

# KARYA TARI PUNTADEWA

Oleh: Yana Permana dan Kawi

Prodi Tari Sunda, Fakultas Seni Pertunjukan, ISBI Bandung

Jln. Buah Batu No. 212 Bandung 40265

E-mail: [myanap124@gmail.com](mailto:myanap124@gmail.com), [kawizonfone@gmail.com](mailto:kawizonfone@gmail.com)



## ABSTRAK

Karya tari yang berjudul *Puntadewa* terinspirasi dari cerita epos Mahabharata, mengenai permainan adu dadu berfokus pada tokoh Yudistira yang tergila-gila akan judi tersebut, hasutan dari sengkuni pada permainan yang menjadikannya terlena sehingga memunculkan sifat Yudistira yang tergila-gila terhadap judi yang berakhir kehilangan segalanya. Karya tari *Puntadewa* berbentuk tari kelompok dikemas dalam tipe tari dramatik dengan pola garap tradisi. Bertujuan menyampaikan pendapat bahwa seni tari tradisi tidak selalu bersifat *statis* melainkan *dinamis*, tergantung bagaimana mengkemas tanpa menghilangkan unsur tradisinya. Koreografi yang digunakan bersumber dari gerak-gerak tari wayang yang dikembangkan dengan gerak keseharian yang di *stilisasi* dan *distorsi*, seperti gerak *adeg-adeg*, *makutaan*, *capang*, *keupat*, *jangkung ilo*, *ukel*, *calik jengkeng*, *selut*, *sembada*, dan *nyawang*. Pada karya tari *puntadewa* terdapat tiga pola adegan yang dibangun diantaranya suasana tenang, amarah, dan penyesalan. Menggunakan pendekatan metode garap Y. Sumandiyo Hadi diantaranya observasi, eksplorasi, dan pembentukan (komposisi). Pesan yang ingin disampaikan dari karya tari ini yaitu sehebat dan sempurna apapun manusia akan selalu kalah oleh nafsu yang ada dalam dirinya sendiri, seharusnya diri yang mengendalikan nafsu bukan diri yang dikendalikan nafsu.

Kata Kunci: *Puntadewa*, *Mahabharata*, *Dramatik*, *Tradisi*.

## ABSTRACT

**THE DANCE WORK "PUNTADEWA", JUNE 2024.** *The dance work entitled Puntadewa was inspired by the Mahabharata epic story, about the dice game focused on the character Yudistira who was crazy about the gambling, the incitement from Sengkuni in the game that made him complacent so that it raised Yudistira's character who was crazy about the gambling which ended in loss of everything. Puntadewa dance work is a form of group dance which is packaged in a dramatic dance type with a traditional working pattern. It aims to express the opinion that traditional dance is not always static but dynamic as well, depending on how to pack it without losing its traditional elements. The choreography is sourced from the motions of puppet dance which are developed with stilized and distorted daily movements, such as the movements of adeg-adeg, makutaan, capang, keupat, jangkung ilo, ukel, calik jengkeng, selut, sembada, and nyawang. In the Puntadewa dance work there are three scene patterns, among others are silent atmosphere, anger, and regret. The research uses work method approach by Y. Sumandiyo Hadi namely observation, exploration, and formation (composition). The message to be conveyed from this dance work is that as great and as perfect as any human will always be defeated by their own lust, it should be their mind that controls the lust and not their mind controlled by the lust.*

Keywords: *Puntadewa*, *Mahabharata*, *Dramatic*, *Tradition*.

## PENDAHULUAN

Seni Tari merupakan pengekspresian jiwa manusia melalui media gerak yang ritmis, gerak yang digunakan bisa dari gerak keseharian atau gerak imajinasi yang dibuat untuk menyampaikan makna atau simbol ekspresi penciptanya. F.X. Widaryanto (2007: 04) memaparkan, bahwa "Tari merupakan gerak ritmis yang dilakukan untuk sesuatu maksud yang melewati kegunaannya". Tari merupakan kemampuan untuk mengkomunikasikan sesuatu yang diinginkan penciptanya dengan melalui media gerak. Seiring perkembangan zaman seni tari sudah melewati tahap pengembangan sampai pada era sekarang sudah ada beberapa jenis atau genre yang muncul di Indonesia khususnya pulau Jawa salah satu Genre yang cukup dikenal di kalangan masyarakat diantaranya genre tari wayang.

Wayang merupakan kata yang berasal dari bahasa Jawa, yang berarti bayangan. Seni pewayangan di Indonesia merupakan kebudayaan warisan dari nenek moyang yang telah berkembang mengikuti sejarah selama berabad-abad lamanya sekitar kurang lebih seribu lima ratus tahun sebelum masehi wayang telah ada di Indonesia. Sejalan dengan pernyataan Bayu Anggoro (2018:124) mengatakan, bahwa "Wayang adalah sebuah warisan budaya nenek moyang yang diperkirakan telah ada sejak ±1500 tahun SM. Wayang merupakan salah satu jenis pertunjukan yang sering diartikan sebagai bayangan yang tidak jelas atau samar-samar, dan bergerak kesana kemari".

Wayang berkembang cukup pesat di wilayah pulau Jawa dan Bali hingga saat ini wayang tumbuh menyesuaikan daerahnya masing-masing. Sehubungan dengan hal tersebut Heru S Sudjarwo, dkk (2010:46)

memaparkan jenis-jenis wayang di Indonesia sebagai berikut :

Wayang telah tumbuh berdasarkan daerah pertumbuhannya seperti: wayang Kulit Palembang, wayang Kulit gaya Yogyakarta, Wayang kulit gaya Surakarta, Wayang Kulit Banyumas, Wayang Bali, Wayang Lombok (sasak), Wayang Jawa Timur, Wayang Golek Purwa, Wayang Kulit Cirebon, Wayang Betawi, dan Wayang Banjar.

Pada kepercayaan Animisme-dinamisme, seni pewayangan dijadikan sebuah bagian dari media ritual *Ruwatan* menyembah sanghyang (tuhan) yang bertujuan sebagai media pemujaan dan media untuk dimintai pertolongan.

Pewayangan semakin berkembang ketika terjadi akulturasi antara Jawa dengan kebudayaan India dan Hindu. Menurut B. Nurgiantoro (2011: 18) memaparkan, bahwa "Cerita wayang yang merupakan fusi (penggabungan) Jawa-Hindu kemudian ditulis dan dikenal sebagai sumber cerita wayang, kemudian sering disebut sebagai wiracarita Mahabharata dan Ramayana". Sehingga adanya perubahan pada pembawaan cerita yang awalnya menceritakan nenek moyang berganti ke cerita epos Mahabharata dan Ramayana. Orang-orang Jawa pada saat itu mengadopsi atau mengambil tokoh kepahlawanan India dan dewa kemudian mencampurkannya dengan mitos kuno tentang pahlawan dan asal usul nenek moyang. Epos Mahabharata merupakan kisah dari orang-orang yang lebih mementingkan kebaikan yang berkaitan dengan dharma kehidupan.

Pada epos Mahabharata, terdapat banyak sekali tokoh salah satunya yaitu Puntadewa atau Yudistira, ia merupakan manusia yang keistimewanya setara dengan para dewa, simbol kemanusiaan yang mampu membawa peradaban manusia menuju puncak kejayaan. Yudistira merupakan putra sulung dari Pandu

dan Dewi Kunti, raja dari kerajaan kuru di negara Hastinapura. Yudhistira mempunyai dua orang saudara kandung yaitu Bima, dan Arjuna, adapun dua saudara berbeda ibu (Dewi Madrim) yaitu Nakula dan Sadewa. Sejalan dengan Muh Faisal dalam bukunya berjudul Tokoh Wayang Populer (2014: 66) memaparkan, bahwa:

Yudistira secara lahiriah adalah putra sulung Prabu Pandu Dewanata dan Dewi Kunti. tetapi secara batiniah, Yudistira anak titisan Batara Dharma. Saudara Yudistira dari satu ibu ada dua, Werkudara dan Arjuna, sementara saudara lain ibu ada dua yaitu Nakula dan Sadewa. Saudara kelima tersebut disebut Pandawa, sebab anak dari keturunan Pandu.

Puntadewa adalah nama sebelum ia bergelar Prabu Yudistira sebab dalam tubuh Puntadewa *manunggal* dengan arwah Prabu Yudhistira raja jin dari negara Mertani. Adapun nama-nama lain Yudistira diantaranya Darmawangsa, Ajatasatru, dan Gunatalikrama. Yudhistira mempunyai sifat perwatakan halus, jujur, dan adil. Menurut Ardian Kresna (2012: 67) mengatakan bahwa "Nama lain Puntadewa adalah Darmawangsa, Ajatrasatru, dan Guntalikrama. Ia memiliki watak lemah lembut, sangat santun, rela berkorban, dan cinta keadilan". Selain pada sifatnya dia juga dikenal sebagai ksatria yang pandai dalam menggunakan senjata tombak. Kisah perjalanan hidup kelima Pandawa tersebut dikenal dengan konflik Baratayuda perang antara lima Pandawa dengan Seratus Kurawa.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 11 Oktober 2022 dengan Dalang Gaos S.A Sukmanajaya bahwa :

Bharatayudha merupakan perang saudara keturunan dinasti Kuru di Kurusetra, salah satu penyebab dasar peperangan Pandawa dan Kurawa antara lain perihal hak Pandawa terhadap kerajaannya setelah 12 tahun pengasi-

ngan yang disebabkan karena kelicikan dari permainan dadu, diceritakan Yudhistira hanya bertaruh kecil-kecilan, namun berkat kepandaian Sengkuni dari pihak Kurawa membuat semuanya jatuh ke tangan Duryodana. Hasutan dari Sengkuni membuat Yudhistira nekad untuk mempertaruhkan semua hartanya termasuk Indraprastha. Yudistira lagi-lagi mengalami kekalahan sehingga membuat kerajaan Indraprastha jatuh ke tangan Kurawa. Yudhistira yang sudah gelap mata karena permainan dadu mempertaruhkan keempat saudaranya, naasnya Yudistira kembali kalah dan saudaranya jatuh ke tangan Duryudana, bahkan dirinya sendiri pun dijadikan bahan taruhan. Yudhistira sudah tidak mempunyai apapun kecuali istrinya Dewi Drupadi, kemudian Duryudana menghasut agar Yudistira mempertaruhkan istrinya tersebut, Hasutan itu berhasil mempengaruhinya yang berakhir Yudhistira mempertaruhkan istrinya sendiri. Drupadi dipermalukan oleh Dursasana adik dari Duryodana, ratapan Drupadi terdengar jelas oleh para Pandawa terutama Yudhistira, Yudhistira terdiam tak tahu bumi mana yang akan dipijaknya, dan Drupadi menatap penuh kebencian terhadap Yudhistira.

Kisah mahabrata ini memiliki nilai sosial bermain judi ibaratkan hidup yang hanya sekedar mengharap sesuatu yang tidak pasti yaitu kemenangan, menurut Kamus Sunda tahun 2021, melalui (<https://www.kamussunda.net/kamus/sunda/ngudag-ngudagkalangkang-heulang.html> [02/09/2022]), *ngudag-ngudag kalangkang heulang* artinya mengharap sesuatu yang belum tentu terlaksana. Berjudi hanya akan mengubah perilaku manusia kearah negatif bagi yang menang maupun yang kalah, berjudi adalah salah satu penyimpangan sosial dan hanya akan menyebabkan kesengsaraan bagi kedua belah pihak.



Gambar 1. Karya Tari Puntadewa  
(Dokumentasi: Yana Permana, 2023)

Adapun cerita permainan dadu menurut hasil wawancara dengan Arief Nugraha Rawanda (Ari Doekoen) pada tanggal 13 Maret 2023 memaparkan, bahwa:

Datanglah undangan dari Duryudana yang bersifat wajib untuk didatangi Yudistira sebagai kerja sama *bilateral*. Yudistira datang ke Hastina ia disuguhi dengan minuman dan dibohongi bahwa minuman tersebut tidak memabukan, namun pada nyatanya minuman yang disuguhkan ternyata bisa memabukkan. Yudistira Pun meminum minuman tersebut dan akhirnya yudistira mulai kehilangan kesadaran diri, dari pihak Kurawa mulai melancarkan aksinya dengan mengajaknya bermain dadu. Pada awalnya Kurawa sengaja membuat Yudistira memenangkan permainan untuk menyerang psikologis Yudistira agar semakin tenggelam dalam permainan judi dadu, dari situlah watak persifatan Yudistira mulai berubah karena hampir setengah kekayaan Hastinapura didapatkannya. Setelah membuat Yudistira tenggelam dalam judi tersebut kemudian Kurawa membuat keadaan berbalik dengan kelecikan dari sengkuni sehingga membalik keadaan membuat kurawa menang dan Yudistira mempertaruhkan semua harta, tahta, bahkan saudaranya jatuh ketangan kurawa. Pada akhirnya Duryudana membuat Sengkuni agar menghasut Yudistira supaya mempertaruhkan istrinya yaitu Dewi Drupadi, akhirnya Yudhistira membuat kesalahan fatal karena mempertaruhkan Dewi Drupadi.

Berdasarkan sumber hasil wawancara tersebut, penulis menyimpulkan bahwa pada permainan dadu, tokoh Yudistira hanya seorang manusia yang mempunyai sebuah titik

kelemahan, hasutan dari sengkuni pada permainan yang menjadikannya terlena sehingga memunculkan sifat Yudistira yang tergila-gila terhadap judi yang berakhir kehilangan segalanya.

Berdasarkan Kesimpulan tersebut penulis tertarik untuk menggarap karya tari yang berjudul *Puntadewa* kata ini diambil dari nama sebelum bergelar Prabu Yudistira karena dalam karya tari ini penulis menitikberatkan pada tokoh Yudistira.

Dengan latar peristiwa kisah Mahabharata tersebut, penulis tertarik untuk menggarap karya tari yang berjudul *Puntadewa* yang berfokus pada tokoh Yudhistira, diangkat dari peristiwa permainan dadu antara Pandawa dan Kurawa. Karya tari ini diwujudkan dalam bentuk tari kelompok yang berjumlah lima orang penari laki-laki dengan tema adu dadu berpola dramatik bersumber dari genre tari wayang. Gerak-gerak tersebut tentunya akan di *Stilisasi* dan *Distorsi* kembali sesuai dengan kebutuhan garap.

## METODE

Mewujudkan konsep garap, penulis menggunakan sebuah metode garap agar dapat mempermudah dalam penataan garapan tari yaitu metode penataan kreativitas tari. Menurut Nur Iswantara (2017: 14) memaparkan, bahwa:

Kreativitas adalah kemampuan merekonstruksi ide untuk menyelesaikan masalah, kegiatan, dan menciptakan sesuatu karya kreatif yang inovatif (berbeda dengan yang sudah ada) dan variatif (memiliki nilai seni dan nilai tambah) sehingga berharga dan berguna bagi kreator dan orang lain”.

Tahapan tersebut diantaranya; tahap Eksplorasi, tahap Evaluasi, dan tahap Pembentukan (komposisi). Tahap pertama yang dilakukan yaitu tahap eksplorasi. Tahap ini

dijelaskan oleh Y. Sumandiyo Hadi (2012: 70) dalam tulisannya sebagai berikut:

Eksplorasi merupakan bagian awal pada proses koreografi, yaitu proses penjajagan pada suatu objek atau fenomena dari luar diri, pengalaman agar mendapatkan suatu rangsangan sehingga dapat memperkuat daya kreativitas, eksplorasi termasuk juga memikirkan, mengimajinasikan, merenungkan, merasakan, dan juga merespon fenomena dan objek yang ada.

Pada tahap ini penulis mencari gerak-gerak yang mengembangkan gerak dari segi motif, arah, ruang, desain lantai, dan dinamika yang didapat dari gerak-gerak tari wayang.

Tahap kedua yang dilakukan penulis yaitu tahap Evaluasi, Alma W Hawkins (2003:135) menjelaskan, bahwa "Evaluasi merupakan tahap dimana penilaian atau peninjauan koreografi terjadi sehingga mendapatkan kualitas garapan yang maksimal". Pada tahap ini penulis mengevaluasi dari secara keseluruhan karya mulai dari koreografi, musik tari, dan artistik.

Tahap terakhir yaitu pembentukan (komposisi) Y. Sumandiyo Hadi mengatakan dalam bukunya yang berjudul Aspek dasar koreografi kelompok (2003: 75) yaitu: Proses koreografi dengan menyeleksi gerak merupakan proses pembentukan dan penyatuan gerak tari yang telah di temukan, pembentukan merupakan proses untuk membentuk sebuah struktur atau prinsip-prinsip bentuk komposisi. Ketiga tahapan ini menjadi acuan untuk membuat struktur gerak yang utuh, tentunya dengan unsur kebaruan dari segi tema, ruang dan motif, tanpa menghilangkan unsur khas tari tradisional.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Transformasi Kinetika Tari

Karya tari yang digarap penulis diwujudkan dalam bentuk tari kelompok, seperti yang dipaparkan oleh Y. Sumandiyo Hadi

(2003: 22) bahwa "Koreografi kelompok adalah komposisi yang ditarikan lebih dari satu penari atau bukan tarian tunggal (*solo dance*), sehingga koreografi ini dapat diartikan sebagai tarian *duet* atau dua penari, *trio* atau tiga penari, *kuartet* atau empat penari, dan jumlah yang lebih banyak lagi". Dalam karya tari berjudul *Puntadewa* ditarikan dengan penari berjumlah lima orang laki-laki yang terinspirasi dari jumlah pandawa lima.

Penulis memulai dengan memberikan penggambaran tokoh agar pendukung bisa merasakan apabila mereka menjadi sosok Yudistira beserta konflik yang ada di permainan dadu. Kemudian Penulis mulai menerapkan gerak kepada para pendukung setelah melakukan penjelajahan gerak secara mandiri dan melakukan pengeksplorasian secara berkelompok, sekaligus memberikan kesempatan kepada para pendukung untuk memberikan saran dan masukan kepada penulis.

Setelah itu, penulis mulai menata memilih gerak kemudian melakukan pembentukan sehingga menjadi struktur koreografi yang mulai tersusun, tentunya digarap dengan adegan dan suasana yang sesuai dengan dasar pemikiran cerita yang diusung.

### 2. Penjelajahan Garap Musik Tari

Musik tari merupakan elemen pendukung dalam sebuah karya tari yang pada dasarnya menunjang isi gerak dan ilustrasi karya tari. Menurut Sri Rustiyanti dkk (2017: 25) memaparkan bahwa: "Musik tari adalah suatu pola ritmis yang dapat memberikan makna, struktur, dinamika, serta kekuatan gerak tari". Dalam proses eksplorasi musik tari ini, penulis menggali sumber musik dalam video karya tari, dan instrumen yang dicari harus memiliki suasana musikal yang diharapkan oleh penulis, sehingga menjadi pendorong bagi penulis

untuk membangkitkan suasana dalam karya tari. Penulis mendiskusikan perihal cerita mahabharata kepada penata musik untuk memberikan pemahaman tentang karya tari Puntadewa beserta dengan suasana dan peradegan yang akan penulis garap. Penulis juga menyampaikan pada karya tari *Puntadewa* menginginkan konsep musik yang dikombinasikan antara Sunda dan Jawa agar menghasilkan sebuah struktur musik yang berbeda.

### 3. Garap Artistik

#### a. Rias dan Busana

Pada karya tari Puntadewa menggunakan rias karakter putra, hal tersebut karena penulis menganalisis karakteristik Yudistira yang merupakan seorang raja sekaligus seorang ksatria. Maka dari itu, penulis melakukan pencarian dan menemukan rias yang digunakan pada wayang golek purna kemudian menemukan tokoh wayang ksatria karena bentuk wayang golek purna lebih menyerupai manusia. Sehingga penulis tertarik dan berimajinasi apa jadinya jika riasan tersebut diaplikasikan kepada wajah penari dalam karya *Puntadewa*.

Busana yang digunakan pada karya tari Puntadewa ini adalah *kewer*, *beubeur* atau sabuk pinggang, gelang tangan dan kaki, *kilat bahu*, kain penutup bagian atas badan, celana bentuk *ankle puff* dan aksesoris kepala. Penulis diberikan saran oleh dewan penguji konsep garap agar menambahkan ornamen pada bagian dada yang masih terlihat kurang menarik dan pada bagian kewer depan yang harus lebih diperpendek. Dengan begitu, penulis mencoba melakukan eksplorasi kembali pada kostum yang digunakan pada karya tari ini.

#### b. *Lighting*, *Setting* Panggung

Penulis melakukan diskusi dengan penata *lighting* untuk memberikan pemahaman

konsep yang nantinya cahaya seperti apa yang mampu memperkuat suasana setiap adegan yang tentunya disesuaikan dengan konsep yang diusung penulis. Kemudian panggung yang digunakan pada karya tari *Puntadewa* menggunakan panggung bentuk *proscenium* yang hanya dapat dilihat oleh penonton dari satu sisi pada posisi depan saja. Sejalan dengan Citra Smara Dewi (2012:20) mengatakan, bahwa “ *Proscenium* adalah panggung pigura (*picture, frame, stage*), karena penonton hanya dapat melihat pertunjukan dari satu sisi bagian depan”.

Pada saat menentukan gerak yang diperoleh, penulis sangat memperhatikan alur dramatis dan ritme gerak lambat, cepat ditambah kekuatan pada pola gerak, kemudian didukung oleh irama pengiring tarian yang sesuai.

### 4. Deskripsi Perwujudan Hasil Garap

Berangkat dari kesukaan terhadap wayang golek serta cerita Mahabharata, maka penulis melihat kembali cerita tersebut kemudian tertarik dengan bagian judi dadu. Penulis menemukan dan melihat sosok Yudistira dari sudut pandang berbeda yang dimana sebaik dan sesuci apapun Yudhistira, dia hanya seorang manusia biasa yang mempunyai kelemahan, hasutan dari sengkuni pada permainan yang menjadikannya terlena sehingga memunculkan sifat Yudistira yang tergila-gila terhadap judi yang berakhir kehilangan segalanya. Dari interpretasi tersebut penulis membuat karya tari yang diberi judul *Puntadewa* kata tersebut diambil dari nama lain Prabu Yudistira yang merupakan fokus dari karya tari ini.

Sinopsi:

“Hasut yang membuat semuanya gelap, menghilangkan semua yang berharga, menyeret sang puntadewa dalam kesengsaraan”.

Terbentuknya sebuah karya tari tentunya harus melalui proses yang cukup panjang, dan tentunya perlu dibentuk dengan beberapa aspek pendukung untuk menciptakan sebuah karya tari yang utuh. Demikian pula karya tari Puntadewa memiliki beberapa aspek pendukung, antara lain:

a. Struktur Koreografi

Alur komposisi tari ini tentu saja selalu berubah seiring berjalannya proses bimbingan, baik itu pola lantai, bentuk gerak, susunan gerak, penggunaan *level*, dan *balance*. Proses pengarahan pembimbing tersebut sangat memudahkan penulis, sehingga penulis mampu untuk menyusun dan menetapkan rangkaian gerak, membentuk sebuah komposisi tari yang diberi judul *Puntadewa*.

Karya tari ini menggunakan pendekatan tradisi dan disajikan dalam bentuk tari kelompok yang berjumlah 5 orang penari laki-laki. Penulis mengambil gerak tradisi yang dikembangkan seperti *adeg-adeg*, *makutaan*, *capang*, *minjid*, *keupat*, *jangkung ilo*, *ukel*, *calik jengkeng*, *selut*, *sembada*, dan *nyawang*. Adapun gerak keseharian seperti berlari, berguling, melompat, dan berjalan. Penulis membuat 3 struktur adegan dalam karya tari ini.

1) Adegan pertama

Menggambarkan tokoh Yudistira yang seorang kesatria dan sosok raja yang berwatak halus.

2) Adegan kedua

Menggambarkan permainan dadu, munculnya konflik batin pada tokoh Yudistira yang disebabkan judi dadu, Nafsu yang tak dapat terbendung, amarah dan emosi yang tak dapat terhindari meluap di dalam diri Yudistira akhirnya kehilangan kendali diri dan kehilangan segalanya.

3) Adegan ketiga

Menggambarkan kepergian Yudistira menjalani hukuman pengasingan dengan perasaan pasrah dan penyesalan atas perbuatannya.

b. Struktur Musik Tari

Musik yang digunakan pada karya tari *Puntadewa* yaitu menggunakan gamelan berlaras *pelog* yang dikombinasikan sedemikian rupa sehingga menjadi komposisi musik baru terdiri dari *selentem*, *saron*, *bonang*, *rincik*, *kenong*, *gambang*, *kempul*, *kecrek*, *suling*, *bedug*, *gong*, *kendang*, dan *rebab*. Instrumen yang dikombinasikan dengan *kakawen*, *nyandra dalang*, dan *sinden* serta mengusung perpaduan sunda dan jawa, karena melihat dari perkembangan wayang golek tersebar di pulau jawa termasuk sunda.

Kakawen degung 3 = S :

*Puntadewa ingalaga  
raja adil wijaksana  
Puntadewa ingalaga  
luhung elmu jembar pangawasa  
sang pandu putra tatandang  
Yudistira haranira  
hheee..*

artinya:

putra sulung Pandu dewanata sedang berlaga raja yang adil dan bijaksana putra sulung Pandu dewanata sedang berlaga tinggi ilmu banyak keahlian anak dari Pandu bertandang namanya ialah Prabu yudistira hee.. (pengantar irama)

Nyandra :

*gentur ingkang winangun picatur gentra ingkang  
rineka pawatra, ngawiosaken hiji raja adil tur  
wijaksana, cikal na pandawa lilima pranyata prabu  
yudistira. sewijining raja anu bumela ka rahayatna  
tur ka lemah cai na, pasipatanana istuning jauh  
tina sipat sirik dengki jail jahat lan kaniaya,  
istuning hiji manusa anu nyaahan deudeuhan  
welasan tur asihan.*

*namung, dina hiji mangsa nalika diri na ka hasut ku urang2 kurawa nyaeta ku sangkuni hususna, anjeuna maen dadu, bari seug padahal judi teh dilarang sareng diharamkeun ku aturan agama jeung darigama. Ku licikna sangkuni ngadamel dadu tina tulang rama na, satiap parentah sengkuni ka eta dadu istuning saciduh metu saucap nyata.*

*Yudistira teu weleh eleh tur kadeseh dina nalika maen dadu na, dugi ka narohkeun nagara jeung bangsa bakat ku panasaran muncak dina diri na. kutukan demi kutukan, sumpah demi sumpah kakedalkeun dina mangsa harita, anu antukna katimbul nafsuna kahudang amarahna, lir cacing kang singinying nginying lentah kang sapara para.* artinya:

Membuka cerita pewayangan yang dibawakan oleh seorang dalang, menceritakan tentang salah seorang raja yang adil dan bijaksana, yaitu putra sulung dari para pandawa yang bernama prabu yudistira, raja yang membela rakyat dan juga negaranya, raja yang bersifat jauh dari kata iri, dengki dan juga jahat kepada sesama manusia. Sifatnya terbilang ramah, tamah, sopan santun, berlapang dada, mau menolong orang yang sedang kesusahan dan juga membantu terhadap orang yang sesama membutuhkan. Padahal judi itu sangat dilarang dan diharamkan oleh agama dan bangsa.

Namun, pada suatu hari ia terlibat dalam tipu daya orang-orang kurawa oleh sangkuni khususnya, dirinya ikut serta dalam permainan dadu yaitu perjudian duniawi, dengan cara liciknya sangkuni membuat dadu dari tulang belulang ayahnya sehingga apapun yang dikatakan sangkuni dadu itu akan menurutinya.

Yudistira terseret dan selalu kalah ketika bermain dadu, sampai menaruhkan negara dan bangsa sebab penasaran yang memuncak dalam dirinya. kutukan demi kutukan, sumpah demi sumpah terucap pada saat itu, yang akhirnya timbul rasa nafsu dan amarah yang tidak bisa terbendung.

### c. Penataan Artistik Tari

#### 1) Rias



Gambar 2. Rias dan Busana: Tampilan Secara Keseluruhan.

(Dokumentasi: Yana Permana, 2023)

Rias yang digunakan pada garapan ini menggunakan makeup karakter merupakan hasil penulis menelaah karakter yudistira dari wayang golek purna yaitu menggunakan *eye shadow* berwarna merah, coklat, dan hitam, *alis masekon* berwarna hitam, *blush on* berwarna merah, dan coklat, kumis tipis, *cedo*, *godeg arit*, garis bibir dan *lipstik* berwarna merah.

#### 2) Busana



Gambar 3. Rias dan Busana: Tampilan Secara Keseluruhan.

(Dokumentasi: Yana Permana, 2023)

Busana yang digunakan pada karya tari *Puntadewa* merupakan hasil interpretasi dari sosok Yudistira sebagai seorang ksatria dan raja, warna busana yang dominan muncul yaitu warna merah yang menandakan amarah dalam diri Yudistira. Sejalan dengan Darmaprawira (dalam Tohir, 2013: 65) memaparkan bahwa: “Merah adalah warna terkuat dan paling menarik perhatian, bersifat agresif. Warna ini diasosiasikan sebagai darah, marah...”.

Adapun penggunaan warna kuning emas pada aksesoris menandakan kemegahan, dan kemewahan. Menurut Adjar.id tahun 2022, melalui (<https://adjar.grid.id/read/543582684/ap-a-arti-warna-emas#:~:text=Emas%20dianggap%20melambangkan%20kebahagiaan%2C%20kemakmuran,kemenangan%2C%20prestasi%2C%20dan%20kemakmuran> [01/07/2023] ), memaparkan bahwa “Emas melambangkan kemakmuran dan kemegahan”. Ornamen busana yang digunakan diantaranya:

- a) Celana bentuk *ankle puff* dan Penutup badan atas.

Celana dibentuk dengan menambahkan karet di bagian bawah terbuat dari bahan satin batik pada motif batik pola zig-zag yang menandakan kehidupan kelima pandawa yang berliku-liku atau kehidupan yang selalu naik-turun selain itu motif batik sebagai kebutuhan estetika yang memperlihatkan unsur tradisi pada busana yang dipakai.

Kain penutup badan terbuat dari kain jaguar bagian depan dibentuk menutupi badan dengan bentuk lubang kepala yang berbentuk V dibuat lebih besar menyatu dengan 2 kain kebagian panggung dengan panjang hingga bagian paha, 2 tali di bagian panggung sekedar untuk menahan kedua kain agar memberikan kenyamanan pada saat penari bergerak.

- b) *Kewer*, Gelang tangan, dan Gelang kaki

*Kewer* terbuat dari kain bahan keras berwarna hitam bercorak kuning emas. Gelang tangan dan kaki terbuat dari bahan spons dan dilapisi bahan berwarna kuning emas.

- c) *Kilat bahu*, Kalung, dan Sabuk pinggang

*Kilat bahu* terbuat dari lem yang dicetak kemudian disusun sedemikian rupa dan diberi warna kuning emas. Kalung terbuat dari bahan spons yang dilapisi kain beludru berwarna merah lalu diberi ornamen yang terbuat dari tembaga dan diberi hiasan permata. Sabuk pinggang terbuat dari kain jaguar berwarna merah berwarna hitam.

- d) Aksesoris kepala

Aksesoris kepala pada karya tari *Puntadewa* merupakan hasil interpretasi penulis terhadap konsep garap yang diambil. Aksesoris dibuat dengan bentuk *asimetris* di bagian sampingnya. Bagian kiri dibuat lebih tinggi dari bagian kanan sebagai simbol adanya sebuah ketidakseimbangan pada permainan dadu, pihak Kurawa bermain dengan kecurangannya yang menyebabkan pihak Pandawa mengalami kekalahan. Bagian depan aksesoris sebagai simbol permainan yang menjadi salah satu awal perang dinasti kuru.

- 3) Bentuk Panggung

Bentuk panggung merupakan elemen penting dalam pertunjukan digunakan untuk memperkuat *visual*, penggambaran suasana yang sesuai dengan konsep, dan menyampaikan pesan dalam sebuah karya. Pada karya tari *Puntadewa* menggunakan panggung *proscenium* yang dilaksanakan di Gedung Kesenian Sunan Ambu Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung.

- 4) Penataan Lampu

Tata cahaya adalah elemen tambahan dalam pertunjukan, tidak sekadar digunakan untuk pencahayaan, namun juga untuk menciptakan suasana, memberikan kesan dramatis

dan sebagai pembeda dalam setiap adegan. Menurut Toekio (dalam Tohir, 2013: 64) mengatakan bahwa: "Cahaya bukan sekedar penerangan belaka namun dikaitkan dengan kepentingan untuk mencapai suatu kualitas penyajian, pemanfaatan gelap terang dijadikan sebagai penguat perupaan yang secara inderawi memberikan ilusi tersendiri, memberikan respon dan kesan tersendiri". Adapun lampu yang digunakan yaitu lampu fresnel 1000 watt, lampu fresnel 2000 watt, lampu parcan, lampu par led, dan lampu profile.

Adegan 1 menggunakan lampu fresnel dengan cahaya spot berwarna putih pada satu objek karena penulis menginginkan penonjolan pada Tokoh yudistira. Adegan 2 menggunakan lampu par led dengan warna yang berubah-ubah karena pada adegan ini merupakan konflik batin dalam diri yudistira dan penegasan warna merah dan jingga untuk membangun suasana amarah. Adegan 3 menggunakan lampu par led warna biru dan lampu fresnel cahaya spot karena penulis ingin membangun suasana sedih, dan penyesalan.

## KESIMPULAN

Kisah Wayang dalam buku berjudul "Kitab Epos Mahabharata" dan buku berjudul "Mahakurawa" menginspirasi penulis dalam pembuatan karya tari. Peran Yudistira dalam permainan dadu menjadi titik fokus komposisi tari ini. Sehingga untuk dapat mewujudkan karya tari penulis melakukan pengamatan karakter Yudistira dan pengamatan pada cerita yang diusung, sehingga dapat menghadirkan suasana dan rasa atau konflik batin Yudistira dalam permainan tersebut, agar dapat lebih memperjelas dilakukan pula observasi wawancara dalang wayang golek di Bandung dan Padalarang. Akhirnya penulis dapat menafsirkan dan menginterpretasikan cerita tersebut. Karya tari ini diberi judul *Puntadewa*

yang diambil dari nama lain tokoh Yudistira, digarap dalam bentuk tari kelompok berjumlah 5 orang penari laki-laki berpola dramatik menggunakan pendekatan tari tradisi melalui metode eksplorasi, evaluasi, dan pembentukan (komposisi). Koreografi yang dibawakan bersumber dari gerak tari wayang yang dikembangkan seperti gerak *adeg-adeg, trisik, ukel, mincid, capang, mahkutaan, calik jengkeng, nyawang, dan jangkung ilo*. Adapun penambahan gerak keseharian yang di *distorsi* dan *distilisasi* sehingga menghasilkan sebuah motif gerak baru.

Pesan yang disampaikan dari karya tari ini yaitu sehebat dan sesempurna apapun manusia akan selalu kalah oleh nafsu yang ada dalam dirinya seharusnya diri yang mengendalikan nafsu bukan diri yang dikendalikan nafsu.

## DAFTAR ISI

- Anggoro, Bayu. 2018. "Wayang Dan Seni Pertunjukan: Kajian Sejarah Perkembangan Seni Wayang di Tanah Jawa sebagai Seni Pertunjukan Dan Dakwah". JUSPI, Vol 2, No 2: 124.
- Barnad, Malcolm. 2009. *Fashion Sebagai Komunikasi*. (terj. Routledge "fashion as communication"). Yogyakarta: Jalasutra.
- Badariah, Rini Nurul. 2019. *Mahakurawa*. (terj. Anand Neelakantan "Roll of the dice") Tangerang Selatan: PT. Kaurama Buana Antara.
- Dewi, Citra Smara dan Fabianus Hiapianto. 2012. *Menjadi Skenografer*. Solo: PT Tiga serangkai pustaka mandiri.
- Faisal, Muh. 2014. *Tokoh Wayang Populer*. Klaten: PT.Hafamira.
- Hadi, Y. Sumandiyo. 2003. *Aspek Dasar Koreografi Kelompok*. Yogyakarta: Lembaga Kajian pendidikan dan Humaniora Indonesia.

- Hadi, Y. Sumandiyo. 2012. *Koreografi : Bentuk, Isi, Teknik*. Yogyakarta : Cipta Media bekerja sama dengan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta.
- Hawkins, Alma W. 2003. *Bergerak Menurut Kata Hati*. Jakarta: Ford Foundation dan Masyarakat seni pertunjukan.
- Iswantara, Nur. 2017. *Kreativitas: Sejarah, Teori, dan Perkembangan*. Yogyakarta : Gigi Pusaka Mandiri.
- Kresna, Ardian. 2012. *Mengenal Wayang*. Yogyakarta : Laksana.
- Nurgiyantoro, B. 2011. "Wayang Dan Pengembangan Karakter Bangsa". *Jurnal Pendidikan Karakter* 1, no. 1 : 18-34.
- Riyanto, Arifah A. 2003. *Desain Busana*. Bandung : Yapemdo.
- Rustiyan, Sri, Turyati dan Utang Juhara. 2017. *mencermati SEni Pertunjukan Dari Berbagai Wacana*. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Paningkiran, Halim. (2013). *Make-up karakter untuk televisi & film*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Umum.
- Sudjarwo, Heru S dkk. 2010. *Rupa Dan Karakter Wayang Purwa*. Jakarta : Kakilangit Kencana prenatal media group.
- Tavif, Mohamad. 2020. *Rias Panggung dan Special Efek*. Bandung : ISBI Bandung.
- Tohir. 2013. "Membangun suasana melalui tata cahaya pada panggung pertunjukan". *Jurnal Seni Rupa*, Vol 1, No 2: 64-65.
- Widaryanto. F.X. 2007. *Antropologi Tari*. (terj. Anya Peterson Royce "The Anthropology Of Dance"). Bandung : STSI Press Bandung.
- Webtografi:
- Adjar.id. 2022. "Apa arti warna emas ?". melalui<<https://adjar.grid.id/read/543582684/apa-arti-warna-emas#:~:text=Emas%20dianggap%20melambangkan%20kebahagiaan%2C%20kemakmuran,kemenangan%2C%20prestasi%2C%20dan%20kemakmuran>> [01/07/2023].
- Kamussunda.net. 2021. "Kamus Sunda". melalui<<https://www.kamussunda.net/kamus/sunda/ngudag-ngudag-kalangkang-heulang.html>> [02/09/2022].
- Story, Paccarita. 2021. "Undangan Permainan Dadu Di Hastinapura". Melalui<<https://youtu.be/lyBx2XnXWSA>> [20/01/2023].
- Swargaloka. 2022. "Prajurit Ksatria". melalui <<https://youtu.be/R-DfageUYSg>> [20/01/2023].
- Swargaloka. 2021. "Hati Narasoma. Youtube". melalui<<https://youtu.be/dHmfTISy5ME>> [20/01/2023].
- Priatna, Lesdi Tri. 2019. "Asmarandhana". Melalui<<https://doksen.isbi.ac.id/index.php/video/video-fsp/video-tari/video/asmarandana>> [15/12/2022].