

**PROSES KREATIF PENCIPTAAN TARI ARJUNA WIRAJAYA
KARYA ANTER ASMOROTEDJO**

E-JOURNAL

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh

Meilinda Anugrah
NIM 14209241058

Pembimbing,

Dra. Ni Nyoman Seriati, M.Hum
NIP. NIP. 19621231 198803 2 003

Ketua Jurusan,

Dr. Kuswarsantyo, M.Hum
NIP. 19650904 19920 3 001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI TARI
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

PROSES KREATIF PENCIPTAAN TARI ARJUNA WIRAJAYA KARYA ANTER ASMOROTEDJO

THE CREATIVE PROCESS OF THE ARJUNA WIRAJAYA DANCE
CREATION BY ANTER ASMOROTEDJO

Oleh : Meilinda Anugrah/NIM. 14209241058

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Proses Kreatif Penciptaan Tari Arjuna Wirajaya Karya Anter Asmorotedjo melalui tahap eksplorasi, improvisasi, evaluasi, dan komposisi.

Penelitian ini mengkaji proses kreatif dari objek, yaitu tari Arjuna Wirajaya yang meliputi elemen-elemen komposisi tari seperti tema, gerak, iringan, tata rias, tata busana, properti, dan pola lantai dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Sumber data penelitian tari Arjuna Wirajaya ini adalah Anter Asmorotedjo, selaku koreografer atau pencipta tari. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, serta dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan langkah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan yang kemudian diuji keabsahan datanya dengan teknik triangulasi.

Hasil penelitian adalah sebagai berikut. 1) Tari Arjuna Wirajaya diciptakan oleh Anter Asmorotedjo pada tahun 2018 untuk dipentaskan dalam pembukaan Pyeongchang Winter Olympic Games 2018. 2) Tema yang digunakan oleh koreografer adalah perjuangan sebagai penggambaran semangat para peserta olimpiade. 3) Penggunaan topeng sebagai alat pergantian karakter penari menjadi ciri khas dari tarian ini. 4) Tahap-tahap yang dilakukan oleh koreografer dalam penciptaan tari ini meliputi eksplorasi (proses pencarian gerak), improvisasi (proses pencarian gerak secara spontan), evaluasi (proses pemilihan gerak dan pembenahan teknik gerak), dan komposisi (proses penyusunan gerak). 5) Faktor-faktor yang mempengaruhi proses kreatif tari Arjuna Wirajaya yaitu lingkungan yang terdiri dari lingkungan luar/eksternal dan lingkungan dalam/internal, sarana atau fasilitas, keterampilan atau skill, identitas atau style koreografer, orisinalitas atau keaslian karya, dan apresiasi penonton.

Kata kunci : Proses Kreatif, Tari Arjuna Wirajaya

Abstract

This research is purpose to describe the creative process of dance creation Arjuna Wirajaya created by Anter Asmorotedjo through exploration, improvisation, evaluation, and composition steps.

This research is studying the creative process from the object, Arjuna Wirajaya dance which the component elements of dance like themes, motions, cosmetics, properties, and floor patterns with using the qualitative approach. The source data of this research is Anter Asmorotedjo, as choreographer or dance creator. The data collection technique is doing with observation, interview, and documentation. The data analysis is on a descriptive qualitative with the data reduction step, and conclusion withdrawal which is examined the data validity with the triangulation technique.

The result of the data as follows. 1) Arjuna Wirajaya dance is created by Anter Asmorotedjo in the year of 2018 to performing in the opening of Pyeongchang Winter Olympic Games 2018. 2) The theme which is used by choreographer is the struggle as the spirit depiction of Olympic participants. 3) The mask usage as the tools substitution of dancer character becomes the characteristic from this dance. 4) The steps which is doing by choreographer in the dance creation are covering exploration (movement searching process), improvisation (movement searching process with spontaneous), evaluation (movement choosing process and revamping movement technique). 5) The factors which is affecting creative process of Arjuna Wirajaya is the environment which consists of external and internal environments, facilities, choreographer identity or style, originality or authenticity creation, and audience appreciation.

Keywords : Creative Process, Arjuna Wirajaya Dance

PENDAHULUAN

Penciptaan merupakan suatu proses bertahap yang diawali dengan timbulnya suatu dorongan yang dialami oleh seorang seniman (Djelantik, 1999: 74). Pada hakikatnya, semua seni termasuk seni tari, bermaksud untuk dikomunikasikan kepada masyarakat (Hadi, 2005: 20). Tujuan utama seniman melakukan suatu proses penciptaan adalah selain menyalurkan bakat dan kreativitasnya, ia juga berusaha untuk menyampaikan pesan atau makna yang terkandung dalam karyanya kepada penonton.

Dimasa sekarang ini, menjadi seniman tari atau koreografer merupakan salah satu pilihan profesi. Seorang koreografer menciptakan tari bukan lagi hanya berdasar pada keinginan/dorongan murni dari dalam dirinya saja, melainkan menciptakan tari karena suatu kepentingan/dari luar keinginan diri koreografer itu sendiri, misalnya karena ada pesanan untuk lomba atau sebagai utusan negara. Untuk kepentingan semacam ini, tentu

karya yang akan ditampilkan bukanlah sembarang karya, sehingga pengalaman berproses kreatif sangat dibutuhkan dimana hal tersebut dapat mempengaruhi kematangan seorang koreografer, baik dalam hal penyusunan konsep sampai pemilihan gerak agar karya yang terbentuk dapat menjadi media penyampaian pesan yang jelas. Salah satu koreografer yang telah lama berkiprah dalam proses penciptaan tari adalah Anter Asmorotedjo atau lebih dikenal dengan nama Anter.

Tari Arjuna Wirajaya diciptakan Anter karena terinspirasi dari tokoh Arjuna dalam epos Mahabharata yang melakukan serangkaian perjalanan dalam usahanya meraih ilmu kesempurnaan yang menjadi tujuan hidup setiap manusia di muka bumi. Dalam tari Arjuna Wirajaya, tokoh Arjuna diceritakan harus melalui berbagai rintangan untuk mencapai tujuannya tersebut, diantaranya melawan godaan dari para dewi, mengalahkan Cakil, dan menuntaskan kejahatan Niwatakawaca. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan

bagaimana proses kreatif penciptaan yang dilakukan Anter Asmorotedjo dalam menciptakan tari Arjuna Wirajaya tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang merupakan jenis penelitian dimana peneliti harus mengumpulkan data-data berupa pendapat, tanggapan, informasi, konsep, dan keterangan-keterangan lain melalui kegiatan observasi, wawancara, dan pendokumentasian kepada narasumber guna memudahkan peneliti memahami objek penelitian sehingga peneliti dapat mendeskripsikan proses kreatif penciptaan sebuah karya tari melalui tahapannya yaitu eksplorasi, improvisasi, evaluasi, dan komposisi.

Objek dan Subjek

Objek penelitian ini adalah tari Arjuna Wirajaya yang dikaji dari proses kreatifnya yang meliputi elemen-elemen komposisi yaitu tema, gerak, iringan, tata rias, tata busana, properti, jumlah penari, dan pola lantai. Sedangkan subjek penelitian ini adalah Anter

Asmorotedjo selaku koreografer dan penata busana, Sudaryanto selaku penata iringan, dan tiga orang penari Arjuna Wirajaya.

Setting Penelitian

Penelitian dilakukan di SMKI Yogyakarta yang beralamat di Jalan PG. Madukismo, Bugisan, Ngestiharjo, Kasihan, Bantul yang merupakan tempat koreografer bekerja sebagai pengajar atau guru. Selibuhnya akan dilakukan di kediaman narasumber utama, yaitu Anter Asmorotedjo yang beralamat di Bumen KG III/452 RT 23 RW 06 Purbayan, Kotagede, Yogyakarta.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini antara lain melalui kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengorganisasikan data secara deskriptif, dilengkapi dengan foto, catatan-catatan penelitian, dan hasil wawancara dengan melalui tahapan

reduksi data, penyajian data, dan pengambilan kesimpulan.

Pemeriksaan Keabsahan Data

Pemeriksaan keabsahan data adalah teknik yang akan digunakan untuk mencapai kredibilitas dalam sebuah penelitian. Hal ini bertujuan untuk memantapkan kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan sehingga mendapatkan validitas data dan cara yang ditempuh yaitu dengan meneliti ulang kumpulan informasi melalui triangulasi. Triangulasi digunakan untuk mengecek kebenaran dan penafsiran data sehingga terbukti bahwa data yang diteliti benar adanya dari berbagai sudut pandang.

PEMBAHASAN

A. Latar Belakang Tari Arjuna Wirajaya

Tari Arjuna Wirajaya diciptakan pada tahun 2018 dan memiliki pijakan gerak tari tradisi Jawa, khususnya gaya Yogyakarta yang kemudian dikembangkan menjadi sebuah karya kontemporer serta disajikan dalam bentuk dramatik representatif. Tipe dramatik representatif dipilih oleh Anter untuk

memunculkan kekuatan dramatik namun tetap menggunakan beberapa adegan dengan konflik dan tokoh yang berbeda-beda agar cerita yang diangkat dapat tersajikan dengan jelas.

Tarian ini disponsori oleh Pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) untuk dipentaskan dalam rangkaian pembukaan olimpiade musim dingin, yaitu Pyeongchang Winter Olympic Games 2018 yang diselenggarakan pada tanggal 8-13 Februari 2018 di Kota Gangneun, Provinsi Gangwon, Korea Selatan. Pyeongchang Winter Olympic Games 2018 merupakan salah satu ajang promosi dan informasi pariwisata serta budaya yang penyelenggaraannya diharapkan dapat lebih meningkatkan kesejahteraan perekonomian masing-masing provinsi yang menjadi anggota East Asia Inter-Regional Tourism Forum (EATOF).

B. Elemen-Elemen Tari Arjuna Wirajaya

1) Tema

Tema adalah hal pertama yang harus ditentukan oleh

koreografer dalam proses penciptaan tari. Dengan memutuskan tema apa yang akan digunakan dalam penggarapan karya tarinya, koreografer akan menjadi lebih mudah melakukan penelitian untuk mengembangkan tema tersebut sebagai bentuk awal pembentukan karya tari.

Dalam penciptaan tari Arjuna Wirajaya, tema yang diambil oleh Anter adalah perjuangan karena tarian ini menceritakan tentang perjalanan dan kegigihan Arjuna dalam bertapa, berguru, serta mengalahkan semua hal buruk yang menghalangi dalam meraih ilmu kesempurnaan yang menjadi tujuan utama hidupnya. Tokoh Arjuna juga dipilih oleh Anter karena ia memiliki keterampilan, kepandaian, kesaktian, dan berwatak ksatria pembela negara yang dianggap sesuai dan mampu menggambarkan spirit perjuangan para peserta olimpiade.

2) Gerak

Gerak adalah perubahan posisi atau sikap yang ditata dan dipadukan sehingga menjadi rangkaian gerak yang indah,

rangkaian inilah kemudian yang disebut dengan tari. Menurut Soedarsono, pengelompokkan gerak tari dibagi menjadi dua, yaitu gerak murni dan gerak maknawi. Gerak murni adalah sebuah bentuk gerak yang hanya mementingkan bentuk keindahannya saja tanpa memiliki arti apapun, sedangkan gerak maknawi adalah gerak yang memiliki makna atau maksud tertentu.

Ragam gerak pada tari Arjuna Wirajaya berpijak pada gerakan-gerakan tari tradisi Jawa, khususnya gaya Yogyakarta yang telah dikembangkan. Gerakan/ragam gerak yang ada pada tari klasik, baik gerak murni ataupun gerak maknawi dikembangkan secara bebas. Pengembangan dilakukan baik dari segi bentuk maupun ekspresi yang artinya tidak terikat oleh aturan baku gerak tari tradisi sehingga dapat menjadikan gerakan-gerakan tersebut menjadi lebih panjang atau lebih pendek, lebih cepat atau lebih lambat.

3) Jumlah Penari

Jumlah penari akan mempengaruhi penciptaan sebuah

karya tari, oleh sebab itu jumlah penari harus sesuai dengan kebutuhan agar pembagian peran dapat tertata secara tepat karena hal ini juga dapat mempengaruhi stamina/tenaga para penari, baik saat latihan maupun saat pentas.

Tari Arjuna Wirajaya ditarikan oleh 18 orang penari yang terdiri dari 6 penari putri dan 12 penari putra. Dari 18 orang penari tersebut, 1 penari laki-laki memerankan tokoh Arjuna, 1 penari perempuan memerankan Dewi Sembadra, 1 penari laki-laki memerankan Niwatakawaca, 4 penari laki-laki memerankan Punokawan, 5 penari putri sebagai rampak putri, dan 6 penari putra berperan sebagai penari rampak.

4) Pola Lantai

Pola lantai merupakan garis yang dilalui oleh penari saat pentas agar perpindahan posisi antar penari tertata dengan rapi dan terlihat menarik. Menurut Sal Murgiyanto, secara garis besar terdapat dua macam pola garis dasar yaitu garis lurus dan garis lengkung. Garis lurus dapat dibuat bentuk diagonal,

vertikal, dan horizontal serta memiliki arti simbolis kuat dan tegas. Sedangkan garis lengkung dapat dibuat berbagai bentuk seperti lingkaran, setengah lingkaran, oval, dan lain sebagainya. Garis lengkung memiliki arti simbolis lembut, lemah, dan romantis.

Pola lantai yang dirancang Anter untuk tari Arjuna Wirajaya ini sederhana dan tidak memiliki filosofi atau makna tertentu. Semua pola hanya diolah secara artistik sesederhana mungkin agar penari mudah dalam menghafalkan, semua tokoh terlihat oleh penonton, tidak berat satu sisi/seimbang, dan nyaman ditonton dalam panggung prosenium/satu arah.

5) Properti

Fungsi properti dalam pertunjukan tari adalah untuk memperindah penampilan tari, pelengkap sebuah tari, sebagai alat untuk memperjelas latar, memperkuat karakter penari, dan sebagai hiasan atau aksesori sesuai dengan jenis properti itu sendiri.

Properti yang digunakan dalam tari Arjuna Wirajaya antara lain panah, tombak, dan beberapa potong kain emas, namun properti yang paling banyak dipakai adalah topeng. Properti topeng dipilih karena banyaknya adegan yang membutuhkan karakter berbeda sehingga penari tidak harus mengganti tata rias dan busananya untuk dapat berganti karakter melainkan cukup mengganti topeng yang dipakainya saja. Pergantian topeng ini hadir di beberapa adegan tari Arjuna Wirajaya, membuktikan bahwa properti topeng benar-benar menjadi properti utama dan ciri khas dari tarian ini. Topeng-topeng ini terdiri dari berbagai jenis, ada topeng raksasa, gecul, dan topeng binatang.

6) Tata Rias

Adalah seni menggunakan bahan-bahan kosmetik untuk mewujudkan wajah peranan dengan menggunakan dandanan atau perubahan pada para pemain di atas panggung dengan suasana yang sesuai (Harymawan, 1986: 134). Dalam seni tari, tata rias dapat memperjelas karakter penari,

misalnya rias putri cantik, putri luruh (lembut), putri branyak (lincah), putra alus, putra gagah, gecul, dan lain-lain. Penataan rias yang tepat akan membantu ekspresi penari dalam membawakan tokoh/karakter yang ditarikannya.

Meskipun banyak menggunakan topeng, tata rias tetap digunakan pada pertunjukan tari Arjuna Wirajaya karena terdapat beberapa adegan yang mengharuskan penari tampil tanpa mengenakan topeng. Adapun jenis-jenis tata rias yang digunakan terbagi menjadi 3 sesuai dengan karakter yang dibawakan oleh masing-masing penari, yaitu rias putra halus, putra gagah, dan putri cantik.

7) Tata Busana

Dalam pertunjukan seni tari, tata busana tidak hanya berfungsi untuk melindungi dan menutupi bagian-bagian tubuh penari saja. Tata busana untuk tari juga berfungsi untuk membantu memperjelas tema tarian. Penataan busana dalam tari sesungguhnya tidak berbeda jauh dengan penataan busana pada umumnya, perbedaannya adalah

selain membutuhkan pemilihan warna yang tepat, busana tari juga harus memiliki ciri yang sesuai dengan konsep garapan tari.

Tata busana atau kostum yang dikenakan pada tari Arjuna Wirajaya terinspirasi dari tata busana pada tari klasik gaya Yogyakarta dan Surakarta yang dimodifikasi sesuai selera koreografer dan disesuaikan dengan karakter yang akan dibawakan oleh para penari. Misalnya untuk tokoh Arjuna menggunakan kostum serba putih sebagai lambang kesucian, kehormatan, seorang manusia yang sempurna, dan berilmu tinggi. Sedangkan untuk tokoh Niwatakawaca menggunakan kostum bernuansa merah dan hitam karena Niwatakawaca merupakan tokoh raja raksasa yang berwatak kasar, keras, dan selalu menantang Arjuna. Selain dua tokoh tersebut, para penari lainnya menggunakan kostum bernuansa emas dan coklat sebagai lambang semangat. Semua kostum yang digunakan dalam tari Arjuna Wirajaya dirancang khusus dan disesuaikan dengan gerakan-gerakan

yang ada pada tarian untuk mengurangi resiko aksesoris terjatuh, terlepas, tersangkut, dan lain sebagainya saat pentas berlangsung.

8) Iringan

Iringan atau musik dalam tari memegang peranan penting, tidak hanya berfungsi sebagai pengiring sajian tari, namun juga membantu penari dalam mengatur waktu bergerak. Iringan dapat memberikan tanda/aba-aba mulai atau berakhirnya suatu ragam gerak, oleh karenanya iringan dapat disebut juga pengendali perubahan bentuk-bentuk gerak. Soetedjo (1983: 22) mengatakan bahwa musik atau karawitan merupakan teman yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain, sebab tari dan musik merupakan perpaduan yang harmonis.

Iringan tari Arjuna Wirajaya berjenis midi atau dikerjakan dengan komputer pada bagian irama utama yang kemudian ditambah dengan rekaman gamelan dan vokal. Midi merupakan singkatan dari Musical Instrument Digital Interface atau bahasa antar instrument, adalah sebuah sistem koneksi antar

perangkat musik digital dan populer sejak tahun 1983 hingga saat ini. Jenis iringan ini dipilih selain untuk lebih menghemat waktu, juga karena mudah untuk dimodifikasi atau diubah suara instrumennya sesuai dengan kebutuhan tari. Cara penggarapan iringan tari Arjuna Wirajaya dimulai dengan tarian yang telah selesai digarap, direkam, kemudian penata iringan menyusun musik berdasarkan rekaman tarian tersebut.

C. Proses Kreatif Penciptaan Tari Arjuna Wirajaya

1) Eksplorasi

Eksplorasi dalam proses penciptaan tari berfungsi untuk memperkaya pengalaman koreografer yang merupakan salah satu bekal untuk menyusun sebuah tarian. Koreografer yang mempunyai banyak pengalaman dalam bereksplorasi tentu lebih peka dalam menanggapi berbagai obyek yang berasal dari luar dirinya, seperti merasakan dan merespon sesuatu.

Rangsang awal tari Arjuna Wirajaya adalah rangsang

ide/gagasan yang segera direalisasikan oleh Anter ke dalam bentuk gerak. Rangsang ide di dapat ketika Anter memikirkan tokoh apa yang memiliki karakter sesuai dengan spirit olimpiade para peserta Pyeongchang Winter Olympic Games 2018. Pemilihan Arjuna pada epos Mahabharata yang dirasa sesuai kemudian dijadikan tokoh utama dalam tarian ini. Ragam gerak impur yang merupakan ciri khas Arjuna dalam tari tradisi gaya Yogyakarta lalu dikembangkan, baru kemudian Anter memikirkan tokoh-tokoh pendukung lainnya.

2) Improvisasi

Improvisasi merupakan tahapan mencoba-coba atau mencari-cari untuk menemukan berbagai jenis gerak baru secara spontanitas maupun sebenarnya muncul karena pengalaman atau hal yang pernah dipelajari. Tujuan improvisasi dalam proses penciptaan tari adalah untuk mengembangkan gerak sesuai dengan objek yang akan digarap.

Tari Arjuna Wirajaya yang dalam penyajiannya menggunakan banyak properti, terutama topeng,

membuat Anter harus benar-benar memahami fungsi properti dan karakter dari topeng-topeng tersebut agar proses pencarian gerak dapat dilakukan dengan baik.

3) Evaluasi

Evaluasi tari Arjuna Wirajaya dilakukan setiap akan memulai dan se usai praktek/latihan. Evaluasi sebagai pengawalan latihan diterapkan oleh Anter untuk mengingatkan kembali materi-materi apa saja yang telah didapatkan saat latihan sebelumnya, sementara evaluasi saat akhir latihan diterapkan oleh Anter untuk menyeleksi ragam gerak, membenahi teknik gerak, dan menetapkan pada adegan apa ragam-ragam gerak tersebut digunakan.

4) Komposisi

Komposisi pada tari Arjuna Wirajaya dilakukan langsung dengan para penari saat proses latihan. Para penari yang sudah dibekali dengan hafalan gerak dan pola lantai kemudian ditata atau dirapikan oleh koreografer.

Pada tahap ini penari juga sudah mulai dapat merasakan atau

lebih mendalami setiap karakter yang dibawakannya sehingga pembagian tenaga dari awal sampai akhir tarian telah tertata dengan baik.

D. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Proses Kreatif Penciptaan Tari Arjuna Wirajaya

1) Lingkungan Luar (Eksternal)

Lingkungan luar adalah pengaruh yang datang dari luar pribadi koreografer dan mempengaruhi proses kreatifnya. Koreografer tari Arjuna Wirajaya, yaitu Anter Asmorotedjo terlahir dalam lingkungan pemerhati seni di daerah Kotagede, Yogyakarta. Disana terdapat banyak sanggar tari dan Anter sempat belajar tari pada salah satu sanggar tersebut pada masanya. Selain itu, ayah Anter, Basis Hargito juga merupakan seorang pimpinan sanggar Kesenian Rakyat Tradisional. Tidak mengherankan jika Anter sangat tertarik pada dunia seni tari.

Lingkungan Dalam (Internal)

Ketertarikan Anter pada seni tari kemudian membuatnya ingin mendalami seni tari dengan cara

berkuliah di ISI Yogyakarta, mengambil minat utama Komposisi Tari. Bakat menari Anter menjadi semakin matang dan mulai menemukan jati dirinya sebagai seorang koreografer yang menyukai genre kontemporer. Oleh sebab itu, penggarapan tari dengan genre kontemporer seperti Arjuna Wirajaya bukanlah hal baru lagi baginya.

2) Sarana

Tempat yang digunakan untuk proses latihan tari Arjuna Wirajaya cukup memadai. Bertempat di ruang serbaguna Dinas Kebudayaan Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, ruangan ini memiliki luas kurang lebih 13x8 meter persegi dan berlantai kayu. Terdapat beberapa alat penunjang latihan, seperti seperangkat alat gamelan, kamera, tape, DVD player, dan speaker yang dapat digunakan dengan baik sesuai fungsinya.

3) Keterampilan

Keterampilan yang dimiliki oleh Anter Asmorotedjo sebagai koreografer yaitu keterampilan menciptakan koreografi atau karya tari dengan berpijak pada tari tradisi,

terutama Jawa. Jawa sendiri memiliki banyak jenis tarian yang berasal dari berbagai daerah. Oleh karena itu, Anter menggarap setiap karyanya dengan mengusung ciri tari dari berbagai daerah tersebut, seperti Surakarta, Sunda, Banyumas, dan lain sebagainya.

4) Identitas

Karya-karya ciptaan Anter Asmorotedjo memiliki ciri kontemporer namun masih terlihat ciri khas Jawa-nya. Anter menyukai wayang kulit, karenanya tidak heran jika dalam beberapa karyanya, cerita yang diangkat merupakan petilan dari cerita wayang. Hal ini membuktikan bahwa Anter sangat lekat dengan tradisi Jawa, khususnya Yogyakarta.

5) Orisinalitas

Anter Asmorotedjo menggarap tarian ini karena terinspirasi oleh tokoh Arjuna dalam epos Mahabharata. Arjuna digambarkan sebagai manusia yang sakti, berilmu tinggi, serta berani mengalahkan siapapun yang menghalanginya dalam mencapai usahanya untuk menjadi manusia

yang sempurna. Oleh Anter, hal ini dianggap mampu menggambarkan perjuangan para peserta olimpiade yang dengan kemampuannya dalam bidang atletik berusaha lolos di berbagai tahapan yang ada dalam olimpiade tersebut.

Dengan begitu, tari Arjuna Wirajaya merupakan tarian orisinal karena tema yang digunakan berkaitan dengan masalah yang ingin disampaikan oleh koreografer.

6) Apresiasi

Tari Arjuna Wirajaya yang tampil dalam pembukaan Pyeongchang Winter Olympic Games 2018 mendapatkan apresiasi dari masyarakat/penonton, baik yang berasal dari Korea maupun negara lain yang sedang mengunjungi Korea Selatan, membuat semangat Anter Asmorotedjo semakin meningkat untuk terus berkarya dalam rangka mempertahankan, melestarikan, mengembangkan, serta mengharumkan nama Indonesia melalui seni tari di kesempatan-kesempatan berikutnya.

7) Kesimpulan

Penciptaan suatu karya tari tidak lepas dari bakat dan kreativitas koreografernya. Seorang koreografer mengeksplor seluruh kemampuannya baik dari segi ide/gagasan maupun olah tubuh agar karyanya dapat dipahami oleh orang-orang yang menontonnya. Tari Arjuna Wirajaya merupakan salah satu tari kontemporer bertipe dramatik representatif yang diciptakan oleh Anter Asmorotedjo pada tahun 2018 untuk mewakili Indonesia pada pembukaan acara Pyeongchang Winter Olympic Games 2018 yang dilaksanakan di Gangneun, Gangwon, Korea Selatan.

Tari Arjuna Wirajaya terinspirasi dari tokoh Arjuna dalam epos Mahabharata yang digambarkan sebagai lambang manusia yang sempurna dan berani mengalahkan siapapun yang menghalanginya meraih kesempurnaan hidup. Cerita ini dianggap mampu menggambarkan spirit perjuangan para peserta olimpiade yang dengan kemampuannya dalam bidang atletik berusaha lolos tahap demi tahap

untuk meraih kemenangan dalam rangka mengharumkan nama bangsanya masing-masing. Tarian ini berpijak pada gerak tari tradisi Jawa, khususnya Yogyakarta, yang dikembangkan hingga menjadi sebuah karya kontemporer yang dinamis dan atraktif. Penggunaan topeng sebagai alat pergantian karakter para penari menjadi ciri khas dari tari Arjuna Wirajaya.

Tahap-tahap yang dilakukan oleh Anter dalam proses kreatif penciptaan tari Arjuna Wirajaya meliputi tahap eksplorasi yang merupakan masa penjajakan dimana Anter menggali kembali pengalaman-pengalamannya dalam berkesenian tari dan mengeksplornya agar lebih peka dalam menanggapi berbagai obyek yang berasal dari luar, seperti merasakan dan merespon sesuatu. Kemudian Anter melakukan tahap improvisasi yang merupakan tahap pencarian gerak secara spontan namun tetap berhubungan dengan karakter serta alur cerita. Improvisasi tari Arjuna Wirajaya juga dilakukan oleh para penari, improvisasi meliputi gerak-

gerak berjalan, berperang, dan lain-lain namun tetap sesuai arahan koreografer. Tahap berikutnya yang dilakukan oleh Anter dan para penari Arjuna Wirajaya adalah evaluasi yang bertujuan untuk menyeleksi gerakan-gerakan yang akan digunakan dalam tari., memperbaiki teknik gerak, memperbaiki pola lantai, menata adegan/alur, dan pematangan ekspresi yang dilakukan setiap akan memulai latihan dan seusai latihan guna memperoleh hasil yang maksimal. Tahap terakhir adalah komposisi yang merupakan proses penyusunan gerak yang didapatkan selama tahap eksplorasi, improvisasi, dan evaluasi agar menjadi satu tarian yang utuh.

Selain tahapan-tahapan di atas, ada pula beberapa faktor yang mempengaruhi proses kreatif penciptaan tari Arjuna Wirajaya, yaitu faktor lingkungan yang terdiri dari lingkungan luar (eksternal), lingkungan dalam (internal), faktor sarana, faktor keterampilan, faktor identitas, faktor orisinalitas, dan faktor apresiasi.

Indonesia dengan keragaman dan kekayaan budayanya dapat menjadi inspirasi tanpa batas bagi seniman-seniman di dalamnya untuk terus berkarya seni sebagaimana seni adalah produk budaya yang diciptakan untuk mendampingi kehidupan manusia melalui keindahannya. Selain sebagai salah satu bentuk usaha pelestarian seni budaya, melalui karya-karyanya tersebut Anter Asmoredjo juga terus berusaha untuk memperkenalkan keindahan yang dimiliki negerinya ke negeri orang lain.

FOTO KARYA



Arjuna, Dewi Sembadra, dan para dewi. (Dok. Grup Anterdans/2018)



Niwatakawaca dan rampak celeng. – (Dok. Grup Anterdans/2018)



Penari rampak putra. – (Dok. Grup Anterdans/2018)



Arjuna dan Punokawan. – (Dok. Grup Anterdans/2018)



Arjuna dan rampak Cakil. – (Dok. Grup Anterdans/2018)

DAFTAR PUSTAKA

Depdiknas. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.

Djelantik, M.A.A. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: ISBN.

Ellfeldt, L (terjemahan Sal Murgiyanto). 1997. *Pedoman Dasar Penata Tari*. Jakarta: Lembaga Pendidikan Kesenian.

Hadi, Sumandiyo. 2003. *Aspek-Aspek Dasar Koreografi Kelompok*. Yogyakarta: Elkaphi.

Hidajat, Robby. 2011. *Koreografi dan Kreativitas*. Yogyakarta: Kendil Media Pustaka Seni Indonesia.

Hidajat, Robby. 2013. *Kreativitas Koreografi*. Malang: Surya Pena Gemilang.

Hawkins, Alma (terjemahan Sumandiyo Hadi). 1990. *Mencipta Lewat Tari*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.

Kussuardja, Bagong. 1981. *Tentang Tari*. Yogyakarta: CV. Nur Cahaya.

Meri, La (terjemahan Soedarsono). 1986. *Elemen-Elemen Dasar Komposisi Tari*. Yogyakarta: Lagaligo.

Munandar, Utami. 1988. *Kreativitas Sepanjang Masa*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.

Murgiyanto, Sal. 2002. *Kritik Tari – Bekal dan Kemampuan Dasar*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan.

Smith, Jacqueline (terjemahan Ben Suharto, S.S.T). 1985. *Komposisi Tari : Sebuah Petunjuk Praktis Bagi Guru*. Yogyakarta: Ikalasti Yogyakarta.

Sudarsono, B. Suharto, Y. Sumandiyo Hadi, dkk. 1978. *Kamus Istilah Tari dan Karawitan Jawa*. Jakarta: Proyek Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Soedarsono. 1986. *Diklat Pengetahuan dan Komposisi Tari*. Yogyakarta: ASTI.

<https://www.kemlu.go.id/seoul/id/berita-agenda/berita-perwakilan/Pages/Arjuna-Wirajaya-Ikut-Meriahkan-Pyeong-Chang-Winter-Olympic-2018.aspx>. diunduh pada tanggal 28 Februari 2018, pukul 13.20 WIB.

<http://jogjaprov.go.id/berita/detail/del-egasi-diy-tampil-dalam-pyeongchang-winter-olympic-games-2018> diunduh pada tanggal 28 Februari 2018, pukul 13.41 WIB.