

## **Dwaya Rupa Penggambaran Dua Karakter Dalam Satu Tokoh**

**Ni Komang Wiwin Sari Putri<sup>1</sup>, Dyah Kustiyanti<sup>2</sup>, Made Ayu Desiari<sup>3</sup>**

**Program Studi Tari, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar**

**Jalan Nusa Indah, Denpasar 80235**

*E-mail:* [wiwin.oming9@gmail.com](mailto:wiwin.oming9@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penciptaan ini merupakan karya seni tari kreasi baru yang bersumber dari Cerita Panji Semirang, mengisahkan tentang penyamaran Galuh Candra Kirana menjadi Panji Semirang untuk mencari sang kekasih yang hilang. Ide karya tari ini dibuat dengan melihat fenomena yang ada di sekitar, bahwasanya saat seseorang ingin menjadi apa yang diinginkan oleh orang lain untuk disenangi atau disegani oleh orang lain, seringkali mereka lupa oleh jati dirinya sendiri. Proses atau tahapan penciptaan yang dilalui meliputi: (1) *Ngarencana*, (2) *Nuasen*, (3) *Makalin*, (4) *Nelesin*, dan (5) *Ngebah*. Karya ini diwujudkan dalam bentuk tari inovatif yang terdiri dari tujuh orang penari putri yang menggambarkan karakter Galuh Candra Kirana dan Panji Semirang. Struktur karya ini dibagi menjadi tiga bagian yaitu awal, isi, dan akhir. Iringan tari yang digunakan pada karya ini adalah Gamelan Selonding dengan penambahan beberapa instrumen seperti kendang, suling, *gentorag*, *cengceng ricik*, dan gong. Karya tari *Dwaya Rupa* menggunakan tata rias tari Bali modifikasi dan konsep tata busana bergaya semi kontemporer. Karya tari ini berdurasi 11 menit. Hasil dari proses penciptaan karya tari *Dwaya Rupa* dipentaskan di Gedung Natya Mandala Institut Seni Indonesia Denpasar.

Kata Kunci : *Dwaya Rupa, Galuh Candra Kirana, Penciptaan, Panji Semirang*

### **ABSTRACT**

This article discusses the creation of a new creative dance work that originates from the Panji Semirang story, the search for Galuh Candra Kirana when she disguised herself as Panji Semirang to look for her lost lover. The idea for this dance work is motivated by the phenomenon that exists around that when someone wants to be what other people want in order to be liked or respected by other people, they often forget their own identity. The purpose of creating a dance work. These are: (1) Inviting people to develop their creativity and improve their abilities in the art of dance, to create an original creative work through the processing and development of movement; (2) Become a source of reference for new works that will be created in the future; (3) To contribute to the progress and brilliance of dance creation in collaboration with the Wayan Geria Foundation. The process or stages of creation that are followed include: (1) *Ngarencana*, (2) *Nuasen*, (3) *Makalin*, (4) *Nelesin*, and (5) *Ngebah*. This work is realized in the form of a new dance creation consisting of seven female dancers depicting the characters Galuh Candra Kirana and Panji Semirang. The structure of this work is divided into three parts, namely beginning, content, and ending. The dance accompaniment used in this work is Gamelan Selonding with the addition of several instruments such as drums, flute, *gentorag*, *cengceng ricik*, and gong. This dance uses modified Balinese dance make-up and a semi-contemporary style fashion concept. The results of the dance creation process were performed at the Natya Mandala Building, Indonesian Institute of the Arts, Denpasar.

Keywords: *Dwaya Rupa, Galuh Candra Kirana, Creation, Panji Semirang*

## PENDAHULUAN



Studi/Proyek Independen merupakan bentuk program belajar yang mengakomodasi kegiatan mahasiswa yang memiliki *passion* untuk mewujudkan karya tari. Dalam Studi/Proyek Independen ini penata bermitra dengan Yayasan Wayan Geria, sebagai pengarah dalam menciptakan tari. Dalam menjalankan program Studi/Proyek Independen dengan judul “Dwaya Rupa”. Penata memiliki keinginan untuk melakukan kegiatan Studi/Proyek Independen sebagai upaya untuk meningkatkan kinerja serta pengetahuan serta wawasan mahasiswa, dalam menciptakan karya tari inovatif yang bersumber dari cerita Panji, dengan tetap memberikan keseimbangan teori dan praktek.

Dalam garapan ini penata mendapatkan inspirasi dari cerita Panji Semirang yang dijadikan sumber kreatif dalam pembuatan tugas akhir. Penata merasa bahwa sisi maskulin pada penata lebih mendominasi dibandingkan sisi feminimnya. Pada saat menarikan tarian tradisi *dengan style bebancihan* dan putra halus, penata merasa lebih nyaman dibandingkan saat menarikan tari tradisi dengan *style* putri halus, tetapi bukan berarti penata tidak menyukai tari tradisi dengan *style* putri halus. Penata selanjutnya mencari cerita apa yang sekiranya bisa diangkat yang sesuai dengan karakter penata. Akhirnya, penata menemukan tokoh Galuh Candra Kirana yang ada dalam cerita Panji Semirang. Penata tertarik dengan cerita Panji Semirang dikarenakan dalam mencari sang kekasih, Galuh Candra Kirana menyamar sebagai seorang laki-laki bernama Panji Semirang untuk bertahan hidup selama pencarian sang kekasih, Raden Inu Kertapati. Hal ini menjadi ketertarikan dari penata bagaimana visual dari dua karakter dalam satu wujud Galuh Candra Kirana. Karya tari ini memperlihatkan dua karakter yang ditarikan oleh tujuh orang penari. Garapan ini bertemakan alih rupa dengan menggabungkan pola gerak-gerak tradisi atau gerak yang memiliki pakem dan gerak modern yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan garapan.

Tari tradisi memang memiliki aturan- aturan yang ketat, tetapi tidak berarti tari tradisi itu tidak memberikan kesempatan bagi berkembangnya daya kreasi penarinya (Sal Murgiyanto,1983:9). Karya ini tidak menceritakan peristiwa atau kisah yang ada di dalam cerita Panji Semirang secara utuh. Karya ini lebih menekankan pada karakter dari tokoh Galuh Candra Kirana yang melakukan penyamaran menjadi Panji Semirang selama pencarian kekasihnya, yaitu Raden Inu Kertapati. Tentu suasana yang akan dibangun sesuai dengan apa yang ada di imajinasi penata yang digabungkan dengan logika dan akal sehat.

## METODE PENCIPTAAN

Tari Dwaya Rupa merupakan suatu garapan tari kreasi yang dikemas dalam bentuk kelompok sedang, yang dibawakan oleh tujuh orang penari putri, dengan pemilihan penari yang disesuaikan dengan kebutuhan koreografi, yang dalam penggarapannya menggunakan metode penciptaan tari.

Secara umum, metode dapat diartikan sebagai suatu cara untuk bergerak atau melakukan sesuatu secara sistematis dan tertata, keteraturan pemikiran dan tindakan, atau juga teknik dan susunan kerja dalam bidang tertentu. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, penciptaan berasal dari kata cipta yang artinya kemampuan pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru, angan-angan yang kreatif, selanjutnya mencipta yaitu memusatkan pikiran untuk mengadakan sesuatu. Jadi dapat disimpulkan pemahaman tentang metode penciptaan adalah langkah-langkah atau cara untuk menciptakan sesuatu yang sebelumnya telah dipikirkan terlebih dahulu untuk diwujudkan. Metode penciptaan kini masuk ke dalam ranah ilmiah karena dalam penciptaan terdapat proses berfikir dan tahapan-tahapan yang prosedural.

Pada karya tari Dwaya Rupa metode penciptaan yang digunakan dalam mewujudkan karya tari, berpijak pada metode *Angripta Sasolahan* (menciptakan tari-tarian). *Angripta Sasolahan* merupakan metode yang dikemukakan oleh I Ketut Suteja. Metode penciptaan tersebut di dalamnya meliputi lima tahapan penting, yaitu *ngarencana* (tahapan persiapan atau perencanaan penciptaan karya), *nuasen* (tahapan ritual atau spiritual untuk mengawali proses penciptaan), *makalin* (tahapan pemilihan material yang dibutuhkan dalam penciptaan), *nelesin* (tahapan pembentukan untuk menyelaraskan dan menyempurnakan hasil karya), dan *ngebah* (pementasan perdana karya tari secara utuh) (Suteja, 2018: 93-122).

## PROSES PERWUJUDAN



Dwaya Rupa adalah garapan yang berfokus pada penggambaran tokoh Galuh Candra Kirana yang menyamar menjadi Panji Semirang, untuk melindungi dirinya ketika ia mencari kekasihnya yang hilang. Tema yang digunakan dalam karya tari Dwaya Rupa ini adalah alih rupa. Bagaimana dalam satu tokoh diwujudkan ke dalam dua karakter dikuatkan dengan adanya pergantian kostum di pertengahan pertunjukan karya. Dalam penggarapannya, karya tari ini melalui berbagai proses kreatif, sehingga terwujudlah garapan ini.

Adapun proses kreatif yang digunakan oleh penata dalam menata karya tari Dwaya Rupa adalah menggunakan metode proses penciptaan tari yang disebut dengan *Angripta Sesolahan* atau mencipta tari-tarian. Metode penciptaan tersebut di dalamnya meliputi lima tahapan penting, yaitu *ngarencana*, *nuasen*, *makalin*, *nelesin*, dan *ngebah* (Suteja, 2018: 93-122).

*Ngarencana* atau yang diartikan sebagai tahapan persiapan merupakan tahapan awal dalam proses penciptaan sebuah karya tari. Penata mengartikan *ngarencana* adalah kegiatan merencanakan segala kebutuhan yang diperlukan dalam pementasan nanti. Diawali dengan berpikir, mengkhayal, mencari dan merasakan sumber kreatif yang menstimulasi munculnya ide kreatif penciptaan. Setelah mendapatkan ide, penata kemudian merumuskan konsep tari, konsep gerak, alur dramatik, tata rias, tata busana, dan properti, agar menjadi satu kesatuan yang saling terkait dan memperkuat konsep penciptaan karya tari Dwaya Rupa. Pada tahap ini, penata juga melakukan pemilihan penari, komposer, pengiring tari, *stage manager*, *lighting man*, dan *crew*.

*Nuasen* adalah suatu tahapan ritual yang dilakukan untuk memohon keselamatan kepada Tuhan Yang Maha Esa agar dapat mempermudah proses penciptaan. Makna dari *nuasen* sendiri adalah memberi nilai spiritual kepada pendukung karya dan sekaligus bermanfaat bagi ekspresi karya tari, bahkan nilai itu hadir dalam penampilan karya (Suteja, 2018: 96). Tahapan ini dilaksanakan setelah merancang konsep yang melibatkan seluruh pendukung karya tari Dwaya Rupa. Proses *nuasen* penari pada tanggal 17 September 2023 bertempat di Padmasana Ardhanareswara ISI Denpasar. Setelah melaksanakan tahapan *nuasen*, penata kemudian menyampaikan atau menjelaskan ide dan konsep penciptaan kepada pendukung karya tari Dwaya Rupa.

*Makalin* merupakan suatu proses tindakan atas hasil eksplorasi yang direspon dituangkan ke dalam konsep karya (Suteja, 2018: 97). Pada tahap ini, penata mulai mencoba untuk melakukan percobaan atau penuangan ide kreatif ke dalam gerak tari. Proses makalin ini dilakukan secara bertahap, dalam tahap pertama melakukan improvisasi untuk membentuk motif-motif gerak yang harmonis. Improvisasi merupakan usaha kreatif dan berguna sebagai langkah persiapan penciptaan tari (Suteja, 2018: 99). Kreativitas melalui improvisasi sering diartikan sebagai “terbang yang tak diketahui”. Artinya “bebas”, yaitu dengan membebaskan tubuh secara spontan “bergerak”, seolah-olah tanpa tujuan, sehingga diharapkan melalui pengalaman tahap improvisasi, hadirnya suatu “kesadaran baru” yang bersifat ekspresif yaitu “gerak” (Hadi, 2017: 75). Berdasarkan uraian tersebut, penata mulai melakukan gerak improvisasi untuk mendapatkan beberapa motif gerak.

*Nelesin* adalah proses pembentukan, hasil dari proses improvisasi gerak yang telah dipastikan mendapatkan motif gerak, pengorganisasian ke dalam bentuk yang dapat mendukung atau menyatu konsep, tema, dan struktur sehingga karya mampu memberikan kesimpulan yang jelas (Suteja, 2018: 105). Pada tahap ini, penata menentukan tema yang akan diangkat dalam karya ini yaitu alih rupa. Penata juga melakukan tahap pembentukan dengan memasukkan rangkaian gerak dengan strukturnya yang digunakan. Penata menyusun struktur karya secara bertahap dari bagian 1-4.

*Ngebah* adalah pementasan perdana dari sebuah hasil karya tari, bertujuan untuk mengevaluasi atau mengadakan perubahan-perubahan yang penting dalam karya tari (Suteja, 2018: 121). Pada tahap ini, penata melakukan *ngebah* pada tanggal 26 Desember 2023 yang bertempat di Gedung Natya Mandala ISI Denpasar. Tujuan dilakukannya pementasan perdana ini agar penata mengetahui kekurangan dalam garapan ini yang dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk penyempurnaan karya.

## WUJUD



Dwaya Rupa adalah garapan yang berfokus pada penggambaran tokoh Galuh Candra Kirana yang menyamar menjadi Panji Semirang, untuk melindungi dirinya ketika ia mencari kekasihnya yang hilang, yaitu Raden Inu Kertapati. Kata *dwaya rupa* bersumber dari bahasa Jawa Kuna, terdiri dari dua kata yaitu “*dwaya*” yang berarti dua dan “*rupa*” berarti wujud/karakter (L.Mardiwarsito, 1981: 164 dan 482). Jadi Dwaya Rupa merupakan karya tari inovatif yang menggambarkan tentang dua wujud/karakter yang ada

pada tokoh Galuh Candra Kirana. Tema yang digunakan dalam karya tari Dwaya Rupa ini adalah alih rupa. Bagaimana dalam satu tokoh diwujudkan ke dalam dua karakter dikuatkan dengan adanya pergantian kostum di pertengahan pertunjukan karya. Karya ini ditarikan oleh 7 orang penari putri dengan durasi karya 11 menit menggunakan iringan *MIDI* (*Music Instrument Digital Interface*).

### Analisis Struktur

Menurut Y. Sumandiyo Hadi dalam buku *Koreografi Bentuk-Teknik-Isi* disebutkan bahwa gerak merupakan elemen yang paling penting dan paling utama dalam koreografi. Gerak di dalam koreografi adalah Bahasa yang dibentuk menjadi pola- pola gerak tari seorang penari yang sungguh dinamis (Sumadiyo, 2017: 10). Unsur-unsur gerak pada karya tari ini merupakan gerak pengembangan dari tari tradisi, yang dalam prosesnya masih mengacu pada istilah gerak tari Bali. *Agem, tandang, tangkis* dan *tangkep* menjadi sumber utama pengembangan gerak. Pencarian motif dan pola gerak pengembangan yang baru dan disesuaikan dengan konsep karya. Dalam proses penciptaan tari Dwaya Rupa, penata menggunakan gerak-gerak unik agar mendapatkan dinamika serta originalitas dalam proses penciptaan karya tari ini. Materi-materi gerak yang ditemukan dapat dijelaskan sebagai berikut.

Bagian 1 menggambarkan halusinasi atau khayalan Galuh Candra Kirana Ketika ia sudah menikah dengan Raden Inu Kertapati. Pada bagian ini penata tidak terlalu membentuk banyak pola agar penonton fokus dengan penokohan dari Galuh Candra Kirana dan Raden Inu Kertapati.

Bagian 2 adalah penggambaran kecantikan dan keanggunan Galuh Candra Kirana dan keagungan Panji Semirang. Penata membentuk gerak menyesuaikan karakter dan bermain pola lantai agar tidak terkesan monoton.

Bagian 3 adalah penggambaran kehancuran hati Galuh Candra Kirana karena ia tidak menemukan sang kekasihnya, Raden Inu Kertapati. Karakter yang dibawakan diimbangi dengan pergantian kostum agar kesan dan suasana dapat mendukung, sehingga penyampaian gerak yang dimaksud mudah dipahami penikmatnya.

### Deskripsi Gerak

*Agem, tandang, tangkis* dan *tangkep* menjadi sumber utama pengembangan gerak. Pencarian motif dan pola gerak pengembangan yang baru dan disesuaikan dengan konsep karya. Dalam proses penciptaan tari Dwaya Rupa, penata menggunakan gerak-gerak unik agar mendapatkan dinamika serta originalitas dalam proses penciptaan karya tari ini. Materi-materi gerak yang ditemukan dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. *Agem* Galuh Candra Kirana Dwaya Rupa  
*Agem* Galuh Candra Kirana menggunakan *style* putri halus yang dikembangkan menurut keperluan penata.
2. *Nganasin* Dwaya Rupa  
Gerak *Nganasin* diambil dari gerak *agem* yang dikembangkan dengan menggambarkan tokoh Galuh Candra Kirana yang sedang menghaluskan rambut panjangnya
3. *Agem* Panji Semirang Dwaya Rupa  
*Agem* pada tokoh Panji Semirang menggunakan *style* putra halus dengan pengembangan mengikuti keperluan garapan.
4. *Nyalepin* Dwaya Rupa  
Gerak *nyalepin* di karya ini merupakan penggambaran Panji Semirang dengan gagah rupawan merapikan rambut seolah-olah ia adalah lelaki yang berwibawa.



5. *Ngotes* Dwaya Rupa  
Gerak *Ngotes* adalah gerak hasil dari pengembangan ngotes yang biasa di tari bali kemudian dikembangkan dengan *kotesan* jubah yang digunakan oleh penari.
6. *Ngebah* Dwaya Rupa  
Gerak *Ngebah* dalam tari Dwaya Rupa diambil dari kata *ebah* yang kemudian di bawa ke dalam istilah bali yaitu *mebah*.

Tata rias menjadi faktor penunjang sebuah karya tari yang harus diperhatikan dengan baik oleh penata tari. Pemilihan tata rias harus disesuaikan dengan tema dan karakter tari, agar setiap unsur karya memiliki ketertarikan yang kuat. Pada karya tari Dwaya Rupa tata rias yang digunakan adalah tata rias tari modifikasi yang berfungsi untuk mempertajam fokus mata dan karakter penari. Alasan lain pemilihan tata rias ini agar adanya keselarasan antara pencahayaan panggung terhadap tata rias. Tata busana yang digunakan dalam karya Dwaya Rupa menggunakan warna dengan dominan hijau dan merah muda untuk melambangkan tokoh Panji Semirang dan kisah cinta Galuh Candra Kirana.

## SIMPULAN

Karya yang diciptakan merupakan karya tari dengan judul Dwaya Rupa. Dwaya Rupa adalah garapan yang berfokus pada penggambaran tokoh Galuh Candra Kirana yang menyamar menjadi Panji Semirang untuk melindungi dirinya ketika ia mencari kekasihnya yang hilang, yaitu Raden Inu Kertapati. Kata *dwaya rupa* bersumber dari bahasa Jawa Kuna, terdiri dari dua kata yaitu "*dwaya*" yang berarti dua dan "*rupa*" berarti wujud/karakter. Jadi "Dwaya Rupa" merupakan karya tari inovatif yang menggambarkan tentang dua wujud/karakter yang ada pada tokoh Galuh Candra Kirana. Metode yang digunakan dalam penciptaannya yaitu metode penciptaan *Angripta Sesolahan* (menciptakan tari-tarian) oleh I Kt. Suteja. Di dalam buku ini dijelaskan lima tahapan penciptaan yaitu *ngarencana*, *nuasen*, *makalin*, *nelesin*, dan *ngebah*, yang penata gunakan sebagai tahapan dalam proses penciptaan. Karya tari Dwaya Rupa memiliki 3 bagian struktur yang diiringi dengan MIDI (*Music Instrument Digital Interface*). Tata rias yang digunakan yaitu rias tari bali modifikasi dengan nuansa busana yang diambil dari warna Hijau dan Merah Muda, dan terdapat perubahan kostum ketika berubah menjadi tokoh yang berbeda. Pesan yang ingin disampaikan dalam karya ini adalah penata berharap masyarakat Hindu khususnya, mengetahui sejarah adanya tradisi yang telah dikembangkan pada masa ini. Tak hanya menikmati hasilnya, penata berharap tradisi atau sejarah yang telah terukir sampai saat ini masih bisa dilestarikan setiap generasi.

## DAFTAR RUJUKAN

- Cerita, I Nyoman. 2020. *Teks dan Konteks Di Balik Seni Pertunjukan Bali*, Denpasar-Bali : JAPA.
- Dibia, I Wayan. 2008. *Seni Kekebyaran*, Denpasar : Bali Mangsi Foundation.
- Dibia, I Wayan. 2020. *Ngunda Bayu Teknik Pengolahan Tenaga Dalam Seni Pertunjukan Bali*. Gianyar: Geria Olah Kreativitas Seni (GEOKS)
- Djelantik, A.A.M. 2004. *Estetika Sebuah Pengantar*, Denpasar : STSI Denpasar.
- Emoto, Masaru. 2006. *The True Power of Water*, Badung : MQ Publishing.
- Hadi, Y. Sumandiyo. 2007. *Kajian Tari Teks dan Konteks*. Yogyakarta: Pustaka BookPublisher.
- Hadi, Y. Sumandiyo. 2017. *Koreografi Bentuk-Teknik-Isi*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Hawkins, Alma M. 1990. *Menciptakan Lewat Tari terjemahan oleh Sumandyo Hadi*, Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- Harymawan, RMA. 1993, *Dramaturgi*, Bandung : Rosda Karya.
- Mardiwarsito, L. 1981. *Kamus Jawa Kuna-Indonesia*. Ende-Flores: Nusa Indah.
- Poerbatjaraka, R.M.NG. 1986. *Tjeritera Pandji dalam Perbandingan*, Djakarta : P.T. Gunung Agung.
- Soedarsono. 1986. *Elemen-elemen Dasar Komposisi Tari*, Yogyakarta : Lagaligo.
- Soerjadinigrat, B.P.A. 1934. *Babad lan Mekaring Djoged Djawi*, Jogjakarta: Kolf Buning.
- Suteja, I Kt. 2018. *Catur Asrama Pendakian Spiritual Masyarakat Bali Dalam kekebyaran Sebuah Karya Tari*, Denpasar : Paramita.
- Yudarta, I Gede. 2022. *Sosialisasi Merdeka Belajar-Kampus Merdeka*. Denpasar: ISIDenpasar