

Pakeliran Inovatif

“Niwatakwaca Antaka”

Ida Bagus Gede Jaya Dwija Putra¹, I Made Marajaya², I Gusti Ngurah Gumana Putra³

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

E-mail: tugusdwijaputra@gmail.com
imademarajaya@gmail.com
gumanaputra@isi-dps.ac.id

Abstrak

Garapan Pakeliran Inovatif dengan judul *Niwatakwaca Antaka* merupakan sebuah kreasi seni pertunjukan yang menggabungkan unsur tradisional dan modern dari pertunjukan wayang Bali. Tujuan penciptaan garapan ini adalah untuk mengunggulkan wujud pementasan yang inovatif dan memberikan pengalaman yang berbeda bagi penonton. Metode penciptaan garapan ini dilakukan dengan memanfaatkan triadik pendiptaan seni yaitu a) *exploration* (explorasi); b) *improvitation* (improvisasi); c) *forming* (pembentukan) dengan mengambil dasar lakon/cerita *Niwatakwaca Antaka* yang mengisahkan tentang matinya Raksasa Niwatakwaca yang mengusik ketenangan di surga. Cerita ini juga memunculkan tokoh Arjuna sebagai pahlawan yang berhasil mengalahkan Niwatakwaca dengan memanahnya pada bagian mulut. Hingga pada akhirnya Arjuna berhasil memperoleh Dewi Supraba sebagai hasil kesuksesannya mengembalikan ketentraman di Surga. Dalam penciptaan garapan *Niwatakwaca Antaka*, pencipta menggunakan teknik penggabungan elemen tradisional seperti gamelan Bali, kostum tradisional, dan gerakan wayang dengan unsur modern seperti penggunaan teknologi canggih dalam tata lampu dan efek suara. Hasil penciptaan garapan ini adalah sebuah pertunjukan Pakeliran Inovatif dengan judul “*Niwatakwaca Antaka*” yang memberikan pengalaman yang unik bagi penonton. Dalam garapan ini, penonton dapat menyaksikan pertunjukan wayang Bali yang telah dikemas dengan sentuhan modern yang inovatif. Selain itu, cerita yang disampaikan yaitu gugurnya Niwatakwaca di tangan Arjuna hingga dipinangnya Dewi Supraba dapat dipetik sebagai pembelajaran bagi khalayak atau audiens penonton dari berbagai kalangan.

Katakunci: *Niwatakwaca Antaka, Pakeliran Inovatif, Seni Pedalangan.*

Innovative Planning “Niwatakwaca Antaka”

Abstract

Pakeliran Innovative work entitled Niwatakwaca Antaka is a performance art creation that combines traditional and modern elements from Balinese wayang performances. The purpose of creating this work is to promote an innovative form of performance and provide a different experience for the audience. The method of creating this work is done by utilizing the triad of art creation, namely a) exploration; b) improvitation (improvisation); c) forming by taking the basis of the play/story Niwatakwaca Antaka which tells about the death of the giant Niwatakwaca who disturbs the peace in heaven. This story also raises the character of Arjuna as a hero who managed to defeat Niwatakwaca by shooting him in the mouth. Until finally Arjuna managed to get Dewi Supraba as a result of his success in restoring peace in Heaven. In the creation by Niwatakwaca Antaka, the creators used techniques of combining traditional elements such as Balinese gamelan, traditional costumes, and wayang movements with modern elements such as the use of advanced technology in lighting and sound effects. The result of the creation of this work is an Innovative Pakeliran show entitled "Niwatakwaca Antaka" which provides a unique experience for the audience. In this work, the audience can watch Balinese wayang performances which have been packaged with an innovative modern twist. In addition, the story that is told, namely the death of Niwatakwaca at the hands of Arjuna and the marriage of Dewi Supraba can be learned as a lesson for audiences or audiences from various backgrounds..

Keywords: *Niwatakwaca Antaka, Innovative Performances, Art of Puppetry.*

PENDAHULUAN

Pengembangan kurikulum merupakan hak dan kewajiban masing-masing perguruan tinggi. Terbentuknya kurikulum baru yaitu; Program Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM) adalah program yang dicanangkan oleh menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang bertujuan mendorong mahasiswa untuk menguasai berbagai keilmuan untuk bekal memasuki dunia kerja. Kebijakan ini terbuka luas bagi mahasiswa untuk memperkaya, memperdalam, serta meningkatkan wawasan dan kompetensinya di dunia nyata sesuai dengan potensi, bakat, minat, spirit, dan cita-citanya. Institut Seni Indonesia Denpasar salah satu instansi perguruan tinggi yang menerapkan MBKM. Pada semester 7 ada 7 program MBKM yang di antaranya yaitu: Magang, Proyek Independen, Kewirausahaan, Proyek Kemanusiaan, Riset Dasar, KKN Tematik, Asistensi Mengajar.

Proyek Independen merupakan bentuk pembelajaran yang mengakomodasikan kegiatan mahasiswa dengan beberapa mitra kerja. Sasaran mitra kegiatan studi/proyek independen dapat berupa kelompok usaha masyarakat. Pada kesempatan ini penggarap memilih program Proyek Independen di Sanggar Paripurna yang merupakan mitra kerja MBKM. Bertujuan untuk menambah wawasan sebagai seniman dalang dan mengembangkan kemampuan dalam seni pedalangan.

Wayang kulit merupakan warisan budaya bangsa, telah meniti perjalanan yang sangat panjang. Wayang kulit merupakan suatu warisan budaya dalam bentuk kesenian klasik tradisional adiluhung. Kata adiluhung dapat kita lihat dalam konteks isinya yang mempunyai nilai filsafat yang tinggi, dan karena sifatnya yang rohaniyah serta religius (Mulyono, 1978, p. 291). Oleh karena itulah pertunjukan wayang kulit khususnya di Bali tetap lestari, ajeg serta tetap diminati sebagai sebuah tontonan dan hiburan dari berbagai jenjang usia, baik yang masih kecil sampai yang sudah lanjut usia, beranjak dari hal tersebut diatas, penggarap ingin pula bermaksud ikut dalam melestarikan serta menambahkan khazanah pertunjukan wayang kulit, sehingga timbul gagasan penggarap untuk membuat atau menggarap Pakeliran inovatif.

Pada hakekatnya gagasan membuat pakeliran inovatif ini dilandasi oleh permasalahan yang timbul dalam menggarap garapan pakeliran, seperti bagaimana mengupayakan agar peranan dalang yang kompleks tetap utuh, tanpa menghilangkan unsur inovasi dan kreatifitas penggarap. Keutuhan dalang yang dimaksud adalah dalang sebagai penggerak wayang, pemain cepala yang memberikan aksen dalam pertunjukan wayang kulit, memberikan narasi, baik berupa *tandak*, *bebaturan* maupun *ucapan-ucapan* yang lainnya. Hilangnya sebagian tugas dalang dalam lingkup keterlibatan seperti memainkan wayang, beretorika hingga pada hal-hal yang bersifat instirinsik lainnya pada karya-karya pedalangan tahun-tahun sebelumnya dimulai dari tahun 2010 hingga kini disebabkan adanya panggung Natya Mandala yang sangat luas, sehingga penggarap mulai memakai layar/kelir yang besar berukuran panjang 3 meter dengan tinggi 1,5 meter, dengan pencahayaan memakai lampu api yang dikombinasikan dengan pencahayaan lampu blitz serta lampu warna-warni yang dioprasikan menggunakan dimer. Ada beberapa wayang baru yang penggarap buat di antaranya wayang joged dan wayang Niwata Kwaca yang diiringi menggunakan gamelan *semara pegulingan* dikombinasikan dengan gamelan *joged bumbung*. Disini penggarap mengutip dalam cerita Maha Bharata dibagian Wana Parwa, yakni pada bagian lakon gugurnya Niwatakwaca.

Hal-hal yang melatarbelakangi penggarap mengangkat cerita tersebut dikarenakan seperti situasi, kondisi saat ini, banyak orang yang melampiaskan masalahnya dengan cara mabuk-mabukan atau berpesta minuman keras seakan-akan ia lupa dengan masalah yang dihadapi dan lupa dengan dirinya sendiri bahkan ia tidak menyadari melakukan sesuatu yang akan membawa/menjerumuskan ke dalam kegagalan dalam masalahnya sendiri. Melihat latarbelakang di atas penggarap dapat memilih tema yaitu kesenangan membawa petaka, sekaligus mendapatkan judul garapan yaitu *Niwatakwaca Antaka* yang artinya gugurnya Niwatakwaca, sehingga yang dimaksud dalam hal *Niwatakwaca Antaka* adalah Niwatakwaca yang gugur akibat kelengahannya.

Tujuan

Pada prinsipnya pembuatan skrip karya ini memiliki dua tujuannya itu tujuan umum dan tujuan khusus.

1) Tujuan umum

- a) Untuk menempuh program merdeka belajar kampus merdeka (MBKM).
- b) Memberikan kontribusi kepada lembaga-lembaga atau masyarakat agar khazanah pertunjukan wayang tetap diminati oleh berbagai jenjang usia dan untuk melestarikan seni budaya pewayangan agar tetap ajeg dan lestari.

2) Tujuan khusus

- Melengkapi salah satu tugas akademik di Falkutas Seni Pertunjukan Jurusan Program Studi Pedalangan yang memilih program seni Penciptaan yang mengharuskan mahasiswa membuat suatu karya sebelum menyelesaikan S1 harus menyajikan sebuah karya seni dan mewujudkan suatu kreativitas dalam mengembangkan cipta, rasa, dan karsa.

Manfaat

- a. Garapan ini bermanfaat menjadi inspirasi bagi penggarap berikutnya dalam melakukan inovasi-inovasi dan mengembangkan kreatifitas dalam menciptakan karya-karya baru di dunia pewayangan.
- b. Memberikan inspirasi dalam melihat sesuatu dari perspektif yang berbeda sehingga dapat menciptakan suatu garapan yang menarik khususnya di seni pedalangan.

Ruang Lingkup

Menyadari kemampuan penggarap yang sangat terbatas, maka penggarap karya seni ini tidak luput dari pembatasan-pembatasan dalam berkarya, adapun pembatasannya yaitu:

1. Pembatasan cerita,
2. Pembatasan waktu,
3. Pembatasan komponen garapan

KONSEP GARAPAN

Lokasi Garapan

Sanggar Paripurna berlokasi di Desa Bona, Kecamatan Blahbatuh, Kabupaten Gianyar, Bali, yang didirikan oleh sesepuh dalang senior I Made Sija pada tanggal 1 April 1990. Semenjak didirikannya Sanggar Paripurna ini, I Made Sija yang juga sesepuh Sanggar Paripurna, berkeinginan membuat sebuah tempat berlatih/mengadakan pelatihan, baik itu seni tari, seni karawitan/tabuh, seni pedalangan, membuat kostum, membuat property, dan lain sebagainya. Dinamakan Sanggar Paripurna dikarenakan agar dapat memberikan kesempurnaan kepada anak-anak yang ingin berlatih seni khususnya Seni Bali, jadi tidak hanya belajar seni tari, tabuh, dan wayang, tetapi mampu menguasai seni yang ada. Tujuan dari Sanggar Paripurna ini untuk pelestarian, pengembangan, dan juga menggali penciptaan karya-karya inovasi baru. Kegiatan di Sanggar Paripurna, dipilah menjadi 4 yaitu:

Seni Bakti yang bertujuan melakukan kegiatan *ngayah* di Pura yang ada di Bali terutama Pura-Pura yang ada di sekitar Desa Bona.

Seni Sosial yang bertujuan agar anak-anak memiliki jiwa sosial, seperti kalau ada upacara potong gigi, perkawinan, *otonan*, dan sebagainya yang ada hubungannya dengan sosial dibantu sebisanya dari Sanggar Paripurna.

Seni Profesional yang merupakan seni yang sosial tetapi sudah ada nilai bisnisnya, contohnya Bali Art Festival, Sanur Festival, Nusa Dua Festival, Ubud Festival, dan juga Sanggar Paripurna sudah pernah ikut festival di berbagai negara di dunia. Seperti salah satu contohnya adalah saat Tim kesenian dari Gianyar Bali, Sanggar Paripurna, telah berpartisipasi pada "the 5th International Seminar and Festival on Traditional and Ritual Theatre" yang diselenggarakan di Tehran, Iran, 25-27 Agustus 2015 (Kompas.com, 2015)

Sanggar Paripurna memberikan kesempatan anak-anak untuk mengikuti event-event pariwisata, contohnya pentas di hotel, pentas di Bali Safari Marine Park dalam ajang Bali Agung Show dan Live Show agar mereka bisa mendapat imbalan dan bisa melakukan kerjasama antara sanggar dengan pengelola tempat pariwisata tersebut.

Tinjauan Pustaka dan Sumber

Sumber-Sumber yang mendasari garapan ini merupakan bahan acuan, bahan perbandingan, informasi, masukan, dan penghayatan seni agar bisa ditransformasikan ke dalam garapan pewayangan inovatif. Keseluruhan sumber tersebut dapat dibedakan menjadi 3 kelompok, yaitu sumber pustaka, sumber discografi, dan sumber informan yang dijabarkan sebagai berikut.

Buku *Wayang Asal-Usul Filsafat Dan Masa Depan* (1978). Buku ini memberikan penjelasan perkembangan berbagai macam jenis-jenis wayang dari masa ke masa (Mulyono, 1978). Buku ini digunakan oleh penggarap untuk dijadikan referensi dan penggarap mengutip beberapa tulisan dari buku ini.

Buku *Estetika Sebuah Pengantar* (2004) karangan A.A.M. Djelantik struktur karya seni atau susunan dari suatu karya seni adalah aspek yang menyangkut keseluruhan dari karya itu dan meliputi juga peranan masing-masing bagian dalam keseluruhan itu (Djelantik, 2004). Manfaat dari buku ini adalah bagaimana cara mengembangkan dan menginovasikan sesuatu yang sudah ada atau yang sifatnya tradisi kemudian diolah menjadi karya yang baru tanpa menghilangkan nilai tradisinya.

Buku berjudul *Cenk Blonk Dalang Inovatif (Membuka Tabir di Balik Kesuksesan Dalang Cenk Blonk)* (2015). Buku ini merupakan salah satu sumber pustaka utama dari karya ini. Penggarap memperoleh inspirasi bagaimana dalang I Wayan Nardayana (dalang Cenk Blonk) mengemas pertunjukan wayang inovatifnya yang masih digandrungi hingga kini. Selain itu penggarap juga memperoleh kiat-kiat mengemas pertunjukan wayang yang menarik meliputi penataan panggung yang dekoratif; penataan lampu yang modern; penataan sound; penggunaan postur wayang yang lebih besar; pengorganisasian tim pendukung; dan pengkolaborasi musik tradisional dan modern (Winanti, 2015).

Sumber Discografi

Selain kajian Pustaka, perlu juga sumber-sumber video yang mendukung untuk dijadikan referensi dalam pembuatan skrip karya dan Garapan yaitu video pementasan wayang calonarang kolaborasi oleh dalang Alm. Ida Bagus Sudiksa yang berisikan pertunjukan wayang berkolaborasi dengan teater yang di pentaskan dalam ajang Bali Mandhara Mahalango III dan V di Taman Budaya Art Centre Denpasar.

METODE PENCIPTAAN

Pembentukan sebuah garapan tentunya memerlukan proses metode penciptaan yang panjang. Membentuk sebuah garapan sering timbul hal-hal yang sifatnya menghambat dan tidak jarang mengalami kebuntuan dalam pelaksanaannya. Dalam pembuatan karya ini, kesabaran dan ketekunan adalah kunci utama di dalam 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: tahap eksplorasi, pada tahap eksplorasi penggarap mulai memikirkan ide dan konsep serta mencari sumber-sumber yang membantu terbentuknya garapan ini. Kedua yaitu tahap improvisasi, pada tahapan ini penggarap mulai melakukan penuangan lagu untuk iringan yang dibuat oleh komposer, setelah itu penggarap mulai menuangkan teti kesan wayang atau gerak-gerak wayang sesuai dengan iringan yang telah dibuat. Tahapan terakhir yaitu tahap pembentukan, pada tahapan ini, penggarap mulai melakukan latihan

lebih rutin dengan latihan gabungan antara iringan dengan penggerak wayang sampai garapan ini terbentuk sesuai dengan keinginan penggarap. Ketiga Tahapan tersebutlah digunakan penggarap sebagai pedoman dalam proses pembuatan karya tugas akhir pakeliran inovatif ini. Selama proses berjalan ketiga tahapan tersebut tidak selalu dipraktekkan secara berurutan.

Medium dan Media

Di dalam penggarapan sebuah karya sudah pasti adanya medium dan media yang penggarap pergunakan dan aplikasikan dalam karya tersebut, berikut merupakan komponen-komponen yang penggarap pergunakan dalam penggarapan karya.

Cerita

Struktur lakon di dalam pertunjukan wayang kulit memiliki ciri khas. Hal ini yang membedakannya dengan genre-genre karya sastra yang lain, seperti teater modern, prosa dan puisi, akan tetapi di dalam lakon pertunjukan wayang kulit juga ada unsur prosa (Ardiyasa, Wicaksandita, & Santika, 2022, p. 5). Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa, dalam sebuah pertunjukan wayang cerita/lakon menjadi hal yang terpenting karena menjadi landasan utama alur pengkisahan dan juga sarana dalam menyampaikan pesan-pesan oleh dalang dalam pementasan secara utuh. Penggarap memilih lakon *Niwatakawaca Antaka* yang bersumber dari cerita Mahabharata pada bagian Wana Parwa. Dikisahkan di Sorga, Dewa Indra sedang mengadakan *parum* bersama Arjuna. Isi dari *parum* tersebut membahas tentang Sorga yang hancur akibat ulah dari Raksasa sakti dari Himantaka bernama Niwatakawaca hingga membuat para Dewa menjadi ketakutan dan bersembunyi. Tidak ada yang dapat mengalahkan kesaktian dari Niwatakawaca sehingga akhirnya, diutuslah Arjuna untuk bertempur melawan Niwatakawaca dan Arjuna pun menyanggupinya. Kemudian Arjuna bertemu dengan Dewi Supraba untuk membahas bagaimana akal yang bagus agar bisa mengetahui letak kesaktian dari Niwatakawaca agar Arjuna dapat membunuhnya. Maka berangkatlah Arjuna dan Dewi Supraba untuk menjalankan tugas. Kemudian, Dewi Supraba menemui Niwatakawaca dan mau menjadi istri Niwatakawaca. Niwatakawaca pun sangat gembira setelah mengetahui Supraba datang akibat gertakannya di Sorga yang membuat para Dewa menjadi takut. Setelah Dewi Supraba menjadi istri Niwatakawaca, maka Dewi Supraba pun menanyakan dimana letak kesaktian dari Niwatakawaca dan dengan langkah pun Niwatakawaca menjawabnya bahwa kesaktiannya berada di pangkal lidahnya. Maka setelah mengetahui kesaktian Niwatakawaca, Dewi Supraba pun pergi menemui Arjuna untuk menyampaikan yang sudah ia dapat. Mengetahui kebohongan Dewi Supraba yang merupakan akal dari Arjuna, Niwatakawaca pun marah besar dan mengutus para raksasa semua untuk membunuh Arjuna. Maka terjadilah pertempuran sengit antara Arjuna dan pasukan Niwatakawaca yang dilanjutkan Niwatakawaca berperang melawan Arjuna dan Arjuna pun dapat dikalahkan oleh Niwatakawaca dan mati. Mengetahui Arjuna sudah mati, Niwatakawaca pun tertawa terbahak-bahak sambil menari bersama pasukan raksasa semua. Ketika itulah Arjuna yang sejak tadi berpura-pura kalah mengambil kesempatan untuk membidikkan panah ke leher Niwatakawaca dimana titik tersebut adalah kelemahannya. Seketika Arjuna melepaskan anak panah hingga mengenai Niwatakawaca dan membuatnya roboh tak berdaya hingga akhirnya ia tumbang dan gugur. Para dewata yang merasa terbantupun akhirnya memenuhi janjinya untuk memperbolehkan Arjuna menikahi salah satu bidadari yaitu Dewi Supraba.

Kelir

Penggarap memakai layar/kelir yang besar berukuran panjang 3 meter dengan tinggi 1,5 meter, dengan pencahayaan memakai lampu blencong yang dikombinasikan dengan lampu blitz berwarna merah yang dioperasikan menggunakan dimer.

Wayang

Wayang adalah suatu hasil karya seni kriya dan rupa yang berbentuk dua dimensi terbuat dari kulit sapi. Wayang dibuat sesuai dengan penokohan cerita yang akan ditampilkan pada pertunjukan wayang. Dalam karya ini penggarap menggunakan 25 wayang yang diantaranya wayang Arjuna, Niwatakawaca, Merdah, Tualen, Delem, Sangut, Dewi, Kayonan, dan belasan wayang pendukung seperti *bala-bala* dan Raksasa. Dua tokoh wayang baru dibuat sesuai dengan kebutuhan seperti tokoh Niwata Kwaca dan Joged.

Iringan

Iringan yang digunakan dalam pementasan garapan *Niwatakwaca Antaka* yakni menggunakan iringan *Semar Pegulingan* yang dipadukan dengan gamelan Jaged Bumbung Kolaborasi disertain dengan kendang Jaipong Sunda.

Bahasa

Bahasa menjadi hal terpenting dalam sebuah pertunjukan wayang kulit. Menguasai kosa kata bahasa dan sastra Jawa Kuno (Kawi) merupakan salah satu kompetensi dasar seorang dalang, di mana melalui penguasaan bahasa tersebut, pada praktiknya akan memberikan manfaat kemudahan dalam melakonkan tokoh wayang penting dan monolog oleh dalang (Wicaksana & Wicaksandita, 2022, p. 210). Beranjak dari hal tersebut, dalam karya ini penggarap menggunakan bahasa kawi dan bahasa bali. Bahasa kawi biasanya digunakan oleh tokoh-tokoh utama atau tokoh kerajaan lalu diterjemahkan oleh punakawan menggunakan bahasa bali, hal ini dapat mempermudah penonton memahami apa yang disampaikan oleh tokoh yang sedang berdialog.

PROSES PERWUJUDAN KARYA

Tahap Penciptaan

Dalam menggarap karya ini adapun beberapa tahapan yang dilalui oleh penggarap yaitu:

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 mewadahi selera seni penggarap. Ada pula penggarap mencari hari suci guna untuk mengawali latihan atau di Bali sering disebut *nuasen*.

Tabel 1 TahapPenjajagan (exploration)

Periode Waktu Per-Minggu	Kegiatan/usaha yang dilaksanakan	Hasil Yang didapat
Minggu 1 (2022)	Proses <i>Nuasen</i> sekaligus mengawali proses tabuh iringan pendukung karya Garapan ini.	Gending sudah selesai, karena sebelumnya sudah pernah rekaman.
Minggu ke-2	Mengulang Kembali gending yang sudah selesai serta merevisi kembali bagian yang harus dikurangi.	Ada beberapa perubahan yang sudah ter revisi.
Minggu ke-3	Masuk ke ranah wayang sambil mengajarkan Tuntunan atau pemandu wayang menggerakkan wayang <i>kayonan</i> .	Penggarap sudah bisa memulai menggunakan kelir.
Minggu ke-4	<i>Ngadungin</i> atau menggabungkan wayang dengan instrument iringan agar bisa bersatu menjadi satu garapan.	.Garapan ini pun berhasil digarap 80%

Tahap Percobaan (*improvisation*)

Tahap berikutnya yaitu melakukan percobaan pada lampu dengan kelir. Selanjutnya penggarap mencari efek-efek pencahayaan sebagai sumber cahaya refleksi wayang sesuai dengan adegan cerita.

Selanjutnya penggarap mencoba menuangkan gerakan wayang dengan teknik-teknik gerak wayang, *tetikesan* agar bisa menyatu dengan musik iringan. Mengenai gerak wayang atau dalam pewayangan Bali disebut *tetikesan*, merupakan salah satu bagian penting yang berperan sangat vital dalam menyukseskan pertunjukan wayang yang memanfaatkan media wayang dan keterampilan pentas oleh dalang (Wicaksandita, 2018, p. 30). Munculnya gerak-gerak wayang dibantu dengan aksan dari iringan yang mampu memberikan rangsangan terhadap gerakan wayang di *kelir*.

Tabel 2 Tahap Percobaan (*improvisation*)

Periode Waktu Per-Minggu	Kegiatan/usaha yang dilaksanakan	Hasil Yang didapat
Minggu 1 (2022)	Menuangkan ide-ide konsep cerita garapan kepada pendukung dan composer	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>kayonan</i>	Iringan untuk tari <i>kayonan</i> sudah didapatkan dan melanjutkan untuk membuat iringan adegan selanjutnya
Minggu ke-3	Latihan sektoral pemain dalang dan penabuh	Setelah iringan tari <i>kayonan</i> sudah didapatkan, selanjutnya penggarap mulai menuangkan beberapa motif gerakan tarian <i>kayonan</i> 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 music	Didapat beberapa gerakan wayang yang bisa digerakan dengan mudah dilihat menggunakan kelir layar lebar. Mendapatkan beberapa gerakan wayang yang diinginkan.

Tahap Pembentukan (*Forming*)

Pada tahap pembentukan ini, penggarap telah memadukan berbagai unsur estetik pertunjukan wayang sehingga struktur bangun wujud pertunjukan telah terlihat kendati belum nampak sempurna atau utuh. Secara umum struktur sebagai bagian penting dalam kerangka sebuah karya telah mewujudkan pada tahapan ini. Untuk menyempurnakan hal tersebut, penggarap melakukan latihan secara berurutan dari babak satu dilanjutkan dengan babak dua dan yang terakhir babak tiga. Dengan dilakukan secara berurutan, dengan cara ini dapat memantapkan waktu latihan. Pada tahap pembentukan, dilakukan latihan secara keseluruhan dengan menggabungkan babak-babak yang telah dilatih 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 pada bagian-bagian yang tidak sesuai dengan musik iringan atau tidak sesuai dengan keinginan penggarap, tidak jarang penggarap selalu memaparkan ide konsep mengenai garapan pakeliran ini serta tentang cerita yang akan digarap.

Peninjauan yang dimaksud sedapat mungkin dilakukan secara efektif dengan cara latihan dan pengulangan secara sektoral (tersendiri). Hal yang dimaksud tersendiri adalah dibagina kelompok-kelompok pesar pembangun unsur estetik garapan seperti bagian penabuh, bagian pendukung dalang, dan bagian dalang utama. Pemantapan setiap gerakan wayang selalu dilakukan oleh penggarap secara pribadi, hal ini berguna untuk memantapkan penyatuan gerak wayang dengan musik pengiring pada setiap adegan. Hal ini dilakukan dengan cara merekam pengiring musik ke dalam bentuk Mp3 untuk dapat diputar secara berulang sebagai pengiring latihan. Hal ini juga dilakukan pada pendukung dalang guna memaksimalkan kekompakan antara pemain wayang dengan dalang saat latihan gabungan secara langsung. Model latihan seperti ini di dalam tahap pemebntukan merupakan suatu hal yang umum, mengingat berbagai kendala salah satunya yaitu sulitnya menyesuaikan waktu latihan bersama. 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 beridirinya karya ini, antara lain adanya dukungan dari sahabat dan keluarga yang memotivasi penggarap dalam pembuatan karya ini.

Dalam tahapan *forming* (pembentukan) ini juga tidak terlepas dari 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 menampilkan 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 penggarapan seni pakeliran ini agar keutuhan garapan dapat diwujudkan.

Tabel 3 TahapPembentukan (forming)

Periode Waktu Per-Minggu	Kegiatan/usaha yang dilaksanakan	Hasil yang didapat
Minggu 1 (2022)	Latihan gabungan antara pemain wayang dengan penabuh serta mencoba pencahayaan lampu . menggabungkan pola gerakan wayang yang dimainkan	Terbentuknya keseluruhan bagian garapan. Diperoleh gerakan wayang yang sesuai dengan angsel iringan
Minggu ke-2	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 1 (2023)	Gladi latihan bersama	Sebelum dilaksanakan ujian tugas akhir agar berjalan dengan baik sesuai dengan diinginkan penggarap.
Minggu 2	Pelaksanaan Ujian Tugas Akhir	Pelaksanaan Ujian Tugas Akhir yang bertempat di Sanggar Paripurna Desa Bona

Deskripsi Karya

Garapan Wayang Inovatif *Niwatakwaca Antaka* adalah karya yang mengambil konsep Wayang Parwa namun dengan nuansa baru. Nuansa baru yang dimaksud adalah dari segi pencahayaan menggunakan lampu Halogen dikombinasikan dengan lampu Blitz dan lampu berwarna merah dan hijau beserta lampu Api. Namun dari segi Kelir tetap menggunakan kelir tradisi dan dalang tetap memainkan wayang sendiri disertai dengan *keropak* dan permainan *cepala*. Hanya saja saat keluarnya *Kayonan*, dalang dibantu oleh *tututan* / pembantu dalang dan Inovasi dari karya ini adalah ditambah adegan Raksasa di depan kelir beserta Adegan Joged. Garapan ini Struktur Pertunjukannya sesuai dengan tradisi hanya saja bagian pertengahan dan Akhir ada Inovasinya.

Estetika Karya

Estetika adalah ilmu yang membahas tentang keindahan bisa terbentuk dan dapat dirasakan. Hal ini sejalan dengan pendapat Marajaya (2015, p. 1) yang mengatakan bahwa Estetika adalah salah satu cabang ilmu filsafat, dan secara sederhana estetika bergelut dengan esensi dan persepsi atas keindahan dan ketidakindahan.

Dalam Garapan Wayang Inovatif *Niwatakwaca Antaka* tentunya mengandung beberapa aspek estetika. Beberapa aspek estetika tersebut dapat dilihat pada wujud garapan yang bernuansa Inovatif dengan penggunaancahaya yang didukung dengan lampu Halogen dikombinasikan dengan lampu Blitz dan warna warni yang dioperasikan menggunakan Dimer yang mendukung setiap adegan. Musik iringan, pengayaan bahasa dan keterampilan dalam garapan ini.

Keotentikan Karya

Pembaharuan atau inovasi dalam garapan Wayang Inovatif *Niwatakwaca Antaka* ini dapat dilihat dari struktur pertunjukan yang tidak seperti Wayang Parwa Tradisi pada umumnya yang berisi *peparuman* tetapi penggarap memakai adegan *peparuman* berjalan atau hanya diceritakan oleh punakawan dan tetap ada tokoh yang diceritakan pada lakon *Niwatakwaca Antaka*. Penggarap menggunakan iringan *Semar Pegulingan* dan beberapa instrumen tambahan seperti *Kendang Sunda*, *Joged Bumbung* dan ditambah Keyboard sebagai efek suara. Pembaharuannya terletak pada adegan babak 2 dan terakhir yakni saat keluarnya Raksasa depan kelir dan *Joged* namun diawal tetap tidak menghilangkan ciri khas dari wayang tersebut.

SIMPULAN

Simpulan

Garapan *Niwatakwaca* ini adalah sebuah garapan inovatif sebagai tugas dalam pemenuhan tugas sebagai syarat lulus mahasiswa S1 jurusan seni Pedalanga dalam bentuk pembelajaran yang mengakomodasikan kegiatan mahasiswa dengan beberapa mitra kerja. Sasaran mitra kegiatan studi/projek independen dapat berupa kelompok usaha masyarakat. Pada kesempatan ini penggarap memilih program Projek Independen di Sanggar Paripurna yang merupakan mitra kerja MBKM Garapan ini menggunakan beberapa unsur pembentuk seperti kelir layar lebar, sumber cahaya helogen, hingga iringan *semara pagulingan* serta *Joged bumbung*.

Saran

Melalui momentum ini, penggarap berkesempatan menyampaikan saran yang ditujukan kepada pengampu kebijakan di tingkat Kementerian Pendidikan Riset dan Teknologi untuk dapat semakin memperluas cakupan kerjasama antar lembaga seni formal dan nonformal khususnya dalam hal pengaturan kebijakan MoU. Penggarap sangat merasakan manfaat dari kurikulum MBKM dalam memperluas wawasan dan membangun relasi/hubungan antar seniman dan lembaga seni serta masyarakat sebagai pengguna produk yang tentunya berpeluang bagi masa depan masing-masing pihak. Maka dari itu penggarap memandang perlu adanya perluasan dalam bentuk sosialisasi kurikulum yang berlaku saat itu dan tentunya bermanfaat dan berpeluang besar bagi ketumbuh kembangan sanggar-sanggar seni dan seniman pemula dalam membangun kariernya di dunia seni khususnya pedalangan.

Sebagai seniman akademisi, penggarap harapkan kepada pecinta seni pedalangan marilah kita lebih kreatif, sebab berkreatifitas dalam olah seni pedalangan berarti kita ikut menambah khazanah pertunjukan wayang kulit, khususnya bagi mahasiswa jurusan seni pedalangan ISI Denpasar. Penggarap menyarankan di dalam menggarap karya seni, perlu juga kita mempertimbangkan agar kita dapat lebih banyak berkreatifitas tanpa menyimpang dari unsur-unsur seni pedalangan dan tetap mempertahankan fungsi dan pemeran dalang dalam pertunjukan wayang kulit.

DAFTAR RUJUKAN

- Ardiyasa, I. P., Wicaksandita, I. D. K., & Santika, S. N. G. A. (2022). Struktur Dramatik Pertunjukan Wayang Parwa Lakon Erawan Rabi Oleh Dalang I Dewa Made Rai Mesi. *Jurnal Damar Pedalangan*, 2(2), 1–16.
- Djelantik, A. A. M. (2004). *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Komapas.com. (2015). Wayang Bali Tarik Antusiasme Masyarakat Iran. Retrieved from Kompas.com Jernih Melihat Dunia website: <https://bola.kompas.com/read/2015/09/02/202400827/Wayang.Bali.Tarik.Antusiasme.Masyarakat.Iran>
- Marajaya, I. M. (2015). *Buku Ajar: Estetika Pedalangan*. Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Mulyono, S. (1978). *Wayang: Asal Usul, Filsafat dan Masa Depan*. Jakarta: Penerbit PT Gunung Agung.
- Wicaksana, I. D. K., & Wicaksandita, I. D. K. (2022). Alih Aksara dan Analisis Ragam Bahasa Lontar Dharma Pawayangan Koleksi Dalang I Made Sidja. *Jurnal Penelitian Agama Hindu*, 9843((Special Issue Budaya dan Pendidikan)), 197–212.
- Wicaksandita, I. D. K. (2018). Bentuk dan Gerak Wayang Kaca dalam Pentas Wayang Tantri Sebuah Kreativitas Seni Modern Berbasis Kebudayaan Lokal. *Pantun Jurnal Ilmiah Seni Budaya*, III(1), 28–41.
- Winanti, N. P. (2015). *Cenk Blonk Dalang Inovatif (Membuka Tabir di Balik Kesuksesan Dalang Cenk Blonk)*. Denpasar: Penerbit Paramita Surabaya.