

Pakeliran Inovatif “Sungsang Budi”

I Made Anom Wibawa¹, I Ketut Sudiana²

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

Email : anomwibawa1234@gmail.com
iketutsudiana@isi-dps.ac.id

Abstrak

Garapan Pakeliran Inovatif yang berjudul Sungsang Budi mengisahkan tentang perjalanan Anggada ke Alengka Pura, dengan mengusung tema keteguhan hati. Kisah Anggada menginspirasi penggarap untuk mengangkat cerita ini kedalam pakeliran inovatif. Inovatif memiliki arti inovasi atau ide-ide baru yang belum pernah ada. Pada garapan Sungsang Budi ini ada beberapa hal yang memiliki makna inovasi di antaranya; memakai kelir, layar putih dengan panjang 4 meter x 1,5 meter dengan menggunakan pencahayaan lampu dan scenery sebagai pendukungnya. Penggunaan scenery yang disajikan oleh penggarap dalam garapan ini belum pernah digunakan dimanapun termasuk dalam garapan pakeliran. Garapan ini menggunakan iringan gamelan Semara Pagulingan, dalam menciptakan sebuah karya seni tentunya memerlukan proses atau metode penciptaan yang panjang, dalam garapan ini penggarap melewati tiga tahapan yaitu eksplorasi, improvisasi, forming. Penggarap berharap dengan mengangkat kisah perjalanan Anggada ini mampu menginspirasi masyarakat umum menerapkan bagaimana pentingnya nilai moral, cinta, taat, kesetiaan, dan keteguhan hati.

Kata kunci: *Anggada, Pakeliran Inovatif, Seni Pedalangan.*

Innovative Art Performance “Sungsang Budi”

Innovative Pakeliran work entitled "Sungsang Budi" tells about Anggada's journey to Alengka Pura, with the theme of determination. The story of Anggada inspired the cultivators to bring this story into an innovative package. Innovative means innovation or new ideas that have never existed. In the work of Sungsang Budi, there are several things that have the meaning of innovation including; using a color, white screen with a length of 4 meters x 1.5 meters using lighting and scenery as supports. The use of scenery presented by the cultivator in this work has never been used anywhere, including in the work of pakeliran. This work uses the accompaniment of the Semara Pagulingan gamelan, in creating a work of art of course requires a long process or method of creation, in this work the cultivator goes through three stages, namely exploration, improvisation, forming. The cultivators hope that by bringing up the story of Anggada's journey, it can inspire the general public to apply the importance of moral values, love, obedience, loyalty, and determination.

Keywords: *Anggada, Innovative Art Performance, Seni Pedalangan.*

PENDAHULUAN

Wayang kulit merupakan warisan budaya bangsa, telah meniti perjalanan yang sangat panjang. Wayang kulit merupakan suatu bentuk kesenian klasik tradisional yang adiluhung. Kata adiluhung dapat kita lihat dalam konteks isinya yang mempunyai nilai filsafat yang tinggi, dan karena sifatnya yang rohaniyah dan religius (Mulyono, 1978:291). Oleh karena itulah pertunjukan wayang kulit khususnya di Bali tetap ajeg dan lestari serta tetap diminati sebagai tontonan dan tuntunan dari berbagai jenjang usia, baik yang masih kecil sampai yang sudah lanjut usia.

Di zaman yang serba modern ini keberadaan kesenian wayang kulit sangat terdesak oleh perkembangan dan saingan bentuk-bentuk kesenian modern yang menyajikan terobosan baru yang betul-betul menghibur masyarakat seperti film, sinetron, kartun terbaru lewat media televisi maupun telepon genggam yang semakin canggih, hal ini membuat masyarakat menjadi malas untuk menonton pertunjukan tradisi seperti wayang kulit, yang pertunjukannya sering dianggap monoton dan menjenuhkan. Untuk itu diperlukan berbagai macam terobosan baru yang bersifat inovasi dalam dunia pedalangan agar mampu menyeimbangi persaingan yang kian marak disajikan oleh media elektronik saat ini.

Inovasi yang dimaksud adalah suatu inovasi penciptaan karya seni yang di dalamnya terkandung aspek-aspek seperti ideoplastis yang menyangkut seperangkat ide dan kreativitas, psikoplastis yang menyangkut seperangkat teknik dan bentuk, serta gaya perorangan sebagai wujud pemunculan identitas pribadi untuk melahirkan kekhasan dalam karya seninya (Murdana,1995:8). Kesenian di Bali khususnya seni pedalangan, menggunakan sumber cerita yang berdasarkan pada epos *Ramayana* dan *Mahabarata* kedua epos besar ini merupakan sumber lakon yang telah lama ada, yaitu pada waktu masuknya kebudayaan hindu ke Indonesia (Mulyono,1990:45).

Ramayana berasal dari bahasa sansekerta yang berasal dari kata ‘Rama’ dan ‘Ayana’ yang berarti “Perjalanan Rama”, adalah sebuah epos dari India yang digubah oleh Walmiki atau Balmiki. Ramayana dibagi menjadi tujuh bagian yang disebut *sapta kanda* atau *tujuh kanda*, yang bagian-bagiannya adalah *Balakanda*, *Ayodhyakanda*, *Aranyakanda*, *Kiskindhakanda*, *Sundarakanda*, *Yuddhakanda*, dan *Utarakanda* (Sukerta,2006:32-34). *Kanda-kanda* dari Ramayana merupakan sumber lakon yang tidak pernah habis-habisnya dan kaya akan ajaran-ajaran agama yang bernilai tinggi yang sesuai dengan peradaban manusia pada setiap jaman. Salah satu ajaran-ajaran yang dapat diperoleh dari cerita Ramayana akan ditransformasikan ke dalam garapan pakeliran nantinya yakni menitik beratkan pada cara kita bergaul agar tidak mudah terkena hasutan, karena salah dalam pergaulan akan berdampak buruk bagi kehidupan, namun tidak dapat dipungkiri beberapa hal dari pergaulan dapat juga berdampak positif bagi kehidupan tergantung dari cara masing-masing individu bergaul, tentang bagaimana cara seseorang dapat menghargai temanya baik dalam keadaan suka maupun duka. Dalam pergaulan pasti memiliki berbagai macam persepsi maupun permasalahan, apabila seseorang mampu bergaul dengan baik niscaya akan dapat mengatasi berbagai macam masalah, karena setiap kehidupan tidak luput dari permasalahan, baik besar maupun kecil dan mendapat tujuan hidup yaitu *moksartham jagatdhita ya caithi dharmam*.

Berangkat dari hal tersebut di atas penggarap ingin membuat garapan yang berjudul “Sungsang budi” menurut wawancara penggarap Bersama I Ketut Kodi pada tanggal 28 desember 2021 “*Sungsang Budi*” merupakan dua kata yang dapat diartikan ; “*Sungsang*” berarti berbalik dan “*Budi*” berarti hati, pikiran atau kehendak jadi *sungsang budi* ini berarti kehendak atau pikiran yang berbalik, cerita ini diambil dari kisah diutusnyanya Anggada ke Alengka pura untuk menyampaikan pesan dari Sri Rama agar Rahwana bisa mengembalikan Dewi Sita ‘*Sungsang Budi*’ berasal dari bahasa jawa kuna yang berarti kehendak yang terbalik. Sama halnya dengan Anggada pada saat datang ke Alengkapura dihasut oleh Rahwana dengan penuh hasrat demi kehancuran persekutuan Rama dan pasukan kera, dimana Rahwana mengatakan jika ayah Sang Anggada yakni Sang Subali dibunuh oleh Sri Rama, dengan hasutan ini munculah keinginan Anggada untuk membalaskan dendam kematian ayahnya.

KONSEP GARAPAN

Konsep

Garapan pekeliran inovatif Sungsang Budi ini mengisahkan perjalanan Anggada ke Alengka Pura, dalam garapan ini penggarap dapat memasukan pesan-pesan pendidikan, estetika, filsafat dan sebagainya. Wujud dari garapan pekeliran Sungsang Budi ini menitik beratkan pada proses cerita diutusnya Anggada yang bersumber dari kakawin Ramayana II pada bagian *Astadasama susargah*, Teknik penggarap baik dalam penggarapan ruang ataupun penggarapan waktu, termasuk penciptaan suasana. Di dalam garapan ini penggarap menggunakan wayang kulit tradisi, selain itu pertunjukan wayang kulit tradisi pada umumnya menggunakan lampu *Blencong* sebagai sumber pencahayaan, tetapi dalam garapan ini penggarap memakai sumber pencahayaan dengan lampu *halogin* dan *follow spot* dengan menggunakan *scenery* yang telah di sesuaikan dengan adegan wayang. Hal ini dipertimbangkan untuk mencari kemungkinan efek bayangan yang ditimbulkan, dan untuk mendukung suasana yang diinginkan oleh penggarap. Musik yang digunakan untuk mengiringi garapan ini adalah gamelan *Semara Pegulingan* Pemilihan instrumen ini untuk mendukung jalannya pertunjukan garapan pakeliran karena memiliki dua alunan nada yakni berlaraskan *pelog* dan *selendro* sehingga mudah untuk menyesuaikan setiap keadaan suasana yang terjadi dalam setiap adegan. Berikut konsep-konsep Pakeliran Inovatif Sungsang Budi yang telah penggarap uraikan sebagai berikut:

Konsep cerita dan Konsep Wayang.

Cerita yang dipakai dalam Garapan karya seni ini merupakan bagian dari kakawin Ramayana II tepatnya pada bagian *Astadasama susargah Wirama Pretiwitala* halaman 458 nomor 35. Batasan cerita ini menitik beratkan pada cerita Ramayana pada saat diutusnya Anggada ke Alengka Pura untuk menyampaikan pesan dari Sri Rama agar Rahwana bisa mengembalikan Dewi Sita dan menyerah kepada Sri Rama. Pada saat datang ke Alengka pura Anggada dihasut oleh Rahwana dengan penuh hasrat demi kehancuran persekutuan Rama dan pasukan kera, dimana Rahwana mengatakan jika ayah Sang Anggada yakni Sang Subali dibunuh oleh Sri Rama, dengan hasutan ini munculah keinginan Anggada untuk membalaskan dendam kematian ayahnya. Dalam karya ini masih tetap menggunakan wayang kulit tradisi dalam pertunjukannya, garapan pakeliran ini menggunakan 25 buah wayang kulit berbagai karakter dan tokoh utama sesuai dengan *casting* dari garapan.

Pencahayaan dan Konsep Irian

Karya ini menggunakan lampu listrik yang dipadukan dengan penggunaan *scenery* untuk menambah estetika dalam pertunjukan yang disesuaikan dengan plot untuk mendukung setiap pergantian suasana sehingga terlihat lebih menarik. Konsep iringan tidak kalah penting dan sangat dibutuhkan dalam garapan karya pakeliran ini yakni menggunakan instrumen atau gamelan *Semara Pagulingan* dengan tambahan *cengceng kopyak* untuk mendukung suasana dari garapan ini. Pemilihan instrumen ini untuk mendukung jalannya pertunjukan garapan pakeliran karena memiliki dua alunan nada yakni berlaraskan *pelog* dan *selendro* sehingga mudah untuk menyesuaikan setiap keadaan suasana yang terjadi dalam setiap adegan.

Ringkasan Cerita

Dikisahkan Sri Rama berada di *Swala Giri* bersama dengan pasukan *Wenara*-nya, sedang menyusun strategi membebaskan Dewi Sita dari Alengka karena menurut Anoman

sebagai utusan Sri Rama, Dewi Sita sedang menunggu kedatangan Rama untuk membebaskannya dari keangkara murkaan Rahwana. Hal inilah yang membuat Sri Rama ingin menggempur Alengka, namun sebelum perang dimulai Sri Rama *mengutus* Anggada untuk menjajagi kekuatan Alengka, sekaligus memberikan ultimatum terhadap Rahwana. Dengan mandat Sri Rama, Anggada mengajukan pilihan kepada raja Alengka Itu, apakah Rahwana bersedia mengembalikan Dewi Sita secara baik-baik atau tetap masih kukuh untuk mempertahankannya. Jika Rahwana masih kukuh untuk mempertahankannya, berarti akan terjadi peperangan antara pasukan kera Sri Rama dan pasukan raksasa Rahwana.

Prabu Dasamuka bukan menanggapi pilihan itu, melainkan bahwa sesungguhnya Angga adalah keponakannya, Dewi Tara ibunya Anggada adalah adik Dewi Tari istrinya Rahwana. Prabu Dasa Muka juga mengingatkan bahwa ayah Anggada Rsi Subali adalah guru Dasa Muka, dengan demikian Dasa Muka adalah murid ayahnya. Lagipula Rsi Subali tewas karena dibunuh oleh Rama yang bersekutu dengan Sugriwa. Hasutan Dasa Muka ini akhirnya dapat mempengaruhi pendirian Anggada. Terlebih lagi ketika itu Rahwana sengaja menghidangkan minuman yang dapat memabukan Anggada, karena suguhan minuman itu anggada kembali dengan keadaan mabuk dibarengi dengan pasukan raksasa, jin, dedemit, utusan dari Rahwana pemberian anugerah dari Dewi Durga untuk menggempur markas Sri Rama di Swala Giri, dengan perasaan penuh dendam Anggada mengamuk kemudian berkeinginan untuk membunuh Sri Rama dan Sugriwa.

Sugriwa dan Anoman datang untuk meringkus Anggada, Prabu Sugriwa menjelaskan bahwa Sri Rama membunuh Subali karena mengemban tugas dari Para Dewata. Subali di salahkan karena telah mengajarkan ilmu Pancasunya kepada Rahwana, yang selama ini selalu bertindak jahat dan semena-mena. Usaha Sugriwa untuk menyadarkan Anggada berhasil, putra Subali itu akhirnya sadar bahwa ia telah dihasut oleh Rahwana. Alhasil Anggada memohon maaf kepada Sri Rama beserta para pasukan kera, dan bertekad untuk menghabisi Rahwana dan pasukan raksasanya, sehingga Alengka dan Ayodya bisa menyatu

METODE PENCIPTAAN

Dalam pembuatan karya, tentunya metode pelaksanaan membatu proses pembuatan karya ini seperti buku yang wajib untuk dibaca yaitu buku yang berjudul *Through dance* karangan Alma M. Hawkins tahun 1964 yang isinya tentang proses pembuatan karya seni. Adapun tahapan-tahapannya sebagai berikut.

Eksplorasi

Eksplorasi merupakan langkah-langkah untuk menentukan judul/tema/topik dan mempersatukan pola pikir menjadi satu kesatuan ide yang tepat untuk sebuah karya seni. Langkah awal yang dilakukan penggarap pada tahapan ini, yaitu mencari sumber cerita, karena cerita merupakan salah satu bagian penting dalam sebuah garapan, dengan cerita penggarap mampu memahami bentuk garapan, suasana dan waktu yang diperlukan. Penggarap didalam memilih cerita disesuaikan dengan kemampuan yang dimiliki, dan penuh dengan pertimbangan sehingga diangkatlah sebuah cerita Ramayana yang berjudul *Sungsang Budi*, dengan mengangkat kisah yang bersumber pada kakawin Ramayana II tepatnya pada bagian *Astadasamasusargah Wirama Pretiwitala* halaman 458 nomor 35. Pertimbangan penggarap mengangkat cerita ini karena cerita ini sangat cocok dengan situasi di zaman sekarang, dan situasi masyarakat yang berkembang saat ini.

Improvisasi

Tahap Improvisasi merupakan tahap percobaan-percobaan, memilih, membedakan, mempertimbangkan, suatu karya seni, selajutnya proses penuangan konsep-konsep garapan kedalam latihan-latihan dan semua ide-ide akan dikerjakan dalam proses ini. salah satu hal yang dilakukan oleh penggarap yaitu proses penuangan konsep-konsep garapan kepada pendukung garapan. Dalam mendukung garapan ini penggarap memberikan photocopy synopsis dan struktur dramatik cerita kepada pendukung yang bertujuan untuk mempermudah proses latihan agar sesuai dengan konsep garapan yang dibuat. Kepada penggarap karawitan diberikan konsep pembabakan agar mempermudah membuat iringan yang diperlukan dalam garapan ini. Masukan dan saran yang diberikan oleh dosen serta pendukung merupakan harapan dari penggarap guna memperkaya ide serta konsep yang bertujuan untuk memperbaiki segala kekurangan garapan.

Forming

Tahap ini merupakan tahap menentukan bentuk ciptaan dengan menggabungkan kedua tahap yaitu gabungan dari tahap Eksplorasi dengan tahap Improvisasi yang merupakan tahap terakhir yang mana akan terbentuk sebuah garapan pakeliran. Dari ketiga tahapan ini akan mempermudah penggarap untuk mewujudkan suatu pertunjukan. Dalam tahapan ini penggarap melakukan beberapa proses pembentukan yaitu adegan pepeson, iringan, tata cahaya, pemakaian *scenery* dan dialog. Evaluasi dari hasil tersebut sangat diperlukan guna mendapatkan hasil yang optimal sesuai dengan ide dan konsep garapan, sehingga garapan karya seni pedalangan siap disajikan sesuai dengan waktu yang ditentukan.

PROSES PENCIPTAAN DAN KARYA

Di dalam mewujudkan suatu karya seni tentunya memerlukan proses yang Panjang. Penciptaan sebuah karya seni tidak lepas dari konsep yang merupakan rangkaian proses yang harus dilalui dari awal menentukan cerita, tema, judul, iringan bentuk, garapan maupun alat-alat yang akan digunakan didalam pembentukan sebuah karya seni. Adapun proses terwujudnya karya seni Pakeliran Inovatif Sungsang Budi sebagai berikut:

Periode Waktu Per-Minggu	Kegiatan/usaha yang dilaksanakan	Hasil yang Didapat
Minggu 1 (bulan Oktober 2021)	Mencari ide, konsep membaca, wawancara, melihat rekaman wayang	Mendapatkan ide garapan yaitu pekeliran inovasi dengan cerita Ramayana yang ceritanya diutusnya sang Anggada dengan temuan tema Keteguhan Hati Dengan judul Pakeliran Inovatif Sungsang Budi.
Minggu 2	mematangkan ide dan konsep cerita dengan mewawancarai dalang dalang Ramayana	menemukan titik terang berkat bantuan seniman dalang yang memberikan ide-ide garapan inovasi tanpa mengurangi unsurtradisi
Minggu 3	Membuat pakem dan pembabakan	pakem dapat diselesaikan berkat adanya tulisan pakem wayang Ramayana yang ditulis oleh.....

Minggu 4	Mempersiapkan alat-alat yang akan dipakai dan mencari pendukung penabuh, dan pendukung wayang setelah terkumpul penggarap melakukan latihan awal di hari yang telah ditentukan.	Alat-alat yang didapat oleh penggarap antara lain: gambelan samara Pegulingan di sanggar Candra Metu, pendukung, pendukung wayang mahasiswa prodi pedalangan
Periode Waktu Per-Minggu	Kegiatan/usaha yang Dilaksanakan	Hasil yang Didapat
Minggu 1 bulan Oktober-November 2021	Pembuatan <i>scenery</i>	Pembuatan <i>scenery</i> terinspirasi dari melihat gambar-gambar yang ada di google dan mencoba menuangkannya kedalam kertas sehingga mendapatkan hasil yang sesuai dengan keinginan
Minggu 2	Latihan penabuh	Setelah terbuatnya <i>scenery</i> , penggarap kemudian <i>nuasen</i> atau mengawali latihan penabuh dan disini penggarap memberi pembabakan kepada komposer agar iringan lebih dinamis dan dapat dimengerti, penggarap memilih gambelan Semara Pagulingan
Minggu 3	Latihan wayang	Selain latihan penabuh. Penggarap juga melatih diri dengan cara menghapalkan pakem dan melatih <i>tetikesan</i> atau tarian wayang yang dipadukan dengan cepala.
Minggu 4	Percobaan latihan gabungan	Setelah latihan penabuh dan wayang, penggarap melaksanakan latihan gabungan penabuh dengan dalang guna untuk mencari kekompakan diantara penabuh dengan dalang.
Periode Waktu Per-Minggu	Kegiatan/usaha yang Dilaksanakan	Hasil yang Didapat
Minggu 1 bulan Desember 2021-Januari 2022	Masukan atau evaluasi dari pendukung.	Setelah adanya latihan gabungan, pendukung dari garapan ini ada yang memberikan masukan-masukan yang harus dikembangkan dalam garapan ini, contohnya seperti <i>scenery</i> yang harus dikembangkan.
Minggu 2	Mempraktekkan latihan wayang dengan menggunakan <i>scenery</i> .	setelah adanya evaluasi dari pendukung, penggarap kemudian mengembangkan <i>scenery</i> dengan menambahkan gambaran suasana

		seperti hutan, puri, dan kerajaan Alengka.
Minggu 3	Geladi kotor	Pada minggu ke 3 ini penggarap mengadakan geladi kotor akan tetapi ada beberapa hal yang harus di perbaiki seperti spontanitas penabuh dengan dalang agar menjadi satu kesatuan.
Minggu 4	Gladi bersih	pada minggu ke 4 ini penggarap mengadakan geladi bersih, dengan keteguhan hati dan kerja keras penggarap pada akhirnya dapat menyelesaikan garapan sesuai dengan keinginan penggarap.

PENUTUP

Simpulan

Garapan Karya Seni Pakiliran Inovatif Sungsang Budi ini merupakan sebuah garapan karya seni yang mengisahkan tentang perjalanan kera Anggada menjadi utusan perdamaian Sri Rama untuk datang ke Alengka dengan tujuan menemui Rahwana dan meminta agar Dewi Sita dikembalikan kepada Sri Rama. Dalam garapan ini juga disajikan oleh penggarap sebuah karya pewayangan yang memiliki nuansa baru dalam khazanah pewayangan Bali, dengan memformulasikan berbagai media-media baru dalam penggarapan karya ini, sehingga tercipta sebuah karya yang memiliki nilai estetika tinggi. Media yang baru ini diharapkan mampu mendukung terwujudnya Garapan Karya Pewayangan Inovatif Sungsang Budi ini. Adapun beberapa media yang digunakan seperti, lampu sebagai sumber pencahayaan, *scenery* sebagai latar tempat dan peralihan setiap adegan serta suasana, penggunaan kelir/layar yang lebih besar dari kelir tradisi, instrumen pendukung yang digunakan yakni jenis gamelan Bali yang bernama *Semara Pegulingan* untuk mendukung setiap adegan serta menambah pendramatisasian yang terjadi dalam setiap adegan. Berangkat hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa garapan ini mengandung beberapa hal yang bernuansa inovatif, serta ada banyak nilai-nilai moral yang dapat dipelajari dari cerita ini yaitu moral, percintaan, ketaatan, kesetiaan, keteguhan hati

Berdasarkan yang telah dijelaskan seperti diatas dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Garapan ini menggunakan metode penciptaan yang dikemukakan oleh Alma Hawkin pada tahun 1964 yang isinya tentang proses pembuatan karya seni
2. Ada beberapa apparatus yang digunakan dalam garapan karya ini meliputi cerita, kelir, wayang iringan, bahasa, pakem
3. Nilai-nilai yang terkandung dalam garapan Pakeliran Inovatif Sungsang Budi ini adalah nilai moral yang menitik beratkan pada cara kita bergaul, dan didalamnya juga mengandung nilai-nilai yang memiliki unsur percintaan, taat, kesetiaan, keteguhan hati yang dibuktikan pada saat perjalanan Anggada yang di utus oleh Sri Rama untuk datang ke Alengka meminta kepada Rahwana agar mengembalikan Dewi Sita disini Sang Anggada berhasil dihasut oleh Rahwana dengan pengaruh minuman kemudian Anggada melupakan tugasnya dan berbalik menyerang

Ramadewa dari sinilah penggarap melihat betapa pentingnya cara kita dalam memilih teman untuk bergaul dan dari sinilah penggarap memilih judul garapan yaitu *Sungsang Budi* yang berarti keinginan atau kehendak yang berbalik yang bertemakan keteguhan hati, hal ini dibuktikan karena melihat banyaknya kejadian nyata yang terjadi di masyarakat tentang keadaan anak-anak muda yang sangat mudah terkena hasutan atau mendengar perkataan orang tanpa memikirkan dahulu maksud dan apa yang menjadi tujuan tentang perkataan yang disampaikan. Hal inilah yang sering mengakibatkan terjadinya permasalahan. Nilai percintaan dari cerita ini dapat dilihat dari pengorbanan Sri Rama agar bisa kembali bersatu dengan Dewi Sita, selain itu ketaatan Anggada terhadap Sri Rama ditunjukkan dengan sikap Anggada yang tunduk dan patuh dengan semua perintah dari Sri Rama, sedangkan nilai kesetiaan dapat dilihat dari kesetiaan Dewi Sita yang selalu merelakan waktu untuk menunggu kedatangan Sri Rama dengan harapan agar mampu membebaskan Dewi Sita dari kerajaan Alengka.

Saran

Melalui penulisan ini, penggarap menyampaikan saran yang dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak-pihak lainnya, baik dalam pengkajian maupun dalam proses penciptaan karya seni berikutnya.

1. Bagi para penggarap untuk melakukan proses selanjutnya, agar mampu lebih menguatkan diri dari segala rintangan, karena seorang dalang bukan hanya memperhatikan dirinya saja dalam pertunjukan, akan tetapi mampu menguasai dan memajemen segala unsur baik dari segi kepanitiaan, pemain, property atau apparatus yang digunakan. Sehingga terlihat jelas jati diri sang penggarap yang terlihat dari kemampuannya dan tercermin dalam buah karyanya.
2. Bagi kampus Institut Seni Indonesia Denpasar khususnya Fakultas Seni Pertunjukan dan jurusan Pedalangan agar memberikan ruang apresiasi yang jelas tanpa penghalangan dari berbagai pihak, karena keterbatasan mahasiswa dalam memperoleh alat-alat dan tempat yang ingin digunakannya, diharapkan fasilitas kampus mampu memenuhinya dan diberikan hak-hak mahasiswa dalam menggunakan alat-alat seni yang berada di areal kampus, serta peranan para dosen maupun seluruh staf yang bertugas agar mampu membuat Jurusan Seni Pedalangan menjadi lebih baik dan mampu bersaing pada tataran nasional maupun internasional.

DAFTAR RUJUKAN

- Dinas Pendidikan Provinsi Bali. *Kakawin Ramayana I dan II*, 1987. Denpasar dinas Pendidikan Dasar Provinsi Bal.
- Junaidi. 2012. *Membidik Budi Pekerti Remaja Melalui Cerita Pewayangan, Seni Pewayangan Kita Dulu, Kini, dan Esok*, Surakarta: ISI Press Solo.
- Marajaya, I Made. 2015 "*Buku Ajar*" *Estetika Pedalanga*. Denpasar: Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar.
- Mudiwarsisto, L. 1978. *Kamus Indonesia-jawa kuna* Pusat Pembinaan dan Pengembangan bahasa Dapertemen Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta, 1992.
- Mulyono, Sri. *Wayang Asal Usul Filsafat Dan Masa Depan*. Jakarta : Gunung Agung, 1988.

- Murdana, Ketut "Mengenal Seni Lukis dan Pemahamannya". (Mudra, Jurnal Seni Budaya No. 3 Th III Maret 1995. Sekolah Tinggi Seni Indonesia).
- Sumarsono, Paniran. Atot Rassona, 2003. *Pengetahuan Pedalangan 2*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Keudayaan.
- Kosasih, R.A. 1995. *Rama dan Sita*. Ramayana Seri B, Bandung: Penerbit Erlina.
- Rota, I Ketut, 1990. *Retorika Sebagai Ragam Bahasa Panggung dalam Seni Pewayangan Bali*. Laporan Penelitian, Denpasar: Sekolah Tinggi Seni Indonesia Denpasar.
- Sukerta, I Nyoman. "lakon-lakon Carangan *Wayang*" Jurnal Ilmiah Seni Pewayangan, Jurusan Pedalangan Institut Seni Indonesia Denpasar, 2006, p. 32-34
- Wicaksana, I Dewa Ketut dan Yasa, I Ketut, 2005. *Musik Pedalangan*. Yogyakarta: Sulebar M. Sukarman. Director Proyek Pelestarian, Perkembangan dan Perlindungan Wayang Indonesia.
- Winanti, Ni Nyoman. 2015. *Cenk Blonk Dalang Inovatif (Membuka Tabir di Balik Kesuksesan Dalang Cenk Blonk)*. Surabaya: PARAMITA