

# TARI SAKANAYA CERMINAN MORAL MANUSIA

I Wayan Krisna Ananta Kusuma<sup>1</sup>, I Nyoman Cerita<sup>2</sup>, I Wayan Sutirtha<sup>3</sup>

Program Studi Tari, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar  
Jalan Nusa Indah, Denpasar 80235, Indonesia

E-mail: [krisnananta3@gmail.com](mailto:krisnananta3@gmail.com)

## Abstrak

Sumber kreatif karya tari *Sakanaya* bersumber dari tokoh Sengkuni yang merupakan tokoh antagonis sebagai sumber konflik dalam cerita Mahabharata. Kecerdasan dan kemampuan yang dimilikinya membuat ia terlarut akan kehancuran, karena tidak dapat mengendalikan enam musuh yang ada dalam dirinya (*Sad Ripu*)

Penciptaan karya tari ini menggunakan teori Imajinasi yang berarti daya untuk membentuk gambaran (imaji) dan teori Estetika yang berarti keindahan. Proses mewujudkannya ke dalam karya tari kreasi menggunakan metode penciptaan dalam buku *Mencipta Lewat Tari* oleh Y. Sumandiyo Hadi, terjemahan dari buku *Creating Trough Dance* oleh Alma M. Hawkins dengan tahapan eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan. Eksplorasi adalah berpikir, berimajinasi, dan merespon, dengan melakukan riset sumber kreatif, menentukan ide dan tema garapan, perancangan konsep garapan, pemilihan penari, pemilihan komposer serta pemain iringan dan pemilihan tempat latihan; Improvisasi merupakan proses penuangan konsep karya kepada pelaku tari dan masa percobaan, Tahap terakhir pembentukan adalah proses menyatukan dan merangkai pola gerak, struktur garapan, musik, dan pembentukan secara keseluruhan.

Karya tari ini dikemas dalam karya tari kreasi, dengan tema kehidupan sosial. Ditarikan dengan tujuh orang penari, diiringi gamelan Semarandhana. Terwujudnya karya tari ini diharapkan dapat menyadarkan setiap manusia bahwa pentingnya introspeksi diri untuk tetap menjaga keutuhan atau keharmonisan dalam kehidupan sesama manusia.

Kata Kunci: *Sakanaya, Sengkuni, Sad Ripu, Kreasi*

## Abstract

*The creative source of the Sakanaya dance work comes from the Sengkuni character who is the antagonist as the source of conflict in the Mahabharata story. His intelligence and abilities make him dissolved into destruction, because he cannot control the six enemies that are within him (Sad Ripu).*

*The creation of this dance work uses the theory of imagination which means the power to form images (images) and the theory of aesthetics which means beauty. The process of realizing it into creative dance works using the creation method in the book *Creating Through Dance* by Y. Sumandiyo Hadi, a translation of the book *Creating Trough Dance* by Alma M. Hawkins with stages of exploration, improvisation, and forming. Exploration is thinking, imagining, and responding, by doing research on creative sources, determining ideas and themes for the work, designing the concept of work, selecting dancers, choosing composers and accompaniment players and choosing a place to practice; Improvisation is the process of pouring out the concept of a work to dance performers and has a probationary period; The last stage of forming is the process of uniting and assembling movement patterns, arable structures, music, and formation as a whole.*

*This dance work is packaged in a creative dance work, with the theme of social life. Danced with seven dancers, accompanied by gamelan Semarandhana. The realization of this dance work is expected to awaken every human being that the importance of self-introspection is to maintain integrity or harmony in the lives of fellow human beings*

Keywords: *Sakanaya, Sengkuni, Sad Ripu, Creative*

## PENDAHULUAN

Apabila memperhatikan situasi dan kondisi masa kini, dengan munculnya beranekaragam fenomena sosial budaya, banyak terdapat nilai-nilai moral yang menyimpang dalam kehidupan masyarakat. Terbukti banyak pemimpin yang hanya mementingkan urusannya dan ingin memuaskan diri sendiri dan kelompoknya dari pada kepentingan umum. Hal tersebut tentu dapat menghancurkan karir seorang pemimpin dan masa depan dari wilayah yang dipimpinnya serta akan berdampak dapat menghancurkan elektabilitas, popularitas, integritas dan status sosial dalam kehidupannya. Beranalogi dari fenomena di atas, telah tersirat dan tersurat dalam kisah Mahabharata yang merupakan kitab Itihasa dalam agama Hindu. Salah satu contohnya adalah tokoh Sengkuni yang tergolong dalam tokoh antagonis sebagai sumber konflik dalam cerita tersebut.

Sengkuni adalah seorang raja dari kerajaan Gandara. ia merupakan paman para Korawa dari pihak ibu. Ia terkenal sebagai tokoh licik yang selalu menghasut para Korawa agar memusuhi Pandawa. Dalam Epos Mahabharata, Sengkuni merupakan personifikasi dari Dwaparayuga, yaitu masa kekacauan di muka Bumi, pendahulu zaman kegelapan atau Kaliyuga. Sengkuni sangat identik dengan dadu. Meskipun memiliki cacat pada fisiknya, ia masih memiliki semangat yang tinggi, berjuang sekuat tenaga untuk memberikan kekuasaan Hastinapura kepada Duryodhana.

Berbekal pengalaman, membaca, dan mengamati penata berkeinginan untuk menuangkan karakter tokoh Sengkuni tersebut kedalam sebuah karya tari kreasi. Tari kreasi adalah pengembangan dari tari tradisi melalui proses koreografi secara kreatif dan inovatif yang dikemas ke dalam bentuk tari kreasi *Bebarisan* sesuai dengan kebutuhan tema karya dan menjadi gaya atau identitas penata. Melalui proses imajinasi, serta mematangkan kemampuan penata sehingga karya menjadi original. Konsep penciptaan ini adalah pengembangan motif-motif gerak yang tetap berpijak pada tradisi sehingga akan menjadikan ciri khas dan warna baru pada garapan ini sesuai bakat seni yang dimiliki. Bakat adalah potensi kemampuan khas yang dimiliki oleh seseorang yang didapatkan berkat keturunannya (Djelantik, 1999: 67).

*Sakanaya* adalah tari kreasi yang menggambarkan tentang karakter tokoh Sengkuni. Dikemas menjadi karya tari tanpa menggunakan cerita (non literer) tetapi tetap ada unsur dramatis. Adapun Alasan Penata mengangkat karakter tokoh Sengkuni ke dalam karya tari kreasi yaitu; 1) Menyadarkan akan pentingnya nilai sosial, nilai etika, nilai moral, serta nilai pendidikan yang bersifat positif untuk kehidupan di masa kini; 2) mengimajinasikan tokoh Sengkuni ke dalam karya tari kreasi, sehingga memberikan pesan dan kesan serta bermanfaat bagi kehidupan masyarakat.

## METODE PENCIPTAAN

Metode adalah cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. Proses penciptaan karya tari kreasi *Sakanaya* juga menggunakan sebuah metode yang berfungsi untuk menentukan jalannya proses penciptaan agar lebih terarah

*Penciptaan* garapan *Sakanaya* ini menggunakan teori dalam buku *Mencipta Lewat Tari* oleh Y Sumandiyo Hadi terjemahan dari buku *Creating Through Dance* oleh Alma M. Hawkins, yang menyebutkan tiga tahap penciptaan, terdiri dari; penjajagan (*exploration*), percobaan (*improvisation*), dan pembentukan (*forming*). Pada tahap penjajagan berhubungan dengan proses penggalan, penghayatan dan pemikiran dari suatu ide dalam karya tari *Sakanaya* ini. Improvisasi merupakan tahap percobaan yang bersumber dari ide dan tema yang telah ditentukan. Tahap terakhir adalah tahap pembentukan merupakan suatu proses menggabungkan, mewujudkan semua unsur-unsur yang berkaitan dengan karya tari *Sakanaya* ini.

## PROSES PERWUJUDAN

Dalam mewujudkan karya ini beberapa proses penciptaan yang penata lakukan seperti;

### 1. Tahap Penjajagan (*exploration*)

Penjajagan termasuk berpikir, berimajinasi, merasakan, dan merespon (Sumandiyo, 2003: 24). Pada tahap ini, penata melakukan eksplorasi dengan cara berpikir, berimajinasi, merasakan, dan merespon obyek yang dijadikan sumber penciptaan. Ada beberapa aktivitas yang dilakukan dalam proses penjajagan garapan tari *Sakanaya* ini seperti: menentukan konsep, tema garapan yang digunakan, pemilihan penari, memilih komposer dan penabuh serta penentuan tempat latihan.

## 2. Tahap Percobaan (*Improvisation*)

Improvisasi diartikan sebagai penemuan gerak secara kebetulan atau sering disebut dengan tahap mencoba-coba atau secara spontanitas. Pada tahap improvisasi terdapat kebebasan yang lebih, sehingga jumlah keterlibatan diri dapat ditingkatkan dan penata mendapatkan gerak-gerak baru yang akan menjadikan identitas karya sesuai dengan tema dan konsep. Tahap improvisasi sebagai proses koreografi merupakan satu tahap dari pengalaman tari yang lain untuk memperkuat kreativitas. Kreativitas melalui improvisasi sering diartikan sebagai “terbang ke yang tidak diketahui”. Artinya “bebas” yaitu membebaskan seluruh tubuh secara spontan “bergerak”, seolah-olah tanpa tujuan, sehingga diharapkan melalui pengalaman tahap improvisasi, hadirilah suatu “kesadaran baru” yang bersifat ekspresif “gerak” (Sumandiyo, 2017: 76). Pernyataan diatas dapat membantu penata untuk lebih banyak improvisasi gerak dari rangsangan tubuh penata, sehingga menemukan gerak yang unik dan baru.

## 3. Tahap Pembentukan (*Forming*)

Tahap yang terakhir atau penyelesaian dari suatu proses penggarapan karya tari. Pada tahap ini, penata mengadakan latihan dengan para pendukung untuk menuangkan gerak-gerak yang telah diimprovisasikan. Penata menuangkan gerak-gerak perbabak agar lebih mudah diingat oleh pendukung. Pada garapan ini, suatu gerak banyak dirangsang oleh iringan musik sehingga dapat mempercepat munculnya suatu gerak. Aksent-aksent iringan tari yang ditata sedemikian rupa oleh komposer pada dasarnya upaya untuk memberikan dinamika dan identitas pada garapan. Selain itu dalam pembentukan ini juga berlandaskan pada elemen-elemen dasar komposisi tari. Teori yang penata gunakan adalah berdasarkan buku *Dance Composition, The Basic Elemen* oleh La Meri (Russel Meriwether Hughes) yang diterjemahkan oleh Dr. Soedarsono menjadi *Elemen-Elemen Dasar Komposisi Tari* pada tahun 1986. Buku ini menjelaskan tentang elemen-elemen dasar komposisi tari yang terdiri dari desain-desain, dinamika, gerak, koreografi kelompok yang pada intinya, elemen tersebut terdapat pada garapan ini yang dibentuk menjadi sebuah komposisi tari.

## WUJUD KARYA

Wujud merupakan suatu hal yang mengacu pada kenyataan yang nampak secara kongrit, maupun dapat dibayangkan, seperti sesuatu yang diceritakan atau dibaca dalam buku. Dalam buku Ilmu Estetika Sebuah Pengantar, menjelaskan bahwa sesuatu yang dapat dikatakan wujud, dapat dibagi menjadi 2 (dua) bagian yang paling mendasar yaitu; bentuk dan struktur (Djelantik, 1999: 17).

Tari Kreasi *Sakanaya* ini menggambarkan karakter tokoh Sengkuni yang sangat cerdas namun digunakan dengan hal-hal yang negatif. Secara etimologi *Sakanaya* terdiri atas 2 kata, yaitu: *saka* dalam bahasa jawa kuna memiliki arti berasal dari; karena; mulai dari; dan *anaya* artinya tingkah laku atau kelakuan yang tidak baik. Jadi, *Sakanaya* memiliki arti hasil dari perbuatan atau tingkah laku yang tidak baik. Tema garapan karya tari ini adalah kehidupan sosial, menggambarkan kritik sosial terhadap pemimpin-pemimpin yang memiliki nilai-nilai moral yang menyimpang dengan mementingkan kepuasan serta keinginannya sendiri daripada kepentingan bersama yang nantinya akan berdampak buruk. Pendekatan karya tari ini adalah tari kreasi. Tari kreasi yaitu pengembangan dari tari tradisi melalui proses koreografi secara kreatif dan inovatif yang dikemas ke dalam bentuk tari kreasi *Bebarisan*. Nilai nilai yang terkandung dalam karya tari ini adalah nilai sosial, nilai estetika, nilai moral dan nilai pendidikan.

Karya tari kreasi ini ditarikan dengan 7 (tujuh) orang penari putra. Tujuan menggunakan 7 (tujuh) orang penari karena penata ingin menampilkan garis-garis lantai asimetris maupun simetris dan juga sesuai dengan kebutuhan koreografi. Tata busana karya tari ini menggunakan tata busana yang menyesuaikan dengan konsep karya serta tidak mengganggu penari saat bergerak. Adapun perpaduan warna yang digunakan dalam tata busana yaitu warna ungu sebagai warna identik dari Sengkuni, warna hijau sebagai warna kecerdasan yang dimiliki oleh Sengkuni, warna merah sebagai ambisi dari diri Sengkuni dan warna emas sebagai kemewahan. Penata tata busana pada karya tari ini yaitu Ida Bagus Sentana Putra Keniten, S.Sn. Selain tata busana, adapun tata rias wajah yang digunakan yaitu tata rias wajah panggung dengan didominasi warna-warna yang selaras dengan warna tata busana dan tidak terlalu norak dengan warna yang mencolok.

Karya tari *Sakanaya* diiringi oleh gamelan Semarandhana yang dikomposeri oleh I Komang Tri Sandyasa Putra, S.Sn. dan didukung oleh Sanggar Taksu Murti Kemanisan Desa Adat Legian. Tari ini disajikan dengan 5 struktur dengan menggunakan struktural yang terdiri dari *flashback*, *pepeson*, *pengawak*, *pengecet*, dan *pekaad* dengan memiliki tema tersendiri pada setiap struktur. Selain penyajian, karya tari ini rencana awal ditampilkan pada panggung *proscenium* yang berada di gedung Natya Mandala Institut Seni Indonesia (ISI)

Denpasar, namun pada realitanya karya ini dibuatkan rekaman di panggung GEOKS Singapadu. Alasan penata memilih panggung tersebut untuk dijadikan tempat pembuatan video karya tari *Sakanaya* adalah karena panggung GEOKS berbentuk *proscenium* yang hampir menyerupai panggung yang ada di Natya Mandala ISI Denpasar.



**Gambar 1.** Pementasan tari *Sakanaya*  
(Dokumentasi Krisna Ananta, 13 Juli 2021)

## SIMPULAN

*Sakanaya* adalah karya tari kreasi dengan bentuk *bebarisan* yang menggambarkan karakteristik tokoh Sengkuni. Diwujudkan dengan menggunakan metode penciptaan Buku *Mencipta Lewat Tari* oleh Y. Sumandiyo Hadi, merupakan terjemahan dari buku *Creating Trough Dance* oleh Alma M. Hawkins. Serta menggunakan teori Imajinasi dan Estetika. Karya tari ini disajikan dengan pola struktural, namun pada setiap bagian struktur memiliki suasana dan tema yang berbeda. Sehingga pada keseluruhan akan sampai pada tema karya yaitu kehidupan sosial. Ditarikan dengan 7 (tujuh) orang penari putra. Pola gerak karya tari ini masih berpijak pada tradisi, namun distilisasi kembali dan dikembangkan dengan kemampuan imajinasi penata agar dapat bebas berkarya sesuai dengan kebutuhan koreografi.

Tata rias yang digunakan adalah tata rias panggung dengan menekankan warna *eyeshadow* yang dominan gelap pada kelopak mata untuk mempertajam bentuk mata penari. Tata busana juga membantu membentuk identitas dan menjelaskan secara visual mengenai apa yang disajikan. Tata busana yang dibuat tetap memprioritaskan kenyamanan dan kebebasan penari dalam bergerak. Oleh karena garapan tari ini berbentuk Tari Kreasi, tata busana yang dirancang pada garapan ini, terdiri atas: *rempel*, *gelang kana*, *gelungan*, *stewel*, dan *selibah*, Semuanya dikemas bernuansa dominan warna hijau, ungu, merah dan emas untuk mendukung suasana yang penata inginkan. lebih tepat dengan konsep dan ide penata. Tari kreasi *Sakanaya* diiringi dengan gamelan Semarandhana dengan durasi 12 menit.

Karya tari ini tercipta karena penata tertarik dengan kecerdasan yang dimiliki oleh tokoh Sengkuni dengan fenomena yang terjadi pada masa kini banyak pemimpin-pemimpin memiliki keinginan untuk memuaskan dirinya sendiri yang dikemas dalam bentuk tari kreasi, sehingga dapat memberikan pesan dan kesan terhadap masyarakat maupun penikmat seni.

## DAFTAR RUJUKAN

### Sumber Pustaka

- Bandem, I Made. 1996. *Etnologi Tari Bali*. Yogyakarta: Kanisius (Anggota IKAPI).
- Bandem, I Made. 2017. *Kotekan Dalam musik dan Kehidupan Bali*. Bali Mangsi: Instiut Seni Indonesia Denpasar.
- Cerita, I Nyoman. 2020. *Teks & Konteks Di Balik Seni Pertunjukan Bali*. Denpasar: PT. Japa Widya Duta
- Dibia, I Wayan. 1999. *Selayang Pandang Seni Pertunjukan Bali*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia Bekerjasama dengan artijine atas bantuan Ford Foundation.
- Dibia, I Wayan. 2013. *Puspasari Seni Tari Bali*. Denpasar: UPT. Penerbitan ISI Denpasar.
- Djelantik, A.A.M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI).
- Murgiyanto, Sal. 1992. *Koreografi untuk Sekolah Menengah Karawitan Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rochana, Sri Widyastutieningrum dan Dwi Wahyudiarto. 2014. *Pengantar Koreografi*. Surakarta: ISI Press Surakarta.
- Sandika, I Ketut. 2014. *Membentuk Siswa Berkarakter Mulia Melalui Pola Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu (Telaah Teks Kitab Chandogya Upanisad)*. Surabaya: Paramita.
- Soedarsono. 1986. *Elemen-Elemen Dasar Komposisi Tari* (terjemahan dari *Dance Composition, the Basic Elemen* oleh La Meri). Yogyakarta: Lagaligo.
- Sucipto, Mahendra. 2016. *Kitab Lengkap Tokoh-Tokoh Wayang dan Silsilahnya*. Yogyakarta: Narasi.
- Sudarsana, I. B Putu. 2012. *Ajaran gama Hindu Upadeca*. Denpasar: Anggota IKAPI.
- Sumandiyo Hadi, Y.1996. *Aspek-Aspek Dasar Koreografi Kelompok*. Yogyakarta: Manthili Yogyakarta.
- Sumandiyo Hadi, Y. 2003. *Mencipta Lewat Tari* (terjemahan dari *Creating Through Dance* oleh Alma M. Hawkins). Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Sumandiyo Hadi, Y. 2017. *Koreografi Ruang Proscenium*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Sumandiyo Hadi, Y. 2017. *Koreografi, Bentuk-Teknik-Isi*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Sumardjo, Jakob. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB Bandung.
- Smith, Jacqueline. 1985. *Komposisi Tari Sebuah Petunjuk Praktis Bagi Guru*. (Terjemahan dari Ben Suharto). Yogyakarta: Ikalasti Yogyakarta.
- Tedjoworo, H. 2001. *Imaji dan Imajinasi*. Yogyakarta: KANISIUS (Anggota IKAPI).

### Sumber Diskografi

Rekaman tari kreasi “Dadu” karya I Nyoman Cerita, dalam Pesta Kesenian Bali Tahun 2015(video)(<https://www.youtube.com/watch?v=gZZTrIs4f5E>) diakses pada tanggal 12 Oktober 2020

Film Mahabharata yang disiarkan oleh ANTV pada tahun 2013 ketika permainan dadu yang terjadi di Hastinapura antara Duryodhana yang diwakilkan oleh Sengkuni dengan Yudisthira. Adegan ini membantu penata untuk memberikan inspirasi serta motivasi gerak tentang tokoh Sengkuni.