

Teater Pakeliran Inovatif “Cupak Gandrung Sorga”

I Putu Pande Sapriawan¹, I Gusti Ngurah Gumana Putra², I Ketut Kodi³

Program Studi Seni Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan

Institut Seni Indonesia Denpasar, Jalan Nusa Indah

Denpasar 80235, Indonesia

Email : pandesatriawan9@gmail.com gumanaputra@isi-dps.ac.id
ketutkodi@gmail.com

Abstrak

Eksistensi Wayang Cupak selalu mengalami penurunan, sehingga membuat penggarap tertarik untuk ikut melestarikan dan mengembangkan Wayang Cupak. Keberadaan wayang kulit pada saat ini sudah mulai dikesampingkan bahkan hampir terlupakan oleh masyarakat peminatnya, walaupun dari segi fungsi wayang kulit memang dibutuhkan untuk *pengiring* atau *wali* dari keagamaan, namun dari segi hiburan wayang kulit saat ini kurang diminati. Tidak dipungkiri hal tersebut terjadi karena munculnya beberapa teknologi komunikasi seperti televisi dan bioskop yang lebih digemari oleh masyarakat masa kini. Berangkat dari hal tersebut para seniman, khususnya seniman dalang dituntut membuat suatu pembaharuan atau inovasi-inovasi baru dalam seni pewayangan agar dapat ikut bersaing di masa kini. Oleh karena masa kini adalah masa yang semuanya harus ada pembaharuan, sebagaimana zaman teknologi modern, atau juga disebut zaman pembaharuan. Seiring perkembangan zaman, para dalang yang inovatif dan kreatif memunculkan banyak kreasi-kreasi wayang baru seperti Wayang Calonarang, Wayang Babad, Wayang Rareangon, Wayang Tantri, dan Wayang Arja, Wayang Cupak, namun banyak di antara wayang-wayang kreasi tersebut tidak begitu bertahan lama. Penggarap menggarap Wayang Cupak dalam nuansa Teater yang berjudul “Cupak Suarga”, yang di maksud Teater adalah memasukkan Wayang Cupak ke dalam pertunjukan drama tari dan dipadukan dengan wayang, menggunakan sumber pencahayaan LCD Proyektor dengan *Scenery* lighting dan penggunaan musik gamelan Bali. Dalam garapan ini pastinya menggunakan metode untuk proses penggarapan yang lebih sistematis, metode yang penggarap gunakan adalah metode yang diajukan oleh Prof. M. Alma Hawkins, yaitu: a. Tahapan Ekplorasi (Eksplorasi), b. Tahapan Improvisasi (Percobaan), c. Tahapan Forming (Pembentukan). Penggarap berharap dengan diwujudkan garapan ini mampu menjadi pemantik untuk para dalang, terutama dalang muda agar dapat ikut serta melestarikan Wayang Cupak depannya.

Kata Kunci : Cupak Gandrung, Cupak ka Sorga

Innovative Shadow Puppet Theatre “Cupak Gandrung Sorga”

Abstract

The existence of Wayang Cupak always experiences a decline, so that it makes cultivators interested in preserving and developing Wayang Cupak. The existence of wayang kulit at this time has begun to be sidelined and even almost forgotten by the public who are interested in it, even though from the point of view of the function of wayang kulit it is indeed needed for accompaniment or religious guardians, from an entertainment perspective, wayang kulit is currently less desirable. It is undeniable that this has happened because of the emergence of several communication technologies such as television and cinema which are more popular with today's society. Departing from this, artists, especially dalang artists are required to make updates or new innovations in the art of wayang so that they can compete in the present. Because the present is a time when everything must be renewed, that the present is a period called the nuclear age or the modern technological era, or also called the era of renewal. Along with the times, innovative and creative puppeteers gave rise to many new puppet creations such as Wayang Calonarang, Wayang Babad, Wayang Rareangon, Wayang Tantri, and Wayang Arja, Wayang Cupak, but many of these puppet creations did not last long. . The organizers worked on Wayang Cupak in a theatrical setting entitled "Cupak Suarga". In this work, of course, using a method for a more systematic cultivation process, the method that the cultivators use is the method proposed by Prof. M. Alma Hawkins, namely: a. Stages of Exploration (Exploration), b. Stages of Improvisation (Trial), c. Forming Stages (Formation). Cultivators hope that by realizing this work, it can become a trigger for puppeteers, especially young puppeteers, so that they can participate in preserving the Cupak Puppet in the future.

Keywords: Cupak Gandrung, Cupak to Heaven

PENDAHULUAN

Keberadaan wayang kulit pada saat ini sudah mulai dikesampingkan bahkan hampir terlupakan oleh masyarakat peminatnya. Terlebih mengingat kondisi sosial pasca pandemi yang baru saja berlalu. Dimana dikatakan bahwa eksistensi pertunjukan wayang kulit Bali di masa pandemi Covid-19 ini kehilangan ruang dan waktu untuk menampilkan diri (Hendro & Marajaya, 2021, p. 119). Walaupun dari segi fungsi wayang kulit memang dibutuhkan untuk *pengiring* atau *wali* secara keagamaan, namun dari segi hiburan wayang kulit saat ini kurang diminati. Tidak dipungkiri hal tersebut terjadi karena munculnya beberapa teknologi komunikasi seperti televisi dan bioskop yang lebih digemari oleh masyarakat masa kini. Berangkat dari hal tersebut para seniman khususnya seniman dalang dituntut membuat suatu pembaharuan atau inovasi-inovasi baru dalam seni pewayangan agar dapat ikut bersaing di masa kini. Oleh karena masa kini adalah masa yang semuanya harus ada pembaharuan, seperti yang dikatakan Sri Mulyono (1978, p. 248) bahwa masa kini adalah masa yang disebut abad nuklir atau zaman teknologi modern, atau juga disebut zaman pembaharuan. Di era global seperti sekarang ini, telah terjadi fenomena baru dalam kancah seni pertunjukan tradisional Bali khususnya wayang kulit, dimana antara beberapa model pertunjukan wayang kulit Bali yaitu yang tradisi, kreasi, kreasi baru, dan inovatif saling merebut hati sanubari para penggemarnya (Marajaya, 2019, p. 21). Seiring perkembangan zaman, para dalang yang inovatif dan kreatif memunculkan banyak kreasi-kreasi wayang baru seperti Wayang Calonarang, Wayang Babad, Wayang Rareangon, Wayang Tantri, dan Wayang Arja, Wayang Cupak, namun banyak di antara wayang-wayang kreasi tersebut tidak begitu bertahan lama.

Penggarap melihat dari salah satu wayang kreasi baru di atas eksistensinya sangat mengalami penurunan adalah Wayang Cupak. Wayang Cupak adalah wayang yang fungsinya tidak tetap karena hal ini disesuaikan dengan keinginan masyarakat, Wayang Cupak biasanya di gunakan sebagai bebali Wayang Cupak tidak banyak jumlahnya dan kini malah sangat langka. Jikapun masih ada namun tidak pernah pentas di kalangan umum seiring kemajuan teknologi yang menggilas kesenian tradisional, Wayang Cupak juga pernah eksis dan mengalami kejayaan sekitar tahun 1960-an salah seorang dalang Wayang Cupak terkenal yaitu I Made Jangga, seorang dalang dari Banjar Dukuh Pulu Tengah Kecamatan Selemadeg Timur Kabupaten Tabanan. Pada pementasan Wayang Cupak lakon yang sering disuguhkan dalam pertunjukannya yaitu Cupak ke Suargan (perjalanan Cupak menuju sorga) Karena sering dipentaskan pada upacara Dewa Yadnya, Pitra Yadnya, dan Manusa Yadnya.

Sebagai media hiburan Wayang Cupak juga sebagai kesenian yang berfungsi memberikan pendidikan, menyampaikan pesan-pesan moral, etika dan juga memberikan pembelajaran tentang *kanda Pat* dan Wayang Cupak dibuat dari beberapa materi – materi yang tersirat dalam *Geguritan* , *Geguritan Bima Suarga*, *Kanda Pat*, *Agastyana Prana*, *Kemoksan* dan *Atma Prasangsa*.

Bentuk pertunjukan wayang ini tidak jauh berbeda dengan wayang kulit Bali lainnya hanya saja tokoh-tokoh utamanya terbatas pada Cupak dan Gerantang, Men Bekung dan suaminya Pan Bekung, Raksasa Benaru, Galuh Daha, Prabu Obagosi dan lain sebagainya. Di antara lakon-lakon yang biasa dibawakan dalam pementasan wayang Cupak, adalah matinya Raksasa Benaru, Cupak Dadi (Ratu, Cupak Nyuti Rupa Cupak ke sorga). Kekhasan pertunjukan wayang Cupak ini terasa pada seni suara vokalnya yang memakai tembang-tembang macapat, (Ginada) dan penampilan tokoh-tokoh Bondres yang sangat ditonjolkan. Wayang Cupak sangat populer di daerah Kabupaten Tabanan.

METODE PENCIPTAAN

Dalam menciptakan suatu karya seni, metode merupakan bagian yang terpenting dalam proses penciptaan. Pemilihan metode yang tepat sangatlah berdampak bagi penggarap untuk mempermudah proses penciptaan. Pada karya ini penggarap telah menentukan metode yang digunakan yaitu metode yang diajukan oleh Alma Hawkins yang di dalamnya terdiri dari 3 tahapan yaitu:

Eksplorasi

Eksplorasi yaitu suatu tahapan awal dalam metode ini, tahapan ini adalah dimana penggarap mulai menentukan judul/tema/topik, ide, dan konsep yang akan di garap menjadi satu buah karya pertunjukan. Dikatakan bahwa Ide garapan merupakan hal-hal paling inti yang ingin disajikan dalam sebuah garapan (Darmika & Putra, 2022, p. 3). 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.

Improvisasi

Pada tahapan improvisasi adalah proses dimana penggarap melakukan percobaan-percobaan, memilih/membedakan/ mempertimbangkan, menemukan integritas dan kesatuan terhadap berbagai percobaan yang telah dilakukan.

Forming

Tahapan forming atau pembentukan ini adalah tahapan terakhir, pada tahapan ini bentuk karya akan mulai terlihat. Pada tahapan ini penggarap menentukan bentuk ciptaan dengan menggabungkan simbol-simbol yang dihasilkan dari berbagai percobaan yang telah dilakukan, menentukan kesatuan dengan parameter yang lain, menentukan pemberian bobot seni.

Medium dan Media

Dalam sebuah karya seni medium dan media merupakan elemen dasar pembentuk karya seni. Dalam garapan Teater Pakeliran Inovatif “Cupak Gandrung Sorga” medium dan media yang terkandung adalah:

Cerita

Diceritakan setelah Cupak diusir dari kerajaan Kediri karena suatu kesalahannya sehingga membuat kecewa Raja Kediri, Cupak memutuskan untuk mengembara dan pergi dari kerajaan Kediri karena merasa sangat malu. Singkat cerita dari sekian lama Cupak mengembara dengan diikuti dua abdi setianya yang bernama Banaspati dan Tuwadaya, perjalanan Cupak telah sampai di negeri Obagosi Cupak mendengar sebuah sayembara yang diadakan oleh Raja Obagosi bahwa barang siapa bisa membunuh Paksi Raja yang telah membuat onar di negeri itu dan telah menakuti seluruh masyarakat di Obagosi akan diberi hadiah yaitu menikahi putri Raja yang bernama Raden Galuh dan diangkat sebagai Raja di kerajaan Obagosi. Cupak sangat ingin mengikuti sayembara tersebut karena tergiur dengan hadiah yang di janjikan. Dalam pemikiran Cupak, dia menganggap mudah untuk mengalahkan sang burung Paksi Raja tersebut. Cupak dan kedua abadinya langsung pamit dari kerajaan untuk menuju sebuah hutan dimana tempat tinggal Paksi Raja. Singkat cerita sampailah Cupak di hutan. Terlihat Paksi Raja yang sangat besar dan menakutkan. Pada saat itulah Cupak merasa ketakutan, tetapi salah satu ajudannya mengingatkan Cupak karena sudah berjanji akan membunuh Paksi Raja tersebut. Namun Cupak sangat merasa takut karena ekspektasi dan realita yang Cupak pikirkan tidak sama. Karena sudah terlanjur berjanji, Cupak memaksakan diri untuk berani menghadapi burung tersebut. Pertempuran Cupak dengan Paksi Raja terjadi sangat sengit dan Cupak hampir tumbang menghadapi Paksi Raja yang sangat besar. Karena hampir kalah, Cupak memikirkan sebuah cara untuk mengalahkan Paksi Raja. Cupak menyuruh abadinya membuat sebuah jebakan yaitu lubang yang besar dan berisikan duri tajam terbuat dari bambu yang runcing. Setelah selesai membuat jebakan Cupak memanggil sambil menantang Paksi Raja. Sang burung Paksi Raja mendengar jeritan Cupak dan merasa marah, lalu Paksi Raja terbang kehadapan Cupak bersiap untuk melahap Cupak dengan paruhnya yang besar. Cupakpun sudah bersiap untuk melompat ke dalam lubang jebakan sambil membawa sebatang bambu yang sudah ditajamkan. Pada saat Cupak sudah melompat ke dalam lubang, Paksi Raja langsung mematuk Cupak, tapi Paksi Raja terkena bambu runcing yang tertancap di dalam lubang jebakan. Seketika kesempatan itu dipergunakan oleh cupak untuk menancapkan tombak bambu yang dibawanya hingga mengenai leher Paksi Raja. Di sanalah Paksi Raja langsung mati di bunuh oleh Cupak. Setelah kemenangan Cupak melawan sang Paksi Raja, Cupak dan kedua abadinya langsung menuju Puri Obagosi untuk melaporkan kematian dari burung besar tersebut dan Cupak menagih hadiah yang sudah dijanjikan oleh Raja Obagosi kepada dirinya, Raja menepati janji yang telah disayembarakan dan satyawacana, Cupak

sangat senang begitu juga dengan abadinya, setelah hadiah diberikan, Raja kemudian menobatkan Cupak menjadi Raja yang dilanjutkan dengan dilangsungkannya pernikahan Cupak dengan Raden Galuh. Setelah pembicaraan Cupak dengan Raja Cupak disuruh istirahat terlebih dahulu.

Berita kemenangan Cupak melawan Paksi Raja, segera terdengar oleh Raden Galuh. Pada saat itulah Raden Galuh sangat senang karena Paksi Raja yang telah membuat takut semua orang di Obagosi sudah mati. Keesokan harinya Raden Galuh pergi jalan – jalan ke taman dengan didampingi oleh para dayang kerajaan dengan hati yang sangat gembira. Ia bisa dengan leluasa besenang – senang di taman tanpa ada rasa takut lagi. Cupak yang kebetulan melintas, tidak sengaja melihat Raden Galuh yang sedang asyik melihat bunga di area taman. Cupak langsung mendekati Raden Galuh dan di sana Cupak sangat terkesima dengan kecantikan Raden Galuh. Cupak terlihat malu dan gugup diajak ngobrol oleh Raden Galuh, di mana setelah beberapa lama Cupak dan Raden Galuh terlihat sangat dekat tetapi Cupak tahu akan dirinya yang jelek dan menyeramkan. Cupak malu terlalu dekat dengan Raden Galuh, apalagi bersanding dengannya. Akhirnya Cupak menyatakan akan pergi ke pemandian untuk membersihkan diri (*Sucilaksana*), tetapi Raden Galuh melarang kepergian Cupak sebab Raden Galuh menerima Cupak dengan apa adanya. Hal ini karena Raden Galuh menilai jasa Cupak sangat besar bagi seluruh Negeri Obagosi dan masyarakat di sana. Namun demikian, karena keinginan Cupak yang sangat kuat, Cupak tetap akan pergi membersihkan diri *Sucilaksana*. Dikarenakan keinginan Cupak yang sangat kuat Raden Galuh tidak bisa untuk melarangnya dan Raden Galuh berjanji menunggu kedatangan Cupak kembali ke Kerajaan Obagosi. Singkat cerita, Cupak dan kedua ajudannya yaitu Banaspati dan Tuadaya pamit untuk melakukan perjalanan. Di tengah perjalanan Cupak sangat sedih, dan sambil menjerit memanggil dewata dia menganggap dewata tidak adil. Kedua ajudannya merasa malu akibat tingkah Cupak, dan salah satu ajudannya memberikan nasehat kepada Cupak tetapi tetap saja Cupak teriak – teriak sambil menangis dan mengusir ke dua ajudannya. Begitu kedua ajudan tersebut akan pergi karena diusir, Cupak langsung melarang mereka meninggalkannya sendiri. Dari sana, Cupak ingat akan jati dirinya bahwa ia adalah anak dari Dewa Brahma. Cupak kemudian pergi ke sorga untuk menemui ayahnya dan meminta keadilan kepada ayahnya sebab Cupak dilahirkan ke dunia dengan perwujudan manusia yang jelek dan menyeramkan. Dalam perjalanannya, Cupak tidak lupa meminta bantuan kepada *catur sanak* (empat saudara) yang diajaknya lahir supaya rintangan yang akan dihadapi dalam perjalanan menuju sorga dimudahkan. Akhirnya Cupak berhasil mengatasi semua rintangan dalam perjalanan menuju ke sorga berkat kegigihan hati dan bantuan *kanda pat* yang ada pada dirinya.

Singkat cerita setelah Cupak melakukan perjalanan jauh menuju sorga dan banyak rintangan yang di hadapi, sampailah Cupak di perbatasan Sorga dan Neraka di sana cupak banyak melihat arwah (*atma*) yang disiksa oleh Cikrabela yang ada di Neraka dan sang Jogor Manik yaitu hakim Neraka dan sang Suratma pencatat karma baik dan buruk perilaku kehidupan manusia pada saat kehidupannya di dunia. Disana sang Jogor Manik dan para cikrabela mendatangi Cupak untuk menanyakan ada hal apa Cupak datang ke Sorga. Cupak menjelaskan maksud dan tujuannya kedatangannya adalah untuk menemui ayahnya yaitu Dewa Brahma, tetapi Sang Jogor Manik tidak percaya bahwa Cupak anak dari Dewa Brahma. Terjadi konflik antara Cupak, sang Jogor Manik dan pasukannya. Setelah perdebatan yang terjadi antara Cupak dan sang Jogor Manik, datanglah Dewa Brahma yang melerai perkelahian tersebut. Adapun Dewa Brahma bertanya kepada Cupak mengenai tujuan Cupak mendatangi sorga hingga sampai terjadinya keributan. Cupak langsung menjelaskan penyebab kedatangannya ke sorga karena ia ingin mencari ayahnya yaitu Dewa Brahma. Di sanalah Dewa Brahma menerima kedatangan Cupak dengan penuh kasih. Segera, Cupak menuntut keadilan kepada Dewa Brahma karena Cupak merasa ayahnya telah pilih kasih kepada dirinya dan adiknya yang bernama Gerantang. Setelah sempat berkonflik, Dewa Brahma akhirnya menuruti semua kemauan Cupak. Dewa Brahma menyuruh Cupak Mandi di dalam kobaran api yang sangat besar. Setelah Cupak menceburkan dirinya ke dalam api tiba-tiba munculah seorang pria tampan, tiada lain ada Cupak yang sudah merubah wujud menjadi seorang pria yang gagah dan tampan.

Kelir

Kelir adalah media untuk menampilkan bayangan wayang, dalam wayang tradisi *kelir* dibuat dalam bentuk persegi panjang dengan ukuran yang dipakai kurang lebih 2-3 x 1,2 meter. Pada garapan Teater Pakeliran Inovatif Cupak Gandrung sorga ini mengambil konsep Teater Pakeliran Inovatif Cupak Gandrung Sorga. Pakeliran Layar Lebar tetapi dibelah menjadi dua bagian sesuai namanya adalah

konsep pertunjukan yang menggunakan *kelir* dengan ukuran melebihi dari ukuran *kelir* wayang tradisi dan dimodifikasi menjadi dua bagian. Ukuran kelir yang penggarap gunakan adalah 4 meter x 2,5 meter dengan tinggi penyangga 1,5 meter karena kebutuhan dalam panggung yang begitu besar. Dengan demikian sistem dari penggerak wayang dalam garapan ini adalah menggerakkan wayang sambil berdiri. Kelir yang penggarap buat dan sudah dimodifikasi bisa dimainkan dengan cara buka tutup, Garapan ini menggunakan sumber pencahayaan dengan lampu LED biasa. Pakeliran Layar Lebar sebagai wujud inovasi karya yang dipadukan bentuk seni teater ini kemudian menjadi salah satu aspek estetika dari diterapkannya konsep teater pakeliran inovasi di dalam karya Teater Pakeliran Inovatif “Cupak Gandrung Sorga”.

Pencahayaan

Dalam sebuah pertunjukan teater wayang pencahayaan sangat diperlukan karena tata cahaya membantu penonton untuk memahami keseluruhan isi cerita, mulai dari penokohan hingga suasana adegannya. Tata cahaya dalam seni teater memiliki fungsi yang sangat penting. Tata cahaya juga sering disebut *lighting* yang mana tujuannya membuat pertunjukan teater terlihat semakin hidup, Bergitu juga dalam pertunjukan wayang pencahayaan juga berperan penting supaya dapat menghasilkan sebuah bayangan dari wayang tersebut.

Wayang

Wayang dalam pertunjukan pedalangan adalah sarana paling utama, dalam pertunjukan pedalangan wayang itu sendiri ada berbagai macam jenis sesuai dengan lakon yang dibawakan. Pada garapan ini sesuai konsepnya yang mengambil konsep Teater Pakeliran Inovatif Cupak Gandrung Sorga, menggunakan jenis Wayang Cupak di mana dalam garapan ini terdiri dari : 12 buah Kayonan, Garuda, Galuh, para Dewa, Sang Suratma, Jogor Manik, Dewa Brahma. Pada garapan ini juga menampilkan Wayang rakyat yang dimana berpungsi sebagai wayang *atma* atau roh yang disiksa dalam adegan di neraka dan sebagai rakyat di kerajaan Obagosi.

Iringan

Iringan dalam sebuah pertunjukan selain sebagai sarana untuk memberikan tempo, musik iringan juga berfungsi untuk mempertajam suasana yang ada dalam pertunjukan pedalangan khususnya. Pada garapan ini penggarap menggunakan musik Gamelan Semarandana sebagai pengiring. Alat musik gamelan yang akan mendukung pertunjukan teater wayang ini dimainkan oleh sekelompok penabuh, atau yang akan menjadi music pengiring dalam garapan Teater ini dan *gending* dari gamelan pengiring dibuat oleh 3 orang komposer.

Alasan penggarap memilih menggunakan musik gamelan adalah untuk lebih memberikan kesan dan memunculkan sebuah taksu dan suatu energi yang bisa membangkitkan semangat para penari dalam musik iringan garapan ini.

Gerong

Dalam sebuah pertunjukan wayang ataupun tabuh gamelan gerong berfungsi sebagai pemanis dalam pertunjukan dengan alunan nada vokal yang dinyanyikan berpadu dengan alunan nada gamelan.

Bahasa

Dalam sebuah pertunjukan, bahasa memiliki peranan yang sangat penting, bahasa merupakan sebuah sarana untuk berkomunikasi, berekspresi, dan untuk memberikan isyarat. Dalam garapan Teater Pakeliran Inovatif Cupak Gandrung Sorga ini menggunakan bahasa Bali dan bahasa Kawi sebagai bahasa pertunjukannya dan pada beberapa adegan menggunakan penggayaan bahasa yang dinyanyikan seperti *Pupuh* untuk tidak menghilangkan ciri khas dari Wayang Cupak itu sendiri.

Penari

Penari adalah pendukung utama dalam pertunjukan Teater Wayang Cupak Suargan penggarap lebih cenderung menggunakan penari karena garapan teater ini lebih banyak menuangkan karya di tari untuk mengekspresikan di dalam karya yang digarap.

PROSES PERWUJUDAN

Konsep

Konsep adalah sebuah rancangan atau abstraksi ide suatu gambaran. Dalam sebuah pertunjukan konsep adalah sebuah ide pokok awal dalam garapan ini menampilkan sebuah pertunjukan secara padat. Garapan ini menggunakan konsep perpaduan antara seni pewayangan dengan ciri khasnya yaitu adanya penggunaan sarana-prasarana pewayangan dan dalang sebagai pemainnya dipadukan dengan seni teater yang kerap mengunggulkan wujud retorika tokoh dan gerak tubuh pemain di atas panggung. Konsep perpaduan antara teknologi digital dengan seni pewayangan Bali menjadi sebuah tampilan yang beda dengan harapan bisa diterima di masyarakat. Untuk itu konsep-konsep dramatik dirancang sebagai upaya untuk mendukung mutu garapan yang berkualitas (Budiawan & Marajaya, 2022, p. 6). Seni pertunjukan ini dikemas secara inovatif, yang mana hal ini bermakna seni pertunjukan ini digarap dengan memberi sentuhan modern yang signifikan sebagai salah satu penunjang aspek estetikanya. Aspek yang dimaksud meliputi praproduksi hingga produksinya.

Tahapan Penciptaan

Pada proses penciptaan garapan ini pastinya ada beberapa tahapan-tahapan demi tercapainya sebuah karya yang maksimal dan memuaskan. Pada tahapan ini penggarap mewujudkan konsep tersebut dengan berdasar pada perpaduan dua wujud seni yaitu: seni teater orang dan seni pertunjukan wayang kulit, dengan meletakkan tahapan-tahapan sebagai proses eksperimen guna memperlihatkan nilai-nilai perpaduan seni tradisi dan modern. dalam setiap tahapannya. Nilai yang terkandung dalam bentuk wayang eksperimental hasil karya seniman dalang, menjadi panutan beberapa dalang atau komunitas penggiat di bidang pedalangan dan pewayangan lainnya dalam menciptakan wayang-wayang serupa. Muatan estetis sebagai hasil dari pematangan konsep teater pakeliran tersebut berpotensi memberikan pengaruh positif bagi peningkatan dan pengembangan sinergitas bidang ilmu dan seni (Putra, 2021, p. 398). Adapun beberapa tahapan-tahapan pada garapan ini yang diuraikan yaitu :

Exploration (Eksplorasi)

Pada tahapan ini penggarap memulai dengan menentukan sebuah ide garapan, ide adalah hal yang terpenting dalam sebuah karya atau garapan. Ide juga merupakan gagasan atau konsep dasar yang menjadi sebab terwujudnya suatu garapan.

Dengan melihat situasi dan beberapa pertimbangan penggarap memilih teater wayang cupak suargan dengan konsep teater lebih banyak menggunakan penari dan memakai wayang dengan menggunakan kelir yang akan penggarap tampilkan nantinya. Penggarap ingin mencoba untuk menampilkan sebuah pertunjukan Wayang Cupak teater dengan tujuan sebagai pemantik bagi para dalang lainnya, khususnya dalang muda untuk ikut melestarikan Wayang Cupak ke depannya.

Setelah terbentuknya konsep tersebut, selanjutnya penggarap mulai menentukan cerita yang akan dibawakan. Setelah mendiskusikan dengan berbagai pihak akhirnya penggarap memutuskan untuk mengangkat cerita Cupak, penggarap mengambil sumber cerita ini dari Geguritan Ginada Cupak dan dari sumber buku lainnya.

Improvisation (Percobaan)

Tahapan kedua yang penggarap lakukan adalah tahap improvisasi atau percobaan. Pada tahapan ini adalah tahapan penuangan ide-ide yang telah ditentukan sebelumnya. Tahapan ini penggarap mulai mencari komposer dan memberikan storyboard agar komposer mengetahui ide dan maksud penggarap agar tercapai hasil yang memuaskan nantinya.

Setelah itu penggarap mengumpulkan pendukung dan memberikan storyboard kepada pendukung agar struktur adegan dapat dimengerti dan dipelajari oleh pendukung. Penggarap memulai latihan tanpa penari dan latihan dimulai dari penabuh gamelan. Setelah gending tabuh yang di buat composer sudah mulai rampung akan dicoba digabungkan dengan tarian. Dalam tahapan ini penggarap melakukan percobaan-percobaan di setiap adegan untuk mematangkan adegan yang terbaik dan mendapatkan adegan yang memuaskan.

Forming (pembentukan)

Setelah melakukan berbagai percobaan, pada tahapan ini penggarap mulai mematangkan semua aspek. Setelah beberapa lama latihan penggarap mulai melakukan penyatuan musik dengan tari dengan naskah yang telah dibuat. Setelah selesai latihan musik gamelan tersebut digabungkan dengan tari. Pada tahapan pembentukan ini adalah tahapan dimana garapan mulai terlihat bentuk dan wujud sejatinya. Penggarap melanjutkan latihan beberapa kali dan ketika sudah siap, penggarap melakukan proses perekaman dan live setelah direkam dan live garapan siap untuk dipertontonkan.

WUJUD KARYA

Deskripsi

Garapan Teater Pakeliran Inovatif “Cupak Gandrung Sorga” ini adalah sebuah garapan seni pedalangan eksperimental yang mencoba untuk memadukan konsep pewayangan dengan konsep teatrical sebagai wujud inovasi pada dua jenis kesenian yang telah memiliki pondasi tradisi yang kuat.

Bentuk teater yang dikombinasikan dengan teknik-teknik pewayangan masa kini, seperti penggunaan *kelir* lebar dan permainan struktur alur dramatik menjadi cirikhas dari pertunjukan ini. Dengan membawakan kisah Cupak-Grantang yang telah di kenal luas dalam berbagai tradisi sastra dan literatur nusantara khususnya di Bali, penggarap tertarik mengambil sudut pandang positivistik dari tokoh Cupak. Hal ini menjadi menarik, ketika dalam proses eksplorasi oleh penggarap, banyak ditemukan literasi yang cenderung menyudutkan cupak sebagai tokoh yang lalim, dipengaruhi dengan sifat tamak, dan kerap berperilaku tidak adil kepada adiknya Gerantang. Cupak juga digambarkan sebagai sosok dengan fisik yang buruk rupa dan tidak populer sebagai simbol kebaikan. Di satu sisi diketahui bahwa Cupak merupakan putra dari Dewa Brahma yang agaknya memunculkan sebuah pertanyaan di benak penggarap, apakah betul seorang putra Dewata bernama Cupak benar-benar memiliki sifat keburukan sedemikian rupa seperti yang digambarkan?. Dalam konteks cerita, penggarap berusaha untuk memberikan pandangan bahwa “yang dipandang buruk akan terkesan buruk selamanya apabila stigma buruk selalu dilekatkan padanya”. Maka dengan demikian berdasarkan eksplorasi penggarap, seni pedalangan dan teater menjadi media-medium yang tepat bagi karya seni pertunjukan ini.

Karya ini kemudian dipentaskan dengan didukung berbagai komponen, unsur garap, yang dikonsepsi serta di susun dan dicoba dengan memaksimalkan daya improvisasi yang ada. Wujud visualnya tersaji di panggung terbuka. Garapan teater pakeliran inovatif ini menekankan pada elemen garap pewayangan berupa siluet wayang yang tersaji dengan media *kelir* lebar dengan gamelan *Semarandana* yang di dukung vokal dari *gerong* (sinden). Kebebasan dalam retorika juga dibangun dengan penampilan tokoh-tokoh di dalam pertunjukan dalam wujud teater. Kombinasi ini mempertegas serta memberi kesan keberpaduan yang dinamis dari kedua jenis seni pertunjukan sebagai pondasinya sebagai implementasi inovasi pada karya.

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. Hunter Mead dalam Wicaksandita (Wicaksandita, Santosa, & Sariada, 2020, p. 25) mengatakan bahwa, nilai estetis (atau nilai keindahan) dapat dibedakan menjadi tiga ragam, yaitu: (1) Sensuous (ragam inderawi), ini adalah keindahan yang terjadi dari warna-warni, susunan, dan nada yang diserap melalui indera; (2) Formal (ragam bentuk), ialah keindahan yang terjadi dari semua macam hubungan seperti misalnya kesamaan, kemiripan, atau kontras; (3) Associative (ragam perserikatan), yaitu nilai estetis yang memberi arti tertentu yang dikaitkan dengan dengan hal-hal lain (benda, ide, atau kejadian). Kendati demikian, hakikat seni sebagai ‘tontonan’ dan ‘tuntunan’ mampu diimplementasikan oleh seorang seniman dalang, khususnya mengajarkan dan mengingatkan khalayak akan pentingnya kepribadian yang baik dari seorang pemimpin dalam menuntun orang lain, melalui sebuah lakon. Kritik dan saran bisa disampaikan dengan gaya yang menghibur. Lakon dengan kualitas seperti inilah yang menguntungkan bagi penikmat salah satunya sebagai sarana hiburan dan pendidikan (Wibawa, Putra, & Widnyana, 2022, p. 10).

Berkenaan dengan digunakannya lakon Cupak-Grantang, penggarap mengangkat konsep estetika lokal Hindu yang dikenal dengan *rwa-bhineda* yang secara etimologi dapat berarti dua-yang berbeda. Dalam persepsi mengenai karya Teater Pakeliran Inovatif “Cupak Gandrung Sorga” hal ini jelas terlihat dari adanya dua kubu yang berbeda yaitu sifat-sifat yang melekat pada tokoh kaka beradik Cupak-Gerantang. Telah lumrah di kenal bahwa Cupak-Gerantang kerap muncul sebagai makna dualisme sifat yang saling bertentangan. Kendati demikian penggarap membangun unsur estetika melalui gejolak batin yang terdapat di dalam hati tokoh Cupak, yang mana pergolakan batin ini muncul dalam benaknya yang menyangsikan kondisi dirinya yang tidak serupa dan selalu dipandang buruk oleh orang-orang di sekelilingnya. Pergolakan batin yang kemudian berkembang dari pertanyaan-pertanyaan cupak atas dirinya, kemudian mewujudkan menjadi sikap dan perilaku pantang menyerah dalam menuntaskan sayembara demi mengalahkan Paksi Raja. Tidak berhenti sampai di sana, Cupak yang masih menyangsi dirinya atas keberhasilan memperoleh gelar raja dan permaisuri di kerajaan Obagosi, menganggap dirinya belum pantas atas keberhasilan tersebut dikarenakan rupa wajahnya yang tak bersanding dengan calon permaisurinya, walaupun sang permaisuri telah dengan ikhlas dan bahagia menerima kondisi fisik Cupak. Dengan malu dan kecewa Cupak bersadar diri dan memohon waktu kepada calon permaisurinya, ia bertekad mengetahui jawaban atas hal tersebut dan berharap akan menemukan titik terang di ujung pencarian atas gejolak hatinya. Atas gejolak batin dan perwujudan tekadnya yang kuat, Cupak kemudian berhasil menemui sang ayah yaitu Dewa Brahma yang kemudian membebaskannya dari rasa takut dan kecewa selama hidupnya, di mana Dewa Brahma akhirnya memerintahkan Cupak untuk menceburkan diri ke dalam api sehingga akhirnya ia memperoleh kesempurnaan rupa yang Cupak dambakan selama hidupnya.

Keotentikan Karya

Autentik dapat berarti asli atau *original*, dalam hal karya Teater Pakeliran Inovatif “Cupak Gandrung Sorga” dapat disimak sepenuhnya karya ini berbeda dengan karya lainnya dalam arti mempunyai cirikahsnya sendiri. Hal tersebut dilihat dari struktur alur dramatik cerita yang menegaskan dan cenderung menitik beratkan tokoh Cupak sebagai tokoh utama dengan segenap sifat dan tingkah lakunya di panggung. Dalam eksplorasi penggarap belum menemukan kesamaan hal ini dengan karya-karya seni pertunjukan yang telah ada sebelumnya.

Garapan ini menonjolkan perpaduan antara seni pewayangan dan teater yang telah memiliki identitas dan cirikahsnya masing-masing. Proses yang melibatkan gerak tubuh pemain sebagai tokoh di panggung yang dikombinasikan dengan gerak siluet wayang berpadu dalam retorika sebagai dasar keoriginalitasan karya dari aspek teknis penggarapannya. Improvisasi atas pengembangan naskah dialog oleh pemain teater dan gerak wayang yang diuji coba terus menerus menyebabkan munculnya kesan kebebasan yang harmoni pada struktur alur dramatiknya, dimana hal ini menjadi cirikhas dari pertunjukan ini.

Hal lainnya adalah pemilihan tempat dan apparatus pentas yang bermuara pada struktur garap secara keseluruhan pertunjukan ini. Penggunaan *kelir*, pencahayaan, wayang, gerong (sinden), bahasa, dan penari juga di adaptasi dan digunakan sesuai konsep garap yang telah ditetapkan sebelumnya sebagai pondasi dasar dari karya Teater Pakeliran Inovatif “Cupak Gandrung Sorga”, yang mana aplikasi berbagai apparatus ini sejak dipergunakan dan terdokumentasi secara utuh dalam karya, menjadi identitas utama dari karya ini.

SIMPULAN

Simpulan

Dari eksistensi Wayang Cupak dari tahun ke tahun yang penggarap lihat menurun, sehingga penggarap ingin ikut melestarikan Wayang Cupak yang bernuansa inovatif. Keinovatifan yang peggarap maksud adalah memasukan Wayang Cupak ke dalam konsep Teter, pencahayaan dengan *lighting*, penggunaan musik gamelan dan pengkemasan *Gaguritan* yang tidak terlalu signifikan dalam pertunjukan. Proses penciptaan dalam garapan Teater Pakeliran Inovatif “Cupak Grandrung Sorga” menggunakan metode

yang diajukan oleh Alma Hawkins, dengan tahapan sebagai berikut: Tahapan *exploration* (ekplorasi), pada tahapan ini penggarap mulai menentukan ide, tema, topik, dan judul sehingga terlahirlah konsep Teater Pakeliran Wayang Inovatif Cupak Gandrung Sorga. Tahap *improvisasi* (percobaan) pada tahapan ini penggarap melakukan percobaan – percobaan dengan pendukung wayang, tari dan composer, pada tahapan ini hal pertama penggarap lakukan adalah memberikan *Storyboard* kepada setiap pendukung demi memperlancar proses penggarapan karya ini. Tahapan *forming* (pembentukan), tahapan ini adalah tahapan terakhir yang penggarap lakukan setelah percobaan – percobaan yang dilakukan, pada tahapan ini penggarap mematenkan semua aspek yang sudah di rencanakan dengan matang sehingga mulai terbentuk wujud garapan yang sesungguhnya. Pada garapan Teater Pakeliran Inovatif Cupak Gandrung Sorga tidak dipungkiri adanya tantangan dan hambatan yang dihadapi oleh penggarap, tantangan yang penggarap temui adalah bagaimana cara penggarap untuk mengemas Wayang Cupak agar terlihat lebih menarik dan memberikan sebuah kesan pada garapan yang akan di bawakan, sedangkan hambatan yang penggarap hadapi adalah dari segi waktu yang cukup singkat dan kesibukan pendukung dalam mewujudkan karya ini.

Saran

Program pembelajaran Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Sangat membantu mahasiswa untuk dapat belajar langsung terjun kelapangan serta dapat berkarya sesuai bidang yang di pilih oleh mahasiswa. Semoga program Merdeka Belajar Kampus Merdeka lebih baik dan lebih di tingkatkan, begitu juga informasi yang akan diberikan terhadap mahasiswa lebih di sempurnakan supaya mahasiswa lebih mudah di pahami oleh maha siswa yang akan menjalani MBKM selanjutnya.

Kepada adik-adik yang nantinya menjalankan Merdeka Belajar Kampus Merdeka agar bisa lebih dari sekarang dalam membuat sebuah karya, supaya Seni dan Budaya Bali tetap ajeg dan lestari, begitu juga untuk kedepannya Wayang Cupak bisa lebih eksis dan berkembang kedalam bingkai modern dan tidak menghilangkan pakem dari Wayang Cupak itu sendiri.,

Kepada para dosen agar tiada hentinya memberi bimbingan kepada mahasiswanya kususny Mahasiswa jurusan seni pedalangan supaya dapat lebih baik dan memperkaya wawasan untuk menciptakan garapan – garapan baru dalam dunia seni pedalangan dan untuk mengembangkan seni kususny Wayang Cupak.

DAFTAR RUJUKAN

- Budiawan, N. W., & Marajaya, I. M. (2022). Garapan Inovatif “Prabu Kalianget.” *Jurnal Damar Pedalangan*, 1–15.
- Darmika, A. A. G. M., & Putra, I. G. N. G. (2022). Karya Seni Pakeliran Inovatif “Pencok Saang.” *Jurnal Damar Pedalangan*, 1–12.
- Hendro, D., & Marajaya, M. (2021). Pertunjukan Wayang Cenk Blonk Virtual Sebagai Media Sosialisasi Covid-19. *Proseding Seminar Nasional: Bali-Dwipantara Waskita*, 119–125.
- Marajaya, I. M. (2015). *Buku Ajar: Estetika Pedalangan*. Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Marajaya, I. M. (2019). Pertunjukan Wayang Kulit Bali Dari Ritual Ke Komersialisasi. *Kalangwan: Jurnal Seni Pertunjukan*, 5, 21–28. Retrieved from <http://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/kalangwan/article/view/730>
- Mulyono, S. (1978). *Wayang: Asal Usul, Filsafat dan Masa Depannya*. Jakarta: Penerbit PT Gunung Agung.
- Putra, I. G. M. D. (2021). Problematika Teater Pakeliran sebagai Konsep Garap dalam Seni Pewayangan. *Panggung*, 31(3), 385–400.
- Wibawa, I. M. A., Putra, I. G. N. G., & Widnyana, I. K. (2022). Penyampaian Pesan Dan Nilai-Nilai Kepemimpinan Melalui Seni Pertunjukan Wayang Kulit Bali Inovatif. *Jurnal Damar Pedalangan*, 2(2), 1–10.
- Wicaksandita, I. D. K., Santosa, H., & Sariada, I. K. (2020). Estetika Adegan Bondres Wayang Tantri Oleh Dalang I Wayan Wija. *Panggung*, 30(1), 17–34. <https://doi.org/10.26742/panggung.v30i1.877>