

Garapan Inovatif “Wayang Debong Lakuning Sato”

I Putu Agus Meliartawan¹, I Gusti Putu Sudarta²

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

E-mail: agusmeliartawan1@gmail.com
vajrajnyana@yahoo.com

Abstrak

Wayang Debong merupakan sebuah gagasan baru dalam pertunjukan wayang Bali. Pada kesempatan ini, penggarap mencoba untuk menampilkan Wayang Debong tiga dimensi yang berbahan dasar kelopak batang pisang. Wayang tersebut disajikan ke dalam wujud menyerupai Wayang Golek yang bernuansa inovatif, dengan mengusung tema kesetiaan. Tema ini dikaitkan dengan cerita Tantri khususnya pada bagian cerita perjalanan Sri Adnya Dharmaswami dalam menjalankan sebuah perjalanan suci di dalam hutan. Cerita Tantri dipilih karena memiliki makna yang sangat kaya akan imajinasi dan fantasi dalam membuat sebuah garapan karya seni. Cerita Tantri menyajikan berbagai peristiwa yang sarat akan permasalahan dan juga pemecahan dari masalah tersebut. Cerita Tantri mampu memperkenalkan, menyelami, dan memahami kehidupan sekitar khususnya kehidupan binatang (Taro, 2009 : ix). Wayang Debong Lakuning Sato ini dituangkan ke dalam sebuah garapan karya seni yang bersumber pada pemikiran penggarap melihat begitu banyaknya kasus-kasus yang terjadi di masyarakat tentang berkurangnya nilai-nilai kesetiaan masyarakat di mana rasa saling tolong menolong saat ini sudah mulai berkurang. Dengan mempertahankan seni tradisi yang kemudian dikembangkan dengan konsep-konsep baru, garapan ini diharapkan mampu menjadi sebuah karya seni yang memiliki mutu, berkualitas, dan bermakna. Garapan ini merupakan sebuah persembahan yang diharapkan bisa menjadi tontonan sekaligus tuntunan, untuk menjawab tuntutan dan tantangan jaman serta tanggung jawab seniman untuk meningkatkan sumber daya manusia dalam pengaruh budaya globalisasi yang semakin mendesak budaya, tradisi, dan nilai-nilai luhur agama.

Kata Kunci : *Wayang Debong, Cerita Tantri, Kesetiaan*

Innovatif Art Performance “Wayang Debong Lakuning Sato”

Wayang Debong is a new idea in Balinese *wayang* / puppet performances. On this occasion, the wayang artist tried to display a three-dimensional Wayang Debong that made from banana stems. The puppets are presented in a form resembling a puppet show with innovative nuances, with the theme of loyalty. This theme is associated with Tantri stories, especially in the story of Sri Adnya Dharmaswami's journey in carrying out a sacred journey in the forest. The Tantri story was chosen because it has mean that is very rich in imagination and fantasy in making a work of art. Tantri stories present various events that are full of problems and also solutions to these problems. Tantri stories are able to introduce, explore, and understand the surrounding life, especially animal life (Taro, 2009: ix). *The Wayang Debong Lakuning Sato* is poured into a work of art that is based on the thought of the cultivator seeing so many cases that occur in the community about the reduced values of community loyalty where the sense of helping each other is currently starting to diminish. By maintaining traditional art which is then developed with new concepts, this work is expected to be able to become a work of art that has quality, and meaning. This work is an offering that is expected to be a spectacle as well as a guide, to answer the demands and challenges of the times as well as the responsibility of artists to improve human resources in the influence of globalization culture which increasingly urges culture, tradition, and noble religious values.

Keywords: *Wayang Debong, Tantri Stories, Loyalty*

PENDAHULUAN

Pada jaman yang serba modern ini keberadaan kesenian wayang kulit sangat terdesak oleh perkembangan dan banyaknya saingan bentuk-bentuk kesenian modern, yang menyajikan terobosan baru yang betul-betul menghibur masyarakat seperti film, sinetron, kartun terbaru lewat media televisi maupun telepon genggam yang semakin canggih. Hal ini membuat masyarakat menjadi malas untuk menonton pertunjukan tradisi

seperti wayang kulit, yang pertunjukannya sering dianggap monoton dan menjenuhkan. Untuk itu diperlukan berbagai macam terobosan baru yang bersifat inovasi dalam dunia pedalangan agar mampu mengimbangi persaingan yang kian marak disajikan oleh media elektronik saat ini. Inovasi yang dimaksud adalah suatu inovasi penciptaan karya seni yang di dalamnya terkandung aspek-aspek seperti *ideoplastis* yang menyangkut seperangkat ide dan kreativitas, *fisikoplastis* yang menyangkut seperangkat teknik dan bentuk, serta gaya perorangan sebagai wujud pemunculan identitas pribadi untuk melahirkan kekhasan dalam karya seninya (Murdana,1995:8). Untuk itu perlu adanya terobosan yang inovatif untuk mengangkat kembali ketertarikan masyarakat pada seni pewayangan. Wayang kulit juga dapat dijadikan sebagai media sosial untuk menyampaikan kritik-kritik sosial dan isu-isu yang tengah berkembang di masyarakat.

Bertitik tolak Dari hal tersebut, penggarap memiliki ide untuk membuat sebuah gagasan wayang baru yang nantinya diharapkan akan mampu memperkaya khazanah pertunjukan wayang yang ada di Indonesia khususnya di Bali. Tentu pertunjukan dan bentuk wayang yang akan diciptakan oleh penggarap tidak lepas dengan norma-norma, nilai-nilai, dan tidak melenceng jauh dari aturan dalam membuat suatu pertunjukan sehingga menjadi karya seni yang layak diakui oleh masyarakat luas. Keinginan berkarya bermula dari pengalaman pada saat penggarap melakukan sebuah kegiatan upacara keagamaan, yang mana banyak dijumpai penggunaan berbagai jenis tanaman yang dijadikan sebagai sarana upacara. Penggarap tertarik dengan pemakaian pohon pisang yang banyak memiliki fungsi di dalam upacara ini. Selain itu penggarap juga banyak menjumpai hasil-hasil kerajinan tangan yang berbahan pohon pisang, mulai dari batangnya, daunnya yang kering, kelopak, hingga akarnya banyak dijadikan sebagai bahan kerajinan tangan. Melihat hal ini munculah keinginan penggarap untuk mencoba menggunakan batang pohon pisang yang akan dijadikan sebagai bahan untuk membuat wayang. Pemilihan bahan yang berasal dari kelopak batang pohon pisang ini jika di olah secara kreatif maka akan memiliki sebuah nilai estetika yang tinggi.

Terkait dengan penyampaian tersebut di atas, penggarap juga teringat dengan ungkapan dialog wayang yang disampaikan oleh dalang Ida Bagus Alit Arga Patra asal Buduk, pada lakon *Twalen ka Swargan* yang berisikan "...*Punyan biu nyandang tulad, tingkah nyane mapakerti, sadurung ipun mabuah, nora lega pacang mati, yadiastun sepeg punggelin....*" (kutipan dialog kaset Wayang Buduk yang dipentaskan di Art Center Denpasar, direkam oleh Bali Record tahun 2010) tersebut memiliki makna di dalam menjalankan kehidupan di dunia, hendaknya kita bisa mengabdikan diri kepada keluarga dan masyarakat sekitar berdasarkan kemampuan yang kita miliki, seperti sekalipun pohonnya ditebang namun tunasnya akan tumbuh kembali untuk melanjutkan kehidupan pohon yang halnya pohon pisang yang enggan untuk mati sebelum dirinya menghasilkan buah dalam hidupnya, sebelumnya telah ditebang. Di daerah penggarap sendiri yakni di kawasan Kerambitan kabupaten Tabanan, berdasarkan pengalaman yang dialami oleh penggarap sendiri, pernah membuat sebuah layang-layang yang memakai bahan dari *klopekan gedebong* (kelopak batang pohon pisang) yang telah melalui beberapa tahapan pengolahan, kemudian dikeringkan sehingga kelopak batang pohon pisang yang sudah dikeringkan ini memiliki tekstur yang tipis. Kelopak batang pohon pisang yang sudah kering kemudian ditempelkan pada layangan untuk mengganti pemakaian kain pada layang-layang. Teknik inilah yang menginspirasi penggarap untuk membuat bahan dasar wayang yang akan dipentaskan pada saat ujian Tugas Akhir di kampus ISI Denpasar.

Ide Garapan

Dalam penggarapan seni pertunjukan khususnya seni pedalangan, dituntut adanya gagasan-gagasan baru dan memiliki keterampilan dalam penguasaan teknik pewayangan atas media yang digunakan. Penguasaan teknik pewayangan sangat memberikan pengaruh besar untuk terciptanya sebuah garapan. Gagasan yang hebat tanpa disertai dengan penguasaan teknik yang hebat pula dapat mengganggu kelahiran karya seni (Sumardjo, 2000 : 96-97). Ide garapan karya ini dituangkan ke dalam bentuk pertunjukan Wayang Debong dengan mengangkat judul "Lakuning Sato". Lakon yang dipergunakan dalam garapan ini diangkat dari sebuah buku Lontar Tantri Carita yang mengisahkan perjalanan Ni Diah Tantri yang menyampaikan cerita kepada Maharaja Aiswaryadala sehingga membuat Maharaja Aiswaryadala melupakan niatnya untuk memperistri Ni Diah Tantri. Tantri menyajikan berbagai peristiwa yang sarat akan permasalahan dan juga pemecahan dari

masalah tersebut. Tantri mengantarkan dalam memperkenalkan, menyelami, dan memahami kehidupan sekitar, khususnya kehidupan binatang. Hal tersebut sejalan dengan pendapat I Made Pasek di dalam bukunya yang berjudul "*Carita Tantri*" yang mengatakan bahwa cerita tantri ini sangat baik digunakan sebagai contoh dalam menjalankan kebenaran, cerita-cerita yang disampaikan lebih cenderung kepada cerita hewan-hewan (cerita fabel), tetapi inti dari cerita yang dikisahkan oleh para hewan merupakan sindiran terhadap manusia.

Di antara banyaknya cerita yang diungkapkan oleh Ni Diah Tantri, penggarap memilih sebuah cerita yang mengisahkan perjalanan Shri Adnya Dharmaswami dalam melakukan sebuah perjalanan suci ke tengah hutan. Pemilihan cerita ini diangkat ke dalam sebuah pertunjukan wayang dengan mengusung tema Kesetiaan, karena menurut pandangan penggarap, di jaman sekarang ini banyak orang yang melupakan rasa terima kasih kepada orang yang telah membantu dan menolongnya dari kesulitan, bahkan mereka yang diberikan pertolongan justru menghujat dan menjatuhkan orang yang telah memberikan pertolongan kepadanya. Dengan demikian melalui pertunjukan karya Wayang Debong ini dapat memberikan edukasi kepada masyarakat untuk saling memupuk rasa kesetiaan tanpa saling menjatuhkan.

Cerita Tantri dipilih karena memiliki kisah yang sangat kaya akan imajinasi dan fantasi dalam membuat sebuah garapan karya seni. Tantri menyajikan berbagai peristiwa yang sarat akan permasalahan dan juga pemecahan dari masalah tersebut. Tantri mengantarkan dalam memperkenalkan, menyelami, dan memahami kehidupan sekitar khususnya kehidupan binatang (Taro, 2009 : ix). Cerita Lakuning Sato ini mengisahkan kesetiaan tiga ekor binatang terhadap seorang brahmana yang telah menolongnya dalam keadaan tersulit bagi mereka. Dilihat dari judulnya yaitu Lakuning Sato, berasal dari dua kata yakni "Laku" yang berarti tingkah laku, kelakuan (Zoetmulder, 1995:560), dan "Sato" (*sattwa*) berarti hewan atau binatang (Zoetmulder, 1995:1055). "Lakuning Sato" berarti perilaku binatang yang dalam hal ini memberikan cerminan kepada manusia. Wayang Debong Lakuning Sato ini dituangkan ke dalam sebuah garapan karya seni yang bersumber pada pemikiran penggarap melihat begitu banyaknya kasus-kasus yang terjadi di masyarakat tentang berkurangnya nilai kesetiaan masyarakat dimana rasa saling tolong menolong saat ini sudah mulai berkurang. Dengan mempertahankan seni tradisi yang kemudian dikembangkan dengan konsep-konsep baru sehingga diharapkan mampu menjadi sebuah garapan yang memiliki mutu, berkualitas, dan bermakna. Garapan ini merupakan sebuah persembahan yang diharapkan bisa menjadi tontonan sekaligus tuntunan, untuk menjawab tuntutan dan tantangan jaman serta tanggung jawab seniman untuk meningkatkan sumber daya manusia dalam pengaruh budaya globalisasi yang semakin mendesak budaya tradisi dan nilai-nilai luhur agama. Dengan persembahan ide garapan karya Wayang Debong Lakuning Sato ini diharapkan mampu dijadikan sebagai media yang efektif untuk memberikan bimbingan moral dan pemahaman kepada masyarakat untuk saling merangkul satu sama lain dan memupuk rasa persaudaraan tanpa saling menjatuhkan.

Pertunjukan ini merupakan pertunjukan Wayang Debong dengan mengadopsi elemen-elemen tata panggung seperti Wayang Golek Air yang diciptakan oleh Bapak I Nyoman Sedana bersama Bapak I Made Sidia dengan membuat wayang golek tiga dimensi yang menyerupai anatomi manusia. Wayang Debong ini sangat jauh berbeda dengan wayang golek yang diciptakan sebelumnya baik dari cara menggerakannya maupun bentuk wayangnya. Wayang ini digerakkan dengan cara dimainkan oleh 2 orang, dengan posisi satu orang memegang bagian tangkai wayang untuk menggerakkan kepala dan badannya, seorang lagi untuk menggerakkan tangannya. Fungsi Wayang Debong tiga dimensi dalam garapan ini adalah sebagai perwujudan karakter atau tokoh-tokoh yang berperan dalam cerita Darmaswami ini. Di dalam karya ini akan ditambahkan adegan teater antara seorang kakek bersama seorang cucunya yang menceritakan tentang pentingnya sebuah kesetiaan dan pengorbanan dalam menjalani kehidupan, yang terinspirasi dari kehidupan pohon pisang.

Ada beberapa ide atau gagasan yang ingin dikemukakan ke dalam pertunjukan wayang ini, antara lain:

1. Mengangkat cerita perjalanan brahmana Sri Adnya Dharmaswami dalam melakukan perjalanan suci, sampai pada akhirnya I Swarnangkara yang berbuat jahat kepada Sri Adnya Dharmaswami dan mendapatkan hukuman yang setimpal sesuai dengan perbuatan yang dilakukannya kepada brahmana Sri Adnya Dharmaswami;
2. Mentransformasi nilai-nilai cerita pewayangan tantri ke dalam pertunjukan Wayang Debong, dengan memadukan sajian bentuk pertunjukan wayang golek dan teater sebagai penunjang cerita. Cerita yang digunakan, dianggap memiliki kandungan nilai-nilai cerita yang dijadikan pedoman dalam kehidupan dan merupakan penyelidikan akal budi mengenai hakikat segala kehidupan. Dengan memandang arti nilai kesetiaan yang sesungguhnya, sehingga mampu untuk mewujudkan rasa solidaritas tanpa saling menjatuhkan;
3. Mewujudkan suatu karya pertunjukan wayang yang kreatif ke dalam pakeliran inovatif dan diharapkan dapat memperkaya jenis wayang yang ada di Indonesia khususnya di Bali. Karya pertunjukan wayang ini adalah karya yang memperkenalkan sebuah inovasi baru melalui proses pengembangan seni pewayangan Bali.

Rumusan Konsep Garap

Garapan ini bermula dari sebuah ide dan gagasan penggarap untuk mengawali terciptanya sebuah garapan Wayang Debong dengan lakon Lakuning Sato yang berkonsep tiga dimensi. Sejalan dengan hal ini, teretuslah sebuah ide yang memiliki tampilan menarik dan tidak lepas dari nilai-nilai dan norma-norma yang terdapat pada pertunjukan wayang yang ada di Indonesia. Konsep pertunjukan Wayang Debong tiga dimensi ini diharapkan dapat membawa penonton ke dalam cerita yang akan dibawakan oleh penggarap nantinya. Pertunjukan karya seni pedalangan yang berjudul Lakuning Sato akan dikemas mulai dari struktur cerita maupun teknik-teknik pertunjukannya. Dengan tetap berpijak kepada pertunjukan wayang tradisi yang ditransformasikan ke dalam sebuah pertunjukan karya inovasi. Pertama, penggarap menampilkan dialog antara seorang tokoh kakek dan seorang cucunya yang membicarakan tentang pentingnya sebuah nilai kesetiaan yang terinspirasi dari kehidupan pohon pisang, kemudian di lanjutkan dengan mengisahkan cerita tentang kesetiaan yang tercermin pada kisah perjalanan Shri Adnya Dharmaswami, setelah melakukan dialog mulai mempertunjukan Wayang Debong tiga dimensi sebagai tokoh-tokoh yang ada dalam cerita Shri Adnya Dharmaswami. Untuk itu penggarap merancang konsep-konsep dramatik sebagai upaya untuk mendukung mutu garapan yang berkualitas, dapat disampaikan sebagai berikut.

1. Konsep panggung dari karya “Lakuning Sato” ini menggunakan panggung pertunjukan yang nantinya pemain teater akan berbaur dengan pemain wayang dan disajikan oleh penggarap secara menyeluruh termasuk pemain wayangnya;
2. Konsep wayang dalam karya ini menggunakan Wayang Debong tiga dimensi yang dibentuk menyerupai anatomi bentuk tubuh manusia dan binatang;
3. Pendukung garapan, pendukung garapan ini menyertakan adik kelas di Jurusan Seni Pedalangan sebagai pendukung dalam menggerakkan wayang karena kesehariannya merupakan seniman wayang, yang sudah tentu berkompeten dalam hal menggerakkan wayang, serta dibantu juga dari teman-teman dari Fakultas Seni Rupa dan Desain sebagai pendukung pembuatan wayang, *property* dan dekorasi. Penggarap memilih menggunakan beberapa pendukung ini karena dianggap berkompeten dalam pembuatan dekorasi dan juga pembuatan *property*;
4. Konsep iringan, garapan Wayang Debong Lakuning Sato ini menggunakan iringan tradisi yakni gamelan Semara Pagulingan. Pemilihan jenis instrumen ini untuk mendukung garapan Wayang Debong karena dianggap mampu menciptakan suasana baru dalam pertunjukan.

METODE PENCIPTAAN

I Nyoman Sedana, dalam disertasinya yang berjudul “Kawi Dalang : Creativity In Wayang Theatre” (2002). Dalam hasil riset ini dijelaskan bahwa kreativitas seorang dalang sangat menentukan kesuksesan dalam sebuah pertunjukan. Untuk itu, dalam disertasinya, Sedana membagi kreativitas dalang menjadi 3 (tiga) jenis

yaitu (1) *Creativity in Plot*, yakni bagaimana seorang dalang mampu menyusun alur cerita “*bah bangun satua*” dengan baik, dengan berpedoman pada literatur, struktur konvensional, kutipan, tokoh, inovasi struktur lakon, dan menyesuaikan dengan teks serta konteks, (2) *Creativity in Presentation*, yaitu bagaimana seharusnya seorang dalang mampu berkreasi dan berinovasi saat pertunjukan wayang sedang berlangsung, baik yang datang dari dalam diri, maupun yang datang dari luar, (3) *Creativity after the Presentation*, yaitu bagaimana seorang dalang mampu menguasai lingkungannya (penonton, penanggap, dan sebagainya), kemudian menyesuaikan dengan keadaan atau situasi yang ada.

Kreativitas Sebelum Pentas (*Creativity in plot*)

Sebelum memulai suatu pementasan karya seni sebagai penggarap harus mempersiapkan segala sesuatu untuk menciptakan garapan yang diinginkan. Dalam teori Kawi Dalang sudah terdapat teori yang dapat digunakan untuk mempersiapkan segalanya sebelum melakukan pementasan yaitu Kreativitas Seni Sebelum Pentas (*Creativity in Plot*). Teori ini dibagi menjadi tiga bagian yaitu Sumber Kawi Dalang, Sastra Kawi Dalang, dan Mengkonstruksi Lakon. Dari ketiga teori tersebut akan dipergunakan sebagai landasan teori untuk menggarap karya seni Wayang Debong “Lakuning Sato”.

Sumber Kawi Dalang

Sebelum menggarap pertunjukan pedalangan ini, proses pertama yakni diawali dengan berimajinasi, sehingga dengan imajinasi penggarap mendapatkan suatu ide atau gagasan. Adapun beberapa unsur yang akan disajikan dalam pertunjukan pedalangan ini adalah wayang dan lakon yang baru. Imajinasi ini berawal dari keadaan saat ini di masyarakat yang dilihat oleh penggarap dimana berkurangnya rasa tolong-menolong, welas asih, dan rela berkorban. Berangkat dari hal tersebut penggarap mendapatkan imajinasi untuk mengkaitkan kejadian yang banyak terjadi di masyarakat dengan lakon yang merujuk kepada perjalanan Shri Adnya Dharmaswami.

Setelah melakukan kotemplasi atau berimajinasi, penggarap mendapatkan suatu ide yang akan dipergunakan dalam garapan pedalangan ini yaitu akan mengangkat kisah dari tokoh Shri Adnya Dharmaswami yang dikenal memiliki karakter yang welas asih dan menjalankan kebaikan. Ide ini pertama muncul ketika penggarap menemukan banyaknya kasus yang terjadi di masyarakat memiliki kesamaan dengan cerita Shri Adnya Dharmaswami. Cerita ini menggambarkan sifat manusia yang tidak acuh terhadap orang yang telah memberikannya pertolongan, namun pertolongan yang diberikan tidak diindahkan oleh orang yang telah mendapatkan bantuan. Dari sini penggarap menemukan sebuah kesamaan di mana di dalam cerita ini tokoh Dharmaswami yang telah menolong tiga ekor hewan bersama dengan Pande Swarnangkara yang terjatuh ke dalam sumur, ketiga hewan yang telah diberikan pertolongan bersedia untuk membantu dan menjaga Shri Adnya Dharmaswami dalam melakukan perjalanannya mengembara di hutan, hal ini dilakukan sebagai perwujudan rasa pengorbanan para hewan terhadap Shri Adnya Dharmaswami yang telah menolongnya. Berbeda dengan Swarnangkara yang memiliki sifat angkuh dan licik, berbalik menyusun rencana untuk membuat Shri Adnya Dharmaswami menjadi sengsara dengan menghasut Raja Madura. Dengan melihat persamaan yang ada di masyarakat dan cerita ini maka penggarap dalam kesempatan ini akan menyajikan garapan yang menitik beratkan pada nilai-nilai yang terkandung dalam cerita ini, dengan mengusung nilai kesetiaan dengan melihat perilaku hewan yang memiliki rasa untuk berbalas budi.

Selanjutnya ide yang akan penggarap sajikan dalam garapan Pedalangan ini adalah wayang yang baru penggarap ciptakan yang di beri nama Wayang Debong. Wayang Debong merupakan bentuk wayang yang menyerupai wayang golek yang ada di Jawa, namun pada umumnya wayang golek yang dikenal dengan menggunakan kayu sebagai bahan dasarnya, namun penggarap mencoba menampilkan wayang golek yang berbahan pohon pisang yang diolah sehingga terbentuk wayang golek dengan nuansa yang baru. Dalam pertunjukannya Wayang Debong akan dijadikan sebagai tokoh atau karakter di dalam cerita yang dibawakan oleh seorang kakek terhadap cucunya yang bernama Gede Cita.

Untuk mendukung garapan ini sangat dibutuhkannya SDM yang telah mampu dibidangnya sebagai pendukung dalam karya pedalangan ini. Adapun SDM yang dimaksud adalah sebagai berikut.

- a. Pendukung teater dan pemain wayang

Pemilihan pendukung ini memerlukan orang yang memahami dan mampu berkoordinasi antar pendukung untuk mewujudkan ide-ide yang sudah dipikirkan oleh penggarap dan ide yang sudah terkonsep untuk dimasukkan ke dalam karya Pedalangan ini. Pemain wayang dan teater dalam garapan ini menggunakan teman-teman dan adik kelas Prodi Seni Pedalangan ISI Denpasar

b. Pendukung musik

Dalam hal ini musik adalah salah satu sarana yang dipergunakan dalam karya Seni Pedalangan ini. Sangat dibutuhkannya pendukung musik yang memang sudah membidangi hal tersebut sehingga mempercepat proses latihan. Selain itu pula pemilihan pendukung musik iringan ini dipilih orang yang tidak terlalu sibuk dengan kegiatan di luar kampus sehingga mempermudah dalam proses latihan. Untuk pendukung musik penggarap menggunakan teman-teman dari Sanggar Seni Cepaka Kuning.

c. Sarana pembuatan Wayang Debong

Sarana yang dibutuhkan untuk proses pembentukan karya ini penggunaan media wayang. Wayang yang akan dipergunakan dalam garapan ini adalah bentuk wayang baru 100% original yaitu Wayang Debong merupakan bentuk wayang yang menyerupai wayang golek, yang berbahan kelopak batang pohon pisang yang diolah sedemikian rupa sehingga menjadi Wayang Debong.

Berbekal pengalaman penggarap terhadap keilmuan seni pedalangan, begitu pula keahlian atau *skill* pedalangan yang dilatih selama berkuliah di kampus selama hampir 4 tahun, semua ini dapat menstimulasi penggarap untuk menyajikan karya pedalangan. Keterampilan penggarap untuk menggarap suatu karya seni pedalangan juga sudah diasah ketika sering berkolaborasi dan membantu kakak-kakak kelas yang sudah melaksanakan ujian Tugas Akhir. Selain itu pula, keinginan penggarap untuk menciptakan wayang baru ini tentunya sebagai penggarap dan sekaligus membuat wayang ini tidak terlalu mendapat kesulitan dalam proses pembentukan badan karena penggarap sudah sering membuat bentuk ogoh-ogoh yang sudah umum di Bali. Namun kesulitannya terdapat pada teknik kontruksi serta dalam hal menggerakkan wayang (*puppet manipulation*). Semoga ketrampilan dan *skill* yang penggarap miliki dan pendukung penggerak wayang lainnya, dapat menghidupkan karakter dari Wayang Debong ini.

Sastra kawi dalang

Literatur

Srinatih, dkk (2009) dalam tulisannya yang berjudul “Lontar Tantri Carita (Kawi-Indonesia-Inggris)” telah mengkaji nilai-nilai luhur yang terkandung dalam lontar Tantri Carita. Selain itu penelitian ini bertujuan mengalihbahasakan lontar Tantri Carita dari bahasa Jawa Kuna ke dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris sehingga dapat dibaca oleh masyarakat luas baik nasional maupun internasional (Srinatih, 2009:1). Buku ini dijadikan sebagai bahan literatur oleh penggarap karena buku ini dianggap mampu untuk mempermudah penggarap dalam hal membaca dan mengetahui cerita yang akan diangkat ke dalam sebuah pertunjukan garapan pedalangan.

Sumber literatur yang kedua adalah makalah “Wayang Kontemporer dan Potensinya di Masa Depan oleh Prof. I Nyoman Sedana, tahun 1996 yang sampai saat ini tersimpan di perpustakaan KITLV Leiden, Belanda. Makalah ini membahas tentang wayang kontemporer, masalah kontemporer dari jagat pedalangan, potensi wayang dan hal-hal yang mempengaruhi masa depannya. Makalah ini sangat membantu penggarap untuk mewujudkan Wayang Debong “kontemporer” yang akan di garap, karena dalam makalah ini terdapat pengelompokan tentang wayang baik itu wayang inovasi, wayang kreasi baru, dan wayang kontemporer.

Tokoh

Menjadikan hewan dan Swarnangkara sebagai tokoh dominan (*leading character* atau *center point*) dalam garapan ini, seperti yang telah di bahas sebelumnya penggarap mencoba memperlihatkan sisi baik yang dimiliki oleh hewan dengan membanding-bandingkan watak tokoh Swarnangkara yang memiliki sifat angkuh dan licik, akan dicoba untuk di kemas ke dalam bentuk pertunjukan Wayang Debong sehingga penonton dapat memahami bahwa hewan yang dikatakan derajatnya lebih rendah dari manusia mampu memiliki kesetiaan melebihi batas kemampuan manusia.

Plot Alur

Alur yang dipergunakan pada lakon ini adalah alur maju, yakni peristiwanya ditampilkan secara kronologis, berurutan dari tahap awal, tahap tengah, hingga tahap akhir cerita. Dimulai dari kehidupan nyata yaitu keadaan seorang remaja yang bernama Gede Cita yang sedang marah dengan melampiaskan emosinya terhadap tumbuhan-tumbuhan yang ditanam oleh kakeknya. Melihat perbuatan Gede Cita seperti itu kakeknya kemudian memberikan wejangan melalui sebuah cerita yang berkaitan dengan perilaku Gede Cita. Perbincangan anantara kakek dan cucu inilah yang akan menjadi awalan dalam karya ini. Kemudian dilanjutkan dengan keluarnya Wayang Debong sebagai transisi dari kehidupan nyata menuju dimensi yang berbeda yaitu cerita tentang Shri Adnya Dharmaswami.

Plot selanjutnya menampilkan Wayang Debong sebagai perwujudan cerita yang dibawakan oleh kakek. Adegan ini memperlihatkan kesigapan para prajurit kerajaan Madura untuk melaksanakan sebuah pertemuan di balairung istana, dilanjutkan dengan adegan datangnya Pande Swarnangkara menghadiri pertemuan di balairung. Dengan kepintarannya merangkai kata dan kalimat berhasil membuat sang raja murka dan berkeinginan untuk membunuh Shri Adnya Dharmaswami. Selanjutnya adalah adegan penyergapan Shri Adnya Dharmaswami di tengah hutan Kasmira. Plot selanjutnya kedatangan para hewan yang terdiri dari kera, harimau, dan ular melihat keadaan Dharmaswami yang tergeletak di tanah. Adegan selanjutnya keberangkatan ketiga hewan untuk menyerang ke kerajaan Madura. Kegaduhan yang terjadi membuat banyak prajurit kerajaan tewas secara mengenaskan, bahkan putra bungsu dari sang raja ikut mengalami musibah terpatuk ular yang membuatnya tak sadarkan diri. Kemudian adegan berlanjut di pasraman istana sang raja menemui penasehat kerajaan yakni Mpu Brahma Raja untuk menggelar upacara pemanggilan ular, kemudian selanjutnya datanglah ular yang merupakan murid Shri Adnya Dharmaswami yang bernama Wiala Sandi. Di sini Wiala menjelaskan bahwa sesungguhnya penyebab semuanya adalah Swarnangkara, karena ia telah menghasut sang raja untuk menyengsarai Shri Adnya Dharmaswami. Pada akhirnya Swarnangkara berhasil terbunuh oleh ketiga hewan. Setelah semua adegan berlalu adegan kembali ke awal, yaitu kehidupan nyata. Akhirnya Gede Cita telah sadar akan semua perbuatannya, dan *ending* ditutup dengan suasana yang riang gembira.

Setting Tempat

Ada dua seting tempat pada garapan ini, yang pertama adalah seting panggung (*actual setting*), dan juga seting pada alur cerita yang digarap (*virtual setting*). Seting panggung menggunakan panggung di Jaba Pura Pemerajan Agung, Banjar Taman, Intaran, Sanur. Tempat ini penggarap pilih karena melihat situasi pandemi yang ada saat ini membuat penggarap memilih untuk melakukan pertunjukan di halaman terbuka dengan tetap menggunakan protokol kesehatan demi berkurangnya mobilitas penyebaran virus Covid-19 yang ada. Selain itu penggarap juga memanfaatkan sinar matahari langsung sebagai sumber pencahayaan untuk meminimalisir penggunaan *lighting*.

Setting pada alur ceritanya, diawali dengan kehidupan nyata yaitu berada di suatu ladang atau kebun, kemudian dilanjutkan dengan dimensi dunia yang berbeda yang diawali dengan adegan tari prajurit. Setelah adegan tersebut dilanjutkan seting tempat di tengah hutan Kasmira yang memperlihatkan adegan Shri Adnya Dharmaswami tengah berjalan menelusuri hutan. Selanjutnya adalah adegan penyergapan Shri Adnya Dharmaswami di tengah hutan Kasmira. Plot selanjutnya adalah kedatangan para hewan yang terdiri dari kera, harimau, dan ular melihat keadaan Dharmaswami yang tergeletak di tanah. Kemudian, ada keberangkatan ketiga hewan untuk menyerang ke kerajaan Madura. Kegaduhan yang terjadi membuat banyak prajurit kerajaan tewas secara mengenaskan, bahkan putra bungsu dari sang raja ikut mengalami musibah terpatuk ular yang membuatnya tak sadarkan diri, adegan berlanjut di pasraman istana sang raja menemui penasehat kerajaan yakni Mpu Brahma Raja untuk menggelar upacara pemanggilan ular. Diteruskan dengan adegan datangnya ular yang merupakan murid Shri Adnya Dharmaswami yang bernama Wiala Sandi. Disini Wiala menjelaskan bahwa sesungguhnya penyebab semuanya adalah Swarnangkara, karena ia telah menghasut sang raja untuk menyengsarai Shri Adnya Dharmaswami. Pada akhirnya Swarnangkara berhasil terbunuh oleh ketiga hewan. Setelah semua adegan berlalu adegan kembali ke awal, yaitu kehidupan nyata. Akhirnya Gede Cita telah sadar akan semua perbuatannya, dan *ending* ditutup dengan suasana yang riang gembira.

Pesan Amanat

Dalam suatu karya seni khususnya seni pedalangan sangatlah sarat dengan pesan atau amanat yang ingin disampaikan kepada penonton. Adapun pesan amanat dari karya ini adalah mengajak penonton untuk memupuk rasa persaudaraan dan tolong menolong guna menciptakan rasa solidaritas tanpa saling menjatuhkan.

Mengkonstruksi Lakon

Menentukan Tokoh Protagonis dan Antagonis

Tokoh utama dalam garapan ini adalah Shri Adnya Dharmaswami karena dari awal pembahasan cerita dimulai dengan cerita awal perjalanan Dharmaswami hingga tokoh ini menemukan penyengsaraan yang dilakukan oleh Swarnangkara dengan menghasut Raja Madura dengan dalih bahwa Dharmaswami yang telah membunuh putra sang raja. Untuk itu dapat penulis simpulkan bahwa Shri Adnya Dharmaswami yang menjadi tokoh sentral dan inti dari pokok pembahasan cerita.

Selain menentukan tokoh protagonis, penggarap juga harus menentukan lawan dari tokoh protagonis yaitu tokoh antagonis yang tiada lain adalah Pande Swarnangkara. Menentukan tokoh Swarnangkara sebagai tokoh antagonis merupakan keperluan dari sebuah lakon, dalam hal ini penggarap dapat menetapkan Swarnangkara sebagai tokoh antagonis yang mana merupakan lawan dari tokoh protagonis yaitu Dharmaswami. Penetapan tokoh ini tentunya dapat dipertimbangkan karena pada lakon ini adalah kita melihat sudut pandang dari tokoh Dharmaswami, di mana tokoh Swarnangkara terlihat buruk jika dilihat dari sudut pandang Dharmaswami, maka dari itu penggarap dapat menetapkan bahwa tokoh Swarnangkara akan menjadi tokoh lawan atau antagonis.

Membuat Struktur Lakon Baru

Adapun struktur lakon pada garapan ini akan dipentaskan dengan adanya inovasi-inovasi yang baru. Lakon yang akan dipentaskan melalui karya Wayang Debong tentu saja akan menciptakan struktur lakon yang baru hanya berdurasi 45-60 menit. Secara umum gambaran struktur lakon pada garapan ini, dimulai dari drama kehidupan nyata menceritakan seorang cucu yang sedang marah dengan kakeknya karena alasan tidak mau menjual tanah ladang yang ada di dekat rumahnya untuk memenuhi keinginan cucunya yakni Gede Cita. Gede Cita yang marah melampiaskan emosinya menghancurkan seisi ladang kakeknya, melihat hal tersebut kakeknya kemudian memberikan cerita dan menghubungkan perbuatan Gede Cita dengan cerita yang dibawakan kakeknya. Dilanjutkan dengan keluarnya Wayang Debong yang akan dijadikan sebagai wujud visualisasi dari cerita yang dibawakan. Cerita ini akan divisualkan mulai dari keberadaan prajurit kerajaan Madura untuk mempersiapkan mengadakan pertemuan di balairung istana sampai akhirnya Swarnangkara berhasil dikalahkan oleh ketiga hewan yang berada di pihak Dharmaswami. Setelah adegan dari terbunuhnya Swarnangkara tersebut kemudian akan kembali pada kehidupan nyata yang menceritakan bahwa Gede Cita yang telah mendapatkan pencerahan dari cerita yang disampaikan oleh kakeknya, setelah itu ia tidak akan mengulangi perbuatannya lagi.

Metode Non Naratif

Penggunaan metode dalam mengkonstruksi lakon ini sangatlah diperlukan, untuk mempermudah proses dalam mengkonstruksi lakon dari babon aslinya yang akan di kemas ke dalam pertunjukan Wayang Debong ini. Metode yang digunakan adalah carangan. Dalam hal ini carangan berasal dari kata carang yang berarti ranting, maka dari itu metode carangan ini adalah metode dalam mengkonstruksi suatu lakon yang memiliki sifat berkembang dari lakon sebelumnya, namun adanya perkembangan dari lakon sebelumnya itu tidak akan meninggalkan babon atau dasar dari lakon tersebut.

Literatur Dramatik

Literatur yang digunakan dalam proses kreatifitas ini adalah Literatur dramatik. Penggarap menggunakan sebuah novel yang berjudul Tantri Perempuan Yang Bercerita karya dari Cok Sawitri. Banyak dari kata-kata

novel Tantri Perempuan Yang Bercerita ini dapat dijadikan acuan untuk bahan-bahan penyusunan naskah oleh penggarap sebagai salah satu literatur dramatik.

Kutipan-kutipan

Kutipan-kutipan ini dipergunakan pada skrip karya maupun karya seninya. Kutipan yang dipergunakan pada skrip karya itu berasal dari beberapa buku yang mengacu pada objek yang di bahas pada skrip karya, selain itu tujuan kutipan pada skrip karya adalah dapat memperkuat isi dari pembahasan skrip karya. Seperti contoh mengutip tentang wayang kontemporer, yang sangat berhubungan dengan karya dari wayang yang baru penggarap ciptakan yaitu Wayang Debong. Begitu juga pada garapan karya seninya, penggarap mengutip kata-kata dari media sosial seperti instagram dan youtube untuk memperkaya dialog yang akan dipergunakan pada garapan ini.

Memilih Plot Kesukaan

Dalam mewujudkan garapan ini tentunya sebagai seorang penggarap akan memperlihatkan plot atau alur yang menjadi kesukaan dari penggarap, dan tidak akan memperlihatkan adegan yang dirasa kurang mampu diperankan oleh penggarap. Untuk memperkuat penokohan dari seorang kakek yang memiliki karakter rendah hati, senang bertutur sehingga munculah ide penggarap untuk memerankan karakter seorang kakek yang sedang membawakan cerita, pemilihan plot ini sebagai kesukaan karena penggarap menggali potensi diri yang senang *masatua Bali* dan *magending* sebagai bahan untuk memperkaya isi dan makna dialog-dialog yang disajikan. Plot bertemunya Swarnangkara dengan Dharmaswami akan digarap melalui kata-kata yang apik sehingga dapat dirasakan oleh penonton bahwa Swarnangkara yang terlihat lugu memiliki maksud yang jahat dibalik kepolosan yang terlihat dari sisi luarnya. Selanjutnya adalah adegan yang memperlihatkan kesetiaan ketiga hewan kepada Dharmaswami, plot ini akan digarap dengan baik guna memberikan pemahaman kepada penonton bahwa binatang juga memiliki perasaan layaknya manusia, bahkan keinginan penggarap sendiri untuk menampilkan bahwa binatang mempunyai sisi lebih baik dari manusia yakni naluri.

Mengangkat Suara Jaman

Keberhasilan dari suatu karya seni pertunjukan adalah mendapatkan respon baik dari penonton, maka dari itu tentu saja sangat dibutuhkan isi atau pesan yang menarik sesuai dengan keadaan lingkungan yang sedang *viral* atau *booming*, yang dikenal dengan suara jaman. Sesuatu hal yang *viral* dimasukkan kedalam isian dari suatu karya Wayang Debong ini, maka akan dapat memberikan ingatan yang membekas terhadap penonton. Seperti halnya disini penggarap ingin mengangkat sebuah permasalahan yang terjadi di masyarakat tentang kasus ujaran kebencian, kasus pembunuhan anak terhadap orang tua, dan kasus penebangan kayu secara liar.

Kreatifitas selama pagelaran (*Creativity in Presentation*)

I Nyoman Sedana, dalam disertasinya yang berjudul “Kawi Dalang : Creativity in Wayang Theatre” (2002) menjelaskan bahwa kreativitas seorang dalang sangat menentukan kesuksesan suatu pertunjukan wayang. Dijelaskan pula kreativitas seorang dalang ketika dalam pertunjukan yaitu Creativity in Presentation, yaitu seorang dalang mampu berimajinasi, berkreasi, dan berinovasi dalam menyajikan sebuah cerita dalam pertunjukan wayang kulit, teori ini dapat dipergunakan oleh penggarap untuk dapat menjelaskan lebih rinci mengenai bentuk dari karya teater pakeliran ini.

Lakon

Dalam pertunjukan karya seni pedalangan, memilih sebuah cerita atau lakon sangatlah penting karena tanpa adanya lakon sebuah pertunjukan pedalangan tidak akan bisa berlangsung. Seorang aktor atau dalang biasanya terlebih dahulu menyiapkan lakon yang akan dipentaskan. Lakon yang akan dipergunakan pada karya Wayang Debong ini adalah menceritakan tentang kisah perjalanan seorang brahmana yang bernama Shri Adnya Dharmaswami. Secara keseluruhan dalam lakon ini masih sesuai dengan cerita yang baku sesuai cerita aslinya yang tercantum dalam buku Lontar Tantri Carita.

Bahasa dan Antawacana

Kemampuan setiap tokoh dalam beretorika sangatlah dibutuhkan untuk mempermudah penonton mencerna apa yang disampaikan oleh tokoh yang sedang berdialog. Maka dari itu penggarap mencoba untuk

mengkomposisikan suatu dialog yang menggunakan Bahasa Bali. Penggunaan bahasa Bali juga memiliki tujuan pelestarian bahasa Bali, karena melihat fenomena sosial masyarakat di Bali, banyak anak muda yang kurang fasih berbahasa Bali, dan banyak yang kurang mengerti terhadap tatanan bahasa Bali yang baik dan benar.

Musik

Pada setiap pertunjukan karya seni pedalangan sangatlah berkaitan dengan musik iringannya. Pemilihan gamelan atau musik pengiring adalah salah satu hal pendukung untuk keberhasilan karya itu sendiri. Penggunaan iringan dalam garapan ini menggunakan musik tradisional Bali yakni *Semara Pagulingan*. Setiap nuansa musik akan digarap guna mencerminkan setiap plot yang ada dalam garapan ini, sebagai penguat dari sisi musikalitas. Selain pemilihan dari iringan tersebut, penggarap juga dapat menentukan dan mempertimbangkan yang akan menjadi komposer musik pada garapan ini, yaitu I Putu Andy Santika. Pemilihan komposer ini tentu sudah dipertimbangkan secara matang, mengingat komposer adalah sahabat dari penggarap sehingga dapat mempermudah proses komunikasi, dan dapat tercipta suasana yang diinginkan oleh penggarap.

Akting (*Abah solah tetikesan*)

Seni pertunjukan Wayang Debong ini terdiri dari dua pertunjukan yang dikolaborasikan yaitu unsur teater dan unsur pewayangan. Pada teater, abah solah tetikesan ini dapat diartikan gerak dan perilaku berakting, gestur, gerak tubuh pada saat berakting sangat diperlukan untuk menghayati setiap dialog yang diucapkan. Maka dari itu penggarap mengingatkan kepada pemain teater, terhadap gerak yang sangat perlu diperhatikan ketika mengucapkan dialog. Selain pada gerak tokoh atau pemeran teater, juga sangat dibutuhkan tetikesan atau gerak yang apik dari penggerak wayang, dalam hal ini juga penggarap sudah mendapatkan penggerak wayang yang dirasa mampu untuk memainkan wayang dengan menggunakan ruang panggung yang sudah tersedia.

Ide-ide dan isi amanat (*isen-isen*)

Isi atau intisari dari dialog yang ingin disampaikan kepada penonton sangatlah perlu diperhatikan. Baik dari penyampaian maupun dari isian atau amanat dalam dialog. Penggarap dalam hal ini berusaha untuk mengkomposisikan dialog, agar keinginan dari penggarap untuk memperlihatkan sisi baik dari para hewan, dapat terlihat dan tercermin dari dialog yang telah digarap. Salah satu contoh pada adegan kedatangan para hewan untuk membantu Dharmaswami untuk membalaskan kesedihan yang menimpa sebagai tanda terimakasih dan penghormatan karena Dharmaswami telah menolong ketiga hewan sewaktu terjebak di dalam sumur. Secara menyeluruh isen-isen dalam garapan ini adalah membuat suatu gambaran tentang sisi baik dari perilaku dari ketiga hewan.

Setting

Segmen ini secara umum sudah dijabarkan tadi di atas. Akan tetapi seting sepanjang pagelaran wayang ini sangat istimewa terkait dengan hadirnya seting “maya” dari keluarga, tim pendukung, dosen penguji, dan terutama perspektif penonton yang menjadikan wayang berorientasi pada konteks (*contex-oriented*) dan konteks penentu (*contex-determined*), yakni akibat “dibingkai” oleh kriteria ujian TA baik dari segi tempat, durasi, dan keadaan (*desa-kala-patra*). Berkenaan dengan garapan ini penggunaan *setting* “maya” juga terlihat pada adegan bercerita kakek, karena penggarap ingin menampilkan imajinasi kakek saat bercerita bersama cucunya tengah berada dalam cerita yang dibawakan.

Casting (siapa berperan apa)

Pemilihan tokoh pada garapan ini disesuaikan dengan kebutuhan yang diinginkan penggarap. Pada unsur teater, penggarap hanya menggunakan dua tokoh yang akan pentas di depan panggung yaitu kakek dan cucu yang bernama Gede Cita. Sedangkan adanya tokoh-tokoh lain akan diwujudkan dengan Wayang Debong. Yang akan berperan menjadi tokoh kakek pada garapan ini adalah penggarap sendiri. Pemilihan tokoh Gede Cita dalam hal ini juga perlu diperhitungkan, mengingat penggarap menginginkan tokoh yang bermain sebagai Gede Cita harus memiliki badan yang agak besar, memiliki karakter yang lugu namun beringas,

akingnya baik, dan juga memiliki umur lebih muda dari tokoh kakek. Maka dari itu penggarap memutuskan untuk memakai I Gusti Nyoman Ari Suryantana sebagai tokoh pemeran Gede Cita.

Respon kreatif terhadap segala kemungkinan

Untuk mensukseskan suatu karya seni agar mendapatkan suatu respon yang baik terhadap penonton, dibutuhkan kematangan dalam garapan. Kesiapan dari pemain teater, pemain wayang, dan penabuh juga sangat dibutuhkan, guna untuk menjadikan garapan ini menjadi satu kesatuan karya seni Wayang Debong. Pada garapan ini tentunya penggarap sangat menginginkan respon kreatif terhadap garapan ini. Kebaikan yang diungkapkan oleh ketiga hewan semoga dapat dijadikan sebagai cerminan untuk menjalin hubungan baik sesama manusia tanpa saling menjatuhkan.

Taksu

Pertunjukan yang sukses dan menarik dapat dibilang sebagai pertunjukan yang *mataksu*. Proses pencapaian taksu pada garapan ini, penggarap sudah melakukan beberapa hal yaitu latihan rutin untuk berdialog atau drama, sehingga dapat menghayati setiap dialog yang diucapkan, karena penghayatan yang sangat mendalam dapat menciptakan taksu. Selain itu dalam berproses, penggarap selalu memohon doa restu kepada Ida Sang Hyang Widhi Wasa, agar selalu diberikan tuntunan jalan yang terang dan dapat memberikan taksu atau kekuatan sepirtual dalam karya Wayang Debong ini.

PROSES PERWUJUDAN

Terciptanya suatu garapan sudah tentu melalui proses yang panjang dan memakan waktu yang lama, Dalam proses ini sering timbul hal-hal yang sifatnya menghambat dan tidak jarang mengalami kebuntuan atau kemacetan dalam pelaksanaannya. Oleh sebab itu diperlukan kesabaran dan ketekunan didalam melaksanakan kegiatan-kegiatan tersebut. Penciptaan suatu karya seni tidak terlepas dari sebuah konsep yang merupakan rangkaian proses yang harus dilalui dari awal memilih tema, judul, bentuk garapan, iringan, maupun properti yang digunakan. Pada proses ini akan dipaparkan hal-hal yang dialami dalam menggarap karya seni ini dari penemuan ide sampai terwujudnya suatu bentuk karya yang diinginkan. Adapun proses terwujudnya garapan Wayang Debong Lakuning Sato ini akan diuraikan dalam tabel berikut ini :

Tabel 1. Proses Perwujudan Karya Seni

Periode waktu per/Minggu	Februari 2021	
	Kegiatan/Usaha yang dilakukan	Hasil yang didapat
Februari Minggu 1	Rancangan jenis kesenian yang akan digarap atau menentukan ide	Mendapat suatu ide garapan yaitu akan jenis wayang yang akan ditampilkan kedalam bentuk garapan pedalangan
Minggu 2	Melakukan perenungan terhadap lakon	Berawal dari membaca beberapa buku dan novel penggarap terinspirasi untuk menggarap lakon yang menceritakan tentang tokoh Dharmaswami sehingga mendapat suatu judul yaitu <i>Lakuning Sato</i>
Minggu 3	Menentukan instrumen musik atau gamelan yang akan digunakan	Penggarap menentukan suatu iringan yang akan dipergunakan untuk karya pedalangan ini adalah <i>Semara pagulingan</i>
Minggu 4	Menulis skrip garapan yang akan disajikan	Dapat menyelesaikan skrip garapan guna untuk membantu proses pembentukan karya dan juga untuk mempertanggung jawabkan mengenai karya yang akan digarap.

Periode waktu per/Minggu	Maret 2021

	Kegiatan/Usaha yang dilakukan	Hasil yang didapat
Maret Minggu 1	Audition dan recruitmen/casting, menentukan tokoh-tokoh yang akan berperan	Dapat menentukan peran-peran yang akan digunakan sesuai dengan konsep dan keinginan penggarap agar sesuai dan dapat memainkan karakter dengan baik
Minggu 2	Mencari pembuat wayang, dan didapatkan spesialisasi dalam pembuatan anatomi tubuh	Karena penggarap ingin membuat Wayang Debong yang bentuknya menyerupai bentuk wayang golek, maka penggarap mencari orang yang mengetahui tentang persendian dan telah sering membuat karya ogoh-ogoh karena bentuknya menyerupai bentuk anatomi tubuh manusia.
Minggu 3	Melengkapi naskah dan struktur adegan yang akan diberikan kepada para pendukung garapan.	Untuk memperlancar proses penciptaan penggarap dapat menyelesaikan naskah dan struktur adegan dengan membuat story board sehingga dapat memudahkan ketika proses penggarapan.
Minggu 4	Nuasen atau memulai latihan pertama dalam proses penciptaan karya	Dapat melakukan upacara nuasen, menurut kepercayaan hindu bahwa sebelum melakukan sesuatu harus dimulai dengan nuasen yang dilakukan di pura dimulai dengan persembahyangan bersama dan dilanjutkan dengan latihan pertama dengan pengenalan garapan.

Periode waktu per/Minggu	April 2021	
	Kegiatan/Usaha yang dilakukan	Hasil yang didapat
April Minggu 1	Menentukan bahan pembuatan wayang	Penggarap menentukan pemilihan bahan yang akan dijadikan wayang, karena penggarap ingin membuat wayang baru dengan memakai bahan pohon pisang, maka pemilihan pohon pisang yang digunakan sudah pasti harus memiliki tekstur yang kuat, kemudian penggarap memilih <i>Gedebong biu batu</i> sebagai bahan pembuatan Wayang Debong.
Minggu 2	Rancangan property/multimedia pentas	Beberapa property yang akan dipakai pada saat garapan mulai dirancang oleh penggarap agar dapat diselesaikan sesuai waktu yang ditentukan dan dapat dipakai pada saat latihan
Minggu 3	Mengumpulkan modal dan bantuan dana	Hal yang sangat penting juga adalah mengenai pendanaan, penggarap berusaha mengumpulkan dana secara pribadi dan juga meminta bantuan kepada orang tua dan orang-orang terdekat sehingga mendapatkan hasil yang dirasa cukup untuk proses menggarap karya pedalangan ini.
Minggu 4	Menyelesaikan beberapa property	Dengan waktu yang semakin dekat maka penggarap mengejar target untuk menyelesaikan beberapa property sehingga dalam minggu ini property sudah rampung terselesaikan

Periode waktu per/Minggu	Mei 2021	
	Kegiatan/Usaha yang dilakukan	Hasil yang didapat
Mei Minggu 1	Menyelesaikan Wayang Debong	Mengingat waktu pementasan karya yang semakin dekat penggarap berusaha untuk menyelesaikan tiap tahapan-tahapan pembuatan wayang yang dibantu dengan beberapa <i>crew</i> , dan tim pembuat wayang.

Minggu 2	Pembentukan per adegan atau setiap babak	Latihan setiap adegan dilakukan oleh penggarap secara mendetail agar mencapai suatu adegan yang maksimal
Minggu 3	Latihan gabungan dengan <i>stage crew</i> , dan penggerak wayang.	Dapat melakukan latihan bersama antara stage crew dan penggerak wayang sehingga dapat semakin tau dimana kesalahan yang dapat dikoreksi
Minggu 4	Latihan penabuh untuk menambah aksen yang diperlukan untuk menambah suasana pada garapan.	Sebagai pendukung suasana, gamelan tentunya sangat berperan untuk menambah aksen pada saat adegan baik itu adegan marah, sedih, tegang, dan juga pada saat perang maka penggarap dapat melakukan latihan penabuh untuk garapan pedalangan ini

WUJUD KARYA

Mewujudkan karya seni khususnya seni pertunjukan digunakan teori penciptaan sebagai landasan merealisasikan buah imajinasi. Dalam penciptaan karya Wayang Debong dalam prosesnya menggunakan daya khayal atau imajinasi yakni sebuah eksplorasi yang hendak meninjau kembali dan juga berkontemplasi pada saat merencanakan baik dalam alur cerita maupun cara penyajiannya. Selain khayalan atau imajinasi tersebut, tentunya berkreasi dan berinovasi dirasa sangat penting untuk mewujudkan garapan ini. sehingga dari ketiga hal tersebut yaitu berimajinasi, berkreasi, dan berinovasi dapat ditata sedemikian rupa ke dalam unsur-unsur dan kualitas pertunjukan, sehingga dapat dihasilkan kenampakan wujud sebuah garapan yang ingin diwujudkan. Wujud garapan Wayang Debong ini dapat diuraikan menjadi beberapa sub-pokok bahasan yaitu; jalan cerita, pembabakan, struktur alur dramatik, *pakem/naskah*, iringan, pendukung, dan penyajian.

Ringkasan Cerita

Cerita ini dimulai dari seorang pendeta yang bernama Shri Adnya Dharmaswami yang tengah mengembara di dalam hutan. Sampai pada suatu ketika ditengah perjalanannya, beliau menemukan sebuah sumur. Melihat hal tersebut, beliau memutuskan untuk beristirahat dan berkeinginan untuk mengambil air yang ada di dalam sumur, kemudian beliau menurunkan tali timba dan mengangkatnya. Setelah diangkat tali timbanya terasa sangat berat dan setelah dikeluarkan ternyata berisi tiga ekor binatang yakni, seekor macan, kera, dan ular. Melihat hal itu Shri Adnya Dharmaswami kemudian menanyakan apa yang sebenarnya terjadi sehingga mereka bisa masuk ke dalam sumur, kemudian ketiga binatang ini mengatakan bahwa mereka telah dibawa oleh terjangan angin yang sangat kuat hingga masuk ke dalam sumur. Setelah menyelesaikan pembicaraan, kemudian macan mengatakan kepada Shri Adnya Dharmaswami agar tidak menyelamatkan manusia yang ada di dalam sumur itu, karena manusia itu sangatlah jahat, setelah berbicara ketiga hewan itu pun pergi ke asal mereka dan menjadi pengikut Shri Adnya Dharmaswami.

Diceritakan di Istana Kerajaan Madura, Sang Prabu sedang mengadakan pertemuan di balairung. Para patih dan punggawa semua menghadap, Sang Raja membicarakan kematian putranya Raden Mantri yang masih belum jelas. Tiba-tiba ditengah pertemuan datanglah Swarnangkara menghadap Raja dan melaporkan tentang busana emas yang ia dapatkan dari Shri Adnya Dharmaswami. Swarnangkara mengatakan bahwa Dharmaswami hanya berpura-pura menjadi sadhu budhi dan sang brahmana lah yang membunuh Raden Mantri. Setelah mendengar laporan Swarnangkara, Sang Raja menjadi marah dan memerintahkan agar para patih dan prajurit untuk segera menangkap Dharmaswami dan memberi hukuman yang berat. Sesampainya di dalam hutan para prajurit segera menangkap Shri Adnya Dharmaswami, lalu diikat dan diseret ke perempatan jalan. Di sana beliau menerima hukuman penderitaan yang menyakitkan dan menyedihkan.

Penderitaan Shri Adnya Dharmaswami didengar oleh Kera, Ular dan Sang Macan. Ketiganya berkeinginan untuk membalas dendam, mengamuk ke dalam istana, sebagai wujud pengorbanan baik kepada Shri Adnya Dharmaswami. Kemudian ketiga hewan ini bergegas menuju kerajaan Madura, namun Ular meminta anugerah racun bisa yang sangat mematikan, kemudian terjadilah huru-hara di Kerajaan Madura. Sang Macan dan Kera mengamuk dan menyerang prajurit. Para prajurit tidak dapat mengatasi serangan dari Sang Macan dan Kera. Ular mendapat tugas untuk masuk ke istana dan berubah menjadi ular kecil yang berdiam

di *kori agung*. Datanglah Raden Anom dari bercengkerma, tiba tiba ular berbisa dengan cepat menggigitnya dan Raden Anom pun terjatuh dan lemas. Di tengah kekacauan tersebut datanglah Mpu Brahma Raja untuk menenangkan keadaan dan memberikan nasehat kepada sang raja. Kemudian sang prabhu meminta Mpu Brahma Raja untuk melaksanakan Yadnya Sarapa untuk menyelidiki ular yang menggigit Raden Anom, setelah dilakukan upacara datanglah ular yang menggigit pangeran, ular ini tiada lain adalah pengikut Bhagawan Dharmaswami, lalu mengatakan yang menyebabkan kekacauan ini tiada lain akibat perilaku sang prabu yang kurang bijak menghukum Bhagawan Dharmaswami karena dipengaruhi oleh ego dan sifat momo angkara dalam hati dan tidak sesuai dengan sastra agama. Sang raja juga terlalu percaya pada ucapan yang disampaikan oleh Swarnangkara, setelah mendengar penjelasan ular tersebut, Mpu Brahma Raja menyarankan agar sang raja menghadap kepada Shri Adnya Dharmaswami untuk meminta maaf dan memohon belas kasihan agar mengembalikan keadaan kerajaan seperti semula. Akhirnya, Raja Madura sadar akan kesalahan yang diperbuatnya dan segera mencari Bhagawan Dharmaswami untuk meminta maaf. Raja Madura juga memerintahkan kepada ketiga hewan untuk menghukum dan membunuh Swarnangkara

Pembabakan

Babak 1

- 1) Diceritakan seorang pemuda yang bernama Gede Cita dalam keadaan emosi menghancurkan kebun yang ada di dekat rumahnya (kehidupan realitas);
- 2) Ketika Gede Cita melakukan tindakan emosinya, datang kakeknya menanyakan tujuan cucunya melakukan hal seperti ini, kemudian memberikan wejangan terhadap Gede Cita tentang unsur timbal balik dari tumbuhan kepada manusia, dan manusia kepada tumbuhan.;
- 3) Dalam wejangannya kakek memberikan sebuah cerita yang menggambarkan tindakan yang dilakukan oleh Gede Cita;
- 4) Kemudian dilanjutkan dengan keluarnya Wayang Debong prajurit istana sebagai wujud visualisasi dari cerita yang disampaikan oleh kakek;
- 5) Dilanjutkan dengan pertemuan di balairung istana yang dihadiri oleh Raja, Swarnangkara, dan prajurit kerajaan Madura untuk menyusun siasat untuk menyerang Dharmaswami. Di sinilah terjadinya awal permasalahan cerita, Swarnangkara berhasil menghasut Raja untuk membunuh Dharmaswami.

Babak 2

- 1) Dialog kakek dengan Gede Cita menceritakan keadaan yang ada di hutan Kasmira, dialog ini dijadikan sebagai bagian transisi dari babak 1 ke awal babak ke 2;
- 2) Keluarnya tokoh Wayang Debong Dharmaswami sebagai pengenalan tokoh utama yang tengah bercengkrama dan mengagumi keindahan di dalam hutan Kasmira;
- 3) Di tengah keadaan Dharmaswami yang tengah bercengkrama, tiba-tiba dikagetkan dengan kedatangan raja Madura yang diikuti oleh Pande Swarnangkara;
- 4) Raja marah dan memerintahkan prajurit untuk menyerang Dharmaswami.
- 5) Penyiksaan Dharmaswami oleh prajurit Madura;
- 6) Kesedihan Dharmaswami yang sudah tak berdaya;
- 7) Datang ketiga hewan menolong Dharmaswami;
- 8) Setelah ketiganya sepakat untuk menuju kerajaan Madura, ular meminta anugerah bisa yang mematikan untuk membalaskan kesedihan Shri Adnya Dharmaswami;
- 9) Keberangkatan hewan menuju kerajaan Madura.

Babak 3

- 1) Pemberontakan para hewan menyerang prajurit dan masyarakat Madura;
- 2) Setelah semua prajurit, masyarakat, dan pangeran terbunuh secara mengenaskan, adegan ini memperlihatkan kesedihan raja Madura karena melihat keadaan kerajaannya menjadi kacau balau;
- 3) Raja menemui Mpu Brahma Raja untuk memohon pertimbangan apa yang harus dilakukan;
- 4) Akhirnya Mpu Brahma Raja melakukan semadhi untuk menerawang apa yang sebenarnya terjadi;
- 5) Di tengah penerawangan itu, munculah ular yang merupakan murid Shri Adnya Dharmaswami;
- 6) Ular menjelaskan bahwa Shri Adnya Dharmaswami tidak bersalah, sebenarnya yang bersalah adalah Raja Madura karena telah mendengarkan ucapan Swarnangkara;

- 7) Raja berhasil disadarkan dari kegelapan pikiran oleh ular dan Mpu Brahma Raja;
- 8) Raja memerintahkan ular bersama hewan lainnya untuk menyerang Swarnangkara;
- 9) Di dalam hutan datang Swarnangkara dengan perasaan yang gembira telah berhasil membuat Shri Adnya Dharmaswami menderita dan berhasil menghancurkan kerajaan;
- 10) Datang ketiga hewan menyerang Swarnangkara, hingga Swarnangkara terbunuh;
- 11) Adegan kembali pada dialog kakek dan Gede Cita menyimpulkan cerita;
- 12) Selesai.

Struktur Alur Dramatik

- 1) Eksposis
 - Tokoh Bejo Gede Cita yang sedang marah dan mengamuk menghancurkan kebun milik kakeknya karena demi mempertahankan kebunnya sang kakek tidak bisa menuruti apa yang menjadi keinginan Gede Cita;
 - Setelah kejadian tersebut kakek menceritakan sebuah kisah yang memiliki kesamaan dengan perbuatan yang dilakukan oleh Gede Cita. Adegan ini akan mengawali masuknya cerita tentang perjalanan Shri Adnya Dharmaswami yang ditandai dengan Wayang Debong.
- 2) Konflik atau Tikaian
 - Konflik terjadi ketika Raja Madura mendengarkan ucapan Swarnangkara dengan mengatakan bahwa Shri Adnya Dharmaswami yang telah membunuh pangeran;
 - Penyerangan Shri Adnya Dharmaswami di dalam hutan Kasmira yang dilakukan oleh Swarnangkara bersama prajurit kerajaan Madura.
- 3) Rumitan atau Komplikasi
 - Raja Madura dalam kebingungannya harus melihat keadaan kerajaan yang kacau balau
- 4) Klimaks
 - Pada akhirnya raja Madura memerintahkan ketiga hewan agar membunuh Pande Swarnangkara
- 5) Resolusi
 - Kembali pada kehidupan nyata, Gede Cita telah sadar bahwa tindakan yang dilakukannya salah, dan meminta maaf kepada kakeknya.

SIMPULAN

Garapan Wayang Debong dengan judul *Lakuning Sato* ini merupakan sebuah garapan seni pedalangan/pewayangan inovatif dengan memadukan beberapa konsep pertunjukan seni pewayangan yang di Jawa yakni Wayang Golek, drama teater, dan mendongeng, yang dimasukkan ke dalam kemasan lakon Tantri Carita. Secara komprehensif, garapan ini mempertunjukkan permainan dimensi yang berbeda antara kehidupan nyata dengan alam imajinasi. Kesenambungan dari dimensi tersebut dapat ditransformasikan ke dalam sebuah bentuk garapan Wayang Debong ini. Konsep Wayang Debong merupakan visualisasi dari imajinasi yang ingin disampaikan. Keseluruhan garapan ini diharapkan mampu mempertontonkan suatu suguhan garapan yang menarik, baik dari struktur alur cerita maupun struktur secara konseptual. Setelah penggarap membaca ulang kembali makna dari perjalanan cerita ini, penggarap mampu menangkap makna serta nilai-nilai pendidikan moral yang terselip di tengah alur ceritanya. Makna yang berhasil disuguhkan oleh penggarap diharapkan mampu memberi pertimbangan pada khalayak ramai dalam menjalankan kehidupan khususnya para remaja masa kini sebagai bekal untuk melanjutkan kehidupan di masa mendatang.

DAFTAR RUJUKAN

Murdana, Ketut. "Mengenal seni lukis dan Pemahamannya". Mudra, Jurnal Seni Budaya No. 3 Th III Maret 1995, Sekolah Tinggi Seni Indonesia).

Pasek, I Made 2006. *Carita Tantri*. Denpasar : Yayasan Dharma Sastra

Prins, P. 1964. *Kata Hati dan Pendidikan*. Jajasan Taman Pustaka Kristen, tanpa tempat.

- Rota, Ketut. 1977/1978. "Ilmu Pedalangan/Pewayangan". Denpasar. ASTI Denpasar.
- Rota, Ketut. 1986. "Retorika dalam Pewayangan Bali". Denpasar. ASTI Denpasar.
- Sawitri, Cok. 2011. *Tantri Perempuan yang Bercerita*. Kompas.
- Sedana, I Nyoman. 1996. "Wayang Kontemporer dan Potensinya di Masa Depan. Makalah tersimpan di KITLV Lein yg disampaikan dlm Sarasehan Pekan Wayang Walter Spies 1 Nopember 1996.
- Sedana, I Nyoman. 2002. "Kawi Dalang: Creativity in Wayang Theatre" disertasi untuk meraih gelar Doktor di University of Georgia.
- Srinatih, I Gusti Ayu, dkk. 2009 "Lontar Tantri Carita". Denpasar. Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB.
- Taro, I Made. 2009. *Kisah-Kisah Tantri*. Denpasar : Sanggar Kukuruyuk.
- Tedjoworo, H.2001. *Imaji dan Imajinasi*. Yogyakarta: Kanisius.
- Wibisono, Tri Broto. 2001. "Pendidikan seni tari : buku panduan penyelenggaraan pembelajaran seni tari bagi guru sekolah dasar". Surabaya. Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Surabaya.
- Zoetmulder, P.J. 1955. "Kamus Jawa Kuna Indonesia". Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama Jakarta