

Pakeliran Inovatif “Satya Hredaya” (Kesetiaan Dewi Sawitri Mengubah Takdir)

Kadek Candy Cintya Dewi¹, Ni Komang Sekar Marhaeni²

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

*Email: Sintyadewisendy@gmail.com
sekarkomang65@gmail.com*

Abstrak

Dewi Sawitri adalah seorang perempuan yang memiliki kesetiaan abadi terhadap suaminya, mampu mengalahkan waktu kematian sehingga suaminya dapat hidup kembali. Mengambil cerita Dewi Sawitri yang menonjolkan karakter tokoh seorang perempuan, mengingat penggarap sendiri juga seorang perempuan dapat memudahkan untuk mengekspresikan cerita yang mengisahkan kesetiaan Dewi Sawitri. Cerita ini bersumber dari kitab Mahabharata dikarang oleh Bhagawan Vyasa yang terdiri dari delapan belas parwa disebut Astadasaparwa. Salah satu cerita yang terdapat dalam Wana Parwa adalah kisah Dewi Sawitri yang bertemakan Kesetiaan. Kisah Dewi Sawitri yang memberikan inspirasi kepada penggarap untuk mengangkat cerita ini ke dalam sebuah pertunjukan pakeliran inovatif. Inovatif artinya melakukan sebuah inovasi dengan menambahkan ide-ide baru yang belum pernah ada. Pada hakekatnya gagasan membuat pakeliran inovatif ini bertujuan untuk membuat sebuah kreatifitas baru yang dituangkan dalam pertunjukan wayang kulit Bali melalui sebuah proses kreatif yang berkelanjutan. Pada garapan pakeliran ini penggarap memakai kelir layar lebar dengan berukuran panjang 5 meter dan lebar 4 meter serta pemakaian *scenery* untuk pencahayaan yang dioperasikan melalui laptop. *Scenery* yang penggarap buat sebelumnya belum pernah digunakan dalam garapan pakeliran. Dalam garapan ini, penggarap menggunakan gamelan selonding sebagai pengiring garapan yang dikombinasikan dengan gamelan batel. Menciptakan sebuah karya seni tentu memerlukan proses dan metode penciptaan yang panjang. Dalam pembuatan garapan ini, ada 3 tahapan yang penggarap gunakan yaitu: Penjajagan (*eksplorasi*), Percobaan (*improvisasi*) dan Pembentukan (*forming*) meskipun dalam pembuatan garapan penggarap tidak memakai tahapan secara berurutan. Penggarap mempunyai harapan dengan menonton kisah Dewi Sawitri ini mampu menginspirasi masyarakat umum bagaimana pentingnya kesetiaan dalam sebuah hubungan.

Kata Kunci : Pakeliran Inovatif, Perempuan, Kesetiaan

Abstract

Dewi Sawitri is a woman who has eternal loyalty to her husband, able to defeat the time of death so that her husband can live again. Considering stories that highlight the character of a woman, the puppeteer cum author herself is also a woman can make it easier to express stories that tell the loyalty of Dewi Sawitri. This story is derived from the Mahabharata written by Bhagawan Vyasa which consists of eighteen parwa called Astadasaparwa. One of the stories contained in Wana Parwa is the story of Dewi Sawitri with the theme of Loyalty. The story of Dewi Sawitri inspired the puppeteer cum author to bring this story into an innovative wayang puppetry. Innovative means the innovation of new ideas that was the same before. In essence, the idea of making this innovative pakeliran aims to create a new creativity for Balinese wayang kulit performances through a continuous creative process. In this work, the puppeteer cum author use a wide screen screen measuring 5 meters long and 4 meters wide and scenery for lighting to be operated on a laptop. The scenery made by the previous puppeteer cum author has never been used anywhere, including in the work of pakeliran. In this work, the puppeteer cum author uses the

selending gamelan as accompaniment music and combines it with the batel gamelan. Creating a work of art certainly requires a long process of creating methods, in making this work, the puppeteer cum author goes through 3 stages, namely: exploration (exploration), experiment (improvisation) and formation (forming). The puppeteer cum author hope that the story of Dewi Sawitri will be able to inspire the general public on how important loyalty is in a relationship.

Keywords: *Innovative Wayang Puppetry, Women, Faithfulness*

PENDAHULUAN

Wayang adalah suatu bentuk seni pertunjukan yang multi dimensi meliputi seni suara, seni sastra, seni musik, seni tutur, seni lukis dan lain-lain. Pertunjukan wayang telah diakui oleh UNESCO pada tanggal 7 Nopember 2003, sebagai warisan karya budaya yang agung. Dalam kesenian wayang ada beberapa jenis-jenis wayang, salah satunya adalah wayang kulit. Wayang kulit merupakan suatu bentuk kesenian klasik tradisional adiluhung. Kata adiluhung dapat kita lihat dalam konteks isinya yang mempunyai nilai filsafat yang tinggi, dan karena sifatnya yang rohaniah dan religius (Mulyono, 1989:291). Seperti dikatakan Suartaya, (2005:237) Pementasan wayang kulit tradisi di Bali kini kian sulit dijumpai kehadirannya, hanya dipentaskan apabila ada kaitannya dengan upacara agama.

Pada Zaman modern ini keberadaan kesenian wayang kulit sudah mulai menurun dan banyaknya saingan-saingan kesenian lainnya cenderung lebih menonjolkan lelucon untuk memenuhi selera masyarakat penonton masa kini dibandingkan menonjolkan nilai filsafatnya. Berdasarkan fenomena diatas penggarap berkeinginan untuk ikut melestarikan dan mengembangkan khasanah pertunjukan wayang kulit sehingga muncul gagasan baru untuk menggarap Pakeliran Inovatif. Pada hakekatnya gagasan membuat pakeliran inovatif ini bertujuan untuk membuat sebuah kreatifitas baru terhadap pertunjukan wayang kulit Bali melalui proses kreatif yang berkelanjutan. Proses kreatif sebagai proses mental dimana pengalaman masa lampau dikombinasikan kembali, sering dalam bentuk yang diubah sedemikian rupa sehingga timbul pola-pola baru, bentuk-bentuk baru yang lebih baik untuk mengatasi kebutuhan tetentu (Arnolt dalam Bastomi 1990:108).

Dalam pembuatan karya ini penggarap ingin membuat suatu hal baru dalam pertunjukan wayang kulit yakni memakai kelir dengan ukuran panjang 5 meter dengan lebar 4 meter. Dengan memakai layar yang besar sangat menyulitkan bagi dalang/penggarap memainkan wayang sendiri. Garapan ini memakai *scenery* untuk mendukung suasana setiap adegan. Beranjak dari hal tersebut penggarap akan membuat suatu karya yang berjudul Satya Hredaya. Satya yang berarti setia dan Hredaya yang berarti hati nurani, dilihat dari kesetiaan hati Dewi Sawitri yang memilih Satyawana sebagai suaminya. Penggarap ingin menunjukkan cerita yang menonjolkan karakter tokoh seorang perempuan, mengingat penggarap sendiri juga seorang perempuan dapat memudahkan untuk mengekspresikan cerita yang mengisahkan kesetiaan Dewi Sawitri. Cerita ini ber sumber dari kitab Mahabharata dikarang oleh Bhagawan Byasa yang terdiri dari delapan belas parwa disebut Astadasaparwa. Sumber dari garapan adalah kitab Mahabharata bagian dalam Wana Parwa yang mengisahkan kesetiaan Dewi Sawitri yang bertemakan Kesetiaan.

Pertemuan pertama membuat Dewi Sawitri dan Satyawana saling jatuh hati. Pada suatu hari Prabu Aswapati yakni ayahanda dari Dewi Sawitri berbicara kepada Dewi Sawitri, bahwa sudah sepantasnya dia memiliki seorang suami. Pada saat itu Dewi Sawitri berbicara kepada ayahnya bahwa dia sudah memiliki seorang tambatan hati yang bernama Satyawana. Prabu Aswapati teringat akan perkataan Hyang Naradha yang memberi tahu bahwa

Satyawan ini adalah anak seorang Brahmana yang tinggal di hutan serta memiliki ayah yang buta, dan diperkirakan mempunyai umur pendek. Hyang Narada mengatakan bahwa lagi satu tahun Satyawana ini akan meninggal. Namun dengan keteguhan hati Dewi Sawitri segala rintangan dapat dilewatkan dan dengan segala cara untuk mendapatkan restu dari ayah dan ibunya. Pada Akhirnya Dewi Sawitri mampu meluluhkan hati kedua orang tuanya dan bisa menikah dengan Satyawana. Atas kesetiaan Dewi Sawitri, Hyang Yama memberikan anugrah berupa seratus anak, mengembalikan kerajaan Satyawana dan kesembuhan bagi ayahnya Satyawana.

Pada prinsipnya ada beberapa hal yang mendorong penggarap untuk membuat sebuah garapan Pakeliran Inovatif dengan judul Satya Hredaya, yaitu: Pertama, garapan Pakeliran Inovatif Satya Hredaya belum pernah ada yang menggarap belum ada yang menggarap. Kedua, karena tersedianya literatur, narasumber yang mendukung garapan ini sehingga akan mempermudah bagi penggarap dalam penyesuaian cerita maupun pada teknik penggarapan

KONSEP GARAPAN

Pada dasarnya konsep merupakan abstraksi dari suatu gambaran ide tentang sesuatu. Fungsi dari konsep sangat beragam, akan tetapi pada umumnya konsep memiliki fungsi yaitu, mempermudah seseorang dalam memahami suatu hal. Karena sifat konsep sendiri adalah mudah dimengerti serta dipahami. (cantumkan penulisanya) Garapan Pakeliran Inovatif Satya Hredaya kisah Dewi Sawitri mencari seorang suami yang akhirnya berlabuh pada laki-laki yang bernama Satyawana. Dewi sawitri seorang perempuan yang sangat tekun melakukan tapa brata dan sangat berbakti kepada orang tuanya, oleh karena itu dia mampu mendapatkan restu dari ayahnya. Begitu pula kehebatannya dalam berbicara yang mampu meluluhkan hati Hyang Yama dan dapat menghidupkan Satyawana kembali. Penggarap sangat termotivasi dari tokoh Dewi Sawitri karena dalam cerita Dewi Sawitri termuat makna-makna serta ajaran yang dapat dipetik seperti, keteguhan Dewi sawitri menjalani Tapa Brata sehingga mampu mendapatkan anugrah, dan mampu memberi arti tentang sebuah kesetiaan. Hal ini menjadi alasan kuat penggarap memilih cerita ini untuk dijadikan karya tugas akhir. Dalam garapan ini penggarap memakai kelir layar lebar yang berukuran panjang 5 meter dan lebar 4 meter. Menggunakan *scenery* untuk pencahayaan dan LCD proyektor yang dioperasikan melalui laptop. Hal ini dengan pertimbangan untuk mencari kemungkinan efek bayangan yang ditimbulkan dan untuk mendukung suasana yang penggarap inginkan. Musik pengiring yang digunakan dalam garapan ini adalah gamelan selonding yang dikombinasikan kombinasi dengan gamelan batel dengan harapan gamelan tersebut dapat menciptakan suasana dalam pekliran inovatif. Adapun konsep-konsep garapan Pakeliran Inovatif Satya Hredaya dapat dijelaskan sebagai berikut :

Konsep Wayang, pada garapan ini penggarap menggunakan wayang parwa dan wayang babad serta memakai wayang yang dibuat baru oleh seniman dalang I Wayan Wija yaitu tokoh Sawitri dan Satyawana. Tokoh-tokoh yang penggarap gunakan merupakan tokoh-tokoh yang diambil dari wayang parwa seperti: Prabu Aswapati, Hyang Yama, Condong, dan lainnya. Sebagai tokoh-tokoh prajurit penggarap menggunakan wayang babad.

Konsep Iringan, dalam garapan ini penggarap memakai gamelan selonding satu barung, yang terdiri dari, panem patuduh, nyongnyong ageng, nyongnyong alit, kempul, gong, kecek, dengan penambahan gamelan batel yaitu, satu pasang kendang, tiga buah suling, kajar dan klentong. Alasan penggarap memilih gamelan selonding karena nada gamelan ini

bernuansa agung serta mampu memberikan gambaran suasana yang diinginkan dalam sebuah pertunjukan.

Konsep Pencahayaan, dalam garapan ini akan dipakai proyektor untuk membantu menampilkan *scenery* dan menggambarkan suasana dramatik lakon. Pada bagian ini penggarap memakai satu orang untuk mengoperasikan laptop dan proyektor pada saat perpindahan sesuai dengan situasi yang diinginkan adegan-adegan kemudian dioperasikan melalui laptop dengan pencahayaan proyektor.

Ringkasan Cerita

Dikisahkan seorang raja di kerajaan Madra yang bernama Aswapati yang mempunyai anak bernama Dewi Sawitri. Prabhu Aswapati menginginkan anaknya segera memiliki tambatan hati, tetapi, tiada seorangpun yang melamar Dewi Sawitri. Kemudian Prabu Aswapati membiarkan putrinya untuk memilih seorang suami yang setara dengan dirinya. Prabhu Aswapati memerintahkan seorang penasihat kerajaan yang tertua agar mengantarkan Dewi Sawitri pergi mencari suami. Perjalanan panjang Dewi Sawitri untuk mencari suami akhirnya berhenti pada laki-laki yang bernama Satyawana. Pertemuan mereka membuat Dewi Sawitri jatuh hati padanya. Satyawana adalah anak dari seorang raja yang bernama Dyumatsena di kerajaan Salwa. Raja Dyumatsena pada suatu hari menjadi buta dan kerajaan Salwa diserang oleh musuh bebuyutan raja Dyumatsena yang mengakibatkan raja Dyumatsena pergi meninggalkan negerinya bersama istrinya dan putranya yang masih bayi ke dalam hutan.

Dewi Sawitri memberi tahu ayahnya Prabu Aswapati bahwa dia telah menemukan calon suaminya yang bernama Satyawana. Mendengar hal tersebut Prabu Aswapati menghampiri putrinya dan menanyakan tentang keyakinannya tersebut. Karena sebelumnya Hyang Naradha telah memberi tahu Prabu Aswapati tentang kehidupan Satyawana memiliki ayah yang buta, Satyawana setahun lagi akan menghembuskan nafasnya. Semua itu diberitahukan kepada putrinya, dan dijawab bahwa dia tidak akan memilih untuk yang kedua kalinya. Hanya sekali memilih sesuatu berdasarkan ketepatan hati, seseorang memilih yang dinyatakan dengan perkataannya, kemudian diperbuatnya dalam laksana atau tingkah laku. Mendengar perkataan putrinya, membuat hati Prabu Aswapati dan menyetujui putrinya menikah dengan Satyawana. Setelah pernikahan berlangsung, hiduplah Dewi Sawitri dengan Satyawana di hutan. Pada malam hari disaat Satyawana menghembuskan nafas terakhirnya bertepatan pada saat itu datanglah Hyang Yama yang mencabut nyawa Satyawana. Hyang Yama berdebat dengan Dewi Sawitri ia ingin agar suaminya hidup kembali. Hyang Yama memberikan anugrah kepada Dewi Sawitri yaitu memberi seratus orang putra, mengembalikan kerajaan Salwa, menyembuhkan raja Dyumatsena dari kebutaan. Dengan keteguhan hati Dewi Sawitri dan kesetiaan hatinya Hyang Yama akhirnya menghidupkan kembali Satyawana.

METODE PENCIPTAAN

Dalam mewujudkan sudah barang tentu memerlukan sebuah proses dan metode penciptaan yang panjang. Membentuk sebuah garapan tentunya akan timbul berbagai hal yang sifatnya menghambat dan kadang kala mengalami kebuntuan atau kemacetan dalam pelaksanaannya. Dalam pembuatan karya ini, kesabaran dan ketekunan adalah kunci utama didalam melaksanakan kegiatan-kegiatan tersebut. Penciptaan suatu karya seni tidak terlepas dari sebuah konsep yang merupakan rangkaian proses yang harus dilalui dari awal memilih cerita, tema, judul, bentuk garapan, iringan, maupun properti yang digunakan. Pada tahapan ini akan dipaparkan beberapa tahapan untuk menggarap karya seni ini dari

penemuan ide sampai terwujudnya suatu bentuk karya yang diinginkan. Secara garis besar proses terwujudnya suatu karya seni dapat dibagi menjadi tiga tahapan yaitu: tahapan *explorasi, improvisasi, forming* (Sumandiyo,1964:19). Ketiga tahapan tersebut penggarap gunakan penggarap sebagai pedoman dalam proses pembuatan karya tugas akhir Pakeliran Inovatif ini. adapun tahapan dari metode penciptaan dapat dijelaskan sebagai berikut :

Tahap Penjajagan (*Exploration*)

Pada tahapan penjajagan sebagai tahap awal dalam bekarya yaitu, melalui pengamatan-pengamatan dan perenungan yang mendalam untuk mendapatkan ide-ide atau gagasan, cerita dan tema yang cocok diangkat ke dalam sebuah garapan pakeliran, yang sekaligus mampu mawadahi selera seni penggarap. Berawal dari penggarap sendiri seorang perempuan, kemudian penggarap mengangkat sebuah cerita yang menonjolkan karakter dan keunggulan seorang perempuan sebagai makhluk yang mulia baik hati maupun jiwa dan raganya. Kesetiaan seorang perempuan sering kali diuji dalam hubungan percintaan, dari penjelasan tersebut yang akhirnya muncul ide penggarap ingin mengungkapkan cerita tentang kesetiaan seorang perempuan terhadap tambatan hatinya. Langkah selanjutnya, penggarap mulai mencari sumber informan untuk diwawancarai guna mendapatkan informasi mengenai cerita yang akan di angkat dalam garapan.

Selain itu, penggarap juga membaca buku-buku, artikel yang berkaitan dalam pembentukan garapan ini. Setelah mendapatkan ide dan konsep penggarap mulai melakukan pembentukan dengan memformulasikan struktur pertunjukan, adegan-adegan, perlengkapan, sarana prasarana seperti layar, lampu, dan alat-alat lainnya. Dalam garapan ini penggarap menggunakan kelir layar lebar yang berukuran panjang 5 meter dan lebar 4 meter, 4 orang penggerak wayang dengan pencahayaan *scenery* menggunakan proyektor dengan iringan gamelan selonding satu barung yang dikombinasikan dengan gamelan batel untuk mendukung suasana dalam pertunjukan. Setelah semua terkumpul mulai dari pendukung dan sarana lainnya, kemudian ditentukan hari baik (*padewasan*) sebagai langkah awal dari penggarapan karya ini.

Tahap Percobaan (*Improvisation*)

Tahap berikutnya yaitu melakukan percobaan pada *scenery*, dimana penggarap mencari latar yang cocok dengan adegan dan penggunaan *scenery*. Lagkah selanjutnya menentukan tempat penggerak wayang yang bertujuan untuk memperoleh bayangan wayang yang diinginkan Selanjutnya penggarap mencari efek-efek pencahayaan dari background cerita yang disesuaikan dengan adegan cerita agar terlihat saling bergantian dengan menggunakan mode *fade in* dan *fade out*.

Selanjutnya penggarap mencoba menuangkan gerakan wayang dengan teknik-teknik gerak wayang, *tetikesan* agar bisa menyatu dengan musik iringan. Munculnya gerak-gerak baru terdapat melalui musik iringan yang mampu memberikan rangsangan terhadap gerak-gerak wayang baru. Dalam proses penggarapan ini, membutuhkan waktu yang cukup panjang, karena dalam garapan ini gerakan wayang tidak akan menempel pada kelir. Pemakaian layar lebar dan penggunaan *scenery* untuk pencahayaan wayang. Dalam menggerakkan wayang pemain wayang memakai trolli yang tujuannya untuk mempermudah penggerak wayang untuk berpindah tempat pada saat menggerakkan wayang. Penggarap selalu memantau jalannya latihan pada saat penuangan musik iringan wayang, sehingga musik iringan dapat dirasakan oleh penggarap dan lebih mudah memberikan aksan-aksan gerakan wayang sehingga dapat menyatu dengan musik iringan. Dalam hal ini banyak masukan dan saran dari seniman-seniman dalang senior, dan juga dosen pembimbing dari ISI Denpasar

dapat memberikan memotivasi kepada penggarap serta perbaikan untuk kesempurnaan garapan.

Tahap Pembentukan (*Forming*)

Pada tahapan ini merupakan tahap penggabungan antara musik iringan dengan gerakan wayang yang dilakukan secara berurutan dari babak satu sampai babak terakhir. Pada tahap pembentukan, dilakukan latihan secara keseluruhan dengan menggabungkan babak-babak yang telah di latih sebelumnya, sehingga terbentuk suatu garapan yang diinginkan. Walaupun garapan sudah terbentuk, penggarap sering kali melakukan peninjauan kembali, melalui menonton garapan yang telah direkam sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk memperbaiki bagian-bagian yang tidak sesuai dengan musik iringan atau tidak sesuai dengan keinginan penggarap. Dalam hal ini penggarap selalu menyampaikan serta memaparkan ide dan konsep mengenai garapan pakeliran ini dan cerita yang digarap.

Sesudah garapan ini terbentuk, penggarap mulai mengadakan latihan lebih rutin dengan penabuh dan penggerak wayang agar garapan ini mendapatkan hasil yang maksimal. Pemantapan setiap gerakan wayang selalu dilakukan, memantapkan penyatuan gerak wayang dengan musik pengiring pada setiap adegan, serta mencari kesesuaian antara pemain wayang dengan dalang sehingga garapan dapat terwujud dengan hasil yang maksimal. Selama proses penggarapan berlangsung, halangan dan hambatan begitu banyak terjadi dan dirasakan oleh penggarap. Mulai dari ketepatan waktu datang pada saat latihan beberapa pendukung yang masih kurang, karena selain mendukung mereka juga mempunyai kesibukan masing-masing. Namun, terdapat banyak faktor yang mendukung dapat terwujudnya karya ini, antara lain adanya dukungan dari sahabat dan keluarga yang memotivasi penggarap dalam pembuatan karya ini.

Semangat pendukung yang begitu antusias menerima arahan-arahan tentang teknik gerak wayang yang tidak menempel pada kelir dan dukungan penggarap karawitan dan para penabuh yang kompak serta menampakkan rasa simpati dengan menyelesaikan iringan sesuai waktu yang diinginkan. Perbaikan selalu didapatkan selama proses tersebut berlangsung melalui bimbingan-bimbingan yang terus dilakukan. Proses perbaikan dan bimbingan inilah yang digunakan untuk menyempurnakan dan sangat bermanfaat bagi penggarap pakeliran inovatif ini sehingga keutuhan garapan dapat diwujudkan.

PROSES PERWUJUDAN KARYA

Dalam mewujudkan sebuah garapan karya seni memerlukan proses yang panjang. Penciptaan suatu karya seni tidak terlepas dari sebuah konsep yang merupakan rangkaian proses yang harus dilalui dari awal memilih cerita, tema, judul, bentuk garapan, iringan, maupun properti yang digunakan. Adapun proses terwujudnya garapan Pakeliran Inovatif Satya Hredaya sebagai berikut:

Tabel 1 Proses Perwujudan Karya Seni

Periode Waktu Per-Minggu	Kegiatan/usaha yang dilaksanakan	Hasil Yang didapat
Minggu 1 (Bulan November 2021)	Pengonsepan ide garapan dengan melakukan wawancara, membaca literature dan observasi	Menemukan ide garapan yaitu karya pakeliran menggunakan layar lebar dengan cerita yang didapatkan yaitu kisah Dewi

	berbagai karya seni pedalangan	Sawtiri dan Satyawana dengan tema Kesetiaan.
Minggu ke-2	Merenungkan alur cerita yang baik untuk digarap sebagai sebuah karya seni pakeliran dan mencari beberapa referensi berupa buku bacaan yang terkait dengan karya seni pakeliran yang akan digarap	Ditetapkan alur atau bagian cerita dari kisah perjalanan Dewi Sawitri mencari suami yang berlabuh pada Satyawana. Mendapatkan beberapa pemahaman dan pengertian dalam memperjelas aah dan tujuan dari ide yang akan digarap
Minggu ke-3	Memikirkan iringan yang akan digunakan serta Memantapkan ide dan konsep yang ditetapkan per bagian, kemudian nantinya akan diberikan kepada penggarap iringan	Menetapkan iringan menggunakan gamelan selonding serta I Ketut Adiasa S.Sn menjadi penggarap iringan dan menjelaskan ide yang akan digarap
Minggu ke-4	Mencari pendukung penggerak wayang dan iringan, setelah terkumpul penggarap mengadakan persembahyangan untuk awal memulai latihan	Penggarap telah mendapatkan pendukung penggerak wayang yaitu Mahasiswa Prodi Seni Pedalangan begitupun pendukung iringan Mahasiswa Prodi Seni Karawitan, sanggar Smara Murti dan sanggar Suara Murti.
Minggu 1 Desember 2021	Menuangkan ide-ide konsep cerita garapan kepada pendukung dan komposer	Setelah menuangkan ide konsep cerita kemudian masuk ke proses penuangan iringan
Minggu ke-2	Percobaan komposer menuangkan lagu iringan babak 1 yaitu iringan untuk adegan <i>flashback</i> dan kayonan	Iringan untuk tari kayonan sudah didapatkan dan melanjutkan membuat iringan untuk adegan selanjutnya
Minggu ke-3	Latihan sektoral pendukung wayang dan penabuh	Setelah iringan tari kayonan sudah didapatkan, selanjutnya penggarap mulai menuangkan beberapa motif gerakan gerakan kayonan kepada

		pendukung dan komposer melanjutkan membuat iringan adegan selanjutnya
Minggu ke-4	Mendengarkan iringan yang sudah direkam berulang-ulang, untuk diisi ruang gerak wayang yang sesuai dengan ritme dan angsel dari iringan yang digarap.	Mencoba gerak wayang dengan musik iringan. Didapat beberapa gerakan wayang yang bisa digerakan dengan mudah dilihat menggunakan kelir layar lebar. Mendapatkan beberapa gerakan wayang yang diinginkan.
Minggu ke-1 Tanggal 1 Januari 2022	Latihan gabungan antara pemain wayang dengan penabuh serta mencoba <i>scenery</i> . menggabungkan pola gerakan wayang yang dimainkan oleh pendukung.	Terbentuknya keseluruhan bagian garapan. Diperoleh gerakan wayang yang sesuai dengan aksen iringan
Minggu ke-1 Tanggal 3 Januari 2022	Latihan pendukung ringan untuk memantapkan keseluruhan iringan dan memperbaiki beberapa bagian yang dirasa perlu dirubah	Beberapa perbaikan untuk penyempurnaan wujud garapan menjadi lebih baik
Minggu ke-2 Tanggal 15 Januari	Gladi latihan bersama	Latihan terakhir sebelum dilaksanakan rekaman ujian, berjalan dengan baik sesuai yang diinginkan penggarap
Minggu ke- 3 Tanggal 21 Januari 2022	Pelaksanaan Ujian Tugas Akhir	Melaksanakan ujian dengan menampilkan video garapan

PENUTUP

Simpulan

Dengan melalui beberapa proses penggarapan, terwujudlah garapan Pakeliran Inovatif yang berjudul Satya Hredaya dengan bentuk penyajian pertunjukan wayang kulit menggunakan kelir layar lebar sebagai media untuk memainkan wayang dan *scenery* untuk membantu pencahayaan yang dioprasikan melalui proyektor dan laptop dengan menggunakan gamelan selonding yang dikombinasikan gamelan batel.

Dewi Sawitri dengan ketetapan hati memperjuangkan kesetiannya mampu mengembalikan sukma ke dalam raga Satyawana dari kematian. Bercermin dari tokoh Dewi Sawitri Terdapat makna yang terkandung didalamnya, yaitu perjuangan dan kesetiaan serta ketekunan. Perjuangan Dewi Sawitri melawan Hyang Yama dengan kehebatan Dewi Sawitri dalam berbicara dapat meluluhkan hati Hyang Yama dan akhirnya dapat menghidupkan kembali Satyawana. Kesetiaan Dewi Sawitri terhadap Satyawana, walaupun dia tau bahwa Satyawana tidak memiliki kehidupan yang sama seperti dirinya. Kesetiaan yang berdasarkan hati nurani adalah kesetiaan abadi yang sangat penting dijadikan sebagai norma kehidupan dalam menjaga sebuah hubungan suami istri. Dengan ketekunan Dewi Sawitri melakukan tapa brata, ia diberikan anugrah oleh Hyang Yama yaitu, seratus orang putra, mengembalikan kerajaan Satyawana, menyembuhkan ayah Satyawana dari kebutaan.

Saran

Sebagai seniman, penggarap harapkan kepada pecinta seni pedalangan marilah kita lebih kreatif, sebab berkeaktifitas dalam olah seni pedalangan berarti kita ikut menambah khazanah pertunjukan wayang kulit, khususnya bagi mahasiswa di Prodi Seni Pedalangan, FSP ISI Denpasar. Penggarap menyarankan di dalam menggarap sebuah karya seni, perlu juga kita mempertimbangkan unsur-unsur yang terkandung dalam pewayangan agar kita dapat lebih banyak berkeaktifitas tanpa menyimpang dari unsur-unsur seni pedalangan dan tetap mempertahankan fungsi dan peran dalang dalam pertunjukan wayang kulit.

DAFTAR RUJUKAN

- Bastomi, Suwaji 1995 *Gemar Wayang*. Dahara Prize Semarang.
- Djelantik, DR. A.A.M. September 1999 *Estetika Sebuah Pengantar*. Jln Bukit Dago Selatan 53 A, Bandung, Indonesia
- Mulyono, Sri. Jakarta: Gunung Agung, 1989 *Wayang Asal-Usul Filsafat Dan Masa Depan*.
- Haryanto S. 1995 *Bayang-Bayang Adiluhung*. Dahara Prize Semarang.
- Pasha Lukman, 2011 *Buku Pintar Wayang*. Jl ringroad Selatan km. 9 Tamanan Bangun tapan Bantul Yogyakarta.
- Rajagopalachari, C 19 Oktober 1958 *Kitab Epos Mahabharata*. Madras.
- Sangka, I Gusti Ngurah Ketut. 1998 *Wana Parwa*. Paramita Surabaya.
- Suartaya, I Kadek. Juli 2005 *Panorama Seni Pertunjukan Dalam Cakrawala Media Massa*. Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Wicaksana, SSP., M.Hum. Dr. I Dewa Ketut, dan I Made Sidia, SSP., M.Sn. 2018 “ Buku Bahan Ajar Konsep Dsar Metode Penciptaan”. Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar
- Wirawan, Adi. *Kesetiaan Dewi Sawitri*. Jl menanggal III No. 32 Surabaya. Paramita Surabaya.