

Teater Pakeliran “Arya Pengalasan”

I Nyoman Nasib Sulistiawan¹, I Gusti Putu Sudarta², Ni Diah Purnamawati³

Program Seni Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan

Institut Seni Indonesia Denpasar, Jalan Nusa Indah

Denpasar 80235, Indonesia

E-mail : nyomansulistyawan99@gmail.com vajrajnyana@yahoo.com

diahpurnamawati@isi-dps.ac.id

Abstrak

Wayang merupakan media pertunjukan dengan tujuan memberikan kontribusi di dunia Pedalangan dan manfaat untuk memberikan inspirasi bahwa dunia Pewayangan akan semakin berkembang. Salah satu manfaat yang masih diterapkan, utamanya di Bali, adalah sebagai media untuk mengenang kisah leluhur sesuai dengan *tereh* (keturunan). Manfaat itulah yang penggarap terapkan dalam garapan berjudul "Teater Pakeliran: Arya Pengalasan". "Teater Pakeliran: Arya Pengalasan" merupakan sebuah garapan untuk mengenang kisah perjalanan Ki Barak mencari ayahnya yaitu Raja Erlangga di Kerajaan Kediri. Ki Barak selanjutnya diberi gelar sebagai Arya Pengalasan oleh Raja Erlangga sebagai pengingat bahwa Ki Barak lahir dan tumbuh di hutan (alas=hutan). Pertunjukan wayang ini ini berkonsep 'teater pakeliran' yaitu suatu wujud garap seni pertunjukan wayang yang dikemas estetis dengan penonjolan pada aparatus kelir yang didifikasi serta pemunculan diorama pengkisahan melalui adegan teater. Metode penciptaan karya seni mengacu pada triadik metode/tahapan penciptaan karya, yaitu: a. Tahapan *Eksplorasi* (Eksplorasi), b. Tahapan *Improvisation* (Percobaan), c. Tahapan *Forming* (Pembentukan) oleh Alma M Howkins. Metode ini menghasilkan karya seni pertunjukan pedalangan Teater Pakeliran "Arya Pengalasan" dengan teknik garap aktor ber-acting di balik layar untuk menciptakan bayangan dengan bantuan lampu penyorotan yang berfungsi sebagai sumber cahaya untuk merefleksikan bayang wayang. Para aktor memakai sebuah properti kepala berbentuk wajah wayang dan semua dialog diucapkan oleh seorang dalang agar tetap mempertahankan khasanah seni pewayangan Bali. Terdapat dua hal yang diharapkan sebagai luaran dari garapan ini, yaitu: 1) Sebagai sebuah media untuk mengingatkan para *pertisentana* (keturunan) Arya Pengalasan mengeneai kisah perjalanan dan wejangan hidup dari Ki Barak yang pada akhirnya bergelar Arya Pengalasan. 2) Sebagai sebuah tambahan baru bagi khasanah kesenian pewayangan di Bali.

Kata kunci: Wayang, Teater Pakeliran, Arya Pengalasan

Pakeliran Theatre "Arya Pengalasan"

Abstract

Wayang is a performance medium with the aim of contributing to the world of puppetry and the benefits of providing inspiration that the world of puppetry will continue to develop. One of the benefits that is still applied, especially in Bali, is as a medium to remember ancestral stories according to tereh (descendants). It was this benefit that the cultivators applied in the work entitled "Teater Pakeliran: Arya Pengalasan". Ki Barak was then given the title Arya Pengalasan by King Erlangga as a reminder that Ki Barak was born and grew up in the forest (alas = forest). This wayang performance has the concept of 'theatre', which is a form of working on the art of wayang performance which is packaged aesthetically with protrusions on a modified screen apparatus and the appearance of a diorama which tells the story through theatrical scenes. The method of creating works of art refers to the triadic method/stages of creating works, namely: a. Stages of Exploration (Exploration), b. Stages of Improvisation (Trial), c. Stages of Forming (Formation) by Alma M Howkins. This method produces the performance art of the Pakeliran Theater puppetry "Arya Pengalasan" with the technique of working on actors acting behind the scenes to create shadows with the help of lighting which functions as a light source to reflect the shadows of the wayang. The actors wear a head prop in the shape of a wayang face and all dialogue is uttered by a puppeteer in order to maintain the Balinese wayang arts. There are two things that are expected as the output of this work, namely: 1) As a medium to remind the pertisentana (descendants) of Arya Pengalasan about the story of the journey and life advice of Ki Barak who in the end has the title Arya Pengalasan. 2) As a new addition to the repertoire of wayang arts in Bali.

Keywords: Puppet, Pakeliran Theatre, Arya Pengalasan

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Mulyono dalam bukunya yang berjudul *Wayang: Asal-Usul, Filsafat, dan Masa Depan* menyatakan bahwa perkembangan wayang telah terjadi sejak jaman pra sejarah, menuju jaman kerajaan, penjajahan, kemerdekaan dan terus berkembang sampai sekarang (1978, pp. 249–250). Menunjuk pada kesenian pewayangan, Bali memiliki berbagai jenis kesenian pewayangan yang dibedakan dari cerita yang dibawakan dan reportoar yang ditampilkan, antara lain: Wayang Parwa, Wayang Ramayana, Wayang Arja, Wayang Calonarang, Wayang Gambuh, Wayang Tantri, Wayang Babad, dll. Dari sekian jenis-jenis wayang tersebut, Wayang Babad dirasa merupakan wayang yang paling mewakili pencarian jati diri karena cerita yang dibawakan adalah sejarah, legenda, maupun mitos dari leluhur-leluhur orang Bali, sehingga sejalan dengan diri penggarap yang merupakan orang Bali. Penggarap sendiri merupakan *tereh* (keturunan) Arya Pengalasan sehingga penggarap mengangkat cerita Arya Pengalasan dalam garapan ini yang berjudul “Teater Pakeliran: Arya Pengalasan”

Kisah Arya Pengalasan dimulai dari seorang bocah bernama Ki Barak yang ingin mencari keberadaan ayahnya. Berkat petunjuk ibunya, Ki Barak mengetahui bahwa ayahnya merupakan seorang raja di Kerajaan Kediri yang bernama Raja Erlangga. Ki Barak akhirnya berangkat ke Kerajaan Kediri namun sesampainya di sana justru dihadang oleh pasukan Kerajaan Kediri. Ki Barak berhasil mengalahkan pasukan Kerajaan Kediri, sehingga Raja Erlangga menjadi heran dan menanyakan identitas Ki Barak. Setelah mengetahui Ki Barak merupakan anaknya sendiri, Raja Erlangga akhirnya mengganti nama Ki Barak menjadi Arya Pengalasan.

Selanjutnya, penggarap mencoba memformulasikan konsep pertunjukan yang tepat untuk cerita Arya Pengalasan. Keinginan penggarap akhirnya jatuh pada konsep yang ditampilkan oleh Larry Reed yang berkolaborasi dengan Wayan Wija, yaitu konsep *human silhouette* yakni tubuh manusia menjadi bayangnya dengan bentuk kepala wayang. Konsep tersebut menarik perhatian penggarap karena mampu menampilkan dua disiplin kesenian, yaitu tari dan pewayangan.

Penggarap pada akhirnya menggabungkan proses-proses pemikiran di atas menjadi sebuah garapan yang utuh. Semua hal tersebut merupakan cikal bakal terbentuknya garapan ini yang berjudul “Teater Pakeliran: Arya Pengalasan”.

Rumusan Konsep Garapan

Berdasarkan latar belakang diatas, ada beberapa rumusan konsep garapan yang menjadi acuan dalam skrip karya ini. Yaitu:

- a.) Bagaimana cara mentransformasi kisah Babad Arya Pengalasan ke dalam bentuk pertunjukan Teater Pakeliran Inovatif?
- b.) Bagaimana cara agar kisah Babad Arya Pengalasan diketahui oleh *pretisentana kawitan* Arya Pengalasan?

Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penciptaan karya Teater Pakeliran “Arya Pengalasan” ini dibagi menjadi dua, yaitu:

- a.) Tujuan umum, untuk 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.
- b.) Tujuan khusus, melengkapi salah satu tugas akademik di Fakultas Seni Pertunjukan Jurusan Program Studi Pedalangan yang memilih program seni Penciptaan dengan syarat mahasiswa diharuskan membuat suatu karya sebelum menyelesaikan S1 harus menyajikan sebuah karya seni dan mewujudkan suatu kreativitas dalam mengembangkan cipta, rasa, dan karsa. Secara lebih spesifik lagi tujuan dari garapan ini adalah mencari nilai kehidupan apa yang terkandung dalam garapan, serta

bagaimana menggabungkan 2 kesenian yaitu seni pedalangan dengan tambahan teatral dalam unsur-unsur teater dan seni tari dalam satu pertunjukan.

Manfaat

Selanjutnya, terdapat juga manfaat dalam karya teater pakeliran tersebut yaitu :

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.

METODE PENCIPTAAN

Metode Penciptaan

Dalam membentuk sebuah garapan tentunya memerlukan proses metode penciptaan yang panjang. Membentuk sebuah garapan sering timbul hal-hal yang sifatnya menghambat dan tidak jarang mengalami kebuntuan atau kemacetan 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 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 penemuan lagu untuk iringan yang dibuat oleh komposer, setelah itu penggarap mulai menuangkan *tetikesan* wayang atau disebut dengan 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 tersebut digunakan penggarap sebagai pedoman dalam proses pembuatan karya tugas akhir teater pakeliran ini.

Medium dan Media

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

Medium Karya :

Medium Karya yang terdapat dalam garapan ini yakni medium rupa. Medium rupa yang di maksud disini adalah medium-medium yang terlihat seperti bayangan dan setting panggung serta pola lantai dari Teater. Dalam hal ini rupa memadukan antara Wayang Bali khususnya Wayang Babad sebagai media dan juga penggunaan teater sehingga menjadi suatu karya yang padu.

Media Karya Cerita

Babad Arya Pengalasan yang bercerita mengenai Arya Barak menanyakan kepada ibunya tentang keberadaan ayahnya, kemudian ibunya memberitau kepada Arya Barak keberadaan ayahnya, bahwa ayahnya berada di Kerajaan Kediri yang bernama Prabu Erlangga. Sebelum Arya Barak berangkat menemui ayahnya ibu Arya Barak memberikan potongan selendang guna untuk sebagai bukti bahwa

Arya Barak adalah anak dari Prabu Erlangga, sesampainya di Kerajaan Kediri Arya Barak menyelinap ke dalam Kerajaan kemudian diketahui oleh Prajurit Kerajaan Arya Barak pun di serang oleh prajurit, datanglah Prabu Erlangga menemui Arya Barak dan menanyakan kedatangannya ke Kerajaan Kediri akhirnya Arya Barak memperlihatkan selendang yang diberikan ibunya, mengetahui Arya Barak itu adalah anaknya dinamai dengan nama Arya Pengalasan, Arya Timbul, dan Arya Buru (Mas, 2003, pp. 7–9).

Wayang

Wayang yang dipergunakan dalam pertunjukan ini adalah hasil karya seni kriya dan rupa yang berbentuk dua dimensi terbuat dari kertas solex. Wayang dibuat sesuai dengan penokohan cerita yang akan ditampilkan pada pertunjukan wayang. Dalam karya ini penggarap menggunakan wayang ketokohan seperti raja, pepatih, dan punakawan serta wayang binatang-binatang seperti singa, harimau, dan kelinci.

Kelir

Kelir dipergunakan untuk jenis pertunjukan wayang kulit, sedangkan wayang Golek dan Klitik atau Krucil yang dibuat dengan kayu tidak menggunakan kelir, demikian pula dengan wayang orang. Kelir pada umumnya dibuat dari kain mori dan blaco yang tebal, dengan di beri tepi merah atau hitam di bentangkan pada gawang sebagai alas untuk memainkan wayang (Sumarno, 1983, p. 34) Kelir yang penggarap gunakan pada garapan ini adalah kelir layar lebar milik I Ketut Suidana yang memiliki lebar ± 8 meter yang dimanfaatkan hanya sebagai media mengaplikasikan bayangan dari wayang tokoh dan wayang yang penggarap gunakan.

Iringan

Seni karawitan pedalangan merupakan penyangga pokok yang mutlak harus ada dalam pertunjukan wayang, dimana istilah karawitan secara fisik berupa seperangkat alat musik tradisional yang disebut gamelan (Tim Filsafat Wayang, 2016, p. 279) Di sini penggarap menggunakan gamelan *Bebonangan* yang berfungsi sebagai iringan sepanjang pertunjukan, dengan aksesoris berfungsi sebagai penanda untuk para penggerak wayang.

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). Bahasa menjadi hal terpenting dalam sebuah pertunjukan wayang kulit. 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

Konsep

Asal mula penyebutan konsep teater pakeliran belum dapat dipastikan dengan jelas, namun Darmaputra (2021, p. 389) meyakini bahwa penyebutan teater pakeliran muncul karena pengkarya terdahulu tidak ingin meninggalkan unsur tradisi yang diwarisi oleh leluhurnya yaitu kelir/layar, maka medium apparatus tersebut dimasukkan kedalam konsep ini dan munculah identitas baru yaitu teater pakeliran. Namun demikian, disinyalir arah eksperimen wayang yang menonjolkan proses kreatif pada apparatus kelir dikatakan muncul pertama kali pada tahun 1988, oleh I Dewa Ketut Wicaksana bersama I Ketut Kodi (angkatan I, S1 Pedalangan) menggarap bentuk revolusioner dalam pewayangan Bali bernama Pakeliran Layar Berkembang dengan judul Anugrah, mengambil lakon Arjuna Tapa (Kakawin Arjuna Wiwaha karya Mpu Kanwa) (Wicaksana, 2018, p. 85). Dikatakan bahwa garapan tersebut menitik-beratkan pada proses ceritera, teknik penggarapan ruang dan waktu termasuk penciptaan suasana dengan membangun layar/kelir yang sangat lebar untuk ukuran wayang tradisi disertai penerangan lampu elektrik. Berangkat dari telaah terhadap pemahaman konsep garap

teater pakeliran tersebut. Penggarap tertarik mengembangkan konsep teater pakekiran dengan penekanan pada cerita Arya Pengalasan. Teater Pakeliran Wayang Arya Pengalasan ini adalah Teater Pakeliran, di mana penggarap memadukan antara teater manusia dan wayang dengan kelir sebagai media pengaplikasian bayangan wayang serta permainan dialog *teater* manusia di belakang layar agar penonton tidak jenuh hanya menonton bayangan wayang saja, kemudian garap tari ditunjukkan di depan kelir sebagai penambah suasana adegan.

Tahap Penciptaan

Pelaksanaan teater pakeliran wayang Arya Pengalasan ini menggunakan 3 (tiga) teori dalam pembentukan proses kreatif menurut Alma M. Hawkins diterjemahkan oleh Y. Sumandiyo Hadi yakni eksplorasi (*exploration*), improvisasi (*improvisation*), dan pembentukan (*forming*). Eksplorasi adalah tahapan paling awal dilalui oleh seorang penggarap dalam sebuah proses karya seni. Eksplorasi termasuk berfikir, berkontemplasi, berimajinasi, dan merasakannya. Oleh karena itu, eksplorasi sangat berguna ketika mengawali membuat sebuah garapan. Proses ini sudah dilakukan ketika mata kuliah Komposisi Garapan Baru pada semester VI sedang berlangsung, pencarian ide dilakukan disesuaikan dengan kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh penggarap. Dalam proses Eksplorasi, penggarap berkeinginan untuk membuat sebuah karya seni yang menonjolkan ciri khas tersendiri tanpa adanya gangguan atau pemikiran orang lain yang hanya merusak garapan dikarenakan bukan merujuk pada kemampuan diri sendiri. Adapun keinginan untuk menggabungkan beberapa unsur kesenian mulai dari seni tari, seni musik, hingga seni pedalangan yang disatukan dalam sebuah Teater Pakeliran, dengan ide atau konsep yang matang disertai menonton Video pertunjukan teater pakeliran yang menjadi inspirasi dan menambah pengetahuan penggarap seputaran pertunjukan teater pakeliran seperti garapan Sang Anom oleh Sang Nyoman Gede Adhi Santika, kemudian garapan Puyung Bolong Telah Hilang oleh I Gusti Putu Sudarta dan pertunjukan teater Wayang Ental oleh I Gusti Made Darma Putra, dan berkonsultasi kepada orang yang berkompeten dibidangnya. Dengan demikian, didapatkan hasil penggabungan dari beberapa unsur seni dengan maksud dan tujuan dapat terwujudnya garapan seni yang menunjukkan jati diri dan kemampuan penggarap itu sendiri.

Improvisasi adalah tahap kedua setelah tahap penjajagan, serta merupakan tahapan untuk mempelajari sistem-sistem yang dimasukkan ke dalam garapan Teater Pakeliran ini. Pada tahap improvisasi penggarap mencoba memberanikan diri memasukkan unsur alur maju mundur yang memang sangat rumit jika dimasukkan dalam cerita yang sebetulnya memiliki alur maju. Setelah didapatkan struktur dan alur dramatiknya, dilanjutkan ketahapan percobaan properti baik dari kostum hingga media pendukung seperti; layar dan wayang kulit. Penentuan iringan juga perlu dipertimbangkan, selain berperan untuk mendukung dalam pengilustrasiannya, tetap selalu berkoordinasi dengan teman yang lain agar tidak terjadi benturan pemakaian alat. Demikian pula pembuatan properti seperti pakaian dan dekorasi sudah diserahkan kepada panitia yang sudah dibentuk. Dalam beberapa adegan properti yang mendukung sangat diperlukan agar adegan yang dimaksud lebih jelas untuk dilampirkan.

Tahapan yang terakhir adalah pembentukan dalam sebuah proses garapan. Pada tahap ini garapan teater pakeliran *Arya Pengalasan* telah terbentuk, tetapi masih perlu dilakukannya latihan yang rutin untuk memantapkan dan menghaluskan, serta tidak merubah atau mengganti apapun yang telah ditetapkan dalam tahapan proses sebelumnya, dan sekaligus untuk menghindari hal-hal yang tidak diharapkan. Tahapan ini dilakukan dengan cara mengulang dan mengulang kembali setiap adegan secara teratur dan terstruktur. Tahapn ini juga mempergunakan model garap *kawi dalang*, yaitu membuat improvisasi dan menyusun segala kebetulan yang terjadi selama proses garap terjadi, seperti reaktualisasi dialog antar tokoh, gerak wayang, dan penyesuaian tempo musik dengan adegan. Hal ini juga tidak terlepas dari kendala yang ditemukan, yaitu ketika penggabungan antara teater dan iringannya, sering terjadi disharmoni tempo dan ketepatan input musik pengiring, sehingga dibutuhkan komunikasi yang baik antara penggarap dan komposer iringan, untuk mendapatkan sebuah kesepakatan.

Demi terwujudnya perpaduan antara pemain teater, penggerak wayang, dengan iringannya dibutuhkan pula *stage crew* yang jumlahnya 4 orang agar nantinya ikut membantu proses berjalannya garapan tersebut sehingga apapun keinginan penggarap dapat terealisasikan, dan sudah pasti dalam arahan penggarap itu sendiri. Setelah melalui tahap demi tahap berkeaktivitas, kemudian dilanjutkan keproses

finishing atau dapat dikatakan tahap penghalusan, tahapan ini menjadi akhir dari segalanya dengan melihat keseluruhan garapan, memperhatikan dan mengamati secara menyeluruh, bertujuan untuk mengurangi kesalahan dan mengakhiri proses kreativitas, sehingga mampu menghayati garapan teater *Arya Pengalasan* ini hingga diperoleh kepuasan tersendiri bagi penggarap proses ini dilakukan dengan dua kali latihan akhir (gladi) dengan mengusahakan sedat mungkin mereduksi berbagai kekurangan atas koreksi sebelumnya, sehingga akhirnya garapan Teater Pakeliran “Arya Pengalasan” ini dapat terwujud dengan maksimal sesuai.

Deskripsi Karya

Garapan Teater Pakeliran *Arya Pengalasan* ini merupakan garapan yang menggabungkan antara pakeliran yang terdiri dari wayang kulit sebagai refleksi bayang dan juga Teater manusia dengan pakeliran wayang babad sebagai inspirasi. Sumber dari garapan Teater Pakeliran *Arya Pengalasan* ini bersumber dari Babad Arya Pengalasan. Iringan yang penggarap gunakan pada garapan Teater Pakeliran Arya Pengalasan ini menggunakan gamelan Gong Gede.

Garapan Teater Pakeliran ini menggunakan alur maju, di mana Kisah Arya Pengalasan dimulai dari seorang bocah bernama Ki Barak yang ingin mencari keberadaan ayahnya. Berkat petunjuk ibunya, Ki Barak mengetahui bahwa ayahnya merupakan seorang raja di Kerajaan Kediri yang bernama Raja Erlangga. Ki Barak akhirnya berangkat ke Kerajaan Kediri namun sesampainya di sana justru dihadang oleh pasukan Kerajaan Kediri. Ki Barak berhasil mengalahkan pasukan Kerajaan Kediri, sehingga Raja Erlangga menjadi heran dan menanyakan identitas Ki Barak. Setelah mengetahui Ki Barak merupakan anaknya sendiri, Raja Erlangga akhirnya mengganti nama Ki Barak menjadi Arya Pengalasan.

Estetika Karya

Estetika adalah salah satu cabang ilmu filsafat, dan secara sederhana bergelut dengan esensi dan persepsi atas keindahan dan ketidakindahan (Marajaya, 2015). Hal ini sejalan dengan pendapat Djelantik (Djelantik, 2004, pp. 7–15) yang mengatakan estetika adalah ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan dan semua aspek yang disebut keindahan.

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 Teater Pakeliran Arya Pengalasan. Adapun estetika dari garapan Teater Pakeliran Arya Pengalasan ini meliputi harmonisasi ide, konsep dan proses garap pakeliran termasuk di dalamnya penataan panggung, penataan *lighting*, penataan wayang dan Teater yang menjadi satu kesatuan dalam sebuah karya garapan Teater Pakeliran Arya Pengalasan. Harmoni ini menjadi penting ketika wacana estetika demi menemukan esensi keindahan karya Teater Pakeliran “Arya Pengalasan” dipresentasikan di depan publik. Penanaman nilai-nilai estetis seperti keseimbangan proposisi letak pemain teater di atas panggung, besarnya ukuran wayang yang disesuaikan dengan jarak penonton, serta penekanan pada setiap adegan-adegan khusus dikemas dengan mengedepkan aspek-aspek penting yang oleh penggarap dinilai akan memunculkan daya tarik penikmatan terhadap garapan ini.

Keotentikan Karya

Keotentikan maupun kebaruan yang ada dalam karya merupakan cerminan dari diri penggarap tersebut, bagaimana cara penggarap berimajinasi dan memormulasikan banyak hal sehingga terlahirnya sebuah garapan orisinal yang segar. Pembaruan dalam karya ini meliputi masuknya unsur-unsur babad yakni konsep cerita yang sebaiknya dipaparkan dan bukan yang seharusnya, disini penggarap dituntut untuk mampu *menyanggit* cerita agar menjadi menarik tanpa menyinggung salah satu golongan masyarakat, karena cerita babad terkait dengan cerita keturunan masyarakat tertentu yang dalam konteks ini adalah babad *Arya Pengalasan*. Selanjutnya pada adegan teater, penggarap menggunakan teater tradisi dan pada adegan dialog teater menggunakan Bahasa Bali dan disisipkan Bahasa Kawi.

Selanjutnya Pembaruan pada garapan ini terlihat pada struktur pertunjukan yang menggabungkan antara Teater manusia yakni manusia sebagai media ketokohan dan Wayang Pakeliran yakni wayang dua dimensi sebagai media ketokohnya, struktur garapan ini diawali dengan teater lalu disambung

dengan adegan wayang, adegan pakeliran wayang. Keseluruhan tokoh yang ada dalam garapan pertunjukan ini menggunakan bahasa yang sama yaitu menggunakan Bahasa Bali, tetapi dalam beberapa adegan Wayang tetap menggunakan Bahasa Kawi/Jawa Kuno agar kesan wayang masih terlihat dan tidak hilang.

PENUTUP

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 Kuta Kumara Agung 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 Teater Pakeliran Arya Pengalasan sebagai syarat kelulusan mahasiswa menempuh Ujian Akhir (TA). Dengan demikian penciptaan karya Teater Pakeliran “Arya Pengalasan” merupakan sebuah produk seni hasil kolaborasi dengan mitra kerja dalam program MBKM yang di amanatkan kepada penggarap. Diharapkan karya ini dapat menjadi sebuah wujud penciptaan yang berkembang. Sehingga keberkembangan yang diharapkan dapat bermanfaat bagi penggarap/pengkarya serta mitra seni. Karya ini juga diciptakan sebagai sebuah bentuk pengujian terhadap komitmen penggarap dalam menyukseskan program MBKM, di mana program pembelajaran ini merupakan mandat dari pemerintah bagi seluruh kalangan pelaku seni khususnya yang berkecimpung secara akademik.

Secara lebih spesifik karya yang mengangkat Arya Pengalasan sebagai sumber lakonya ini diharapkan mampu mengangkat nilai-nilai kesejarahan dari cerita tersebut. Nilai-nilai ini kemudian diharapkan mampu memotivasi audiens khususnya dan masyarakat umum seara lebih luas untuk memetik hikmah dari pertunjukan ini secara utuh. Selain sebagai sebuah khasanah bangsa yang berakar dari kekayaan literatur budaya Bali, cerita ini juga memotivasi penggarap untuk lebih memacu diri dalam mengembangkan dan berfokus pada bidang ilmu yang pelajari untuk dapat secara implisit dan eksplisit berguna bagi pembangunan seni dan budaya nasional.

Saran

Program Pembelajaran Matakuliah 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. Saran bagi Kementerian Pendidikan Riset dan Teknologi, 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. Hal lainnya adalah perluasan MoU mitra strategis yang dapat menunjang tujuan dari program MBKM yaitu terbentuknya sinergitas antara lembaga pendidikan diperolehnya sumberdaya yang profesional dalam menunjang pembangunan bangsa dan nasional.

DAFTAR RUJUKAN

- Djelantik, A. A. M. (2004). *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Marajaya, I. M. (2015). *Buku Ajar: Estetika Pedalangan*. Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Mas, R. B. D. M. (2003). *Babad Bali Agung, Seri Sejarah Babad: Arya Pengalasan*. Jakarta.
- 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.

- Sumarno, P. (1983). *Pengetahuan Pedalangan 1 dan 2*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tim Filsafat Wayang. (2016). *Filsafat Wayang Sistematis*. Jakarta: Sekretariat Pewayangan Indonesia (SENA WANGI).
- Wicaksana, I. D. K. (2018). Wayang Layar Lebar: Peluang dan Tantangannya di Era Revolusi Industri 4.0. *Proseding Seminar Nasional: Seni Pertunjukan Nusantara, Peluang Dan Tangtanganya Memasuki Era Revolusi Industri 4.0*, 84–90.
- 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.