

# “ADHYATMAKA”

## KARYA PENCIPTAAN TARI CONTEMPORARY

Oleh: Gugum Cahyana dan Kawi  
Jurusan Seni Tari, Fakultas Seni Pertunjukan, ISBI Bandung  
Jln. Buah Batu No. 212 Bandung 40265  
e-mail: [gugumcahyana77@gmail.com](mailto:gugumcahyana77@gmail.com), [abahkawi@yahoo.com](mailto:abahkawi@yahoo.com)



### ABSTRAK

Karya tari berjudul *Adhyatmaka* ini memiliki arti “ilmu kebatinan tertinggi”, diangkat dari cerita proses spiritual *Ma’lim* dalam kesenian *reak*. Disajikan dalam bentuk tarian tunggal, memiliki struktur dramatik, terbagi ke dalam tiga bagian yaitu bagian awal (*ngrekes*) menggambarkan proses pemanggilan *ghoib*, adegan tengah (*ngajadiékun*) menggambarkan proses penyatuan malim dengan *ghoib*, bagian akhir (*nyageurkeun*) menggambar proses pemisahan malim dengan *ghoib*. Metode yang digunakan untuk mewujudkan karya *Adhyatmaka* yaitu merujuk pada metode penciptaan pendekatan non-tradisi dengan melalui proses; eksplorasi, evaluasi, dan komposisi. Adapun hasil yang dicapai adalah sebuah karya tari kontemporer dengan menghadirkan musik tari yang mendukung susana dan memperkuat setiap adegan, setting *bangbarongan* sebagai simbol tiga tahapan *ghoib* yang harus dikuasai oleh seorang *ma’lim*, usungan, pemilihan rias busana dan tempat pertunjukan yang menjadi satu kesatuan yang utuh.

Kata Kunci: Ma’lim, Adhyatmaka.

**ABSTRACT.** “*Adhyatmaka*” *Contemporary Dance Creation Works, Desember 2020.* This dance work entitled *Adhyatmaka* has the meaning of “the highest mysticism”, lifted from the story of the spiritual process of *Ma’lim* in the art of *reak*. It is presented in the form of a single dance, has a dramatic structure, divided into three parts, namely the initial part (*ngrekes*) which describes the process of calling *ghoib*, the middle scene (*ngajadiékun*) describes the process of unifying malim and *ghoib*, the final part (*nyageurkeun*) depicting the process of separating malim from *ghoib*. The method used to create *Adhyatmaka*’s work refers to the method of creating a non-traditional approach through a process; exploration, evaluation and composition. The results achieved are a contemporary dance work by presenting dance music that supports the atmosphere and strengthens each scene, the setting of the *bangbarongan* as a symbol of the three stages of *ghoib* that must be mastered by a *ma’lim*, a stretcher, the choice of dress and a performance venue that becomes a unity. intact.

Keywords: Ma’lim, Adhyatmaka.

## PENDAHULUAN

Pencipta tari pada umumnya, menentukan sepenuhnya bentuk dan pelaksanaan karya-karya tarinya. Sudah barang tentu semua hal yang berkaitan dengan bentuk penciptaan tari itu baik secara tahapan penciptaan, gagasan, dan bentuk yang dibutuhkan di dalamnya harus dipahami dan dikuasai dengan baik. Sehubungan dengan hal ini Wisnoe Wardhan mengungkapkan:

Penciptaan dalam hal ini merupakan sesuatu dari tiada menjadi ada, itulah terciptanya suatu dalam kehidupan manusia oleh manusia. sesuatu yang tercipta itu menjadilah titik mula perkembangan baru, sesuatu yang baru, yang dapat pula merupakan saat genetis psikologis. Suatu kelahiran psikis yang baru, yang dapat merupakan penyegaran kehidupan. Apabila jangkawan pengaruh akibat penemuan itu amat luas dan sangat mendalam, maka penciptanya dapat dinilai sebagai seorang genius...(1984: 26)".

Tentunya seorang kreator seni dituntut lebih peka dan cerdas ketika menggali sumber, guna untuk dijadikan sebagai dasar inspirasi ketika melakukan proses penciptaan karya seni, hal ini berfungsi untuk menghasilkan bentuk karya baru. Karya yang baru tentunya memiliki nilai dan hakikat suatu makna serta diharapkan mampu mencerminkan perkembangan kekarayaan yang sesuai dengan perkembangan jaman atau situasi saat ini.



Gambar 1. Karya Tari *Adhyatmaka*  
(Dokumentasi: Gugum Cahyana, 2020)

Merujuk pada hal tersebut di atas, bahwa seorang pencipta seni dituntut peka terhadap lingkungan untuk mendapatkan sumber yang tepat dan jelas agar menghasilkan karya yang baik secara empiris maupun ilmiah, salah satunya adalah langkah penciptaan terhadap *local genius* yang terdapat di tempat kelahiran. Yakni seperti yang akan dilakukan penulis dalam menjadikan seni tradisi sebagai dasar atau embrio untuk dijadikan pembuatan karya tari.

Sumber cerita yang akan penulis jadikan ide garap yaitu proses ritual *Ma'lim* yang terjadi dalam pertunjukan *reak*, berkaitan dengan pertunjukan *reak*, pertunjukan *reak* merupakan salah satu kesenian rakyat yang berkembang di Jawa Barat, khususnya di daerah sekitar Ujung Berung dan Tanjungsari. Pertunjukan *reak* jika ditinjau secara keseluruhan di dalamnya merupakan kompilasi dari berbagai bentuk seni diantaranya; seni reog, seni angklung, seni kendang pencak, seni tari, dan seni topeng. Secara umum pertunjukan seni *reak* memiliki dua bentuk penyajian, yaitu *dogcing* dan helaran, seperti yang dikutip:

Penggunaan kata *reak* sebagai nama bagi kesenian ini memang banyak penjelasannya. Sebagian mengatakan bahwa *reak* berasal dari kata *reog*, mirip dengan nama kesenian Jawa Timur, *reog ponorogo*. *Reak* maupun *reog*, menurut sebagian pandangan berasal dari bahasa Arab, yakni *riyyuq* yang artinya bagus atau sempurna di akhir. Sebagian lagi menyatakan bahwa *reak* berasal dari kata *leak*, salah satu simbol kekuatan jahat dalam tradisi Hindu-Bali, yang menyimbolkan Batara Kala atau Ogoh-Ogoh. Namun pada seniman sunda penggunaan kata *reak* umumnya berasal dari kata *eak-eakan* yang berarti *ngaramekeun* (meramaikan) ([sekedarinformas20. Blogspot.com](https://sekedarinformas20.blogspot.com)). (diunggah pada tanggal 22 oktober 2019).

Dari pernyataan di atas, ada beberapa pemaham yang menyatakan berbagai kesamaan nama *reak*. Dalam hal ini penulis tidak

mempermasalahkan karena sebuah nama atau identitas bisa memiliki kesamaan baik isi maupun bentuknya. Perbedaan yang sangat signifikan ini masing-masing kesenian memiliki ciri khas daerah yang berbeda.

Asal mula munculnya seni *reak*, bahwa, “konon seni *reak* lahir sekitar abad ke-12 dimana pada saat itu Prabu Kiansantang putra Prabu Siliwangi bermaksud untuk menyebarkan agama islam di Pulau Jawa, khususnya di Jawa Barat” ([www.disparbud.jabarprov.go.id](http://www.disparbud.jabarprov.go.id)) (diunggah pada tanggal 14 maret 2020). Pada sisi yang lain, jika membahas sejarah seni *reak*, sebenarnya banyak kesimpangsiuran, yang disebabkan oleh minimnya informasi dan tidak adanya buku yang berkaitan dengan sejarah seni *reak* tersebut. Menurut salah satu tokoh *reak* Lebakmaja Abah Encu mengungkapkan bahwa:

Awalnya seni *reak* digunakan pada acara panen hasil bumi, seiring dengan perkembangannya seni *reak* digunakan media hiburan dalam khitanan, ulang tahun, bahkan pernikahan, walau pun kesenian *reak* digunakan hiburan dalam acara-acara tersebut, namun kesenian *reak* masih kental dengan unsur ritual (Encu, Sumedang 22 september 2019).

Berdasarkan pemahaman Abah Encu, maka peran *Ma'lim* dalam kesenian *reak* sangatlah penting karena merupakan penghubung antar dua dunia. *Ma'lim* merupakan orang terpilih yang mempunyai kelebihan atau kepekaan terhadap spiritual, di dalam pandangan masyarakat *Ma'lim (saman)* lebih dipandang positif dibandingkan *Dukun*, hal ini terjadi karena biasanya seorang *Ma'lim* berperan dalam pengobatan tradisional masyarakat. Contoh kasus Bah Acong yang merupakan *Ma'lim reak group* Satria Tri Tunggal Dipa yang biasanya mengobati masyarakat Lebakmaja, seperti yang dikutip sebagai berikut:

Dukun atau orang pintar adalah sebuah istilah yang secara umum dipahami, dalam pengertian orang yang memiliki kelebihan dalam hal

kemampuan spiritual yang menyebabkan dapat memahami hal tidak kasat mata serta mampu berkomunikasi dengan arwah dan alam ghaib, yang dipergunakan untuk membantu masalah di masyarakat, seperti penyakit gangguan sihir, kehilangan barang, kesialan dan lain lain (<https://id.wikipedia.org/wiki/Dukun> (diunggah pada tanggal 15 juli 2019).

Pernyataan tersebut, bahwa *reak* pada satu sisi sebagai hiburan, namun pada sisi lain *reak* berkaitan dengan nilai *spiritual*. *Reak* sebagai seni ritual berfungsi untuk mempermudah jalan bersatunya dua dunia (dunia *ghoib* dan manusia). Sejalan dengan pernyataan itu, Abah Acong mengungkapkan bahwa “Dunia *ghoib* adalah hubungan manusia dengan makhluk halus seperti “*jurig jarian*”, “*karuhun*”, dan “*sembah*”, serta tingkatan “*jurig jarian*”, yakni dari tingkat rendah hingga tingkat tinggi” (wawancara, Acong di Sumedang 16 September 2019).

Terkait dengan sumber tersebut, penulis menjadikan hal ini sebagai dasar ketertarikan dan landasan terbentuknya karya tari tugas akhir ini. Adapun intisari gagasan karya ini yakni proses *Spiritual Mal'lim*. Proses ini merupakan salah satu komponen penting berkaitan dengan nilai yang akan disampaikan yaitu perjuangan seorang *Mal'lim* dalam menempuh proses *Spiritual*.

*Adhyatmaka* merupakan kata yang penulis gunakan sebagai judul dalam karya ini. Wojowasito (1997: 12) menjelaskan bahwa, *Adhyatmaka* memiliki arti “ilmu kebatinan tertinggi”. Berkaitan dengan ide yang akan dijadikan sumber garap yaitu terinspirasi proses ritual *Mal'lim (pawang)* dalam kesenian *reak*. Karya ini diungkapkan dalam pola kelompok berjumlah empat orang, berkaitan dengan empat penjuru dalam kesenian *reak* yang dijadikan sebagai pemanggilan *ghoib* dari para pelaku *reak* yang mengalami *trance* atau ketidaksadaran.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka proses *Spiritual Mal'lim* dalam kesenian *reak* yang terbagi menjadi tiga bagian, yaitu: *ngarekes*, *ngajadikeun* dan *nyageurkeun*. Tiga tahapan ini menjadi tiga adegan dalam karya *Adhiyatmaka*, yang dikemas kembali dengan sentuhan garap yang berbeda, yang menghadirkan simbol-simbol ekspresi yang larut dalam estetika Tata teknik Pentas yang meliputinya.

Karya tari *Adhiyatmaka* ini di garap dalam bentuk tarian kontemporer yang berpijak pada seni tradisi, gerak gerak yang dihadirkan pun, tidaklah terlepas dari seni tradisi tersebut yaitu kesenian *reak*, seperti pola pola kaki, simbol simbol tangan dan pola melingkar, namun telah distilisasi sehingga menimbulkan pengembangan-pengembangan, baik berdasarkan ruang, waktu maupun tenaganya. Selain juga digunakan gerak-gerak keseharian seperti berjalan, berlari, melompat, *carwheel* (baling-baling), rol depan dan belakang. Serta gerak-gerak lainnya yang didapat dari hasil eksplorasi tubuh penari selama proses garapan berlangsung, sehingga garapan yang akan disajikan merupakan garapan tradisi inovasi.

Pada karya ini, musik yang dihadirkan tak terlepas dari kesenian *reak* namun hanya unsur yang penting, seperti dogdog dan tarompet. Nuansa musik yang dihadirkan terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu bagian ritmis yang menggambarkan nuansa spiritual seorang *Mal'lim* dalam *reak*, bagian ritual, bagian penyatuan (nuansa *nungajadikeun* tokoh *Mal'lim* yang memiliki kekuatan supranatural atau ilmu kebatinan). Untuk menambah suasana menggunakan alat musik modern seperti DTX Multi Pad.

Pada adegan awal akan digarap "gimik" awal yang menggambarkan suasana *ngajadikeun* dalam kesenian *reak*, namun hanya dengan memunculkan musik ritmis yang cepat dan

lighting *strobe*. Setelah itu, penggambaran suasana ritual *ngarekes* yang di tafsir dalam pola gerak berberntuk melingkar ke kanan (*ider munding*), dan ritme yang monoton, setelah gimik awal dengan keriuhan, lighting di empat spot penjurur mulai menyala dengan keempat penari yang sudah ada di dalamnya, musik yang dihadirkan dalam adegan ini merupakan suara dogdog yang bertempo pelan, untuk menambah suasana menggunakan musik DTX.

Adegan tengah menggambarkan proses penyatuan antara dua dunia, yang disimbolkan dengan gerak yang atraktif dan lentingan tubuh seperti tak terkendali. Ditambah dengan proferti-proferti yang digantung di pojok sehingga yang menyimbolkan datangnya ruh yang diundang, mulanya ada konflik penolakan dari tubuh maupun dari ruh yang digambarkan dengan gerak lentingan-lentingan dan suara internal dari penari. Didukung dengan Susana musik yang mencekam (sound efek), sampai akhirnya proses penyatuan tersebut berhasil yang digambarkan dengan gerak ritmis, pola kaki dan simbol tangan dalam *reak* menjadi sumber dalam bagian ini.

Pada adegan akhir menggambarkan "*nyageurkeun*" atau penyembuhan. Disini merupakan penyembuhan terhadap diri seorang *Mal'lim* yang digambarkan dengan gerak yang pelan dan berpola melingkar ke kiri (*ider munding*), ketika adegan awal dengan pola melingkar ke kiri menjadi ciri khas lokal yang terdapat dalam *mitologi* seni *reak*. Maka adegan akhir dengan pola melingkar yang sama mengandung arti mengantar ruh keatas (*ider naga*), dengan diiringi musik bertempo lambat, ditambah dengan setting barongan yang digantung di tengah panggung yang menyimbolkan seorang *Mal'lim* yang telah berhasil melewati ritual tersebut.

Selain aspek koreografi, musik dan struktur adegan yang telah penulis paparkan diatas,

tentu untuk terwujudnya Karya Tari *Adhyatma*, juga diperkuat dengan aspek Rias Busana, Properti, Setting dan Lighting. Dalam memahami tata rias dalam sebuah karya tari, Endang Caturwati (1997: 53) mengatakan bahwa "Tata rias adalah suatu rekayasa manusia untuk melahirkan sesuatu karya dalam bentuk lain sesuai dengan apa yang diharapkan atau dikehendaki".

Namun, dalam karya tari ini tidak terlalu menonjolkan rias untuk memunculkan garis, penekanan yang tajam dari wajah penari, namun lebih menonjolkan wajah asli dan karakter dan ekspresi asli dari setiap penarinya. Hal ini disesuaikan dari pelaku seni *reak* yang tanpa menggunakan rias wajah (alami).

Busana yang digunakan dalam karya ini menggunakan busana yang sederhana, agar tidak mengurangi kualitas gerak baik secara ruang, tenaga dan waktu, juga hal ini diwujudkan karena ditinjau dari bentuk gerak yang atraktif. Adapun beberapa komponen busana yang digunakan yaitu: Pangsi hitam, kain polos berwarna syempen/ warna moca, dan kain polos berwarna coklat. Berkaitan dengan komponen busana tersebut, maka penulis lebih berkonsentrasi pada warna alami seperti warna yang digunakan pada kesenian *reak*, yakni konsep warna yang lebih membumi.

Aspek properti dan setting panggung merupakan penunjang nilai *estetik* yang sangat dibutuhkan. Seperti yang diungkapkan oleh ilmuwan seni Suzanne K. Langer sebagai berikut:

Artistik adalah pengertian *Ekspresi* dalam karya seni. *Ekspresi* dimiliki oleh setiap karya seni yang berhasil; ini tidak terbatas pada lukisan, sajak, atau komposisi lain yang membuat rujukan pada keberadaan insani dengan perasaan-perasaannya, yang nampak pada wajah dan gestur ataupun muatan situasi emosionalnya (Langer, 2006: 67).

Dari pemahaman Langer, maka Setting yang digunakan dalam karya ini merupakan *Bangbarongan*, yang merupakan ciri khas dalam kesenian *reak* menggambarkan tahapan ghoib. Adapun *lighting* merupakan bagian penunjang penting dalam sebuah pertunjukan, berfungsi sebagai penerangan dan penunjang Susana karya tari yang dipertunjukkan. Lighting disini lebih menonjolkan suasana ketegangan, keriuhan dan ketenangan, terkait dengan suasana adegan yang diusung dalam tarian. Berkaitan dengan hal tersebut, Edi sedyawati mengungkapkan bahwa:

Kehadiran teknologi dalam kreasi seni memperlihatkan tehnik panggung yang sanggup mewujudkan segala suasana, dengan ilusi-ilusi *optis kromatisme* bunyi. Kemajuan dibanding *make up*, sanggup mengubah wajah dengan bagaimanapun. *Collage* merubah pengertian fungsional barang sesuatu menjadi materi *estetik*. Dan tarian *abstrak* adalah gambaran penghayatan batin kekinian (Sedyawati, 1984: 25).

Dengan pemahaman itu maka Karya Tari *Adhyatma* merupakan karya tari kontemporer yang menggunakan media Tata Teknik Pentas yang dirasa tidak menyimpang dari pernyataan yang disampaikan Edy Sedyawati.

## METODE

Berdasarkan latar belakang gagasan dan rumusan gagasan di atas, maka sebagai upaya untuk mewujudkan penciptaan Tari Adhyatma, penulis merujuk pada landasan teori seni menata tari yang disampaikan oleh Doris Humphrey (1983: 51), yang menjelaskan bahwa:

Segala bentuk dalam teori ini datang dari kehidupan kita sendiri, setiap gerakan yang dibuat, baik oleh manusia maupun dunia binatang memiliki desain keruangan dan berhubungan dengan benda-benda lain dalam dimensi ruang dan waktu: aliran kekuatan yang disebut "dinamika dan irama" atau "ritme" ...; ada yang disangaja, ada pula yang tidak, karena alasan jasmaniah, batiniah, emosional atau

karena insting, yang semuanya biasa dikenal dan disebut "motivasi" gerak. Ada empat unsur gerak tari, yaitu: disain, dinamika, irama dan motivasi.

Dari keterangan tersebut, proses penciptaan yang akan dilakukan melalui beberapa langkah pembentukan dalam kekuatan daya ungkap karyanya. Pengalaman jasmani dan batiniah meliputi unsur gerak yang akan dilakukan, yaitu: Desain (Pola) gerak yang disusun sesuai dengan pengungkapan tema (isi) garapan; Dinamika yakni kekuatan intensitas gerak dan emosi yang sesuai dengan tema (isi) garapan; Irama adalah volume kekuatan tema dalam setiap desain yang diinginkan sesuai tema; Motivasi sebagai daya ungkap pada setiap gerak yang dilakukan. Dengan pemahaman Doris Humphrey, fokus garap Karya Tari *Adhyatmaka* merupakan kekuatan ruang, tenaga dan waktu sebagai landasan garap.

Merujuk kepada landasan teori tersebut, maka untuk mewujudkan sebuah karya penataan tari ini penulis menggunakan metode oleh Y. Sumandyo Hadi (2003: 61), yaitu "bahwa proses koreografi melalui eksplorasi, improvisasi, dan juga seleksi adalah pengalaman-pengalaman tari yang dapat memperkuat kreativitas".

Karya Tari *Adiyatnaka* mengambil sumber pijakan dari fenomena kesenian *reak* yang terjadi di wilayah Tanjungsari Kabupaten Sumedang, sebagai bentuk kesenian yang terus mengalami perkembangan sesuai zamannya. Minat masyarakat yang terus bertahan dari generasi ke generasi menunjukkan kesenian tersebut masih hidup dan diminati oleh masyarakat pembentuknya. Dari hal tersebut menarik perhatian penulis untuk mencoba merealisasikan dalam bentuk tari *revrepresentatif* yang lebih pada pendekatan *subjektif* sebagai warga masyarakat asli wilayah Tanjungsari.

Dalam penemuan sumber tema yang menjadi dasar pemikiran penulis, terbentuk karena penulis terlahir dari lingkungan yang kental dengan kesenian *reak*, diperkuat dengan pengalaman empirik penulis sebagai pelaku dalam kesenian *reak*, tahapan selanjutnya penulis melakukan eksplorasi/improvisasi, komposisi, dan evaluasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Proses Garap

Perjalanan aktivitas kreatif dalam upaya mewujudkan konsep garap tari, pada dasarnya melampaui beberapa tahapan proses kreatif, dengan tujuan untuk menjadi sebuah bentuk akhir dari penciptaan karya tari. Adapun tahapan yang ditempuh untuk terwujudnya karya tersebut, meliputi kegiatan eksplorasi/improvisasi, evaluasi, dan komposisi yang diimplementasikan dengan pendekatan subjektif. Seperti halnya proses yang dilakukan dalam mewujudkan Karya Tari *Adhyatmaka*. Adapun tahapan proses pembentukan tersebut diuraikan secara deskriptif pada bagian berikut.

#### a. Tahap Eksplorasi/Improvisasi

Pada tahapan eksplorasi, secara proses selalu diikuti dengan improvisasi hasil perenungan terhadap sesuatu yang dieksplor. Tahapan ini, merupakan tahap penentuan sebuah tema yang kemudian menentukan tentang kaitannya dengan judul, elemen pendukung terwujudnya karya, baik dalam bentuk musik, rias busana maupun elemen pendukung lainnya.

Adapun tahapan eksplorasi ini yang pada awalnya dua tahapan, yakni tahap eksplorasi mandiri dan eksplorasi kelompok, namun karena suatu hal yakni situasi dan kondisi yang terjadi di dunia kaitannya dengan Pandemi Covid-19, yang melanda, maka penataan/penciptaan tari yang semula digarap



koreografi secara kelompok, dengan situasi tersebut menjadi garapan koreografi tunggal.

Adapun Eksplorasi kelompok dalam karya tari cenderung dilakukan oleh penulis dan pendukung tari, yang ditekankan lebih kepada penulis dengan penata musik tari, tidak terkecuali dengan unsur pendukung lainnya seperti penata lighting, penata rias dan busana dan hal ini juga dilakukan secara daring untuk terbentuknya karya *Adhyatmaka*. Dengan demikian proses penciptaan tari ini menggunakan eksplorasi mandiri terutama kaitanya dengan koreografi yang semula kelompok, menjadi koreografi tunggal dengan deskripsi sebagai berikut:

Eksplorasi Mandiri dilakukan sebagai tahapan awal penulis ketika melakukan eksplorasi ini sejak penulis menempuh mata kuliah Seminar pada semester VI, bermula dari konten yang disajikan pada mata kuliah tersebut yaitu mengenai kesenian *Reak*, tentunya dari beberapa diskusi dan season tanya jawab yang dilakukan pada mata kuliah tersebut, memberikan peluang dan gagasan baru yang muncul dan menarik untuk dijadikan sebagai landasan terbentuknya karya tari ini.

Untuk lebih melengkapi data, penulis melakukan penelusuran lebih lanjut mengenai reverensi *Ma'lim* dalam kesenian *reak*, penulis melakukan kunjungan langsung ke lapangan, yang kemudian didapatkan sebuah pernyataan narasumber dari group Satria Tri Tunggal Dipa yang menjelaskan sebagai berikut: mengungkapkan bahwa:

Selain faktor genetik yang sangat mempengaruhi untuk menjadi seorang *Ma'lim*, pendirian yang teguh juga diperlukan dalam menempuh proses tersebut, *Ma'lim* biasanya mempunyai kepekaan yang lebih terhadap dunia lain atau yang bersipat magis (Abah Acong *Ma'lim*, wawancara, Sumedang 8 maret 2020).

Dari pernyataan di atas, tentunya ada beberapa ketentuan atau aturan bagi pelaku *Ma'lim*. Dengan katalain tidak sembarangan orang bisa menjadi *Ma'lim* harus ada faktor keturunan dan memiliki kemampuan untuk berkomunikasi dengan dunia lain yang bersifat *magis*. Selain ungkapan Abah acong, ada ungkapan serupa dari Abah Encu *Majajaya* sebagai berikut:

Dalam pertunjukan *reak*, peran *Ma'lim* sebagai penghubung antara manusia dan makhluk *ghoib*, *Ma'lim* harus bisa berinteraksi dengan *ghoib*, untuk mencapai ilmu tersebut diperlukan beberapa proses spiritual yang harus dilalui dengan seorang *Ma'lim* (Encu, wawancara, Sumedang 14 maret 2020).

Merujuk pada hasil wawancara di atas, penulis menemukan intisari dalam kesenian *reak* yaitu proses Spiritual *Ma'lim* dalam kesenian *reak*, yang terbagi menjadi tiga bagian yaitu *ngarekes*, *ngajadikeun* dan *nyageurkeun* namun ditafsir kembali sehingga memiliki arti yang berbeda. Berdasarkan penajangan gagasan tersebut, Penulis mulai melakukan penajangan bentuk, baik secara tehnik koreografi dan berbagai motif gerak, tentunya berdasar pada bentuk-bentuk gerak yang di temukan pada pertunjukan *reak* dan dikemas kembali sehingga dapat ditetapkan dalam karya ini, diantaranya: *loyor Banrongan*, *gibrig*, pola tangan, pola kaki, yang distilasi dengan gerak keseharian. Kedua hal tersebut dieksplorasi, sehingga menghasilkan motif gerakan tari yang baru dan disesuaikan dengan tema yang diangkat, begitu pula penulis melakukan pengolahan tiga aspek penting seperti tenaga, ruang dan waktu.

Untuk menambah kekayaan gerak, beberapa referensi lain dibutuhkan agar terbentuk koreografi yang memiliki keunikan dan orisinalitas dibandingkan dengan karya lain. Apresiasi tayangan video karya tari berjudul "Hak E" yankni tentang seni reog

ponorogo di youtube, memberikan inspirasi penulis terhadap pola penataan ruang, tenaga, waktu, dan bentuk. Hal tersebut meliputi: berguling, *fleksibilitas* tubuh, loncatan dan berbagai bentuk aksi tubuh, yang diolah kembali menjadi motif gerak yang baru.

Mengawali proses ini, penulis menentukan jadwal latihan dan persiapan terhadap pendukung musik tari, tahap awal penulis mengingatkan kembali kepada pendukung musik tari tentang tema dan isi garapan yang diangkat dari mulai garapan embrio dan kolokium yang telah dilalui. Pada tahapan selanjutnya penulis mulai menerapkan stuktur garap dan bentuk koreografi dari eksplorasi mandiri dengan cara mengirimkan kepada masing-masing pihak penata musik, lighting maupun penata rias dan busana dalam bentuk video.

Adapun Stuktur koreografi yang digunakan dalam karya *Adhyatmaka* banyak menggunakan gerak diluar kebiasaan tari pada umumnya, dikarenakan sumber *reak* yang jarang digunakan dalam uji kompetensi sebelumnya. Pelatihan yang lebih rutin seperti, melakukan olah tubuh teknik kelenturan, teknik bentuk tradisi (*loyor, gibrig* dan lainnya), kecepatan gerak, dan gerak atraktif, pengolahan ruang, tenaga dan waktu baik secara eksternal maupun internal supaya karya *Adhyatmaka* tidak terlihat monoton. Tidak kalah penting bahwa penjajagan gerak kaitannya dengan adanya *elemen* musik, tata pentas, rias dan busana, sangatlah mendukung tema yang diusung. Pada mulanya penulis melakukan eksplorasi bentuk rias dan busana tentang *Ma'lim* dalam kesenian *reak*, kemudian berbagai inspirasi muncul ketika melihat bentuk *Bangbarongan* terutama pada *karung goni*, sehingga elemen tersebut distilisasi dan didistorsi kembali menjadi bentuk kostum yang baru. Karena kondisi dan situasi pandemi,

pada akhirnya penulis menggunakan bahan yang ada, yakni tetap merujuk pada warna karung goni dengan kain berwarna shempen/coklat muda dan dipadupadankan dengan warna coklat tua yang dibentuk kembali sedemikian rupa sehingga layak digunakan pada konsep karya *Adhyatmaka*.

Eksplorasi warna musik yang diusung penata musik tidak jauh dari *instrumen* yang digunakan pada kesenian *reak*. Hal tersebut meliputi dogdog dan terompet, untuk menambah suasana Karya Tari *Adhyatmaka*. Berikutnya penata musik memasukan alat tradisional seperti *bonang* dan *Demung*, dan beberapa musik digital diterapkan dengan tujuan untuk menghasilkan warna musik yang tidak lepas dengan khas keaslian dari kesenian *reak* itu. Seperti alasan yang sama bahwa konsep musik ini yang biasanya dipertunjukan secara langsung namun karena situasi pandemi covid-19, musik dibentuk sebagai iringan MP3, untuk menghindari tatap muka secara langsung.

#### b. Tahap Evaluasi

Evaluasi merupakan langkah lanjutan dari proses eksplorasi, yaitu melihat kembali dan mempertimbangkan berbagai hal yang sudah dihasilkan dalam bentuk eksplorasi. Tujuannya adalah untuk melakukan seleksi bagian mana yang sudah cukup dan bagian mana yang masih harus dibenahi atau bahkan tidak menutup kemungkinan ada bagian yang harus dibuang. Kegiatan evaluasi ini dilakukan baik secara parsial maupun secara Unity.

##### 1) Evaluasi parsial

Evaluasi parsial ini sangat menentukan seleksi yang sangat akurat dari keseluruhan gerak yang telah dieksplorasi hingga menjadi suasana dan struktur gerak yang berkesinambungan. *Adhyatmaka* ini dilakukan penulis yang telah mendapatkan gerak yang telah ditemukan seperti salah satu contoh,



dalam memperbaiki teknik rol/koprol, jatuh dan loncatan, bentuk gerak secara detail dan rasa yang harus dihadirkan ketika melakukan gerak yang telah didapat.

Setelah evaluasi gerak, tentunya evaluasi mengenai musik tari dan artistik pun sangat penting. Evaluasi pada tahapan yang menyangkut musik tari ini, penata tari dan penata musik berdiskusi tentang hasil apa yang didapat setelah melakukan eksplorasi baik dalam bentuk ornamen alat musik yang dipakai termasuk suasana, motif, dan dinamika yang diusung dalam gerak tari *Adhyatmaka*, sehingga dapat memilah tentang apa yang harus diambil dan dibuang seperti dalam bentuk peralihan atau transisi musik dari bagian pertama menuju ke bagian selanjutnya, tebal tipisnya cara menabuh untuk memancing emosi penari dan menambah atau mengurangi variasi motif musik untuk menghindari kejenuhan penonton terhadap garapan ini.

Dari bentuk artistik tentunya pemilihan bentuk yang digunakan sangat penting, setelah melakukan bimbingan dan proses yang panjang bentuk artistik ini hendaknya memiliki satu kesatuan yang diusung, seperti menghadirkan *Bangbarongan* dan juga dikarnakan adanya pandemi Covid-19 membuat garapan ini lebih alami, dengan kata lain pola panggung yang ada di lokasi sekitar rumah, adapun lokasi dan latar yang dipilih oleh penata yaitu latar pohon bambu yang erat kaitannya dengan tari rakyat, selain itu penata memanfaatkan bambu tersebut untuk digarap dan didaurulang kembali menjadi oncor dan dijadikan sebagai seting.

Selain setting elemen busana juga menjadi hal yang sangat penting untuk menunjang garapan tari ini, busana yang digunakan terjalin pula bentuk dan ornamen sesuai dengan konsep yang berdasar pada kesenian *reak*, yakni dengan menggunakan warna Coklat

tua dan Coklat muda yang sesuai dengan cirikhas *reak* yaitu *Bangbarongan*. Selain dari rias busana menentukan tata pentas seperti *Lighting* dan setting sangat menentukan suasana yang diangkat oleh penata, pemilihan bentuk pencahayaan yang baik dan memiliki makna yang sangat penting untuk membangun suasana dan emosi yang dibawakan diatas panggung.

## 2) Evaluasi Unity

Menentukan gagasan dalam sebuah kreativitas, evaluasi sangatlah penting untuk kesatuan koreografi yang membuat satu bentuk yang memiliki keterkaitan unsur satu dengan yang lainnya, sehingga memiliki kejelasan akar sumber yang diambil oleh seorang penulis. Sehingga, ketika menentukan tema akan dengan mudah kearah mana desain gerak/motif gerak, rias dan busana itu digunakan. Seperti dalam garapan *Adhyatmaka*, setelah mengambil sebuah dan menentukan sebuah bentuk/ motif gerak, rias dan busana, dalam mencapai hasil yang diinginkan menentukan ornamen secara mendetail sangatlah penting. Seperti dalam gerak, di butuhkan pengolahan tenaga, ruang, waktu dan kesinambungan, jembatan antara adegan satu dengan adegan selanjutnya, begitupun menentukan ornamen rias dan busana mengambil dan mendistorsi berdasar pada sumber gagasan yang diambil sangatlah penting untuk memberikan identitas dasar dalam sebuah garapan, sehingga memberikan respon terhadap iringan tari, *Lighting*, dan lainnya agar menjadi kesatuan yang utuh.

Kegiatan evaluasi ini pada umumnya memiliki prinsip dan arti mengukur juga menilai sebuah garapan tari. Berkaitan dengan hal ini Alma M. Hawakins mengungkapkan bahwa:

Sebuah pertimbangan estetis, persepsi pengamat terhadap karya cipta. Impresi awal biasanya dihubungkan dengan ketakberartian sebuah

tari dan kenyamanan estetis yang berasal dari sebuah pengalaman. Proses tersebut akhirnya menjadi salah satu pertimbangan estetis (2003: 147).

Ungkapan Hawkins memberikan pemahaman bahwa dalam mengadakan sebuah proses evaluasi sangatlah penting. Ada beberapa hal yang akan dibahas didalamnya diantaranya apa yang akan menjadi objek evaluasi, bagaimana proses evaluasi dilakukan. Secara garis besar biasanya proses evaluasi ini dilakukan di awal dan diakhir. Ketika evaluasi ini dilakukan diawal, biasanya evaluasi ini dilakukan untuk menguji konsep dan eksekusi yang akan menjadi perencanaan garapan, sedangkan evaluasi diakhir dilakukan untuk melihat apakah terciptanya tujuan dan dijadikan sebagai masukan untuk menganalisa apa yang semestinya dilakukan selanjutnya.

Tahap sering mengapresiasi garapan secara langsung maupun tidak langsung, juga banyak berdialog dengan teman atau pun senior sangatlah penting, untuk memberikan masukan, pendapat dan menemukan ide baru didalam garapan *Adhiyatmaka*, sehingga terbentuknya pola gerak yang baru dan berpareatif. Akan tetapi penulis tetap menyaring semua pendapat tersebut, agar tetap berpijak terhadap tema yang diusung.

#### c. Tahap Komposisi

Proses ini merupakan tahapan terakhir dari pembentukan garapan tari, meskipun tahapan pada garapan tari sudah selesai, untuk mendapatkan intisari tema yang diangkat, rasa, variasi gerak dan stuktur garapan yang baik, perlu dilakukan proses yang berkelanjutan untuk mematangkan sebuah garapan, yang dibuat sesuai dengan kebutuhan komposisinya, untuk mematangkan komposisi ini, Y. Sumadiyo Hadi mengatakan bahwa:

Kesatuan atau Unit adalah prinsip paling penting dalam koreografi. Kesatuan aspek-aspek gerak, ruang dan waktu yang hadir dalam tari

merupakan keutuhan yang siap dihayati dan dimengerti. Hasil kesatuan yang utuh dari berbagai aspek, secara bersama mencapai, *vitalitas estetis* yang bila tanpa kesatuan tidak terwujud, sehingga keutuhan menjadi lebih berarti dari pada jumlah bagian-bagiannya. Sesuatu koreografi yang bagian-bagiannya atau aspek-aspeknya tidak memperlihatkan keutuhan atau tidak saling berhubungan akan nampak kacau dan tidak berarti atau tidak harmonis (2003: 74).

Namun, tidak hanya ditinjau dari bentuk koreografi semata, berbagai tinjauan tidak terlepas dari beberapa bentuk yaitu rias, busana, artistik dan musik yang digunakan. Pemilihan dan penyimpulan ornamen yang dibutuhkan sangat penting untuk terjalannya kesinambungan dalam garapan tari *Adhiyatmaka*, sehingga keutuhan menjadi satu, kesatuan bentuk yang harmonis dan memberi daya hidup pada garapannya.

## 2. Deskripsi Karya Seni

### a. Sinopsis

*Seja nyurup ngiring aub*

*Kasalira nu geus pasrah*

*Prung geura kemprung*

*Prak geura leumpang*

*Dina sajatining awak*

### b. Stuktur koreografi

Setelah melampaui beberapa tahap proses latihan dan bimbingan, maka tersusunlah stuktur koreografi yang penata harapkan dalam garap tari yang berjudul *Adhiyatmaka*. Pada tahap penyusunan koreografi ini terdapat banyak perubahan dan perkembangan baik dalam bentuk gerak yang meliputi tenaga, ruang dan waktu, stuktur gerak maupun simbol tari yang digunakan. Tetapi setelah penulis melewati beberapa evaluasi baik secara parsial maupun unity bersama dengan pembimbing, penulis menetapkan gerak dan menemukan apa yang menjadi isi sajian terhadap penonton. Stuktur adegan yang

diusung oleh penulis dalam karya *Adhyatmaka* terbagi menjadi tiga adegan.

Pada adegan awal pemaparan tentang proses *ngarekes*, yang ditafsirkan oleh penulis sebagai proses ritual meminta keselamatan dan mengundang *ghoib*. Digambarkan dengan koreografi dikeempat penjuru dengan menggunakan proses lingkaran ke kanan, hal ini biasanya dilakukan didalam proses ritual tradisi pada umumnya. Koreografi yang spesifikasinya berada pada gerak-gerak *usap awak* dan gerak dengan volume gerak yang besar, diperkuat dengan suasana musik *noise* dan setting asap yang dihadirkan dari asap *durukan* sehingga kesan sakral.

Pada adegan kedua menggambarkan proses *ngajadikeun* atau penyatuan antara dunia manusia dan *ghoib*, yang ditafsir oleh penulis *Ma'lim*lah yang mengalami proses penyatuan tersebut, karena proses ini merupakan proses menjadi seorang *Ma'lim*. Dalam adegan ini terdapat tiga motif berbeda, hal ini berkaitan dengan tiga tahapan *ghoib*, yakni *jurig jarian*, *karuhun* dan *sembah*. Koreografi yang spesifikasinya pada gerak-gerak atraktif dan gerak dari tiga tahapan tersebut, seperti dalam tahapan *jutrig jarian*, gerak lebih kepada gerak *pamacan* dan *pamonyet* yang telah dikembangkan kembali, pada tahap *karuhun* koreografi berfokus pada gerak jurus dalam pencak silat, tahap *sembah* koreografi berfokus pada gerak permainan kaki, diperkuat dengan tempo musik lebih naik dari adegan sebelumnya dan adanya setting *bangbarongan* yang turun, menyimbolkan ketiga tahapan dari *ghoib*.

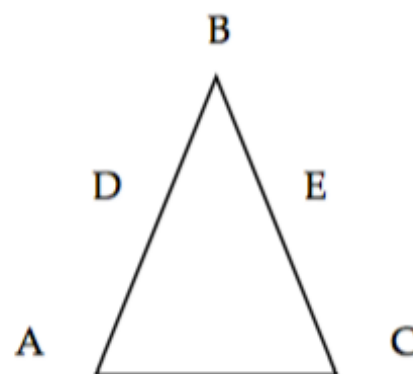
Pada adegan akhir menggambarkan *nyageurkeun*, yang ditafsir kembali oleh penulis, yang menggambarkan *Ma'lim* yang menyembuhkan diri sendiri. Koreografi yang spesifikasinya gerak mincid berputar ke kiri, yang menyimbolkan kembali keasalnya *ghoib* yang telah

undang (*sambat*), diperkuat dua dengan setting barongan depan yang melayang keatas, sedangkan satu barongan dijadikan simbol diending sebagai *Ma'lim* yang telah menguasai ilmu yang kebatinan.

Stuktur atau desain Dramatik dalam koreografi *Adhyatmaka* ini menggunakan desain kerucut tunggal, Edi Sedyawati DKK (1986:64), mengungkapkan bahwa:

Dalam desain kerucut tunggal (blis perry) perjalanan mencapai klimaks diibaratkan seseorang mendaki gunung, karena lintasan kedakian yang naik dengan sendirinya dibutuhkan kekuatan awal dengan cadangan tenaga yang cukup besar. Perjalanan menuju klimaks (puncak) disamping berjalan lambat karena lintasannya naik, semakin mendaki puncak membutuhkan kekuatan yang besar, dan kekuatan yang terbesar dibutuhkan pada saat mencapai klimaks atau titik puncak tarian. Sesudah titik puncak ini tercapai, dengan sendirinya tidak akan ada arah lain kecuali menurun.

Berdasarkan pada pemahaman tersebut, penulis menggunakan stuktur yang sangat sederhana yaitu kerucut tunggal yang bersifat *linier*. Karena stuktur ini mendukung alur perjalanan tafsir cerita *Adhyatmaka* yang diangkat, adapun desain dramatik garapan tari *Adhyatmaka* yaitu:



Gambar 2. Desain Kerucut Tunggal

Keterangan:

- A. Merupakan bagian awal yang menggambarkan *Ngarekes* dengan Susana sakral. Desain koreografi dalam desain A ini, penulis lebih menggunakan pola kekanan dari keempat penjuru dengan gerak *usap awak* yang bertempo pelan.
- B. Hal ini merupakan perkembangan jembatan menuju klimaks, yang menggambarkan proses penyatuan dari dunia *ghoib* dengan *malim*. Desain koreografi dalam desain B ini, menggunakan gerak kelenturan dan jatuhan.
- C. Dalam tingkat ini merupakan Klimaks dari garapan, yaitu penyatuan *ghoib* dengan *ma'lim* (*trance*). Desain koreografi yang digunakan yaitu gerak atraktif, jatuhan, kelenturan dan pola kaki dengan pengaturan tenaga ruang dan waktu yang telah ditentukan.
- D. Merupakan penurunan dari adegan klimaks tersebut, menggambarkan proses *nyageurkeun*. Hal ini dilakukan dengan desain koreografi mincid memutar kekiri.
- E: Dalam poin ini merupakan bagian akhir atau ending, menggambarkan *ma'lim* menguasai ilmu kebatinan. digambarkan dengan simbol penari yang menyatu dengan setting barongan.

#### c. Struktur Musik Tari

Musik dalam tari dapat disebut juga sebagai penunjang untuk melengkapi dan menyempurnakan sebuah karya. Pada karya tari ini penulis berdiskusi dengan penata musik, agar tidak melenceng dari apa yang diinginkan penulis. Keinginan penulis pada tahap pembentukan musik ini, menghadirkan suasana musik yang menunjang pada cerita yang diangkat agar benang merah pada karya tari ini semakin kuat. Seperti yang dipaparkan oleh Tatang Benyamin Koswara (1995: 32):

Alat-alat yang dipakai oleh musik, adalah alat-alat yang datangnya dari negri barat misalnya; Guitar, Saxophone, dan Drum. Sedangkan yang dipakai oleh karawitan tari adalah alat-alat yang berasal dari daerah kita sendiri misalnya; Gamelan, Rebab, Kacapi, Suling dll. Mengenal alat-alat karawitan ada empat jenis yaitu; 1(*indiphone*) atau disebut alat pukul, 2 (*areophone*) atau disebut juga *trup*, 3 (*cwordphone*) atau disebut berkawat, 4(*membraphone*) atau disebut juga berselaput.

Merujuk pada pemahan tersebut diatas, penulis ingin menghadirkan alat musik dari dua culture yang berbeda, yakni dari culture Tradisi dan modern. Adapun suasana musik yang diangkat dalam karya tari ini dibagi menjadi tiga bagian diantaranya; adegan awal diberikan susana sakral, adegan dua diberikan suasana musik mencekam, menggebu-gebu sesuai pada alur cerita, dan adegan akhir diberikan susana tenang. Pada karya tari ini penulis tidak menghadirkan sentuhan musik internal, dengan kata lain dari adegan awal hingga adegan akhir karya ini menggunakan musik eksternal. Adapun alat musik yang digunakan dalam karya tari ini diantaranya :

- 1) Dogdog *tilingtit*
- 2) Dogdog *tong*
- 3) Dogdog *brung*
- 4) *Badublag*
- 5) *Tarompet*
- 6) *Demung*
- 7) *Kenong*
- 8) *Efek musik Dtx*
- 9) *Hithat*
- 10) *Thick format bass*
- 11) *Grain Rhodes*
- 12) *Floor drum*
- 13) *Kalimba*
- 14) *Trick format bass*
- 15) *Drum BL Swelling*

#### d. Penataan Artistik Tari

##### 1) Rias dan Busana

Tata rias dan busana adalah salahsatu penunjang, pada karya tari sehingga dapat digambarkan cerita yang sedang diangkat oleh penulis, setelah penulis melakukan beberapa proses dalam menentukan busana dan rias yang dipakai. Mengacu pada kesenian *reak* dan meninjau apa yang dilihat ketika observasi seorang yang mengalami trans itu sendiri bersi-



Gambar 3. Rias dan Busana  
(Dokumentasi: Gugum Cahyana, 2020)

fat spontan atau tidak adanya perencanaan, tentunya penulis menimbang bahwa Kebutuhan rias pada karya ini tidak terlalu ditonjolkan, ini mengambil dari pelaku seni *reak* yang ada di lapangan supaya apa yang di tampilkan oleh penulis saat pertunjukan karya ini berlangsung bersifat alami. Pada elemen busana dalam garapan karya ini penulis menemukan sebuah ornamen dan bentuk lain dari busana *reak* pada umumnya, busana yang dipilih yaitu celana pangsi hitam polos, menyimbolkan *ma'lim* dalam kesenian *reak* dan kain berwarna coklat tua dan muda yang merujuk pada *bangbarongan* yang ada di kesenian *reak* namun dibentuk kembali menjadi sedemikian rupa dan layak digunakan untuk kebutuhan tari pada konsep karya *Adhyatmaka*.

### 2) Setting

Karena adanya wabah Covid-19 dan masa PSBB (pembatasan berskala besar besaran) panggung perjukan menggunakan lahan kebun bambu di pekarangan rumah, hal ini juga berkaitan dengan konsep garap penulis tentang *ma'lim* dalam kesenian *reak* yang biasanya mealakukan pertunjukan tersebut di lapangan atau pekarangan rumah. Setting yang digunakan dalam garapan tari *Adhyatmaka* ini menggunakan dua buah oncor yang merupakan

ciri khas kesenian rakyat dan tiga barongan yang di gantung di pohon bambu menyimbolkan tiga tahapan *ghoib* yaitu *jurig jarian*, *karuhun* dan *sembah*.

### 3) Lighting

Lighting merupakan bagian penunjang dalam sebuah pertunjukan, guna untuk memberikan penerangan dan penunjang susana yang dialami penari sesuai dengan peristiwa yang diangkat oleh penulis. Sebagai perencanaan penulis dalam menjalani proses penentuan lighting dalam garapan ini sering menggunakan tembakan yang tajam, seperti dalam adegan awal dimana lighting dominan berwarna merah, dan dalam adegan akhir lighting dominan berwarna biru.

## KESIMPULAN

Garapan tari *Adhyatmaka* ini terinspirasi dari *Ma'lim* dalam kesenian *reak* yang ditafsir kembali oleh penulis, ide gagasan tersebut muncul ketika penulis melakuakn diskusi di mata kuliah seminar tari, dimana dalam bahasan diskusi tersebut berbicara mengenai Kesenian *Reak* di Jawa barat, diperkuat dengan pengalaman empiric penulis yang pernah menjadi pelaku dalam kesenian *reak*, hal ini dipengaruhi kerana faktor lingkungan penulis tepatnya di Tanjung Sari yang kental akan kesenian *reak*. Tentunya kesenian tersebut menarik perhatian penulis untuk mencoba merealisasikan dalam bentuk tari revrepresentatif yang lebih pada pendekatan subjektif sebagai warga masyarakat asli wilayah Tanjungsari.

Karya tari *Adhyatmaka* diwujudkan dengan proses yang cukup panjang, walaupun sempat terkendala dengan adanya wabah Covid-19 dan masa PSBB (Pembatasan Sekala Besar Besaran), namun wabah tersebut tidak menghambat berjalannya proses penciptaan karya ini, justru dengan adanya wabah tersebut memberikan peluang baru bagi penulis untuk

lebih berkembang dalam berfikir bagaimana memanfaatkan lingkungan dan fasilitas yang ada di sekitar rumah, sehingga dalam tahap ini penulis mulai berpikir dan berimajinasi, serta menggali ide-ide dan imajinasi untuk sumber inspirasi sebagai bahan untuk mengolahnya menjadi satu bentuk penunjang yang layak dalam karya tari *Adhyatmaka*.

Bentuk pertunjukan tari yang berdasar pada kesenian *reak* ini, lebih mengolah bentuk koreografi gerak tradisi seperti *loyor barongan*, *gibrig*, pola tangan dan pola kaki, kemudian *didistorsi* dan *distilir* kembali dengan menggunakan gerak nontradisi yang berorientasi pada teknik gerak atraktif, loncatan dan *flow*, tentunya tidak terlepas dari tenaga, ruang dan waktu. Hingga dapat menghadirkan gerak tari yang cenderung baru karena diolah kembali melalui tahapan eksplorasi, komposisi dan evaluasi, pada akhirnya terbentuklah karya tari yang berjudul *Adhyatmaka* dan terjalannya struktur adegan *ngarekes*, *ngajadikeun* dan *nyageurkeun*.

Karya *Adhyatmaka* bukan hanya berbicara mengenai teksnya saja atau hanya dalam bentuk estetika visual koreografinya, namun ada konteks yang dipaparkan yaitu tentang pentingnya proses ritual *Ma'lim* yang ada pada kesenian *reak*, dimana setiap tahapan proses tersebut harus dilalui dengan benar, karena jika salah satu proses tersebut terlewat ada nilai yang hilang dan mengurangi keutuhan pada kesenian *reak*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Caturwati, Endang. 2007. *Tari Di Tatar Sunda*. Bandung: Sunan Ambu PRESS-STSI Bandung.
- Hadi, Sumandiyo Y. 2003. *Aspek-aspek Koreografi Kelompok*. Yogyakarta: Elkaphi.
- Humphrey, Doris. 1983. *The Art Of Making Dance*, terj. Sal Murgiyanto, *Seni Menata Tari*. Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta.
- Koswara, Tatang Benyamin (1995). *Pengetahuan Karawitan Sunda*. Bandung Yayasan Cangkurileung Pusat.
- Langer, Suzanne K. 2006. *Problematika Seni*. Bandung: Sunan Ambu PRESS-STSI Bandung.
- Murgianto, Sal, dkk. 1986. *Pengetahuan Elementer Tari dan Beberapa Masalah Tari*. Jakarta: Direktorat Kesenian.
- Sedyawati, Edi. 1984. *Tari*. Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta.
- Wojowasito. 1997. *Kamus Kawali-Indonesia*. Malang: CV pengarang.