

Pakeliran Wayang Babad Inovatif “Wira Taruna”

I Putu Agus Widya Purnamia¹, I Bagus Wijna Bratanatyam²

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

Email : agusburnam122@gmail.com
bratanatyam@gmail.com

Abstrak

Salah satu pertunjukan wayang kulit Bali yang saat ini jarang ditemui adalah pertunjukan wayang kulit babad. Wayang kulit babad pertama kali dipentaskan pada tahun 1988 oleh I Gusti Ngurah Serama Semadi sebagai tugas akhir dalam menyelesaikan program seniman pada jurusan pedalangan STSI Denpasar. Wayang babad kemudian berkembang di tengah-tengah masyarakat sebagai wayang kulit yang menggunakan cerita sejarah Bali atau disebut dengan babad. Wayang babad memiliki keunggulan dari segi pemaknaannya, terutama karena menceritakan sejarah dan asal-usul leluhur masyarakat Bali, sehingga wayang babad ini secara tidak langsung mengingatkan masyarakat penonton tentang asal-usul leluhurnya sendiri, karena untuk menggapai masa depan, diperlukan spirit tentang masa lalu, terutama kisah leluhur atau *lelangit* agar jangan sampai terlupakan. Penciptaan Pakeliran Wayang Babad Inovatif Wira Taruna ini menggunakan metode proses penciptaan oleh Alma. M. Hawkins yang berisikan tiga tahap penciptaan yaitu, tahap penjajagan (*eksplorasi*), tahap percobaan (*improvisasi*), dan tahap pembentukan (*forming*). Di sini penggarap memiliki ide dengan membuat garapan yang menggunakan layar ukuran 4 x 2,5 meter dengan menggunakan pencahayaan lampu *hallogen* untuk memantulkan *scenery*, karena penggarap ingin menciptakan suasana Bali kuno yang kental, untuk itu penggarap tidak menggunakan *scenery* berwarna agar tidak menimbulkan kesan glamour. Dengan mengangkat cerita babad *barabatu* yang mengisahkan tentang seorang tokoh Kebo Iwa, penggarap ingin mengemukakan tentang ketokohan Kebo Iwa secara lebih spesifik yang diceritakan dari beliau lahir sampai beliau dinobatkan menjadi patih di kerajaan Bedahulu. Dengan menggunakan alur erat, struktur dramatik dalam garapan ini diharapkan dapat menarik perhatian penonton dan bagus dilihat dari segi pendramaan atau dramatisasi lakon.

Kata Kunci : Kebo Taruna, Wayang Babad Inovatif, Bali Kuna

Innovatif Babad Puppet Art Performance “Wira Taruna”

One of the Balinese shadow puppet shows that is currently rarely encountered is the chronicle wayang kulit show. Puppet chronicle was first performed in 1988 by I Gusti Ngurah Serama Semadi as a final project in completing the artist program at the puppetry department of STSI Denpasar. Puppet chronicle then developed in the midst of society as a wayang kulit using Balinese historical stories or called babad. Wayang babad has advantages in terms of meaning, especially because it tells the history and origins of the ancestors of the Balinese people, so this wayang babad indirectly reminds the audience about the origins of their own ancestors, because to reach the future, a spirit about the past is needed, especially ancestral or ancestral stories so as not to be forgotten. The creation of this Innovative Wira Taruna Puppet Babad Pakeliran uses the method of the creation process by Alma. M. Hawkins which contains three stages of creation, namely, the exploration stage, the experimental stage (improvisation), and the forming stage. Here, the cultivators have the idea of making works using a 4 x 2.5 meter screen using halogen lamps to reflect the scenery, because the cultivators want to create a thick ancient Balinese atmosphere, for that the cultivators do not use colored scenery so as not to create a glamorous impression. By bringing up the story of the Barabatu Chronicle which tells the story of a character Kebo Iwa, the cultivator wants to describe Kebo Iwa's character in a more specific way, which is told from his birth until he was crowned governor of the Belalu kingdom. By using a tight plot, the dramatic structure in this work is expected to attract the attention of the audience and is good in terms of drama or dramatization of the play.

Keywords: Kebo Taruna, Innovative Babad Puppet, Ancient Bali

PENDAHULUAN

Seni pertunjukan wayang merupakan bagian dari kebudayaan yang lahir dari hasil budi daya manusia. Dengan segala keindahan, dan kebebasan berekspresi dari manusia itu sendiri. Seiring dengan perkembangan kebudayaan manusia, kesenian wayang sebagai produk budaya juga terus berkembang sesuai dengan keadaan masanya. Dalam perkembangannya, bentuk pertunjukan seni pewayangan telah ditransformasi dengan mengadopsi teknologi modern ke dalam pertunjukan wayang. Seperti halnya yang dilakukan oleh seniman dalang I Wayan Nardayana. Inovasi yang dilakukan oleh dalang Nardayana sangat mempengaruhi pertunjukan wayang khususnya pertunjukan wayang yang ada di Bali, sehingga inovasi wayang yang dikolaborasikan dengan teknologi modern seakan menjadi standarisasi baru dalam pertunjukan wayang kulit pada masa kini. Karya inovasi baru belakangan ini lebih diminati baik itu di kalangan pelaku seni atau penikmat seni. Dengan berinovasi sang seniman bisa mengeksplorasi suatu ide atau pemikiran dengan lebih bebas. Tidak ada aturan yang terlalu baku untuk seni yang bersifat inovasi. Berinovasi adalah salah satu celah atau jalan bagi para seniman pedalangan untuk mentransformasikan ide-idenya menjadi sebuah garapan seni pertunjukan yang lebih inovatif. Maka dari itu, di situlah sang seniman mendapatkan identitas karya dari hasil eksplorasi oleh seniman itu sendiri.

Banyaknya karya inovatif yang tercipta membuat kompetisi seni pedalangan menjadi hidup dan berkembang, namun alangkah baiknya apabila kompetisi tersebut tidak terlalu jauh melenceng dari pakem pewayangan tradisi. Dari pemikiran tersebut penggarap memiliki ide untuk membuat sebuah pertunjukan wayang sebagai penambah khasanah pertunjukan wayang yang ada di Bali. Tentu pertunjukan dan bentuk wayang yang akan digarap tidak lepas dengan norma-norma, nilai-nilai, pakem, dan tidak melenceng jauh dari aturan dalam menyanggiti suatu pertunjukan. Terdapat banyak jenis kesenian wayang di Bali antara lain: Wayang Parwa, Wayang Ramayana, Wayang Gambuh, Wayang Tantri, Wayang Cupak, Wayang Arja, Wayang Babad, dan Wayang Calonarang. Dari sekian banyaknya jenis-jenis kesenian wayang yang ada di Bali, disini penggarap tertarik memilih jenis Wayang Babad untuk digunakan sebagai garapan tugas akhir Pedalangan. Sebuah artikel oleh Yayasan Bali Galang menjelaskan mengenai Wayang Babad sebagai berikut:

“Wayang Babad adalah wayang kulit kreasi baru Bali yang paling muda dan oleh sebab itu masih mencari-cari identitas dirinya. Walaupun struktur pertunjukan bentuk-bentuk wayangnya dan dialognya masih tetap mengacu kepada pola wayang tradisional Bali, kecuali figur-figur bondresnya, lakon yang dibawakan adalah cerita sejarah Bali atau Babad, sumber lakon dari dramatari Topeng Bali. Wayang ini pertama kali diciptakan dan dipentaskan pada tahun 1988 oleh I Gusti Ngurah Serama Semadi sebagai tugas akhir dalam menyelesaikan program Seniman pada jurusan Pedalangan STSI Denpasar. Konon penciptaan Wayang Babad ini mendapat inspirasi dari pagelaran Wayang Topeng oleh dalang I Made Sidja dari desa Bona. Jumlah pemain Wayang Babad hampir sama dengan wayang Tantri, 17 (tujuh belas) orang, yaitu: 1 orang dalang, 2 orang pembantu dalang, 14 (empat belas) orang penabuh gamelan Semar Pagulingan yang sudah dimodifikasikan untuk pementasan wayang kulit, tanpa trompong dan pengurangan instrumen lain. Munculnya Wayang Babad, di samping memperkaya dan menyemarakkan seni perwayangan Bali, juga membawa inovasi penting terutama dalam lakon. Dengan Wayang Babad masyarakat Bali dapat menyaksikan kisah perjalanan para leluhur melalui pertunjukan wayang. (www.babadbali.com/seni/wayang. 9 Maret 2021)

Karena penggarap memilih jenis Wayang Babad, maka dari itu lakon yang akan digunakan juga cerita sejarah Bali atau cerita babad, setelah melakukan perenungan pada akhirnya penggarap memilih lakon yang menceritakan tentang ketokohan Kebo Iwa yang akan digunakan sebagai garapan tugas akhir. Hal yang melatar belakangi penggarap memilih lakon Kebo Iwa karena penggarap sangat mengagumi tokoh Kebo Iwa sejak kecil, penggarap sering mendengar dari cerita-cerita tetua mengenai tokoh Kebo Iwa. Cerita tentang Kebo Iwa juga sering digunakan di beberapa garapan seni pertunjukan yang sempat penggarap tonton. Maka dari itu penggarap tertarik untuk menampilkan lakon yang menceritakan ketokohan Kebo Iwa yang digunakan sebagai garapan tugas akhir, dengan memilih pakeliran wayang babad inovatif untuk merealisasikan garapan ini.

Dalam sejarah Bali Kuno, Kebo Iwa adalah tokoh sentral yang disegani banyak orang sejak dulu hingga kini. Dia adalah ikon Bali, karena siapa saja yang hendak mengkaji Bali zaman dulu pasti bersua dengan nama Kebo Iwa, sosok yang digambarkan tinggi besar, sangat kuat, pemberani, dan murah hati. Jika orang-orang Bali masa kini memimpikan tokoh pahlawan, sosok Kebo Iwa acap muncul dan menjadi idola, karena ia teguh, teduh, dan jujur. Kehidupan Kebo Iwa menarik perhatian seluruh kalangan. Kebo Iwa, yang bertempat tinggal di Blahbatuh, sebelah barat daya kota Gianyar, adalah putra dari Sri Karang Buncing. Selain sosok patih sakti, ia juga dikenal sebagai arsitek (*undagi*). Banyak bangunan kuno hasil karyanya, terutama di bidang irigasi, bisa dirunut jejaknya hingga sekarang.

Dalam garapan yang memilih lakon Kebo Iwa ini tema yang dapat ditarik adalah kepahlawanan. Di sini bisa dilihat dari tokoh Kebo Iwa yang merupakan seorang tokoh pahlawan muda Bali yang sangat disegani pada masa Bali Kuno. Dalam karya ini, judul yang penggarap pilih adalah Wira Taruna. Adapun arti dari kata 'wira' adalah pahlawan, berbudi luhur, pejuang, manusia unggul, berwatak agung, teladan, gagah dan berani. Sedangkan arti kata 'taruna' adalah pemuda. Untuk itu pemilihan judul ini digunakan karena menurut penggarap sangat tepat menggambarkan seorang tokoh pahlawan muda yang pernah mengharumkan nama Bali pada masa Bali Kuno yaitu tiada lain adalah Kebo Iwa. Berdasarkan hal-hal di atas maka penggarap merasa perlu untuk merealisasikan sebuah pertunjukan yang menonjolkan tokoh Kebo Iwa yang merupakan bagian penting dari sejarah-sejarah yang ada di Bali. Pada akhirnya terciptalah garapan ini yang berjudul Pakeliran Wayang Babad Inovatif dengan judul Wira Taruna.

Ide Garapan

Dalam proses penggarapan sebuah karya seni sangat diperlukan ide atau gagasan-gagasan kreatif agar tercipta sebuah karya yang bisa menarik minat penonton untuk menonton pertunjukan tersebut. Khususnya dalam seni pedalangan, kita diarahkan agar bisa menggarap sebuah pertunjukan pedalangan dengan tampilan-tampilan baru, akan tetapi tidak menghilangkan aroma khas atau unsur-unsur dari seni pedalangan itu sendiri. Hal itu agar seni pedalangan masih tetap eksis di kalangan masyarakat.

Adapun garapan ini tercipta berkat adanya gagasan-gagasan atau ide-ide kreatif dari penggarap sendiri. Ide dan gagasan tersebut muncul dari ketertarikan penggarap memilih tokoh Kebo Iwa sebagai garapan tugas akhir. Dalam garapan ini penggarap tidak akan menggunakan semua disiplin seni ke dalam suatu bentuk garapan, namun hanya fokus kepada Pedalangan saja. Sebagai media tuang, penggarap mengambil bentuk pertunjukan Wayang Babad inovatif dengan menggunakan layar lebar berukuran 4 x 2,5 meter. Inovatif merupakan karya seni yang bersifat memperkenalkan hal-hal yang baru dari garapan tersebut. Dalam melakukan proses eksplorasi penggarap didukung oleh unsur eksternal dan internal, yang termasuk unsur eksternal seperti bentuk wayang, cara penyajian garapan, musik iringan garapan, dan tata lampu garapan yang modern. Unsur internal meliputi *tembang cecelantungan*, *pupuh*, retorika dan unsur-unsur *kekawin*. Dalam garapan ini penggarap akan menginovasi beberapa adegan agar terkesan menarik. Pada bagian awal misalnya, penggarap akan menampilkan dalang mengucapkan mantra sebelum melakukan pertunjukan dimana mantra yang akan digunakan adalah mantra yang tercantum di dalam Dharma Pewayangan. Kemudian adegan selanjutnya dilanjutkan dengan sepenuhnya di pakeliran dengan diawali tari kayonan kemudian masuk ke dalam cerita dimana dikisahkan Arya Karang Buncing melakukan sembah di Parhyangan Bedugul Gaduh untuk memohon agar dikaruniai keturunan, berkat doa yang di panjatkan, pada akhirnya Arya Karang Buncing dikaruniai seorang putra yang amat kekar tubuhnya, setelah bertumbuh remaja anak ini diberi nama Kebo Taruna, dengan memiliki tubuh yang tinggi dan kekar, setelah remaja Kebo Taruna ahli di bidang seni sastra seni arsitektur dan seni lainnya. Kebo Taruna juga ahli di dalam ilmu bela diri. Kemudian Kebo Taruna mengumpulkan pasukan pemuda yang ada di Blahbatuh yang di beri nama Taruna Batu, pasukan inilah yang di ajak membangun Pura di beberapa tempat yang ada di Desa Blahbatuh dan bahkan di luar Desa Blahbatuh, semenjak itu masyarakat di Desa Blahbatuh menjadi sangat mengagumi dan hormat kepada Kebo Taruna, karena semenjak keberadaan Kebo Taruna di Blahbatuh menjadikan desa tersebut sangat makmur. Kemudian Raja Sri Astasura Ratna Bumi Banten mendengar kiprah yang dimiliki oleh Kebo Taruna, raja memerintahkan Patih Pasung Grigis untuk mengutus abdi membawa surat untuk Kebo Taruna, karena raja ingin mengangkatnya menjadi patih di kerajaan, namun sebelumnya raja akan

menguji terlebih dahulu kekuatan yang dimiliki Kebo Taruna. Singkat ceritanya sudah sampai di tangan Kebo Taruna, dengan diiringi punakawan dan beberapa pasukan Taruna Batu, Kebo Taruna kemudian memenuhi permintaan raja untuk menghadap ke kerajaan, kemudian setelah sampainya Kebo Taruna di kerajaan, raja mengutarakan maksudnya mengundang Kebo Taruna bahwa ada rencana raja untuk mengangkat Kebo Taruna menjadi patih di kerajaan namun sebelum itu akan menguji terlebih dahulu kekuatan yang dimiliki oleh Kebo Taruna melawan para prajurit dan patih kerajaan. Setelah mendengar perkataan raja, Kebo Taruna kemudian menyanggupi dan bersedia dirinya di uji terlebih dahulu. Kemudian raja memerintahkan Patih Pasung Grigis untuk menyiapkan pasukan untuk bergegas ke tempat menguji kekuatan Kebo Taruna, yang bertempat di daerah Pejeng. Kemudian diceritakan seluruh prajurit, patih dan juga Kebo Taruna yang di pimpin oleh raja bergegas menuju tempat menguji kekuatan Kebo Taruna, sesampainya di Pejeng, kemudian acara menguji kekuatan dimulai pertama Kebo Taruna berhadapan dengan para prajurit dan semua prajurit berhasil dikalahkan dan bahkan tewas. Kemudian para patih yang menghadapi Kebo Taruna dan semua patih juga berhasil di kalahkan oleh Kebo Taruna, setelah melihat hal tersebut raja sangat terkejut karena Kebo Taruna mampu mengalahkan semua pasukannya. Kemudian raja memerintahkan Patih Pasung Grigis untuk menghadapi Kebo Taruna kemudian terjadi pertarungan sengit antara Kebo Taruna dan Pasung Grigis. Pertarungan ini berlangsung sangat lama dan tidak ada yang menang dan kalah pada akhirnya raja turun ke medan pertempuran dan menghentikan pertarungan antara Kebo Taruna dan Pasung Grigis. Kemudian raja percaya akan kekuatan yang dimiliki oleh Kebo Taruna dan menobatkan Kebo Taruna menjadi Patih Amangku Bhumi dan namanya menjadi Ki Kebo Iwa.

Rumusan Konsep Garapan

Karya seni yang akan digarap perlu dirumuskan, agar memunculkan suatu konsep garap yang dapat dikelompokkan sesuai dengan nilai-nilai budaya Nusantara (Indonesia). Sesuai dengan karya seni yang akan digarap yaitu dengan konsep pakeliran wayang babad inovatif dengan lakon Wira Taruna yang tergolong pada konsep garapan berupa karya seni inovasi baru, yakni sebuah garapan yang dihasilkan melalui pengembangan kreatif terhadap bentuk-bentuk, elemen-elemen, dan nilai-nilai seni pewayangan. Bentuk inovasi baru dalam garapan ini terletak pada penggabungan antara wayang kulit Bali dengan teknik pencahayaan yang menggunakan 2 (dua) lampu *hallogen* yang memantulkan *scenery* untuk menambah suasana di setiap adegan. Secara keseluruhan penggarapan karya seni ini, berakar dari pola-pola tradisi dan dikembangkan sehingga menjadi pertunjukan wayang yang inovatif (kreasi baru), maka dari itu konsep dalam garapan ini penggarap klarifikasikan sebagai berikut.

- 1) Garapan ini seluruhnya menggunakan Wayang Kulit Babad dengan menyesuaikan setiap tokoh yang ada di dalam cerita babad Kebo Iwa;
- 2) Pada karya ini penggarap menggunakan layar dengan ukuran 4 x 2,5 meter. Mengapa demikian, karena penggarap akan membuat adegan pakeliran yang kolosal;
- 3) Digunakan 2 (dua) lampu *hallogen*, *follow spot* dan api. Pencahayaan api digunakan pada saat adegan pertama di mana penggarap memunculkan wayang Pamurtian dan wayang Acintya, sedangkan *follow spot* penggarap gunakan untuk adegan abdi meniup kerang terompet dan pertarungan antara Kebo Iwa dan Pasung Grigis;
- 4) Pada garapan ini penggarap menggunakan *scenery* dengan bahan kertas *solex* yang nantinya diukir sesuai kebutuhan *scenery* di setiap adegan. Alasan penggarap menggunakan sistem *scenery* seperti ini karena agar bayangan *scenery* dengan wayang menjadi proporsional, dan bisa membuat *scenery* sesuai keinginan dari penggarap;
- 5) Pemain wayang pada karya ini berjumlah 10 (sepuluh) orang, di sini penggarap memilih pemain wayang yang sudah ahli di dalam memainkan wayang yaitu merupakan jurusan seni Pedalangan ISI Denpasar dan jurusan Pedalangan di SMK Negeri 3 Sukawati. Alasan penggarap menggunakan pemain wayang 10 (sepuluh) orang karena pada garapan ini menggunakan layar lebar, jika menggunakan pemain wayang yang sedikit, nantinya akan kewalahan di dalam memainkan wayang;
- 6) Perangkat gamelan yang penggarap pilih adalah Gong Suling dengan di tambah 2 (dua) gender rambat, dan ditambah kendang belik, dengan pengrawit yang sudah terpilih dan ahli memainkan gamelan. Alasan penggarap memilih perangkat gamelan tersebut, karena menurut penggarap akan semakin memperkuat

- suasana Bali Kuno, sedangkan gender rambat akan membuat karakter gending pada iringan mengarah kepada iringan wayang. Dan kendang belik akan penggarap gunakan untuk beberapa adegan tertentu;
- 7) Di dalam karya ini penggarap menggunakan gerong untuk memperkuat suasana di beberapa adegan tertentu

Tujuan & Manfaat Garapan

Dalam penciptaan sebuah karya seni, sudah barang tentu ada tujuan atau target yang hendak dicapai. Hal itu disebabkan oleh keinginan penggarap untuk menyampaikan suatu pesan atau amanat kepada penonton dan penikmat yang dirasa bermanfaat bagi para penonton dan penikmat tersebut, yang disampaikan secara langsung maupun tidak langsung. Demikian halnya dengan garapan Pakeliran Wayang Babad Inovatif dengan judul Wira Taruna yang mempunyai beberapa tujuan yang ingin dicapai, yakni 1) Memberikan beberapa informasi kepada penonton dan penikmat seni tentang ketokohan Kebo Iwa secara lebih spesifik; 2) Menambah kasanah bentuk pertunjukkan, model cerita, dan bentuk wayang Bali bahkan kasanah pewayangan Indonesia, dan 3) Merealisasikan keinginan penggarap untuk menciptakan sebuah karya dengan menampilkan tokoh Kebo Iwa. Dari penciptaan garapan pakeliran inovatif ini penggarap berharap bahwa ada manfaat yang bisa dipetik, yakni, 1) Bagi dunia pewayangan, dengan adanya garapan ini maka bisa bertambah satu lagi bentuk wayang baru; dan 2) sebagai sumber referensi dan sumber inspirasi dalam hal penciptaan karya seni, baik karya seni pertunjukan, maupun karya tulis ilmiah bagi para calon dalang akademik kedepannya.

Mengingat dengan kemampuan dari penggarap yang masih sangat terbatas, maka dalam penciptaan karya seni ini terdapat beberapa batasan-batasan. Lakon yang akan dibawakan adalah lakon Kebo Iwa. Diceritakan Kebo Iwa dari lahir sampai remaja. Kemudian setelah remaja bernama Kebo Taruna, semenjak remaja Kebo Taruna mulai memiliki keahlian di bidang sastra, seni arsitektur dan seni lainnya. Kemudian Raja Sri Asta Sura Ratna Bumi Banten mendengar kiprah yang dimiliki oleh Kebo Taruna, kemudian raja mengundang Kebo Taruna untuk datang ke kerajaan, karena raja ingin mengangkat Kebo Taruna sebagai patih, namun harus melawan para prajurit dan patih kerajaan terlebih dahulu. Kemudian Kebo Taruna mampu mengalahkan semua prajurit dan para patih dan menyamai kekuatan yang dimiliki Patih Pasung Grigis, kemudian raja menobatkan Kebo Taruna sebagai patih di Kerajaan Bedahulu.

Adapun wayang yang akan digunakan adalah semuanya menggunakan wayang kulit dengan beberapa membuat wayang kreasi seperti wayang Pasung Grigis, Patih Walung Singkal, Patih Girimana, Patih Tunjung Tuter menunggangi kuda, wayang raja duduk di tandu, wayang prajurit tangannya bisa bergerak, wayang Kebo Taruna, wayang Kebo Taruna kecil dan beberapa wayang yang lainnya. Instrument yang akan digunakan ialah menggunakan iringan Gong Suling dengan ditambah 2 (dua) gender rambat berlaraskan pelog, dan ditambah menggunakan 1 (satu) kendang belik untuk memperkuat suasana di beberapa adegan.

METODE PENCIPTAAN

Dalam penciptaan sebuah karya seni tentunya dibutuhkan sebuah proses, yang mana dengan adanya proses tersebut maka karya seni yang hendak diciptakan bisa maksimal, berkualitas, dan tentunya layak untuk ditampilkan. Selain itu kreatifitas dari penggarap sangat dituntut di sini agar garapan yang tercipta nantinya menarik, dan bisa membangun ketertarikan penonton untuk menyaksikan pertunjukan tersebut. Dalam proses penciptaan karya Pakeliran Wayang Babad Inovatif dengan judul Wira Taruna ini, penggarap akan menggunakan teori proses penciptaan yang ditulis oleh Alma. M. Hawkins, yang berisikan 3 tahap penciptaan, yaitu tahap Penjajagan (*Eksplorasi*), tahap Percobaan (*Improvisasi*), dan tahap Pembentukan (*Forming*), yang mana penggarap juga akan mengkomparasikannya dengan metode penciptaan yang tertera dalam buku Metodologi Penelitian Penciptaan Karya yang ditulis oleh Husen Hendriyana, di mana di dalamnya memuat Pra-Perancangan, Perancangan, Pembentukan, dan Penyajian, guna untuk mempermudah penggarap dalam proses penciptaan dari karya ini nantinya. Berikut adalah pemaparan dari tahap-tahap proses penciptaan dari garapan Wira Taruna.

Tahap Penjajagan (Eksplorasi)

Tahap penjajagan (Eksplorasi) merupakan tahap yang pertama untuk mengawali sebuah proses penciptaan, di mana pada tahap ini penggarap cenderung melakukan perenungan untuk mencari ide, dan menentukan tema dan judul garapan yang akan digarap. Dalam hal ini penggarap akan memadukan dengan tahapan pra-Perancangan yang mencakup eksplorasi ide gagasan, tujuan, dan bentuk berdasarkan pengembaraan jiwa dan penggalian referensi yang terkait. Dalam proses penciptaan garapan Pakeliran Wayang Babad Inovatif dengan judul Wira Taruna ini berawal dari perenungan yang penggarap lakukan, untuk memilih lakon dan bentuk pertunjukan seperti apa yang akan digunakan, kemudian pada akhirnya penggarap memutuskan untuk menggunakan jenis wayang babad dan lakon yang digunakan adalah lakon Kebo Iwa sebagai garapan tugas akhir. Untuk merealisasikannya penggarap memilih bentuk pertunjukan Pakeliran Wayang Babad Inovatif namun di dalam menyajikannya tidak akan terlalu jauh melenceng dari pakem pewayang tradisi. Kemudian penggarap mulai menentukan komponen-komponen yang diperlukan untuk mendukung pembentukan garapan. Dalam hal ini, penggarap terlebih dahulu menentukan orang-orang yang hendak mendukung garapan ini seperti pendukung pakeliran, stage crew, dan pendukung iringan.

Tahap Percobaan (Improvisasi)

Tahap percobaan (Improvisasi) yang berarti proses pembuatan (penyediaan) sesuatu berdasarkan bahan-bahan yang ada. Pada tahap ini lebih cenderung terhadap proses realisasi terhadap segala sesuatu ide atau gagasan konsep yang sudah tersusun sebelumnya. Dalam hal ini penggarap memadukannya dengan tahap perancangan, yang mana dalam tahap ini mulai dilakukan penuangan konsep berdasarkan pengembangan dari imajinasi dan ide yang dirancang hingga menjadi sebuah karya. Dalam proses penciptaan garapan ini penggarap merujuk kepada konsep wayang inovatif dengan mengambil bentuk pakeliran. Yang akan dikemas kedalam satu pertunjukan dengan mengambil lakon Wira Taruna. Selain itu penggarap juga mulai menggarap hal-hal penting seperti wayang, kelir/layar, tata cahaya, dan iringan. Kemudian kelir/layar yang akan digunakan dalam garapan ini yaitu kelir putih yang berukuran 4 x 2 m². Dimana kelir akan berisi *velcro* di semua sisi dan nanti akan direkatkan di gagang besi. Pada garapan ini penggarap menggunakan 2 (dua) sumber cahaya hallogen yang akan memantulkan sinergi (*scenery*).

Selanjutnya untuk iringan dari garapan ini sudah mulai digarap oleh *composer* yang sudah ditentukan yang tidak lain adalah seniman muda yang merupakan kawan dari penggarap, yakni I Wayan Gede Febrianto dan I Putu Minof Satriawan. Latihan iringan dilakukan di Bona, tepatnya di kediaman penggarap sendiri. Proses penggarapan iringan dilakukan tahap demi tahap sesuai dengan pembabakan yang sudah penggarap berikan. Adapun pada garapan ini menggunakan iringan. Gong Suling dengan di tambah 2 (dua) gender rambat. Penggunaan iringan tersebut diharapkan bisa mendukung setiap adegan pada pertunjukan wayang. Adapun iringan yang penggarap pakai adalah sebagai berikut.

- a. 2 buah kendang krumpungan
- b. 1 buah kecek
- c. 1 buah klentong
- d. 2 buah klenang
- e. 1 buah trenteng
- f. 1 buah kajar
- g. 2 tungguh gender rambat berlaraskan pelog
- h. 10 bilah suling
- i. 1 tungguh trompong berlaraskan pelog
- j. 1 buah kempur
- k. Gong lanang wadon
- l. 1 buah kendang belik

Tahap Pembentukan (Forming)

Tahapan ini merupakan tahapan terakhir dalam proses penggarapan sebuah karya seni. Di sini penggarap memadukannya dengan tahap pembentukan dan tahap penyajian, yang di mana sudah mulai melakukan pembentukan dan penggabungan dari semua rancangan di tahap sebelumnya hingga sampai kepada tahap penyajian karya. Dalam tahap ini sudah mulai terbentuk wujud dari garapan dengan judul Wira Taruna,

namun masih perlu dilakukan latihan rutin agar bisa menyamakan rasa dari masing-masing pendukung dan bisa memperhalus bentuk garapan. Ketika sudah sampai pada tahap ini, maka segala sesuatu yang sudah ditetapkan pada proses sebelumnya tidak akan dirubah atau diganti, agar nantinya tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan.

Dalam tahap ini dimulai dengan latihan gabungan antara wayang dan iringan. Dari latihan tersebut mulai terlihat bentuk atau wujud garapan secara utuh. Selain itu penggarap mulai melakukan pengukuran waktu, agar nantinya tidak terjadi *over time* pada saat penyajian. Masalah yang ditemukan dalam proses latihan gabung disini tentunya ialah keselarasan waktu latihan, di mana yang dimaksudkan ialah susahny menyamakan waktu latihan oleh karena kesibukan dari masing-masing pendukung yang berbeda-beda. Oleh sebab itu penggarap sangat memanfaatkan waktu latihan secara efektif agar garapan yang disajikan sesuai dengan keinginan penggarap.

Dalam proses latihan gabungan ini masih tetap dilakukan perbaikan-perbaikan untuk mengeratkan hal-hal yang masih bisa dieratkan, seperti misalnya peralihan-peralihan dari tiap adegan. Hal tersebut agar tidak memakan waktu terlalu banyak. Setelah melalui tahap demi tahap untuk berkreatifitas, akhirnya sampai kepada tahap *Finishing* atau penghalusan. Tentunya tahap ini bertujuan agar garapan yang disajikan nanti bisa memuaskan khalayak orang banyak, tim penguji, dan tentunya diri penggarap sendiri.

PROSES PERWUJUDAN

Tabel 3.1 Proses Penjajagan (Eksplorasi) Maret-April 2021

Periode Waktu per/Minggu	Kegiatan/Usaha yang Dilakukan	Hasil yang Didapat
Maret Minggu 1	Perenungan dalam hal pencarian ide garapan yang akan diciptakan.	Menemukan ide untuk memilih tokoh Kebo Iwa yang akan diangkat di dalam garapan tugas akhir
Minggu 2	Pemilihan lakon dan judul yang tepat menggambarkan tokoh Kebo Iwa	Memilih lakon Kebo Iwa yang akan diceritakan dari lahir sampai dinobatkan menjadi patih, yang akan digarap kedalam garapan dengan judul Wira Taruna
Minggu 3	Memikirkan untuk memilih wayang yang akan digunakan	Memutuskan untuk menggunakan wayang kulit
Minggu 4	Menentukan bentuk pertunjukan yang akan digarap.	Mengambil bentuk pakeliran inovatif dimana akan berpusat pada pakeliran.
April Minggu 1	Melakukan observasi mengenai literature yang terkait dengan garapan.	Menemukan beberapa buku yang memperjelas mengenai cerita atau lakon yang akan digarap dan yang menjelaskan tentang tokoh Kebo Iwa yang menjadi tokoh utama
Minggu 2	Melakukan observasi mengenai kostum pendukung iringan dan pendukung pakeliran yang akan digunakan di dalam pementasan	Penggarap menggunakan kostum busana adat Bali dengan udeng batik, baju kemeja putih dan bawahan memilih kain yang bernuansa antik
Minggu 3	Pencarian apartus terkait yang akan digunakan dan penentuan pendukung baik pendukung pakeliran, stage crew dan pendukung iringan.	Menemukan beberapa aparatus seperti kelir dengan ukuran 4 x 2 m ² , iringan <i>Gong Suling</i> ditambah gender rambut beralaskan <i>pelog</i> , dan wayang kulit babad
Minggu 4	Menggali informasi lebih lanjut	Mendapatkan informasi mengenai

	mengenai lakon yang dibawakan.	makna dan pesan yang harus ditekankan dari lakon yang dibawakan berdasarkan wawancara dengan beberapa narasumber yang dianggap kompeten dengan bidang pedalangan.
--	--------------------------------	---

Tabel 3.2 Proses Percobaan (*Improvisasi*) Mei-Juni 2021

Periode per/Minggu	Waktu	Kegiatan/Usaha yang Dilakukan	Hasil yang Didapat
Mei Minggu 1		Uji coba kelir/layar yang dilakukan di Sanggar Paripurna	Mendapatkan gambaran mengenai besar kelir ketika di atas panggung. Kemudian penggarap juga melakukan eksperimen mengenai penggunaan kelir nantinya
Minggu 2		Mulai proses membuat property yang akan digunakan, terutama scenery	Mulai mengumpulkan bahan seperti kulit, solex, dan perlengkapan lainnya. Selain itu disiapkan juga kain seperlunya yang akan digunakan.
Minggu 3		Mulai melakukan penggarapan iringan oleh <i>composer</i> di Bona.	Terbentuk iringan garapan yang sudah digarap sesuai dengan pembabakan dari yang sudah penggarap berikan.
Minggu 4		Melakukan pertemuan dengan para pendukung pakeliran.	Memberikan naskah ke semua pendukung sambil menjelaskan alur dan plot dari garapan. Kemudian dilanjutkan dengan reading naskah yang dilakukan oleh pendukung pakeliran.
Juni Minggu 1		membuat beberapa wayang yang dibutuhkan	Wayang beberapa tokoh yang akan digunakan di dalam garapan sudah mulai sedikit demi sedikit jadi
Minggu 2		Melakukan latihan secara sektoral adegan demi adegan.	Mulai menemukan bentuk garapan sedikit demi sedikit

Tabel 3.3 Proses Pembentukan (*Forming*) Juni-Juli 2021

Periode per/Minggu	Waktu	Kegiatan/Usaha yang Dilakukan	Hasil yang Didapat
Juni Minggu 1		Melakukan latihan gabungan dengan iringan.	Mulai nampak bentuk garapan yang diinginkan, namun masih ada beberapa hal yang perlu diperbaiki agar menyatu dengan iringan. Dalam latihan ini penggarap sambil melakukan pengecekan waktu agar dalam penyajiannya nanti tidak melebihi durasi waktu yang ditentukan.
Minggu 2		Melakukan uji coba latihan gabungan di Sanggar Paripurna sembari mencoba segala sesuatu property.	Mendapatkan gambaran mengenai bentuk garapan diatas panggung

Minggu 3	Melakukan evaluasi terhadap latihan yang sudah dilakukan di Sanggar Paripurna dan melanjutkan dengan latihan secara sektoral.	Memadatkan isi dari garapan, dan melakukan <i>briefing</i> terhadap pendukung pakeliran, kemudian dilanjutkan dengan latihan secara sektoral untuk menekankan adegan yang berisikan pesan-pesan yang disampaikan kepada penonton agar bisa tersampaikan dengan baik.
Minggu 4	Latihan gabungan dengan iringan sebelum melakukan Gladi, guna untuk memperjelas aksen-aksen dari garapan dan menyelaraskannya dengan pendukung wayang.	Nampak mulai menyatu antara iringan dengan pendukung pakeliran, dan aksen-aksen yang dibuat oleh pendukung pakeliran sudah bisa diselaraskan dengan iringan.
Juli Minggu 1	Pelaksanaan Gladi kotor dan Gladi bersih	Sanggar Paripurna
Minggu 2	Rekaman Tugas Akhir (TA)	Sanggar Paripurna

WUJUD KARYA

Melalui tahapan-tahapan berproses dengan berlandaskan teori penciptaan dalam merealisasikan sebuah imajinasi yang kemudian menjadi sebuah ide dan dituangkan menjadi sebuah konsep garap, terbentuklah sebuah garapan Pakeliran Wayang Babad Inovatif dengan judul Wira Taruna. Garapan ini merupakan sebuah garapan yang berlandaskan Wayang Inovatif dengan mengadopsi bentuk pakeliran dan membawakan lakon Kebo Iwa di mana akan diulas dari beliau lahir sampai beliau dinobatkan menjadi patih di kerajaan Bedahulu. Adapun wujud dari garapan ini bisa dibagi menjadi beberapa unsur, yaitu ringkasan cerita, pembabakan, struktur alur dramatik *story board*, dialog (naskah), dan media yang digunakan.

Ringkasan Cerita

Diawali dengan Arya Karang Buncing dan Istrinya yang melakukan sembah di Parhyangan Bedugul Gaduh, karena setelah sekian lama bersuami istri tidak juga dikaruniai keturunan, kemudian pada akhirnya Bhatar yang berstana di Parhyangan Bedugul Gaduh mengkaruniai Arya Karang Buncing seorang putra, yang begitu istimewa karena bobot tubuhnya sangat berbeda dengan anak-anak yang baru lahir lainnya, kemudian anak itu mulai bertumbuh dan beranjak remaja, kemudian di beri nama Kebo Taruna. Semenjak remaja Kebo Taruna mulai mempelajari berbagai seni seperti sastra, arsitektur dan seni lainnya, dan juga Kebo Taruna belajar ilmu bela diri dan kanuragan. Semua yang ia pelajari berhasil dikuasai dan menjadikan Kebo Taruna sangat di segani di Desa Blahbatuh yang merupakan tempat asalnya.

Kemudian Kebo Taruna mengumpulkan beberapa pemuda yang ada di Blahbatuh yang beliau beri nama Taruna Batu, kemudian Kebo Taruna mengajarkan para pasukan Taruna Batu beberapa keahlian yang dikuasainya. Bersama pasukan Taruna Batu, Kebo Taruna berhasil membangun pura di beberapa tempat. Kemudian Raja Sri Astasura Ratna Bumi Banten mendengar kiprah yang dimiliki oleh Kebo Taruna, kemudian raja mengundangnya untuk datang ke Kerajaan Bedahulu. Karena ada undangan dari raja, Kebo Taruna datang menghadap raja, kemudian raja mengutarakan maksud mengundang Kebo Taruna, yang berkeinginan untuk menobatkan Kebo Taruna sebagai patih di Kerajaan Bedahulu namun dengan syarat setelah Kebo Taruna mampu mengalahkan pasukan prajurit dan patih andalan kerajaan.

Kemudian Kebo Taruna menyanggupi tawaran dari raja, dan Kebo Taruna diuji kekuatannya yang bertempat di Desa Pejeng. Semua terkejut dibuat oleh Kebo Taruna karena ia mampu mengalahkan prajurit dan para patih kerajaan yang begitu sakti, kemudian Patih Amangku Bhumi Pasung Grigis turun untuk melawan Kebo Taruna, namun dalam pertarungan ini tidak ada yang menang dan kalah, kemudian raja menghentikan pertarungan dan percaya akan kekuatan yang dimiliki oleh Kebo Taruna. Kemudian raja mengumumkan kepada seluruh hadirin dan menobatkan Kebo Taruna sebagai patih di Kerajaan Bedahulu, dan namanya diganti menjadi Kebo Iwa.

Pembabakan

Babak 1:

- 1) Menampilkan adegan dalang melantunkan beberapa mantra Dharma Pewayangan kemudian dilanjutkan dengan menampilkan wayang Pamurtian dan Acintya di layar, dengan diterangi cahaya obor api;
- 2) Tari kayonan, kemudian dilanjutkan dengan pangaksama;
- 3) Arya Karang Buncing dan Istrinya melakukan persembahyangan di Parhyangan Bedugul Gaduh untuk memohon agar dikaruniai keturunan;
- 4) Pada adegan ini menceritakan raja mendengar kiprah yang dimiliki Kebo Pada adegan ini menceritakan dari Kebo Taruna lahir, dan bertumbuh, kemudian Kebo Taruna beranjak dewasa dan mempunyai pasukan Taruna Batu, dan Kebo Taruna membangun pura di beberapa tempat;
- 5) Taruna, kemudian raja memerintahkan Patih Pasung Grigis untuk mengutus abdi membawa surat, yang tiada lain akan menyuruh Kebo Taruna untuk datang ke kerajaan.
- 6) Pada adegan ini singkat cerita surat sudah berada di tangan Kebo Taruna, dengan ke-2 (dua) punakawan keluar terlebih dahulu, kemudian punakawan membahas mengenai bahwa ada surat dari raja untuk Kebo Taruna, dan punakawan menghadap Kebo Taruna yang akan menanyakan kapan akan pergi ke Kerajaan Bedahulu. Kemudian Kebo Taruna memberitahu punakawan akan pergi sekarang, dan memerintahkan ke-2 (dua) punakawan untuk memanggil 2 (dua) pasukan Taruna Batu untuk mengiringi perjalanannya ke kerajan;
- 7) Pada adegan ini menceritakan Kebo Iwa berpamitan dengan ayah dan ibunya, yang dilanjutkan Kebo Taruna dan pasukan akan segera berangkat menuju kerajaan;
- 8) Pada adegan ini menceritakan Kebo Taruna dan pasukan berangkat menuju kerajaan, dan di perjalanan bertemu dengan masyarakat Blahbatuh dengan berkegiatan seperti membawa sapi, membawa bebek dan lain sebagainya.

Babak II:

- 1) Pada adegan ini adalah peralihan menuju babak 2 (dua) dengan menampilkan kayonan;
- 2) Pada adegan ini menceritakan patih yang berasal dari berbagai daerah telah datang karena ada suruhan dari raja untuk datang, dan prajurit sedang mempersiapkan diri latihan yang akan menguji kekuatan Kebo Taruna nantinya;
- 3) Pada adegan ini menceritakan raja dan Patih Pasung Gerigis melakukan pembicaraan di kerajaan mengenai pinangan untuk Kebo Taruna, apakah sudah tersampai atau tidak. Dan raja menanti kedatangan dari Kebo Taruna. Kemudian dilanjutkan datang Kebo Taruna menghadap raja. Kemudian raja mengutaran maksud mengundang Kebo Taruna, kemudian raja mengajak Kebo Taruna untuk beristirahat sejenak di kerajaan sebelum nanti sore akan menuju tempat menguji kekuatannya;
- 4) Pada adegan ini kedua punakawan sedang memperbincangkan persiapan acara menguji kekuatan Kebo Taruna;
- 5) Pada adegan ini menceritakan Pasung Grigis memberi arahan untuk seluruh patih, prajurit dan pasukan yang lainnya agar segera bergegas dan bersiap untuk menuju tempat menguji kesaktian dan raja juga akan ikut bersama pasukan;
- 6) Pada adegan ini menceritakan abdi yang memukul kentongan karena raja dan pasukan akan segera berangkat menuju tempat menguji kekuatan.

Babak III:

- 1) Pada adegan ini menceritakan keberangkatan raja dan seluruh pasukan menuju tempat menguji kekuatan;
- 2) Pada adegan ini menceritakan raja dan seluruh pasukan telah sampai di tempat menguji kekuatan. Kemudian raja menyuruh Kebo Taruna mempersiapkan diri, dan raja memberitahu Pasung Grigis bahwa beliau akan menyampaikan sesuatu sebelum uji kekuatan Kebo Taruna dimulai;
- 3) Pada adegan ini menceritakan kedua punakawan berdialog, kemudian dilanjutkan orang yang meniup terompet kerang pertanda akan segera dimulainya uji kekuatan Kebo Taruna;
- 4) Pada adegan ini menceritakan setelah ditiupnya terompet kerang pasukan prajurit yang lebih dahulu akan menguji kekuatan Kebo Taruna, dan Kebo Taruna meminta izin untuk melawan prajurit kerajaan,

semua prajurit bisa dikalahkan, dan bahkan terbunuh. Di sana mayat prajurit bertumpuk seperti gunung (*gunung sawa*);

- 5) Pada adegan ini menceritakan setelah kalahnya semua prajurit dilanjutkan dengan punakawan berbincang. Kemudian dilanjutkan dengan turunnya patih ke medan pertarungan, dan keempat patih tersebut berhasil dikalahkan;
- 6) Pada adegan ini menceritakan keempat patih yang tersisa menghadapi Kebo Taruna;
- 7) Punakawan berbincang yang kemudian pada akhirnya raja memerintahkan Pasung Grigis untuk turun ke medan pertempuran;
- 8) Pada adegan ini menceritakan Pasung Grigis yang turun ke medan pertempuran dan terjadilah pertarungan yang sengit tidak ada menang dan kalah, kemudian raja menghentikan pertarungan;
- 9) Pada adegan terakhir ini menceritakan setelah raja menghentikan pertarungan, kemudian Raja turun ke medan pertempuran dengan di payungi abdi dalem dan raja akhirnya mengangkat Kebo Taruna sebagai patih karena sudah percaya akan kekuatan yang dimiliki oleh Kebo Taruna.

Struktur Alur Dramatik

Eksposisi

Dengan menampilkan Arya Karang Buncing dan Istrinya yang sedang melakukan persembahyangan di Parhyangan Bedugul Gaduh, Karena sudah sekian lama bersuami istri tidak juga dikaruniai keturunan. Pada akhirnya Bhatara yang berstana di Parhyangan Bedugul Gaduh menganugerahi Arya Karang Buncing seorang putra, kemudian anak itu mulai bertumbuh dan beranjak remaja, kemudian diberi nama Kebo Taruna, semenjak remaja Kebo Taruna mulai mempelajari berbagai seni seperti sastra, arsitektur dan seni lainnya, dan juga Kebo Taruna belajar ilmu bela diri dan kanuragan. Semua yang ia pelajari berhasil dikuasai dan menjadikan Kebo Taruna sangat disegani di Desa Blahbatuh yang merupakan tempat asalnya.

Konflik atau Tikaian

Raja Sri Astasura Ratna Bumi Banten mendengar kiprah yang dimiliki oleh Kebo Taruna, kemudian raja mengundangnya untuk datang ke Kerajaan Bedahulu, kemudian karena ada undangan dari raja, Kebo Taruna datang menghadap Raja, dan Raja mengutarakan maksud mengundang Kebo Taruna, ternyata raja berkeinginan untuk menjadikan Kebo Taruna sebagai Patih di Kerajaan Bedahulu namun dengan syarat setelah Kebo Taruna mampu mengalahkan pasukan prajurit dan patih andalan kerajaan.

Rumitan atau Komplikasi

Kebo Taruna menyanggupi perintah dari raja di mana kekuatannya akan diuji terlebih dahulu melawan prajurit dan patih kerajaan yang bertempat di Desa Pejeng, dan kemudian Kebo Taruna berhasil mengalahkan pasukan prajurit dan patih kerajaan yang amat begitu sakti.

Klimaks

Setelah kalahnya pasukan prajurit dan para patih andalan kerajaan, raja sangat terkejut, kemudian pada akhirnya memerintahkan Patih Amangku Bhumi Pasung Grigis untuk turun melawan kekuatan yang dimiliki oleh Kebo Taruna. Dan Patih Pasung Grigis bersedia untuk melawan Kebo Taruna, dan terjadi pertarungan yang sangat sengit, tidak ada yang menang dan kalah di dalam pertempuran tersebut. Kemudian raja memutuskan untuk memisahkan Kebo Taruna dan Pasung Grigis yang sedang bertempur.

Resolusi atau Kesimpulan

Setelah menyaksikan pertempuran di mana Kebo Taruna berhasil mengalahkan pasukan prajurit dan para patih kerajaan dan mampu menyamai kekuatan yang dimiliki Patih Pasung Grigis, kemudian raja percaya akan kekuatan yang dimiliki oleh Kebo Taruna, dan menobatkan Kebo Taruna menjadi patih di Kerajaan Bedahulu.

SIMPULAN

Garapan Pakeliran Wayang Babad Inovatif Wira Taruna ini merupakan sebuah garapan dengan mengambil bentuk pakeliran yang menggunakan wayang kulit, dengan membawakan lakon Kebo Iwa. Garapan ini menggunakan iringan Gong Suling dengan ditambah 2 (dua) *gender* rambat. Garapan ini dikemas dengan balutan wayang inovatif, garapan ini bertujuan untuk menambah khasanah wayang Bali, selain itu tujuan berikutnya ialah menambah pengetahuan dan memperkaya wawasan penggarap dalam berkreatifitas untuk menggarap sebuah bentuk pertunjukan wayang inovatif. Diawali dengan *flashback* Arya Karang Buncing dan Istrinya melakukan sembah di Parhyangan Bedugul Gaduh, kemudian dilanjutkan dengan lahirnya Kebo Taruna dan bertumbuh hingga remaja kemudian lanjutan ceritanya sampai nantinya Kebo Taruna dinobatkan menjadi patih oleh Raja Sri Astasura Ratna Bumi Banten karena telah membuktikan dirinya dihadapan raja karena sudah mampu mengalahkan pasukan prajurit dan para patih andalan kerajaan dan bahkan menyamai kekuatan yang dimiliki oleh Patih Pasung Grigis.

DAFTAR RUJUKAN

- Bawa, I Made, dkk. 2019. *Kebo Iwa dan Sri Karang Buncing dalam Dinasti Raja-Raja Bali Kuno*. Denpasar : Buku Arti
- Budha Gautama, Wayan. 2009. *Tutur Aji Saraswati*. Surabaya : Penerbit Paramitha.
- Hendriyana, Husein. 2018. *Metodelogi Penelitian Penciptaan Karya Seni Kriya & Desain Produk Non Manufaktur*. Bandung : Sunan Ambu Press
- Pulasari, Jero Mangku. 2010. *Babad Raja-Raja Bali*. Surabaya : Penerbit Paramitha.
- Raka, A.A. Gde. 2010. *Kebo Iwa Patih Amangkurat Bhumi Jaman Bali Kuna*. Gianyar: Dinas Kebudayaan Kabupaten Gianyar.
- Ratna, Jero Mangku. 2016. *Dharmagita Tutur Kahuripan*. Gianyar : Dinas Kebudayaan Kabupaten Gianyar.
- Wicaksana, SSP., M.Hum. Dr.I Dewa Ketut, dan I Made Sidia, SSP., M.Sn. Buku Bahan Ajar Konsep Dasar Metode Penciptaan. Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar 2018.
- Sunardi, 2004. Pakeliran sandosa dalam perspektif pembaharuan pertunjukan wayang. Dalam jurnal pengkajian dan penciptaan seni Dewa Ruci program pendidikan pasca sarjana STSI Surakarta Vol.2, no.3.
- Iswantara, M.Hum., Dr. Nur. 2017. *Kreativitas Sejarah, Teori dan Perkembangan*. Yogyakarta : Gigih Pustaka Mandiri.

Sumber Internet

www.babadbali.com/seni/wayang diakses pada tanggal 9 Maret 2021.