

Aswacitta: Perjalanan Kontrol Nafsu dalam Penari Jaranan Sandur

Zulkarnain Yanizar Firdaus^{a,1*}, Raja Alfirafindra^{a,2}, Erlina Pantja Sulistijaningtjas^{a,3}

^aJurusan Tari, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
¹zulkarnainyanizar@gmail.com; ²rajaalfirafindra@gmail.com; ³erlinapantja@yahoo.co.id
*Penulis Koresponden

ABSTRAK

Kata kunci
Nafsu
Akal
Sandur Bojonegoro
Jaranan Sandur

“Aswacitta” diciptakan dan dibentuk menjadi koreografi utuh dengan didasari oleh rangsang gerak dan idesional. Rangsang gerak didapatkan dari mengamati motif-motif dalam kesenian Sandur Bojonegoro lebih khusus adegan Jaranan Sandur, selain rangsang gerakan karya ini juga menggunakan rangsang gagasan yakni dari pemaknaan Jaranan Sandur sebagai penggambaran simbol nafsu dalam diri manusia, dipentaskan di awal pertunjukan Sandur sebagai pengingat untuk setiap manusia ketika akan memulai pertunjukan Sandur terlebih dahulu mengontrol nafsu dalam diri manusia, rangsang gagasan ini juga menjadi tema dalam karya tari ini berupa perjalanan kontrol nafsu dalam diri penari Jaranan Sandur.

Karya tari ini akan diciptakan dalam bentuk koreografi kelompok berdurasi 27 Menit, mengulas tentang perjalanan kontrol nafsu dalam diri penari Jaranan Sandur dengan menggunakan dasar pengembangan gerak-gerak Sandur Bojonegoro didukung dengan visualisasi artistik sebagai simbol agar makna dan tujuan dari karya ini dapat tersampaikan, karya tari ini menggunakan acuan sumber-sumber tertulis salah satunya, Alma Hawkins dengan bukunya *Moving From Within* dan narasumber Jaranan Sandur memperkuat sumber acuan dalam berkarya.

Karya tari “Aswacitta” disajikan oleh 8 penari, dengan format *live performance* dengan iringan musik *live* yang menggunakan tipe tari dramatik. Motif dalam kesenian Sandur Bojonegoro lebih khusus adegan Jaranan Sandur yakni *Ukel Gejug, Anjerbabah awe-awe, Tanjak Njaran, Ngegol, Ndeggar, Ngledhot*, dan juga motif-motif Jawa Timuran gagrag *Mataraman* menjadi bekal penata untuk menyusun karya ini

Aswacitta

The Journey of Lust Control in the Jaranan Sandur Dancer

“Aswacitta” was created and formed into a whole choreography based on motion and ideational excitatory. motion excitatory is obtained from observing motion motifs in Sandur Bojonegoro Performance, specifically the Jaranan Sandur scene, in addition to movements excitatory this dancework also uses ideas excitatory, from the meaning of Jaranan Sandur as a symbol of lust in each human being, staged at the beginning of the Sandur performance as a reminder to every human being when before to start the Sandur performance first controls the lust in each human being, this idea is also the theme in this dance work, namely the journey of lust control in the Jaranan Sandur dancer.

This dance work was created in the form of group choreography with a duration of 27 minutes, telling about the journey of controlling the lust of Jaranan Sandur dancer using the basis of the development of Sandur Bojonegoro's movements

Keywords
Lust
Reason
Sandur Bojonegoro
Jaranan Sandur

supported by artistic visualization as a symbol so that the meaning and purpose of this dance work can be conveyed, this dance work uses references to written sources, one of which is, Alma Hawkins with his book *Moving From Within* and the results of interviews of resource Jaranan Sandur's person to strengthen the source of reference in dance work.

The dance work "Aswacitta" is presented by 8 dancers, with a live performance format with live music accompaniment using a dramatic dance type. The motifs in the Sandur Bojonegoro Performance are more specifically Jaranan Sandur scenes, namely Ukel Gejug, Anjerbabah awe-awe, Tanjak Njaran, Ngegol, Ndegar, Ngledhot, and also East Javanese motifs gagrag Mataraman as a provision for the choreographer to formed this dance work.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](#) license



1. Pendahuluan

Kabupaten Bojonegoro, Provinsi Jawa Timur memiliki salah satu kesenian teater tradisional khas yakni Sandur Bojonegoro. Berbeda dengan Sandur pada daerah lainnya, Sandur Bojonegoro berkiblat pada etnis *mataraman* karena letak geografisnya yang berbatasan langsung dengan Provinsi Jawa Tengah. Sandur berasal dari kata *isan* berarti selesai panen dan *dhur* berarti ngedhur atau semalam suntuk. Sumber lain menjelaskan bahwa Sandur berasal dari Bahasa Belanda, yaitu *soon* berarti anak-anak dan *door* berarti meneruskan. (Wibono et al., 2009)

Sandur Bojonegoro dipentaskan di tanah lapang dengan dipasang 4 bambu di setiap sudutnya, sekat antara penonton dan pemain terdapat tali dengan janur yang diikat di setiap tiangnya yang disebut *blabar janur kuning*. Pertunjukan kesenian teater tradisional Sandur Bojonegoro dimulai dengan tumpengan, kemudian Kang Germo akan nggundhisi, kemudian adegan Jaranan Sandur, dilanjutkan dengan tembang – tembang menyiapkan tokoh yang dirias dan prosesi *buka tudhung sandur* kemudian dilanjutkan alur cerita teater tradisional Sandur Bojonegoro, ditutup dengan atraksi Kalongking dan tembang Sampun Rampung.

Penata lebih menitik-beratkan penciptaan karya tari ini pada adegan Jaranan Sandur, karena dalam kesenian Sandur Bojonegoro bentuk koreografi dapat ditemukan pada adegan ini. Jaranan Sandur adalah salah satu adegan dalam kesenian teater tradisional Sandur. Bentuk penyajian adegan Jaranan Sandur Bojonegoro pakem dahulunya dimulai dengan satu penari pria yang dijuluki Tukang Njaran disiapkan sesajen tertentu dan iringan khusus untuk memanggil roh Jaranan Sandur, kemudian Tukang Njaran mengalami trance ke empat roh Jaranan Sandur yakni Jaran Gagak Rimang, Jaran Prawan Sunthi, Jaran Dhawuk, dan Jaran Kore dengan ditandai *nggaber* (mendengus). (Pramudjito, 2022) Motif gerak yang dominan terlihat dalam adegan Jaranan Sandur ini ialah motif tanjak njaran, motif ndegar, motif ngledhot, dan motif ngegol. Motif tanjak njaran dan ndegar ditarikan ketika penari mengalami trance Jaran Gagak Rimang simbol maskulin, sedangkan motif ngledhot dan motif ngegol simbol feminin dari roh Jaran Prawan Sunthi.

Makna yang terkandung dalam Jaranan Sandur adalah simbol dari sifat dosa dan nafsu dalam diri manusia, dicirikan dari setiap motif gerak dan iringannya, seperti salah satu contohnya nafsu akan kecantikan Jaran Prawan Sunthi disimbolkan dalam motif ngledhot. (Winarti, 2022) Dalam budaya falsafah jawa bahwa orang Jawa membagi nafsu menjadi empat jenis. Keempat jenis nafsu itu mudah dipahami dengan pengertian sebagai berikut: lauwamah, supiah, amarah, dan mutmainah. Dalam Agama Islam juga membahas empat sifat pemicu dosa manusia yang ditulis oleh Imam Al-Ghazali dalam kitab berjudul *Menebus Dosa – Makna & Tata Cara Bertaubat* yakni Sifat Rububiyah yakni sifat merasa tuhan, Sifat Syaitaniyah yakni sifat setan, Sifat

Sabu'iyah yakni sifat hewan buas, dan yang terakhir Sifat Bahimiyah yakni sifat hewan ternak. (Hafil, 2022)

Seiring berkembangnya fanatisme atas agama dan kepercayaan Islam, kesenian teater tradisional Sandur Bojonegoro mengalami perubahan akibat protes dari beberapa kalangan kelompok masyarakat fanatik agama Islam. Sandur Bojonegoro dahulunya dijadikan sebagai media pengobatan, kini Sandur Bojonegoro beralih fungsi menjadi sebuah sajian hiburan dan meninggalkan seluruh unsur mistiknya. Hal ini turut menyebabkan adegan Jaranan Sandur dalam pertunjukan kesenian Sandur mulai dibentuk koreografi utuh tanpa meninggalkan unsur Jaranan Sandur yang dahulu agar bisa diminati penonton saat ini.

Bentuk penyajian adegan Jaranan Sandur juga mengganti peran Tukang Njaran yang dahulunya berjenis kelamin lelaki menjadi jenis kelamin perempuan karena adanya stigmatisasi dari masyarakat bahwa jenis kelamin lelaki tabu untuk menjadi seorang penari karena dianggap pekerjaan menari berkarakter feminin dan pelaku kesenian Sandur Bojonegoro berjenis kelamin lelaki lebih memilih menjadi peran tokoh ataupun panjak hore karena dinilai lebih maskulin dibandingkan harus menari yang dicirikan pekerjaan yang berkarakter feminin.

Berdasarkan pembahasan di atas, penata tertarik mengenai motif gerakan, pergeseran gender, dan pemaknaan dalam Jaranan Sandur. Motif gerak yang memiliki karakter bertolak belakang dalam satu tarian yakni tanjak njaran dan ndegar simbol karakter maskulin serta ngledhot dan ngegol simbol karakter feminin yang muncul secara bergantian dalam adegan Jaranan Sandur menjadi keunikan tersendiri bagi penata, perwujudan tentang penari Jaranan Sandur yang sebelumnya ditarikan oleh lelaki sampai pada akhirnya mengalami transisi ditarikan oleh semua gender baik lelaki ataupun perempuan. Selain itu, Penata mengangkat pemaknaan Jaranan Sandur sebagai simbol nafsu dalam diri manusia setelah menarikan Jaranan Sandur, penari menjadi sosok yang lebih tenang karena dapat mengendalikan nafsu dengan akal. Ketiga hal ketertarikan penata tersebut akan dituangkan dalam bentuk koreografi kelompok dengan memperhatikan bentuk, teknik, dan isi dengan format pementasan *live performance*.

2. Pembahasan Konsep Penciptaan

Penciptaan karya tari ini mengusung gagasan utama atau tema tentang pengendalian nafsu yang diangkat dari pemaknaan Jaranan Sandur dan kisah empiris penata, menggunakan rangsang gagasan mengenai perjalanan kontrol nafsu dalam diri penari Jaranan Sandur dan rangsang kinestetik berdasarkan motif gerak dalam pertunjukan Sandur Bojonegoro dan Jaranan Sandur sebagai pijakan gerak untuk kemudian dikembangkan menjadi bentuk-bentuk gerak baru. Memilih ASWACITTA sebagai judul yang berasal dari dua kata Bahasa Jawa Kuna, Aswa dan Citta, Aswa yang berarti kuda dan Citta yang berarti akal, kuda dalam Sandur sebagai simbol nafsu dalam diri manusia yang harus dikendalikan dengan akal. Gerak-gerak dalam kesenian Sandur *ukel gejug* dan *anjerbabah awe-awe* serta gerak dalam Jaranan Sandur *tanjak njaran*, *ndegar*, *ngledhot*, dan *ngegol* menjadi sumber penemuan motif lainnya untuk dapat lebih menonjolkan tentang ide cerita yang akan disampaikan sebagai sosok Tukang Njaran.

Penata menghadirkan 2 penari sebagai tokoh *Aswa* dan *Citta* serta 3 penari perempuan dan 3 penari lelaki sebagai simbol karakter feminin dan maskulin yang kemudian karakter tersebut bisa melebur satu sama lain atau yang kini lebih dikenal istilah genderfluid, untuk menambah suasana mistis dan keraknyatan selain divisualkan dalam koreografi, didukung juga elemen musik khas sandur Jawa Timuran etnis *Mataraman*, penataan busana menggunakan udheng dan sanggul khas Bojonegoro yang menjadi ikon *Kange* dan *Yune* sosok pemuda dan pemudi Bojonegoro dan menggunakan pengembangan dari busana asli penari Jaranan Sandur 2009, dengan desain *backless* dan berwarna ungu, pemilihan warna ungu, untuk menunjukkan percampuran antara warna biru dengan karakter maskulin dan merah berkarakter feminin, dengan properti Jaranan Sandur yang kemudian dialih-wahanakan menjadi properti Sabuk Kain, juga properti berupa Sekar Sandur yang menjadi tempat dupa sekaligus mahkota para penari, dipresentasikan dengan format *live performance* dengan menggunakan panggung

prosenium dan setting yang terilhami dari *Blabar Janur Kuning* tempat permainan Sandur. Selain itu, juga penggunaan *lighting* untuk memberikan visibilitas karya, membentuk karakter, menciptakan komposisi dan memperkuat suasana dalam karya ini. (Martono, 2010)

3. Metode

3.1. Metode

Metode yang digunakan oleh penata dalam menyusun koreografi ini mengacu pada apa yang dikemukakan Hawkins yakni eksplorasi, improvisasi, dan komposisi. (Hawkins, 1990) Proses eksplorasi sudah dilakukan penata sejak berada di semester empat ketika menempuh Dasar Koreografi II, penata mencoba mengolah Jaranan Sandur yang kemudian mendapatkan kritik untuk mengubah objek dari Jaranan Sandur menjadi Sabuk Kain, proses ini kemudian berlanjut ketika Teori dan Koreografi III menyajikan karya tari dengan format tari video yang ditarikan tunggal dengan judul "Aswandur" yang menjadi embrio dari karya tugas akhir ini, walaupun berangkat dengan tema yang sama karya tugas akhir ini terdapat beberapa perbedaan dilihat dari jumlah penari, durasi karya, dan format konsep pementasan.

Penata tidak hanya melakukan eksplorasi gerak sendiri, tetapi juga dengan para penari. Diawali dengan mengenalkan para penari motif Sandur dan Jaranan Sandur yang akan menjadi pijakan dalam karya tari ini. Proses ini dilakukan untuk pengamatan, pencarian, serta penemuan gerak-gerak baru bersama penari, dengan kata lain terjadi komunikasi dua arah baik penata ke penari, ataupun penari ke penata. Karya tari bertemakan kontrol diri dengan tipe tari dramatik bukan hanya berurusan dengan gerak tari saja, tetapi juga bagaimana penyampaian pesan penata kepada penonton yang kemudian diterima dengan ikhlas dan baik. Demi mencapai tujuan ini, selain eksplorasi gerak penata juga melakukan eksplorasi rasa bersama penari.

Improvisasi memberikan kesempatan yang lebih besar bagi imajinasi, seleksi, dan mencipta tari pada eksplorasi. Dalam tahap ini penata mencoba-coba atau mencari gerak baru secara spontan dengan berusaha menemukan teknik yang baru menggunakan kain sebagai objek dalam karya sebagai pengganti Jaranan sesuai dengan ketubuhan penata untuk memperkaya rangkaian gerak dalam koreografi. Penata membebaskan para penari untuk berimprovisasi tentang bagaimana bergerak dengan menunjukkan sensualitas, hasrat, dan penuh nafsu, serta kelegaan, kelapangan, dan khidmat untuk menggambarkan bagaimana proses kontrol diri. Lirik-lirik tersebut menceritakan bagaimana suasana khidmat di adegan awal dengan turunnya dewa-dewi langit dengan melakukan pemujaan, hingga pada menggelar Sandur di bumi, dan lanjut dengan Jaranan Sandur hingga proses kontrol diri dan mengalami proses penerimaan dan kepasrahan hidup kepada Tuhan. Penata kembali memasuki tahap eksplorasi bersama penari untuk bisa menyatukan rasa gerak, dan musik, Pada saat proses penentuan busana yang dikenakan penari, penata juga melakukan improvisasi dari mulai mencari beberapa sumber desain.

Metode berlanjut dalam tahapan pembentukan dimulai dengan penentuan gagasan dan tema, pemilihan penari, penetapan iringan dan pemusik, menemukan pengolahan motif gerak, pemilihan rias dan busana tari penentuan pemanggungan dan properti tari, hingga waktu pementasan. Proses penciptaan karya Aswacitta melewati ±25 kali kerja studio, baik secara mandiri maupun dengan berbagai pendukung karya.

Hal-hal menarik ditemukan sejak pertemuan pada pertama awal sore hari di bulan September. Proses kerja studio menjadi momen yang menyenangkan juga sekaligus menjadi pembelajaran. Menyenangkan ketika penata bisa kenal lebih dekat dengan para penari, bisa betukar cerita, bertemu dengan orang baru dan berbagi pengalaman bergerak. Menjadi pembelajaran ketika terjadi beberapa permasalahan seperti ketidak-tepatan kedatangan penari, ketidak-tepatan datangnya pemusik, berbagai masukan dan kritikan yang banyak merubah karya, dan bagaimana membentuk suasana kerja studio yang aman, senang hati, dan kondusif. Pertemuan pertama hingga kesebelas penata banyak mencoba melakukan eksplorasi dan improvisasi gerak-gerak dalam Sandur Bojonegoro, kemudian di akhir latihan menuju seleksi 2, penata menambahkan penari tokoh, dan proses setelah seleksi 2 menuju seleksi 3

yang sangat singkat mulai fokus untuk adegan Jaranan Sandur hingga ending, karena capaian target seleksi 3 merupakan full 100% karya, kemudian beberapa kali evaluasi dengan dosen pembimbing dan didampingi hingga General Rehearsal dan Gelar Resital Karya Tugas Akhir.

Kendala yang sempat dialami oleh penata yakni seperti pembagian tempat di lingkungan Jurusan Tari, ketidak-tepatan waktu penari, ketidak-tepatan waktu pemusik, juga banyak muncul improvisasi di tenggat waktu terakhir sebelum pementasan juga banyak merubah konsep awal demi penyesuaian visual dan suasana dalam penyampaian karya. Namun kendala-kendala tersebut dapat ditangani dengan baik, sehingga kendala bukan menjadi hambatan melainkan menjadi pembelajaran dalam proses penciptaan karya tari *Aswacitta*.

3.2. Hasil Penciptaan

Karya tari *Aswacitta* berhasil diciptakan dalam durasi 27 menit dan dibagi menjadi lima adegan. Bagian Introduksi sebagai awal dalam karya tari ini merupakan gambaran besar dari karya tari ini yang akan dijabarkan di setiap adegan yang akan dilalui. Menghadirkan tokoh Sang Citta dan Sang Aswa. Sang Citta muncul dari Apron sebelah kanan dengan membawa Udheng sebagai simbol pengikat akal dengan karakter halus, lembut, dan penuh fikir dalam bergerak, yang kemudian diakhiri dengan Sang Citta duduk posisi jengkeng di bagian Apron sebelah kanan, Sang Aswa muncul dari sisi Apron sebelah kiri dengan menunggang Jaranan Sandur sebagai simbol dari nafsu dalam diri manusia dengan karakter beringas, bernafsu, dan penuh hasrat.



Fig 1. Pertemuan *Aswa* dan *Citta* (Foto: Adith, 2022)

Pertemuan Sang Aswa dan Sang Citta di bagian Apron panggung yang dinamakan Jagad Tubuh ini menjadi bagian Introduksi dimana akal dan nafsu saling berkaitan satu sama lain seperti halnya dalam tubuh seorang manusia Introduksi diakhiri dengan Sang Citta mengibaskan kain putih dan Sang Aswa keluar menuju Apron kanan serta Sang Citta membuka dimensi di Jagad Bhumi.

Adegan 1 menggelarkan cerita tentang awal kesenian Sandur dimulai dengan prosesi berdo'a dan memuji kepada bidadari-bidadari di Khayangan, dalam bagian ini digambarkan 4 penari di Jagad Bumi sebagai simbol dalam permainan sandur terdapat 4 sudut tokoh yang mewakili sifat dari manusia, kemudian Sang Citta mengetuk Jagad Langit dengan dibukanya backdrop sebagai pertanda meminta restu kepada dua penari di Jagad Langit, yang kemudian turun ke Jagad Bumi dan melakukan puja dan puji kepada dewa-dewi di khayangan untuk melancarkan pagelaran Sandur, serta adegan 1 ini diakhiri dengan Sang Citta nggundhisi di iringi tembang Bismillah



Fig 2. Berdo'a di Jagad Bhumi dan Jagad Langit pada adegan I *Aswacitta* (Adith, 2022)

Adegan ini merupakan lanjutan dari adegan 1, prosesi buka tudhung menjadi tanda dimulainya Sandur Bojonegoro, suasana Sandur yang hangat dan penuh sambut diiringi dengan tembang-tembang Sandur semakin menambah semarak penggambaran riuh dan ramainya Sandur Bojonegoro di Jagad Bumi.



Fig 3. Suasana Guyub Rukun khas kesenian Sandur Bojonegoro (Foto: Adith, 2022)

Motif yang penata munculkan di adegan ini berfokus pada ukelan tangan dengan dikembangkan dalam segi ruang, waktu, dan tenaga. Adegan ini diakhiri dengan pertemuan Sang Aswa dan Sang Citta di Jagad Langit dalam bentuk pencahayaan siluet.



Fig 4. Pertemuan kedua *Aswa* dan *Citta* pada transisi adegan 2 ke adegan 3
(Foto: Adith, 2022)

Dalam dimensi bayang (siluet) Sang Citta kemudian dikuasai oleh Sang Aswa, menjadi tanda awal dimulainya adegan tiga, Sang Citta kini menjadi tokoh dalam Sandur yang dikenal *Tukang Njaran*, *Tukang Njaran* mengalami *trance / ndadi* dan berputar mengelilingi *blabar* yang digambarkan 4 penari mengenakan *Sekar Sandur* dikepala mereka masing-masing dan dimulainya *Jaranan Sandur* ketika *Tukang Njaran* mendengus seperti kuda. Dilanjutkan dengan muncul dua penari lelaki dan perempuan sebagai simbol maskulin dan feminin pada *Jaranan Sandur*, Dalam adegan ini juga menceritakan *Jaranan Sandur* yang bisa ditarikan baik lelaki ataupun perempuan, pencarian bentuk maskulin dalam tubuh perempuan dan pencarian bentuk feminin dalam tubuh lelaki. Dua penari secara bergantian menggunakan properti *Jaranan Sandur* menjadi bekal untuk mengalih-wahanakan properti *Jaranan Sandur* menjadi *Sabuk Kain*.



Fig 5. *Jaranan Sandur* menggunakan *Sabuk Kain* (Foto: Adith, 2022)

Perubahan *Sabuk kain* dari menjadi kostum penutup setengah tubuh menjadi *Jaranan Sandur* dan munculnya 4 penari menjadi awal dari dimunculkannya motif-motif kembang-kembangan *Jaranan Sandur* yakni motif *tanjak njaran*, *ngegol*, *ndegar*, dan *ngledhot* hingga pada akhirnya penari menutup bagian kepala dengan kain putih sebagai penggambaran *trance* dan dikuasai oleh nafsu.

Kesadaran semua penari ditandai dengan jatuhnya penari satu-persatu, kemudian mulai mengangkat tubuh mereka dan mulai mengenakan *Sabuk Kain* menjadi penutup setengah tubuh, serta diakhiri dengan penari berjalan satu garis lurus menuju *backstage* sebagai penggambaran memasuki adegan baru dalam *Sandur Bojonegoro* menjadi ending di karya ini.



Fig 6. Berjalan satu arah menuju ke belakang menjadi pertanda *Ending* karya *Aswacitta*
(Foto: Adith, 2022)

Hasil akhir karya tari *Aswacitta* menjadi utuh berkat dukungan musik, properti, busana, tata cahaya, dan teknik pengambilan video yang baik dan sesuai dengan konsep yang diinginkan penata. Berikut merupakan elemen pendukung berupa tata busana dan properti tari karya tari *Aswacitta*.



Fig 7. Tata Rias dan Busana Tokoh *Aswa* dan *Citta*
(Foto: Adith, 2022)



Fig 7. Tata Rias dan Busana Penari *Kange* dan *Yune*
(Foto: Adith, 2022)



Fig 8. Hasil Proses Penciptaan Properti Tari *Sekar Sandur*
(Foto: Nizar, 2023)



Fig 9. Jaranan Sandur Bojonegoro
(Foto: Nizar, 2023)

4. Kesimpulan

Karya tari "Aswacitta" berangkat dari pemaknaan Jaranan Sandur Bojonegoro sebagai simbol nafsu dalam diri manusia. Ide gagasan disampaikan melalui gerak-gerak yang disusun dengan pertimbangan sehingga melahirkan sebuah karya tari yang utuh. Aswacitta berasal dari dua bahasa Jawa Kuna, yakni Aswa yang berarti kuda sebagai simbol Jaranan Sandur dimaknai sebagai nafsu, dan Citta yang berarti berakal atau berfikir. Perjalanan kontrol nafsu dalam diri penari Jaranan Sandur menjadi tema dari karya Aswacitta ini, perjalanan kontrol nafsu yang dimaksud adalah bagaimana penari Jaranan Sandur dimulai dengan ritual, mengalami entrance Jaranan Sandur hingga pada akhirnya sampai dititik kesadaran. Dalam karya ini juga menghadirkan sosok tokoh Aswa sebagai simbol nafsu dalam diri manusia dan Citta sebagai simbol akal dalam diri manusia.

Menggunakan properti berupa Sabuk Kain yang merupakan bentuk pengalih-wahanaan Jaranan Sandur, selain itu juga menggunakan Sekar Sandur sebagai tempat sesajen dan irah-irahan pemain dalam kesenian Sandur Bojonegoro. Gerak yang digunakan bersumber dari dasar pola pengembangan motif gerak dalam Sandur Bojonegoro dan Jawa Timur gagrag Mataraman dan didukung artistik sebagai simbol untuk menyampaikan maksud dan tujuan penata dalam karya tari ini. Karya tari ini merupakan koreografi kelompok dengan 8 orang penari berdurasi 27 Menit, disajikan dalam bentuk pertunjukan langsung di Proscenim Stage. Proses yang telah dilaksanakan selama kurang lebih 3 bulan dengan jumlah 21 kali latihan ini memberikan banyak sekali dampak positif bagi penata dan para pendukung karya. Ikatan kekeluargaan yang terjalin dan semakin erat ditambah sama-sama satu daerah, ilmu yang bertambah, pengakman sosial, pengalaman batin menjadi hal-hal yang indah untuk dikenang.

Terlepas dari berbagai kendala yang didapati, penata merasa cukup puas dengan karya "Aswacitta" yang sudah diwujudkan oleh penata. Mulai dari perancangan hingga eksekusi karya menjadi pertunjukan tari secara live juga terlaksana. Harapan kedepannya dengan lahirnya karya Aswacitta ini menjadi pengingat agar untuk tetap mengontrol dan menyeimbangkan nafsu dan akal dalam diri manusia, jangan kita dikuasai nafsu dan jangan kita jumawa dikuasai oleh akal, selalu ada yang harus diturunkan dan dikalahkan dalam satu sisinya, karena kita manusia, diciptakan dalam bentuk sebaik-baiknya, bukan malaikat, dan bukan juga binatang. Semoga karya Aswacitta ini bukan hanya menjadi tontonan melainkan juga tuntunan bahkan naik menjadi taraf ibadah seni, karena semua keindahan adalah miliknya dan Ia suka dengan keindahan Karya ini tidak akan berjalan tanpa adanya dukungan dari berbagai pihak. Wujud syukur kepada Allah SWT yang memberikan kesehatan dan kemurahan rezeki yang luar biasa untuk penata dan seluruh pendukung karya ini. Saran untuk penata sangat dibutuhkan agar tetap terus menghasilkan karya, menyalakan semangat berkaryanya, dan kepercayaan diri penata dalam menciptakan karya.

Referensi

- Hafil, M. (2022). *Empat Sifat Penyebab Dosa*. Fiqhiislam.Com. <https://www.fiqhiislam.com/agenda/syariah-akidah-akhlak-ibadah/121484-empat-sifat-penyebab-dosa>
- Hawkins, A. M. (1990). *Mencipta Lewat Tari (Creating Through Dance)*. Surakarta. Press Solo.
- Martono, H. (2010). *Mengenal Tata Cahaya Seni Pertunjukan*. Cipta Media.
- Wibono, J. C., Susilowati, T. T., & As'ad, M. A. (2009). Membaca Sandur Bojonegoro dan Sandur Tuban. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan (Journal of Performing Arts)*, 10(2), 112–122. <https://doi.org/10.24821/resital.v10i2.481>
- Djagat Pramudjito, 64 tahun. Pelaku Sandur Pakem yang tergabung dalam Kelompok Sandur Bojonegoro "Sekar Sari"
- Winarti, 46 tahun. Koreografer Jaranan Sandur sekaligus pemilik Sayap Jendela Art Laboratory.