

TARI KREASI SAGUNG WAH

I Gusti Ayu Agung Adi Sartika Dewi¹, Ni Made Arshiniwati², Gusti Ayu Ketut Suandewi³

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

E-mail: agungartika733@gmail.com

Abstrak

Tari kreasi *Sagung Wah* terinspirasi oleh kisah heroik Sagung Ayu Wah sebagai seorang perempuan muda yang berjuang melawan pasukan penjajah yang ingin menguasai wilayah kerajaannya yaitu Kerajaan Tabanan. Kisah perjuangan Sagung Wah tertulis juga dalam Babad Arya Tabanan dan Ratu Tabanan. Kisah heroik Sagung Ayu Wah ini kemudian dituangkan ke dalam bentuk tari kreasi. Tari Kreasi baru merupakan jenis tarian yang telah diberi pola garapan yang telah dikembangkan serta disempurnakan kembali sehingga dapat menciptakan pola gerak baru. Pencipta memilih gerak tari yang dikreasikan namun masih berpijak pada pola gerak tradisi agar mendapatkan kebebasan dalam bergerak serta berimajinasi.

Metode yang pencipta gunakan dalam menggarap karya tari ini adalah metode penciptaan Alma M. Hawkins yang terdiri atas tahap penjajagan (*eksplorasi*), tahap percobaan (*improvisasi*), dan tahap pembentukan (*forming*). Ketiga metode tersebut berhasil pencipta terapkan dalam menggarap karya ini bersama para pendukung tari. Tujuan terciptanya tari kreasi ini adalah untuk mengenang kisah serta jasa seorang Sagung Wah dalam mempertahankan wilayah Kerajaan Tabanan sekaligus sebagai wujud apresiasi sebagai kaum wanita daerah Tabanan.

Tari kreasi *Sagung Wah* ditarikan oleh delapan orang penari terdiri atas lima orang penari perempuan dan tiga penari laki-laki. Tata rias pada garapan ini menggunakan tata rias *soft* namun tetap menajamkan bagian mata agar sesuai dengan konsep busana yang digunakan. Busana dari karya ini memadukan warna antara putih yang memiliki makna suci serta warna *gold* dan hitam akan terlihat megah dan berwibawa. Penggarapan tari kreasi *Sagung Wah* dikemas dalam lima struktur yaitu, *flashback*, *papeson*, *pangawak*, *pangecet*, *pasiat*, dan *panyuwud*. Garapan yang berdurasi 12 menit ini diiringi dengan gamelan *Semara Pegulingan*.

Kata Kunci : Sagung Wah, Kerajaan Tabanan, Tari Kreasi, Penciptaan.

Abstract

Sagung Wah's dance was inspired by the heroic story of Sagung Ayu Wah as a young woman who fought against the invading forces who wanted to rule her kingdom, the Kingdom of Tabanan. The story of Sagung Wah's struggle is also written in the Chronicle of Arya Tabanan and Queen of Tabanan. The heroic story of Sagung Ayu Wah was then poured into the form of dance creations. Kreasi baru dance is a type of dance that has been given a directed pattern that has been developed and refined so that it can create a new movement pattern. The creator chooses dance movements that are created but still based on traditional motion patterns in order to gain freedom in moving and imagination.

The method that the creator used in working on this dance work is alma M. Hawkins creation method consisting of exploration, improvisation, and forming stage. The three methods were successfully applied in working on this work with dance supporters. The purpose of the creation of this dance creation is to commemorate the story and services of a Sagung Wah in defending the tabanan kingdom as well as a form of appreciation as a woman of Tabanan region.

Sagung Wah dance created by eight dancers consists of five female dancers and three male dancers. Make-up on this film uses soft makeup but still sharpens the eyes to fit the concept of clothing used. The dress of this work combines the colors between white which has a sacred meaning and the colors gold and black will look magnificent and authoritative. The dance creations of Sagung Wah are packaged in five structures, namely, flashback, papeson, pangawak, pangecet, pasiat, and panyuwud. The 12-minute directed is accompanied by Semara Pegulingan gamelan.

Keywords: Sagung Wah, Tabanan Kingdom, Dance Creations, Creatio.

PENDAHULUAN

Berbicara mengenai pejuang wanita di Indonesia, terdapat beberapa daerah yang memiliki pejuang wanita yang tangguh serta memiliki emansipasi yang tinggi. Salah satu pejuang wanita yang memiliki keberanian serta semangat patriotisme yang tinggi terdapat di Pulau Bali tepatnya di daerah Tabanan. Sosok pejuang tersebut bernama Sagung Wah, seorang perempuan muda keturunan bangsawan kerajaan Tabanan yang memberontak melawan kekuasaan Belanda pada tahun 1906. Sagung Wah dikenal karena sikap beraninya dalam memberontak melawan Belanda.

Dalam *Babad Arya Tabanan* disebutkan bahwa Sagung Ayu Wah diasingkan ke Lombok sedangkan pengikutnya ada yang dibuang ke Jawa dan ada juga yang dibawa ke Sumatera seumur hidup (Darta, Geriya, Geria, 1996: 92). Pengasingan disebabkan oleh pemberontakan yang beliau lakukan bersama dengan para rakyatnya. Berdasarkan penggalan kisah tersebut pencipta tertarik untuk mengetahui kisah perjuangan Sagung Ayu Wah dalam pemberontakan yang beliau lakukan. Namun, dalam *Babad* tersebut tidak menjabarkan secara rinci bagaimana perjuangan Sagung Ayu Wah dalam memberontak melawan penjajahan pasukan Belanda untuk mempertahankan wilayah Kerajaan Tabanan.

Kisah perjuangan Sagung Ayu Wah dalam memberontak melawan pasukan Belanda telah berhasil pencipta dapatkan pada buku dengan judul *Srikandi Bali 1906* yang memuat asal usul serta perjalanan Sagung Ayu Wah dari awal hingga peperangan terjadi. Sagung Ayu Wah merupakan seorang putri Raja Tabanan yang bernama Kyai Anglurah Tabanan XX dan ibunya yang bernama Ni Gusti Alit. Beliau juga merupakan adik kandung dari Raja Tabanan ke XXI yaitu Kyai Ngurah Rai Perang (Santhiarsa, 2017: 22).

Sagung Ayu Wah telah ditempatkan sebagai pemimpin Karismatik, sehingga segala tindakannya melawan Belanda sepenuhnya didukung oleh Rakyat Wangaya. Dukungan itu dilakukan, mulai dari musyawarah dengan tokoh-tokoh Wangaya, yaitu keluarga Ki Pasek Kubayan selaku Perbekel Desa Wangaya. Kemudian melakukan persiapan perlawanan dengan mengadakan latihan perang, serta memohon restu kepada Ida Betara di Batukau melalui kegiatan persembahyangan serta memohon senjata pusaka milik Pura Batukau untuk digunakan berperang. Perjuangan ini kemudian disebut “*Balikan Wangaya*” (Santhiarsa, 2017: 26).

Untuk mengenang jasanya dalam membebaskan Kerajaan Tabanan yang sempat dikuasai oleh pihak Belanda, Pemerintah Tabanan membangun Patung Sagung Wah di persimpangan jalan Kota Tabanan. Awalnya, patung tersebut dibangun dengan konstruksi yang sederhana, divisualkan Sagung Wah ditandu oleh 4 rakyatnya. Adanya visualisasi tersebut karena Sagung Wah tidak ikut serta dalam peperangan. Menurut Ida Cokorda Anglurah Tabanan XXIV sebagai *Penglingsir* Puri Agung Tabanan mengatakan bahwa saat itu Sagung Wah merupakan seorang wanita yang masih sangat muda, beliau hanya meminta pertolongan pada pemimpin Desa Wangaya Gede agar mengerahkan pasukan untuk ikut serta dalam melawan penjajah. Sehingga, Sagung Ayu Wah hanya ditandu oleh 4 rakyatnya dan berada di barisan depan untuk menuntun rakyatnya menuju lokasi peperangan (wawancara 4 November 2020). Kemudian, patung tersebut direkonstruksi pada tahun 2012 dengan visualisasi Sagung Wah yang berdiri di atas burung garuda membawa dua keris pusaka, panah dan tombak sebagai senjata yang dipakai untuk melawan para penjajah.

Untuk menambah informasi terkait dengan kisah perjuangan Sagung Ayu Wah ini, pencipta mendapatkan rekomendasi sumber literasi melalui Dosen Pembimbing yaitu sebuah jurnal penelitian yang dilaksanakan oleh I Gusti Ngurah Seramasara pada tahun 2020 dengan judul *Perlawanan Sagung Wah Dalam Pabalik Wongaya*. Pada jurnal tersebut menjelaskan bahwa Sagung Wah yang memiliki nama lengkap Sagung Ayu Wah ini merupakan anak bungsu dari 10 bersaudara Pada naskah tersebut dijelaskan bahwa perlawanan Sagung Ayu Wah terhadap Belanda dianggap perbuatan melawan hukum dengan tingkat kesalahan yang sangat besar. Sagung Ayu Wah harus dihukum dengan pembuangan seumur hidup di Pulau Lombok.

Berdasarkan cerita tersebut, pencipta ingin menuangkan kisah pemberontakan Sagung Ayu Wah sebagai sumber kreatif yang akan dituangkan ke dalam bentuk tari kreasi. Tari kreasi baru merupakan jenis tarian yang telah diberi pola garapan yang telah dikembangkan serta disempurnakan kembali sehingga dapat menciptakan pola gerak baru (Djelantik, 1999: 70). Berdasarkan pemaparan tersebut, pencipta telah menemukan pijakan dalam merealisasikan gerak-gerak yang muncul dalam karya. Pencipta memilih gerak

tari yang dikreasikan namun masih berpijak pada pola gerak tradisi agar mendapatkan kebebasan dalam bergerak serta berimajinasi. Tari kreasi baru ini menggunakan nuansa yang kharismatik serta berwibawa.

Ide Garapan

Ide garapan adalah sesuatu yang masih abstrak dan berkaitan dengan proses awal dalam penciptaan bagi seorang koreografer (Widyastutieningrum dan Wahyudiarto, 2014: 64). Pencipta mendapatkan ide garapan setelah membaca serta mengimajinasikan kisah Sagung Ayu Wah di dalam buku *Babad Arya Tabanan* serta *Srikandi Bali 1906* yang menjelaskan tentang kejadian pada tahun 1906 yang dikenal dengan kisah “*Balikan Wangaya*”. Pencipta mengimajinasikan bagaimana suasana serta alur yang terdapat pada kisah tersebut agar memudahkan dalam menuangkannya ke dalam gerak. Sebuah imajinasi ternyata memainkan peranan penting dalam proses pengetahuan (Tedjoworo 2001: 49). Berdasarkan imajinasi tersebut, pencipta mengangkat kisah Sagung Ayu Wah yang diasingkan karena memberontak melawan pasukan Belanda. Pencipta menuangkannya ke dalam bentuk karya tari kreasi sebagai wujud apresiasi pencipta sebagai seorang perempuan untuk beliau karena dapat menginspirasi pencipta dalam menggarap karya tari ini.

Jika dikaitkan fenomena pada kehidupan jaman sekarang, stigma “*perempuan itu lemah*” masih ada sehingga pencipta berkeinginan untuk menepis stigma tersebut karena sesungguhnya peranan perempuan sangatlah penting dalam kehidupan ini. Karakter Sagung Wah yang berani serta berwibawa mampu menuntun pasukannya yang merupakan rakyat Desa Wangaya Gede untuk memberontak melawan pasukan penjajah yang saat itu ingin menguasai Kerajaan Tabanan. Keberanian Sagung Ayu Wah diharapkan mampu menginspirasi kaum perempuan Bali terdidik dalam perjuangan kesetaraan gender melalui kisah perjuangan dan peranan Sagung Ayu Wah sebagai pemimpin laskar dalam perang *Balikan Wangaya* sehingga dapat disejajarkan dengan kaum laki-laki.

Pencipta juga melihat patung Sagung Wah yang ditandu oleh rakyatnya sebelum direkonstruksi sehingga pencipta berkeinginan untuk menyisipkan pose tersebut ke dalam karya ini. Karya tari ini dituangkan ke dalam bentuk kreasi kelompok yang ditarikan oleh delapan (8) orang penari yaitu, 5 penari wanita dan 3 penari laki-laki. Musik iringan yang akan penata gunakan dalam karya ini adalah Gamelan Semara Pegulingan. Pencipta memilih Gamelan Semara Pegulingan sebagai musik iringan karena melihat sosok Sagung Ayu Wah yang merupakan seorang Putri Kerajaan. *Image* seorang putri kerajaan yang cantik, anggun dan lembut sangat cocok jika diiringi oleh instrumen Semara Pegulingan. Untuk mendapatkan suasana dan kesan gagah pada bagian berperang, pencipta menggunakan *Kendang Jedugan* agar terdapat aksentuasi tegas serta gagah.

Konsep Garapan

Konsep Garapan merupakan sebuah rancangan umum dalam proses pembuatan sebuah karya. Konsep tersebut kemudian direalisasikan menjadi sebuah karya tari yang terstruktur melalui unsur-unsur atau elemen yang berhubungan dengan keseluruhan gerak yang diciptakan (Suteja, 2018: 19). Adapun bagian-bagian dari rumusan garapan, yaitu : gerak, tata rias dan kostum, tata cahaya, iringan tari, dan estetika.

Gerak

Gerak yang dituangkan dalam karya ini menggambarkan keagungan, kewibawaan serta kelembutan dari seorang Sagung Ayu Wah. Terdapat 2 jenis gerak yang ada dalam tari yaitu gerak murni dan gerak maknawi. Gerak murni adalah gerak yang tidak memiliki makna tertentu sedangkan gerak maknawi merupakan gerak yang mengandung makna di dalamnya (Widyastutieningrum dan Wahyudiarto, 2014: 38). Berdasarkan penjelasan tersebut pencipta akan menggunakan kedua pola gerak yaitu gerak murni serta gerak maknawi agar pesan yang terdapat pada karya ini dapat tersampaikan kepada penikmat seni. Pola gerak tersebut masih berpijak pada pola gerak tradisi yang ada seperti *Agem*, *Tandang Tangkis* dan *Tangkep* yang akan dikreasikan, namun tidak menghilangkan unsur gerak tradisi tersebut.

Tata Rias dan Busana

Penggunaan tata rias dimaksudkan untuk mempertegas perbedaan perwatakan tari terutama antara yang *keras* (kasar) dengan yang *alus* (manis) (Dibia 2013: 68). Dari kedua perwatakan tersebut, pada karya

tari ini pencipta menggunakan tata rias *alus* (manis) dengan perpaduan warna merah, coklat serta *gold* di bagian mata. Tata busana digunakan untuk menunjukkan identitas gender, status sosial, karakter serta genre tarian selain untuk menambah daya tarik sebuah pertunjukan. Tata busana yang digunakan pencipta dalam karya tari ini adalah tata busana sederhana yang menggambarkan sosok Sagung Wah sebagai anggota kerajaan dengan perpaduan warna putih dan *gold*.

Tata Cahaya

Tari Kreasi ini dipentaskan di panggung Natya Mandala Institut Seni Indonesia Denpasar yang berbentuk *proscenium*. Panggung *proscenium* merupakan panggung yang terdiri dari 2 bagian yaitu panggung dan tempat penonton, sehingga penonton dapat menyaksikan pertunjukan dari depan. Pencahayaan untuk kebutuhan penguatan *background* juga harus diperhatikan agar terorganisir dengan baik (Sudibya, 2004: 80). Berdasarkan pernyataan tersebut, pencipta sudah memikirkan untuk penataan cahaya karena sangat berpengaruh terhadap sebuah pementasan karya agar suasana yang diinginkan dapat terealisasi secara maksimal. Dalam karya ini penata ingin menggunakan lampu *followspot*, *side wing*, *general* dan *spotlight* yang di gunakan pada saat menampilkan atau memfokuskan ke satu penari.

Iringan Tari

Musik merupakan pegangan sekaligus pedoman bagi penari (Dibia, 2013: 116). Musik iringan tari merupakan elemen terpenting dalam tari Bali yang memberikan landasan bagi struktur koreografi, serta memperkuat identitas suatu tarian, musik memberikan kehidupan bagi tari secara keseluruhan. Sebagai pegangan serta kunci dari setiap gerak dalam karya tari ini, pencipta menggunakan Gamelan *Semara Pegulingan* yang berlaras pelog sebagai musik pengiringnya. Pencipta memilih *Semara Pegulingan* sebagai musik pengiring karena suara yang dihasilkan oleh gamelan tersebut sesuai dengan yang pencipta inginkan.

Estetika

Untuk pengemasan sebuah karya perlu konsep estetika yang merupakan keindahan dalam ilmu. Estetika murni menyangkut pengalaman estetika dari seseorang dalam hubungannya dengan segala sesuatu yang diserapnya. Estetika yang ingin penata tonjolkan dalam karya ini adalah keindahan gerak yang ditimbulkan dari pola lantai serta desain gerak para penari. Estetika merupakan salah satu cabang yang membahas mengenai sebuah keindahan. Keindahan tersebut meliputi keindahan alam dan keindahan buatan manusia yang pada umumnya disebut dengan kesenian (Djelantik, 1999: 13).

Berdasarkan kutipan tersebut, sebuah keindahan dapat dilihat dari aspek penataan desain koreografi, pola lantai, tata rias dan busana, serta tata cahaya yang sangat mempengaruhi unsur keestetikaan sebuah karya. Hal tersebut perlu diperhatikan agar pesan yang terdapat pada karya tersebut tersampaikan ke penonton melalui wujud, bobot dan penampilan dari karya yang diciptakan.

Penyajian

Penyajian konsep keindahan pada karya tari kreasi yang dikemas dalam pendekatannya yaitu *ngunda bayu* untuk menentukan kualitas keindahan gerak tari serta makna dari gerak tersebut. Makna gerak merupakan simbolis nilai-nilai filosofi kehidupan masyarakat yang dituangkan ke dalam karya (Suteja, 2018: 23). Penyaluran tenaga dalam tubuh penari, dengan mengontrol aliran tenaga yang digunakan mengakibatkan terjadinya pola gerak yang bermakna bagi karya.

Karya tari ini dipentaskan di panggung Natya Mandala Institut Seni Indonesia Denpasar yang merupakan bentuk panggung *proscenium*. Panggung dengan bentuk *proscenium* hanya dapat dilihat dari satu arah saja. Oleh karena itu, gerak serta posisi pada karya ini cenderung menghadap ke arah depan. Seperti halnya sebuah panggung *proscenium* Gedung Natya Mandala memiliki aspek-aspek yang menunjang karya tari ini seperti tata lampu, *sound system*, *wings*, tirai, serta artistik yang lain. Karya tari ini digarap dengan durasi 12 menit untuk memenuhi persyaratan dari Tugas Akhir.

Pada karya ini juga menggunakan *property* sebagai penunjang karya. *Property* yang digunakan adalah sebuah trap yang digunakan pada bagian awal karya serta di akhir karya. Pencipta juga menggunakan keris di bagian akhir sebagai *property* untuk menunjang penyajian karya tari.

Ruang Lingkup

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam persepsi dari sebuah garapan, perlu adanya batasan-batasan yang jelas sehingga karya tersebut dapat dinikmati, dipahami serta tersampaikan secara baik kepada penonton. Maka dari itu, penata membuat batasan penciptaan garapan ini. Batasan tersebut yaitu :

1. Garapan ini terinspirasi oleh patung Sagung Wah yang dituangkan ke dalam bentuk tari kreasi.
2. Pada garapan ini, penata menampilkan kisah peperangan di daerah Tabanan yang melibatkan sosok perempuan muda sebagai pemimpin perang tersebut.
3. Karya ini dibuat dalam bentuk kelompok dengan jumlah lima orang penari putri dan tiga penari laki-laki yang diiringi oleh Gamelan *Semara Pegulingan*.
4. Struktur yang disajikan dalam garapan ini dibagi menjadi 6, yaitu : *flashback*, *papeson*, *pengawak*, *pangecet*, *pasiat* dan *panyuwud*.

Kajian Sumber

Kajian sumber adalah sumber-sumber yang menunjang penata dalam proses penggarapan garapan tari kreasi *Sagung Wah*. Sumber yang dimaksud terdiri dari sumber kepustakaan dan sumber diskografi yang dijabarkan sebagai berikut.

Sumber Pustaka

Sumber Pustaka adalah buku-buku atau tulisan yang dijadikan sebagai pedoman dalam penciptaan suatu karya seni. Sumber yang digunakan dalam penciptaan garapan tari Legong Kreasi *Wiku Murti* antara lain sebagai berikut.

Buku *Babad Arya Tabanan dan Ratu Tabanan* oleh A.A Gde Darta, dkk tahun 1996 diterbitkan oleh PT. Upada Sastra. Buku tersebut merupakan terjemahan dari Lontar Babad Arya Tabanan yang menceritakan tentang kisah heroik para keturunan kerajaan dalam ekspedisinya. Buku tersebut juga menceritakan sepenggal kisah dari Sagung Wah yang memimpin peperangan di Tabanan yang menjadi sumber ide dalam penciptaan karya ini.

Buku *Srikandi Bali 1906* oleh I Gusti Ngurah Santhiarsa dan I Gusti Agung Alit Suryawati tahun 2017 oleh Yayasan Pudak Mekar. Dalam buku tersebut menjelaskan bagaimana perjuangan Sagung Ayu Wah yang memberontak melawan pasukan Belanda. Buku ini menjadi sumber pustaka bagi pencipta untuk menambah informasi serta membantu dalam proses penciptaan karya agar tidak terjadi kesalahpahaman antara pencipta dengan penikmat seni. Dalam buku ini sesuai dengan ide, karakter dan konsep yang diinginkan oleh penggarap untuk dijadikan sebuah garapan tari kreasi baru. Selain itu banyak terdapat pesan moral, etika, filosofi, karakteristik dan dramatis.

Buku *Creating Through Dance* oleh Alma M. Hawkins yang diterjemahkan oleh Y. Sumandiyo Hadi pada tahun 2003 diterbitkan oleh Manthili Yogyakarta. Buku ini memuat metode penciptaan karya tari yaitu, Eksplorasi (*Exploratiion*), Improvisasi (*Improvisation*), Pembentukan (*Forming*) yang dijadikan pijakan oleh pencipta dalam proses penciptaan karya tari.

Buku *Imaji dan Imajinasi Suatu Telaah Filsafat Postmodern* oleh H. Tedjoworo tahun 2001 diterbitkan oleh Kanisius. Buku tersebut menjabarkan tentang proses berimajinasi yang membantu pencipta dalam proses penciptaan karya ini sehingga pencipta dapat memahami bagaimana berimajinasi dalam proses penciptaan sebuah karya tari.

Buku *Estetika Sebuah Pengantar* oleh A.A. M Djelantik tahun 1999 diterbitkan oleh Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia. Buku tersebut menjabarkan tentang unsur- unsur Estetika dalam sebuah karya seni seperti Ide, Wujud, Bobot dan Penampilan. Buku ini membantu pencipta dalam menjabarkan unsur estetika dari sebuah karya tari.

Buku *Pengantar Koreografi* oleh Sri Rochana Widyastutieningrum dan Dwi Wahyudiarto tahun 2014 yang diterbitkan oleh ISI Press Surakarta. Pada buku tersebut memaparkan mengenai gerak dalam koreografi seperti gerak murni maupun maknawi. Buku ini membantu pencipta dalam menemukan sebuah gerak dalam proses penciptaan karya tari.

Sumber Diskografi

Selain menggunakan data-data dari sumber tertulis, penata juga menggunakan data-data dari sumber audio visual sebagai penunjang dan bahan perbandingan. Adapun sumber *diskografi* yang digunakan adalah sebagai berikut.

Video koleksi dari Ni Putu Aristadewi yang menayangkan tari kreasi yang berjudul Sinto Gendeng, pada saat ujian akhir S-1 tahun 2018 di Gedung Kesenian Ksirarnawa Art

Centre. Penata mendapat inspirasi dari karya tersebut karena sang penata tari menampilkan karakter yang dimiliki oleh Sinto Gendeng.

Video koleksi dari Ni Putu Kristinayanti yang menayangkan karya tari kreasi berjudul Nyi Ageng Serang yang dipentaskan pada saat ujian koreografi akhir tahun 2020 di Gedung Natya Mandala ISI Denpasar. Karya tersebut juga menjadi pembanding dan menjadi inspirasi dalam penciptaan karya.

PROSES KREATIVITAS

Proses merupakan hal terpenting di dalam sebuah penciptaan suatu karya seni, karena tanpa adanya suatu proses, tidak ada sebuah karya yang dapat terbentuk. Dalam berproses berkarya diperlukan daya kreativitas tinggi dari seorang pencipta, kesabaran, kemampuan dalam mengatur waktu dan elemen pendukung, serta semangat yang tinggi dalam menghasilkan sesuatu yang baru sesuai keinginannya. Proses penciptaan karya tari *Sagung Wah* mengacu kepada teori Alma M. Hawkins pada bukunya yang berjudul *Creating Through Dance*, kemudian diterjemahkan oleh Y. Sumandiyo Hadi dengan judul *Mencipta Lewat Tari*. Pada buku tersebut tertulis tiga tahap dalam menciptakan sebuah karya tari, yaitu : Penjajagan (*Exploration*), Percobaan (*Improvisation*), dan Pembentukan (*Forming*). Ketiga tahapan tersebut sangat membantu pencipta dalam menciptakan karya ini dengan baik, sehingga dapat diterima oleh masyarakat. Adapun tahapan-tahapan yang pencipta lalui dalam penciptaan tari kreasi *Sagung Wah* dapat dijabarkan sebagai berikut :

Tahap Penjajagan (*Eksplorasi*)

Melakukan tahap eksplorasi merupakan proses pencipta berpikir, berimajinasi, merasakan dan merespon (Hadi, 2003: 24). Berdasarkan kutipan tersebut, pencipta telah melakukan riset serta mencari referensi untuk mematangkan ide garapan ini. Selain untuk mematangkan ide garapan, pada tahap eksplorasi ini pencipta juga menentukan beberapa hal seperti, pemilihan penari, pemilihan composer serta penabuh.

Pada tahapan ini pencipta ingin lebih mengetahui seluk beluk dari kisah di balik patung *Sagung Wah* untuk memantapkan ide garapan. Sesuai dengan Ide Garapan yang telah pencipta paparkan, pencipta awalnya mengangkat karakter dari sosok *Sagung Wah* sebagai perempuan kerajaan yang memberontak melawan pasukan Belanda. Oleh karena itu, pencipta mencari buku referensi yang berkaitan dengan kisah tersebut. Ide tersebut sudah diwujudkan ke sebuah karya tari kreasi sebagai tugas koreografi akhir yang ditampilkan di Gedung Natya Mandala ISI Denpasar.

Untuk lebih memantapkan Ide Garapan yang sudah ada tersebut, pencipta memutuskan untuk menambah alur cerita yang pada garapan agar tidak terjadi kesalah pahaman. Dalam buku yang dibaca oleh pencipta, kisah perjuangan *Sagung Wah* tidak diceritakan secara detail. Pencipta juga telah melakukan sesi wawancara guna menambah informasi terkait dengan kisah perjuangan *Sagung Ayu Wah*. Karena sedikitnya buku yang memuat kisah perjuangan *Sagung Ayu Wah* bersama rakyatnya, pencipta memutuskan untuk melakukan wawancara atau riset ke Puri Agung Tabanan dan pencipta juga mendapatkan rekomendasi sumber literasi yang lebih detail mengenai *Sagung Wah* dari dosen pembimbing. Sumber literasi tersebut ditulis oleh I Gusti Ngurah Seramasara dalam FGD yang beliau adakan di Puri Kangin Tabanan bersama tim risetnya pada tahun 2020. Seluruh informasi yang telah didapatkan oleh pencipta direnungkan kembali serta dikonsultasikan dengan dosen pembimbing. Pada akhirnya, pencipta memutuskan untuk mengangkat kisah pemberontakan *Sagung Wah* yang menyebabkan diasingkannya beliau ke pulau Lombok.

Pemilihan Penari

Setelah mempersiapkan konsep dengan matang, penata memutuskan untuk membuat garapan kelompok, yang ditarikan oleh lima orang penari putri. Mencari pendukung tari tidak semudah yang

dibayangkan, karena penata sangat kesulitan untuk menemukan pendukung yang sesuai dengan kriteria yang ditentukan dari segi kemampuan teknik tari, postur tubuh dan kesediaanya untuk benar-benar meluangkan waktunya untuk mendukung karya tari ini.

Setelah memerlukan waktu yang cukup panjang, akhirnya penata berhasil memilih lima orang penari putri yang bersedia mendukung garapan tari ini. Pendukung tari ini merupakan mahasiswa yang kuliah di Institut Seni Indonesia Denpasar. Pencipta kemudian ingin menambah jumlah penari laki-laki untuk memperkuat suasana serta alur kisah yang dituangkan dalam karya tari ini. Pencipta sempat kesulitan dalam mencari penari laki-laki karena rata-rata para penari yang pencipta kenali sudah mendukung karya teman-teman lainnya yang ditampilkan juga pada Ujian Tugas Akhir. Pencipta memerlukan waktu yang cukup lama untuk menemukan penari laki-laki tambahan untuk karya tari kreasi ini. Walaupun pencipta mengalami kendala dalam mencari penari laki-laki, pencipta akhirnya mendapatkan 3 penari laki-laki tambahan untuk memperkuat suasana serta alur yang ada dalam karya tari ini.

Pemilihan Komposer dan Penabuh

Sesudah berhasil menentukan pendukung, dilanjutkan dengan mencari seorang penata iringan yang membantu untuk mengiringi garapan tari yang berjudul Sagung Wah. Penata memilih seorang penata iringan tari yaitu I Made Tangkas Harta Wiguna yang merupakan salah satu mahasiswa di Universitas Hindu Indonesia. Setelah diskusi dengan penata iringan mengenai konsep garapan, akhirnya penata iringan dan pencipta tari memutuskan untuk menggunakan gamelan *Semara Pegulingan*.

Gamelan *Semara Pegulingan* digunakan sebagai instrumen pengiring karena menurut penata selain dapat mendukung suasana yang diinginkan penata tari, Gamelan *Semara Pegulingan* juga menghasilkan suara yang manis sehingga dapat mewakili karakter dari Sagung Wah sebagai Putri Kerajaan yang cantik serta berwibawa. Karena tema yang digunakan pencipta pada karya ini adalah perjuangan, penata iringan menggunakan kendang *jedugan* sebagai penambah aksentuasi serta memperkuat unsur gagah dan berwibawa pada karya tari ini.

Pemilihan Tempat Latihan

Pada proses penciptaan tari kreasi Sagung Wah, pencipta memutuskan untuk menggunakan studio tari Ni Ketut Reneng ISI Denpasar. Pencipta merasa terfasilitasi dengan ruang yang luas serta terdapat cermin yang dapat membantu pencipta saat menuangkan gerak kepada pendukung tari. Tetapi, ada kalanya pencipta memilih area Wantilan ataupun area gedung Pasca Sarjana ISI Denpasar untuk berlatih karena banyak dari mahasiswa semester 8 lainnya yang menggunakan Studio Tari Ni Ketut Reneng untuk berlatih.

Proses pembuatan musik iringan pencipta serahkan sepenuhnya kepada komposer. Pembuatan musik iringan ini awalnya menggunakan *Midi* untuk menuntaskan mata kuliah koreografi akhir di semester 7. Kemudian pencipta meminta kepada komposer untuk menuangkan musik iringan yang telah digarap tersebut ke instrumen gamelan *Semara Pegulingan* yang telah ditentukan sebelumnya sebagai pengiring karya tari untuk menuntaskan Ujian Tugas Akhir di ISI Denpasar. Penuangan musik iringan tari ke dalam gamelan *Semara Pegulingan* dilaksanakan di Studio Komunitas Seni *Classic*.

Tahap Percobaan (*Improvisation*)

Pada tahapan ini pencipta menuangkan gerak-gerak yang telah berhasil dikumpulkan melalui eksplorasi. Improvisasi bila digunakan dengan baik, akan menghasilkan kreatifitas yang berasal dari imajinasi ataupun spontanitas (Hadi, 2003: 29).

Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa pencipta bebas mengungkapkan ekspresinya melalui gerak dengan imajinasi serta spontanitas para pendukung karya tari hingga menemukan kenyamanan dalam bergerak serta ciri khas pada karya tersebut. Pada tahap improvisasi gerak, penata memilih desain dan motif-motif gerak yang inspirasi muncul ketika penata telah melalui proses perenungan gerak-gerak yang tak terduga terkadang muncul bergitu saja seperti:

1. Pada saat di jalan sedang mengendarai motor seakan adanya bayangan untuk menggerakkan anggota tubuh dan membentuk motif gerak.
2. Adanya bayang-bayang pada saat di kamar mandi, terkadang penata banyak mendapatkan inspirasi gerak motif gerak dan pola lantai serta *level*.

3. Pada soal sehari-hari seperti berada di kamar mandi, terkadang penata banyak mendapatkan inspirasi gerak pada bagian pengawak.
4. Gerakan lainnya terkadang muncul spontan ketika berproses dengan pendukung.
Untuk merealisasikan improvisasi tersebut, pencipta melakukan beberapa kegiatan sebagai berikut :

Nuwasen

Sebelum melakukan sesuatu atau memulai suatu kegiatan besar umat Hindu di Bali tak lepas dengan prosesi *Nuwasen*. Prosesi ini merupakan persembahyangan yang dilakukan sebelum melakukan kegiatan yaitu penciptaan gerak (Dibia, 2013: 131). Pencipta menentukan hari yang baik melalui kalender Bali untuk melakukan persembahyangan bersama dengan para pendukung karya tari. *Nuwasen* bertujuan untuk memohon izin di dalam memulai suatu aktifitas, agar proses latihan serta penciptaan gerak berjalan dengan lancar sampai terbentuknya suatu garapan untuk ujian akhir. Persembahyangan dilakukan di Pura Padma Nareswari kampus ISI Denpasar dan dipimpin oleh seorang pemangku pura tersebut. *Nuwasen* karya tari ini pencipta lakukan di Pura Padmasana Nareswari kampus ISI Denpasar pada tanggal 15 November 2020 pukul 10.00 pagi hingga selesai.

Penuangan

Pada tahapan ini pencipta menuangkan rangkaian gerak yang telah didapat dari proses eksplorasi menjadi kesatuan gerak kepada pendukung tari. Setelah itu, pencipta mulai menggabungkan gerak tari dengan musik iringan agar dapat menyatu serta selaras. Pada proses ini terdapat banyak hal yang dilalui oleh pencipta serta pendukung tari, mulai dari munculnya gerak secara spontan namun ketika gerak tersebut diulang pencipta merasa gerak tersebut tidak sama dengan yang sebelumnya didapat secara spontan. Kemudian terdapat penambahan serta pengurangan gerak ketika pencipta menggabungkan rangkaian gerak dengan musik iringan.

Pembentukan (*Forming*)

Tahap Pembentukan atau *forming* adalah tahapan terakhir dari metode penciptaan Alma M. Hawkins. Pada tahapan ini penata memperbaiki kembali bentuk dari garapan yang telah digarap. Proses perbaikan gerak, penyesuaian dengan musik, sampai dengan penuangan rasa pada masing-masing penari. Gerak yang telah disusun akan disaring dan dipilah agar gerak tersebut benar-benar mendukung garapan tari. Pada tahap ini penata mengkoreksi kembali beberapa hal yang perlu penata tambah dan kurangi. Memperhatikan permainan level, tempo, keseragaman baik dalam gerak, ekspresi dan keserasian pola lantai serta arah hadap penari. Pada tahap ini penata juga memperhatikan segala aspek seperti keserasian setting panggung, lampu, iringan, penentuan suasana, keseragaman penari serta hal-hal lain yang terkait dengan karya.

Setiap proses penciptaan pastinya terdapat hambatan baik itu dari luar maupun dari dalam karya tersebut. Begitu pula pada tahapan improvisasi ini yang memiliki hambatan sebagai berikut :

1. Pencipta sedikit kesulitan dalam memilih pendukung tari laki-laki yang memiliki postur tubuh setara dengan pencipta untuk keseimbangan pola lantai.
2. Pencipta selalu mengusahakan untuk berunding dalam menentukan jadwal pendukung tari saat latihan karena kegiatan yang dimiliki berbeda-beda. Seperti beberapa pendukung tari ikut serta dalam acara Pesta Kesenian Bali yang mewakili kampus serta daerahnya. Kemudian pendukung tari juga harus menyesuaikan dengan jadwal perkuliahan yang berakhir pada waktu yang tidak sama.
3. Suasana hati pencipta serta pendukung tari yang terkadang tidak menentu juga menyebabkan proses latihan menjadi kurang maksimal tetapi pencipta berusaha untuk mencairkan suasana dengan mengajak para pendukung untuk sedikit bergurau agar suasana hati para penari kembali membaik.

Deskripsi Karya

Karya tari kreasi *Sagung Wah* merupakan karya tari yang mengangkat tema perjuangan atau patriotisme. Patriotisme yang dimaksud dalam karya ini adalah rasa pembelaan serta keberanian dari seseorang, tidak selalu dideskripsikan mengenai kepahlawanan.

Karya tari kreasi *Sagung Wah* merupakan sepenggal kisah yang terjadi dibalik eksistensi Patung Sagung Wah yang berada di pusat kota Tabanan pada tahun 1906. Karya tari ini menceritakan bagaimana sosok Sagung Wah sebagai pemimpin pasukan untuk memberontak melawan Belanda yang pada saat itu sudah mengepung Kerajaan Tabanan. Pencipta juga melakukan observasi dengan mewawancarai salah satu *panglinsir* dari Puri Agung Tabanan untuk mendapatkan informasi lebih banyak mengenai kisah dari Sagung Wah yang terjadi pada tahun 1906. Setelah melaksanakan wawancara pada tanggal 4 November 2020, pencipta mendapatkan kejelasan mengenai kisah dari sosok Sagung Wah. Sosok Sagung Wah dijadikan pemimpin pasukan dalam peperangan melawan Belanda untuk menggantikan posisi Raja Tabanan yang gugur pada saat perundingan bersama Belanda di Kerajaan Mengwi. Sagung Wah hanya menggantikan posisi tersebut pada saat berlangsungnya peperangan saja karena beliau ditangkap dan diasingkan ke Lombok akibat pemberontakan yang beliau pimpin bersama rakyatnya.

Karya ini digarap ke dalam sajian kreasi dengan durasi 12 menit dengan penari yang berjumlah 8 orang, terdiri dari 5 penari perempuan dan 3 penari laki-laki. Penari laki-laki diperlukan untuk memperkuat suasana pada bagian tertentu dalam karya tari ini.

Analisis Struktur

Adapun analisis struktur koreografi pada karya tari kreasi *Sagung Wah* yang telah pencipta rancang sebagai berikut :

Bagian *Flashback* menampilkan sosok Sagung Wah sebagai pengganti sementara Raja Tabanan untuk memimpin pasukannya dalam pemberontakan melawan Belanda. Pada awal bagian *Flashback* ini pencipta tampil secara solo dengan menggunakan gerak-gerak gagah di atas trap. Kemudian disusul dengan masuknya dua penari perempuan sebagai dayang dari Sagung Wah serta terdapat transisi masuknya penari laki-laki sebagai prajurit yang akan ikut serta dalam peperangan. Pencipta juga menambahkan permainan ekspresi yang menunjukkan kemarahan untuk memperkuat suasana.

Bagian *Papeson* pencipta menggunakan pola gerak putri untuk menggambarkan bagaimana sosok Sagung Wah sebagaimana beliau menjadi perempuan kerajaan yang anggun dan ceria. Pada bagian ini, pencipta menyisipkan adegan seperti memanah sebagai simbol senjata yang digunakan dalam pemberontakan.

Bagian *Pangawak* menampilkan sosok Sagung Wah yang bersiap menemui para patih beserta rakyatnya untuk melaksanakan *paguleman* (perundingan). Dari perundingan tersebut, patih bersama rakyatnya bergabung dan berlatih untuk pemberontakan yang akan menggunakan pertarungan jarak dekat. Pada bagian ini, pencipta menggunakan motif gerak tegas dengan ekspresi marah serta terdapat transisi untuk menyeimbangkan pola lantai.

Bagian *Pengecet* menampilkan sosok Sagung Wah beserta rakyatnya yang telah siap untuk melawan pasukan Belanda yang sudah berada di Kerajaan Tabanan dengan motif gerak yang tegas serta aksan yang dimiliki oleh musik iringan membuat suasana menuju bagian selanjutnya lebih dinamis.

Bagian *Pasiat* menampilkan adegan Sagung Wah memimpin jalannya pemberontakan di atas trap dengan gerak berwibawa. Kemudian disusul masuknya para penari yang berperan sebagai rakyat Kerajaan Tabanan dan berperang melawan pasukan Belanda. pada bagian ini pemberontakan disimbolkan dengan gerak tangan seperti silat, penggunaan senjata keris. Gerak-gerak yang ditampilkan pada bagian ini juga lebih cepat dan terkesan seperti mengintimidasi lawan dengan tatapan tajam.

Bagian *Panyuwud* dari karya ini akan menampilkan rasa kesedihan yang dialami oleh Sagung Wah karena peperangan yang terjadi telah memakan banyak korban yang berujung diasingkannya beliau ke pulau Lombok. Musik iringan yang digunakan pada bagian ini juga membantu dalam menciptakan suasana sedih.

Analisis Materi

Materi jika dalam seni tari memiliki arti yaitu gerak. Karya tari kreasi *Sagung Wah* memiliki pijakan sumber gerak yaitu gerak tari tradisi yang dikreasikan sehingga menjadi gerak baru tanpa menghilangkan unsur tradisi di dalamnya. Kemudian pencipta juga menggunakan gerak atau pose yang melambangkan senjata serta penggunaannya dalam peperangan pada bagian *pengawak*, *pengecet* dan *panyuwud*.

Gerak

Gerak merupakan penunjang yang memiliki peranan besar dalam sebuah karya seni tari. Gerak yang terjadi dapat menyebabkan perubahan tempat, perubahan posisi dari benda, tubuh penari atau sebagian tubuh. Untuk mewujudkan gerak tersebut, pencipta membutuhkan desain atau motif gerak yang akan menunjang serta dapat menyempurnakan unsur gerak tersebut. Adapun pembagian dari unsur gerak yang dijabarkan sebagai berikut :

Motif Koreografi Kelompok

Pada komposisi tari kelompok terdapat lima elemen dasar gerak , yaitu: *Unison* (serempak), *Balance* (berimbang), *Broken* (terpecah), *Alternate* (selang-seling), dan *Canon* (bergantian) (Soedarsono, 1986: 115). Berikut perwujudan dari motif motif gerak yang pencipta gunakan pada karya tari kreasi *Sagung Wah*, yaitu :

1. Desain *Unison* (Serempak)
Desain serempak merupakan desain yang mengutamakan pola gerak secara seragam dan mengupayakan kekompakan. Desain ini digunakan pada bagian *flashback*, *papeson*, dan *pengawak* karya tari kreasi *Sagung Wah*.
2. Desain *Balance* (Berimbang)
Desain berimbang merupakan desain yang membagi kelompok utama menjadi kelompok-kelompok kecil dan menempatkannya pada pola lantai yang sama pada daerah berimbang walaupun gerakan yang dilakukan tidak sama. Desain ini digunakan pada bagian *papeson* dan *pengawak* dalam karya tari kreasi *Sagung Wah*.
3. Desain *Broken* (Terpecah)
Dalam desain terpecah setiap penari memiliki desain lantainya sendiri dengan menggunakan gerak serta arah hadap yang berbeda-beda. Desain ini digunakan dalam gerak pada bagian *pasiat* karya tari *Sagung Wah*.
4. Desain *Alternate* (Selang-seling)
Desain selang-seling merupakan desain gerak yang berbeda tapi dilakukan dengan hitungan yang sama secara bersamaan untuk memberikan kesan kesatuan dan terpecah. Desain ini digunakan pada bagian *pangecet* dalam karya tari kreasi *Sagung Wah*.
5. Desain *Canon* (Bergantian)
Desain bergantian merupakan pola gerak yang dilakukan secara bergantian. Desain ini digunakan pada bagian *pangawak* dalam karya tari kreasi *Sagung Wah*.

Ragam Gerak

Penciptaan sebuah karya tari tak terlepas dari gerak karena gerak merupakan unsur utama pembentuk karya tari. Pencipta menggunakan bahasa yang mudah diingat dalam ragam gerak karya tari ini dan gerak tersebut terdiri atas : gerak kepala, gerak badan bagian atas, gerak tangan dan kaki yang diuraikan sebagai berikut :

1. Gerak Badan :

- a. *Agem Kanan* : Posisi badan rebah kanan dengan tangan kanan melengkung di atas kepala dan tangan kiri ditekuk sedikit.
- b. *Agem Kiri* : Posisi badan rebah kiri dengan tangan kiri melengkung di atas kepala dan tangan kanan ditekuk sedikit.
- c. *Nyigap Raga* : Gerakan seperti pencak silat dengan posisi kedua tangan berada di samping kiri atau kanan, badan rendah sedikit condong ke depan, dan salah satu kaki kiri atau kaki kanan dijinjit.
- d. *Nabdab Gelungan* : gerakan menyentuh kepala dengan tangan kanan dan tangan kiri berada di pinggang seperti menyentuh *ampok-ampok*.

2. Gerak Mata :

- a. *Seledet kanan* : Gerakan mata melihat ke kanan kemudian kembali lagi ke posisi semula yaitu menatap arah depan.
- b. *Seledet Kiri* : Gerakan mata ini merupakan kebalikan dari *Seledet kanan*.

- c. *Nyerere* : Gerakan mata seperti melirik ke arah depan namun posisi kepala menghadap samping kiri ataupun samping kanan.
 - d. *Nyegut* : gerakan mata melihat ke bawah diikuti dagu yang menimbulkan efek kepala seperti mengangguk dengan kecepatan yang dapat disesuaikan.
 - e. *Kipekan* : gerakan kepala dan mata yang cepat mengarah ke pojok kiri ataupun kanan.
- 3. Ekspresi :**
- a. Tersenyum : menampilkan mimik wajah yang berseri yang dapat diartikan sebagai kebahagiaan.
 - b. Marah : posisi alis dikerutkan, bola mata lebih ditonjolkan serta bibir dikerutkan.
 - c. Sedih : ekspresi wajah sendu seperti akan menangis
- 4. Gerak Kaki :**
- a. *Tapak sirang pada* : posisi telapak kaki bagian tumit dirapatkan kemudian ujung kaki dilebarkan sebesar satu kepalan tangan dan jari kaki dinaikkan.
 - b. *Tanjek* : posisi telapak kaki bagian ujung menyentuh lantai dengan kaki kanan ataupun kaki kiri sebagai penumpu.
 - c. *Piles kanan* : gerakan telapak kaki bagian ujung yang diputar 125 derajat dari arah kanan ke kiri begitu juga sebaliknya untuk *piles kiri*

Ruang

Ruang merupakan sesuatu yang tidak bergerak hingga terjadi sebuah gerakan yang mengintrodukir sebuah waktu sehingga dapat mewujudkan “keruangan” sebagai suatu bentuk, dan ekspresi khusus yang berhubungan dengan dinamika waktu (Hadi, 2017: 14). Ruang yang dimaksud dalam karya ini adalah tempat dimana karya tari kreasi *Sagung Wah* ini ditampilkan. Melalui ruang tersebut, pencipta dapat menentukan pola lantai, arah hadap, level, hingga dinamika dari setiap bagian yang akan ditampilkan.

Waktu

Waktu merupakan elemen dalam tari, sehingga setiap bagian menjadi terstruktur dengan ritmis, dinamis, dan harmonis. Struktur waktu dari sebuah gerakan tari dengan pola-pola pengembangan serta pengulangannya menunjukkan suatu kerangka yang jelas serta sebagai petunjuk bagi pengamat terhadap makna estetis (Hadi, 2017: 25). Waktu dalam karya tari kreasi *Sagung Wah* adalah permainan ritme gerak maupun musik iringan yang digunakan.

Pada karya tari ini terdapat penggunaan ritme gerak atau tempo yang sedang, cepat serta lambat. Penggunaan ritme gerak tersebut juga pencipta sesuaikan dengan musik iringan agar menghasilkan gerak yang estetik. Sehingga dalam penggarapan karya ini menghasilkan gerakan yang tidak monoton.

Analisis Simbol

Bagi pencipta, simbol memiliki peranan penting dalam menciptakan karya tari kreasi *Sagung Wah* untuk memberikan bayangan mengenai ide yang akan disampaikan. Karya tari ini menggunakan simbol warna dan gerak yang sangat membantu dalam terwujudnya karya tari ini. Simbol warna yang digunakan dapat dilihat dari pemilihan warna kostum tari yang menggunakan warna putih dan dikombinasikan dengan warna *gold*. Warna putih dilambangkan sebagai warna kesucian, karena pemberontakan yang dilaksanakan oleh pasukan *Sagung Wah* menggunakan senjata-senjata yang dikeramatkan secara sekala dan niskala milik Pura Luhur Batukau. Oleh karena itu, *Sagung Wah* beserta rakyatnya mengenakan pakaian serba putih dalam aksi pemberontakan tersebut. Kemudian untuk menghasilkan perpaduan warna yang indah, pencipta mengkombinasikannya dengan warna *gold* (emas). Warna tersebut memberikan kesan megah, dinamis serta kejayaan.

Terdapat beberapa adegan serta gerak yang memiliki kedalaman makna di balik penampilan karya tari kreasi *Sagung Wah*. Adapun beberapa makna simbol yang digunakan dalam karya tari ini adalah sebagai berikut :

1. Pada bagian *flashback* lebih menunjukkan gerak seperti nuding yang memiliki makna ketegasan

- dalam memimpin dan *mecuk alis* yang memiliki makna kemarahan yang ada pada diri. Pada bagian ini pencipta juga menyisipkan gerak yang melambungkan senjata yang digunakan untuk berperang.
2. Pada bagian *papeson*, pencipta lebih menampilkan gerak putri halus sebagai lambang dari keturunan kerajaan. pada bagian ini juga disisipkan gerakan yang melambungkan senjata perang.
 3. Pada bagian *pangawak*, terdapat adegan yang menampilkan tokoh utama dalam tari tersebut mengambil posisi lebih tinggi daripada penari yang berperan sebagai rakyat. Adegan tersebut memiliki makna bahwa tokoh utama dari karya tersebut sangat disegani oleh rakyatnya serta menunjukkan simbol kepemimpinan.
 4. Pada bagian *pangecet* terdapat gerak yang memiliki makna kesigapan dalam berstrategi perang dan dapat dilihat melalui pola lantai yang membentuk seperti formasi prajurit yang akan menyerang lawan.
 5. Pada bagian *pasiat*, pencipta menggunakan gerak-gerak cepat karena pada bagian ini terdapat adegan peperangan yang ditunjukkan dari posisi penari yang berpindah-pindah. Perpindahan penari tersebut memiliki makna bahwa peperangan sedang berlangsung dan harus melindungi sang tokoh utama dari penyerangan.
 6. Pada bagian *panyuwud*, bagian ini merupakan akhir dari karya yang ditampilkan. Pencipta menampilkan kesedihan yang mendalam dari diri Sagung Wah karena banyaknya korban yang berjatuh akibat dari peperangan yang terjadi.

Penyajian

Tari kreasi *Sagung Wah* disajikan dalam bentuk tari kelompok yang ditarikan oleh lima penari perempuan dan tiga penari laki-laki. Penyajian karya tari ini berdurasi 12 menit dengan menampilkan kisah dari sosok Sagung Wah bersama rakyatnya memberontak melawan pasukan Belanda yang ingin merebut kekuasaan di Kerajaan Tabanan. Secara struktural, penyajian karya tari *Sagung Wah* dapat dilihat melalui tata busana, tata rias wajah, properti, iringan tari, tempat pertunjukan, tata cahaya, pola lantai, suasana serta rangkaian gerak yang digunakan. Berikut bentuk dari penyajian karya tari *Sagung Wah* melalui visualnya.

Penari

Pemilihan penari dalam karya ini merupakan hal yang terpenting karena penari dapat menunjang karya yang diciptakan. Pencipta menggunakan 5 orang penari perempuan yang tetap seperti karya saat Ujian Koreografi Akhir. kemudian pencipta menambahkan 3 orang penari laki-laki karena pencipta mengubah sedikit alur cerita yang akan disampaikan pada karya tari ini.

Pada karya tari kreasi *Sagung Wah* ini postur tubuh penari juga sangat diperhatikan terutama postur tubuh penari laki-laki. Hal tersebut harus diperhatikan karena pencipta memiliki postur tubuh yang tinggi dan berisi. Maka dari itu, penari laki-laki dari karya ini harus lebih tinggi dan nampak berisi sehingga pada saat tampil, postur tubuh penari secara keseluruhan terlihat seimbang.

Tempat Penyajian

Karya tari kreasi *Sagung Wah* pada awalnya direncanakan untuk ditampilkan di Gedung Natya Mandala ISI Denpasar dengan panggung yang berbentuk *Proscenium*. Panggung dengan bentuk *proscenium* memiliki area yang tertutup dengan satu arah penonton yang berada dibagian depan dan seperti berada dalam kotak yang terbingkai. Untuk menambah kesan serta suasana yang diinginkan untuk sebuah pertunjukan, pencipta memerlukan penataan cahaya sebagai salah satu unsur ekstrinsik dalam seni pertunjukan. Berikut ini merupakan gambaran dari bentuk panggung di Gedung Natya Mandala ISI Denpasar yang dilengkapi dengan pembatas lintas ruang (*floordesign*). Namun dikarenakan situasi pada saat itu sedang menerapkan PKM (Pembatasan Kegiatan Masyarakat) mahasiswa dibebaskan untuk mencari tempat untuk merekam karya tari ciptaannya. Panggung yang pencipta gunakan untuk melakukan rekaman adalah Aula SMK Negeri 3 Sukawati.

Pola Lantai, Tata Cahaya dan Suasana

Pada sebuah karya, pola lantai terlihat sebagai sebuah penataan serta pembagian ruang yang dilakukan oleh para penari ketika bergerak dalam sebuah karya tari. Kemudian diatur sedemikian rupa untuk

menimbulkan ketegasan gerak serta motif desain yang digunakan. Pada karya ini motif-motif gerak dilakukan dengan perpaduan antara gerak simetris serta asimetris. Permainan ritme gerak dalam sebuah karya tari juga diperlukan agar karya tersebut lebih menarik.

Pola lantai yang digunakan pencipta dalam karya tari kreasi *Sagung Wah* ini terbilang cukup banyak karena pencipta ingin mempertegas kelincuhan dari para penari serta agar alur cerita yang terdapat pada karya ini dapat tersampaikan dan dimengerti oleh penikmat seni.

Tata Rias Wajah

Penggunaan tata rias ditujukan untuk mempertegas ekspresi wajah yang ditampilkan oleh para penari. Selain itu, tata rias juga dapat menambah kesan keindahan yang dipadukan busana serta penataan cahaya ketika di atas panggung. Tata rias dalam karya tari *Sagung Wah* menggunakan tata rias panggung yang terkesan lebih elegan namun tetap menampilkan garis-garis wajah dari penari seperti pada bagian mata yang dapat berpengaruh dalam membangun karakter sesuai dengan tema karya. Penata rias dan penataan rambut pada karya tari kreasi *Sagung Wah* dilakukan oleh Ni Komang Ayu Pramesti, S.Sn dan I Nyoman Swandana Putra. Berikut merupakan *make up* yang digunakan untuk Ujian Tugas Karya Akhir :



Gambar 1. Tata Rias Penari Perempuan dan Laki-Laki Tari Kreasi *Sagung Wah*
(Dokumentasi oleh : Kadek Dede Muliawan, 12 Juli 2021)

Berikut merupakan *make up* yang digunakan secara rinci :

- a. LT Pro *Foundation* dan Crayolan : kedua *foundation* tersebut di campur untuk menutupi pori-pori wajah sebagai alas bedak agar *make up* bertahan lama.
- b. LA Girl PRO *Concealer* : untuk membentuk serta mengoreksi tulang pipi, hidung serta bagian rahang .
- c. Ultima II *Loose Powder* : untuk menghaluskan bagian wajah yang sudah diberi *foundation* dan *concealer*.
- d. Inez *Eyeshadow Palette* : untuk menghasilkan mata yang tegas karena menggunakan perpaduan warna merah hitam serta *gold*.
- e. Raneer *Eyelineer* : untuk mempertegas garis pada kelopak mata bagian atas serta bawah.
- f. Viva *Hairbrow Pencil* : untuk menebalkan serta merapihkan bentuk alis penari.
- g. Make Over *Eyebrow Kit* : untuk menebalkan area alis dari bagian pangkal hingga ujung alis.
- h. Inez *Coral Blush On* : untuk mempertegas warna pada bagian tulang pipi.
- i. Highlighter : untuk mempertegas bentuk wajah yang menonjol, mulai dari hidung, tulang pipi serta daggu.
- j. Make Over *Setting Spray* : untuk mengunci *make up* yang telah diaplikasikan ke wajah.

Tata Busana

Tata busana digunakan untuk menunjukkan identitas gender, status social, karakter serta genre tarian

yang ditampilkan (Dibia, 2013: 81). Penataan busana pada karya tari kreasi *Sagung Wah* menggunakan tata busana yang menggambarkan sosok yang ada dalam kehidupan masyarakat yaitu sosok Sagung Wah itu sendiri bersama dengan rakyatnya.

Busana tari kreasi *Sagung Wah* disesuaikan dengan tema yang diambil oleh pencipta yaitu kepahlawanan yang disesuaikan dengan model busana pada jaman kerajaan dahulu namun tetap dimodifikasi dari segi penataannya oleh Pengangge Art Production sesuai kebutuhan pementasan. Busana yang digunakan menggunakan perpaduan warna putih, *gold*, dan hitam. Pencipta memilih warna putih sebagai warna dominan dari penataan busana tari karena berdasarkan kisah yang diangkat oleh pencipta, terjadinya peperangan ini telah didukung oleh kekuatan *niskala* yang berasal dari Puta Luhur Batukaru. Oleh sebab itu pencipta menggunakan warna putih sebagai lambang dari kesucian dari peristiwa tersebut.

Kemudian pencipta mengkombinasikan warna putih tersebut dengan warna *gold* (emas). Warna tersebut mampu memberikan unsur keindahan pada penataan busana. Selain keindahan, warna *gold* (emas) memiliki makna keagungan serta sebagai lambang dari kemegahan, kejayaan serta dinamis. Untuk menambah unsur keindahan pada penataan busana, pencipta menambahkan unsur warna hitam pada beberapa bagian dari kostum yang digunakan dalam karya tari ini. Ketiga warna tersebut digunakan oleh pencipta untuk menghidupkan visualisasi peran yang dibawakan oleh para penari. Penataan busana pada karya ini dibedakan menjadi dua yaitu busana penari laki-laki dan busana penari perempuan. Berikut ini merupakan busana yang digunakan dalam karya tari kreasi *Sagung Wah*.



Gambar 2. Busana Tari Kreasi *Sagung Wah* untuk penari Laki-laki dan Perempuan
(Koleksi Foto : Kadek Dede Muliawan, 12 Juli 2021)

Properti

Properti merupakan benda atau peralatan yang digunakan untuk menunjang sebuah karya dalam satu pertunjukan. Karena identitasnya sebagai alat, maka kegunaannya pun fungsional. Properti tari yang digunakan dalam karya tari kreasi *Sagung Wah* menggunakan properti yang dibuat berdasarkan keberadaannya dalam kisah yang diangkat yaitu sebuah tandu serta keris sebagai perwujudan senjata pusaka yang digunakan untuk melawan pasukan Belanda. Tetapi dalam karya ini pencipta tidak menggunakan tandu karena keterbatasan dalam biaya dan waktu untuk pembuatannya dan digantikan dengan Trap setinggi 3,5 meter. Pencipta tetap memakai keris yang digunakan sebagai senjata pusaka berkekuatan gaib untuk

melawan pasukan Belanda.

Iringan Tari

Musik iringan merupakan salah satu elemen pendukung yang sangat penting dalam sebuah pertunjukan karya tari karena dapat menghidupkan suasana serta mewakili karakter yang dibawakan oleh penari.

Penggarapan musik iringan karya tari kreasi *Sagung Wah* menggunakan musik tradisional dengan instrumen *Semara Pegulingan*. Gamelan *Semara Pegulingan* saih pitu merupakan sebuah ansambel yang sesungguhnya salinan dari gamelan gambuh yang dibuat dengan instrument barungan perunggu (Bandem, 2013: 65). Pencipta menggunakan instrumen tersebut untuk menampilkan kesan manis serta dinamis. Pencipta juga sudah berdiskusi dengan composer untuk menggunakan *kendang jedugan* untuk menambah kesan gagah dan kewibawaan. Musik iringan ini berdurasi 12 menit dengan suasana yang semangat, dinamis dan diakhiri dengan suasana sedih.

Musik iringan tari kreasi *Sagung Wah* digarap oleh I Made Tangkas Harta Wiguna yang merupakan seorang mahasiswa di Universitas Hindu Indonesia dengan pendukung iringan dari Komunitas Seni Classic.

PENUTUP

Kesimpulan

Pada bab ini dapat disimpulkan bahwa sosok perempuan pemberani yang berasal dari keluarga kerajaan bernama Sagung Ayu Wah telah menginspirasi pencipta untuk mewujudkan kisahnya ke dalam sebuah karya tari kreasi. Sagung Ayu Wah memiliki tekad untuk membela dan melawan pasukan Belanda yang telah menindas serta mempermalukan anggota keluarga kerajaan Tabanan bersama para patih dan juga warga Tabanan. Peperangan tersebut terjadi di daerah Wangaya Gede dengan melibatkan senjata pusaka milik Pura luhur Batukaru.

Berdasarkan kisah tersebut, pencipta telah menggarap sebuah karya tari kreasi yang berjudul *Sagung Wah*. Garapan ini ditarikan oleh lima orang penari perempuan dan tiga orang penari laki-laki. Untuk memastikan alur dari kisah tersebut, pencipta juga melakukan observasi berupa wawancara kepada narasumber yang bersangkutan agar tidak terjadi kesalahpahaman. Pada karya ini pencipta juga menggunakan properti berupa trap dengan tinggi 3,5 meter yang diibaratkan sebagai penanda kasta yang dimiliki oleh Sagung Ayu Wah pada saat sebelum perang maupun saat perang tersebut terjadi.

Iringan musik yang digunakan pencipta untuk karya ini adalah *Semara Pegulingan*. Gamelan *Semara Pegulingan* menghasilkan bunyi yang nyaring dan manis sesuai dengan karakter Sagung Wah sebagai perempuan muda. Untuk menghasilkan efek kegagahan dan ketegasan dalam gerak, pencipta telah sepakat dengan komposer untuk menggunakan *kendang jedugan*

Penataan busana serta tata rias juga penting dalam karya tari ini karena dapat menonjolkan karakter serta penokohan yang digunakan pada setiap bagian karya. Untuk penataan busana Ujian Tugas Akhir ini pencipta mempercayakan kepada Pengangge Art yang juga telah membantu pencipta dalam menata busana pada saat Ujian Koreografi Karya Akhir semester 7.

Saran

Saran yang dapat pencipta berikan untuk para pembaca dan juga penikmat seni khususnya seni tari, pencipta harap melalui karya tari yang telah diciptakan ini kreatifitas serta perjuangan di setiap proses penciptaan karya dapat tersampaikan. Pencipta berharap dengan adanya karya ini, para pembaca dapat termotivasi untuk membuat sebuah garapan yang lebih kreatif serta inovatif agar kesenian yang ada khususnya seni tari dapat berkembang sesuai dengan jamannya tanpa menghilangkan unsur tradisi yang sudah melekat sedari dulu.

DAFTAR RUJUKAN

Bandem, I Made. 2013. *Gamelan Bali Di Atas Panggung Sejarah*. Denpasar: Badan Penerbit STIKOM
BALIDarta, A.A Gde., A.A Gde Geriya, A.A Gde Alit Geria. 1996. *Babad Arya Tabanan Dan Ratu Tabanan*. Denpasar: Upada Sastra.

- Dibia, I Wayan. 2013. *Puspasari Seni Tari Bali*. Denpasar: UPT Penerbitan ISI Denpasar. Djelantik, A.A.M. 1999. *Eстетika Sebuah Pengantar*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Hawkins, M. Alma. 2003. *Creating Through Dance (Mencipta Lewat Tari)*. Terj. Y. Sumandyo Hadi. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Santhiarsa, I Gusti Ngurah Nitya dan I Gusti Agung Alit Suryawati. 2017. *Srikandi Bali 1906*. Denpasar : Yayasan Pudak Mekar
- Seramasara, I Gusti Ngurah.dkk. 2020. *PERLAWANAN SAGUNG AYU WAH: Dalam abalik Wongaya*. Denpasar: UPTD Monumen Perjuangan Rakyat Bali Bajra Sandi (Naskah Belum Diterbitkan).
- Sudibya, I Gusti Ngurah. 2004. *Peranan Pencapaian Dalam Pentas Jurnal Agem Vol. 3 hal. 79-92*. Denpasar : UPT Penerbitan ISI Denpasar.
- Soedarsono. 1986. *Elemen-Elemen Dasar Komposisi Tari*. Terjemahan dari *Dances Composition The Basic Elements* karya La Meri. Yogyakarta: Lagaligo untuk Fakultas Kesenian Institut Seni Indonesia.
- Sumandiyo, Y Hadi. 2017. *Koreografi Bentuk-Teknik-Isi*. Yogyakarta: Cipta Media. Suteja, I Ketut. 2018. *Catur Asrama Pendakian Spiritual Masyarakat Bali Dalam Sebuah Karya Tari*. Denpasar: Paramita.
- Widyastutieningrum, Sri Rochana dan Dwi Wahyudiarto. 2014. *Pengantar Koreografi*. Surakarta: ISI Press Surakarta.
- Tedjowono, H. 2001. *Imaji dan Imajinasi*. Yogyakarta: KANISIUS (Anggota IKAPI).

Daftar Discografi

- Yanti, Ni Luh Putu Kristina. Skrip Karya Seni “Nyi Ageng Serang”. Skrip Karya tari untuk memperoleh gelar S1 pada Institut Seni Indonesia Denpasar: 2020.
- Aristadewi, Ni Putu. Skrip Karya Seni “Sinto Gendeng”. Skrip Karya tari untuk memperoleh gelar S1 pada Institut Seni Indonesia Denpasar: 2018.