

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Genta Uter adalah sebuah nama yang terbentuk dari dua kata dasar *genta* dan *uter*, kata *genta* yaitu sejenis alat bunyi-bunyian yang dipakai oleh pendeta Siwa, pendeta Bhuda, dan Rsi Bhujangga (orang suci agama Hindu) di dalam memimpin upacara keagamaan, dan *Uter* yang berarti lingkari.¹ *Genta Uter* yaitu sebuah *Genta* yang saat membunyikannya dengan cara memutar/melingkari bagian tepi *Genta* memakai *panggul*. *Genta Uter* merupakan salah satu dari *Panca Genta* yang khusus dipakai oleh Pendeta (*Rsi Bhujangga*) apabila melaksanakan upacara *Bhuta Yadnya*. *Panca Genta* yang dimaksud terdiri atas : *Genta*, *Genta Orag*, *Sungu*, *Ketipluk*, dan *Genta Uter*. Hal itu dapat di lihat pada petikan berikut ini :

“...tinabuh genta, genta genti, amuk luput, mwanng sangka tekeng bajra uter.
Geger Bhuta Kala muang jin samar dete...”.

Artinya :

Dibunyikanlah *Genta*, *genta orag*, *ketipluk*, dan *sunggu* (trompet kerang) juga *genta uter*. Bersoraklah *Bhuta Kala* dan *Jin Samar Dete*.²

Petikan di atas mengarahkan pikiran kita pada kekuatan suara yang ditimbulkan oleh lima alat tersebut. Kalau di tempatkan ke lima alat tersebut mengikuti penjuruan mata angin, maka *Genta Uter*lah yang menjadi intinya. Dilihat dari cara membunyikannya yang melingkar/memutar, kita dapatkan sebuah lingkaran. Lingkaran itu adalah simbol angka 'nol' yang mempunyai nilai kosong. Kosong dalam ajaran agama Hindu

¹ Panitia Penyusunan Kamus Bali-Indonesia. 1978. *Kamus Bali – Indonesia*, Denpasar, Dinas Pengajaran Propinsi Daerah Tingkat I Bali. p.200, p.636.

² I Ketut Sudarsana. *Empu Pranadnyana*, Alih aksara Lontar, milik Ida Resi Bhujangga Sidanta, Griya Madu, Braban tabanan.

disebut *windu*. *Windu* itu sendiri merupakan simbol kesucian bathin, *santih*, *sunia*, atau alam sorga. Untuk mendapatkan kesucian itu diperlukan wadah yang disesuaikan dengan bentuk dan karakter masing-masing guna mendapatkan keserasian dan keharmonisan. Konsep ini penggarap coba wujudkan dalam bentuk pertunjukan wayang inovasi, meramu antara pertunjukan wayang dengan *Pengasraman* (tempat pembelajaran yang diselenggarakan oleh desa adat).

Seni pertunjukan sebagai suatu perwujudan ekspresi budaya, jika dilaksanakan dengan baik dan benar, akan dapat dijadikan wahana untuk memperkuat kehidupan budaya masyarakat yang menghasilkannya. Di tengah-tengah perubahan budaya Bali seperti belakangan ini, seni pertunjukan tradisional seperti seni pewayangan nampaknya belum mampu memainkan peranannya secara optimal sebagai salah satu pilar pertahanan serta elemen penguat kehidupan budaya Bali sebagaimana yang diharapkan berbagai banyak orang.³

Seni pedalangan bagi bangsa Indonesia merupakan salah satu dari sekian banyak kekayaan warisan budaya yang sangat tinggi nilainya. Oleh karena itu seni pedalangan disebut suatu kesenian yang “adi luhung” yang berarti sangat indah dan mempunyai nilai luhur.⁴ Dalam zaman globalisasi ini pertunjukan Wayang Kulit di kalangan masyarakat Bali masih eksis walaupun maraknya pengaruh hiburan di media elektronik. Pertunjukan Wayang Kulit oleh dalang-dalang tertentu masih mampu menarik penonton dalam jumlah besar. Minat masyarakat terhadap seni pertunjukan Wayang Kulit masih tinggi dengan munculnya dalang-dalang cilik. Dewasa ini ada kecenderungan dalang-dalang memainkan Wayang Kulit untuk menghibur (menyajikan tontonan) dari pada memberikan tuntunan kepada masyarakat

³ I Wayan Dibia. 2004. “Seni Pewayangan Dewasa ini” Makalah disampaikan dalam seminar dosen dan mahasiswa Program Study Pedalangan, Istitut Seni Indonesia Denpasar. Dalam rangka Program Semi-Que, Senin tanggal 27 Desember 2004, p.1.

⁴ Paniron Sumarno. 1983. *Pengetahuan Pedalangan*, Yogyakarta, Proyek Pengadaan Buku Pendidikan Menengah Kejuruan, p.1.

penonton.⁵ Seorang dalang pun semakin hari semakin menurun kewibawaannya di masyarakat. Fenomena ini terjadi mungkin disebabkan oleh perkembangan zaman yang semakin mengglobal. Akibatnya masyarakat mempunyai kecenderungan untuk datang ke pertunjukan Wayang Kulit untuk sekedar mencari hiburan semata bukan untuk mencari tuntunan dibalik tontonan sebagaimana pertunjukan Wayang Kulit pada zaman keemasannya.

Maka atas dasar itulah penggarap ingin menggarap pakeliran inovatif *Genta Uter* yang bertujuan menarik minat penonton untuk melihat kembali indahnyanya pertunjukan wayang dan mencari filosofi yang ada dibalik keindahan itu. Untuk tujuan itu pertunjukan wayang dikemas sedemikian rupa untuk memunculkan kesan estetisnya yang mampu menarik minat penonton.

Genta Uter adalah sebuah garapan yang menuangkan konsep dan proses persiapan seseorang mencari keharmonisan untuk mencapai kesucian melalui suatu wadah budaya dan agama yang bersifat nonformal. Garapan ini merupakan visualisasi dari budaya *Pengasraman* di Bali, yaitu suatu wadah pembelajaran seni, budaya, adat, dan agama yang bersifat non formal. Dalam garapan ini akan mengangkat pendirian Kerajaan Indrawiprasta sebagai cerita pokok. Cerita ini mengisahkan tentang setelah hutan Kandawa dirabas, Arjuna sudah datang dari sorga mencari gambar bentuk kerajaan yang disuruh oleh Dewa Indra, menunggu Bima yang ditugaskan untuk mencari permata ke Gunung Himalaya. Setelah kerajaan berdiri dengan megah penghuni hutan Kandawa marah karena belum mendapatkan tempat.

Kekuatan sastra yang disimbolkan dengan tokoh pewayangan secara langsung akan membentuk karakter-karakter manusia sesuai dengan tokoh tersebut. Seorang dalang pada saat memerankan suatu tokoh, ia akan merasa dirinya sebagai tokoh tersebut. Begitu pula para penonton jika bisa menyaksikan pertunjukan dengan serius dan menyimak dengan sungguh-sungguh maka akan merasa terlena terbawa dalam suasana ceritanya, tokoh yang diperankan,

⁵ I Wayan Dibia, *op.cit.* p. 3

seolah-olah dirinya berada dalam dunia tersebut dan itu membuat para penggemar wayang panatik dengan tokoh-tokoh tertentu. Hal ini tersurat dalam *Kakawin Arjuna Wiwaha*, yang dikarang oleh *Mpu Kanwa* terdapat syair-syair sebagai berikut :

*hanonton ringgit menangis asekel muda hidepan,
huwus wruh towin yan walulang inukiran molah ngucap,
hatur ring wwang treneng wisaya molaha tar wihikana,
ri tatwanyan maya sahana hananing bhawa siluman.*

Artinya :

Ada orang menonton wayang kulit dengan lakon yang menyedihkan, ia ikut menangis karena dungunya. Ia sudah mengetahui bahwa wayang itu terbuat dari kulit yang diukir, menari berucap. Seakan-akan demikianlah orang yang lekat dengan Panca Indriya, karena sama sekali tidak menyadari, Bahwa Panca Indriya itu adalah bayangan semu yang ada di dunia ini hanyalah tipuan belaka⁶

Visualisasi dari hal tersebut penggarap akan mencoba menggarap pakeliran inovatif *Genta Uter*. Selain penanaman *budi pekerti* dalam garapan ini juga akan mempertunjukkan beberapa kegiatan yang berlangsung disebuah *Pesraman*. Dalang menjadi instruktur, untuk mengangkat wibawa seorang dalang yang mampu memberikan tuntunan dan pencerahan, sebagai salah satu bentuk ruwatan pada orang yang sepatutnya mendapatkan ruwatan sebagaimana tersurat dalam *Dharma Pewayangan*, yang isinya sebagai berikut :

*Pakulun Sang Hyang Tri-Wisesa, manusa anglukat pomahan salah pita,
mwah papa kajanantaka, udug, edan buyar, sangar, timpang, tinjik, bongol,
bengil, manju, kuming, bega, bisu, kolok, mwah sakwehning dasa mala,
ika pada kalukat denira Sang Hyang Tri-Purusa, Ong Sriya namah Swaha.*

Artinya :

Hamba mohon ke hadapan Sang Hyang Tri-Wisesa, hamba membersihkan tempat, penyakit bawaan, dan terkutuk, kematian, perut membesar, gila, sakit ingatan, penakut, kegagalan, pincang, dungu, tuli, kotor, egois, kurang darah, bisu, kolok, dan

⁶ I Gusti Bagus Sugriwa. 1963. *Ilmu Pedalangan Pewayangan*, Denpasar, Yayasan Pewayangan Daerah Bali, p.1.

semua kekotoran, semua itu dibersihkan oleh Sang Hyang Tri-Purusa, Ya, Tuhan penghormatan dan pujian kepada Dewi Sri.⁷

Aparatus yang dipakai ialah: *kelir* lengkap dengan gawangnya, memakai alat penerangan tradisional berupa *blencong*, *linting*, dan *follow spot*, menampilkan teknik permainan wayang (*tetikesan*). Sedangkan cerita yang diangkat pendirian kerajaan Indrawiprasta, dengan tema kepahlawanan.

Menyatukan konsep *Genta Uter*, yang terbagi atas *microcosmos (Bhuwana Alit)* dan *macrocosmos (Bhuwana Agung)* penggarap membagi pertunjukan ini menjadi dua bentuk pertunjukan yang menjadi satu kesatuan, yaitu kegiatan *Pengasraman* mewakili *microcosmos* dan pertunjukan wayang mewakili *macrocosmos*. Hal ini dilakukan untuk memperjelas makna yang terkandung didalam pertunjukan, yaitu untuk mampu mengharmoniskan alam/bumi. Kita harus mengawali dengan mengharmoniskan alam pikiran melalui proses belajar pada suatu wadah. Pembelajaran yang dimaksud adalah yang bersifat muatan lokal seperti etika, moral, agama, adat, seni dan budaya. Pembelajaran di *Pengasraman* disajikan dalam bentuk pelatihan seperti, *nabuh gender*, *nyurat lontar*, *majejaitan*, *pesantian*, dan belajar menari. *Pesantian* perlu dilatih mengingat estetika tembang sangat berperan penting dalam kehidupan masyarakat Bali, *matembang* sering disebut *dharmagita*. Dalam kegiatan *pesantian* para peserta secara tidak langsung akan dituntut untuk belajar mengenai bahasa, aksara, aturan metrum, dan *pupuh*, tidak terlepas dengan memahami konsep-konsep budaya serta nilai-nilai yang terkandung dalam naskah-naskah yang dibaca. Kegiatan seperti ini sangat menunjang seseorang untuk menekuni dunia pedalangan dan kesucian.

⁷ I Dewa Ketut Wicaksana. 2004 “Pengetahuan Pedalangan”, Denpasar : Departemen Pendidikan Nasional Sekolah Tinggi Seni Indonesia, p.60.

Masyarakat Bali sebagaimana masyarakat Jawa, telah banyak mewarisi tembang-tembang atau nyanyian-nyanyian tradisional/klasik, kalau digolongkan menjadi 4 (empat) bagian yaitu: (1). *Sekar Rare/Dolanan*, (2). *Pupuh (sekar Alit/Macepat)*, (3). *Kidung (Sekar Madya)*, (4). *Kekawin (Sekar Agung)*. Dalam garapan wayang *Genta Uter* ini tembang yang dipakai adalah *Sekar Alit* dalam *Pengasraman*, *Sekar Agung* dalam pertunjukan wayang, tidak menutup kemungkinan penggunaan *Sekar Alit* untuk memperjelas pesan yang disampaikan.

Menggarap seni pertunjukan Wayang Kulit Parwa ini, penggarap berharap dapat menarik penonton dari media-media hiburan elektronik, dan dapat menyadarkan bahwa pertunjukan wayang kulit selain menghibur penonton, secara tidak langsung dapat memberikan suatu tuntunan tentang nilai-nilai, etika dan moralitas di dalam berpikir, berbuat dan berbicara karena manusia sebagai makhluk sosial yang selalu berinteraksi dalam kehidupannya.

1.2 Ide Garapan

Menggarap karya inovasi wayang kulit tentunya tidak semudah membalikkan telapak tangan. Berbagai inovasi telah dilakukan dengan maksud penonton wayang kulit betah di tempat duduknya selama pertunjukan berlangsung. Upaya menanggulangi hal tersebut para dalang selaku sutradara dituntut untuk selalu membuat terobosan baru didalam menyajikan pertunjukan wayang kulit. Terobosan yang dimaksud adalah pertunjukan wayang kulit harus disesuaikan dengan perubahan dan perkembangan zaman. Dengan adanya tuntutan kebutuhan penonton dan zaman terciptalah garapan-garapan pakeliran inovatif dari kalangan insan akademis ISI Denpasar. Adapun karya-karya tersebut antara lain : Pakeliran Layar Lebar, Pakeliran Layar Berkembang, Pakeliran Layar Dinamis, Wayang Betel dan lain-lain. Garapan seperti tersebut di atas telah banyak digarap oleh para calon-calon sarjana yang diharuskan membuat sebuah karya

untuk memenuhi tugas akhir sebagai persyaratan mencapai Gelar Sarjana Seni (S-1), kecuali “Wayang Betel” adalah garapan dosen Pedalangan I Ketut Kodi, SSP., M.Si. dalam ajang Karya Cipta Program Hibah Penciptaan LP2M ISI Denpasar.

Fenomena sosial yang penggarap lihat, amati, dan alami muncul suatu keinginan untuk membangun garapan wayang “Genta Uter” terinspirasi dari kegiatan *pengasraman* yang sedang maraknya di masing-masing desa adat, pemakaian *Panca Genta*, dan wayang dalam *damar sudhamala* pada upacara *pitra yadnya*. Dalam garapan wayang *Genta Uter* ini penggarap akan menggunakan konsep minimalis dengan tidak mengurangi estetika, dan filosofi yang terdapat di dalam pertunjukan Wayang Kulit.

Berkesenian itu tidak harus spektakuler mewah, meriah dan mahal, seni bisa muncul dari sesuatu yang sederhana, namun mengandung nilai yang tinggi. Lakon yang diambil dalam garapan Wayang Kulit *Genta Uter* ini adalah kisah pendirian Kerajaan Indrawiprasta. Garapan ini merupakan dua bentuk yang merupakan satu-kesatuan konsep, proses pembelajaran mewakili pembangunan/penataan (*karang buwana alit*) microcosmos dan pendirian kerajaan Indraprasta mewakili penataan (*karang buwana agung*) macrocosmos. Alur inti sinopsis cerita ini penggarap rangkum seperti di bawah. Setelah Pandawa mendirikan Kerajaan Indrawiprasta yang menyamai Indra loka walaupun penuh dengan rintangan dan Yudistira menjadi rajanya yang berpegang teguh pada dharma. Para *Bhuta Kala* penghuni hutan Kandawa marah karena tidak diberikan tempat. Setelah diberikan tempat yang layak disertai mempersembahkan *caru* merekapun senang. Kalau disimak dan cermati betapa mulianya hati Yudistira, yang patut kita teladani sebagai seorang pemimpin yang selalu memperhatikan kesusahan orang lain dan menjauhi perselisihan, menjalankan dharma agama dan dharma negara.

Garapan ini merupakan bagian dari epos Mahabharata. Untuk mendapatkan cerita yang diinginkan, penggarap mencoba meramu cerita yang sudah ada, Adiparwa versi Jawa Kuna, Adi Parwa versi India (Kandawa Prastha), Sabha Parwa, dan Babat Wanamarta, sehingga lebih menarik, dinamis dan lengkap. Di samping menggarap cerita sebagai unsur pokok, penggarap juga menggarap unsur-unsur pendukung seperti: *kelir*, lampu/sumber pencahayaan, *pengasaraman*, *vokal*, dan *iringan*.

1.2.1 Ide Konsep-konsep Dramatis Per-adean

Garapan wayang kulit *Genta Uter* ini diwujudkan dengan merancang konsep-konsep per-adean. Konsep ini akan dituangkan dengan menggunakan wadah garapan wayang yang berjudul *Genta Uter* yang bersumber pada Epos Mahabharata untuk memperkaya karya-karya seni pedalangan di ISI Denpasar. Adapun konsep-konsep tersebut sebagai berikut :

Babak 1

- Peserta *Pengasraman* sudah siap di depan layar, dengan kesenangannya masing-masing. Kemudian datang dalang dari pojok kiri.
- Beberapa saat berselang setelah dalang di *stage*, terdengar suara *genta*, disusul dengan suara *genta uter* dan *sungu*, semua yang ada di *stage* terfokus pada suara yang di dengarnya. Dari suara itu baru kegiatan tertata sesuai keterampilan masing-masing. Setelah pembacaan satu bait pupuh yang diiring *Gender* dengan tabuh *Cangak Merengang* penerangan di *stage* dimatikan , Follow Sport dihidupkan di depan *stage* sehingga memantulkan bayangan peserta *Pengasraman* di layar. Kemudian follow sport

meredup dan mati seiring penutup *blencong* ditarik, dilanjutkan Kayonan bergerak menari.

- Dalang mengambil posisi di belakang *kelir*.
- Peserta *Pengasraman* tetap di depan *kelir*, sambil menonton wayang sesekali merespon pertunjukan.

Babak 2

- *Babat* Kayonan.
- Raksasa berperang dengan Bima.
- Wresaparwa malerai berdialog dengan Bima.
- Twalen dan Merdah berdialog,
- Detya Maya berdialog dengan Twalen.
- Para dayang bergembira ikut membantu bekerja.
- Rakyat bekerja disusul Detya Maya bekerja.
- Pemunculan kerajaan yang sudah rampung.
- Pandawa melihat kerajaan yang sudah selesai.

Babak 3

- *Babat* Kayonan.
- Delem dan Sangut berdialog.
- Pasukan raksasa, jin, dan setan bersenang-senang.
- Delem dan Dandu Wecana berdialog.
- Perang antara pasukan setan dengan Pandawa.
- Yudistira, Kresna dan Danduwecana berdialog, diawali dengan suara *genta uter* dan *sungu*

- Tancap Kayonan

Babak IV

- Peserta *Pengasraman* berebutan mencari *bangken wayang*.
- Dalang datang menghadiahkan wayang Twalen.
- *Damar Sudhamala* di turunkan *ending* dari pertunjukan.

1.2.2 Ide Berkenaan dengan Cara / Bentuk Penyajian (Teatrikal)

Menyiasati panggung Natya Mandala yang akan dipakai melaksanakan pertunjukan akhir penggarap merancang ide-ide teatrikal sebagai berikut :

1. Penggarap akan menggunakan layar dengan ukuran 2,50 x 1,40 meter dengan gawang *kelir* yang berukuran bagian dalam sama 2,50 x 1,40 meter sebagai tempat membentangkan layar yang diletakkan di tengah-tengah panggung Natya Mandala menghadap penonton.
2. Pencahayaan yang digunakan untuk mewujudkan wayang *Genta Uter* ini adalah 1 buah lampu *blencong*, 1 buah follow sport, dua buah *linting*.
3. Untuk menambah kesan suasana dan penajaman konsep dalam garapan ini, penggarap menggunakan musik *barungan Saron* dan empat *tungguh gender*.
4. Untuk menentukan *ending* yang merupakan sebuah kesimpulan dari pertunjukan, penggarap menggunakan *damar sudhamala* yang didalamnya berisi tokoh wayang Twalen, Siwa dan Cintya yang digerakkan dengan dinamo dan pencahayaannya lampu *linting*. Sebagai latarnya layar putih.

5. Garapan ini menggunakan kurang lebih 35 wayang parwa dan digerakan oleh dalang dan 5 orang pembantu dalang pada saat dalang masih di depan layar, saat perang, dan adegan lain untuk mengantisipasi waktu.
6. *Shound system* yang digunakan untuk memproyeksikan suara, diperlukan 10 (sepuluh) *microphone/clip-on* digunakan dalam pementasan ini yakni, satu *mixe* untuk dalang empat untuk *pengasraman*, satu untuk *gender* dan satu di blakang *blencong*, 3 (tiga) lagi diletakkan dekat *gamelan*.
7. Dalang adalah orang yang mempunyai tugas terberat dan terpenting dalam pertunjukan Wayang Kulit. Dalam garapan ini penggarap sebagai dalang tunggal dalam adegan dengan pertimbangan wayang dapat digerakan dengan leluasa dan menghindari ketimpangan antara gerak dan vokal sehingga lebih memberikan penjiwaan pada wayang, serta mudah mengaturnya. Namun dalam beberapa adegan seperti *babat Kayonan* pertama, peperangan, tidak menutup kemungkinan pada adegan-adegan lain dibantu oleh penggerak wayang untuk menambah kesan wayang tidak pakum dan menyiasati waktu.

1.2.3 Keterkaitan Ide/Konsep Dramatis dengan Ide Teatrikal

NO	IDE/ KONSEP DRAMATIS PER ADEGAN	METODA TEATRIKAL, CARA BENTUK PENYAJIAN	ALASAN / RASIONAL / HARAPAN
	BABAK I		
1	<p><i>Pengasraman</i> on stage melakukan kegiatan sesuai dengan keinginannya masing-masing tanpa terstruktur. Kemudian datang Dalang membawa <i>cakepan</i> lontar .</p>	<p>Peserta <i>pengasraman</i> melakukan kegiatan masing-masing sesuai keinginannya tanpa terstruktur, ada yang <i>nembang, nabuh</i>, menyapu, sambil bersenda gurau. Dalang masuk stage memberikan arahan.</p>	<p>Suasana terkesan ribut, iruk pikuk atau gaduh. Agar terkesan pola pikir anak-anak masih liar belum terfokus. Kehadiran Dalang disana sagai tokoh yang mampu mengarahkan pola pikir anak menjadi satu . Pelaksanaan <i>pengasraman</i> dibuat terkesan suasana di sore hari.</p>
2	<p><i>Genta</i> bersuara sayup-sayup, disusul oleh suara <i>Genta Uter</i>, dan <i>Sungu</i>. Semua peserta <i>pengasraman</i> memokuskan pikirannya pada suara tersebut sambil mencari tempat masing-masing. Gender nabuh, penembang menyanyi, yang lain melakukan aktifitasnya masing-masing. Lampu penerangan berangsur-angsur redup dan mati di</p>	<p>Diawali dengan suara <i>genta</i>, disusul dengan suara <i>genta uter</i>, dilanjutkan dengan suara <i>sungu</i>. Peserat bergerak mencari tempat masing-masing. Gender nabuh <i>Cangak Merengang</i>, ada anak yang <i>nembang Pangkur</i>. Dalang mengawasi kegiatan. Polo sport dihidupkan untuk memantulkan bayangan ke layar/<i>kelir</i>.</p>	<p>Kesan yang ingin disampaikan, dari suara yang didengar mampu memokuskan pikiran. Dengan terfokusnya pikiran kita mampu membentuk struktur dalam satu wadah. Struktur yang sudah terbentuk dibiaskan atau dilanjutkan pada wadah yang lain berupa bayang-bayang. Hingga terbentuk kesatuan <i>Bhuwana Alit</i> dengan <i>Bhuwana Agung</i>, microcosmos dengan macrocosmos.</p>

	ganti dengan polo sport.		
3	Dalang mengambil posisi di belakang <i>kelir</i>	Dalang mencari posisi di belakang layar untuk selanjutnya memainkan wayang. Peserta <i>Pengasraman</i> tetap di depan layar menonton wayang.	Dalang terkesan memiliki kemampuan yang luas, bisa menguasai dua alam.
	Babak II		
4	<i>Babat Kayonan</i>	Kayonan menari mengikuti iringan, peserta <i>Pengasraman</i> tetap menonton di depan layar.	.Untuk menunjukkan bahwa pertunjukan wayang dimulai.
5	Raksasa penunggu gunung Himalaya perang dengan Bima.	Diawali dengan raksasa keluar lengkap dengan senjata, kemudian datang Bima. Terjadilah pertempuran yang sengit. Di iringi dengan <i>batel siat</i> . Pencahayaannya tetap menggunakan lampu <i>blencong</i> .	Untuk menimbulkan kesan, betapa sulitnya mencari sesuatu untuk kebaikan.
6	Wresaparwa meleraikan peperangan raksasa dengan Bima.	Wresaparwa memberikan penjelasan pada Bima bahwa apa yang ada di gunung Himalaya memang dipersiapkan untuk Pandawa. Bima bahagia dan meninggalkan gunung Himalaya. Diiringi dengan	Harapan yang ingin dicapai, agar penonton memahami asal-usul keluarga Astina.

		<i>batel paangkat.</i>	
7	Twalen dan Merdah berdialog.	Diawali dengan Twalen keluar kemudian disusul Merdah. Keduanya membicarakan betapa penting tanah. Mereka dikagetkan dengan munculnya Detya Maya. Diiringi <i>batel paangkat</i> , pencahayaan tetap pada <i>blencong</i> .	Sasaran yang ingin dicapai adalah agar penonton peduli pada lingkungan untuk menjaga berjalannya rantai kehidupan dengan baik.
8	Detia Maya berdialog dengan Twalen	Diawali dengan Detia Maya, kemudian muncul Twalen. Terjadi dialog tentang pembangunan kerajaan. Iringannya <i>batel paangkat</i> , pencahayaan tetap pada lampu <i>blencong</i> .	Menciptakan suasana seorang Pemimpin proyek yang bertanggungjawab dan mengawasi dengan baik jalannya kegiatan dengan selalu berada di lapangan bukan hanya di belakang meja. Mereka mau turun bergabung dengan rakyat saling bahu-membahu.
9	Para dayang keluar sambil menari dan menyanyi sesuai iringan <i>rebong</i> .	Diawali oleh condong keluar menari, diikuti oleh para dayang yang lain disertai dengan nyanyian dan percakapan, yang menggambarkan suasana gembira. Diiring dengan <i>tabuh rebong</i> . Pencahayaan lampu <i>blencong</i> .	Suasan gembira, dan untuk menambah kesan estetis sebuah pertunjukan.
10	Rakyat persiapan bekerja disusul oleh Detia Maya bekerja.	Rakyat keluar menceritakan persiapan pembangunan kerajaan Indraprasta, Detia Maya keluar terjadilah kegiatan pembangunan kerajaan. Iringan diawali dengan <i>tabuh bondres</i> . Pencahayaan lampu <i>blencong</i> .	Suasana kesibukan rakyat dan Detia Maya membangun kerajaan

11	Pemunculan kerajaan yang sudah rampung	Dikeluarkan dua buah wayang yang mewakili kerajaan dan tempat suci kerajaan yang megah. Diiringi dengan tabuh <i>kekebyaran</i> .	Sebagai pertanda terjadinya kerajaan dan suasana yang baru.
12	Para Pandawa melihat suasana kerajaan.	Diawali oleh Nakula, Sahadewa, Arjuna, Drupadi, Bima, Yudistira, dan Kresna. Sedikit berdialog tentang perencanaan upacara <i>pemlaspas</i> . Diiringi <i>batel peangkat</i> . Pencahayaan tetap fokus pada <i>blencong</i> .	Terkesan suasana kegembiraan.
	Babak III		.
13	<i>Babat Kayonan II</i>	Kayonan keluar dibarengi dengan vokal <i>pengelengkara penyalit</i> . Irian <i>tabuh penyalit</i> Kayonan.	Sebagai pertanda pergantian pembabakan.
14	Delem dan Sangut berdialog.	Diawali oleh Delem dengan iringan <i>bapang Delem</i> , disusul keluarnya Sangut diiringi dengan sejenis <i>Pengawak</i> . Kemudian terjadi dialog. Penonton sewaktu-waktu bersorak karena humor.	Suasana yang di tampilkan serius dan humor.
15	Pasukan Raksasa, Jin, dan Setan bersenang-senang.	Raksasa yang lebih besar dilanjutkan dengan raksasa kecil-kecil keluar satu-persatu kemudian dijajar diawali dengan <i>tabuh pangkat</i> dilanjutkan dengan sejenis <i>tabuh tunjang</i> , diiringi dengan <i>tabuh pangkat</i> Raksasa. Pencahayaan yang dipakai adalah <i>linting</i> saat	Terkesan suasana kegembiraan.

		menarik Raksasa yang kecil-kecil dilanjutkan dengan <i>blencong</i> .	
16	Danduwecana memerintahkan Delem untuk mengerahkan pasukan Jin, supaya memerangi orang yang berani mengusik Kandawa Prastha.	Danduwacana muncul, disusul oleh Delem, terjadi dialog. Kemudian para pasukan Jin berdatangan lengkap dengan senjata yang siap melawan musuh-musuhnya, dari rakyat, punggawa, dan patih semua siap berperang. Diiringi <i>tabuh pangkat</i> perang. Pencahayaan lampu <i>blencong</i> .	.Suasana terkesan angker dan magis, disusul dengan suasana riuh gempita seakan-akan dunia bergetar oleh ramainya pasukan Jin.
17	Twalen dan Merdah keluar terkejut dengan kedatangan para raksasa. Kemudian datang Nakula, Sahadewa, Bima, lengkap dengan senjata. Dilanjutkan perang antara raksasa dengan Pandawa.	Twalen dan merdah keluar berdialog, kemudian dikagetkan dengan kedatangan raksasa. Keluarlah Nakula, Sahadewa, Arjuna dan Bima Siap untuk berperang. Perang berkecamuk antara Pandawa dengan para raksasa. Iringan <i>batel siat</i> , pencahayaan lampu <i>blencong</i> .	Suasana begitu mencekam dan erotis karena suasana perang. Dalang mengilustrasikan suasana itu dengan <i>kekawin</i> , <i>tabuh cepala</i> dan <i>tabuh iringan</i> perang.
18	Keluar Kresna, Yudistira dan Danduwecana berdialog.	Diawali dengan keluarnya Kresna disusul Yudistira memberi isyarat untuk menghentikan perang. Datang Danduwecana Yudistira sepakat untuk membuatkan tempat untuk para Jin dan mempersembahkan <i>caru</i> . Iringan <i>leluangan</i> ditabuh agak lirih. Pencahayaan lampu <i>blencong</i> .	Suasana yang diharapkan agar pada penonton tertanam nilai kebijaksanaan seorang pemimpin. Dalam menciptakan keharmonisan.
19	Tancap Kayonan	Kayonan keluar <i>ngesah</i> , kemudian ditancapkan di tengah-tengah <i>kelir</i> . Iringan	.

		dimatikan.	
	Babak IV		
20	Peserta <i>Pengasraman</i> bergerak bangun berebut mencari <i>bangken wayang</i> .	Diawali oleh peserta yang laki-laki berebut mencari <i>bangken wayang</i> . Lampu <i>blencong</i> tetap menyala ketika dalang kedepan <i>kelir</i> , lampu stage dihidupkan.	Suasana yang diinginkan adalah tertanamnya kembali betapa pentingnya pertunjukan wayang.
21	Dalang ke depan <i>kelir</i> .	Dalang langsung kedepan <i>kelir</i> membawa dua tokoh Twalen, sebagai hadiah kepada anak-anak.	Pesan yang ingin disampaikan, janganlah memelihara sifat atau pola pikir keraksasaan, peliharalah pola hidup sederhana dan kerakyatan yang universal untuk mencapai sinkronisasi dan keharmonisan.
22	<i>Damar sudhamala</i> yang didalamnya berisi wayang Siwa, Twalen dan Cintya diturunkan.	<i>Damar sudhamala</i> yang didalamnya berisi tokoh Siwa, Twalen dan Cintya yang digerakkan dengan dinamo dan diberi pencahayaan dengan lampu <i>linting</i> akan memantulkan bayangan pada layar <i>damar sudhamala</i> sebagai ending dari pertunjukan ketika posisi tokoh Twalen ada di depan.	Makna yang ingin disampaikan melalui <i>Damar sudhamala</i> itu adalah terjadinya keharmonisan antara bawah, tengah dan atas, Bhur loka, Bwah Loka dan Swah Loka, atau <i>bhuwana alit</i> (microcosmos) dan <i>bhuwana agung</i> (macrocosmos).

1.3 Tujuan Garapan

Setiap proses kreativitas tentunya mempunyai harapan yang ingin dicapai sepenuhnya. Harapan tersebutlah mampu memberikan semangat dan memberikan pedoman yang jelas pada proses yang dilaksanakan. Harapan tersebutlah yang menjadi tujuan utama suatu proses kegiatan.

a. Tujuan Umum

Garapan ini secara umum mempunyai tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mentransformasikan cerita Mahabharata ke dalam bentuk seni pertunjukan Wayang Kulit Bali dengan judul *Genta Uter*.
2. Menggali nilai-nilai Epos Mahabharata.

Garapan ini juga bertujuan untuk meningkatkan minat untuk mengembangkan ide-ide garapan pewayangan, serta mengasah pikiran untuk selalu berkeaktivitas berbuat yang terbaik untuk kesenian.

b. Tujuan Khusus

Secara khusus garapan ini bertujuan untuk mengembangkan wayang *Genta Uter* yang mengandung konsep pembelajaran sedini mungkin tentang adat, agama, kesenian, dan budaya serta mensosialisasikan belajar hidup sederhana dalam suatu wadah baik yang bersifat formal maupun non formal, demi terciptanya harmonisasi. Harmonisasi tercipta karena adanya kesadaran, kesadaran yang timbul dari terpusatnya pikiran, dan ditempa dalam suatu wadah yang tepat serta terorganisir dengan baik dan sehat. Maka dari itu terciptalah kedamaian (*santih*) yang dilambangkan dengan *Windu* (lingkaran). Bentuk garapan ini merupakan bentuk garapan yang akan menjadi kesenian yang komplit karena adanya perpaduan budaya *Pengasraman*, dengan pertunjukan Wayang Kulit yang tidak lepas dari struktur dramatik dan struktur pewayangan.

Pengembangan yang dilakukan meliputi: *Cerita*, gerak wayang (*tetikesan*), *vokal*, *gegitan*, dan *iringan*.

1.4 Manfaat Garapan

Manfaat yang diharapkan dari garapan ini tiada lain dapat meningkatkan dan memperkaya garapan hasil kreativitas seniman dalang dalam seni pewayangan. serta menumbuhkan imajinasi pencipta wayang untuk berkreaitivitas dan memahami bahwa sesungguhnya kesenian wayang adalah kesenian yang “*adi luhung*” yang sangat kaya makna tuntunan, dan tontonan yang sangat bermutu tinggi.

1.5 Ruang Lingkup

Garapan karya seni pedalangan yang berjudul *Genta Uter* ini adalah sebuah garapan pewayangan yang merupakan pengembangan dari pertunjukan wayang kulit Mahabharata yang berpijak pada pola tradisi dengan lakon yang bertemakan kepahlawanan. Garapan ini tidak memaparkan masalah pewayangan secara luas, seperti sejarah, simbol-simbol dalam dunia pewayangan. Akan tetapi menjelaskan tentang ide, latar belakang, tema, setting panggung, proses garapan dan pakem garapan. Ruang lingkup cerita tentang pendirian Indraprasta yang akan digarap dalam garapan wayang *Genta Uter* ini adalah mulai dari Para Pandawa menunggu kedatangan Bima dari gunung Himalaya, kemudian dilanjutkan dengan pendirian kerajaan Indraprasta, berakhir pada pemberian tempat kepada penunggu hutan Kandawa yang berontak .

Garapan ini merupakan visualisasi penggabungan antara budaya *Pengasraman* dan pertunjukan wayang, serta kisah Prabu Yudistira yang sangat bijaksana dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Seperti ketika pendirian kerajaan Indrawiprasta yang penuh tantangan

dan hambatan, terlebih lagi ketika membrontakan para *dedemit* Penunggu hutan Kandawa Dalam hal ini penggarap masih membatasi pada hal-hal pokok saja yaitu perjalanan Bima mencari permata ke gunung Himalaya, sampai pada pendirian kerajaan Indraprasta dan pemberontakan Raja dedemit Danduwecana.

Bima yang ditugaskan oleh kakaknya untuk mencari emas permata ke gunung Himalaya atas perintah Dewa Indra, harus berhadapan dengan raksasa penjaga gunung Himalaya. Setelah Resaparwa raja raksasa penunggu Himalaya muncul dan menjelaskan asal-usul dirinya dengan Pandawa, apa yang menjadi tujuan Bima terpenuhi. Dilanjutkan dengan pendirian kerajaan Indrawiprasta. Danduwecan raja Jin penunggu hutan Kandawa merasa terusik. Iapun memberontak ke Indrawiprasta karena tidak disediakan tempat oleh Yudistira. Karena kebijaksanaan Yudistira semua itu dapat diatasi dengan membuatkan tempat untuk raja Jin dan mempersembahkan seperangkat *caru*.

Pengembangan garapan ini meliputi : cerita, penampilan teknik (*tetikesan*), *Pengasraman*, dan seperangkat iringan.