

Karya Seni Pakeliran Inovatif “Pencok Saang”

Anak Agung Gede Mayun Darmika¹, I Gusti Ngurah Gumana Putra²

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

Email : agungmayun258@gmail.com
gumjuse@gmail.com

Abstrak

Bali memiliki berbagai jenis kesenian pewayangan yang dibedakan dari cerita yang dibawakan dan reportoar yang ditampilkan, antara lain: Wayang Parwa, Wayang Ramayana, Wayang Arja, Wayang Calonarang, Wayang Gambuh, Wayang Tantri, Wayang Babad, dll. Wayang Babad dirasa merupakan wayang yang paling mewakili pencarian jati diri karena cerita yang dibawakan adalah sejarah, legenda, maupun mitos dari leluhur-leluhur orang Bali sehingga sejalan dengan diri penggarap yang merupakan orang Bali. Salah satu cerita Wayang Babad adalah cerita kemenangan Arya Jelantik melawan Ida Dalem Dukut. Mengingat cerita tersebut berlatar tempat di Klungkung (tempat kelahiran penggarap) sehingga muncul keinginan untuk menuangkannya dalam suatu garapan sebuah pertunjukan karya seni Pedalangan dengan berisikan kisah Arya Jelantik yang dipilih sebagai duta Gelgel. Sesampainya di sana, secara mengejutkan Arya Jelantik disambut hangat oleh Dalem Dukut, namun Arya Jelantik tetap ingat dengan tugasnya menghabsi Dalem Dukut sehingga Arya Jelantik langsung menantang Dalem Dukut. Pertempuran terjadi dan Arya Jelantik kewalahan, beruntung istri Arya Jelantik yang bernama Gusti Ayu Kaler memberikan sebuah senjata kecil bernama *Pecok Saang* yang mampu mengalahkan Dalem Dukut. Garapan ini adalah pakeliran inovatif layar tunggal dengan memanfaatkan iptek masa kini melalui penggantian fungsi *blencong* sebagai penerangan dengan memakai proyektor.

Kata Kunci : Pencok Saang, Arya Jelantik, Dalem Dukut

Innovative Work Art Performance ‘Pencok Saang’

In the art of wayang, Bali has various types of wayang arts which are distinguished from the stories that are narrated and the reports that are displayed, including: Puppet Parwa, Puppet Ramayana, Puppet Arja, Puppet Calonarang, Puppet Gambuh, Puppet Tantri, Puppet Babad, etc. Wayang Babad is considered to be the wayang that best represents the search for identity because the stories that are told are history, legends, and myths from Balinese ancestors so that they are in line with the cultivators who are Balinese. One of the stories of the Wayang Babad is the story of Arya Jelantik's victory against Ida Dalem Dukut. Given that the story is set in Klungkung (the place where the cultivators were born), there was a desire to put it into a work of a Pedalangan art show containing the story of Arya Jelantik who was chosen as Gelgel's ambassador. Arriving there, Arya Jelantik was surprisingly warmly welcomed by Dalem Dukut, but Arya Jelantik still remembered his duty to finish off Dalem Dukut so Arya Jelantik immediately challenged Dalem Dukut. The battle took place and Arya Jelantik was overwhelmed, fortunately Arya Jelantik's wife named Gusti Ayu Kaler gave a small weapon called *Pecok Saang* which was able to defeat Dalem Dukut. This work is an innovative use of a single screen by utilizing today's science and technology by replacing the function of the bell as lighting by using a projector.

Keywords: Pencok Saang, Arya Jelantik, Dalem Dukut

PENDAHULUAN

Ada sebuah pernyataan menarik yang penggarap temukan dalam buku yang berjudul *Pendidikan Budi Pekerti dalam Pertunjukan Wayang* oleh Solichin dan Suryanto yaitu “wayang adalah simbol kehidupan manusia” (Solichin & Suryanto, 2011: xxii). Penggarap melihat bahwa kalimat tersebut secara tidak langsung menyatakan bahwa pertunjukan wayang merupakan penampilan simbolisasi kehidupan manusia dengan harapan agar dapat dijadikan cerminan diri sehingga ditemukan tuntunan terhadap jalan hidup yang lebih baik. Apabila pernyataan tersebut diputar balik, maka dapat dikatakan bahwa simbolisasi sebagai cerminan perbuatan tertentu harus dipilih terlebih dahulu sebagai awalan untuk menciptakan sebuah pertunjukan pedalangan, dan penentuan cerminan yang tepat haruslah dimulai dari diri sendiri. Sejalan dengan hal tersebut, Nyoman Sedana dalam makalahnya yang berjudul *Contribution of Kawi Dalang Theory into Cross Cultural Education* menyebutkan bahwa proses pertama dari penciptaan suatu garapan adalah berimajinasi (Sedana, 2018). Imajinasi itu sendiri merupakan hasil dari pengalaman pribadi yang telah diproses dalam pikiran dengan cara yang kreatif. Mark Akenside dalam bukunya yang berjudul *“The Pleasure of Imagination”* menyebutkan “The influence of the imagination on the conduct of life, is the most (most) important point on proral (plural) philosophy” yang artinya imajinasi adalah bagian terpenting dari filosofi ganda (Akenside, 1803: 60). Hal tersebut mengindikasikan bahwa imajinasi seseorang dapat menentukan kekaguman yang dimilikinya secara sadar maupun tidak sadar. Apabila seorang seniman mampu untuk mengagumi garapannya sendiri, maka seniman tersebut cenderung akan menampilkan garapan mereka dengan lebih maksimal. Sejalan dengan itu Wicaksana dan Widnyana dalam bukunya yang berjudul “Buku Ajar: *Pengetahuan Pedalangan I dan II*” menyebutkan bahwa dalang memiliki posisi sebagai tokoh kunci (figur sentral) dalam pertunjukan pewayangan (Wicaksana & Widnyana, 2009: 24), sehingga pendalaman diri dalang sangat penting untuk memaksimalkan pertunjukan pewayangan. Ketut Kodi dalam sebuah wawancara bahkan menuturkan bahwa untuk membawakan cerita-cerita tradisi (*Mahabharata, Ramayana, dll*) maka si pembawa cerita haruslah membaca dan meresapi karya sastra asli dari cerita tersebut. Pernyataan-pernyataan di atas mengarah pada keperluan seniman untuk memulai sebuah garapan dari dirinya sendiri.

Mulyono dalam bukunya yang berjudul “*Wayang: Asal-Usul, Filsafat, dan Masa Depan*nya” menyatakan bahwa perkembangan wayang telah terjadi sejak jaman pra sejarah, menuju jaman kerajaan, penjajahan, kemerdekaan dan terus berkembang sampai sekarang (Mulyono, 1978: 249-250). Menukik pada kesenian pewayangan, Bali memiliki berbagai jenis kesenian pewayangan yang dibedakan dari cerita yang dibawakan dan reportoar yang ditampilkan, antara lain: Wayang Parwa, Wayang Ramayana, Wayang Arja, Wayang Calonarang, Wayang Gambuh, Wayang Tantri, dan Wayang Babad. Dari sekian jenis-jenis wayang tersebut, Wayang Babad dirasa merupakan wayang yang paling mewakili pencarian jati diri karena cerita yang dibawakan adalah sejarah, legenda, maupun mitos dari leluhur-leluhur orang Bali sehingga sejalan dengan diri penggarap yang merupakan orang Bali. Ngurah Serama Semadi, pencipta Wayang Babad, dalam sebuah wawancara menuturkan bahwa cerita yang dibawakan dalam pentas perdana Wayang Babad adalah cerita kemenangan Arya Jelantik melawan Ida Dalem Dukut. Mengingat cerita tersebut berlatar tempat di Klungkung (tempat kelahiran penggarap), penggarap merasa dekat dengan cerita tersebut sehingga muncul keinginan untuk menuangkannya dalam suatu garapan.

Arya Jelantik merupakan seorang patih muda yang mengabdikan diri di Kerajaan Gelgel sekitar tahun 1600an bersama Kyai Mambal, Kyai Pacung, dan patih-patih terkemuka lainnya. Pada saat itu, raja yang berkuasa di Kerajaan Gelgel bernama Ida Dalem Dimade, dialah yang mengutus Arya Jelantik untuk mengalahkan Ida Dalem Dukut sebagai upaya membebaskan rakyat Nusa Penida dari kesengsaraan yang telah mereka alami. Arya Jelantik memiliki seorang istri bernama Gusti Ayu Kaler yang secara tak terduga menjadi alasan kemenangan Arya Jelantik. Makna dan filsafat-filsafat hidup yang terkandung dalam kisah ini dirasa sangat mewakili diri penggarap yang secara otomatis membuat penggarap kagum pada kisah ini. Kisah inilah yang akhirnya penggarap tuangkan ke dalam sajian *pakeliran* inovatif yang berjudul “Pecok Saang”.

Pecok Saang merupakan sebutan bagi senjata yang dipakai oleh Arya Jelantik untuk mengalahkan Ida Dalem Dukut. Pecok Saang memiliki bentuk yang tak lazim sebagai sebuah senjata, yaitu berbentuk saang atau kayu yang biasa dipakai untuk perapian di dapur tradisional Bali. Bentuk yang tak lazim tersebut awalnya membuat Arya Jelantik ragu untuk memakainya, namun akhirnya terbukti ampuh untuk mengalahkan Ida Dalem Dukut. Apabila dibawa ke jaman sekarang, hal tersebut dapat diumpamakan seperti anak-anak muda yang kerap kali memiliki ide-ide yang tak lazim dalam mengembangkan diri dan lingkungannya. Segala pemaparan di atas telah menjadi dasar bagi penggarapan karya “Pecok Saang” ini. Selain sebagai penggambaran kehidupan penggarap sendiri, garapan ini juga merupakan wujud doa bagi penggarap dan generasi muda di Bali agar selalu teguh dalam menjalankan berbagai tugas dan tak menyerah untuk mencari berbagai kemungkinan yang ada.

Ide Garapan

Ide garapan merupakan hal-hal paling inti yang ingin disajikan dalam sebuah garapan. Ide atau Gagasan adalah sebuah sumber yang menjadi inspirasi untuk menstimulasi penciptaan sebuah karya seni atau garapan dapat dielaborasi secara tematik, dramatik, dan teaterikal sesuai dengan keinginan penggarap karya seni. Ide garapan dapat muncul dari hasil renungan si seniman terhadap pengalamannya menonton, mendengar, atau membahas pertunjukan-pertunjukan yang telah diciptakan sebelumnya. Renungan tersebutlah yang pada akhirnya akan menjadi benang merah dari perkembangan garapan tersebut agar elaborasi yang dilakukan dalam proses tidak menjadi liar dan tanpa batasan.

Karya seni pedalangan ini (selanjutnya disebut *pakeliran*) terinspirasi dari proses pencarian jati diri penggarap sebagaimana yang disebutkan dalam latar belakang. Ngurah Serama Semadi, dalam sebuah wawancara menuturkan bahwa proses penemuan wayang babad serupa dengan proses pencarian jati diri penggarap, yaitu melalui diskusi bersama teman, sehingga memperkuat keinginan penggarap untuk mengangkat kisah Arya Jelantik yang merupakan cerita Babad. Ngurah Serama Semadi menuturkan bahwa bentuk Wayang Babad terinspirasi dari karya seni lukis di Desa Saba yang bernama Wong-Wongan, hal inilah yang menyebabkan Wayang Babad versi Ngurah Serama Semadi bermata dua. Beranjak dari hal tersebut, penggarap memutuskan untuk menggarap karya *pakeliran* ini dengan mengedepankan aspek-aspek tradisi Bali seperti perbedaan kasta, tata cara tradisi, tata etika tradisi, dll; melalui pengolahan setiap adegan dalam setiap babak. Karya seni *pakeliran* ini digarap dengan penyajian pada garapan *pakeliran* padat layar tunggal, dan digarap sesuai dengan unsur-unsur pedalangan/*pakeliran* tradisi, tetapi dengan mengikuti perkembangan IPTEK seperti penggunaan *projector* untuk menghasilkan pencahayaan utama yang berisikan *scenery* sebagai background, dan didukung dengan berbagai tata cahaya lainnya untuk memberikan kesan pada suasana-

suasana yang disesuaikan dengan adegan-adegan yang terjadi. Penggarap mengemas karya seni pakeliran ini dengan melakukan inovasi-inovasi sesuai dengan kaidah-kaidah penciptaan karya seni yang berlaku tanpa banyak menghilangkan unsur-unsur tradisional dari gaya ilmu Pedalangan itu sendiri, dengan mengangkat lakon yang berjudul “Pecok Saang”. Ide yang ingin disampaikan dalam garapan ini adalah penyampaian nilai akan pentingnya peran anak muda dalam kemajuan suatu bangsa melalui analogi yang ditampilkan pada cerita kemenangan Arya Jelantik melawan Dalem Dukut.

Konsep Garapan

Karya seni yang akan digarap perlu dirumuskan agar dapat memunculkan suatu konsep garapan yang dapat dikelompokkan sesuai dengan nilai-nilai budaya Nusantara (Indonesia). Menurut Nyoman Sedana dalam sebuah wawancara, sebuah karya seni digolongkan sebagai karya inovasi apabila karya tersebut telah melepaskan diri dari keterikatan yang ada pada karya tradisi yang dirasa tidak perlu, sehingga penggarap menggolongkan karya seni pakeliran ini pada kelompok karya inovasi. Inovasi yang terdapat dalam karya ini, yaitu: perubahan sumber pencahayaan dari *blencong* menjadi proyektor, perubahan jumlah penggerak wayang yang awalnya dilakukan oleh satu orang menjadi menjadi sepuluh orang, perubahan jumlah pengisi suara yang awalnya dilakukan oleh satu orang menjadi lima orang, perubahan ukuran kelir yang awalnya hanya berukuran 2,1 x 1 meter menjadi 4 x 2 meter, serta perubahan pada bentuk-bentuk wayang agar sesuai menjadi Wayang Babad.

Munculnya konsep karya ini bermula dari sebuah ide dari penggarap, untuk mengawali terciptanya karya seni pakeliran “Pecok Saang” yang dikonsep dengan pakeliran inovatif. Konsep pakeliran inovatif ini hanya bertumpu atau berpatokan pada penguasaan layar dalam memainkan adegan per adegan dari struktur cerita. Konsep ini terinspirasi dari cuplikan garapan oleh Wayan Wija dan Lary Reed berjudul “Ambrosia of Immortality” yang penggarap temukan di youtube. Garapan tersebut menampilkan kreativitas bayangan yang sedemikian rupa sehingga terjadi permainan persepsi terhadap jarak, dimensi, ukuran, perbedaan kasta, perubahan suasana, dll; sehingga menginspirasi penggarap untuk mempermainkan persepsi dimensi pertunjukan menjadi lebih luas melalui kreativitas bayangan.

Pertunjukan wayang dengan judul “Adiparwa Wilwatikta” oleh PEPADI Pusat dan Putro Pendowo Foundation mengadaptasi cerita babad terjadinya Majapahit ke dalam pertunjukan pakeliran layar lebar. Garapan tersebut membantu penggarap dalam mengasumsi cerita babad agar dapat diadaptasi sehingga sesuai dengan runtutan pertunjukan pewayangan. Selain itu, garapan tersebut memakai *scenery* yang sesuai dengan nuansa cerita serta warna yang tidak terlalu beragam agar bayangan wayang tetap terlihat dominan dalam garapan tersebut, hal ini menginspirasi penggarap untuk memakai *scenery-scenery* dengan nuansa yang serupa. Penggarapan karya seni ini berakar dari pola-pola tradisi dan dikembangkan sehingga menjadi pertunjukan yang inovatif (kreasi baru), maka dari itu konsep dalam garapan ini penggarap klarifikasikan sebagai berikut:

- Konsep panggung pertunjukan menggunakan 1 panggung pertunjukan. Panggung tersebut hanya menggunakan 1 *kelir* (layar) lebar dengan ukuran 4 x 2 meter, yang dikemas atau didekorasi sedemikian rupa untuk menunjukkan adanya nilai estetika yang terkandung di dalamnya.
- Konsep bentuk wayang didasari oleh bentuk wayang tradisi Bali namun mengalami sedikit perubahan pada pakaiannya yang mengadaptasi pakaian adat Bali. Hal ini dilakukan agar tidak terjadi ketimpangan antara Wayang Parwa dan Wayang Babad.

- Konsep iringan yang penggarap gunakan adalah dengan menggunakan *sebarung* (seperangkat) gamelan *Semara Pagulingan*. Penggunaan gamelan *Semara Pegulingan* adalah sebagai iringan pertunjukan wayang kulit yang dapat memberikan suasana-suasana sesuai dengan adegan dalam struktur lakon. Gamelan *Semara Pegulingan* dalam karawitan Bali mempunyai tujuh nada yang berlaraskan pelog sehingga dapat kiranya membuat suasana-suasana baru sesuai dengan melodi dalam gamelan *Semara Pegulingan*.
- Konsep pencahayaan yang penggarap gunakan adalah proyektor yang akan menyinari kelir agar wayang dapat dimainkan di antara kelir dan proyektor sehingga terjadi bayangan. Proyektor tersebut akan menampilkan *scenery-scenery* tertentu untuk mendukung suasana garapan.
- Konsep pendukung disesuaikan dengan kemampuan yang dimiliki dari pendukung, seperti penggerak wayang yang dalam kesehariannya merupakan pemain wayang, dan penabuh yang memang berkompeten dalam bidang tabuh (karawitan).

METODE PENCIPTAAN

Proses Produksi

Metode yang dipakai dalam garapan ini adalah metode yang dicetuskan oleh Nyoman Sedana bernama metode Creative Thinking into Art Creativity yang ditulis dalam penelitiannya yang berjudul Penelitian dan Penciptaan Wayang Air “Subadra Larung” (2019). Metode ini menyebutkan 5 tahapan pembentukan sebuah karya, yaitu:

1. Research and Discovery (Penelitian dan penemuan)
2. Analysis and Intepretation (Analisis dan tafsir)
3. Idea Formulation (Perumusan ide)
4. Experimentation and Refinement (Percobaan dan perbaikan/penghalusan)
5. Action Plan and Implementation (Rencana aksi dan pelaksanaan) (Sedana, 2019: 10-12)

Research and Discovery (Penelitian dan Penemuan)

Sebagai langkah awal, penggarap kembali mengingat cara-cara yang dipakai oleh senior-senior terdahulu memulai dan memproses suatu garapan dengan menggunakan suatu konsep umum sebagai pemula yaitu ATM (Amati, Tiru, Modifikasi). Ini senada dengan pernyataan Nyoman Sedana dalam artikel berjudul “The Education of a Balinese Dalang” yaitu: “Imitation, observation, and repetition will help the student progress” (Sedana, 1993: 88), sehingga penggarap mengamati terlebih dahulu pertunjukan-pertunjukan yang telah tercipta sebelumnya. Selain itu, penggarap juga memperhatikan beberapa literatur yang diharapkan dapat menjadi panduan terhadap proses penciptaan seni. Melalui proses-proses tersebut, penggarap menemukan bahwa suatu garapan akan menjadi sangat dalam dan intim apabila garapan tersebut dimulai dari diri sendiri, hal inilah yang mendasari proses penggarap dalam menggarap sebuah karya seni, sehingga tugas pertama penggarap adalah mencari gambaran yang tepat untuk diri penggarap.

Penggarap menghadapi berbagai halangan dalam usaha untuk mencari gambaran terhadap diri sendiri. Halangan pertama adalah sifat alami manusia yang susah menggambarkan diri sendiri secara obyektif, dan keharusan untuk menyederhanakan gambaran tersebut secara efektif dalam poin-poin yang jelas agar dapat memudahkan perkembangan poin tersebut menuju unsur-unsur pertunjukan. Pada akhirnya, setelah meminta bantuan pada beberapa teman, penggarap akhirnya menggambarkan diri dalam empat poin, yaitu: 1) masih muda, 2) sudah menikah, 3) sering mengambil keputusan yang aneh, dan 4) berasal dari Kabupaten Klungkung. Selanjutnya, penggarap melakukan konsultasi melalui

wawancara terhadap beberapa dalang dan dosen yang ada di ISI Denpasar. Penggarap akhirnya menyatukan keempat poin tersebut dengan hasil wawancara dan beberapa cerita sampai ditemukan satu cerita yang paling mewakili poin-poin tersebut, yaitu cerita mengenai kemenangan Arya Jelantik melawan Ida Dalem Dukut.

Analysis and Interpretation (Analisis dan Interpretasi)

Pada tahap ini, data-data yang telah ditemukan kemudian dianalisis atau dipecah menjadi beberapa bagian dan diinterpretasikan kembali agar terjadi pendalaman terhadap unsur-unsur yang ada dalam garapan. Pendalaman tersebut dimaksudkan agar ide-ide yang telah terkumpul tidak secara mentah diaplikasikan sehingga bentuk pertunjukan memiliki kreativitas yang *original* dan tidak terkesan meniru. Selain itu, tahap ini akan membantu mempermudah proses latihan. Penggarap melakukan analisis pada cerita “Pecok Saang” dalam aspek alur dan filsafat cerita

Tjokorda Raka Putra dalam bukunya yang berjudul “Babad Dalem: Warih Ida Dalem Sri Aji Kresna Kepakisan” menuturkan bahwa Ida Dalem Dimade memerintahkan pembunuhan Ida Dalem Dukut dikarenakan permintaan rakyat Nusa Penida sendiri (Putra, 2015: 178), namun penggarap merasa bahwa penyampaian hal tersebut kurang memberikan dramatisasi dalam garapan. Setelah berdiskusi dengan Ketut Kodi, seorang dosen pedalangan ISI Denpasar, penggarap akhirnya memutuskan untuk menambahkan perdebatan antara Kyai Pacung dan Kyai Mambal pada adegan pemilihan Arya Jelantik sebagai utusan Ida Dalem Dimade. Perdebatan tersebut terjadi karena Kyai Pacung tidak menyetujui usulan Kyai Mambal untuk menunjuk Arya Jelantik sebagai utusan Ida Dalem Dimade. Hal ini diharapkan dapat mempertegas posisi Arya Jelantik dalam garapan ini. Selain itu, terdapat beberapa perubahan yang penggarap lakukan pada alur cerita untuk lebih mendramatisasi garapan dan membuat posisi Arya Jelantik serta senjata Pecok Saang lebih *central* dalam pertunjukan.

Menelusuri lebih dalam, kisah Arya Jelantik mengandung makna dan filsafat yang sangat dalam untuk kemajuan bangsa di zaman sekarang. Sedana dalam makalahnya yang berjudul “Seni Widya Filsafat dalam Wayang dan Topeng” menyampaikan sebuah metode pendekatan yang disebut *Sasmita*. *Sasmita* meliputi lima petunjuk interpretatif prediktif yang mencari arti, fungsi dan makna yang terdiri dari: 1) *Sipta* (petunjuk dari alam), 2) *Smita* (petunjuk dari ekspresi), 3) isyarat (petunjukan dari indikator yang dikomunikasikan), 4) Tanda (petunjuk dari bentuk-bentuk buatan) dan 5) Alamat (petunjuk abstrak metafisik) (Sedana, 2017: 6-9). Dengan menerapkan metode tersebut, maka Arya Jelantik dapat disimbolkan sebagai anak muda di jaman sekarang, Gusti Ayu Kaler dapat disimbolkan sebagai semangat anak muda yang menggebu-gebu, Raja Ida Dalem Dimade dapat disimbolkan seperti pemerintah atau orang tua yang menaungi anak muda, Kyai Mambal dapat disimbolkan sebagai unsur-unsur pendukung anak muda, Kyai Pacung dapat disimbolkan sebagai unsur-unsur penghalang anak muda, Ida Dalem Dukut dapat disimbolkan sebagai masalah di jaman sekarang dan senjata Pecok Saang dapat disimbolkan sebagai jalan keluar yang tidak biasa. Melihat berbagai simbolisasi di atas, maka dapat dirumuskan bahwa kisah Arya Jelantik mengisyaratkan agar masalah di masa kini diselesaikan oleh anak muda yang bersemangat, di bawah naungan pemerintah atau orang tua yang mempertimbangkan unsur pendukung serta penghalang, dengan memakai ide-ide kreatif yang tidak biasa untuk menemukan jalan keluar.

Idea Formulation (Formulasi Ide)

Seluruh data yang telah dicari, ditemukan, dianalisa dan diinterpretasi kemudian akan menjadi sekumpulan data yang acak dan tidak beraturan. Data yang berantakan tersebut haruslah diformulasi dengan mengaturnya dalam susunan-susunan ide yang rapi dan terarah sehingga proses penggarapan tidak melebar pada aspek-aspek yang tidak penting. Pada tahap inilah dimulai pembentukan ide garapan dan rumusan konsep garap menjadi bentuk yang lebih matang, kemudian mulai dibentuk wujud garapan dalam bentuk rancangan.

Ide garapan pada dasarnya merupakan hal paling inti yang ingin disampaikan oleh seniman kepada penontonnya. Terlepas dari pendalaman cerita yang telah penggarap lakukan pada tahap sebelumnya, penggarap masih belum mampu untuk menentukan inti dari garapan ini. Pasalnya, cerita yang dibawakan dapat dilihat dari berbagai sudut yang dapat menciptakan penonjolan yang berbeda-beda. Ngurah Serama Semadi dalam sebuah wawancara memberikan judul “Pecok Saang” kepada penggarap. Judul tersebut kemudian menjadi stimulasi bagi penggarap sehingga diputuskan untuk menonjolkan senjata Pecok Saang yang akhirnya menjadi penyelesai dari segala masalah yang ditampilkan dalam garapan.

Setelah ditemukan penonjolan utama dalam cerita, tugas penggarap selanjutnya adalah memikirkan visual dari karya pakeliran ini. Penggarap berkeinginan untuk menampilkan karya dengan mengedepankan nilai-nilai tradisi Bali, namun format pertunjukan konvensional dirasa akan menciptakan kesan *monotone* sehingga tujuan yang penggarap inginkan tidak akan tercapai. Menanggapi hal itu, penggarap kembali memperhatikan data-data yang telah didapatkan. Format yang penggarap cari adalah format pertunjukan yang dapat menyerupai format pertunjukan konvensional namun memiliki banyak potensi baru, sehingga penggarap akhirnya memakai format pakeliran layar lebar. Format pakeliran layar lebar telah dipakai dalam berbagai pertunjukan sebelumnya, namun penggarap melihat bahwa masih banyak potensi-potensi yang belum digali dan dikembangkan dalam format tersebut, sehingga penggarap mencoba menggali dan mengembangkannya dalam garapan ini.

Dengan menggabungkan penonjolan cerita serta format visual seperti yang dijabarkan di atas, penggarap akhirnya menyusun susunan alur cerita serta bentuk garapan (meliputi bentuk wayang, musik pengiring, serta instrumen pendukung lainnya) menjadi satu kesatuan yang lebih utuh. Secara mendetail akan dijelaskan selanjutnya dalam Bab IV yang membahas wujud garapan.

Experimentation and Refinement (Percobaan dan Perbaikan/ Penghalusan)

Apabila pada tahap sebelumnya telah dilakukan berbagai proses yang melibatkan pengolahan ide dan penetapan konsep semata, maka pada tahap ini dimulai proses yang dilakukan secara nyata di lapangan. Percobaan yang dimaksud adalah percobaan penuangan ide dan konsep pada garapan yang dilakukan melalui proses latihan dan proses pembentukan aparatus pendukung. Proses latihan tentu akan menunjukkan beberapa ketimpangan antara susunan garapan yang telah direncanakan dengan hasil yang didapatkan melalui latihan, sehingga ketimpangan tersebut kemudian direspon dengan perbaikan atau penghalusan agar ditemukan titik temu antara kenyataan di lapangan dengan ide yang telah direncanakan.

Tahap ini merupakan tahap yang paling penting dalam proses penciptaan karya ini karena melibatkan lebih banyak pihak dengan tempat yang berbeda-beda. Proses latihan dibedakan menjadi proses latihan pakeliran dan proses latihan iringan pendukung. Proses latihan pakeliran melibatkan siswa-siswa SMKN 3 Sukawati yang mendalami jurusan Pedalangan, sedangkan proses latihan iringan pendukung melibatkan beberapa anggota Sanggar Seni Darmawangsa. Selanjutnya proses pembentukan aparatus pendukung dibagi menjadi pembentukan wayang, pembentukan *scenery* dan pembentukan layar (aparatus lain didapatkan dengan meminjam dan memakai beberapa aparatus yang telah ada). Mengkhusus pada proses pembuatan rangka kelir serta layar kelir, bentuknya mengikuti bentuk kelir yang diciptakan oleh A.A. Putra Dwipayana pada garapannya yang berjudul “Lila Lulut”. Proses latihan maupun proses pembentukan aparatus mengalami berbagai hambatan yang melibatkan ruang dan waktu, namun dengan kegigihan dan kerjasama penggarap akhirnya mampu untuk melewati itu semua.

Action Plan and Implementation (Rencana Aksi dan Implementasi)

Tahap akhir dari semua proses penciptaan adalah implementasi yang didasari oleh perencanaan yang matang. Implementasi yang dimaksud di sini adalah pelaksanaan pementasan pada ujian Tugas Akhir. Pelaksanaan tersebut akan direncanakan secara matang dan mendetail pada gladi kotor dan gladi bersih, karena pada gladi tersebutlah akan terlihat gambaran yang paling mendekati suasana yang sebenarnya yang akan terjadi pada pementasan nantinya.

Pelaksanaan gladi haruslah sebisa mungkin menyerupai pementasan yang sebenarnya sehingga segala aparatus dan orang-orang yang mendukung garapan ini haruslah lengkap seperti pementasan yang sebenarnya. Selain itu, tempat gladi harus dilakukan di tempat pementasan itu akan benar-benar terjadi. Selanjutnya gladi dibagi menjadi gladi kotor dan gladi bersih, karena gladi kotor adalah awal percobaan pementasan yang sebenarnya dan gladi bersih adalah percobaan kedua yang mencegah serta memperbaiki kesalahan-kesalahan yang terjadi di gladi kotor sehingga pementasan dapat menjadi maksimal. Sekalipun tahap ini tidak sepanjang tahap-tahap sebelumnya, namun tahap ini yang akan menentukan kelancaran pementasan yang sebenarnya.

Ringkasan Cerita

Dikisahkan di Kerajaan Gelgel telah dilaporkan kesengsaraan rakyat Nusa Penida yang disebabkan oleh kezaliman dari pemimpin mereka, Dalem Dukut. Dalem Dalem Dimade, raja Kerajaan Gelgel, merasa kasihan pada nasib dari rakyat Nusa Penida sehingga mencoba mengirimkan pasukan untuk menumpas Dalem Dukut. I Gusti Minggir dikirim oleh Dalem Dimade dengan pasukannya yang bernama Dualang Mangap, namun pengiriman pasukan tersebut berakhir dengan kematian I Gusti Minggir.

Meskipun pernah mengalami kegagalan, Dalem Dimade tetap tidak menyerah untuk menyelamatkan rakta Nusa Penida, sehingga dilaksanakan rapat agung untuk menentukan siapa yang akan dikirim untuk menghadapi Dalem Dukut. Kyai Mambal, salah satu patih di Kerajaan Gelgel, mengusulkan agar Arya Jelantik yang dikirim, namun Kyai Pacung menolak karena merasa bahwa Arya Jelantik masih teralalu muda dan dianggap kurang mampu mengemban tugas tersebut. Pertikaian antara Kyai Mambal dan Kyai Pacung diakhiri dengan pernyataan Arya Jelantik yang menyatakan bahwa dirinya rela mati demi mengemban tugas tersebut. Dalem Dimade puas dengan pernyataan Arya Jelantik sehingga diputuskan bahwa Arya Jelantik yang akan diutus ke Nusa Penida.

Arya Jelantik akhirnya berangkat ditemani pasukan, rakyat, beserta istrinya yang bernama Gusti Ayu Kaler. Mereka semua berangkat dengan menggunakan perahu karena perjalanan mencapai Nusa Penida harus melewati jalur laut. Saat sampai di tengah laut, tiba-tiba saja perahu mereka diserang oleh sebuah badai besar. Arya Jelantik menyadari bahwa hal tersebut merupakan perbuatan dari Dalem Dukut, sehingga Arya Jelantik menggunakan kesaktiannya untuk membekukan air laut sehingga seluruh rombongan dapat berjalan di atas air laut yang beku tersebut tanpa harus bergantung pada perahu mereka.

Sesampainya di Nusa Penida, rombongan Arya Jelantik disambut hangat oleh rakyat di sana karena kejenuhan rakyat akan kezaliman raja mereka. Arya Jelantik selanjutnya berangkat ke kerajaan Dalem Dukut, namun tak disangka, Arya Jelantik justru disambut dengan hangat oleh Dalem Dukut. Sambutan tersebut mulai dari pertunjukan yang menawan sampai hidangan yang lezat.

Arya Jelantik yang ingat akan tugasnya tidak serta merta larut dalam sambutan Dalem Dukut dan justru menyampaikan tujuannya ke Nusa Penida pada Dalem Dukut dengan berterus terang. Dalem Dukut dengan santai akhirnya menerima tantangan Arya Jelantik untuk berperang tanding, sehingga peperangan pun dimulai. Dalem Dukut dan Arya Jelantik sama-sama mengeluarkan kesaktian mereka masing-masing. Arya Jelantik akhirnya mengeluarkan pusaka bernama *Ganja Malela*, namun senjata itu dapat dipatahkan oleh Dalem Dukut. Arya Jelantik yang kewalahan menghadapi Dalem Dukut akhirnya didekati oleh istrinya yang menyerahkan senjata *Pecok Saang*. Tanpa berperang kembali, Dalem Dukut akhirnya menyerah pada Arya Jelantik setelah melihat senjata *Pecok Saang*. Dalem Dukut menjelaskan bahwa dirinya tercipta dari *Padang Kasna* yang ada di Gunung Agung, sedangkan *Pecok Saang* merupakan taring dari Naga Basuki yang juga berasal dari Gunung Agung, senjata inilah yang akan mampu mengalahkan Dalem Dukut. Sebelum kematiannya, Dalem Dukut mengatakan pada Arya Jelantik bahwa dirinya akan menyerahkan Nusa Penida beserta berbagai pasukan *Wong Samar*, dan barang-barang penting lainnya pada Gelgel. Dalem Dukut juga meminta sebuah upacara kematian pada Arya Jelantik agar arwahnya dapat menjadi bersih. Akhirnya Arya Jelantik menusukkan senjata *Pecok Saang* itu pada Dalem Dukut hingga tewas.

Pembabakan Cerita

Babak 1 :

- Tari Kayonan
- *Penyahcah Parwa*
- *Patangkalan 1* (Dalem Dimade, Kyai Mambal, Kyai Pacung, Arya Jelantik, dan *punakawan*) yang berisi perundingan akan siapa yang akan dikirim ke Nusa Penida
- *Majaya-jaya* (Arya Jelantik diupacarai agar selamat dalam mengemban tugas)
- *Pangkat* (Arya Jelantik beserta rombongan menaiki perahu menuju Nusa Penida)
- *Pasiat 1* (Penyerangan Dalem Dukut pada perahu rombongan Arya Jelantik yang berhasil diatasi oleh Arya Jelantik)

Babak 2 :

- *Pangelangkara*
- Keluar *Punakawan* kiri
- *Rebong*
- *Patangkalan 2* (Arya Jelantik, Dalem Dukut, dan

Punakawan)

Babak 3 :

- Yang berisi tantangan Arya Jelantik pada Dalem Dukut
- Dalem Dukut menciptakan berbagai binatang seperti garuda, macan, dan lainnya yang dibarengi oleh Arya Jelantik
- Dalem Dukut berubah menjadi besar dan mematahkan senjata *Ganja Malela*
- Gusti Ayu Kaler memberikan senjata *Pecok Saang* kepada Arya Jelantik
- Wejangan Dalem Dukut
-

Struktur Alur Dramatik

Eksposisi

Keresahan yang disebabkan oleh Dalem Dukut pada masyarakat Nusa Penida telah sampai ke telinga Dalem Dimade. Dalem Dimade kemudian mengirim I Gusti Minggir namun mengalami kegagalan, sehingga diadakan rapat agung untuk menentukan orang selanjutnya yang akan dikirim untuk mengalahkan Dalem Dukut. Rapat tersebut diwarnai oleh perdebatan antara Kyai Mambal yang mengusulkan Arya Jelantik dan Kyai Pacung yang menolak usulan tersebut. Pada akhirnya Arya Jelantiklah yang diutus untuk mengalahkan Dalem Dukut.

Konflik atau Tikaian

Setelah diberikan upacara *Majaya-jaya* (upacara perang), Arya Jelantik memimpin rombongan yang terdiri dari rakyat, pasukan, dan Gusti Ayu Kaler, istrinya, menuju Nusa Penida melalui jalur laut dengan menggunakan perahu. Di tengah laut rombongan tersebut diserang badai yang sangat dahsyat. Badai tersebut merupakan hasil ciptaan dari Dalem Dukut. Mengetahui hal itu, Arya Jelantik menggunakan kesaktiannya untuk membekukan air laut sehingga rombongannya dapat berjalan di atas air menuju Nusa Penida.

Rumitan atau Komplikasi

Sesampainya di Nusa Penida, rombongan Arya Jelantik disambut hangat oleh rakyat di sana. Arya Jelantik kemudian mempersiapkan segala kebutuhan tempur dan berangkat ke kerajaan Dalem Dukut untuk menantangnya, namun tak disangka Dalem Dukut justru memberikan sambutan yang tak kalah hangat dengan sambutan yang diberikan oleh rakyat Nusa Penida. Bahkan Arya Jelantik dihidangkan makanan yang lezat dan diajak makan satu meja dengan Dalem Dukut sendiri. Dalam ruang makan tersebutlah Arya Jelantik mengungkapkan keinginannya untuk menantang Dalem Dukut dalam sebuah perang tanding. Setelah saling sindir, akhirnya perang tanding di antara mereka pun terjadi.

Klimaks

Arya Jelantik dan Dalem Dukut sama-sama mengeluarkan kesaktian mereka. Setiap kali Dalem Dukut mengeluarkan kesaktian, Arya Jelantik selalu mampu untuk menghadapinya. Bahkan saat Dalem Dukut mengeluarkan berbagai macam raksasa, Arya Jelantik mampu mengalahkannya dengan senjata *Ganja Malela*. Namun saat akhirnya Dalem Dukut ber-*Triwikrama* (berubah menjadi raksasa), di saat itulah Arya Jelantik kewalahan. Segala kesaktiannya tak mampu mengalahkan Dalem Dukut, bahkan *Ganja Malela* pun patah di tangan Dalem Dukut.

Resolusi atau Kesimpulan

Melihat ketidakmampuan Arya Jelantik dalam menghadapi Dalem Dukut, Gusti Ayu Kaler akhirnya mendekati suaminya tersebut dan menyerahkan senjata yang selama ini dia bawa, yaitu *Pecok Saang*. Hanya dengan melihat senjata tersebut, Dalem Dukut langsung menyatakan kealahannya pada Arya Jelantik. Dalem Dukut menjelaskan bahwa dirinya berasal dari *Padang Kasna* yang ada di Gunung Agung, begitu juga *Pecok Saang* merupakan taring dari Naga Basukih yang berasal dari Gunung Agung, sehingga senjata tersebut yang akan mengalahkan Dalem Dukut. Dalem Dukut memberikan wejangan pada Arya Jelantik sebelum akhirnya senjata *Pecok Saang* ditancapkan pada dirinya.

PENUTUP

Garapan karya seni pakeliran yang berjudul “Pecok Saang” ini merupakan sebuah karya seni inovasi pakeliran pada layar tunggal yang ditransformasikan dengan wayang kulit dan wayang kaca Bali, serta diinovasikan sesuai dengan perkembangan dan kemajuan IPTEK. Karya ini tidak terlepas dari usaha penggarap untuk menciptakan sebuah karya inovasi yang komunikatif namun didasari oleh jati diri yang dirasakan secara empiris. Usaha tersebut tertuang dalam garapan ini melalui berbagai pendalaman rasa dan filosofi yang ditampilkan sebagai sebuah analogi dalam karya pertunjukan “Pecok Saang” ini. Selain itu, bentuk pertunjukan dari garapan ini digarap agar mengalun mengikuti nilai-nilai tradisi dalam kehidupan maupun pedalangan Bali.

Karya pertunjukan “Pecok Saang” ini terbagi ke dalam tiga babak yang digarap agar tersusun dengan dramatisasinya masing-masing. Babak pertama menampilkan berita kesengsaraan rakyat Nusa Penida oleh raja mereka, Dalem Dukut, yang telah sampai di telinga Dalem Dimade, raja dari Kerajaan Gelgel. Usaha pertama yang dilakukan oleh sang raja telah gagal, yaitu mengirim Gusti Minggir ke Nusa Penida, sehingga sang raja kembali melaksanakan rapat. Rapat tersebut berakhir dengan pemilihan Arya Jelantik sebagai duta dari Kerajaan Gelgel untuk pergi ke Nusa Penida, sehingga Arya Jelantik memimpin rombongannya yang berisi rakyat, pasukan, serta istrinya, untuk pergi ke Nusa Penida dengan menaiki perahu. Babak kedua menceritakan keadaan rombongan Arya Jelantik setelah sampai di Nusa Penida. Yang mengejutkan adalah bukan hanya rakyat Nusa Penida yang menyambut rombongan Arya Jelantik dengan baik, namun juga Dalem Dukut. Dalem Dukut menyambut Arya Jelantik bagaikan tamu agung, namun Arya Jelantik yang ingat dengan tugasnya langsung menyatakan keinginannya untuk berperang tanding dengan Dalem Dukut, dan Dalem Dukut menerima keinginan Arya Jelantik. Babak ketiga menceritakan mengenai pertarungan antara Arya Jelantik dan Dalem Dukut yang akhirnya dimenangkan oleh Arya Jelantik karena istrinya telah memberikan senjata *Pecok Saang* untuk mengalahkan Dalem Dukut.

Karya “Pecok Saang” ini digarap dengan memakai pakeliran inovasi yang disinari oleh proyektor sebagai sumber penyinaran untuk menciptakan bayangan melalui wayang kulit serta lampu yang disinari pada wayang kaca untuk menciptakan sinar pada layar kelir. Musik iringan yang dipakai adalah gamelan Semara Pegulingan serta pendukung yang dipilih merupakan mereka yang berkompeten dalam bidangnya masing-masing

Saran

Berdasarkan hasil yang di dapat dalam proses hingga terwujudnya karya seni pedalangan ini, maka dari itu adapun saran yang penggarap dapat sampaikan sebagai berikut:
Untuk selanjutnya para seniman pedalangan baik akademisi ataupun non formal dapat kiranya mempelajari kekurangan-kekurangan dari karya ini, sehingga ke depannya

menemukan ide atau gagasan yang lebih kreatif untuk kemajuan dalam bidang kasanah keilmuan seni pedalangan. Dalam aspek cerita yang disampaikan masih perlu banyaknya hal-hal yang perlu digali karena cerita yang bersumber dari cerita Babad masih berlanjut, dan juga nilai-nilai yang disampaikan dalam cerita masih banyak untuk disampaikan. Secara garis besar dalam garapan karya seni pedalangan ini, penggarap menyadari bahwa garapan ini belum bisa disebut sempurna baik dari segi artistik maupun isinya (*content*), untuk itu penggarap mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk menuju kesempurnaan karya seni pedalangan ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Akenside, Mark. 1803. *The Pleasures of Imagination ... With the Life of the Author*. United Kingdom: Oliver&Company.
- Djelantik, A.A.M. 1990. *Pengantar Dasar Ilmu Estetika: Estetika Instrumental* (jilid I). Denpasar: Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI)
- Mulyono, Sri. 1978. *Wayang: Asal-usul, Filsafat, dan Masa Depan*. Jakarta: Penerbit Gunung Agung
- Putra, Tjokorda Raka. Diedit oleh Ida Bagus Rai Putra. 2015. *Babad Dalem: Warih Ida Dalem Sri Aji Kresna Kepakisan*. Denpasar: Pustaka Bali Post
- Solichin & Suyanto. 2011. *Pendidikan Budi Pekerti Dalam Pertunjukan Wayang*. Surakarta: Yayasan SENA WANGI
- Sedana, Nyoman. 1993. "The Education of a Balinese Dalang. Hawaii": *Asian Theatre Journal*. Vol. 10 No. 1: 81-100
- , 2017. "Seni Widya Filsafat dalam Wayang dan Topeng". Makalah. Badung: Listibiya Kecamatan Kuta
- , 2018. "Contribution of Wayang Creative Theory Into Cross Cultural Training Education". Makalah dalam rangka Festival Kesenian Indonesia ke-10. Surabaya
- , 2019. "Penelitian dan Penciptaan Seni (P2S) Wayang Golek Air: Subadra Larung". Laporan Penelitian. Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar
- Wicaksana dan Widnyana. 2009. *Buku Ajar: Pengetahuan Pedalangan I dan II*. Denpasar: Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar