

Wayang Klupak “Manik Angkeran”

I Gede Juli Ermawan¹, I Nyoman Sedana², I Ketut Suidiana³

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

E-Mail : juliermawan231@gmail.com Bali.module@yahoo.com
ketutsuidiana@isi-dps.ac.id

Abstrak

Laporan akhir projek independen pada Sanggar Paripurna selama satu semester berintikan skrip karya seni Wayang *Klupak* dengan lakon yang diangkat adalah cerita Manik Angkeran. Terinspirasi dari ritual ngulapin dalam pemujaan ibu pertiwi dengan sarana Wayang *Klupak* di Batubulan, penciptaan Wayang *Klupak* ini dideskripsikan berlandaskan grand teori kawi dalang yang diformulasikan dan disempurnakan terus oleh I Nyoman Sedana sejak 2002 dalam disertasinya di University Of Georgan, USA. Merujuk tiga rumusan masalah : (1) Tahapan pembuatan wayang ini berlandaskan pada sub teori *Catur Datu Kawya* (empat sumber kreativitas seni). (2) kebaruan dan keunikan daya pikat Wayang *Klupak*. (3) upaya pemanfaatan serta pemasaran Wayang *Klupak* dengan judul garapan Manik Angkeran.

Kata kunci : Wayang *Klupak*, Manik Angkeran, teater rakyat.

Klupak Puppet “Manik Angkeran”

Abstract

The final report of an independent project at the Paripurna Studio for one semester is based on Wayang Klupak scripts with the play raised by the story Manik Angkeran. Inspired by the ritual of ngalopin in worshipping mother earth using Wayang Klupak in Batubulan, the creation of Wayang Klupak is described based on the grand theory of kawi dalang which I Nyoman Sedana has been continuously formulating and perfecting since 2002 in his dissertation at the University of Georgan, USA. Referring to the three formulations of the problem: (1) The stages of making wayang are based on the sub-theory of Catur Datu Kawya (four sources of artistic creativity). (2) the novelty and uniqueness of Wayang Klupak. (3) efforts to utilize and market Klupak puppets with the title by Manik Angkeran.

Keywords: Wayang *Klupak*, Manik Angkeran, folk theater.

PENDAHULUAN

Dalam lingkungan budaya Bali, pertunjukan wayang kulit diperkirakan telah ada sejak sekitar abad ke IX masehi. Dalam prasasti Bebetin yang berangka tahun Çaka 818 (896 M), peninggalan masa pemerintahan raja Ugrasena di Bali, ditemukan istilah ‘parbwayang’ yang diyakini berkaitan dengan wayang atau pertunjukan wayang. Pertunjukan wayang kulit Bali biasanya membawakan cerita-cerita klasik seperti Mahabrata, Ramayana, Calonarang, dan lain lain. Namun, saat ini mulai bermunculan dalang-dalang yang berani membawakan alur cerita yang lebih dinamis dan berkaitan dengan kehidupan masyarakat saat ini. Tidak hanya dari segi cerita atau topik yang dibawakan oleh dalang, media pementasan pun mulai berganti. Misalnya, pencahayaan yang dulunya menggunakan *blencong* mulai digantikan oleh lampu, bahkan dapat ditemukan pertunjukan yang menggunakan lampu yang berwarna-warni sebagai penambah riuh suasana.

Pertunjukan wayang kulit Bali memiliki beberapa jenis tema yaitu tema perjuangan seperti pewayangan Mahabhrata dan percintaan pewayangan Ramayana. Pertunjukan wayang kulit Bali memiliki dua fungsi yaitu spiritual dan hiburan. Wayang kulit dengan pertunjukan spiritual sangat disakralkan oleh umat Hindu di Bali yang ada kaitannya dengan upacara *yadnya*. Pada upacara keagamaan tertentu, pertunjukan wayang dapat ditemukan sebagai bagian utama atau pelengkap daripada upacara tersebut. Sementara pertunjukan wayang kulit dengan tema hiburan biasanya ditemukan dalam pesta rakyat dan mempunyai alur cerita yang kontemporer dan sering kali berkaitan dengan isu sosial yang berkembang di masyarakat.

Secara umum, berdasarkan waktu pementasannya, wayang kulit Bali dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu wayang *lemah* dan wayang *peteng*. Wayang *lemah* adalah wayang kulit yang dipentaskan pada siang hari tanpa menggunakan layar atau *kelir* dan memiliki kaitan dengan upacara *yadnya*. Tokoh dan alur cerita yang dibawa pada pertunjukan wayang *lemah* biasanya berasal dari kisah Mahabrata yang disesuaikan dengan jenis dan tingkatan dari upacara keagamaan terkait. Pertunjukan wayang kulit umumnya melibatkan sekitar 3-15 orang yang meliputi: dalang, pengiring, dan jika diperlukan sepasang pembantu dalang (*tututan*). Untuk mementaskan wayang, para dalang Bali memerlukan sekitar 125 - 130 lembar wayang, sedangkan wayang *peteng* adalah memiliki tema yang lebih luas bisa bersifat spriritual dan hiburan.

Berdasarkan ceritanya dapat dibagi lagi menjadi sembilan jenis yaitu Wayang Parwa, Wayang Ramayana, Wayang Gambuh, Wayang Calonarang, Wayang Cupak, Wayang Sasak, Wayang Arja, Wayang Tantri, dan Wayang Babad. Tokoh dan jalan cerita dari masing-masing jenis pertunjukan wayang tersebut adalah sebagai berikut: Wayang Parwa: Pertunjukan Wayang Parwa membawakan tokoh-tokoh dan cerita terkait Mahabrata. Umumnya pertunjukan wayang parwa dilakukan pada malam hari dan hanya sebagai sarana hiburan. Namun, terdapat dua jenis pertunjukan Wayang Parwa lainnya yang dipentaskan pada siang hari dan memiliki tema spiritual atau berkaitan dengan upacara agama yaitu Wayang Sapuh Leger dan Wayang Sudamala.

Wayang Ramayana: Sesuai namanya, Wayang Ramayana membawakan tokoh-tokoh sekaligus topik yang berkaitan dengan kisah Ramayana. Pementasan Wayang Ramayana umumnya memiliki motif hiburan dan dipentaskan pada malam hari dengan sarana lengkap seperti layar, panggung, pengiring, dan penerangan. Wayang Gambuh: Pertunjukan Wayang Gambuh merupakan salah satu pertunjukan wayang paling langka di Bali. Penokohan dan tema cerita yang digunakan pada pertunjukan wayang ini terkait dengan cerita rakyat Panji Malat. Wayang Calonarang: Wayang Calonarang biasa disebut juga sebagai Wayang Leak, merupakan pertunjukan yang dianggap angker sekaligus sakral oleh masyarakat Bali. Hal ini dikarenakan dalam pertunjukan Wayang Calonarang biasanya diselipkan kalimat-kalimat atau kisah terkait ilmu hitam. Tokoh dan tema cerita dari pertunjukan ini diambil dari kisah Calonarang. Wayang Cupak: Pertunjukan Wayang Cupak merupakan pertunjukan wayang yang cukup langka di Bali. Tokoh dan tema cerita dari Wayang Cupak diambil dari cerita rakyat Cupak Grantang yang berkembang di Bali. Pertunjukan Wayang Cupak merupakan pertunjukan yang bersifat sebagai hiburan. Pertunjukan wayang ini cukup populer di Kabupaten Tabanan. Wayang Sasak: Pertunjukan Wayang Sasak merupakan pertunjukan wayang yang cukup unik di Bali. Pertunjukan ini berasal dari Suku Sasak di Lombok dan memiliki tema cerita yang bernafaskan Budaya Islam. Wayang Arja: Pertunjukan Wayang Arja merupakan pertunjukan yang relatif baru diciptakan. Pertunjukan Wayang Arja diciptakan pada tahun 1975 dan terinspirasi dari kehidupan para pelaku seni pertunjukan Arja yang mulai terdesak oleh kehadiran pertunjukan Drama Gong. Tema cerita dan penokohan yang dibawakan pada pertunjukan ini terkait dengan cerita yang sering digunakan pada pertunjukan Arja. Wayang Tantri: Pertunjukan Wayang Tantri diciptakan pada tahun 1981 oleh mahasiswa Akademi Seni Tari Indonesia, Denpasar. Pertunjukan Wayang Tantri memiliki struktur yang berbeda dari pertunjukan wayang lainnya. Walaupun memiliki struktur pertunjukan yang baru, penokohan yang terdapat pada pertunjukan ini tetap merujuk pada penokohan yang biasa dibawakan pada pertunjukan wayang klasik. Wayang Babad: Dari keseluruhan pertunjukan wayang *peteng*, pertunjukan Wayang Babad merupakan pertunjukan yang memiliki umur termuda. Bentuk dan dialog dari tokoh wayang pada pertunjukan Wayang Babad masih mengacu pada wayang tradisional Bali. Perbedaan pada pertunjukan Wayang Babad terlihat dari tema cerita yang dipilih, yakni berkaitan dengan cerita sejarah atau *babad* Bali.

Dalam perkuliahan MBKM dengan fokus Proyek Independen yang dilaksanakan di Sanggar Paripurna penulis memilih untuk membuat wayang yang dibuat dari bahan alam yaitu *klupak* bambu dengan menceritakan kisah babad yaitu Ida Bang Manik Angkeran.

MITRA DAN TINJAUAN PUSTAKA

Gambaran Umum Mitra

Sanggar Paripurna didirikan pada tanggal 1 April 1990 oleh seniman multi talenta asal Desa Bona, Kecamatan Blahbatuh yaitu Jero Dalang I Made Sidja. Kegiatan Sanggar Paripurna mencakup berbagai bidang kesenian, seperti Seni Pedalangan, Seni Karawitan, Seni Tari, Seni Ukir Kulit, Garapan dramatari/ sendratari kolosal yang melibatkan ratusan bahkan ribuan orang, pewayangan inovasi dan kontemporer, dan aneka pawai budaya, untuk digelar di dalam maupun di luar negeri. Acara yang paling rutin digelar sekitar 3x seminggu adalah Teater Bali Agung di Taman Safari Srongga Gianyar. Pendirian Sanggar Paripurna dimaksudkan sebagai pusat pelestarian, pembinaan, pengembangan, penulisan seni budaya Bali. Sanggar ini terutama menampung dan mengasah bakat seni anak-anak atau mereka yang sudah tamat sekolah.

Berkembangannya kepemimpinan Sanggar Paripurna dilanjutkan oleh putra Jero Dalang I Made Sidja yaitu I Made Sidia, SSP.,M.Sn dengan dibantu oleh saudaranya I Wayan Sira, S.Sn yang keduanya medupakan akademisi seni yang samapai saat ini asih aktif melakukan pengembangan, pengajaran, dan juga pengabdian di bidang seni khususnya seni eprtunjukan Bali. Sanggar Paripurna saat ini telah memiliki anggota sekitar 500 orang dari berbagai usia dan profesi, terutama dari anak-anak TK hingga SLTA. Berkat I Made Sidia, Sanggar Paripurna bisa semakin berkembang dengan berbagai karya seni kreatif dan inovatif tanpa mengabaikan nilai-nilai seni tradisional Bali sebagaimana yang ditanamkan oleh Jero Dalang I Made Sidja. Hasil karya I Made Sidia bersama Sanggar Paripurna telah ditampilkan dalam berbagai acara-acara penting baik yang bertaraf lokal dan internasional. Kini Sanggar Paripurna sangat banyak mempunyai alat-alat atau properti yang diperlukan dalam pertunjukan seperti Gong Kebyar, Semar Pegulingan, dan Jegog.

Motivasi mengapa memilih mitra dudi Sanggar Paripurna: Karena Sanggar Paripurna terkenal akan karya-karya inovatif, dalam hal ini penulis bisa mencari pengalaman dengan mengikuti latihan wayang untuk menambah wawasan kedepannya. Selain itu juga yang memotivasi untuk mengambil Studi Independen di Sanggar Paripurna karena banyak pelajar atau anggota Sanggar Paripurna yang sudah fasih mendalang, menabuh dan menari bahkan ada juga sampai menjadi pelatih.

Tinjauan Pustaka

Pembentukan sebuah karya seni tidak bisa dilepaskan dari telaah terhadap sumber pustaka. Sumber pustaka sangat penting sebagai dasar pondasi sebuah karya, pada akan dipaparkan beberapa pustaka (buku, karya tulis, artikel) yang memuat tentang wayang yang ada hubungannya dengan garapan. Tinjauan pustaka ini diperlukan untuk merumuskan landasan pemikiran dalam pembentukan karya seni khususnya pewayangan. Mengingat kajian-kajian dan penelitian yang telah membahas mengenai wayang kulit Bali cukup banyak, dan agar tidak menimbulkan penjelasan yang berkepanjangan maka di dalam kajian pustaka ini dipilih bahan pustaka yang ada relevansinya dengan objek garapan Wayang *Klupak*.

Artikel Pertama yang menjadi salah satu pilihan bahan kajian pustaka oleh penggarap adalah “*Komunikasi Transendental Ritual Ngulapin Dalam Pemunaan Ibu Pertiwi Dengan Sarana Wayang Klupak Tiyang*” merupakan sebuah artikel yang mengungkap tentang Wayang *Klupak Tiyang* terbitan tahun 2022 yang mana penulisnya adalah I Wayan Hendi Yasa, Rendi D.E. dan Made Sri Putri Purnamawati. Artikel ini sebagai inspirasi dalam penciptaan wayang baru dengan menggunakan bahan dasar *Klupak* bambu (Yasa, Relin, & Purnamawati, 2022).

Buku selanjutnya pilihan penulis sebagai bahan kajian pustaka yaitu tulisan karya I Ketut Seken yang berjudul “*Pura Besakih Dan Umat Hindu Di Bali*”. Tulisan ini menekankan mitologi/sejarah yang ada hubungannya dengan garapan ini, seperti kisah Manik Angkeran *megeseng* di Desa Cemara Geseng

dan kemudian tempat itu dibangun sebuah pura yang bernama Manik Mas (Seken, 2013). Dari buku ini penggarap mendapat bukti sejarah yang di pakai dalam garapan ini.

Sumber Diskografi

Selain sumber pustaka, perlu adanya sumber lain untuk mendukung sebuah karya seni, sumber diskografi adalah sumber pendukung garapan ini. Sumber diskografi dapat bersumber dari video (VCD & DVD), rekaman/audio, foto, film, dan lainnya. Sumber diskografi dalam garapan ini adalah sebagai berikut. Sumber video yang pertama berasal dari rekaman ujian akhir I Gusti Made Dharma Putra yang berjudul “Manunggal” yang diupload pada akun youtube Komunitas Wayang Ental pada tahun 2016. Dengan menonton garapan tersebut penggarap mendapatkan inspirasi pembuatan wayang dengan bahan pokok *klupak* bambu. Sumber vidio yang kedua berasal dari rekaman pagelaran Pesta Kesenian Bali yang berjudul “Maha Wana Paripurna” yang diupload pada akun youtube Disbud Prov.Bali pada tahun 2021, dari vidio tersebut penggarap mendapatkan inspirasi untuk menggarap pertunjukan Wayang *Klupak* dengan pertunjukan Wayang Betel.

METODE PENCIPTAAN

Sebuah karya seni tentunya memerlukan sebuah metode. Metode adalah suatu tata cara yang sangat mutlak dalam penciptaan suatu garapan, metode diperlukan sebagai tata cara penggarap dalam menciptakan sebuah karya seni. Dalam penggarapan ini menggunakan metode yang berlandaskan teori *Catur Datu Kawya* yang diimplementasikan melalui kegiatan praktik yang terdiri dari *pandulame*, *adicita*, *saranasamaya*, dan *gunatama*. *Pandulame* dan *adicita* adalah berkontemplasi, penggarap berhalusinasi/berkontemplasi tentang ide garapan untuk menumbuhkan keinginan berkarya yang terpusat pada konsentrasi serta keyakinan dan ketetapan hati untuk pembuatan Wayang *Klupak*.

Ide atau gagasan merupakan sebuah ranah yang paling awal dari suatu proses penciptaan, dimana ide pada dasarnya adalah keinginan untuk melakukan atau mewujudkan sesuatu (Wicaksandita, 2018, p. 33). Lebih lanjut diterangkan bahwa, dalam karya seni ide merupakan sebuah gambaran abstrak dari sesuatu yang akan diwujudkan dalam bentuk kongkrit. Setelah selesai mencari ide maka mulailah penggarap menentukan sarana prasarana (*saranasasmaya*) yaitu mulai pencarian sarana *klupak* bambu yang akan digunakan sebagai pembuatan wayang. Untuk mempercepat proses penggarapan, penggarap langsung terjun ke lapangan untuk mencari sarana yaitu *klupak* bambu petung, dengan mencari *klupak* bambu yang masih utuh dan ukuran yang besar supaya dapat digunakan untuk membuat wayang. Setelah pencarian sarana prasarana maka disini diperlukan *Gunatama* suatu keterampilan khusus, kemampuan membuat sketsa wayang, mengolah bahan dari bahan yang daya tahannya rendah menjadi suatu wayang yang layak untuk digunakan pada suatu pertunjukan. Selain keterampilan membuat wayang dari *klupak* bambu tersebut, keterampilan yang menunjang yaitu keterampilan olah vokal, gerak wayang.

Media Wayang

Pembuatan wayang sudah tentu ada suatu bahan-bahan dan alat yang sangat penting untuk mewujudkan suatu bentuk wayang. Bahan dan alat yang digunakan seperti: 1) *klupak* bambu merupakan bahan dasar sebagai pengganti kulit sapi untuk pembuatan wayang. 2) pensil, pensil adalah alat yang utama diperlukan untuk membuat sketsa wayang. 3) penghapus adalah alat yang diperlukan juga dalam membuat sketsa, penghapus diperlukan apabila ada suatu goresan yang salah atau tidak diperlukan.4) Bambu, bambu juga diperlukan pada pembuatan wayang ini, fungsinya ialah sebagai *katik* untuk menggapit wayang.

Media Karya

Media karya merupakan suatu alat yang digunakan dalam berkarya, dari keberadaan alat-alat tersebut sehingga bisa tercapai sebuah garapan karya Wayang *Klupak* Manik Angkeran. Adapun bagian-bagian alat yang digunakan dalam garapan ini adalah wayang, *gedebong* (pohon pisang), kain, lampu, *kisa* (tempat ayam), ayam, dan dekorasi untuk menambah kesan artistik pada pertunjukan.

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.

Media Bahasa

Media Bahasa yang penggarap gunakan dalam garapan ini adalah bahasa untuk dialog tokoh wayang. Penggunaan bahasa merupakan salah satu hal penting dalam sebuah pertunjukan karena sebagai media penyampaian isi cerita dan pesan-pesan serta amanat yang disampaikan kepada audiens atau penonton, serta memudahkan penonton memahami isi cerita yang dibawakan dalam garapan ini. Garapan Wayang *Klupak* Manik Angkeran ini menggunakan Bahasa Bali serta bahasa Kawi, agar tidak menghilangkan unsur-unsur tradisi maka penggarap tetap menggunakan kedua bahasa tersebut.

PROSES PENCIPTAAN DAN KARYA

Konsep

Konsep garapan ini merupakan penggabungan antara teater rakyat dan wayang sehingga terbentuklah garapan teater wayang. Teater rakyat adalah jenis teater yang berkembang di Indonesia yang mana setiap daerah biasanya memiliki pertunjukan teater yang berbeda-beda. Umumnya teater rakyat bersifat spontan, sederhana dan juga diisi dengan improvisasi yang menyatu dengan kehidupan masyarakat setempat.

Cerita yang digunakan dalam garapan ini adalah cerita Manik Angkeran. Kisah ini dimulai dari perjalanan Manik Angkeran akan menuju arena perjudian (sabung ayam). Sesampainya pada arena perjudian, Manik Angkeran mengadu ayamnya, tetapi Manik Angkeran tidak pernah menang. Karena harta Manik Angkeran sudah habis di arena perjudian Manik Angkeran pun marah sehingga para pejudi berlari meninggalkan Manik Angkeran. Ketika itu, Manik Angkeran memutuskan untuk mencuri bajra ayahnya, karena ia pernah mendengar perkataan ayahnya, mendapatkan *rajamole* (emas) dari Naga Basuki dengan sarana menyuarakan bajra tersebut. Setelah Manik Angkeran berhasil mencuri *bajra* tersebut, maka ia pun langsung menuju Bali (*Tohlangkir*) untuk bertemu dengan Naga Basuki dan meminta emas. Singkat cerita, Naga Basuki memberikan emas tersebut, Manik Angkeran melihat sebuah permata pada ekor Naga Basuki yang penuh dengan sinar gemerlap. Ketika Naga Basuki Kembali ke goa di sanalah Manik Angkeran memotong ekor Naga Basuki, sehingga Manik Angkeran mendapatkan permata tersebut dan Manik Angkeran langsung meninggalkan tempat Naga Basuki. Melihat keangkuhan dan keserakahan Manik Angkeran, Naga Basuki menjadi marah sehingga menyembur telapak kaki Manik Angkeran. Manik Angkeran tiba di suatu hutan cemara, di sanalah ia merasakan panas membara dan ia pun terbakar.

Diceritakan Danghyang Sidhimantra dengan perasaan cemas karena Manik Angkeran tidak ada di rumahnya, Danghyang Sidhimantra memutuskan untuk mencarinya ke Bali. Sesampainya di Bali Danghyang Sidhimantra mendengar kabar bahwa Manik Angkeran sudah *geseng* menjadi abu. Danghyang Sidhimantra sedih mendengar berita tersebut, akhirnya Danghyang sidhimantra menghadap kepada Naga Basuki supaya Manik Angkeran dihidupkan kembali. Naga Basuki bersedia menghidupkan Manik Angkeran asalkan Danghyang Sidhimantra bersedia menyerahkan putranya untuk menjadi abdi Naga Basuki. Setelah itu Danghyang Sidhimantra kembali Jawa, sesampainya pada Ceking Geding, antara perbatasan Bali dan Jawa Danghyang Sidhimantra menggores tanah dengan *teteken* sehingga terpisahkan Bali dan Jawa. Dari garapan ini menimbulkan suatu kebaruan dari segi pengemasan cerita dengan penggunaan Wayang *Klupak* dengan teater rakyat.

Tahapan Penciptaan

Pada tahapan penggarapan ini penggarap menggunakan suatu tahapan yang melandasi suatu penggarapan karya sehingga proses bisa dilakukan dengan tertata. Adapun sumber stimulant yang digunakan adalah *Panca Sastra Kawya*. Pertama penggarap mulai menentukan judul yang dipakai dalam penggarapan Tugas Akhir yang disebut *Murda Katha*, judul yang digunakan dalam garapan ini adalah Manik Angkeran. Yang menarik dalam cerita tersebut menurut penggarap adalah amanat yang terkandung di dalamnya. Kedua, *mula carita*, pada bagian *mula carita* penggarap mulai mencari dan

mengumpulkan sumber-sumber yang relevan untuk dijadikan penunjang dalam garapan wayang Manik Angkeran. Dalam garapan ini salah satu penunjang sastra mengenai cerita Manik Angkeran adalah sumber Babad yaitu, Babad Arya Wang Bang pinatih. Ketiga, *Jana Prawerti* (Karakter atau tokoh dramatis). Tokoh dapat dibagi menjadi empat bagian seperti yang dikatakan B. Sularto dalam Satoto (1985, p. 25) yaitu: Tokoh Protagonis: peran utama, merupakan pusat atau sentral cerita.

Tokoh Antagonis: peran lawan, ia suka menjadi penghalang tokoh protagonis yang menyebabkan timbulnya tikaian (konflik). Tokoh Tritagonis: peran penengah, bertugas menjadi pelerai, pendamai, atau pengantar protagonist dan antagonis. Tokoh peran pembantu: peran yang tidak secara langsung terlibat dalam konflik (tikaian) yang terjadi; tetapi ia diperlukan untuk membantu menyelesaikan cerita. Pada bagian penokohan tersebut penggarap gunakan Manik Angkeran sebagai tokoh protagonis karena Manik Angkeran merupakan tokoh sentral. Tokoh antagonis merupakan tokoh lawan yang menjadi penghalang bagi tokoh protagonist adalah Naga Basukih. Untuk tokoh tritagonis dalam hal ini adalah Danghyang Sidhimantra, karena beliau merupakan tokoh penengah atau pelerai bagi Manik Angkeran dan Naga Basukih. Sementara itu, tokoh peran pembantu adalah punakawan yang membantu menyelesaikan sebuah cerita walaupun tidak terlibat langsung dalam konflik. Pada bagian keempat ini adalah *reka kanda* (alur dramatis/plot). "Alur (plot) adalah jalinan peristiwa di dalam karya sastra (termasuk drama atau lakon) untuk mencapai efek tertentu. Paut-annya dapat diwujudkan oleh hubungan temporal (waktu) dan oleh hubungan kasual (sebab akibat). Alur adalah rangkaian peristiwa yang direka dan dijalin dengan seksama, yang menggerakkan jalan cerita melalui perumitan (penggawatan atau komplikasi) ke arah klimaks dan penyelesaian" (Satoto, 1985, p. 16). Dalam garapan wayang dengan judul Manik Angkeran penggarap menggunakan alur maju, yaitu jalinan peristiwa dalam suatu karya yang berurutan secara kronologis dari tahap awal sampai akhir cerita. Kelima, *Widya Laya*, (*setting*/latar), "istilah latar (*setting*) dalam arti lengkap meliputi aspek ruang dan waktu terjadinya peristiwa." (Satoto, 1985, p. 26). Dalam garapan ini penggarap dapat menautkan aspek ruang atau tempat peristiwa seperti halnya Manik Angkeran berasal dari Jawa, kemudian melakukan perbuatan yang tidak beretika (mencuri permata yang ada pada ekor Naga Basuki) itu terjadi di Bali (*Tohlangkir*). Selain itu pada kematiannya juga berada pada suatu hutan yang bernama *alas* cemara. Pada bagian akhir cerita ketika Danghyang Sidhimantra memisahkan Jawa dan Bali adalah di Ceking Geding. Sedangkan aspek waktu dalam cerita Manik Angkeran tidak dapat diketahui secara jelas namun dalam hal ini penggarap merumuskan bahwa saat Manik Angkeran bermain judi (sabung ayam) adalah pada pagi -siang hari. Selain itu penggarap juga menggunakan waktu penceritaan (*narrative time*) yang mana berdasarkan waktu kapan dipentaskan pertunjukan tersebut.

Deskripsi Karya

Garapan Wayang *Klupak* Manik Angkeran ini merupakan garapan yang menggabungkan antara wayang dan juga Teater. Sumber dari garapan wayang Manik Angkeran ini bersumber dari peristiwa sejarah yang pernah terjadi yang menceritakan seorang pemuda yang bernama Manik Angkeran. Garapan ini menggunakan wayang dua dimensi yang lumrah digunakan pada pakeliran wayang tradisi, namun perubahan pada bahan pembuatan wayangnya. Iringan yang digunakan dalam Wayang *Klupak* ini adalah MIDI (*Music instrument digital*).

Amanat

Amanat atau pesan moral dari cerita ini secara tidak langsung disampaikan dalam pertunjukan Wayang *Klupak* yang berjudul Manik Angkeran yang ditujukan kepada anak-anak muda atau generasi muda supaya memahami hakikat cerita Manik Angkeran yang tidak henti-hentinya bermain judi sehingga timbul keangkuhan dan keserakahannya untuk menuruti kehendaknya sendiri. Pada akhirnya Manik Angkeran dimusnahkan oleh Naga Basuki karena keangkuhan dan keserakahannya. supaya tidak serakah karena berjudi sampai mencuri dan pada akhirnya mengalami kehancuran.

Tema

Tema dari cerita Manik Angkeran ini adalah keserakahannya dan keangkuhan, yang mana tema ini menonjolkan sifat keangkuhan Manik Angkeran yang selalu menuruti keinginannya (*ngulurin indria*) untuk berjudi. Sedangkan keserakahannya yang terdapat pada cerita Manik Angkeran yaitu pada saat

Manik Angkeran mencuri *bajra* atau genta ayahnya untuk dibawa menuju Bali (Tohlangkir). Ketika Manik Angkeran sampai di Bali, lalu ia bertemu dengan Naga yang sangat besar yaitu Naga Basuki. Manik Angkeranpun meminta emas kepada Naga Basuki. Keinginan Manik Angkeran dipenuhi oleh Naga Basuki. Setelah Naga Basuki memeberikan harta yang berupa emas kepada Manik Angkeran, kemudian Naga Basuki menyuruh Manik Angkeran agar kembali ke Jawa. Manik Angkeran melihat sebuah permata yang bersinar pada ekor Naga Basuki, pada saat itu timbul pikiran Manik Angkeran yang sangat serakah untuk mendapatkan permata tersebut. Ketika Naga Basuki kembali ke dalam goa, Manik Angkeran mengambil senjata untuk mencuri permata yang berada pada ekor Naga Basuki tersebut.

Estetika Karya

Dalam garapan ini estetika merupakan salah satu poin penting dalam suatu karya seni pedalangan, karena sudah pasti unsur estetika adalah hal yang ditunjukkan oleh penggarap melalui karya seni Wayang *Klupak* Manik Angkeran. Pandangan estetika yang ditanamkan oleh penggarap di dalam karya seni ini adalah estetika Hindu yang identik dengan ciri khas argumentasi sosio-budaya adat kemasyarakatan yang membumi. Lodra (2014, p. 142) menyatakan bahwa estetika Hindu berlandaskan pada nilai-nilai ajaran agama Hindu, menunjukkan bentuk, fungsi yang terkomodifikasi dari bentuk sakral ke profan. Lebih lanjut dikatakan oleh Lodra bahwa manusia mempunyai otonomi yang besar dalam mengkreasikan bentuk alam atau manusia sendiri, termasuk nilai-nilai agama Hindu ke dalam bentuk yang estetik. Merangkum hal tersebut, sebagaimana dikatakan Suarka (2012) dalam Wicaksana (Wicaksana, 2018, p. 13) bahwa dalam estetika Hindu, seni sebagai persatuan mutlak dari kebenaran (satyam), kesucian (siwam), dan keindahan (sund- aram), konsekuensinya adalah seni mengabdikan pada filsafat (teologi) dan etik; hanya yang baik dan benar dapat bersifat indah. Pertunjukan Wayang Kulit Bali merupakan unsur kebudayaan Bali yang dijiwai oleh ajaran agama Hindu, maka sebagai khazanah budaya Bali (Hindu), pertunjukan Wayang Kulit Bali pada mulanya merupakan bagian dari pelaksanaan yadnya (upacara keagamaan) (Danaswara, Purnamawati, & Sudiana, 2007, p. 1). Adapun estetika dari garapan Wayang *Klupak* yang berjudul Manik Angkeran ini meliputi penataan panggung, penataan *lighting*, penataan wayang dan teater yang menjadi satu kesatuan dengan menonjolkan aspek ekologi dalam penggunaan media '*klupak*' sebagai bahan wayang, serta mengangkat cerita salah satu cerita rakyat yang cukup dikenal di kalangan masyarakat yaitu Manik Angkeran dalam sebuah karya "Wayang *Klupak* yang berjudul Manik Angkeran".

Keotentikan Karya

Menurut sepengetahuan penggarap bahwa Wayang *Klupak* ini belum ada yang mengangkat dalam sebuah bentuk pertunjukan. Dari hal tersebut penggarap dengan harapan pemasaran produk seni Wayang *Klupak* ini bisa dijadikan sebagai dekorasi, dan untuk kalangan anak-anak bisa mudah mendapatkannya karena pencarian bahan sangat gampang tanpa harus mengeluarkan biaya banyak. Keotentikan maupun kebaruan yang ada dalam karya merupakan cerminan dari diri penggarap, bagaimana cara penggarap berimajinasi dan memformulasikan banyak hal sehingga terlahirnya sebuah garapan Wayang *Klupak* Manik Angkeran.

Hakikat lakon adalah tikaian (konflik), hakikat prosa adalah cerita, sementara hakikat puisi adalah imajinasi (Ardiyasa, Wicaksandita, & Santika, 2022, p. 2). Dalam lakon Manik Angkeran ada alur yang sudah mengikat jalannya cerita dari awal sampai akhir. Ketika digabungkan dengan objek Wayang *Klupak* berikut kesatuan aparatus pementasan lainnya secara utuh dalam sebuah sajian pertunjukan wayang, maka tampaklah originalitas/autentifikasi dari garapan Wayang *Klupak* Manik Angkeran yang telah dikemas sedemikian rupa sesuai dengan ide dan kreativitas penggarap. Pembaruan dalam karya ini juga meliputi masuknya unsur-unsur aparatus pementasan Wayang *Betel* yang digabung dengan pertunjukan teater. Selanjutnya pada adegan teater, penggarap menggunakan teater tradisi dan pada adegan dialog teater menggunakan Bahasa Bali lumrah.

Selanjutnya Pembaruan pada garapan ini terlihat pada struktur pertunjukan yang menggabungkan antara teater manusia dan wayang, struktur garapan ini diawali dengan teater lalu disambung dengan

adegan wayang. Wayang juga mempunyai peran yang sama dengan teater dengan Bahasa yang sama dengan teater yaitu menggunakan Bahasa Bali, tetapi dalam beberapa adegan wayang tetap menggunakan Bahasa Kawi/Jawa Kuno agar kesan wayang masih terlihat dan tidak hilang.

SIMPULAN

Program Pembelajaran Mata Kuliah Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) dua semester di luar Prodi dan di luar Perguruan Tinggi diselenggarakan dengan kerjasama mitra Dunia Usaha Dunia Industri (DUDI) yang memiliki relevansi, reputasi, dan dedikasi dalam pemajuan pendidikan tinggi bidang seni, desain, industri kreatif dan kebudayaan. Bentuk program pembelajaran MBKM Fakultas Seni Pertunjukan, selaras dengan panduan umum Program MBKM Institut Seni Indonesia Denpasar yang mengacu pada Permendikbud No. 3, Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi dan Buku Panduan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka. Sanggar Paripurna sebagai mitra pilihan mahasiswa merupakan sebuah Sanggar yang terkenal dan mempunyai fasilitas yang memadai sehingga mahasiswa sangat terbantu dari segi ilmu yang mahasiswa tidak dapatkan dalam perkuliahan, biaya yang mahasiswa keluarkan, hingga rampung dan selesainya sebuah Karya Wayang Manik Angkeran sebagai syarat kelulusan mahasiswa menempuh Ujian Akhir (TA).

SARAN

Program Pembelajaran Mata kuliah Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) benar-benar sangat membantu mahasiswa untuk dapat terjun ke lapangan serta berkarya sesuai dengan bidang disiplin ilmu yang mahasiswa pilih. Semoga kedepannya Program Pembelajaran Mata Kuliah Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) bisa lebih disempurnakan lagi dan informasi terkait MBKM bisa lebih dipahami oleh mahasiswa selanjutnya.

UCAPAN TERIMAKASIH/PENGHARGAAN

Melalui kesempatan yang baik ini, penggarap ingin memberikan penghargaan setinggi-tingginya dan ucapan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan baik dari segi material maupun spiritual demi terwujudnya suatu karya wayang dan laporan akhir ini. Untuk itu perkenankan penggarap mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. I Wayan Adnyana, S.Sn., M.Sn Rektor Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar beserta jajarannya, yang telah memberikan kesempatan dan juga menyediakan fasilitas yang memadai untuk menyelesaikan Studi/Projek Independen bersama Mitra Sanggar Paripurna.
2. Dr. I Ketut Garwa, S.Sn., M.Sn Dekan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar atas tersedianya fasilitas yang memadai dan motivasi yang diberikan, sehingga dapat terselesaikannya skripsi tugas akhir ini.
3. Dr. I Gede Yudarta, S.Kar., M.Si Wakil Dekan 1 Bidang Akademik, Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar yang telah memberikan motivasi sehingga terselesaikannya skripsi tugas akhir ini.
4. Sulistyani, S.Kar., M.Si. Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan, Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar yang telah memberikan dorongan motivasi bagi penggarap dalam menyelesaikan skripsi tugas akhir ini.
5. I Kadek Widnyana, SSP., M.Si, Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan, Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar, yang telah memberikan arahan motivasi dalam proses Studi/Projek Independen yang dilaksanakan dengan Mitra Sanggar Paripurna sehingga dapat terselesaikan dengan sangat baik.
6. Ni Komang Sekar Marhaeni, SSP., M.Si, Koordinator Prodi Seni Pedalangan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar, yang telah memberikan motivasi dan dorongan sehingga dapat terselesaikannya skripsi tugas akhir ini.

7. Prof. Dr. I Nyoman Sedana, MA. dan Dr. I Ketut Suidiana, S.Sn., M.Sn sebagai pembimbing yang telah memberikan motivasi dan dorongan sehingga dapat terselesaikannya skripsi tugas akhir ini.
8. I Made Sidia, SSP.,M.Sn Sebagai Mitra MBKM yang telah banyak memberikan bimbingan, pelajaran dan dorongan motivasi kepada penggarap sehingga skripsi tugas akhir ini dapat diselesaikan.
9. Seluruh dosen dan tenaga kependidikan Prodi Seni Pedalangan ISI Denpasar yang telah memberikan ilmu, bimbingan, bantuan, dan arahan selama mengikuti perkuliahan Studi/Projek Independen.
10. Seluruh informan yang telah bersedia memberikan informasi berharga yang berkenan membantu menuangkan ide-ide garapan sehingga dapat terselesaikannya karya dan skripsi tugas akhir.
11. Kepada Keluarga saya, khususnya orang tua saya yang telah ikut membantu memberikan biaya oprasional dari proses hingga dipenghujung pementasan, sehingga garapan ini dapat berjalan dengan baik dan lancar.

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.
- Danaswara, I. P. G. B., Purnamawati, N. D., & Suidiana, I. K. (2007). Wayang Bondres Dalam Pertunjukan Wayang Kulit Inovatif Cenk Blonk Kajian Bentuk , Fungsi , dan Makna. *Jurnal Damar Pedalangan*, 2(2), 1–9.
- Lodra, I. N. (2014). Estetika Hindu di Era Globalisasi.pdf. *Urna Jurnal Seni Rupa*, 3(2), 137–144.
- Satoto, S. (1985). *Wayang Kulit Purwa Makna Dan Alur Dramatiknya*. Jakarta: Penerbit : Proyek Penelitian Dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara (Javanologi).
- Seken, I. K. (2013). *Pura Besakih dan Umat Hindu di Bali*. Amlapura: Pelawa Sari.
- Wicaksana, I. D. K. (2018). Konsep Teo-Estetika Teks Dharma Pawayangan Pada Pertunjukan Wayang Kulit Bali. *SEGARA WIDYA Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 10–15.
- 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.
- Yasa, I. W. H., Relin, D. E., & Purnamawati, M. S. P. (2022). Komunikasi Transendental Ritual Ngulapin Dalam Pemujaan Ibu Pertiwi Dengan Sarana Wayang Klupak Tiyng Di Desa Adat Jero Kuta Batubulan. *Anubhava: Jurnal Ilmu Komunikasi Hindu*, 2(1), 235–242.
<https://doi.org/10.25078/anubhava.v2i1.797>