melakukan latihan untuk memantapkan bagian <i>pengawit</i> dan <i>pepeson</i> , disertai dengan pola lantai. Latihan dilanjutkan untuk penuangan gerak dan pola lantai pada bagian <i>pengawak</i> .	Bagian <i>pengawit</i> dan <i>pepeson</i> telah dikuasai. Pendukung tari sudah menguasai bagian <i>pengawit</i> sampai dengan

	Dilanjutkan latihan untuk memantapkan pada bagian <i>pengecet</i> dan <i>pekaad</i> , disertai dengan pola lantainya.	<i>pengawak</i> . Bagian <i>pengecet</i> dan <i>pekaad</i> telah dikuasai dengan baik.
Minggu I (April)	Terjadi perubahan iringan tari pada bagian <i>pengecet</i> . Latihan dilanjutkan untuk penuangan gerak dan pola lantai pada perubahan dibagian <i>pengecet</i> .	Iringan tari di bagian <i>pengecet</i> yang terjadi perubahan sudah terbentuk. Pendukung tari sudah menguasai perubahan pada bagian <i>pengecet</i> .
Minggu II (April)	Melakukan latihan untuk memantapkan dan mengingat perubahan sebelumnya.	Garapan tari kreasi ini sudah terbentuk dan dikuasai dengan baik.
Minggu III (April)	Melakukan latihan untuk memantapkan pada bagian <i>pengawit</i> sampai ke bagian <i>pengecet</i> . Latihan dilanjutkan untuk penuangan gerak dan pola lantai pada bagian <i>pengecet</i> dan <i>pekaad</i> disertai iringannya.	Bagian <i>pengawit</i> sampai <i>pengecet</i> sudah dikuasai dengan baik oleh pendukung tari. Garapan tari kreasi ini telah terbentuk.

Minggu IV (April)	Mengadakan latihan untuk memantapkan seluruh bagian garapan.	Ada perubahan pada beberapa gerakan dan pola lantai dalam garapan ini.
Minggu I (Mei)	Mengadakan latihan untuk memantapkan gerakan, pola lantai, dan kesesuaian gerak dengan iringan tari. Mengadakan latihan rutin untuk lebih memantapkan, disertai dengan penguasaan ekspresi dari setiap gerakan yang dibawakan.	Pendukung tari telah mampu menguasai seluruh bagian garapan. Kekompakan dan penjiwaan sudah mulai terbentuk.
Minggu II (Mei)	Mengadakan latihan gabungan antara penari dengan iringan tari. Latihan dengan percobaan kostum dan properti yang akan digunakan. Tahap <i>finishing</i> .	Garapan sudah terwujud secara utuh dengan menyesuaikan rasa antara penari dan iringan tari. Diketahui terganggu atau tidaknya gerakan saat menggunakan kostum.
Minggu III (Mei) 16 – 20 Mei 2011	Gladi bersih.	
Minggu IV (Mei) 24 – 27 Mei 2011	Ujian Tugas Akhir.	

BAB IV WUJUD GARAPAN

Wujud dalam hal ini mengacu pada kenyataan yang nampak secara *kongkrit*, berarti dapat dipersepsi dengan mata atau telinga maupun kenyataan yang tidak nampak secara *kongkrit*. Tetapi secara abstrak wujud itu dapat dibayangkan, seperti sesuatu yang diceritakan atau yang dibaca dalam buku. Wujud dari apa yang ditampilkan dan yang dapat dinikmati, mengandung dua unsur yang mendasar, yaitu bentuk (*form*) dan struktur (*structure*).¹¹

4.1 Deskripsi Garapan

Tari *Jñāpaka* adalah sebuah bentuk tari kreasi yang masih berpolakan tradisi yang dikembangkan secara bebas dalam hal pengungkapannya namun masih berpijak pada tema garapan, yakni pembelajaran, dan dikembangkan sesuai dengan keinginan penggarap. Tari kreasi yang dimaksud merupakan pengungkapan dari pengalaman pribadi penggarap yang mempunyai keterampilan dalam hal menari dan menabuh.

Garapan tari kreasi ini berbentuk kelompok dengan 6 (*enam*) orang penari, yang terdiri dari 3 (*tiga*) orang penari laki-laki dan 3 (*tiga*) orang penari perempuan. Digunakannya 6 (*enam*) orang penari, karena secara umum dapat membantu mencerminkan tokoh guru dan murid dalam proses pembelajaran, selain itu menurut penggarap penggunaan penari laki-laki dan perempuan dapat mewakili kesan gagah, *luwes* dan lembut dalam garapan ini, serta dirasa mudah untuk mengatur pola lantai, sehingga pengisian ruangnya menjadi lebih bervariasi.

¹¹ A.A.M. Djelantik. 1999, *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, p.19.

Cerita yang digunakan berpijak pada kisah penyamaran Arjuna sebagai Wrhatnala di kerajaan Wirata. Digunakannya cerita ini sebagai jembatan untuk mengungkapkan keterampilan yang dimiliki penggarap. Tema dari garapan ini adalah pembelajaran, dengan struktur garapan yang diatur sedemikian rupa sehingga diharapkan grafik garapan yang diinginkan dapat terwujud dengan baik. Garapan ini terdiri dari beberapa struktur yaitu: *pengawit*, *pepeson*, *pengawak*, *pengecet*, dan *pekaad*. Motif gerak yang digunakan dalam garapan ini merupakan gerakan yang dikembangkan dari gerak tari bebancihan. Tari bebancihan merupakan sekelompok tari-tarian Bali yang memiliki karakter antara laki-laki dan perempuan, seperti Tari Kebyar Duduk, Kebyar Terompong maupun tari kreasi lainnya.¹² Dari keseluruhan gerak yang ada dalam garapan ini, ada beberapa gerakan yang dikembangkan dari ide penggarap sendiri sesuai dengan kebutuhann garapan.

Durasi dari garapan ini adalah 13.00 menit. Dengan durasi tersebut garapan ini diharapkan mampu mencerminkan keseluruhan isi dan pesan yang ingin disampaikan kepada penonton. Pesan yang ingin disampaikan kepada penonton, antara lain bahwa seorang penari harus memahami musik atau iringan tari dan harus mencerminkan rasa hormatnya kepada guru. Garapan *Jñāpaka* menggunakan gamelan *Semarandhana* dengan pertimbangan mampu mendukung suasana yang diinginkan, dengan pola iringan yang disesuaikan dengan struktur tari kreasi yang digarap.

Mengangkat Arjuna sebagai Wrhatnala yang menjadi tokoh utama dalam garapan ini, maka tata rias dan kostum yang digunakan mengambil ciri

¹² A. A. Ayu Kusuma Arini. 2004, *Tari Kakebyaran Ciptaan I Nyoman Kaler*. Denpasar: Pelawa Sari, p.17.

khas tata rias dan kostum Arjuna pada saat menyamar di kerajaan Wirata sebagai Wrhatnala, namun dikembangkan dan dikreasikan sedemikian rupa sesuai dengan kebutuhan penggarap sehingga nampak jelas ciri dari tokoh Wrhatnala. Secara umum warna yang digunakan dalam kostum Tari Kreasi *Jñāpaka* ini didominasi warna merah menyala dan dipadukan dengan warna hijau serta oranye. Pemilihan warna ini berdasarkan ciri dari tokoh Wrhatnala dan juga karena penggarap ingin menyajikan kesederhanaan dalam penampilan, sehingga jauh dari kesan *glamour*.

4.2 Analisa Pola Struktur

Dilihat dari struktur, garapan ini terdiri dari 5 (*lima*) bagian yang disesuaikan dengan ide cerita dan konsep garapan. Bagian-bagian tersebut terdiri dari *pengawit*, *pepeson*, *pengawak*, *pengecet*, dan *pekaad*. Kelima struktur dari garapan ini dirangkai sedemikian rupa sehingga mampu menampilkan bagian cerita yang saling berkaitan. Struktur garapan ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

Pengawit : Menampilkan kepiawaian Wrhatnala yang sedang meniup seruling dan mengajar menari yang menggambarkan suasana proses belajar mengajar.

Gerakan yang dilakukan pada bagian ini adalah sebagai berikut :

- Gerakan Solo (Tunggal): gerakan memainkan seruling, *miles* kiri, kemudian berdiri secara perlahan, berputar, *tanjek* kiri, *nyeluk* kanan, *nyeleog* ngebah kanan, gerakan memutar seruling, menaruh seruling, tarik kanan *ngumbang*.
- Gerakan Duet: *miles* kanan, *sogok* kanan, *agem* kanan, *ngotag*, tarik kiri, berjalan, gerakan memperbaiki *agem* penari perempuan, *tanjek* kiri, memperbaiki gerakan kepala penari perempuan, berjalan, *miles* kiri, *tanjek*

kanan, gerakan melihat penari perempuan, gerakan memperbaiki posisi pantat penari perempuan, gerakan berjalan (turun dari trap), disertai dengan keluarnya 4 (*empat*) penari dari wings kanan dan kiri panggung dengan gerakan *nyregseg*.

Pepeson : Menggambarkan suasana gagah dan tegas dalam proses menari atau belajar kesenian (*ngelembar*).

Gerakan yang dilakukan pada bagian ini adalah sebagai berikut:

- Gerakan Kompak: *miles* kanan, kipek, *ngotes* kepala, *sogok* kanan, *tanjek* kiri, *agem Jñāpaka* laki-laki (*agem* kanan dengan posisi tangan kanan menyerupai posisi tangan *nabdab gelung*, tangan kiri *ngiluk* sejajar pinggang, posisi kaki *tanjek* kiri dengan level tinggi), *agem Jñāpaka* perempuan (*agem* kanan dengan posisi tangan kanan menyerupai posisi tangan *nabdab gelung*, tangan kiri *ngembat*), *ngelier*, *sledet* kanan, *nabdab gelung* berputar (posisi tangan kanan memutar di atas kepala, tangan kiri memutar sejajar perut kemudian *nabdab gelung* dan diakhiri dengan berputar sejajar perut), kembali ke *agem Jñāpaka*, *ngotag*, tutup kaki kiri, *ngengsog* kanan, *piles* kanan, *agem* kanan, gerakan ngambil selendang, *tanjek* kiri sambil membuang selendang, gerakan memutar, *nyledet*, tutup kaki kanan.
- *Nyalud ngebet* (gerakan *nyalud* dengan tangan kanan dan kiri bergerak bergantian dan diikuti dengan gerakan *tanjek* kaki kanan ke depan), *agem* kanan dengan posisi tangan kiri di atas kepala pada level rendah untuk penari laki-laki dan level sedang untuk penari perempuan, *nglier* kiri, *nyledet* kiri, gerakan berputar ke kanan untuk penari laki-laki, *tanjek* kiri, *ngotes* selendang kemudian mentang laras (dilakukan secara bergantian), *miles* kiri.

- *Nyledet* kiri 2x, mentang laras kiri, *malpal* (penari laki-laki), *nyrigsig* (penari perempuan), *mungkah lawang* disertai dengan *ngotag*, *tanjek* kiri, *ngotag*, mundur kiri, gerakan mengambil selendang, berputar hadap belakang, posisi penari berpasangan memunggungi, *kenser*, gerakan berputar berpasangan *nyregseg*, gerakan membuang selendang, *nabdab gelung* berputar, *nyregseg*.
- *Nyalud ngebet*, mentang kiri, *kenser* untuk mencari pola lantai baru.
- Gerakan buang selendang, *tanjek* kiri, *tanjek* kanan, *tanjek* kiri, *agem* kanan, *nyledet* kanan, gerakan memutar kiri, *tanjek* kiri, *agem* kiri memutar dengan level yang berbeda, gerakan mengambil selendang, *nyregseg* berpisah antara penari laki-laki dan perempuan.
- Gerakan ambil selendang, buang selendang, penari laki-laki level sedang, dan penari perempuan level rendah, *miles* kanan berhadapan, berjalan, *mungkah lawang*, *nyregseg*.
- Penari laki-laki gerakan *nyendok*, penari perempuan *ngembat*, *mentang laras*, gerakan duet sedang memperbaiki *agem*, penari lainnya melakukan pose *agem* kanan, berjalan, *mentang laras* kiri dari bawah bergerak ke atas secara berpasangan, mengambil selendang, berjalan.

Pengawak : Menggambarkan tokoh *Wrhatnala* yang memperbaiki atau mengadakan evaluasi dari gerakan yang dilakukan oleh muridnya agar mencapai kesuksesan dalam belajar kesenian. Menggambarkan suasana seorang pengajar yang tidak pernah lelah untuk mendidik murid-muridnya dan keseriusan murid yang sangat tekun saat menerima materi yang diberikan.

Gerakan yang dilakukan pada bagian ini adalah sebagai berikut :

- Berputar *miles* kanan, *tanjek* kanan, angkat kaki kanan, *agem* kanan *Jñāpaka* dengan level berbeda (penari di depan dengan level rendah, penari di belakang dengan level sedang), *nanjek* patah-patah, *ngengsog* kanan kiri, *nyegut*, *agem* kanan, dengan tangan kanan sejajar dada, gerakan berjalan.
- Gerakan Tokoh *Wrhatnala*: *miles* kanan, *sogok* kanan, *agem* kanan, gerakan berjalan, gerakan memperbaiki *agem* para murid-muridnya, memperbaiki posisi pantat.
- Gerakan para murid-muridnya: *agem* kanan (dengan salah satu posisi *agem* murid yang salah dan diperbaiki oleh guru).
- Gerakan *Wrhatnala*: gerakan yang menyimbolkan posisi *agem* yang baik, dan cara *nyledet* dan *focus* dalam menari.
- Gerakan para murid-muridnya: para murid-muridnya menirukan gerakan melakukan *agem* yang benar dan cara *nyledet* yang baik.
- Gerakan *Wrhatnala*: gerakan memantau para murid-muridnya.
- Gerakan kompak: berputar dengan posisi kedua tangan sejajar susu.

Pengecet : Suasana gembira yang muncul saat interaksi *Wrhatnala* sebagai guru yang mengajar tari dan musik dengan murid-muridnya.

Gerakan yang dilakukan pada bagian ini adalah sebagai berikut :

- Tangan kanan memutar, *tanjek* kanan, *ngebah* kanan, *tanjek* kiri dengan posisi tangan menengadah ke atas, *mentang laras* dengan kedua tangan lurus, *tanjek* kanan kiri (diulang 3x), *agem* kanan dengan level berbeda, *mungkah lawang kenser* berputar, *mentang laras* kanan, mengambil selendang, jalan berputar, buang selendang.

- Gerakan kompak: *miles* kanan, *agem* kanan, *tanjek* kiri 3x dengan perubahan level pada tiap gerakannya, *tanjek* kanan berputar, *agem* kiri (penari perempuan dengan level tinggi, penari laki-laki dengan level rendah), penari laki-laki berputar dengan level rendah, penari perempuan *ngotag*.
- Gerakan kompak: *tanjek* kiri, *miles* kanan, penari laki-laki: *agem* kanan, *tanjek* kiri, memutar tangan kanan, *mungkah lawang*, putar tangan kanan, berputar.
- Gerakan kompak: *miles* kanan, *agem* kanan, ambil selendang.
- Gerakan Tokoh *Wrhatnala* yang memainkan alat musik kendang.
- Gerakan berjalan, *miles* kanan, puter kiri, *miles* kanan, *mentang laras* kiri, *ngotag*, *nyegut*, lompat kanan, *mentang laras* kiri, lompat kiri, kaki *ngeteb* kanan, *agem* kiri, *miles* kanan, *nyledet* kanan, *ngeteb* kanan, kiri, puter kanan hadap ke depan secara bergantian, *tanjek* kiri, *agem* kiri, *nyledet* kiri, *mungkah lawang*, *nyregseg* berputar.
- Gerakan kompak: *nyalud ngebet* sambil berjalan ke depan, *mentang laras* 2 (*dua*) tangan, *nabdab gelung* dengan level rendah, *nyregseg*, Tokoh *Wrhatnala* turun dari trap.
- Penari laki-laki *nyalud ngebet* ke depan, *agem* kanan, level rendah, penari perempuan *nyalud ngebet* ke belakang, *agem* kanan, dengan level sedang. Gerakan kompak: *miles* kanan, *agem* kanan. Penari perempuan: *tanjek* kanan, *ngotag*, *mungkah lawang*, berputar *miles* kanan, *agem* kanan dengan posisi tangan kanan di atas kepala. Penari laki-laki: *agem* kanan, *tanjek* kiri, memutar tangan kanan, *mungkah lawang*, putar tangan kanan, berputar, *miles* kanan, *agem* kanan. Gerakan kompak: mengambil selendang, berjalan, buang selendang.

- Tokoh Wrhatnala bermain kendang, penari lainnya pose dengan level yang berbeda, *tanjek* kanan kiri, *agem* kanan dengan level rendah, berjalan.
- Tokoh Wrhatnala bermain kendang penari lainnya *miles* kanan, putar kiri, *miles* kanan, *mentang laras* kiri, *ngotag*, *nyegut*, lompat kanan, *mentang laras* kiri, lompat kiri, kaki *ngeteb* kanan, *agem* kiri, *miles* kanan, *nyledet* kanan, *ngeteb* kanan kiri, putar kanan hadap depan bergantian, *tanjek* kanan, *agem* kiri, *nyledet* kiri, *mungkah lawang*, *nyregseg* berputar, ambil selendang, berjalan.

Pekaad : Menggambarkan rasa hormat murid atas kesuksesan Wrhatnala sebagai guru tari dan musik.

Gerakan yang dilakukan pada bagian ini adalah sebagai berikut :

- Buang selendang, *agem* kiri, berputar dengan level rendah, berdiri, *mentang* kanan kiri, angkat kaki kiri, *mentang laras* kanan, tutup kaki kanan, diangkat Tokoh Wrhatnala sambil memainkan kendangnya, ambil selendang, berputar, pegang selendang dengan level rendah, *nyregseg* dengan membawa selendang.
- Tokoh Wrhatnala: *tanjek* kiri, putar, *miles* kiri, *sogok* kiri, buang selendang, *tanjek* kanan, *agem* kiri. Penari lainnya sebagai murid: buang selendang, putar tangan, *agem* kanan manyembah dengan level rendah.

4.3 Analisa Simbol

Simbol merupakan media penghubung dalam sebuah garapan tari agar dapat dinikmati dan tersampaikan dengan baik kepada penikmatnya, yang di dalamnya terdapat maksud dan pesan tertentu yang ingin diungkapkan dalam sebuah garapan. Simbol tersebut merupakan sebuah tanda yang dapat

mengungkapkan gagasan dan ide yang terdapat dalam sebuah Tarian Kreasi *Jñāpaka* ini.

Pada dasarnya, garapan *Jñāpaka* memiliki beberapa simbol dari segi warna kostum, ragam gerak, dan properti yang digunakan. Simbol-simbol yang ingin penggarap munculkan memang bertujuan agar pesan yang ingin disampaikan dapat terekam secara langsung oleh penonton selain menimbulkan unsur keindahan dalam garapan itu sendiri.

Simbol warna dalam garapan *Jñāpaka* terdapat pada perpaduan warna yang digunakan dalam kostum tari kreasi ini. Kombinasi warna yang digunakan adalah perpaduan warna merah menyala, oranye, dan hijau. Warna merah sebagai simbol keberanian, oranye sebagai simbol kegagahan dan warna hijau sebagai simbol kesejukan dan kelembutan. Setiap warna secara langsung dapat berpengaruh dalam menciptakan ciri khas seseorang, dari ke 3 (*tiga*) simbol warna tersebut menggambarkan keberanian, kegagahan, kesejukan, dan kelembutan dalam penyamaran *Wrhatnala* sebagai guru kesenian.

Gerak merupakan unsur pokok dalam penggarapan sebuah garapan tari. Adapun gerak yang digunakan diambil dari gerak tari tradisi yang dikembangkan dan dipadukan dengan gerak murni ketika proses belajar mengajar kesenian dilakukan. Kemudian diolah kembali sehingga menjadi ciri khas gerak dari garapan ini. Simbol gerak yang terdapat dalam garapan ini adalah gerakan memperbaiki *agem* yang terdapat pada bagian *pengawit* dan *pengawak*.

Simbol yang terdapat pada penggunaan properti seperti, seruling, kendang dan *gongseng* menjadikan garapan ini terbentuk sesuai dengan temanya yaitu pembelajaran. Seruling dan kendang merupakan simbol sarana yang

digunakan oleh seorang guru untuk mengajar tari dan tabuh kepada muridnya, sedangkan *gongseng* sendiri merupakan alat yang secara tidak langsung membantu para murid untuk belajar bermain musik dan mengesankan kelincihan.

4.4 Analisa Materi

Apabila tari dianalisa secara teliti, maka akan tampak bahwa diantara sekian banyak elemen yang terdapat didalamnya, ada dua yang paling penting yaitu, gerak dan ritme.¹³ Pada garapan Tari Kreasi *Jñāpaka* ini, pembendaharaan gerakannya masih berpijak pada gerak tari tradisi namun tetap ada pengembangan yang mampu memberikan kontribusi terhadap perkembangan gerak tari tradisi di masa mendatang. Setiap gerakan yang ada dalam garapan ini ditata secara sistematis agar menjadi satu kesatuan gerak yang utuh. Pembendaharaan gerak yang utuh dalam garapan juga didukung oleh desain yang akan mampu memberikan kesan menarik pada setiap garapan, dan dalam komposisi kelompok fondasi yang pokok adalah desain lantai.¹⁴

4.4.1 Desain koreografi

Dalam garapan Tari Kreasi *Jñāpaka* menggunakan 4 (*empat*) desain yaitu, desain *balance*, desain *unison*, desain *canon*, dan desain *alternate*.¹⁵ Motif Desain yang digunakan yaitu:

¹³ Sudarsono. tt, *Tari-tarian Indonesia I*. Jakarta: Proyek Pengembangan Media Kebudayaan, Direktorat Jendral Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, p.15.

¹⁴ Soedarsono. 1975, *Komposisi Tari Elemen-Elemen Dasar*. Terjemahan dari *Dances Composition: The Basic Element* oleh La Meri. Yogyakarta: Akademi Seni Tari Indonesia, p. 94.

¹⁵ Soedarsono. 1978, *Diktat Pengantar Pengetahuan dan Komposisi Tari*. Yogyakarta: Akademi Seni tari Indonesia, p.23.

a. Desain berimbang (*balance*)

Pada desain ini, posisi penari dibagi menjadi 2 (*dua*) kelompok yang simetris, dengan menampilkan motif gerak yang berimbang. Desain ini dilakukan pada bagian *pepeson* dan *pengecet*.

b. Desain serempak (*unison*)

Desain serempak merupakan desain yang mengutamakan keseragaman dan kekompakkan. Desain ini digunakan hampir di setiap bagian dalam garapan ini.

c. Desain berganti (*canon*)

Desain ini merupakan desain yang dilakukan secara bergantian dan saling menyusul. Desain ini ada pada bagian *pepeson*, *pengawak*, *pengecet*

d. Desain selang-seling (*alternate*)

Desain ini menggunakan pola selang-seling pada pola lantainya dan desain gerakan pada garapan ini adalah untuk memberikan kesan kesatuan dan terpecah. Desain ini terdapat pada bagian transisi menuju bagian *pengecet*.

4.4.2 Ragam Gerak

Pembendaharaan gerak dalam garapan Tari *Jñāpaka*, terdiri dari pola-pola gerak tradisi yang digerakan oleh kepala, tangan, badan, dan gerakan kaki.

Gerakan kepala beserta bagiannya:

Ngotag : Gerakan kepala ke kiri dan ke kanan secara cepat. Bila diteliti pusat gerakan ini ada pada pangkal leher.

Ngelier : Gerakan perputaran dagu ke kanan atau ke kiri secara halus, dan diikuti oleh gerakan mata yang dipicingkan atau diredupkan.

Nyegut : Gerakan dagu yang sedikit dihentakkan ke arah bawah, diikuti gerakan mata yang searah dengan gerakan dagu dan kening yang berkerut.

Mekipekan : Gerakan memalingkan muka atau menoleh untuk mempertegas arah pandangan.

Nyledet : Gerakan bola mata yang imprensif ke samping kanan dan kiri.

Dedeling : Gerakan mata mendelik seperti orang melotot.

Gerakan tangan beserta bagiannya:

Nabdab gelung : Gerakan tangan kiri diangkat dan ditekuk ke atas kepala, jari tengah meraba gelungan/hiasan kepala.

Mungkah lawang : Gerakan membuka layar (*langse*) yang biasanya digunakan untuk mengawali sebuah tarian.

Nyalud : Gerakan kedua tangan mengarah ke luar dengan proses tangan bergerak melingkar.

Mentang laras : Gerakan kedua tangan seperti merentangkan busur. Tangan kiri direntangkan ke depan, tangan kanan ditarik ke belakang dan badan merendah.

Ngukel : Gerakan memutar pergelangan tangan.

Gerakan badan beserta bagiannya:

Agem : Sikap atau posisi pokok dalam tari Bali.

Ngeseh : Gerakan bahu bergetar secara halus maupun keras.

Oyod-oyod : Gerakan bahu ke kiri dan ke kanan secara halus.

Ngengsog : Gerakan pala ke kanan ataupun ke kiri.

Gerakan kaki beserta bagiannya:

Tanjek : Gerakan kaki yang menghentak untuk berhenti sejenak.

Miles : Gerakan kaki yang biasanya dipakai untuk merubah sikap dari agem kanan ke agem kiri.

Nyregseg : Gerakan transisi yang dilakukan dengan posisi kedua kaki jinjit, lutut ditekuk (efek dari posisi *ngaed*) dan posisi tangan agem kanan maupun kiri.

Mlingser : Gerakan berputar yang dilakukan ke arah kiri maupun kanan baik setengah putaran maupun satu putaran penuh.

Makecos : Gerakan melompat ke samping kanan dan kiri dan dapat pula serong depan dan belakang kanan atau kiri.

Malpal : Merupakan pola berjalan dari Tari Bali dengan melangkah dengan injakan kaki yang bersamaan dengan pukulan *kajar*.

4.4.3 Motif Gerakan yang dikembangkan

Beberapa motif gerakan yang dikembangkan dalam garapan tari *Jñāpaka* ini adalah.

- a. *Agem Jñāpaka* laki-laki : Gerakan pokok *agem* kanan dengan posisi tangan kanan menyerupai posisi tangan *nabdab gelung*, tangan kiri *ngiluk* sejajar pinggang, posisi kaki *tanjek* kiri dengan level tinggi.

- b. *Agem Jñāpaka* perempuan : Gerakan pokok *agem* kanan dengan posisi tangan kanan menyerupai posisi tangan *nabdab gelung*, tangan kiri *ngembat*, posisi badan merendah dengan level sedang.
- c. *Nabdab gelung* berputar : Gerakan dengan posisi tangan kanan memutar di atas kepala, tangan kiri memutar sejajar perut kemudian *nabdab gelung* dan diakhiri dengan berputar sejajar perut.
- d. *Nyalud ngebet* : Gerakan *nyalud* dengan tangan kanan dan kiri bergerak bergantian dan diikuti dengan gerakan *tanjek* kaki kanan ke depan.
- e. *Nyeleog ngebah* kanan : Gerakan tangan menyendok ke bagian bawah, posisi kaki *miles* kiri kemudian *miles* kanan, badan rebah ke kanan 90 derajat, posisi tangan kiri mentang, tangan kanan memegang seruling yang diputar.

4.5 Analisa Penyajian

Garapan Tari Kreasi *Jñāpaka* ini disajikan ke dalam bentuk tarian kelompok dengan 6 (*enam*) penari yaitu, 3 (*tiga*) penari laki-laki dan 3 (*tiga*) penari perempuan. Bertemakan pembelajaran, garapan tari kreasi ini mengambil cerita tentang penyamaran Arjuna sebagai guru kesenian. Dalam penyajiannya, tari kreasi ini berdurasi 13.00 menit dengan pembagian cerita yang diatur sedemikian rupa sehingga mampu memberikan gambaran tentang apa yang ingin

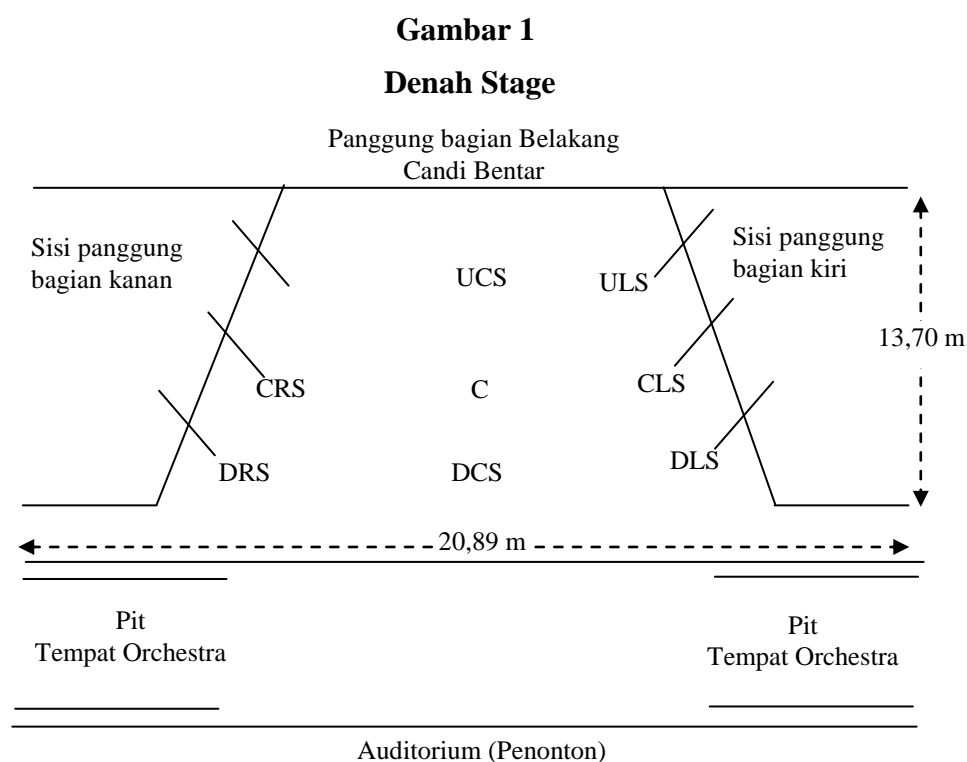
disampaikan dalam garapan ini. Secara struktur, garapan ini dibagi menjadi 5 (*lima*) bagian, yaitu *pengawit*, *pepeson*, *pengawak*, *pengecet* dan *pekaad*.

4.5.1 Tempat Pertunjukan

Garapan ini dipentaskan di Gedung Natya Mandala, Institut Seni Indonesia Denpasar yang berbentuk *proscenium*. Panggung *proscenium* adalah terdiri dari bagian panggung dan bagian penonton, sehingga penonton hanya bisa menyaksikan pertunjukan dari satu sisi saja, yaitu dari arah depan, sehingga penataan pola lantai pada garapan ini disesuaikan dengan keadaan *stage* tersebut. Untuk menciptakan kesan atau suasana yang diinginkan dalam pertunjukannya, penonjolan suasana didukung pula oleh tata cahaya (*lighting*) yang ada.

Gambar 1 Denah Stage

Berdasarkan buku *Notasi Laban*, oleh Soedarsono, dijelaskan mengenai 8 arah hadap penari.¹⁶ Dalam garapan Tari *Jñāpaka* ini, digunakan beberapa arah hadap yang disesuaikan dengan pola lantai penyajian yaitu :



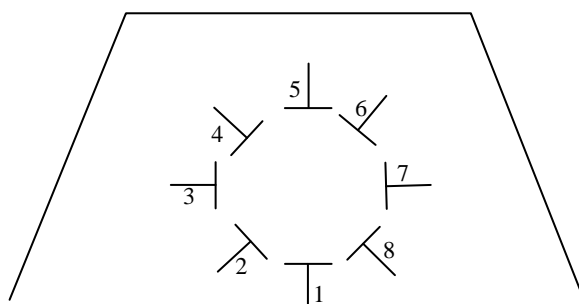
Keterangan :

- C = *Centre Stage* (pusat panggung)
- CLS = *Centre Left Stage* (pusat kiri panggung)
- CRS = *Centre Right Stage* (pusat kanan panggung)
- URS = *Up Right Stage* (pojok kanan belakang panggung)

¹⁶ Soedarsono. 1978, *Notasi Laban*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Kesenian Ditjen Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, p. 10.

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
- 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

Lintasan Perpindahan :



: Lintasan penari ke segala arah

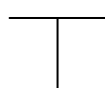


: Arah putaran

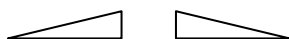
Setting Panggung :



: Layar



: Penari



: Candi Bentar



: Trap

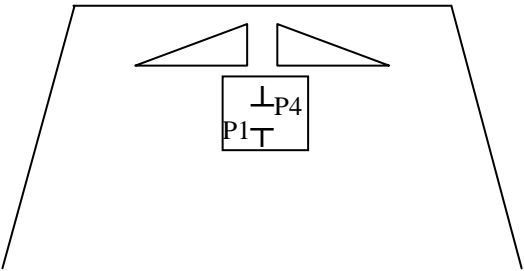
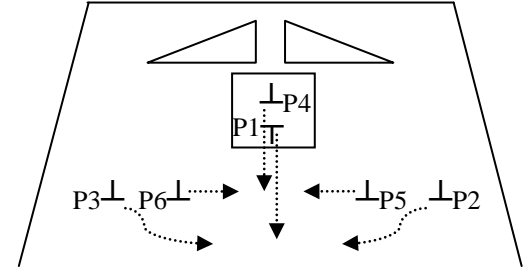
4.5.2 Pola Lantai atau Desain Lantai

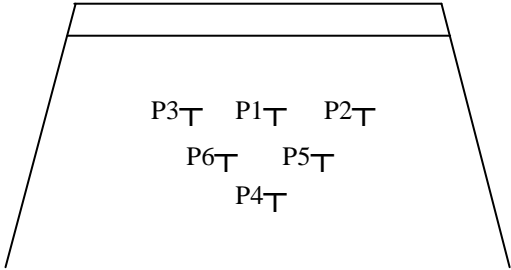
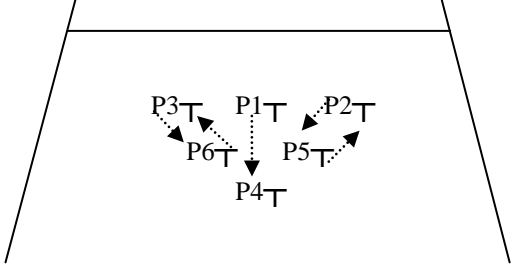
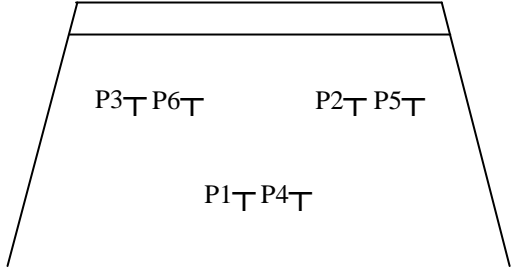
Pola lantai atau desain lantai adalah pola yang dilandasi oleh posisi penari dari komposisi di atas lantai di ruang tari. Ruang tari yang dimaksud adalah panggung.¹⁷ Pada garapan tari kreasi ini, pola lantai juga disesuaikan dengan *stage proscenium* yang digunakan pada saat penyajian karya tugas akhir. Pola lantai ditata dengan mempertimbangkan jangkauan penglihatan penonton, karena pada *stage proscenium*, penonton hanya bisa melihat pertunjukan dari satu sisi saja atau dari arah depan.

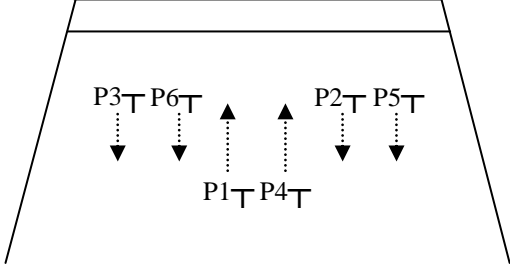
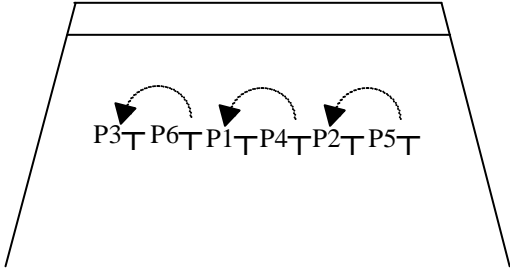
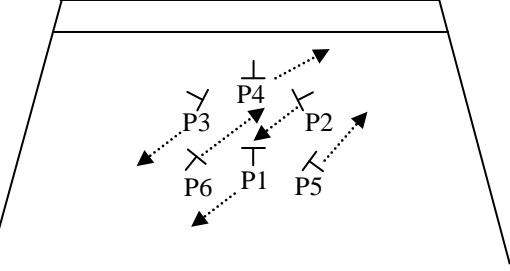
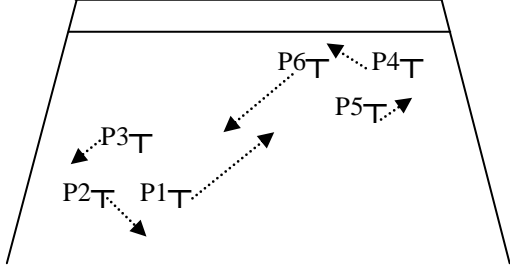
Adapun pola lantai, layar, suasana, *lighting*, dan rangkaian gerak yang digunakan dalam Tari Kreasi *Jñāpaka* adalah sebagai berikut :

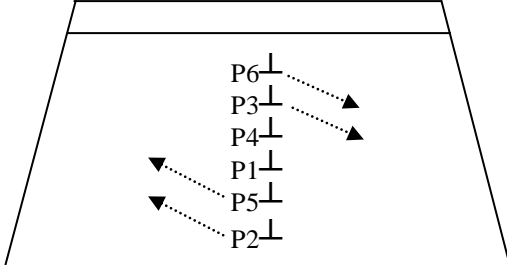
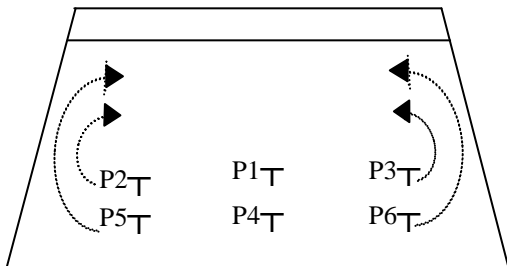
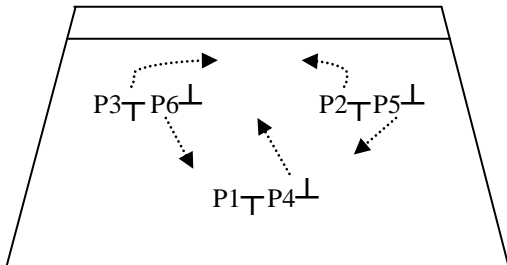
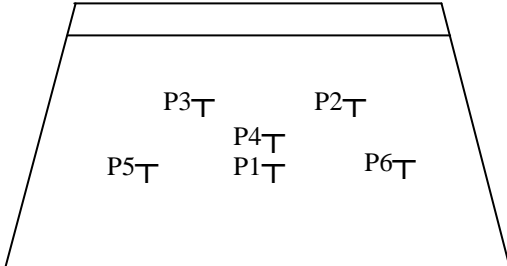
¹⁷ Soedarsono. 1975, *Komposisi Tari Elemen-elemen Dasar* (Terjemahan dari *Dances Composition, The Basic Elements*, oleh: La Meri). Yogyakarta: Akademi Seni Tari Indonesia, p.4.

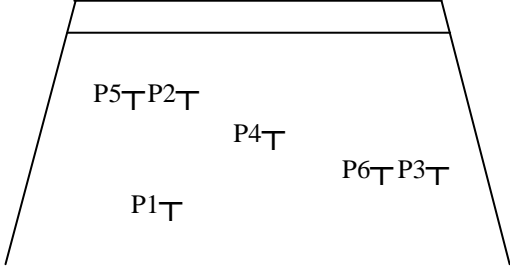
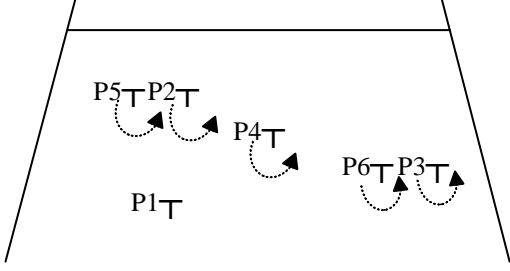
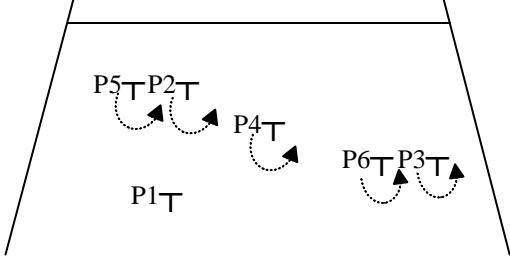
Tabel 5
Pola Lantai, Layar, Suasana, Tata Lampu (*Lighting*), dan Rangkaian Gerak
Tari Kreasi *Jñāpaka*

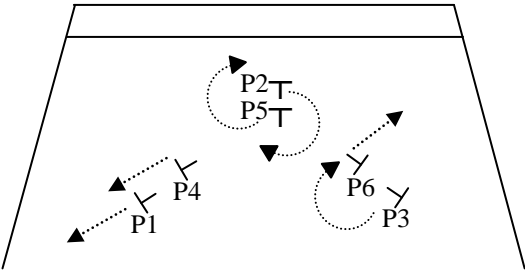
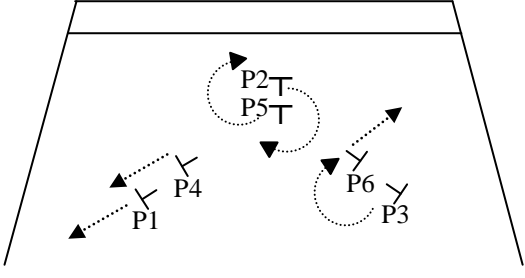
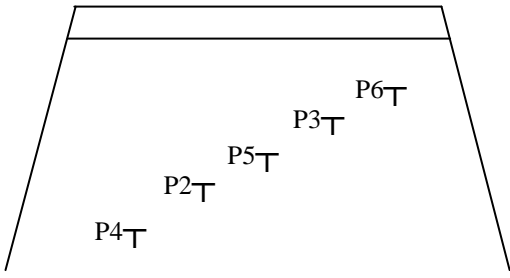
No	Pola Lantai	Suasana/ Adegan, Tata Lampu dan Layar	Pembendaharaan Gerak
1		<p>Bagian <i>Pengawit</i> Suasana : Hening, tenang</p> <p>Lampu : <i>Spot light</i> atas di <i>centre</i> belakang panggung</p> <p>Menggunakan Candi Bentar.</p>	<p>Penari P1 berada diatas trap, melakukan gerakan memainkan seruling, <i>miles</i> kiri, kemudian berdiri secara perlahan, berputar, <i>tanjek</i> kiri, <i>nyeluk</i> kanan, <i>nyeleog ngebah</i> kanan, gerakan memutar seruling, menaruh seruling, tarik kanan <i>ngumbang</i>. Penari P4 dan P1 (gerakan duet) : <i>miles</i> kanan, <i>sogok</i> kanan, <i>agem</i> kanan, <i>ngotag</i>, tarik kiri, berjalan, gerakan memperbaiki <i>agem</i> P4, <i>tanjek</i> kiri, memperbaiki gerakan kepala penari P4, berjalan <i>miles</i> kiri, <i>tanjek</i> kanan, gerakan melihat penari perempuan, gerakan memperbaiki pantat penari P4, gerakan berjalan.</p>
2		<p>Bagian <i>Pengawit</i> Suasana : Hening, tenang</p> <p>Lampu : <i>Spot light</i> atas di <i>centre</i> belakang, lampu samping</p> <p>Menggunakan Candi Bentar.</p>	<p>P1 melakukan gerakan berjalan turun dari trap, diikuti P4. P2, P5, P3, P6 melakukan gerakan <i>nyregseg</i> menghadap ke belakang.</p>

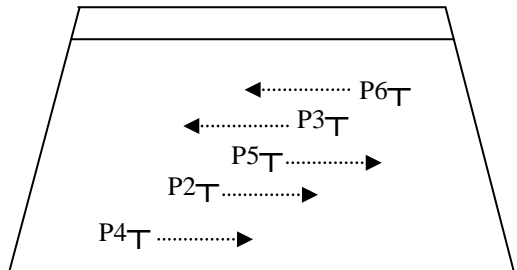
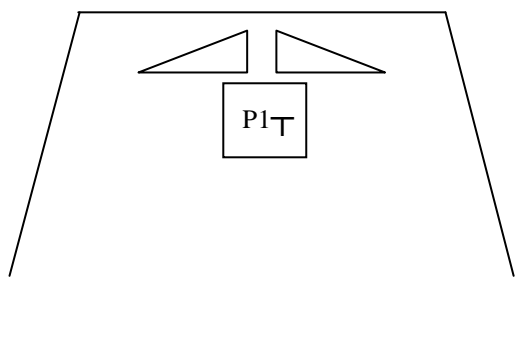
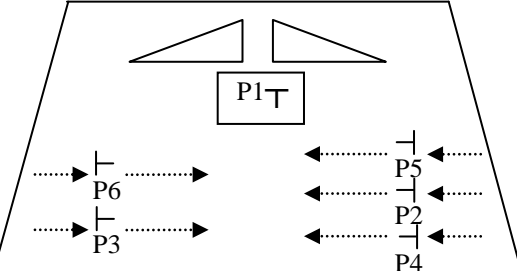
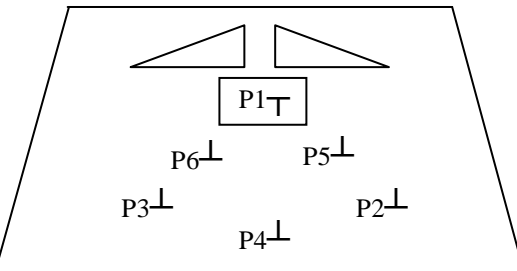
No	Pola Lantai	Suasana/ Adegan, Tata Lampu dan Layar	Pembendaharaan Gerak
3		<p>Bagian <i>Pepeson</i> Suasana : Agung dan gembira. Lampu : <i>General light</i> 100%. Layar : Putih bagian depan.</p>	<p>Gerakan kompak : <i>Miles</i> kanan, <i>kipek</i>, <i>ngotes</i> kepala, <i>sogok</i> kanan, <i>tanjek</i> kiri, <i>agem Jñāpaka</i> laki- laki, <i>agem Jñāpaka</i> perempuan <i>nglier</i>, <i>nyledet</i> kanan, <i>nabdab gelung</i> berputar, kembali <i>keagem</i> <i>Jñāpaka</i>, <i>ngotag</i>, tutup kaki kiri, <i>ngengsog</i> kanan, <i>miles</i> kanan, <i>agem</i> kanan, gerakan mengambil selendang, <i>tanjek</i> kiri sambil membuang selendang, gerakan memutar, <i>nyeledet</i>, tutup kaki kanan.</p>
4		<p>Bagian <i>Pepeson</i> Suasana : Agung dan gembira. Lampu : <i>General light</i> 100%. Layar : Putih bagian depan.</p>	<p><i>Nyalud ngebet</i>, sambil berjalan ke depan dan ke belakang.</p>
5		<p>Bagian <i>Pepeson</i> Suasana : Agung dan gembira. Lampu : <i>General light</i> 100%. Layar : Putih bagian depan.</p>	<p><i>Agem</i> kanan dengan posisi tangan kiri di atas kepala pada level rendah pada P1, P2, P3 dan level sedang untuk P4, P5, P6. <i>Nglier</i> kiri, <i>nyledet</i> kiri, gerakan berputar ke kanan untuk P1, P2, P3, <i>tanjek</i> kiri, <i>ngotes</i> selendang, <i>mentang laras</i> (dilakukan bergantian dengan P4, P5, P6), <i>miles</i> kiri, <i>nyeledet</i> kiri 2x.</p>

No	Pola Lantai	Suasana/ Adegan, Tata Lampu dan Layar	Pembendaharaan Gerak
6		<p>Bagian <i>Pepeson</i> Suasana : Agung dan gembira. Lampu : <i>General light</i> 100%. Layar : Putih bagian depan.</p>	<p><i>Mentang laras</i> kiri, <i>malpal</i> untuk P1, P2, P3, <i>nyregseg</i> untuk P4, P5, P6, mungkah lawang, <i>ngotag tanjek</i> kiri.</p>
7		<p>Bagian <i>Pepeson</i> Suasana : Agung dan gembira. Lampu : <i>General light</i> 100%. Layar : Putih bagian depan.</p>	<p><i>Ngotag</i>, mundur kiri, gerakan mengambil selendang, berputar hadap belakang, penari saling memunggungi, <i>kenser</i>, gerakan berputar, berpasangan <i>nyregseg</i>.</p>
8		<p>Bagian <i>Pepeson</i> Suasana : Agung dan gembira. Lampu : <i>General light</i> 100%. Layar : Putih bagian depan.</p>	<p>Buang selendang, <i>tanjek</i> kanan, <i>tanjek</i> kiri, <i>agem</i> kanan, <i>nyledet</i> kanan, gerakan memutar kiri, <i>tanjek</i> kiri, <i>agem</i> kiri, memutar dengan level berbeda (P1, P2, P3 level rendah, P4, P5, P6 level sedang). Gerakan mengambil selendang, <i>nyregseg</i> berpisah antara P1, P2, P3 dan P4, P5, P6.</p>
9		<p>Bagian <i>Pepeson</i> Suasana : Agung dan gembira. Lampu : <i>General light</i> 100%. Layar : Putih bagian depan.</p>	<p><i>Agem Jñāpaka</i> kiri, P1, P2, P3 dengan level rendah, P4, P5, P6 dengan level sedang, <i>nglier</i>, <i>nyledet</i> kiri, <i>nabdab gelung</i> berputar, kembali ke <i>agem Jñāpaka</i>, tutup kanan, tutup kaki kiri, berdiri, <i>mentang laras</i>, <i>nyregseg</i>.</p>

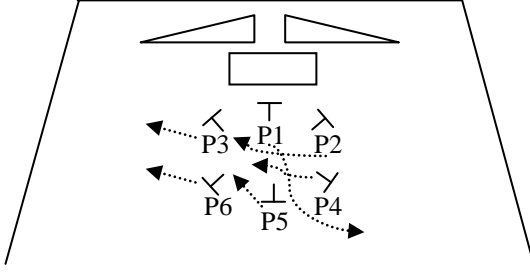
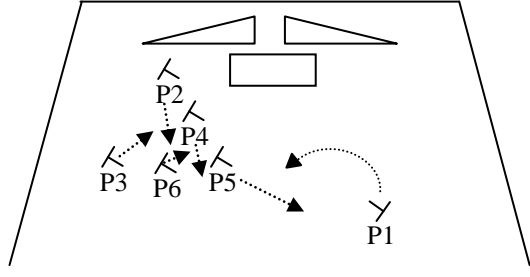
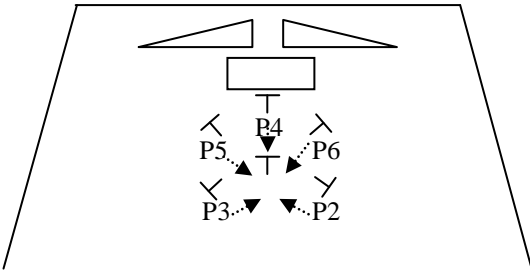
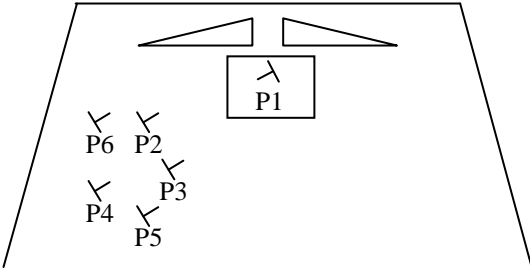
No	Pola Lantai	Suasana/ Adegan, Tata Lampu dan Layar	Pembendaharaan Gerak
10		Bagian <i>Pepeson</i> Suasana : Agung dan gembira. Lampu : <i>General light</i> 100%. Layar : Putih bagian depan.	<i>Mungkah lawang,</i> <i>nyregseg.</i>
11		Bagian <i>Pepeson</i> Suasana : Agung dan gembira. Lampu : <i>General light</i> 100%. Layar : Putih bagian depan.	P1, P2, P3 gerakan <i>nyendok</i> , P4, P5, P6 <i>ngembat. Mentang laras,</i> P1 memperbaiki <i>agem</i> P4, P2, P3, P5, P6 melakukan <i>pose</i> . Gerakan transisi berjalan.
12		Bagian <i>Pepeson</i> Suasana : Agung dan gembira. Lampu : <i>General light</i> 100%. Layar : Putih bagian depan.	<i>Mentang laras</i> kiri dari bawah bergerak ke atas secara berpasangan, mengambil selendang, berjalan.
13		Bagian <i>Pengawak</i> Suasana : Tenang Lampu : <i>General</i> 85% Layar : Putih bagian depan.	Berputar <i>miles</i> kanan, <i>tanjek</i> kanan, angkat kaki kanan, <i>agem</i> kanan <i>Jñāpaka</i> dengan level berbeda (P5, P1, P6 dengan level rendah, P3, P4, P2 dengan level sedang), <i>tanjek</i> patah-patah, <i>ngengsog</i> kanan kiri, <i>nyegut</i> , <i>agem</i> kanan, dengan tangan kanan sejajar dada.

No	Pola Lantai	Suasana/ Adegan, Tata Lampu dan Layar	Pembendaharaan Gerak
14		<p>Bagian <i>Pengawak</i> Suasana : Tenang Lampu : <i>General 85%</i> Layar : Putih bagian depan.</p>	<p>P1 melakukan gerakan <i>miles</i> kanan, <i>sogok</i> kanan, gerakan berjalan, gerakan memperbaiki posisi <i>agem</i> P2 dan P6 serta memperbaiki posisi pantat. P5, P2, P4, P6, P3 melakukan gerakan <i>agem</i> kanan, namun P2, P6 melakukan gerakan <i>agem</i> kanan yang salah.</p> <ul style="list-style-type: none"> - gerakan kompak : <i>miles</i> kanan, <i>agem</i> kanan. - P1 melakukan gerakan posisi <i>agem</i> yang baik, cara <i>nyledet</i> dan <i>fokus</i> dalam menari. - P5, P2, P4, P6, P3 meniru gerakan P1, gerakan memperhatikan penjelasan dari P1.
15		<p>Bagian <i>Pengawak</i> Suasana : Tenang Lampu : <i>General 85%</i> Layar : Putih bagian depan.</p>	<p>Gerakan kompak : mengambil selendang, <i>nyregseg</i>, gerakan membuang selendang.</p>
16		<p>Bagian <i>Pengawak</i> Suasana : Tenang Lampu : <i>General 85%</i> Layar : Putih bagian depan.</p>	<p>P4, P5, P6, P2, P3 gerakan menirukan gerakan P1 dalam <i>agem</i> yang benar dan cara <i>nyledet</i> yang baik.</p>

No	Pola Lantai	Suasana/ Adegan, Tata Lampu dan Layar	Pembendaharaan Gerak
17		<p>Bagian <i>Pengecet</i> Suasana : Gembira Tata Lampu : <i>General 100%</i> Layar : Putih bagian depan.</p>	<p>Tangan kanan berputar, <i>tanjek</i> kanan, <i>ngabah</i> kanan, <i>tanjek</i> kiri dengan posisi tangan menengadahkan ke atas, <i>mentang laras</i> dengan kedua tangan lurus, <i>tanjek</i> kanan kiri (diulang 3x), <i>agem</i> kanan dengan level berbeda, <i>mungkah lawang</i>, <i>kenser</i> berputar, <i>mentang laras</i> kanan. Transisi : mengambil selendang jalan berputar.</p>
18		<p>Bagian <i>Pengecet</i> Suasana : Gembira Tata Lampu : <i>General 100%</i> Layar : Putih bagian depan.</p>	<p>Gerakan buang selendang penari P1 <i>out stage</i>.</p>
19		<p>Bagian <i>Pengecet</i> Suasana : Gembira Tata Lampu : <i>General 100%</i> Layar : Putih bagian depan.</p>	<p>Gerakan kompak : <i>miles</i> kanan, <i>agem</i> kanan, <i>tanjek</i> kiri 3x dengan perubahan level pada tiap gerakannya, <i>tanjek</i> kanan berputar, <i>agem</i> kiri (P4, P5, P6 dengan level tinggi, P2, P3 dengan level rendah), P2, P3 berputar dengan level rendah, P4, P4, P6 <i>ngotag</i>. Gerakan kompak : <i>tanjek</i> kiri, <i>miles</i> kanan. P2, P3 : <i>agem</i> kanan, <i>tanjek</i> kiri, memutar tangan kanan, <i>mungkah lawang</i>, putar tangan kanan, berputar. Gerakan kompak : <i>miles</i> kanan, <i>agem</i> kanan, ambil selendang.</p>

No	Pola Lantai	Suasana/ Adegan, Tata Lampu dan Layar	Pembendaharaan Gerak
20		<p>Bagian <i>Pengecet</i> Suasana : Gembira Tata Lampu : <i>General 100%</i> Layar : Putih bagian depan.</p>	<p>Gerakan transisi : <i>agem</i> kanan membawa selendang P4, P3, P5, P2, P6 <i>out</i> <i>stage</i>.</p>
21		<p>Bagian <i>Pengecet</i> Suasana : Gembira Lampu : <i>General light</i> 50% Pada trap lampu <i>spot light atas</i>. Layar putih naik, digantikan Candi Bentar.</p>	<p>P1 memainkan alat musik kendang.</p>
22		<p>Bagian <i>Pengecet</i> Suasana : Gembira Lampu : <i>General light</i> 100% Menggunakan Candi Bentar.</p>	<p>Gerakan transisi berjalan.</p>
23		<p>Bagian <i>Pengecet</i> Suasana : Gembira Lampu : <i>General light</i> 100% Menggunakan Candi Bentar.</p>	<p><i>Miles</i> kanan, puter kiri, <i>miles</i> kanan, <i>mentang laras</i> kiri, <i>ngotag, nyegut,</i> lompat kanan, <i>mentang</i> <i>laras</i> kiri, lompat kiri, kaki <i>ngeteb</i> kanan, <i>agem</i> kiri, <i>miles</i> kanan, <i>nyledet</i> kanan, <i>ngeteb</i> kanan, kiri, puter kanan hadap ke depan secara bergantian, <i>tanjek</i> kiri, <i>agem</i> kiri, <i>nyledet</i> kiri, <i>mungkah lawang, nyregseg</i> berputar dengan pergantian posisi.</p>

No	Pola Lantai	Suasana/ Adegan, Tata Lampu dan Layar	Pembendaharaan Gerak
24		<p>Bagian <i>Pengecet</i> Suasana : Gembira Lampu : <i>General light</i> 100% Menggunakan Candi Bentar.</p>	<p>Gerakan kompak : <i>nyalud ngebet</i> sambil berjalan ke depan, <i>mentang laras 2</i> (dua) tangan, <i>nabdab gelung</i> dengan level rendah. <i>Nyregseg</i>, P1 turun dari trap.</p>
25		<p>Bagian <i>Pengecet</i> Suasana : Gembira Lampu : <i>General light</i> 100% Menggunakan Candi Bentar.</p>	<p>P1, P2, P3 <i>nyalud ngebet</i> ke depan, <i>agem</i> kanan, level rendah. P4, P5, P6 <i>nyalud ngebet</i> ke belakang, <i>agem</i> kanan, dengan level sedang. Gerakan kompak : <i>miles</i> kanan, <i>agem</i> kanan. P4, P5, P6 : <i>tanjek</i> kanan, <i>ngotag</i>, <i>mungkah lawang</i>, berputar <i>miles</i> kanan, <i>agem</i> kanan dengan posisi tangan kanan di atas kepala. P1, P2, P3 : <i>agem</i> kanan, <i>tanjek</i> kiri, memutar tangan kanan, <i>mungkah lawang</i>, putar tangan kanan, berputar, <i>miles</i> kanan, <i>agem</i> kanan. Gerakan kompak : mengambil selendang.</p>
26		<p>Bagian <i>Pengecet</i> Suasana : Gembira Lampu : <i>General light</i> 100% Menggunakan Candi Bentar.</p>	<p>Gerakan berjalan.</p>

No	Pola Lantai	Suasana/ Adegan, Tata Lampu dan Layar	Pembendaharaan Gerak
27		<p>Bagian <i>Pengecet</i> Suasana : Gembira Lampu : <i>General light</i> 100% Menggunakan Candi Bentar.</p>	<p>P1 bermain kendang, P2, P3, P4, P5, P6 <i>pose</i> dengan level yang berbeda, <i>tanjek</i> kanan kiri, <i>agem</i> kanan dengan level rendah. Gerakan transisi berjalan.</p>
28		<p>Bagian <i>Pengecet</i> Suasana : Gembira Lampu : <i>General light</i> 100% Menggunakan Candi Bentar.</p>	<p>P1 bermain kendang P5, P4, P6, P3, P2 <i>miles</i> kanan, kiri, lompat kiri, kaki <i>ngeteb</i> kanan, <i>agem</i> kiri, <i>miles</i> kanan, <i>nyledet</i> kanan, <i>ngeteb</i> kanan kiri, putar kanan bergantian, <i>tanjek</i> kanan, <i>agem</i> kiri, <i>nyledet</i> kiri, <i>mungkah lawang</i>, berputar, ambil selendang transisi berjalan.</p>
29		<p>Bagian <i>Pekaad</i> Suasana : Gembira Lampu : <i>General light</i> 100% Menggunakan Candi Bentar.</p>	<p>Buang selendang, <i>agem</i> kiri, berputar dengan level rendah, berdiri, P4, P5, P6 mentang kanan kiri, angkat kaki kiri, <i>mentang laras</i> kanan, tutup kaki, P1 di angkat P2, P3, ambil selendang, pegang selendang dengan level rendah.</p>
30		<p>Bagian <i>Pekaad</i> Suasana : Hening Lampu : <i>Spot light</i> atas di <i>centre</i> belakang panggung dan <i>spot light</i> atas di pojok depan kanan panggung Menggunakan Candi Bentar.</p>	<p>P1 : <i>tanjek</i> kiri, putar, <i>miles</i> kiri, <i>sogok</i> kiri, buang selendang, <i>tanjek</i> kanan, <i>agem</i> kiri. P2, P3, P4, P5, P6 : buang selendang, putar tangan, <i>agem</i> kanan manjembah dengan level rendah.</p>

4.5.3 Kostum

Kostum pada garapan tari merupakan bagian terpenting dalam penyajian sebuah garapan tari, karena kostum mampu mengkomunikasikan arti, isi atau makna dari karakter yang diangkat sesuai dengan ide cerita garapan itu sendiri. Kesesuaian kostum dengan ide ataupun tema garapan memberikan nilai tersendiri terhadap keutuhan dari setiap garapan, sehingga penikmatnya dapat membedakan setiap garapan tari yang ditampilkan.

Secara umum penataan kostum Tari Kreasi *Jñāpaka* masih berpijak pada tata busana tari tradisi pada umumnya. Pengembangan yang ada dalam kostum tari kreasi ini disesuaikan dengan ide ataupun konsep garapan.

a. Penari laki-laki :

- Hiasan kepala yaitu *gelungan* memakai *petitis*, *geruda mungkur*, *ron-ronan*, *apit surang*, *prekapat* dan wig (rambut palsu).
- Telinga memakai *rumbing* yang terbuat dari kulit dan kuningan berisi hiasan permata.
- *Badong* yang terbuat dari kulit berisi hiasan permata.
- *Simping* yang terbuat dari kain keras dan dikasi kain warna hijau, disertai hiasan tepi simping dari kulit berisi permata.
- Gelang kana yang terbuat dari kain dan hiasan kembang dari kulit.
- Baju warna merah menyala.
- Selendang dari kain sutra halus, berwarna kuning keemasan.
- *Ampok-ampok* terbuat dari kulit.

- Kain sutra Thailand warna oranye kombinasi tepi warna hijau dan kancut warna hijau berisi mote warna kuning emas, di kaki kiri berisi rempel warna hijau berbentuk sudut dan bulet belakang.
- *Streples* (tutup pinggang) terdiri dari warna hijau dan oranye.
- Celana warna merah menyala.
- Gelang kaki terbuat dari kain, beriaskan mote warna kuning emas

b. Penari perempuan

- Hiasan kepala memakai *gelungan* lepas berisi *petitis*, *geruda mungkur*, *kekendoan*, *ron-ronan*, *penekes* di belakang *petitis*, *prekapat* dan *antol* (rambut palsu).
- Telinga memakai *subeng* dari kuningan yang di hiasi permata.
- *Badong* dari kulit yang di hiasi permata.
- *Simping* lepas dari kulit dan kain warna hijau.
- Baju berwarna merah menyala.
- Selendang dari kain sutra halus, berwarna kuning emas.
- *Gelang kana* yang terbuat dari kain dan hiasan kembang dari kulit.
- *Angkin* warna hijau dan oranye bermotif silang.
- *Pending* yang terbuat dari kulit.
- Kain warna hijau kombinasi oranye, rempel merah menyala.
- Gelang kaki terbuat dari kain, beriaskan mote warna emas.

4.5.4 Tata Rias Wajah

Tata rias dalam sebuah garapan tari selalu disesuaikan dengan peran dan karakter tari yang dibawakan. Sedangkan tata rias wajah yang dipergunakan dalam Tari *Jñāpaka* adalah tata rias tari Bali putra halus dan putri halus, dimana tata rias wajah ini dapat membantu memperjelas karakter yang dibawakan, serta untuk memperkuat ekspresi sesuai dengan kebutuhan garapan tari. Adapun perlengkapan yang digunakan dalam tata rias garapan Tari *Jnapaka* adalah menggunakan *make up* modern sebagai berikut:

- Milk cleansing Viva* : Untuk membersihkan wajah.
- Face tonic Viva* : Untuk menyegarkan wajah.
- Alas bedak padat berwarna coklat : Untuk *Foundation* wajah sehingga pori-pori wajah tertutupi dan bedak tabur dapat melekat dengan baik.
- Bedak tabur *Viva* : Digunakan setelah alas bedak untuk menutupi kekurangan-kekurangan pada wajah.
- Pensil alis *ranee* : Untuk menyempurnakan bentuk alis, mempertegas alis, dan digunakan membuat *caling kidang* serta membuat *srinata*.
- Eye shadow ranee dan rivera* : Digunakan pada hidung (berwarna coklat dan putih) untuk mempertegas garis hidung, digunakan pada kelopak mata (berwarna kuning, merah dan biru) untuk memberi

aksen pada mata sehingga kelihatan lebih hidup.

Merah pipi *daisy* : Untuk menutupi ketidaksempurnaan bentuk wajah.

Air linier cair rubotan : Untuk mempertegas alis dan digunakan pada garis mata atas dan bawah agar kelihatan lebih tajam.

Lipstik : Untuk membuat bibir terlihat lebih indah dan mencegah kekeringan pada bibir.

Bulu mata palsu (penari perempuan): Agar bulu mata terlihat jelas.

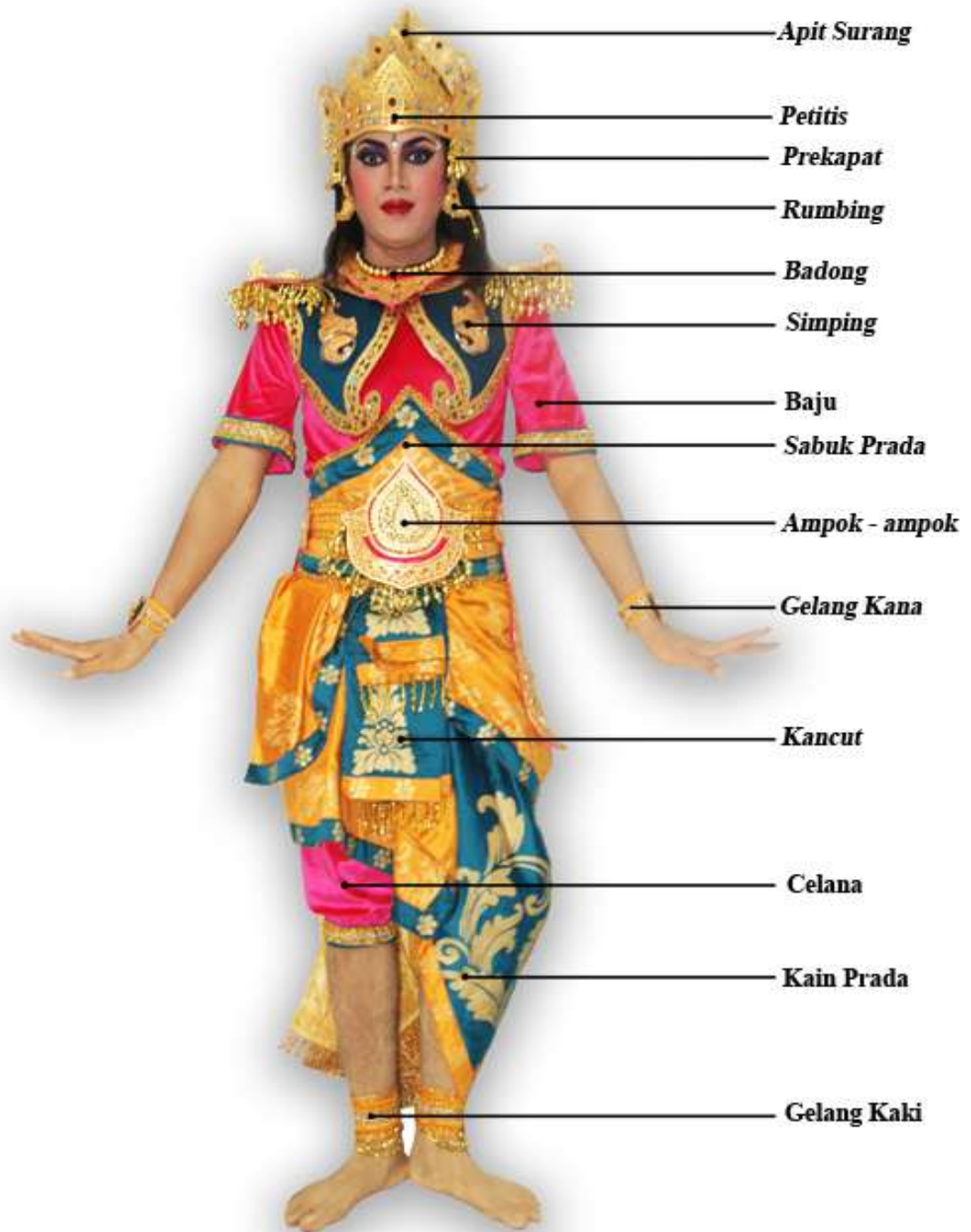


Foto Busana Tampak Depan Penari Laki-laki

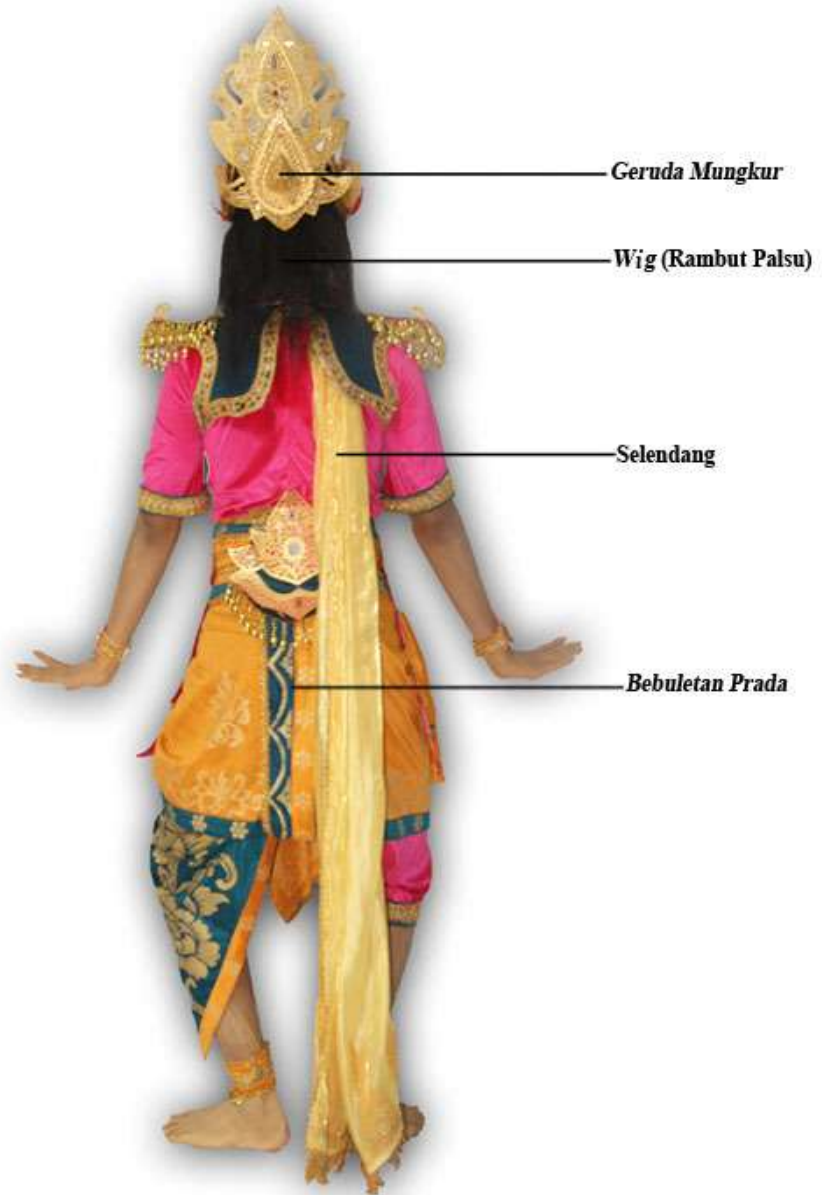


Foto Busana Tampak Belakang Penari Laki-laki



Foto Tata Rias Wajah Penari Laki-laki

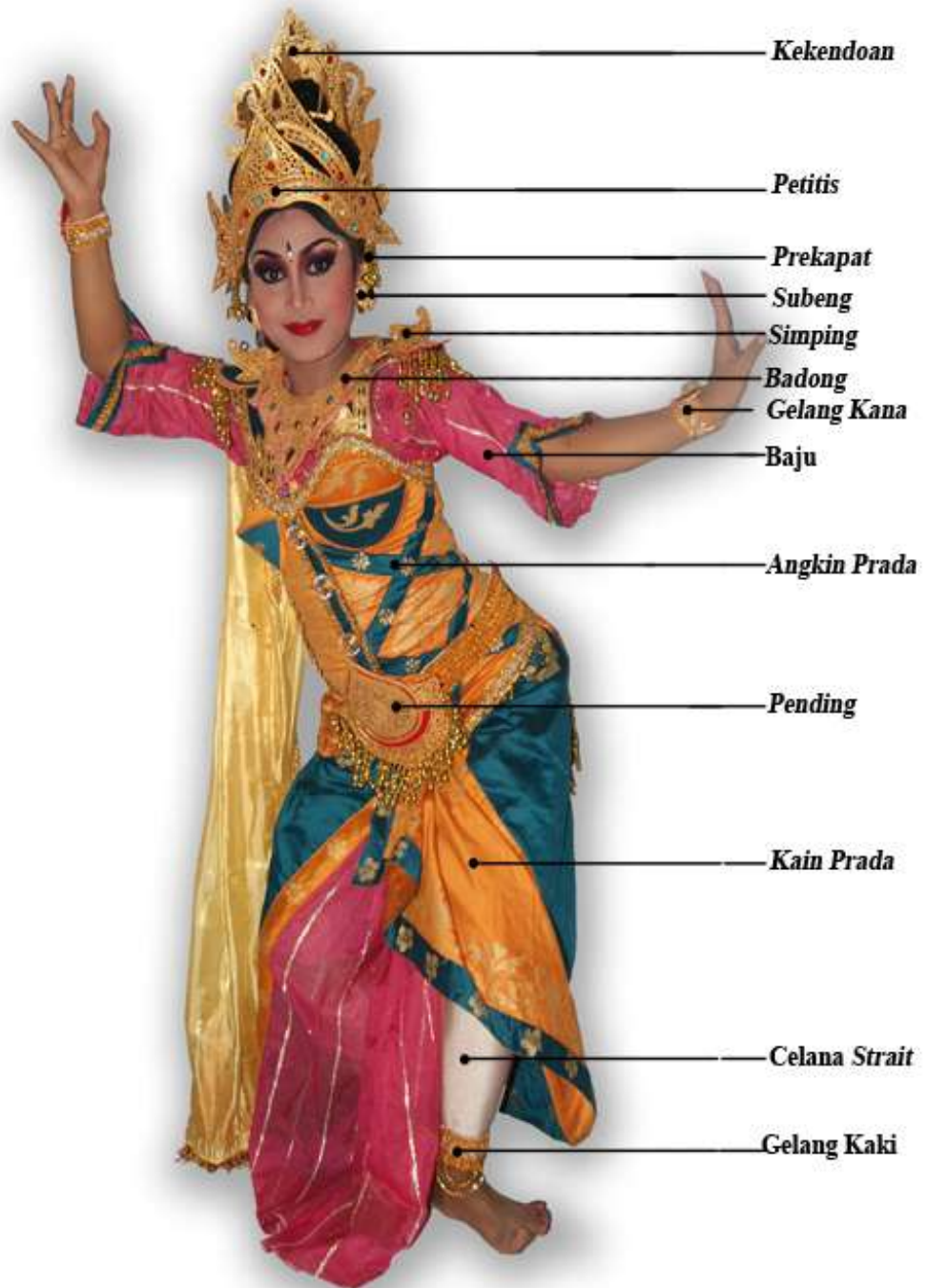


Foto Busana Tampak Depan Penari Perempuan



Foto Busana Tampak Belakang Penari Perempuan



Foto Tata Rias Wajah Penari Perempuan

4.5.5 Properti

Garapan Tari Kreasi *Jñāpaka* menggunakan 3 (*tiga*) properti yaitu: seruling, kendang dan *gongseng*. Seruling yang digunakan pada bagian *pengawit*. Kendang digunakan pada bagian *pengecet* dan *pekaad*. Yang terakhir yaitu *gongseng* dipakai di bagian *pengecet*, yaitu sebagai berikut :



4.5.6 Musik Iringan Tari

Di samping untuk memperkuat suasana, iringan tari dalam sebuah garapan tari memang menjadi salah satu hal yang penting karena selain sebagai pengiring, iringan tari juga berfungsi untuk memberi aksesoris gerak dan memberi penjiwaan terhadap suatu tarian. Iringan Tari Kreasi *Jñāpaka* ini juga diharapkan dapat memberi arti tersendiri dalam keutuhan garapan ini.

Adapun instrument yang digunakan dalam barungan gamelan *Semarandhana*, antara lain :

- 1 (*satu*) pasang kendang (*lanang* dan *wadon*)
- 1 (*satu*) buah *ugal*
- 4 (*empat*) buah *gangsapemade*
- 4 (*empat*) buah *kantilan*
- *Kecek*
- 1 (*satu*) buah *kempluk*
- 2 (*dua*) buah *jublag*
- 2 (*dua*) buah *penyacah*
- 2 (*dua*) buah *jegogan*
- 1 (*satu*) buah *ronggeng*
- 5 (*lima*) buah seruling

Iringan Tari Kreasi *Jñāpaka* ini ditata oleh I Wayan Sudiarsa dengan pendukung karawitan dari Sanggar Arma Kumara Sari Pengosekan, Ubud. Berikut ini pencatatan notasi iringan Tari Kreasi *Jñāpaka* yang menggunakan Gamelan *Semarandhana*.

NOTASI TARI KREASI
TARI *JĀPAKA*

Pengawit :

Penyacah: 1 $\overline{54}$ 3 7 4 $\overline{57}$ 5 4

Calung: 3 $\overline{54}$ $\overline{.5}$ 7 $\overline{43}$ $\overline{.1}$ 7 1

(3)

Jegog: 1 . . 7 . . 5 .

3 5 4 . 7 . 1 .

(3)

Seruling Penari :

3 . . . 457 $\overline{..1}$ 75754. $\overline{.....}$

534317. $\overline{.5712.}$ $\overline{.17..}$ $\overline{5712.171.}$

$\overline{757173...457.54.57..(5)}$

Seruling Penari + *Penabuh* (sahut menyahut) :

$\overline{..7}$ $\overline{175}$ $\overline{717}$ $\overline{54.317}$ 1 $\overline{.34}$ 54 $\overline{.1}$ 7 $\overline{.53}$ $\overline{3431}$ $\overline{317}$ $\overline{543}$

$\overline{45}$ $\overline{431}$ $\overline{.71}$ $\overline{3134}$ $\overline{.543}$ $\overline{137}$ $\overline{543}$ 45 $\overline{431}$ $\overline{.71}$ $\overline{3134}$ $\overline{.543}$

$\left[\overline{457}$ $\overline{571}$ $\overline{75}$ $\overline{754}$ $\overline{.31}$ $\overline{75}$ $\overline{457}$ (5) $\overline{2x}$ $\overline{5717}$ $\overline{5754}$ $\overline{34}$ $\overline{5757}$ $\overline{5717}$ $\overline{5753}$ $\overline{45}$ $\overline{7173}$] $\overline{45}$ $\overline{7173}$ $\overline{45}$ $\overline{4}$ $\overline{57}$

$\overline{1}$ 2 $\overline{5623}$ $\overline{216}$ 5 $\overline{612}$ (1)

Seruling + *Penyacah*

$\left[\overline{23}$. $\overline{1235}$ $\overline{3216}$ $\overline{52.5}$ $\overline{252}$. $\overline{5616}$ $\overline{2165}$ $\overline{6.1}$ $\overline{.5}$ $\overline{.6}$ $\overline{1561}$ $\overline{2316}$

$\overline{5}$ $\overline{1231}$ $\overline{4x}$ $\overline{Pepeson}$ \rightarrow

Pepeson :

(6) . 6 . 6 . 3 . 1 . . . 6 . 5 6 1

...	1	2 6 1 2	... 2	6 2 1 6
. 6 . 6	. 3 . 5	. 5 6 1	. 7 . 7	
. 5 . 5	. 6 . 2	6 1 ..	. 6 ..	
1 5 3 5	6 1 ..	1 6 . 5	. 2 . 2	
5 3 2(1)	\rightarrow <i>penyalit</i>			
. 1 . 1	. 5 . 1	. 5 . 1	. 6 1 6	
1 2 3 1	. 1 . 1	6 2 1 6	. 6 1 2	
6 2 1 6	1 2 3 1	. 1 . 1	. 6 . 2	
$\overline{32.615}$	$\overline{61232}$	$\overline{.6156}$	1 6 . 6	
1 2 1 6	2 1 6 5	. 6 1 2	$\overline{.6.2165}$	$\overline{\quad}$
. 6 1 2	$\overline{.6.2165}$	$\overline{.2 3 1}$. 5 . 1	
5 1 . 5	1 6 . 2 1	2 5 6 2 (1)		

Penyalit :

. 1 . 1	2 6 1 2	$\overline{62 \dots}$... (6)
... 1	6 1 7 6	$\overline{4646167}$	$\overline{7.6 1}$
1 1 3 (5)			

Pengawak :

. 6 . 5	. 6 . 2	$\overline{.756.535}$	$\overline{.356.77}$	$\overline{\quad}$	$\overline{\quad}$	$\overline{\quad}$
$\overline{.23567}$	$\overline{.23567}$	$\overline{.23567}$	$\overline{.67.53}$	$\overline{\quad}$	$\overline{\quad}$	
.. 6 5	3 6 . 7	1 3 1 7	$\overline{.317.31}$	$\overline{\quad}$	$\overline{\quad}$	
7 6 7 1	7 6 1 7	. 6 7 1	6 4 7 (6)			
$\overline{.3.46.4}$	$\overline{.6 7 ..}$. 1 . 4	. 6 . 3 . 4	$\overline{\quad}$	$\overline{\quad}$	
$\overline{6.4.67}$... 1	. 6 . 3	. 1 . 5			
. 2 . 1	7 1 6 3	6 3 4 7	. 1 . 7			
4 3 7 6	. 1 . 7	1 7 6 (1)				

Penyalit :

. 7 7 .	1 3 6 5	7 6 . 6	5 (7)
---------	---------	---------	-------

Pengecet :

. 6 5 3	. 5 6 7	2 7 6 7 2	7 6 7 2 7	
. 5 . 7	. 5 . 7	. 2 6 5	. 3 5 3	
5 6 . 5 . 3 . 2	3 . 5 .	6 7 . 6	2 7 . 7 2	
. 7 . 6 7 2 . 7	. 7 2 . 5	.. 6 3	
.. 6 3	. 7 5 .	2 6 . 2	7 . 5 6	
7 2 5 6 7 2	6 3 .	6 3 .	
. 5 . .	6 . . .	2 . 3 7	2 . 7 5	
6 5 3 .	. . 3 6	2 6 7 5	. 6 . 7 5 3	
2 . 3 . 5 3	5 6 . 7 . 2	6 5 3 2	3 5 . 2 . 3	
5 6 7 . 2	. 7 6 5 6	7 . 2 . 7 6	7 5 3 . 2 . 7 . 5 .	6 . 2 3 2 3
5 3 5 6 5	.. 3 . 7 6			
6 7 . 2 7 5 6	. 5 . 6 .	6 2 7 . 7 7	3 2 . 7 6 5 6 7	<i>penyalit</i>
6 . 7 . 6	5 3 2 7 6	2 7 6 5 7	6 5 6 5 3 5	
3 2 3 5	. 2 . 3 . 5 . 2	. 3 5 2 3 5 6	. 7 . 2 . 2 3 5	
6 7 3 2 7	6 7 5 3 . 5 . 3	2 3 5 6 7	. 2 . (7)	

Penyalit :

6 . . . 7 6 5 . 6 7 2 6 . 5 6 3 5 . 6 7 2 6 . 5 6
 2 7 . 6 5 3 6 3 6 3 6 (3)

Pekaad :

.... .3 5 7 3
 2 7 6 5 3 6 3 3 2 7 6 5 3 6 5 3
 5 3 . 6 5 3 . 6 5 3 6 5 3 5 6 7 3 . 5 6 7 3 . . 7
 . 6 5 6 7 2 . . . 5 6 7 2 7 5 3 5 6 7 5 3 (5)

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat diambil beberapa kesimpulan antara lain :

- Tari Kreasi *Jñāpaka* ini merupakan tari kreasi putra halus dan putri halus dalam bentuk kelompok yang ditarikan oleh 6 (*enam*) orang penari, 3 (*tiga*) penari laki-laki dan 3 (*tiga*) penari perempuan. 1 (*satu*) orang sebagai *Wrhatnala* yang menjadi guru tari dan musik, selain itu kelima penari sebagai murid untuk mewujudkan proses pembelajaran.
- Garapan kreasi *Jñāpaka* adalah sebuah garapan yang masih berpijak pada unsur tradisi yang telah dikembangkan secara bebas, tari kreasi ini bertemakan pembelajaran yang diambil dari epos Mahabharata bagian Wirata Parwa yang menceritakan penyamaran Arjuna mengajar tari dan musik. Secara struktur, garapan ini dibagi menjadi 5 (*lima*) bagian, yaitu *pengawit*, *pepeson*, *pengawak*, *pengecet* dan *pekaad* dengan durasi waktu selama 13.00 Menit. Struktur garapan ini telah disesuaikan dengan alur cerita yang digunakan serta suasana yang diinginkan. Pengaturan pola lantai pada garapan ini telah pula disesuaikan dengan suasana yang ingin ditonjolkan pada setiap bagian ceritanya.
- Iringan yang digunakan untuk mengiringi garapan ini adalah gamelan *Semarandhana*, karena suara yang dihasilkan oleh gamelan ini mampu mempertegas suasana yang ingin diungkapkan dalam garapan Tari Kreasi

Jñāpaka Selain itu pola iringan telah diatur sedemikian rupa sehingga sesuai dengan ide dan tema awal garapan ini.

- Kostum Tari Kreasi *Jñāpaka* masih berpijak pada kostum tari tradisi yang pada umumnya terdiri dari hiasan kepala, hiasan badan dan kaki. Tata rias wajah dalam garapan ini masih menggunakan tata rias pertunjukan tari Bali dengan menyesuaikan karakter atau tokoh yang dibawakan.
- Pada inិតinya, ternyata skil penggarap dapat diwujudkan dalam sebuah garapan tari kreasi yang berjudul *Jñāpaka* di mana penarinya memainkan alat musik dan berinteraksi dengan iringannya, sehingga menjadi sebuah karya seni yang menunjukkan ciri khas pribadi penggarap.

5.2 Saran-saran

Melalui garapan Tari Kreasi *Jñāpaka* ini dan sesuai dengan pengalaman penggarap dalam menaatanya, penggarap ingin menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

- Menciptakan suatu karya seni merupakan pekerjaan yang tidak mudah karena menanggung beban dan tanggung jawab yang besar bagi penggarap. Bagi calon penggarap karya seni, dalam proses penggarapan karya, memang banyak kejadian yang tidak terduga yang sering dialami, untuk itu penggarap menghimbau kepada calon-calon Koreografer untuk lebih mempersiapkan mental, fisik maupun waktu dalam bereksplorasi, sehingga dapat menghasilkan karya seni yang lebih baik.
- Dengan adanya ujian tugas akhir yang setiap tahun dilakukan di Institut Seni Indonesia Denpasar khususnya Fakultas Seni Pertunjukan,

diharapkan mampu melahirkan seniman muda dan karya seni baru yang sanggup diterima dan berkembang di masyarakat. Ini bertujuan agar karya-karya seni yang dihasilkan tidak mati muda dan hanya dinikmati sekali saja saat ujian tugas akhir (TA).

- Melalui garapan Tari Kreasi *Jñāpaka* diharapkan dapat memberi manfaat bagi penonton khususnya dan masyarakat pada umumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi Paramita, I.G.A. 2004. *Mahabharata*. Surabaya: Paramita Surabaya.
- Dibia, I Wayan. 2003. *Bergerak Menurut Kata Hati* (terjemahan dari Alma M. Hawkins). Jakarta: Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Djelantik, A.A. Made. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Kusuma Arini, A.A Ayu. 2004. *Tari Kakebyaran Ciptaan I Nyoman Kaler*. Denpasar: Pelawa Sari.
- Mardiwarsito, L. 1986. *Kamus Jawa Kuna Indonesia*. Flores-NTT: Nusa Indah.
- Murgiyanto, Sal. 1983. *Koreografi Pengetahuan Dasar Komposisi Tari*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Putri Ariani, I.G.A. 2004. *Diktat Pendidikan Seni*. Denpasar: SMA Negeri 5 Denpasar.
- Soedarsono. 1975. *Komposisi Tari Elemen-Elemen Dasar* (terjemahan dari *Dances Composition, The Basic Element* oleh La Meri). Yogyakarta: Akademi Seni Tari Indonesia.
- _____, 1978. *Notasi Laban*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Kesenian Ditjen Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- _____, 1978. *Diktat Pengantar Pengetahuan dan Komposisi Tari*. Yogyakarta: Akademi Seni tari Indonesia.
- _____, tt. *Tari-tarian Indonesia I*. Jakarta: Proyek Pengembangan Media Kebudayaan, Direktorat Jendral Kebudayaan, Depaertemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sumandiyo Hadi, Y. 1990. *Mencipta Lewat Tari* (terjemahan dari *Creting Through Dance* oleh Alma M. Hawkins). Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Tim Penyusun, 2009. *Pedoman Tugas Akhir*. Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Yuwono, Trisno dan I. S., Silvita, 2002. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Arkola.

DAFTAR DISKOGRAFI

1. VCD Garapan I Kadek Sumariyasa yang berjudul *Krsna Duta*, pada ujian Sarjana tahun 2002. (Koleksi pribadi).
2. VCD Gong Kebyar Dewasa Kabupaten Gianyar, yang berjudul *Mahardika* pada tahun 2006. (Koleksi pribadi).
3. VCD Baleganjur Kabupaten Gianyar, yang berjudul *Kebo Iwa* pada tahun 2008. (Koleksi pribadi).
4. VCD Gong Kebyar Anak-anak Kabupaten Gianyar, yang berjudul *Kepingon* pada tahun 2005. (Koleksi pribadi).

DAFTAR NARASUMBER

1. Nama : Dra. Dyah Kustyanti, M.Hum.,
Umur : 52 tahun.
Pekerjaan : Dosen Seni Pertunjukan di Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar.
Alamat : Perumahan ISI, Jln Raya Angantaka, Kutri.

2. Nama : I Wayan Tunjung, SSn.,
Umur : 40 tahun.
Pekerjaan : Seniman pedalangan.
Alamat : Br. Pengosekan, Desa Mas.

3. Nama : I Gede Anom Ranuara, SSn.,
Umur : 41 tahun
Pekerjaan : Seniman topeng dan dalang.
Alamat : Jln. Sulatri Gang 14 No.5, Kesiman, Denpasar Timur

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 :

Nama Pendukung Tari

1. I Made Putra Wijaya (Penata)
2. I Made Nova Antara (Mahasiswa Smt IV/T ISI Denpasar)
3. Ni Wayan Sumantari (Mahasiswa Smt II/T ISI Denpasar)
4. Gusti Ayu Indra Mahyurani (Mahasiswa Smt IV IKIP PGRI Bali)
5. Ida Bagus Adi Prawira Utama (Siswa SMA Negeri 1 Ubud)
6. Dewa Ayu Eka Rismayanti (Siswi SMK Negeri 4 Denpasar)

Penata Karawitan :

I Wayan Sudiarsa, SSn.,

I Wayan Eris Stiawan.

Pendukung Karawitan :

Sekaa Gong ARMA Kumara Sari, Pengosekan, Ubud.

Lampiran 2 :

SUSUNAN PANITIA PELAKSANA UJIAN TUGAS AKHIR FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN ISI DENPASAR TAHUN 2010/2011

Penanggung jawab	:	I Ketut Garwa, S.Sn.,M.Sn (Dekan)
Ketua Pelaksana	:	I Dewa Ketut Wicaksana, SSP.,M.Hum (Pembantu Dekan I)
Wakil Ketua	:	Ni Ketut Suryatini, SSKar.,M.Sn (Pembantu Dekan II) Dr. Ni Luh Sustiawati, 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 Astarti, 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 Ardini,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 Kariasa, S.Sos Ketut Hery Budiyan, 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 Ligting 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 Sutanaya I Ketut Agus Darmawan, A.Md I Ketut Sadia Kariasa I Made Agus Wigama, A.Md

- 7.2 Protokol : Ni Putu Tisna 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 Gde Mustika,SSkar.,M.Si. (Koordinator)
Ida Bagus Nyoman Mas, SSKar.
I Nyoman Suidiana, 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 Suidiana, S.Sn.,M.Sn.
I Wayan Sueni, 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 3 :

FOTO - FOTO PEMENTASAN



Foto 1



Foto 2

Foto 1 dan 2 : menggambarkan kepiawaian Wrhatnala yang sedang memainkan alat musik seruling dan kendang.



Foto 3



Foto 4

Foto 3 dan 4 : menggambarkan Wrhatnala yang sedang memperbaiki *agem* dari salah satu muridnya.



Foto 5



Foto 6

Foto 5 dan 6 : menggambarkan suasana gagah dan tegas dalam proses menari atau belajar kesenian.



Foto 7 :

Menggambarkan Wihatanala yang memberikan contoh pembelajaran musik ke pada murid-muridnya.



Foto 8 (bagian pekaad):

Menggambarkan rasa hormat murid atas kesuksesan Wihatanala sebagai guru tari dan musik.