



REPRESENTASI SAPTA TIMIRA DALAM PALEGONGAN AMBEKING MANUSA DENGAN METODE ANGRIPTA SASOLAHAN

Putu Setyarini¹

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Abstract

Ambeking Manusa is a new creation of Palegongan dance work which was developed according to the changing times. With the advancement of science and technology, human nature begins to shift according to what they see. These phenomena that occur in society are what the stylists put into the art of a Palegongan work entitled Ambeking Manusa. Ambeking means character / behavior while Manusa means human, which means the nature contained in humans. This displays seven human traits that make humans forget themselves, which are commonly called Sapta Timira. Palegongan work is embodiment of the seven human traits that are contained presented in the form dance and seven masks character. Palegongan Ambeking Manusa's theoretical foundation is Angripta Sasolahan theory. This Palegongan Ambeking Manusa work is in the form of a palegongan creation, with seven dancers wearing masks and multimedia to enhance the presenting technique. The gamelan Semar Pagulingan provides the accompaniment. This art contains a message about education, creativity, and morals. Messages for community education on integrity, work ethic, and mutual collaboration. The lesson for creativity in this piece is to be able to work with what you have, including movement, floor patterns, and costumes. The last message is a moral message that expects humans to avoid traits that cause them to forget themselves and be self-centered, so that they could have a sense of responsibility and like to help others.

Keywords

Sapta Timira, New Creation, Palegongan, Ambeking Manusa.

PENDAHULUAN

Kondisi kehidupan masyarakat Indonesia zaman sekarang telah banyak mengalami perubahan terutama dalam

perilaku sosialnya, salah satunya disebabkan karena modernisasi. Penyimpangan perilaku masyarakat makin lama makin luas seiring dengan kemajuan iptek dan informasi.

¹ setyarini@stikom-bali.ac.id

Kejahatan terjadi dimana-mana karena sifat-sifat iri, dengki, dendam yang dimiliki oleh manusia (I Nyoman Suparta 2004). (Suzanne K Langer 2006)Penyebab lainnya adalah masuknya budaya asing ke dalam lingkungan masyarakat. Pengaruh tersebut membawa dampak dalam sistem masyarakat (I Nyoman Suarka 2010). Walaupun tidak dipungkiri, dari pengaruh tersebut terdapat dampak positif dari perkembangan teknologi yaitu memberikan kemudahan dan tata kehidupan yang lebih baik, namun dampak negatifnya juga terlihat dengan jelas, misalnya hidup manusia bersifat individual, gaya hidup kebarat-baratan, kesenjangan sosial, kriminal, kenakalan remaja dan perusakan lingkungan (A. A. M Djelantik 1990; Alma Hawkins 2003).

Kehidupan nyata, sifat iri, dengki, tamak dan tipu menipu masih sangat jelas terlihat. Tidak jarang apa yang terjadi dalam kehidupan masyarakat dijadikan inspirasi, topik dalam seni pertunjukan (I Komang Sudirga 2012).n. Begitu juga dengan sifat baik dan buruk yang dimiliki oleh masyarakat, sering diidentikkan dengan konsep *rwa bhineda*, yang mana konsep tersebut diangkat sebagai kesadaran untuk menyeimbangkan dan keharmonisan alam semesta.

Beranjak dari uraian diatas, maka penata ingin membuat suatu garapan tari yang terinspirasi dari fenomena-fenomena yang ada dalam masyarakat. Ketertarikan penata mengangkat fenomena di masyarakat, karena banyaknya kejahatan-kejahatan yang terjadi akibat dari sifat manusia yang tidak pernah puas dengan apa yang dimilikinya (I G. B. N Pandji 1975). Sehingga penata ingin menggarap tari kreasi baru yang berbentuk tradisi, mengambil tari kreasi palegongan dengan tema tentang kehidupan masyarakat yaitu

pergolakan manusia menghadapi sifat-sifat yang membuat manusia lupa diri. Sifat-sifat lupa diri tersebut antara lain: *surupa* (kecantikan), *dhana* (kekayaan), *guna* (kepandaian), *kulina* (keturunan), *yowana* (masa remaja), *sura* (minuman keras) dan *kasuran* (keberanian) (Ayu Bulantrisna Djelantik 2015). Sifat-sifat tersebut akan penata tuangkan ke dalam bentuk tari kreasi baru palegongan dengan menggunakan topeng yang berbeda warna sesuai dengan kebutuhan. Penata mengambil judul *Ambeking Manusa* karena garapan palegongan ini bercerita tentang sifat-sifat manusia yang lupa akan dirinya sendiri (NLN Swasti Widjaja Bandem 1994). *Ambeking* artinya sifat dan *Manusa* artinya manusia itu sendiri.

Ketertarikan penata menggunakan palegongan, karena seringkali penata menarikan tari Legong dan *basic* tari penata sendiri adalah palegongan. Di samping itu gerak-gerak tari palegongan tersebut bersifat abstrak, dinamis, lembut, dan keras, sehingga penata lebih yakin dalam mentransformasikan ide ke dalam bentuk palegongan sebagai perwujudan dari sifat-sifat manusia. Tari Legong Keraton juga memiliki nilai estetis tari, taksu, dan struktur tari yang jelas.

Penciptaan suatu karya tari, pastilah diperlukan rumusan penciptaan agar garapan yang dibuat bisa tertata dengan baik. Rumusan ide penciptaan dari garapan ini adalah bagaimana wujud dari garapan Palegongan *Ambeking Manusa*, bagaimana proses penciptaannya dan pesan apa yang terkandung dalam garapan ini. Proses penciptaan tentunya memiliki tujuan yang hendak dicapai oleh semua penata. Tujuan yang jelas, akan memberikan pedoman yang jelas terhadap langkah-langkah penggarapan karya seni (Prof. Dr Kaelan 2009). Tujuan

umum dari garapan adalah mengembangkan tari kreasi palegongan yang berpijak pada tradisi, dengan menggunakan topeng dan mewujudkan sebuah garapan tari yang bersumber dari karakteristik sifat individual manusia. Sedangkan tujuan khusus dari garapan palegongan *Ambeking Manusa* adalah dapat mewujudkan garapan palegongan *Ambeking Manusa*, mengetahui proses penciptaannya dan mengetahui pesan apa yang terkandung dalam garapan palegongan *Ambeking Manusa* ini.

Proses penciptaan suatu karya tari yang baru, memerlukan beberapa sumber-sumber yang dipergunakan dalam mewujudkan suatu karya tari. Kajian sumber untuk terwujudnya tari kreasi baru palegongan ini adalah dari sumber tertulis berupa buku-buku, buku Mencipta Lewat Tari, buku Tari Legong dari Kajian Lontar ke Panggung Masa kini, buku Perkembangan Legong Keraton Sebagai Seni Pertunjukan dan buku Pengantar Dasar Ilmu Estetika dan beberapa sumber discografi, yang penata jadikan refrensi dalam penggarapan. Kajian sumber tersebut diatas sangat bermanfaat bagi penggarapan palegongan yang akan penata ciptakan (I Made and I Nyoman Rembang 1976).

Landasan teori yang penata pergunakan dalam mendukung garapan ini adalah Teori Angripta Sasolahan yang merupakan teori tentang proses penggarapan suatu karya. Proses tersebut ada 6 antara lain, *ngerencana*, *nuasen*, *makali*, *nelesin*, *ngebah* dan *mesolah*. Ke enam proses tersebut penata pergunakan dalam penggarapan karya tari palegongan ini.

PEMBAHASAN

Garapan tari kreasi baru palegongan *Ambeking Manusa* merupakan garapan tradisi yang berbentuk kelompok dengan tujuh orang penari (I Wayan Dibia 2012). Garapan palegongan ini menggunakan proses penciptaan *Anggipta Sasolahan*, yang mana dalam teori ini menggunakan enam tahapan dalam berkarya, antara lain :1. *Ngerencana* merupakan proses awal dalam penjelajahan suatu ide yang direnungkan secara intens atas gejolak batin terhadap konsep-konsep yang termuat dalam objek yang diteliti (I Wayan Dibia 2003). Proses *ngerencana* ini mencari ide, tema, judul, musik dan pendukung. 2. *Nuasen* merupakan upacara ritual yang dilakukan sebelum proses improvisasi gerak, musik, kostum dan unsur penunjang lainnya yang berkaitan dengan proses penciptaan karya. 3. *Makalin* merupakan suatu proses pemilihan material yang mendukung terciptanya karya tari. 4. *Nelesin* merupakan suatu proses pembentukan hasil dari improvisasi gerak dalam bentuk motif gerak yang sudah dibakukan. 5. *Ngebah* merupakan suatu tahapan yang melakukan pementasan pertama dari hasil karya yang bertujuan untuk mengevaluasi atau mengadakan perubahan-perubahan yang penting dalam karya tari. 6. *Masolah* adalah suatu pertunjukan tari yang sudah melewati tahapan-tahapan yang lainnya, yang sudah mendapat masukan-masukan dalam melakukan tahapan *ngebah* tersebut diatas.

Garapan karya tari ini berbentuk Palegongan dengan mengambil tema pergolakan, tentang tujuh sifat manusia yang membuat lupa diri (Arini 2014; Bandem 2014). Hal ini terlihat jelas dari fenomena-fenomena yang terjadi dalam lingkungan masyarakat. Fenomena-fenomena inilah yang penata tuangkan ke dalam bentuk garapan palegongan dengan menggunakan

topeng sebagai cerminan dari ketujuh sifat tersebut. Garapan ini didukung oleh tujuh orang penari sesuai tema yang sudah penata buat. (AsaBerger 2010)

Struktur garapan dari palemongan ini adalah *pepeson*, *pegawak*, *pesiat* dan *pekaad*. *Pepeson* menceritakan perenungan yang dilakukan oleh dua orang tentang keadaan yang terjadi didalam masyarakat. Babak ini akan ada dialog antara dua orang tersebut. Dilakukan dengan menggunakan vokal kidung atau pupuh (suasana hening), yang dikombinasikan dengan penayangan multimedia tentang kehidupan masyarakat. *Pengawak* akan menceritakan tentang karakter 7 sifat manusia secara bergantian dengan menggunakan topeng dieksplorasi dengan penonjolan karakter masing-masing topeng diperkuat oleh tata lampu. Topeng yang akan dipergunakan berbeda dari segi warna. *Pesiat* menceritakan pergolakan yang terjadi dalam diri manusia bahwa sifat duniawi mendominasi. Manusia mabuk karena kepandaian, kekuasaan, tamak, rakus, memenuhi nafsu libido yang menyebabkan ketegangan-ketegangan satu sama lain sehingga terjadi disharmoni kehidupan. Dan yang terjadi adalah perebutan harta untuk mencapai keinginan. *Pekaad* menceritakan tentang kesadaran manusia tentang sifat-sifat yang menyebabkan lupa diri. Kesadaran itu disebabkan karena habisnya harta yang diperebutkan.

Ragam gerak yang dipergunakan dalam garapan ini adalah gerak-gerak yang tetap berpatokan pada gerakan tradisi dengan mengacu pada gerak legong kraton pada umumnya namun ada bagian-bagian gerak yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan garapan. Beberapa perbendaharaan gerak yang membangun terwujudnya garapan dan gerakan yang

dikembangkan dalam garapan ini adalah: *ngelayak*, *nyregseg*, *ngubit*, *ngengsog*, *gulu wangsul*, *agem* dan lain-lain.

Kostum yang dipergunakan dalam garapan ini adalah seperti kostum palemongan namun sudah di modifikasi dari segi warnanya. Warna-warna yang dipergunakan dalam dalam palemongan *Ambeking Manusa* adalah warna emas melambangkan kedudukan, kegembiraan yang dipergunakan dalam warna baju legong ini nanti. Warna emas bisa diibaratkan sebagai orang yang memiliki sifat kebangsawaan dan kepintaran. Warna hijau yang penata pergusonakan untuk kamen nya, melambangkan kesuburan dan kesejukan. Warna hijau ini bisa diibaratkan sebagai orang yang memiliki harta yang berlimpah. Warna lain yang penata pergusonakan dalam kostum tari, adalah warna merah yang melambangkan keberanian, agresif atau aktif. Warna merah ini bisa diibaratkan sebagai sifat masa muda, suka minuman keras, cantik dan kekuatan. warna merah ini dipakai pada *angkin* dalam kostum palemongan *Ambeking Manusa* ini. Tiga warna ini yang akan penata kombinasikan dalam kostum yang akan penata pergusonakan dalam garapan ini. kostumlain yang menunjang garapan ini adalah topeng yang berbeda warnanya. Property yang digunakan adalah sebuah kipas yang merupakan ciri khas penari legong.



Gambar 1. Kostum tari



Gambar 2. Topeng tari

Di atas adalah foto kostum dan topeng yang dipergunakan dalam garapan ini.

Gamelan yang dipergunakan dalam garapan ini adalah gamelan semar pagulingan saih pitu. Semar pagulingan merupakan sebuah ensemble musik, salinan atau repertoar dari gamelan Gambuh. Peranan suling dan rebab yang memainkan melodi pada Gamelan Gambuh diganti oleh Terompong. Suling dan rebab masih dipergunakan tetapi fungsinya sebagai pemegang melodi sudah banyak diambil alih oleh instrument trompong (Bandem, 2013).

Garapan palemongan *Ambeking Manusa* menggunakan beberapa disain dalam penggarapannya, antara lain: Desain *union*(serempak) merupakan desain gerak yang akan dilakukan secara bersamaan, Desain *Conan* (bergantian) merupakan desain gerak yang dilakukan oleh penari secara bergantian, Desain *balance* (berimbang) merupakan pola lantai dengan membagi menjadi dua kelompok dan Desain *broken*(terpecah) merupakan desain yang memberikan kesan ketidakberaturan. Selain desain-desain tersebut, penata juga menggunakan pola lantai dalam garapan palemongan ini. Pola lantai yang digunakan antara lain: horizontal, vertikal, melingkar dan diagonal. Dalam sebuah tarian kelompok, pola lantai harus diperhatikan dengan baik, agar kesesuaian penari dengan

tempat yang dipergunakan bagus dan seimbang. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan pola lantai, anatara lain bentuk pola lantai, penari, tempat menari dan gerak yang dilakukan, sehinggakaan terlihat jelas oleh penonton.

Tempat pementasan yang akan dilakukan pertunjukan palemongan ini adalah di depan Pura ISI Denpasar. Pemilihan tempat tersebut, karena tempat tersebut memiliki nuansa klasik dan nilai sakral dalam suatu pertunjukan. Nuansa pura dan candi bentar memberikan gambaran tentang masyarakat di Bali. Candi bentar memberikan gambaran simbol keseimbangan dalam kehidupan masyarakat.

Tata lampu yang penata palemongan dalam garapan ini disesuaikan dengan kebutuhan dari garapan palemongan ini. Permainan lampu dilakukan pada saat karakter atau sifat-sifat manusia itu menari secara bergantian. Permainan lampu juga dipergunakan dalam pergolakan dan perebutan harta untuk mencapai apa yang diinginkan. Penunjang lainnya dalam garapan ini adalah multimedia. Multimedia merupakan suatu penyajian tentang gambar, teks, suara, audio dan animasi dengan menggunakan alat bantu computer sehingga mampu untuk berkarya. Dalam garapan Palemongan ini, juga akan masuk unsur multimedia yang nantinya dapat berkolaborasi dengan garapan ini. Multimedia dipergunakan pada saat awal pertunjukan memperlihatkan suasana masyarakat jaman sekarang yang akan direspon oleh penari. Dan selanjutnya multimedia dipergunakan pada saat pengawak dan pesiat.

Pesan yang terkandung dalam garapan palemongan *Ambeking Manusa* adalah bahwa masyarakat hendaknya selalu

waspada dan jangan mudah terkecoh terhadap semua yang terjadi di lingkungan masyarakat, sebab di lingkungan masyarakat tidak semua manusia mempunyai sifat dan niat yang baik. Terkadang manusia yang berparas cantik dan ganteng juga polos, terkadang bisa mencelakai masyarakat yang lainnya.

Hasil Proses Penciptaan

Hasil dari proses penciptaan ini adalah penata menggarap sebuah tari kreasi baru yang berbentuk kelompok dengan mengangkat palemongan sebagai penciptaan tari. Garapan palemongan ini mengambil tema dari kehidupan masyarakat sehari-hari tentang pergolakan manusia dan perebutan harta, dalam mencapai apa yang diinginkannya. Garapan palemongan ini mengambil cerita tentang *Sapta Timira*, dengan tujuh orang penari sesuai dengan cerita yang dibawakan dengan durasi waktu 35-40 menit. Kostum yang dipergunakan hampir sama dengan kostum legong pada umumnya hanya saja ada beberapa bagian yang dimodifikasi dari segi warna. Garapan palemongan ini menggunakan topeng sebagai bagian dari kostum yang dipergunakan untuk mengekspresikan ketujuh sifat yang membuat manusia lupa diri. Ragam gerak dari tari kreasi palemongan *Ambeking Manusa* ini tetap berpedoman pada gerak tari legong yang sudah ada, namun ada beberapa gerakan yang nantinya akan penata kembangkan. Struktur garapan palemongan ini adalah *pepeson*, *pengawak*, *pesiat* dan *pekaad*. Gamelan yang dipergunakan adalah gamelan Semar pagulingan saih pitu, dengan tempat pementasan di halaman Pura Di kampus ISI Denpasar. Garapan ini juga didukung oleh tata lampu dan multimedia sebagai penunjang dalam garapan ini.

Dibawah ini adalah salah satu foto dari pagelaran karya tari Palemongan *Ambeking Manusa*.



Gambar 3. Garapan Tari

SIMPULAN

Garapan tari kreasi baru Palemongan *Ambeking Manusa* merupakan garapan tradisi yang berbentuk kelompok yang mengambil jenis palemongan, dengan tema pergolakan dalam diri manusia dan perebutan harta. Cerita yang diambil dalam garapan palemongan *Ambeking Manusa* adalah tentang tujuh sifat yang membuat manusia lupa diri yang biasa disebut *Sapta Timira*. Ketertarikan penata menggunakan tema pergolakan, karena melihat fenomena-fenomena yang terjadi dalam masyarakat jaman sekarang, akibat pengaruh perkembangan iptek dan pengaruh luar yang masuk kedalam masyarakat. Sedangkan ketertarikan penata mengambil palemongan, karena gerak tari legong sangat dinamis, indah dan abstrak. Garapan palemongan ini menggunakan struktur garapan seperti

palegongan pada umumnya yaitu, pepeson, pengawak, pesiat dan pekaad.

Perbendaharaan gerak dari garapan palegongan *Ambeking Manusa* adalah merupakan pengembangan dari gerak-gerak legong yang sudah ada. Kostum yang dipergunakan sama dengan kostum legong kraton pada umumnya, namun sudah dimodifikasi dari segi warna pakaian sesuai dengan kebutuhan garapan. Kostum lain yang dipergunakan adalah berupa topeng, yang mencerminkan ketujuh sifat yang membuat manusia lupa diri. Gamelan yang dipergunakan adalah gamelan semar pagulingan saih pitu. Pola lantai dan disain lantai dipergunakan, agar para penari mampu menyesuaikan dengan panggung dan terlihat bagus oleh penonton. Tata lampu dipergunakan untuk menunjang garapan palegongan *Ambeking Manusa*. Penunjang lainnya adalah menggunakan unsur multimedia dalam penyajian garapan ini. Permainan lampu dan permainan multimedia akan digunakan dalam garapan palegongan *Ambeking Manusa*. Tempat pertunjukan yang akan penata lakukan adalah di depan halaman Pura ISI Denpasar. Pesan yang disampaikan dalam garapan tari Palegongan *Ambeking Manusa* adalah bahwa di jaman sekarang ini masyarakat perlu waspada dalam menghadapi keadaan, jangan mudah terkecoh, karena untuk mencapai tujuan seseorang yang berniat jahat dapat melakukan apa saja dan mungkin akan menghalalkan segala cara. Pesan lain yang terkandung dalam garapan ini adalah pesan pendidikan yang menyangkut integritas, etos kerja, gotong royong serta pesan untuk kreativitas menyangkut tentang kreativitas dalam pengembangan gerak, kostum dan kreativitas yang lain yang menjadikan garapan ini lebih baik. Pesan moral dalam garapan ini adalah

pergunakanlah masa muda dengan mengisi diri pada hal-hal yang baik, beretika dan mengamalkan ajaran agama, berperilaku yang baik dalam masyarakat

DAFTAR PUSTAKA

- A. A. M Djelantik. 1990. "Pengantar Dasar Ilmu Estetika Jilid I Estetika Instrumental." *Sekolah Tinggi Seni Indonesia*.
- Alma Hawkins. 2003. "Creating Through Dance, Diterjemahkan Oleh Y. Sumandiyo Hadi Berjudul Mencipta Lewat Tari."
- Arini, A. A. Ayu Kusuma. 2014. "Legong Peliatan The Pioneer of Balinese Dance Promotion." *Denpasar, Swasta Nulus Printing*.
- AsaBerger, Arthur. 2010. "Pengantar Semiotika." *Tiara Wacana Yogyakarta*.
- Ayu Bulantrisna Djelantik. 2015. "Tari Legong Dari Kajian Lontar Ke Panggung Masa Kini." *Dinas Kebudayaan Kota Denpasar*.
- Bandem, I. Made dan Fredrik Eugene deBoer. 2014. "Kaja Dan Kelod Tarian Bali Dalam Transisi." *Yogyakarta. Institut Seni Indonesia Yogyakarta*.
- I G. B. N Pandji. 1975. "Perkembangan Legong Keraton Sebagai Seni Pertunjukan." *Proyek Pengembangan Sarana Wisata Budaya Bali*.
- I Komang Sudirga. 2012. "Kebangkitan Pasantian Dalam Era Globalisasi." *Universitas Udayana, Denpasar*.
- I Made, and I Nyoman Rembang. 1976. "Perkembangan Topeng Bali Sebagai Seni Pertunjukan. Proyek Penggalan, Pembinaan, Pengembangan Seni Klasik/Tradisional Dan Kesenian Baru Pemerintah Daerah Tingkat I Bali."
- I Nyoman Suarka. 2010. "Aktivitas Pasantian Dalam Masyarakat Bali Sebagai Media

- Pencerdasan Rakyat." *Makalah Disajikan Dalam Rangka Diskusi Staf Ahli Menteri Bidang Sosial, Budaya Dan Peran Masyarakat.*
- I Nyoman Suparta. 2004. *Butir-Butir Susila Sebuah Tuntunan Dasar.* Denpasar: CV Kayumas Agung.
- I Wayan Dibia. 2003. "Bergerak Menurut Kata Hati." *Ford Foundation and Masyarakat Seni Pertunjukan Jakarta.*
- I Wayan Dibia. 2012. "Taksu: Seni Kehidupan Bali." *Kayumas Agung.*
- NLN Swasti Widjaja Bandem. 1994. "Konsep Dasar Estetika Legong Kraton." *Jurnal Seni Budaya 2.*
- Prof. Dr Kaelan. 2009. "Filsafat Bahasa Semiotika Dan Hermeneutika."
- Suzanne K Langer. 2006. "Problematika Seni." *Susan Ambu Press STSI Bandung.*