

SKRIP KARYA SENI
RSYAMUKASMARA



OLEH :
NI KOMANG TRI PARAMITYANINGRUM
NIM : 2009 01 034

PROGRAM STUDI S1 SENI TARI
JURUSAN SENI TARI
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
2013

SKRIP KARYA SENI RSYAMUKASMARA

Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Seni (S1)

Oleh :

NI KOMANG TRI PARAMITYANINGRUM

NIM : 2009 01 034

**PROGRAM STUDI S1 SENI TARI
JURUSAN SENI TARI
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
2013**

SKRIP KARYA SENI

RSYAMUKASMARA

Diajukan guna melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat
Untuk mencapai gelar Sarjana Seni (S1)

MENYETUJUI :

PEMBIMBING I



TJOK ISTRI PUTRA PADMINI, SST., M.Sn
NIP. 1959117 198503 2 001

PEMBIMBING II



NI KETUT YULIASIH, SST., M.Hum
NIP. 19540710 197903 2 001

Skrip karya seni ini telah diuji dan dinyatakan sah oleh Panitia Ujian Akhir
Sarjana (S1) Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar.

Pada :

Hari/Tanggal :

Ketua : I Ketut Garwa, SSn., M.Sn
NIP. 19681231 199603 1 007

Sekretaris : I Dewa Ketut Wicaksana, SSP., M.Hum
NIP. 19641231 199002 1 040

Dosen Penguji :

1. Drs. Rinto Widyarto, M.Si
NIP. 19660425 199203 1 015

2. Ni Ketut Yuliasih, SST., M.Hum
NIP. 19540710 197903 2 001

3. Hendra Santosa, S.SKar., M.Hum
NIP. 19671031 199203 1 001

Disahkan pada tanggal:

Mengetahui :

Fakultas Seni Pertunjukan

Institut Seni Indonesia Denpasar

Dekan



(I Ketut Garwa, S.Sn., M.Sn)
NIP : 196812311996031007

Jurusan Seni Tari

Ketua,

(I Nyoman Cerita, SST., MFA)
NIP : 196112311991031008

MOTTO

**KEBERANIAN ADALAH KATA KEBENARAN
UNTUK MEMBANGKITKAN SEMANGAT DIRI**

KATA PENGANTAR

Pujisyukur penata panjatkan kehadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa / Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat wara nugraha-Nya akhirnya skrip karya tari yang berjudul Rsyamukasmara dapat diselesaikan tepat pada waktunya.

Adapun maksud dari Skrip karya tari ini adalah untuk melaksanakan kewajiban dan pertanggungjawaban atas garapan tari yang diajukan untuk Tugas Akhir.

Skrip karya yang berjudul Rsyamukasmara ini tidak akan selesai tepat pada waktunya apabila tanpa adanya bantuan, dorongan, serta bimbingan dari berbagai pihak, karenanya tidaklah berlebihan bila penata mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Dr. I Gede Arya Sugiarta, SSKar., M.Hum., Rektor di Institut Seni Indonesia Denpasar, yang telah memberikan motivasi yang sangat bermanfaat selama ini.
2. I Ketut Garwa, S.Sn., M.Sn., Dekan Fakultas Seni Pertunjukan di Institut Seni Indonesia Denpasar, yang telah membantu kelancaran persiapan terselenggaranya Ujian Tugas Akhir pada tahun 2013 ini.
3. I Nyoman Cerita, SST., M.FA., Ketua Jurusan Seni Tari Fakultas Seni Pertunjukan di Institut Seni Indonesia Denpasar, yang telah membantu persiapan Ujian Tugas Akhir dan selalu memberikan semangat bagi peserta ujian.
4. Anak Agung Ayu Mayun Artati, S.ST., M.Sn., Sekretaris Jurusan Seni Tari Fakultas Seni Pertunjukan di Institut Seni Indonesia Denpasar sekaligus

selaku Pembimbing Akademik yang selalu memantau perkembangan akademik dan telah banyak memberikan bimbingan dan masukan terhadap proposal yang diajukan.

5. Tjok Istri Putra Padmini, S.ST., M.Sn., pembimbing yang memberikan saran dan masukan yang bermanfaat dalam proses penggarapan karya seni dan skrip karya seni.
6. Ni Ketut Yuliasih, S.ST., M.Hum., pembimbing karya tulis dan karya seni yang telah memberikan motivasi dan saran dalam proses terwujudnya skrip karya seni.
7. Dosen pengajar mata kuliah Bimbingan Penulisan Skrip Karya, yaitu Prof. Dr. I Wayan Dibia, SST., MA. dan Dr. Ni Luh Sustiwati, M.Pd., yang sebelumnya telah memberikan materi tentang cara penulisan skrip karya yang baik dan sesuai dengan ketentuan yang ada.
8. I Gede Anom Ranuara, S.Sn., yang sudah memberikan masukan tentang referensi buku yang berhubungan dengan cerita yang digarap, serta memberikan judul Rsyamukasmara.
9. I Made Yoga Pranatha, S.Sn. yang sudah meluangkan waktunya untuk membuat musik iringan tari dari garapan ini.
10. Para pendukung tari dan pendukung musik iringan dari sanggar Citta Usadi, Mengwitani, Badung.
11. Kedua orang tua peñata, I Nyoman Armada dan Ni Made Pariasi yang selalu memberikan dukungan moral, material, dan spritual sehingga garapan ini dapat diselesaikan dengan baik.

12. I Made Sugiarta, S.Sn., yang telah membantu merancang kostum untuk garapan Rsyamukasmara.

13. Teman-teman dan seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang selalu memberikan dukungan.

Penata menyadari bahwa skrip karya ini masih jauh dari sempurna, baik dari isi maupun bentuk tampilannya, disebabkan karena keterbatasan penata dalam hal pengalaman yang dimiliki oleh. Karena itu penata mengharapkan saran dan kritik dari pembaca demi kesempurnaan skrip karya seni ini, sehingga dapat dijadikan pegangan dalam penulisan berikutnya dengan harapan semoga bermanfaat untuk kedepannya.

Denpasar, Mei 2013

Ni Komang Tri Paramityaningrum

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PERSETUJUAN PANITIA PENGUJI.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN	iii
MOTTO.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ide Garapan	3
1.3 Tujuan Garapan	4
1.4 Manfaat Garapan	5
1.5 Ruang Lingkup Garapan	6
BAB II KAJIAN SUMBER	8
2.1 Sumber Literatur.....	8
2.2 Sumber Discografi.....	10
2.3 Sumber Lisan.....	10
BAB III PROSES KREATIVITAS	11
BAB IV WUJUD GARAPAN.....	21
4.1 Deskripsi Garapan	21

4.2 Analisa Pola Struktur.....	22
4.3 Analisa Simbol	23
4.4 Analisa Materi	24
4.4.1 Desain Koreografi	25
4.4.2 Ragam Gerak.....	26
4.5 Analisa Penyajian	29
4.5.1 Tempat Pertunjukan	29
4.5.2 Kostum / Tata Busana	31
4.5.3 Tata Rias Wajah	38
4.5.4 Pola Lantai, <i>Lighting</i> Suasana dan Rangkaian Gerak Tari	40
4.5.5 Musik Iringan	53
BAB V PENUTUP	59
5.1 Simpulan.....	59
5.2 Saran-saran	60

DAFTAR PUSTAKA

SUMBER DISKOGRAFI

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Informan

Lampiran 2 Susunan Nama Pendukung

Lampiran 3 Susunan Staf Produksi

Foto-Foto Pementasan

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Tahap Penjajagan (<i>Exploration</i>)	13
Tabel 2	Tahap Percobaan (<i>Improvisation</i>)	16
Tabel 3	Tahap Pembentukan (<i>Forming</i>)	19
Tabel 4	Proses Kreativitas	20
Tabel 5	Pola Lantai	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Stage Proscenium	30
Gambar 2	Foto Kostum Perempuan Tampak Depan	31
Gambar 3	Foto Kostum Perempuan Tampak Belakang.....	32
Gambar 4	Foto Kostum Laki-laki Tampak Depan.....	33
Gambar 5	Foto Kostum Laki-laki Tampak Belakang.....	34
Gambar 6	Foto Kostum Perempuan Perubahan Karakter	35
Gambar 7	Foto Kostum Laki-laki Perubahan Karakter Wali.....	36
Gambar 8	Foto Kostum Laki-laki Perubahan Karakter Mayawi.....	37
Gambar 9	Foto Tata Rias Penari.....	39
Gambar 10	Arah Hadap Penari	40

KATA PENGANTAR

Puji syukur penggarap panjatkan kehadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa/Tuhan Yang Maha Esa, karena atas segala rahmat-Nyalah penggarap bisa menyelesaikan karya seni dan skrip karya seni pedalangan ini tepat pada waktunya dan selanjutnya diajukan dihadapan para dewan penguji yang penggarap wujudkan untuk dipergelarkan sebagai ujian Tugas Akhir di Institut Seni Indonesia Denpasar pada Jurusan Seni Pedalangan.

Pada kesempatan ini, penggarap ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah memberikan banyak bimbingan, baik dari segi material maupun spiritual demi terwujudnya karya seni dan skrip karya pedalangan ini.

Untuk itu perkenalkan penggarap mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. I Gede Arya Sugiarta, SSKar., M.Hum selaku Rektor ISI Denpasar
2. Bapak I Ketut Garwa, S.Sn., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar.
3. Bapak I Dewa Ketut Wicaksana, SSP., M.Hum., selaku Pembantu Dekan I dan Ketua Panitia Penyelenggara Ujian Tugas Akhir Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar.
4. Bapak Drs. I Wayan Mardana, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Seni Pedalangan ISI Denpasar.
5. Bapak Dru Hendro, S.Sen., M.Si., selaku dosen Pembimbing Akademis, yang telah banyak memberikan masukan dan saran tentang karya seni dan skrip karya seni ini.
6. Bapak Dr. I Nyoman Catra, SST., MA., selaku dosen jurusan Seni Pedalangan ISI Denpasar, yang banyak membantu tentang tata cara penulisan proposal skrip karya dan memberikan masukan dan saran tentang pesan dan amanat dalam garapan yang akan dipagelarkan.

7. Bapak I Ketut Kodi, SSP., M.Si., dosen jurusan Seni Pedalangan ISI Denpasar, yang banyak memberikan ide menggarap garapan lakon carangan agar lakon carangan tidak terlepas dari lakon pokok dan memberikan judul garapan penggarap berjudul Rudira Maya.
8. Bapak I Nyoman Sukerta, SSP., M.Si., dosen jurusan Seni Pedalangan ISI Denpasar, yang telah banyak memberikan struktur alur dramatic lakon carangan yang akan digarap.
9. Bapak I Gusti Putu Sudarta, SSP., M.Si, selaku pembimbing penggarap yang telah banyak, menyempurnakan tabuh pengiring, penegasan tokoh dalam lakon carangan penggarap, dan penampilan adegan pakeliran.
10. Bapak I Kadek Widnyana, SSP.,M.Si., dosen jurusan Seni Pedalangan ISI Denpasar, yang banyak membantu di dalam tata tehnik menggarap lakon carangan.
11. Bapak I Ketut Sudiana, S.Sn., M.Sn., yang telah berimajinasi membuatkan penggarap sebuah wayang dari tokoh Rudira Maya.
12. Ibu, Ni Komang Sekar Marhaeni, SSP., M.Si., selaku pembimbing yang telah banyak membantu penyempurnaan lakon carangan penggarap dan pada adegan pakeliran serta penulisan skrip karya seni ini.
13. Ida Bagus Alit Argapatra, S.Sn, selaku informan yang telah banyak memberikan tata tehnik menggarap lakon carangan dan penyempurnaan pakeliran inovatif pada garapan ini.
14. Ida Bagus Surya Merdika Manuaba, S.Sn, selaku penata dan penyedia sarana prasarana tata lampu pada garapan ini
15. Bapak dan Ibu Panitia Ujian TA 2013 ini serta semua komponen ISI Denpasar khususnya yang bertugas di Gedung Natya Mandala ISI Denpasar yang telah membantu kelancaran jalannya gladi bersih dan pelaksanaan ujian Tugas Akhir (TA) 2013.
16. Teman-teman di Fakultas Seni Pertunjukan atas partisipasi dan dukungannya di dalam penggarapan karya seni ini.

17. Penata tabuh I Made Sujendra, beserta Sekaa Angklung Purnama Budaya, Banjar Batu Bidak, Kerobokan, yang telah banyak mendukung garapan ini.
18. Ayah dan Ibu tercinta, Si Made Sugita dan Si Luh Ketut Sutiani, yang telah banyak memberikan bantuan baik dari segi material maupun spiritual, dan selalu siap membantu dan memberi dukungan sehingga karya seni dan skrip karya seni ini bisa terwujud.
19. Semua keluarga penggarap yang banyak membantu di dalam mempersiapkan segala peralatan dan sekaligus menyumbangkan tenaganya demi kelancaran proses latihan, gladi bersih dan ujian Tugas Akhir (TA) ini.
20. Semua pihak yang tidak bisa penggarap sebutkan secara satu persatu, yang telah banyak membantu untuk terwujudnya garapan ini.

Semoga apa yang telah Bapak-Ibu, teman-teman dan semua pihak yang telah membantu mendapatkan pahala yang sebaik-baiknya dari Ida Hyang Widhi Wasa/Tuhan Yang Maha Esa.

Penggarap menyadari bahwa karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan, maka tentu tulisan dan garapan ini jauh dari sempurna. Untuk itu, segala kritik dan saran yang bersifat positif sangat diharapkan dan diterima dengan senang hati sehingga nantinya menghasilkan sebuah karya seni yang baik dan berkualitas.

Penggarap

Si Ngurah Pratama
NIM. 200903003

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGUJI KARYA SENI	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Ide Garapan	4
1.3 Tujuan Garapan	6
1.4 Manfaat Garapan	7
1.5 Ruang Lingkup	8
BAB II KAJIAN SUMBER	9
2.1 Kepustakaan.....	9
2.2 Informan	10
BAB III PROSES KREATIVITAS	12
3.1 Penjajagan (Eksplorasi)	12
3.2 Tahap Penuangan (Improvisasi)	14
3.3 Pembentukan (Forming)	15
3.4 Jadwal Pelaksanaan	16
BAB IV WUJUD GARAPAN	18
4.1 Deskripsi Garapan	18
4.2 Analisa Pola Struktur.....	26
4.3 Sinopsis Garapan	27
4.4 Pembabakan.....	28
4.5 Susunan Pepeson	30

4.6 Analisis Simbol.....	31
4.7 Analisis Materi	32
4.7.1 Iringan.....	33
4.7.2 Kelir (Layar).....	34
4.7.3 Wayang.....	34
4.7.4 Tata Cahaya	35
4.7.5 Pendukung	36
4.7.6 Analisa Penyajian	36
4.7.7 Perlengkapan	36
4.7.8 Pakem	37
BAB V PENUTUP	56
5.1 Kesimpulan.....	56
5.2 Saran-saran	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	59
Lampiran I Informan	59
Lampiran II Susunan Panitia Pelaksana Ujian TA	60
Lampiran III Personil Garapan	62
Lampiran IV Foto-foto Proses Garapan	65
Lampiran V Foto-foto Pegelaran Ujian TA.....	66
Notasi Iringan	69

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pewayangan Bali sebagai seni pertunjukan tidak bisa lepas dari konsep pewayangan dalam seni lukis dan seni ukir, karena bentuk wayang yang dipertunjukan dalam pertunjukan wayang adalah hasil karya seni lukis dan seni ukir. Kemampuan imajinatif dari pelukis dan seniman ukir, telah mampu memberikan watak dan karakter kepada jenis-jenis wayang yang dibuatnya. Watak dan karakter inilah seolah-olah merupakan gambaran dari watak dan karakter manusia yang hidup dalam masyarakat Bali. Kemudian cerita yang ditampilkan seperti Ramayana dan mahabarata dianggap sebagai pedoman moral bagi karakter-karakter yang ada dalam pewayangan bali (Seramasara, 2006: 184).

Masyarakat Bali yang pada umumnya menganut Tuhan Hindu, menempatkan wayang tidak sekedar sebagai hiburan tetapi juga sebagai pelengkap upacara. Hasil seni budaya, pendidikan, penerangan, *piwulang* filosofis, karenanya wayang sebagai kesenian adiluhung hendaknya disikapi dan ditempatkan pada satu keseluruhan dan keutuhan. Untuk hala tersebut di atas, kita tidak cukup hanya mengenalnya, tetapi juga menghayati, memahami, menginterpretasi, dan mengevaluasi sehingga simbol kepekaan pikiran kritis dan kepekaan perasaan. Dalang dan dunia pewayangan penting sekali diikutsertakan dalam rangka mensukseskan pembangunan bangsa Indonesia. Kedudukan, fungsi dan maknanya sangat penting terutama dalam rangka usaha untuk membina mental spiritual atas jiwa dan budi pekerti kehidupan masyarakat Indonesia yaitu

lewat simbolisme pementasan lakon-lakon wayang. (Invetarisasi dokumentasi dan penulisan Ensiklopedi Wayang Kulit Bali Jilid A-G, 2004:V).

Dalam pertunjukan wayang di sini harus dan perlu melalui proses pembelajaran yang baik, sistematis tepat guna, dan progresif, niscaya Seni Pedalangan Bali ke depan akan dapat eksis dan mampu bertahan dari pengaruh-pengaruh globalisasi tanpa harus mengubur nilai-nilai kearifan. Dengan demikian pewayangan yang bernaung di dalam wadah seni dapat berperan dan bermanfaat sesuai dengan fungsinya. bagi masyarakat Bali yang masih memiliki tradisi kuat dalam berkesenian, seni pertunjukan wayang kulit dianggap mempunyai arti dan makna yang penting dalam kehidupannya. Adapun arti dan makna: (1) sebagai penggugah rasa indah dan kesenangan, (2) sebagai pemberi hiburan sehat, (3) sebagai median komunikasi, (4) sebagai persembahan simbolis, (5) sebagai penyelenggara keserasian norma-norma masyarakat, (6) sebagai penguatan institusi social dan upacara keagamaan, (7) sebagai kontribusi terhadap kelangsungan dan stabilitas kebudayaan, (8) sebagai pencipta integritas masyarakat (Widnyana, 2007 : 123).

Sumber cerita yang sering diangkat dalam pertunjukan wayang kulit adalah Wiracarita Ramayana dan Mahabharata. Secara umum Wiracarita berarti cerita-cerita yang bertemakan nilai-nilai kepahlawanan, dimana sesungguhnya tema tersebut dibangkitkan dari nilai-nilai luhur yang bersumber pada kitab suci Weda. Mahabharata dan Ramayana merupakan pengejawantahan ajaran Weda dalam bentuk cerita sehingga mudah dihayati oleh orang yang sedikit

kemampuannya dalam menerima ajaran Weda secara langsung. (Semadi Putra, 1996 : 1).

Kedua epos ini merupakan sumber lakon yang telah lama ada, yaitu pada waktu masuknya kebudayaan Hindu ke Indonesia. Penduduk asli mengalami perubahan yang sedikit demi sedikit menerima pengaruh Hindu. Kitab Mahabharata dan kitab Ramayana mulai dikenal dan meluas di Indonesia. Pertunjukan bayangan atau upacara agama yaitu upacara pemujaan Hyang pun tidak luput dari pengaruh Hindu. (Sri Mulyono, 1975 : 58).

Epos Ramayana mengisahkan tentang suka duka dari perjalanan Sang Rama dari sejak kecil sampai ajalnya. di Bali Ramayana dikenal dengan *Sapta Kanda*, yang artinya *sapta* sama dengan tujuh, dan *kanda* yang artinya bagian cerita, adapun tujuh *kanda* tersebut adalah *Balakanda*, *Ayodhyakanda*, *Aranyakanda*, *Kiskendakanda*, *Sundarakanda*, *Yudhakanda* dan *Utarakanda*. *Kanda-kanda* dari Ramayana merupakan sumber lakon yang tidak pernah habis-habisnya dan kaya dengan ajaran-ajaran agama yang bernilai tinggi serta berkembang mengikuti peradaban jaman. (Sukerta, 2009 : 11).

Dalam pertunjukan wayang kulit biasanya dalang akan memilih lakon dari *kanda-kanda* di atas. Disamping itu banyak diantaranya seorang dalang yang mempergunakan lakon carangan, yaitu lakon-lakon dibuat oleh dalang tetapi masih mengacu kepada lakon pokok. Dengan banyaknya pertunjukan wayang yang penggarap tonton, dan beberapa buku tentang Ramayana yang penggarap baca, inilah yang menjadikan sumber inspirasi penggarap dan tergugah menciptakan lakon carangan kedalam garapan pakeliran yang bentuk teatrikal dan

penyajianya berbeda. Dengan judul “*Rudira Maya*” Penggarap akan mengembangkan cerita ini dengan segenap kemampuan yang penggarap miliki seperti pencahayaan memakai lampu Single Poin, lampu Elidi, lampu Polo, dan lampu Watter Lite.

Judul *Rudira Maya* dalam garapan ini mengandung pengertian yaitu “*Rudira*” yang berarti darah, sedangkan “*Maya*” berarti tidak kasat mata, sumber bencana, menakutkan. Penggabungan dua kata *Rudira* dan *maya* ini menggambarkan terlahirnya seorang raksasa sakti bernama Detya Kala Rudira Maya yang dipetik dari kisah mengucurnya darah hidung raksasi Diah Surpanaka ketika dipotong oleh Sang Laksmana sewaktu dia dirayu dengan paksa oleh Surpanaka. Kucuran darahnya kemudian dikeram oleh panasnya matahari maka terlahirlah raksasa tersebut, yang kemudian hendak membalas dendam membunuh Sang Laksmana. Lakon carangan penggarap merubah alur ceritanya agar tidak sama dengan cerita yang di pentaskan oleh dalang Ida Bagus Alit Argapatra, S.Sn, tetapi penggarap membuat lakon carangan baru yang tidak terlepas dari lakon pokok. Garapan ini masih berpedoman pada unsur-unsur tradisi, bagian beberapa unsur yang menggunakan kreativitas atau inovasi seperti dalam penataan lampu listrik dengan menggunakan lampu dan memakai iringan dengan seperangkat gambelan Angklung berlaras *selendro*. Karena lakon ini sepengetahuan penggarap lakon “*Rudira Maya*” ini belum pernah digarap dengan memakai lampu listrik.

1.2 Ide Garapan

Ide garapan yang berjudul “*Rudira Maya*” ini muncul dari penggarap menonton wayang Ramayana dengan judul “*Laksmana Hilang*” oleh dalang Ida

Bagus Alit Argapatra, S.Sn, dari Desa Buduk, yang dipentaskan di desa Sedang, Abiansemal. pada tahun 2009.

Dari pembelajaran di kelas dari dosen Bapak I Nyoman Sukerta, SSP., M.Si, tentang bagaiman cara membuat sebuah ide untuk lakon carangan. dan Bapak Gusti Putu Sudarta, SSP., M.Sn, memberikan masukan bagaimana cara mempertegas tata tehnik sebuah lakon carangan yang akan digarap, dari Bapak I Ketut Kodi, SSP., M.Si, memberikan cara mebuat lakon carangan didalam adegan wayang itu agar bisa berbobot dan membuat alur cerita agar tidak terlepas dari lakon pokok yang terkait dengan lakon carangan yang akan digarap.

Setelah penggarap membaca *Kekawin Ramayana I*, Dinas Pendidikan Dasar Propinsi Dati I Bali (1987) halaman 51-57 Caturthas Sarggah bait ke 4 dengan Wirama Aupacchandhasika menguraikan Sang Rama bersama istrinya Dewi Sita dan ditemani adik setianya Laksmana berada di tengah hutan dan Diah Surpanaka sedang berkelana kemudian bertemu dengan Laksmana, Diah Surpanaka jatuh cinta kepada Laksmana. Kemudian Diah Surpanaka menyamar menjadi wanita cantik jelita dan merayu Laksmana, namun Laksmana menolaknya dan meberitahukan agar Diah Surpanaka menghadap Sang Rama, kemudian Sang Rama menjelaskan kalau dirinya sudah memiliki istri yaitu Dewi Sita, dan kembali Sang Rama menyuruh Diah Surpanaka menghampiri Laksmana. Diah Surpanaka kembali merayu Laksmana, kemudian Laksmana tahu bahwa Diah Surpanaka yang cantik jelita ini adalah seorang raksasi, karena Diah Surpanaka memaksa supaya Laksmana menerima cinta Diah Surpanaka, kemudian hidung Diah Surpanaka dipotong oleh Laksmana, Diah Surpanaka

kesakitan dan hidungnya berlumuran darah kemudian melesat terbang dengan merubah dirinya menjadi wujud yang asli sebagai seorang raksasi. Dari membaca dan mencermati isi kekawin Ramayana I muncul keinginan penggarap untuk mebuat garapan dari cerita Epos Ramayana dengan lakon “*Rudira Maya*”.

1.3 Tujuan Garapan

Adapun tujuan garapan karya seni ini.

1. Untuk membuat sebuah karya seni yang memadukan antara tradisi dengan inovatif dengan penggunaan lampu listrik dan memakai iringan gambelan Angklung berlaras *selendro* menjadi sebuah garapan inovatif. Untuk menambah serta memperluas wawasan, dan memberikan sentuhan inovasi pada unsur-unsur penunjan, bahwa di era modern yang sering disebut dengan era globalisasi ini, kita tidak bisa menutup diri atau menolak serta menghindari adanya banyak pengaruh-pengaruh global.
2. Mengangkat Epos Ramayana dalam garapan dengan lakon carangan dalam pakeliran inovatif dengan mepergunakan kelir (layar) tradisi dan lampu listrik.
3. Karena lakon ini sepengetahuan pengarap lakon “*Rudira Maya*” ini belum pernah digarap dengan memakai lampu listrik.
4. Mengangkat keangkaramurkaan sifat raksasa yang akhirnya kalah oleh kekuatan Dewa, sebagai cermin kekuatan jahat hendaknya dikalahkan oleh kekuatan baik.
5. Untuk mengimplementasikan ilmu yang telah di dapat dari mengikuti perkuliahan di ISI Denpasar, di Jurusan Seni Pedalangan, kedalam garapan

pakeliran inovatif dengan menciptakan lakon m carangan dan sebagai pertanggungjawaban ilmiah keilmuan yang patut di berikan kepada masyarakat luas khususnya pencinta seni pewayangan Bali .

6. Ikut serta dalam memberikan warna terhadap seni pewayangan Bali sehingga dapat memberikan lebih banyak pilihan kepada setiap orang untuk memilih serta mengapresiasi pertunjukan wayang dewasa ini.
7. Untuk memenuhi persyaratan di dalam meraih gelar Sarjana (S1) setelah penulis menyelesaikan berbagai persyaratan yang diwajibkan untuk menyelesaikan studi di Jurusan Pedalangan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar. Karya seni yang dibarengi dengan skrip karya merupakan sebuah pertanggungjawaban akademis setiap mahasiswa lewat ujian akhir yang disebut dengan Tugas Akhir (T A) dipertanggungjawabkan dihadapan dewan penguji dan disajikan terbuka untuk masyarakat luas.

1.4 Manfaat Garapan

Adapun manfaat garapan dari garapan ini

1. Memberikan pemahaman kepada masyarakat penikmat bahwa keserakahan dan keangkara murkaan untuk mencelakan orang lain akan dapat menjerumuskan diri sendiri ke dalam jurang kenestapaan.
2. Masyarakat pemirsa dapat mengapresiasi kisah Ramayana carangan yang bertutur tentang seorang Detya Kala Rudira Maya yang menggabarkan karmapala sebagai hukum sebab akibat yang diterima oleh yang berbuat.
3. Memberikan nafas kebaruaran dalam karya pedalangan yang nantinya akan memperkaya khasanah seni pewayangan di Bali.

4. Agar masyarakat pencinta wayang dapat mengapresiasi antara pertunjukan antara pertunjukan tradisi dan pertunjukan baru.

1.5 Ruang Lingkup

Karya seni memiliki kemungkinan garapan yang tidak terbatas dan dapat diteropong dari berbagai sudut pandang. Oleh karenanya sebagai pertanggungjawaban ilmiah perlu kiranya memberikan suatu lingkup, dalam karya ini lebih menekankan pada.

Batasan cerita diambil dari Sang Rama memerintahkan Laksmana dan Anggada agar ke tengah hutan mencari sebuah isi dari upacara pembersihan yang akan dilaksanakan oleh Sang Rama di Puri Ayodhya. Hanya Anggada yang kembali sedangkan Laksmana menghilang secara misterius di tengah hutan. Hal inilah yang membuat kesedihan sang Rama. Diketahui oleh Sang Hanoman hilangnya Laksmana, dia menggelar aji tenung kesaktiannya, untuk mencaritahu siapa yang menculik Laksmana. Diketahui ternyata Laksmana diculik oleh Detya Kala Rudira Maya. Detya Kala Rudira Maya berasal dari darah potongan hidung Diah Surpanaka yang dahulunya di potong oleh Laksmana. Darah itu hidup menjadi seorang raksasa bernama Detya Kala Rudira Maya setelah dikeram oleh panasnya matahari. Sang Hanoman bersama pasukan Kera menyelamatkan Laksmana dari tangan Detya Kala Rudira Maya dan berakhir sampai terbunuhnya Detya Kala Rudira Maya oleh Hanoman ditimbunya dengan gunung.

BAB II

KAJIAN SUMBER

Dalam proses menggarap sebuah garapan seni yang baik tentunya tidak bisa lepas dari berbagai sumber-sumber tertentu untuk dipakai sebagai acuan. Adapun acuan yang dipergunakan adalah kepustakaan dan informan.

2.1 Kepustakaan

Kalangwan, tahun 1985 dalam buku yang ditulis oleh P.J.Zoetmulder, menguraikan Sang Rama bersama istrinya Dewi Sita serta di temani adik setianya Laksmna yang telah berada di tengah hutan Dandaka dan menetap di pertapaan Sutiksna, raksasi Diah Surpanaka mengembara ke tengah hutan bertemu dengan Sang Rama, Dewi Sita dan Laksmna, raksasi Diah Surpanaka jatuh cinta kepada Laksmna, karena saking jatuh cinta raksasi Diah Surpanaka kemudian menyamar menjadi wanita cantik dan memaksa Laksmna agar menikahinya tetapi Laksmna menolak, Laksmna mengetahui Diah Surpanaka adalah seorang raksasi dan Laksmna adalah seorang Brahmacari. karena Diah Surpanaka memaksa Laksmna, kemudian Sang Laksmna memotong hidung Diah Surpanaka. dari buku ini adalah sebagai penjelasan yang relevan untuk membuat garapan carangan yang berjudul "*Rudira Maya*"

Kekawin Ramayana I, tahun 1987 menguraikan Sang Rama bersama istrinya Dewi Sita dan ditemani adik setianya Laksmna berada di tengah hutan dan Diah Surpanaka sedang berkelana kemudian bertemu dengan Laksmna, Diah Surpanaka jatuh cinta kepada Laksmna. Kemudian Diah Surpanaka menyamar

menjadi wanita cantik jelita dan merayu Laksmana, namun Laksmana menolaknya dan memberitahukan agar Diah Surpanaka menghadap Sang Rama, kemudian Sang Rama menjelaskan kalau dirinya sudah memiliki istri yaitu Dewi Sita, Sang Rama menyuruh Diah Surpanaka menghampiri Laksmana. Diah Surpanaka kembali merayu Laksmana, kemudian Laksmana tahu bahwa Diah Surpanaka yang cantik jelita ini adalah seorang raksasi, karena Diah Surpanaka memaksa Laksmana agar menerima cinta Diah Surpanaka, hidung Diah Surpanaka dipotong oleh Laksmana, Diah Surpanaka kesakitan dan hidungnya berlumuran darah kemudian melesat terbang dengan merubah dirinya menjadi wujud yang asli sebagai seorang raksasi. Dari buku mkekawin ini menjadi acuan dalam penggarapan Garapan lakon carangan yayng berjudul “*Rudira Maya*”

Pakeliran Gaya Baku VII, tahun 2009 karya I Nyoman Sukerta, dalam buku tersebut ditulis teks atau Pakem Ramayana carangan dengan judul Anggada Duta secara lengkap. Buku Ajar tersebut juga menguraikan tentang beberapa lakon Ramayana carangan, jenis-jenis lakon wayang yang terdiri dari lakon pokok, lakon carangan. Lakon pokok adalah *Anggada Duta*, lakon carangan adalah *Ikan Peterpang* dan *Gugurnya Linggabuwana* dalam buku tersebut semua dari tata cara mengolah lakon dan bagaimana cara membuat lakon pokok menjadi lakon carangan menjadi sumber acuan dalam mengarap garapan ini.

2.2 Informan

1. Wawancara langsung dengan bapak I Ketut Kodi, SSP,. M,.Si yang merupakan dosen Pedalangan ISI Denpasar. Wawancara dilakukan dikediaman beliau pada tanggal 20 Prebuari 2013 mendiskusikan mengenai

lakon pokok yang akan dijadikan lakon carangan agar menggarap lakon carangan nantinya tidak terlepas dari lakon pokok, dan struktur pertunjukannya agar berbobot, memberi tata cara alur ceritanya dan memberi judul lakon ini "*Rudira Maya*".

2. Wawancara langsung dengan dalang buduk Ida Bagus Alit Argapatra, S.Sn yang merupakan seniman Dalang dan Topeng . Wawancara dilakukan di kediaman beliau tanggal 24 Januari 2013, beliau memberikan tentang cara menggarap pakeliran inovatif dan memberikan tata cara, *pengelengkaranya*, dialog-dialog dan penegasan pada tokoh-tokoh dalam lakon pada garapan yang berjudul "*Rudira Maya*" ini.

BAB III

PROSES KREATIVITAS

Didalam menciptakan sebuah karya yang mempunyai nilai seni tinggi harus didukung oleh kemampuan untuk menuangkan ide-ide tersebut kedalam sebuah bentuk garapan karya seni. Oleh karena diperlukan suatu proses yang cukup panjang dalam menuangkan ide-ide, pemikiran-pemikiran sehingga tercipta karya yang berkualitas. Penciptaan karya seni tersebut tentunya diperlukan tahapan-tahapan yang nantinya dapat menghasilkan sebuah karya yang baik dan mempunyai bobot. Proses Kreativitas yang penata terapkan mengacu dari sebuah buku yang dirumuskan oleh (Alma M. Hawkins tahun 1990 dari University of California Los Angeles dalam buku yang berjudul *Creating Trough Dance* (Mencipta Lewat Tari). Yang didalamnya meliputi tahap: penjajagan (eksplorasi), tahap penuangan (improvisasi) dan tahap pembentukan (forming).

3.1 Penjajagan (Eksproiasi)

Pada tahap penjajagan merupakan langkah awal mencari sebuah ide/gagasan yang akan dituangkan dalam sebuah garapan, ide atau gagasan yang bisa kita dapati diantaranya melalui berpikir, merenung, berimajinasi maupun merespon kejadian-kejadian alam disekeliling kita, yang nantinya akan dituangkan didalam sebuah garapan, selanjutnya mengumpulkan bahan-bahan, sumber-sumber literatur yang nantinya dijadikan bahan garapan. Penjajagan berikutnya mencari cerita yang merupakan kunci pokok dalam membuat sebuah garapan lewat menonton Pementasan Wayang Ramayana, mencari tentang buku tentang lakon-

lakon pewayangan. Setelah melalui proses yang cukup panjang serta melalui pertimbangan yang matang maka ditentukanlah lakon yang diangkat dari Epos Ramayana bagian *Kanda* ke tiga yaitu *Aranyakanda* dengan cerita mengucurnya darah hidung raksasi Diah Surpanaka ketika dipotong oleh Sang Laksmna sewaktu dia dirayu dengan paksa oleh Surpanaka. Penggarap memberi judul “*Laksmna Hilang*”. Kemudian untuk lebih meyakinkan diri penata mengenai judul cerita tersebut maka penata meminta pertimbangan dari bapak I Ketut Kodi, SSP., M.Si pada tanggal 20 Pebruari 2013 yang merupakan dosen di Jurusan Pedalangan ISI Denpasar, setelah melalui percakapan yang cukup panjang maka beliau menyarankan judul dari “*Laksmna Hilang*” dirubah menjadi “*Rudira Maya*”. Penggarap mengangkat cerita Ramayana karena kemampuan penggarap lebih cenderung kebentuk pakeliran Ramayana dengan memakai iringan Angklung. Alasan penggarap memakai iringan ini karena penggarap ingin mencoba kemampuan yang ada dengan memakai iringan Angklung yang mana sebelumnya terbiasa memakai iringan batel. Setelah cerita ditetapkan maka langkah selanjutnya adalah menentukan wujud dari garapan. Di dalam garapan yang akan ditampilkan nanti penggarap memakai kelir (layar) tradisi lengkap dengan gawangya, sedangkan pencahayaan memakai menggunakan lampu Single Poin, lampu Elidi, lampu Polo dan lampu Watter Lite.

Penggunaan lampu listrik dalam garapan yang mana alur cerita banyak memakai tehnik visualisasi, lampu Singel Poin terdiri dari warna seperti warna putih lampu utama, berwarna merah, berwarna biru untuk menimbulkan efek-efek tertentu. Keseluruhan lampu Single Poin dipakai juga dalam suasana sedih

dan marah serta lampu Elidi dipakai untuk adegan perang, penggunaan lampu Polo dan Watter Lite untuk adegan tenungan, keseluruhan lampu tersebut digunakan untuk memberikan suasana alur dramatik dalam adegan yang akan digarap. Setelah kelir (layar) serta gawangnya sudah siap, lampu Single Poin, lampu Elidi, lampu dan Watter Lite lengkap dengan pengaturnya. Langkah berikutnya adalah menentukan pendukung karawitan maupun pendukung garapan. Sementara tempat latihannya ditetapkan dirumah sendiri, karena sesuatu dan lain hal maka latihan dilanjutkan di Banjar Batu Bidak, Desa Kerobokan, Kecamatan Kuta Utara, Kabupaten Badung, untuk memudahkan proses latihan dan koordinasi dengan Sekaa Angklung yang merupakan berasal dari desa tersebut. Setelah tahap penjajagan (eksplorasi) maka dilanjutkan dengan tahap penuangan (improvisasi).

3.2 Tahap Penuangan (Improvisasi)

Pada tahap penuangan pertamakali yang dilakukan adalah mensetting kelir (layar) serta gawangnya, dilanjutkan memasang menggunakan lampu Singel Poin terdiri dari warna seperti warna putih lampu utama, berwarna merah, biru, juga lampu Elidi, lampu Polo dan lampu Watter Lite. Kelir (layar) yang dipergunakan adalah kelir (layar) tradisi yang berukuran 2,70 meter x 1,5 meter. Selanjutnya melakukan percobaan pencahayaan untuk mencari efek-efek yang bagus agar sesuai dengan suasana dalam adegan cerita. Langkah selanjutnya melakukan latihan dengan pendukung gerak wayang (*tututan/ketengkong*), penggarap lampu dan pendukung karawitan. untuk memudahkan latihan dan dapat dimengerti oleh pendukung, penggarap memberikan pembabakan adegan yang akan ditampilkan. Selanjutnya melakukan tehnik-tehnik gerak wayang (*tetikesan*) dipadukan dengan

pencahayaannya, karawitan, pendukung lainnya seperti (*tandak*) agar tercapai harmonisasi garapan. Setelah tahapan-tahapan latihan dilakukan selanjutnya meminta saran-saran dari keseluruhan pendukung garapan sebagai koreksi untuk perbaikan yang lebih baik.

3.3 Pembentukan (Forming)

Dalam tahap pembentukan (Forming) adalah memadukan dua proses yaitu penjajagan dan penuangan. Untuk mendapatkan bentuk dari kedua proses tersebut diatas sangatlah diperlukan satu keseriusan serta kerja keras dalam melakukan latihan sehingga terwujud sebuah pakeliran yang layak ditampilkan dan layak dipertanggungjawabkan. Dalam tahap pembentukan penggarap melakukan latihan secara berkesinambungan untuk mendapatkan sebuah harmonisasi dari seluruh rangkaian dari pencahayaan gerak wayang perpindahan pencahayaan dari terang ke gelap pada adegan-adegan wayang tertentu yang memerlukan sebuah konsentrasi yang tinggi. Pada saat latihan tidak menampik kemungkinan pasti akan ada perubahan-perubahan baik penambahan maupun pengurangan untuk itu diperlukan pengulangan-pengulangan latihan dari adegan peradegan serta dari babak berikutnya.

3.4 Jadwal Pelaksanaan

Adapun jadwal pelaksanaan proses garapan pakeliran wayang inovatif yang berjudul Rudira Maya, dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel II
Jadwal Pelaksanaan penggarapan

No	Kegiatan	Maret 2013	April 2013	Mei 2013
1	Penjajagan atau eksplorasi, tahap pencarian ide, yang dipakai untuk membangun struktur dramatik			
2	Penuangan, latihan gerak-gerak wayang yang sesuai dengan adegan serta pengenalan tata tehnik lampu dan iringan dengan alur dramatik			
3	Pembentukan atau forming yaitu, penggabungan dari seluruh rangkaian penunjang konsep pakeliran seperti iringan, gerak wayang, pencahayaan dan semua elemen pendukung garapan.			

KETERANGAN :

 : Pada tahapan ini langkah yang dilakukan adalah, penentuan lakon/cerita, iringan, pencahayaan, properti dan pendukung sebagai struktur dramatik yang akan dipakai dalam mewujudkan sebuah garapan. Tahap ini dilakukan pada bulan Maret 2013.

 : Pada tahapan ini langkah yang dilakukan adalah, pemantapan materi pakeliran seperti latihan pemantapan gerak-gerak wayang dengan dialognya, dan latihan iringanya agar terbentuknya sebuah garapan. Tahap ini dilakukan pada bulan April 2013.

 : Pada tahapan ini langkah yang dilakukan adalah, latihan gabungan antara gerak wayang dengan iringan, pencahayaan serta evaluasi lebih lanjut untuk persiapan gladi bersih yang dilaksanakan pada tanggal 14 Mei 2013, selanjutnya pagelaran untuk Ujian Tugas Akhir (TA) pada tanggal 23 Mei 2013.

BAB IV

WUJUD GARAPAN

4.1 Deskripsi Garapan

Sebuah garapan karya seni dikategorikan mempunyai nilai seni yang tinggi apabila terkandung nilai Etika, Estetika dan Logika. Ketiga unsur tersebut merupakan hal yang penting pada sebuah garapan yang nantinya memberikan makna tersendiri bagi masyarakat seni tersebut. Penggarapan pakeliran ini memadukan dua unsur tradisi dan modern, dilihat dari segi unsur tradisi menggunakan kelir (layar) tradisi dengan iringan Angklung, sedangkan unsur modern menggunakan menggunakan lampu Single Poin terdiri dari warna seperti warna putih lampu utama, berwarna merah, berwarna biru sebagai efek-efek tertentu, juga lampu Elidi, lampu Polo, lampu Watter Lite, sebagai pencahayaan. Adapun cerita yang diangkat dalam garapan pakeliran ini mengambil sumber dari Epos Ramayana Kanda ke tiga pada *Aranyakanda* yang menceritakan mengucurnya darah hidung raksasi Diah Surpanaka ketika dipotong oleh Sang Laksmna sewaktu dia dirayu dengan paksa oleh Surpanaka. Deskripsi singkat garapan ini adalah :

Babak I

Pembukaan diawali tabuh petegak dilanjutkan dengan tari kayonan, penyacah durasi 5 menit. Dialog persidangan Rama dengan punakawannya Tualen dan Merdah 3 menit, dialog Anggada dengan Rama Anggada 2 menit, dialog Hanoman dengan Anggada 5 menit, tenungan durasi 6 menit, berangkat Hanoman ke Karang Dwipa Maya 2 menit.

Babak II

Delem, Sangut menari-nari dan langsung dialog, durasi 8 menit, Rudira Maya dan para raksasa menyiksa Laksmana 5 menit, peperangan raksasa dengan pasukan kera 5 menit. terbunuhnya Rudira maya oleh Hanoman dengan ditindih dengan gunung sampai pertunjukan selesai durasi 5 menit. Setelah ditotal keseluruhan durasi pertunjukan berlangsung 45 menit

Ide Dramatis dan Ide Teatrikal ditampilkan ke dalam penggarapan dapat digambarkan pada tabel 2 berikut ini:

No	Ide Dramatis	Ide Teatrikal	Latar Belakang layar	Keterangan
1.	Tari Kayonan	Tari Kayonan, diikuti dengan penyacah kanda.	Lampu Polo dilanjutkan Lampu single poin terang	Menceritakan terciptanya Alam semesta
2.	Rama, Tualen dan Merdah	Dialog	Lampu Single Poin terang	Dialog Rama, melaksanakan upacara yadnya
3.	Anggada	Datang menangis memeluk kaki Rama	Lampu Single Poin	Menceritakan Laksmana diculik

			merah, kembali terang	
4.	Hanoman	Mendengar laporan Anggada	Lampu Single Poin merah kembali terang	Hanoman marah karena keteledoran Anggada sehingga Laksmna diculik
5.	Hanoman	Posisi semula	Lampu Single Poin terang	Menggelar aji tenung
6.	Laksmna dan Surpanaka	Romantis	Lampu Polo dilanjutkan Single Poin terang	Laksmna dan Surpanaka
7.	Laksmna dan Surpanaka	(Romantis) Posisi ditengah layar	Lampu Single Poin terang	Tenung, dipotongnya hidung Laksmna
8.	Laksmna dan Surpanaka	Posisi pojok kanan	Lampu Polo sinar merah	Darah dari hidung Surpanaka menjadi raksasa
9.	Hanomana, Tualen dan	Posisi tengah	Lampu Sngle Poin	Dialog Hanoman sebab akibat

	Merdah		terang	Lakmana diculik
10.	Hanoman, Tualen dan Merdah	Posisi ditengah	Lampu Single poin redup, lampu polo terang	Tenung (Lakmana sedang ditengah hutan mengejar seekor Gajah)
11.	Rudira Maya, Lakmana dan seekor Gajah	Posisi kanan ke tengah layar kembali ke pojok kanan atas	Lampu Single poin merah, biru, dan lampu elidi dilanjutkan lampu polo	Tenungn (Rudira Maya bertempur dengan Lakmana)
12.	Hanoman, Tualen dan Merdah	Posisi tengah	Lampu Single Poin terang	Dialog Hanoman bahwa yang menculik Lakmana dari kucuran darah surpanak yang dikerami oleh panasnya matahir dan terlahirlah Detya Rudira Maya dari Karang Dwipa Maya

13.	Hanoman, Anggada, Tualen dan Merdah	Posisi tengah	Lampu Single poin terang dilanjutkan lampu Single Poin merah, biru, dan lampu Elidi	Hanoman berangkat dengan diikuti oleh patih-patih wenara
14.	Kayonan	Keluar dari kiri ke kanan berputar dan berhenti ditengah dilanjutkan dengan narasi dilanjutkan dengan berputar keluar ke kiri	Lampu Single Poin merah, biru dan lampu Elidi	Narasi keberangkatan Hanoman diikuti para wenar ke Karang Dwipa Maya
15.	Delem	Menari	Lampu Single poin terang	Dialog Menceritakan bahwa Laksmana sudah dapat diculik
16.	Rudira Maya dan Laksmana	Posisi kiri ke tengah Layar	Lampu Single poin merah	Rudira Maya menyiksa Laksmana
18	Raksasa 1	Posisi kanan ke kiri	Lampu	Menyiksa Laksmana

	dan Laksmmana	layar	Single poin dengan sinar merah	
19.	Rakasa 2 dan Laksmmana	Posisi kiri ke tengah layar	Lampu Single poin merah	Menyiksa Lakmana
20.	Hanoman	Posisi kanan ke tengah layar	Lampu	Hanoman menyelamatkan
21.	Para raksasa	Posisi kiri ketengah	Lampu Single poin merah	Para raksasa mengejar Hanoman
22.	Hanoman dan Tualen	Posisi kanan ke tengah layar	Lampu Single Poin	Melihat kedatangan para raksasa, para Patih-patih wenara datang
23.	Laksmman dan para rewang- rewang	Posisi kiri ke tengah layar	Lampu Single poin merah	Pertempuran Laksmman dan rewang-rewang, ewang kalah
24.	Patih wenara dan para raksasa	Posisi kiri ke kanan	Lampu Single Poin merah	Pertempuran patih wenara dan raksasa, raksasa kalah
25.	Patih wenara	Posisi kanan ke	Lampu	Pertempuran patih

	dan raksasa	tengah	Single poin merah	wenara dan raksasa dan raksasa kalah
26.	Delem dan Sangut	Berdialog	Lampu Single poin terang	Dialog
27	Rudira Maya dang para wenra	Posisi kiri ke tengah layar	Lampu Single poin merah	Pertempuran Rudira Maya dan patih wenara, wenara kewalahan pertempuran melawan Rudira Maya
28.	Tualen dan Merdah	Berdialog	Lampu Single Poin	dialog
29.	Anggada Rudira Maya	Pertempuran	Lampu Single Poin merah dan lampu Elidi	Pertempuran Anggada dan Rudira Maya, Anggada kewalahn melawan Rudira Maya
30.	Anggada dan Hanoman	Bedialog	Lampu Single Poin terang	Mencerita Anggada kelawahan melawan Rudira Maya dan Hanoman maju

				bertempur melawan Rudira Maya
31.	Hanoman dan Rudira Maya	Pertempuran	Lampu Single Poin, merah, biru dan lampu Single Poin	Pertempura Hanoman melawan Rudira Maya dan Rudira Maya kalah
31.	Sangn Hyang Surya, Hanoman, Rudira Maya dan Tualen	Berdialog	Single Poin redup dan Lampu polo	Sang Hyang Surya bersabda kepada Hanoman agar jangan membunuh Rudira Maya dengan tangannya melainkan menimbunya dengan gunung, kemudian Rudira Maya dilempar oleh Hanoman
32.	Tualen dan Merdah	berdialog	Lampu Single Poin, merah dan biru	Tanah bergetar Karena gunung diangkat oleh Hanoman
33.	Hanoman	Narasi	Lampu	Bumi bergetar karena

	dan gunung		Single Poin merah, biru	Hanoman mengangkat gunung dan dilempar
34.	Rudira Maya	Posisi wayang ditengah layar	Lampu Single poin merah dilanjutkan Single Poin redup	Rudira Maya ditimbun gunung
35.	Kayonan	Posisi ditengah tancep Kayonan (narasi)	Lampu Single Poin terang	Pertunjukan berakhir

4.2 Analisa Pola Struktur

Dalam pakeliran inovatif masih tetap mempergunakan beberapa pola tradisi yang nantinya disesuaikan dengan keperluan adegan didalam garapan yang akan dipakai, gending pategak sebagai tabuh pembuka, gending pepeson untuk mengiringi keluarnya kayonan, penyacah, gending untuk mengiringi dalang mengucapkan kata-kata pembuka, pegundeman gending untuk mengikuti suasana atau saat terjadinya musyawarah, gending pesiat atau angkat-angkatan mengiringi waktu perang angkat-angkatan, gending untuk mengikuti perjalanan beberapa tokoh wayang, bapang delem, gending untuk mengiringi tokoh punakawan sangut dan delem (Sugriwa, 1995 :3-6). Berikut sinopsis dalam garapan ini adalah :

4.3 Sinopsis Garapan

Sang Rama dengan punakawannya sedang melakukan persidangan dibalai Sabha Mandala membahas bahwa Sang Rama akan melaksanakan upacara pembersihan Bumi, *Marisuda Bumi* di Puri Ayodhya, kemudian tiba-tiba datang Anggada dengan menangis memberitahukan kepada Sang Rama bahwa Laksmana telah hilang diculik ditengah hutan oleh mahluk tak dikenal, Sang Rama bersedih, didengar oleh Hanoman kemudian datang menghadap Sang Rama, Hanoman menyarankan agar Sang Rama jangan bersedih, Sang Rama kembali ketempat Singasananya. kemudian Hanoman menggelar aji tenung kesaktianya, terlihat di tenunganya: muncul apa sebab Laksmana diculik oleh mahluk tak di kenal adalah bayangan pada saat dulu Laksmana memotong hidung Diah Surpanaka dan darah dari hidung Diah Surpanaka itu jatuh ke tanah lalu dikerami oleh panasnya sinar matahari. Dari darah itulah terlahir raksasa. Mengetahui hal tersebut Hanoman kembali menggelar aji tenungnya dimana tempat Laksmana diculik dan dimana tempat Rudira Maya berada sekarang: munculah di tenunganya itu Laksmana saat mencari seekor Gajah di hutan untuk sarana penting dalam upacara di Puri Ayodhya. Kemudian Laksmana bertemu dengan Detya Kala Rudira Maya, Rudira Maya dari Karang Dwipa Maya yang telah menculik Laksmana. Selanjutnya Hanoman memrintahkan agar pasukan Kera berangkat ke Karang Dwipa Maya untuk menyelamatkan Laksmana dan berangkatlah Sang Hanoman dengan terbang dan para pasukan Kera berjalan menuju Karang Dwipa Maya. Diceritakan Detya Kala Rudira Maya sedang menyiksa Laksmana, jeritananya Laksmana terdengar oleh Hanoman yang memang sudah sampai di Karang Dwipa Maya,

kemudian Hanoman langsung menyelamatkan Laksmana, terjadi pertempuran antara Hanoman, Laksmana, pasukan Kera melawan para raksasa. pasukan kera kewalahan melawan Detya Kala Rudira Maya, begitu juga Anggada kewalahan melawan Detya Kala Rudira Maya, kemudian Hanoman bertempur melawan Rudira Maya, terjadi pertempuran yang sangat dasyat Hanoman melawan Detya Kala Rudira Maya. Akhirnya Rudira Maya dapat dikalahkan, ketika saat Hanoman akan membunuh Detya Kala Rudira Maya, munculah Sang Hyang Surya bersabda kepada Hanoman agar jangan membunuh Detya Kala Rudira Maya dengan tangannya sendiri, melaikan mebunuh dengan menimbunnya dengan gunung agar sifat raksasanya dapat dikalahkan, Hanoman dengan cepat mengambil gunung dan menimbunnya. Tamatlah riwayat Detya Kala Rudira Maya.

4.4 Pembabakan

Babak I

Sang Rama dengan punakwanya sedang melakukan persidangan dibalai Sabha Mandala membahas bahwa Sang Rama akan melaksanakan upacara pembersihan Bumi *Marisuda Bumi* Puri Ayodhya, kemudian tiba-tiba datang Anggada dengan menangis meberitahukan kepada Sang Rama bahwa Laksmana telah hilang diculik ditengah hutan oleh mahluk tak dikenal, Sang Rama bersedih, didengar oleh Hanoman kemudian datang menghadap Sang Rama, Hanoman menyarankan agar Sang Rama jangan bersedih, Sang Rama kembali ketempat Singasannya. kemudian Hanoman menggelar aji tenung kesaktianya, terlihat di tenunganya: muncul apa sebab Laksmana diculik oleh mahluk tak di kenal adalah bayangan pada saat dulu Laksmana memotong hidung Diah Surpanaka dan darah dari

hidung Diah Surpanaka itu jatuh ke tanah lalu dikerami oleh panasnya sinar matahari. Dari darah itulah terlahir raksasa. Mengetahui hal tersebut Hanoman kembali menggelar aji tenungnya dimana tempat Laksmna diculik dan dimana tempat Rudira Maya berada sekarang: munculah di tenunganya itu Laksmna saat mencari seekor Gajah di hutan untuk sarana penting dalam upacara di Puri Ayodhya. Kemudian Laksmna bertemu dengan Detya Kala Rudira Maya, Rudira Maya dari Karang Dwipa Maya yang telah menculik Laksmna. Selanjutnya Hanoman memrintahkan agar pasukan Kera berangkat ke Karang Dwipa Maya untuk menyelamatkan Laksmna dan berangkatlah Sang Hanoman dengan terbang dan para pasukan Kera berjalan menuju Karang Dwipa Maya.

Babak II

Diceritakan Detya Kala Rudira Maya sedang menyiksa Laksmna, jeritananya Laksmna terdengar oleh Hanoman yang memang sudah sampai di Karang Dwipa Maya, kemudian Hanoman langsung menyelamatkan Laksmna, terjadi pertempuran antara Hanoman, Laksmna, pasukan Kera melawan para raksasa. pasukan kera kewalahan melawan Detya Kala Rudira Maya, begitu juga Anggada kewalahan melawan Detya Kala Rudira Maya, kemudian Hanoman bertempur melawan Rudira Maya, terjadi pertempuran yang sangat dasyat Hanoman melawan Detya Kala Rudira Maya. Akhirnya Rudira Maya dapat dikalahkan, ketika saat Hanoman akan membunuh Detya Kala Rudira Maya, munculah Sang Hyang Surya bersabda kepada Hanoman agar jangan membunuh Detya Kala Rudira Maya dengan tangannya sendiri, melaikan mebunuh dengan menimbunnya dengan gunung agar sifat raksasanya dapat dikalahkan, Hanoman

dengan cepat mengambil gunung dan menimbunnya. Tamatlah riwayat Detya Kala Rudira Maya.

4.5 Susunan Pepeson

Babak I

- Kayonan.
- Pertemuan Rama dengan punakawanya Tualen dan Merdah membahas Upacara Yadnya.
- Datang Anggada bersedih memeluk kaki Rama meminta maaf dengan keteledorannya mengawal Laksmana sehingga diculik.
- Semua pembicaraan Anggada didengankan oleh Hanoman, ia menyarankan Rama agar jangan bersedih dan Rama kembali ke dalam istana.
- Hanoman langsung mencacimaki Anggada atas keteledorannya, atas saran Tualen hal itu jangan diperpanjang, bagaimana mencari solusi yang terbaik.
- Hanoman sadar atas kesalahannya, akhirnya menggelar aji tenung, apa penyebab terjadi penculikan terhadap Laksmana.
- Setelah semuanya diketahui, akhirnya Hanoman berangkat dengan terbang, dengan diiringi para pasukan Kera.

Babak II

- Diceritakan di kerajaan Karang Dwipa Maya, Delem dan Sangut bersenang-senang karena rajanya yaitu Detya Kala Rudira Maya berhasil menjulik Laksmana.
- Detya Kala Rudira Maya berserta para raksasa menyiksa Laksmana.

- Jeritan Laksmana terdengar ditelinga Hanoman yang memang sudah sampai di kerajaan Karang Dwipa Maya.
- Terjadi Pertempuran yang dasyat antara pasukan kera dengan pasukan raksasa dan akhirnya raksasa dapat dipikul mundur.
- Detya Kala Rudira Maya turun tangan menghalau pasukan kera terjadilah dan pasukan Kera dapat dipikul mundur.
- Anggada maju menghadapi Detya Kala Rudira Maya, terjadi pertempuran yang sangat dasyat Detya Kala Rudira Maya tak terkalahkan, Angada Kewalahan melawan Detya Kala Rudira Maya dan dilempar terjatuh dihadapan Hanoman.
- Hanoman maju menghadapi Detya Kala Rudira Maya terjadi pertempuran yang sangat dasyat dan akhirnya Detya Kala Rudira Maya dapat dikalahkan oleh Hanoman.
- Pada Saat Detya Kala Rudira Maya akan dibunuh oleh Hanoman munculah Sang Hyang Surya bersabda agar jangan membunuh dengan tangannya sendiri melainkan menimbunnya dengan sebuah gunung.
- Hanoman melempar Detya Kala Rudira Maya berbarsamaan dengan itu dengan secepat kilat ia mengangkat sebuah gunung dan menimbunnya. Tamatlah riwayat Detya Kala Rudira Maya.

4.6 Analisis Simbol

Kata simbol (dalam bahasa Inggris symbol) yang mengandung arti: untuk sesuatu atau menggambarkan sesuatu, khususnya untuk menggambarkan sesuatu yang *immateria*, suatu *idea*, kualitas, tanda-tanda satu objek, proses dan lain-lain.

Seni pewayangan merupakan seni yang sangat kompleks diantara yang lainnya karena mengandung seni suara, seni tabuh, seni ukir, seni rupa, dan seni sastra. Karenanya seni pewayangan itu penuh dengan simbol-simbol yang dipakai sebagai pengejawantahan dari pada sifat-sifat manusia.

Penggarapan pakeliran ini mempergunakan wayang dan beberapa alat yang mempunyai simbol Bhuana Agung dan Bhuana Alit diantaranya :

- Kayonan merupakan simbol dari gunung, air, dan angin yang pakai pada saat prolog, pergantian babak dan penutup
- Kelir (tabir putih) merupakan simbol sebagian kecil dari ruang alam ini, yakni dianggap sebagai permukaan bumi, dipakai sebagai media untuk mengungkapkan bayangan wayang.
- Gedog/ keropak (bhs. Bali) sebagai tempat menyimpan wayang.
- Cepala, kalau di Jawa disebut Cempala merupakan sarana yang dipakai dalang didalam memberikan aksen, tanda atau ilustrasi didalam pertunjukan. Dimana memakai dua cepala yaitu dijepit ditangan kiri, dan dijepit pada ibu jari kaki kanan.
- Lampu listrik penempatan bayangan dan simbol Sang Hyang Surya memberi penerangan di Bumi.

4.7 Analisis Materi

Demi terwujudnya Karya seni akan bisa tentunya tidak bisa lepas dari perlengkapan peralatan yang ikut mendukungnya, diantaranya adalah :

4.7.1 Iringan

Iringan merupakan sarana yang sangat penting didalam seni pertunjukan khususnya wayang, karena iringan memberikan kesan-kesan yang bisa menghidupkan suasana dalam pertunjukan seperti suasana sedih, senang/percintaan, maupun suasana perang. Selain iringan yang bagus bisa sebagai penambah semangat bagi penggarap itu sendiri.

Garapan pakeliran wayang inovatif yang berjudul ”*Rudira Maya*” ini memakai iringan Angklung berlaras selendro dengan barungan yang akan dipakai adalah sebagai berikut :

1. Empat buah gender gangsa yang berlaras selendro empat nada.
2. Enam buah kantil.
3. Dua buah kendang krumpung lanang wadon.
4. Dua buah kendang jedugan.
5. Dua buah jegogan.
6. Dua buah penyacah.
7. Reong.
8. Ceng-ceng.
9. Kajar.
10. Dua buah suling.
11. Empat buah ceng-ceng kopyak.
12. Klenang.
13. Klentong.
14. Gong.

15. Kempur.

4.7.2 Kelir (layar)

Kelir (layar) atau tabir putih merupakan kias sebagian dari ruang alam ini, yakni dianggap sebagai permukaan bumi (bhur loka) yang fungsinya untuk menampilkan bayangan wayang. Dalam garapan ini akan memakai kelir berukuran 270 x 1,5 meter lengkap dengan gawangnya.

4.7.3 Wayang

Garapan pakeliran ini mempergunakan banyak wayang karena didalam cerita ini suasananya sangat ramai, jumlah wayang , jenis wayang diantaranya :

1. Kayonan.
2. Rama.
3. Laksmana.
4. Surya.
5. Hanoman.
6. Anggada.
7. Nala.
8. Nila.
9. Menda.
10. Sempati.
11. Tualen.
12. Merdah.
13. Delem.
14. Wayang putri.

15. Surpanaka.
16. Rudira Maya.
17. Rewang-rewang.
18. Raksasa.
19. Candi Kurung.
20. Pura Meru.
21. Gajah.
22. Gunung.
23. Pohon.

4.7.4 Tata Cahaya

Adapun sistem pencahayaan yang dipergunakan dalam pengarapan ini adalah memakai lampu listrik Single Poin, sebagai pencahayaan dalam setiap adegan, lampu Polo, Watter Lite dipakai pada adegan tenung, pada dekorasi pada kelir (layar) dipakai dalam babak I dipakai Candi Kurung di kanan kelir (layar) dan Pura Meru di kanan kelir (layar), dan pada babak II memakai pepohonan pada dekorasi kelir (layar) kanan dan kiri dalam garapan pakeliran ini :

Alat pencahayaan yang akan dipakai adalah:

1. Lampu Single Poin berkekuatan 270 watt.
2. Lampu Elidi sebanyak tiga buah berkekuatan 30 watt
3. Lampu Polo sebanyak dua buah berkekuatan 270 watt
4. Lampu Watter Lite 270 watt.

4.7.5 Pendukung

Terwujudnya sebuah garapan tentunya tidak bisa lepas dari peran para pendukung, yang membantu di dalam mewujudkan sebuah garapan, juga memberikan masukan-masukan untuk menutupi kekurangan-kekurangan dari pengarang dalam mendapatkan hasil yang memauskan. Untuk menjadikan garapan itu sesuai dengan kriteria sebuah garapan diharapkan antara dalang dengan pendukung menjalin kerja sama yang sebuah garapan yang maksimal.

4.7.6 Analisa Penyajian

Garapan pakeliran inovatif dengan judul "*Rudira Maya*" ini nantinya akan dipentaskan di gedung Natya Mandala ISI Denpasar sebagai persyaratan ujian Tugas Akhir (TA) pada tanggal 23 Mei 2013.

4.7.7 Perlengkapan

Dalam penyajian garapan ini mempergunakan beberapa perlengkapan. Perlengkapan yang dipakai dalam garapan ini adalah :

1. Kelir (Layar) dilengkapi dengan gawangya dengan ukuran 2,70 x 1,5 Cm
2. Gedog sebagai tempat wayang
3. Gedebong (batang pisang) untuk tempat menancapkan wayang
4. Lampu Single Poin, dengan tiga warna, warna putih sebagai lampu utama, warna merah dan warna biru dan lampu Elidi sebagi efek-efek pendukungnya dalam keseluruhan suasananya, lampu Polo dan lampu Watter Lite sebagi tenunganya.

5. Dua duah cepala untuk memukul (*gedong/kropak*).
6. Instrumen Angklung berlaras *selendro* dipakai dalam jumlah yang lengkap, terdiri dari, empat buah gangsa, enam buah kantil, dua buah kendang lanang wadon, dua buah kendang jedugan, dua buah jegogan, dua buah penyacah, reong lengkap, satu buah kajar, satu buah kecek, satu buah klentong. satu buah klenang, empat buah ceng-ceng kopyak, satu buah gong, satu buah kempur, dan dua buah suling.

4.7.8 Pakem

Kayonan Tari Kayonan

Penyacah : Om remrem tejan nira Sang Hyang Dewangkara.....
 Mijil... Sang Hayng Ringgit amolahcara, angawe geger
 ikanang prajamanda, anelasaken peteng ikang rat,
 kadiang apa risaparatingkah ira apaan ruwus rinancah
 rinancana kunang Sapta kanda kapi parwa,
 ripacepuhaning watek pragusa lawan danuja, yata riniket
 ira Hyang Maha Rsi wus weda paraga Begawan Walmiki
 apenelah ira, metemahan ikanang Ramayana.....

Tualen : Bedeh...uuhh...uuhhh..uuuhh...emmmm...iih..iihh...iih
 h...iihhh...iihhh.....eemmm, Pidaging aratu titiang
 mamitan lugra ri palungguh aratu Sang Prabhu Rama,
 ngiring iriki ratu ring bale Sabha Mandala, duaning
 palungguh iratu medal semeng sekadi mangkin, tur tios

tata wedanan palungguh iratu, luwir kadi tunjung kewret
dening we, kepegatan atuk toya, layu, ocek ocem tata
wedanan palungguh cokor ridewa, yang kabilih-bilih
kangkat, duruh aratu mawecana, mangdane titiang
sapeuningan ring daging pikayun palungguh cokor idewa,
inggi durusan aratu.!!

- Dalang** : Ariwawu samangkana, ling ira sang nara nata.!
- Rama** : Uduuh..... ceraka Tualen tan len arep sira tauten mangke,
amarayascita punang Negara, mangkana ceraka tualen..!
- Tualen** : Inggih-inggi, pawecana palungguh cokor iratu boye
wenten tios pacang nangunin karya meserana antuk
ngelaran karya marescita jagat, mersihin sedaging mala
reged driki ring jagat druwene, boya asapunika aratu.?
- Rama** : Yogya ceraka Tualen!
- Tualen** : Patut aratu!
- Dalang** : Durung asat bebalangan sira Sang Rama raja, dadie
gumuruh ikanang jagat, dadiee....
- Rama** : Ceraka dadie gumuruah ikanang jagat.?
- Tualen** : Aduuh.. punapi niki aratu, adoh merdah kengken ne dah.?
- Merdah** : Adohh nanang, kengken nene seh nanang,.?
- Tualen** : Adoh dewa ratu merdah,
- Anggada** : Tabek Sri Rama Raja, kesamaakena yeki sira Bali putra,
alpa ngemit sirang nararya Laksmmana, ritakla angemet

iwakit tarpana yan sang apa dusta duratmaka memandung
sirang Laksmāna, yata nimitatian pet pati nirang bali
putra, natan nirguna anyeraka lawan Sri Rama raja.!

Tualen : Aduh, dewa ratu, sugra aratu titiang ngojah atur dane
ianak Sang Anggada, inggih aratu Sang Prabhu Rama,
Ampurayang titiang aratu, lengga titiang ngemit ida
duagung ari Sang Laksmāna, ritatkala titiang ngrereh
ulam upakara rika ring tengahin alas, dados wenten dusta
duratmaka memandung ida duagung ari Sang Laksmāna,
nenten uning antuk titiang nguningayang napi ida
duagung ari kanton nyeneng napi sampun seda, nika
mawinan pademan aratu titiang, nenten meguna titiang
dados prepatih wenara iriki ring jagat Ayodhya.

Dalang : Riwawu kerenga sira Pewana temaja...dadiee...

Hanoman : Tabek sri narendra, kewala alungguh, yaya maruti
anatasakena ranten bali putra. kewala alungguh sri
narendra..

Rama : Maruti, kewala yatna aiwa makroda anatasakena sira Bali
Putra.

Hanoman : Alungguh-alungguh Sri Narendra

Hanoman : Apa-apa ngada, apa, kita alpa ngemit sirang Laksmāna,
kadiang apa kita, dudu wangsa wenara kita, dudu putra
kapi raja Subali kita, sakanikan kita ngawe mala ikanang

wenara presama.!

Merdah : Nunas lugra aratu titiang ngojah, kengken-kengken ngada kengken, apa orang cai ngada, sing sajan cai ngidang ngemit sang Laksmāna, kene tingkahin wenara dadi prapatih dini di jagat Ayodhya. ngiring Sang Laksmāna cai sing ngidang, dija kesaktian caine, aa, sing sajan cai trehin wangsa wenara, sing sajan cai cara putra sang kapiṛaja Subali, meh-meh sing maan suargan kadi rasa ida sang kapiṛaja subali, ulian bikas caine ngada, cai kadi rasa ngeranang cacad wangsa wenarane, ulian tingkah caine, sapunika aratu..!!

Hanoman : Yogya

Merdah : Patut aratu..

Tualen : Mebedel bungut ci dah, jeg munyin ci nyakitin kuping gen..

Merdah : Ehhh...

Anggada : Waduuh makroda sira kaka marut.!

Tualen : Duka ida iraka. kene sajan nak ngelah kedudukan, aluh mesuang raos, aluh mesuang munyi, di tempat umum mempermalukan orang, ditempat orang banyak mempermalukan saudara, pang ngenah gen jak paling dueg, pang maan cari muka, pang ngenah gen paling benehn, eling-eling kaden nratu meari ring dane Sang

Anggada, ten patutne ratu Sang Hanoman sekadi puniki melaksana, yen padem ida iari driki jaten sampun Sang Laksmana ten mewali, patutne ratu nulungin sane nak manggihin kesengsaran, Yen timpale kirang patut ratu ingilidin , pateh kadi penjore, penjnor lengkong patutne payasin pang dadaos beneng, nika patutne, niki jeg duka iratu, niki trehin nak kesatria utama, jelek ida irai sang anggada sira ne nuenan, wenten nak nikain titian malen ne medue ari, wenten merdah nikain medue ari, nak ratu Sang Hanoman medue ari dane Sang Anggada yen kemenah atuk titian ngiring mangken tetesin rin dija Sang laksmana kepondung kenten, yen kemenah antuk titiang.!

- Merdah** : Jeg nayakit-nyakit munyin nanang naahh..
- Dalang** : Ariwawu Samangkana dadie meangen-angen sira Hanoman.
- Hanoman** : Adohh Yayi kesamanken kakanmu iki, rajas, tamas memurti, malupa ikanang satyam,!
- Tualen** : Adooh, adi Sang Anggada idewa, ampurayang beli dadi, wireh rajas, tamas mamurti, ensap beli teken kepatutan.
- Hanoman** : Kewala aiwa manastapa yayi apan kakan ta sutan ikanang bayu hana marikanang jagat, yata kakanta bipraya angelaraken aji tenung yan sang apa pinaka dusta memadung sirang Sang Laksmana.

Tualen : Nah adi Sang Anggada idewa, ampurayang beli adi, rajas, tamas mamurti, engsap beli teken kepatutan.

Hanoman : Kewala aiwa manastapa yayi, apan kakanta pawakan ikanang bayu, hana marikanang jagat..yaya kakanta bipraya angelaraken aji tenung yan sang apan dusta memandung sirang Sang Laksmmana..

Tualen : De adi sumandang saya, wireh beli putran Sang Hayng Bayu, di gumi dija beli ada, angin dijagat dija ada, ne jani beli laku ngelar aji tenung, dija mirip ida Sang Laksmmana kepandung.

Anggada : Wah, lumaris kaka..

Hanoman : Kita yayai kawingking, kewala awia mangedoh, saksi akena kakantan angelar aken ajit tenung.

Anggada : Sadera kaka..

Dalang : Ariwawu mangkana maruti ngregep aken kunang japa mantra, mijil aken ikanang bayu bajra.

Tenungan : Laksmmana sedang digoda paksa oleh dan Diah surpanaka dan Laksmmana memotong hidung diah Surpanaka, Surpanaka kesakitan hidungnya terpotong dan berlumuran dara, dan dar itu hidup menjadi Detya.

Rudira Maya : Hehhhh...heehhh...eaaa..haaaahhhh...haaahhhh..haaahh hhh.....haaahhhh...haaahhhh..... (selesai tenungan)

Tualen : Sapunapi aratu, kepanggih.?

Hanoman : Katon aneng tenung, metu sakeng rah hirung Surpanaka menadi ikanang Detya.!

Tualen : Kepanggih daweg dumun Sang Laksmna kagode paksa ken Iipun diah Surpanaka, raris ida Sang Laksmn niring niris cungguh Surpanaka, rah, getih punika mangkin maurip dados Detya.

Hanoman : Yogya.

Tualen : Inggih, inggih. ngiring mangkin malih wawan kesaktian druene, ring dija genah Sang Laksmn kepondung, ngiring malih pisa n gelar kesaktian druwe..

Dalang : Angregep aken japamantra mijil aken ikanang bayu baja....

Tenungan : (Laksmn sedang dihutan mencari sarana penting untuk upacara yaitu seekor Gajah, dan bertemu dengan Detya Kala Rudira Maya, Detya Kala Rudira Maya dari kerajaan Karang Dwipa Maya yang menculik Laksmna)

Laksmna : Yaya Sumitra Putra Ngaran, apan denuta kaka Sri Narendra Sang Rama Regawa, lamakan lumaku marewantenin ikanang wana amerih ikanang asti, yan mangkana lah lumariiiss.....

Gajah : Teeee..deeeiittt..deeiitttt.....deeeiittt...deeeiitttttt

Laksmna : Eeehh,, asti merangke, aiwa mangedoh...

Gajah : Deeeiittt...deeeiittt...deeiittt....deeeiittt....

Rudira Maya : Waahhh...heeehh...heehhh..heeehhh...heeehh...heeehhh
...heeehh.....

Laksmna : Dadie mewalik ikanang asti, menawa hana satru
mengadang-ngadang Lamapah sira Laksmna....kewala
lah tatasakena...

Rudira Maya : Heeehhhh...heehhhh...haaahhh...haaahhhhhh.....

Laksmna : Eiihh.....

Laksmna : Eiihh, kita detya, apa parajanamu dadie kita angerug
ikanang wana, sang apa namanta, apa paranjanata, saking
di kita, amwarah, lamaka ngulung meweruha....

Rudira Maya : Waahhh...haaahh...haaahhh...haahhhh..haahhh, wong
taruna, ngong nora pa waneh mengaran Detya Kala
Rudira Maya, metu saking rah irung Diah Surpanaka,
apan sih Sang Hyang Surya Metemahan ikanang Detya,
ngong ing kene, amerih sirang Sang Laksmna, apan ye
angawe kasmala aniris hirung ibunku Daiah Surpanaka.

Laksmna : Apa, apa, apa, kita amerih sira Sang Laksmna, weruh ta
kita, yaya ring arep mu iki ngara Sang Laksmna, kita
amerih Laksmna, apa, cangkah cumangkah kita mojar.

Rudira Maya : Waahhhh....eehhhh...eehhhh...eehhh...eehh.ooohhh..
truna Laksmna, angayau bagiya ngong sida kacunduka
lawn kita, tandang laran ta mangke..

Laksmna : Eiihh.....

Rudira Maya : Aaaaaa....Eaaaaaa....

Laksmana : Eiiiahh, wadohh, tulung Laksmana, iki...tulung.....
(selesai adegan tenung)

Tualen : Sapunapi aratu..?

Hanoman : Katon sira Detya Kala Rudira Maya ngaran, unguannia
ane karang Dwipa Maya, yata memandung sirang
Laksmana.!

Merdah : Kengken to nang, ditenungne,?

Tualen : Ada musuh madan Detya Kala Rudira Maya, ulian
kesuwecain antuk Ida Betara Surya, getih cung I
Surpanaka hidup dadi detya, jani dadi ratu ditu di karang
Dwipa Maya, to ne memandung ida duang Sang
Laksmana. Sapunapi mangken aratu..

Hanoman : Kewala mangke enak lumaku aneng Karang Dwipa
Maya, yayi ngada, merangke,!

Anggada : Tabek kaka..

Hanoman : Antan ikanang wenara presama lamakan, lumaku aneng
Karang Dwipa Maya.!

Anggada : Yan samangkana, rantemu anatasakena ikanang wenara
presama, kewala yatna mamuit..

Hanoman : Kita lah peparang lumaku aneng Karang Dwipa Maya,
enak amiber.!!

Tualen : Angiih aratu, mangkin titian sareng merika ke Karang

Dwipa Maya, mekeber kenten.?

- Hanoman** : Yogya..enak mangkat atekkek pamagemmu..!!
- Tualen** : Ainggih ratu, nah niki kan asik maan mekeber gratis.!!
- Merdah** : Wake dija dija ngoyong nang..??
- Tualen** : Dini di kantong nanang meclempung, enggal, enggal.!
- Merdah** : Nah, nah,,eepp aaa.. nang aturin dane Sang Hanoman
nang, kelod kangin laku mekeber,!!
- Tualen** : Kija..??
- Merdah** : Ditu, sanur, padang galak aget mungkulin..!!
- Tualen** : Ci jeg sajan, mekenten san buang ci...
- Hanoman** : Kadiang apa..?
- Tualen** : Ten, ten, ngiring-ngiring aratu durusan aratu..!!
- Dalang** : Saksana miber sira Pewana temaja.!
- Hanoman** : Kruweekkkk...kruweekkkk.....
- Para Wenara** : Nala, Nila, Menda, sempati, Guaksa dan Anggada
berangkat ke Karang Dwipa Maya.
- Nala** : Enak mangkat, kruwekkkkk....
- Nila** : Lumaris, kewala yatna kruweekkkk.....
- Menda** : Baahh, lumaris, lumariiss....kruweekk.....
- Sempati** : Kewala yatna...kruweeeekkkkk.....
- Sempati** : Lumaris, lumaris, kruuuweeeekkkkk.....
- Kayoanan** : Ageliiiiss..... Caritanan mangke aneng Karang Dwipa
Maya, sira Sang Detya Kala Rudira Maya risedeneng

asuka-suka apan sida memandung sirang Laksmana.
Samangkana.....

Delem : Tiysis-tiyis marganira, mener-menr amurwa hara harang
hiring-hirirng jurang kayuan matra alab-alab.
Biangtitang sang aneng asrama sedeng angengiwa diana
lawan semandi, manggeh tambek betraendra, musuh ira
tiki mata sampurna wirya sangkep samantra mantria
kapua bela lawan weleban, mangke lobo nidih khayangan
angusak asik sek-sek.

(Delem dan Sangut menari)

Sangut : Adooh nden-nden malu lem, tlah peluh pidit pesu pok,
adooh bes sanget semangat bayu kat doping bayu ling
minggu ne ulian ujian, mah je pre kumat ne..!

Delem : Apa..?

Sangut : Mah kumat puk, ulian ngajeng taluk bebek beimbuh
kratindeng, to, taluh bebek lelima, kratindeng tetelu,
seger bayu se, mah be bangun, kalijani be mahg sedeng
jaan kerengne..!!

Delem : Iiihh ci ngeraksa penyakit mah,?

Sangut : Mah....!

Delem : Sakit mah.?

Sangut : Bangun, ada mah bangun..??

Sangut : Ada, taluh bebek lelima kratindeng atetelu, mah be

banggun, seger bayu sih,ma, ma, bangun maa, bangun ma..!!

Delem : Iaahh...sakit ajak ci ngomong, sakit ajak ci ngomong..!

Delem : Sangut..... awas, awas, awas, awas, dija aliang saih gumi...dini...

Sangut : Sing ada nyaman pada..

Delem : Hasah.... buwat keluwihin gumi dini madan di karang Dwipa,

Sangut : Maya,

Delem : Ngiring Ida Sang Detya Kala Rudira,

Sangut : Maya..

Delem : Emm, hahhh.. hhaahh.. suba jani lantas maan ngemaling I Laksmna, jeg I Laksmna slapat-slapat di tengah alas, sing tawang ken I Laksmna alas ne maya-maya, bisa ngenah, bisa sing, to be sesuwunan cai lantas ngejuk I Laksmna, ooo to to, jeg jani be gantini ne I Laksmna mati, ooo too..too..too..too.., kudiang I Laksmna jani, sing kal ada nak nulungngin, cutet matiang I Laksmna..roo,roo..haahh..haahh, jani suba sesuwunan cai sesuwunan kaka, lakar balas dendam ke I Laksmna, ngematiang I Laksmna, jek yen be mati I Laksmna, apa tagih cai ngut gampang, ooo, tinggal ngorang gen ken kaka,

Sangut : Mehh,, nden, nden malu lem, sesuwun melem sesuwunan
cang, laku balas dendam keto ken Ida Sang Laksmāna,?

Delem : Aee..!

Sangut : Ne be melem kaden bo sai orin,de balas dendam, jani
patutne iraga nunas ampura ring ida Sang Prabhu Rama.
ring Ida Sang Laksmāna, de ngae gae ane boya-boya
melem, kaden cang sai ngorin melem.

Sang apa yata sedana sarwa ala, ala juga tinemunian

Sang apa ya temesadana sarwa ayu, yata ayu juga
tinemunian.

Delem : Maksud cii.??

Sangut : Nyen je ane melaksana jelek, ane jelek laku pupuna, ane
jelek laku bakatan,

Nyen je melaksana melah, ane melah laku pupuna, laku
pikolihin. Jani de balas dendam, jalan nunas ampura ring
Ida Sang Laksmāna, keto.!

Delem : Arah, cai jek nyunjung satru, ngelonin musuh, cutet
matiang laksmana, matiang I Laksmāna eee.. heehh..

Rudira Maya : Deleeeemmmm....

Sangut : Idang Sang Detya Kala Rudira Maya medal, lem.

Delem : Roo, roo, naa.. gredeg I Laksmāna, aratu durusan matiang
I Laksmāna, ratu.....

Rudira Maya : Hehh....heehhh....hheehhh..hehhh....eaaaa..haaaahhh...

haahh.....haahh....

Laksmana : Tulung Laksmana, tulung....

Rudira Maya : Eaaaa...haaahh...haaahhh..haahhh...hhahh, watekit
raksasa presama enak binayang-binayang sira Laksmana,
mangkat...eaaa..

Raksasa : Hee...hheehh..haaahh...haahh...ea, eaaaa..haahhh....

Laksmana : Tulung, tulung...

Raksasa : Heeehh...heeeehh...hhaaa...haaa..haaaa..eaaa..eaaa
haaa...

Laksmana : Tulung, Laksmana, tulung...

Raksasa : Heehhh..heehh...haahh..haah..haah..eaaaaaa, haaahhh....

Hanoman : Kruweeeekkkk...eaa..

Raksasa : Eeeehh...boset bobab kalaganta.....eehhh watek Ikanang
raksasa presama, enak mangkat pejahin ikanag boset,
mangkat... eaaa..haahh..haaa...

Rewang-rewang : Eeehhh....ehh..hehh..hhehh...heehh..heehh..hehh..hehh..

Raksasa : Enak mangkat, heeehh..heehhh..hehh..hehh..hehh..

Raksasa : Sigra, mangkat, heehh...heehh..heehh..kewala yatna,
heehh..heehh...

Hanoman : Akweh kerenge suaranikang raksasa.

Tualen : Dewa ratu sesuryakan raksasa ne ngempengan jagat dewa
ratu.

Hanoman : Kewala yatna maruti tan mundur setapak.

Tualen : Ngiring kasorin musuh satru sami aratu...!!

Hanoman : Watekin ikanang wenara presama, enak mangkat
pejahakena ikanang satru.

Tualen : Nah watek wenara mekejang, jalan arepin musuh
mekejeng,

Hanoman : Kewala yatna,

Tualen : Ainggih durus aratu,

Hanoman : Kruwekkkkk.....

Nala : Sigra, pag-pag ikanang satru..kruuweeeekkkk..

Nila : Enak mangkat, kruweeeekk.....

Menda : Yatna, yatna, kruweeeekkk.....

Sempati : Lumariss, mangkat, kruweeeekkkk....

Guaksa : Sigra, lumaris mangkat..kruweeeekkkk.....

Laksmana : Eiiihhh Satru...kita kewala tonton iki pustakan sira
Laksmana biakta kita aremuk remcem anadi awu,
eeiiihhhh....

Laksmana : Eiiihh.....

Bala-bala : Heehhh...heeehh.....
hheehhh...hheeehh...wadoohhh....

Bala-bala : Heehhh.... hheeehh...heehhh..wadoohhhh.....

Nala : Kruwekkkkk.....kruuweeeeeeekkkk,

Raksasa : Eaa...heehh...heeehh... heehhh... bosett....

Nala : Weeesss,kruweekk..eat..eatt..eaatt..eatt..kruweekk..aaa..aaa
... paag... paag.. kreuweekkk...

Raksasa : Heeehhh...eaaaa..wadoooh.....

Menda : Kruweekkk....eaattt...eaaaa..kruweekk..eaaa..eaaa
eaatt...paag...paaagg..kruweekkkk...

Raksasa : Hehehh..hehh..hehh eaa...aaaa....

Delem : Telah, raksasa, matiang ken, kaden nak sing ngajak masuk
I Hanoman.

Sangut : Kan can be ngorin, de balas dendam, kene be penadine.

Delem : Aratu duagung, durus matiang wenara aratu....

Rudira Maya : Eeehhh...heehh...heehhh...heehhhh..boset merangke
kalaganmu...heehh...heehh.....

Nala : Kruweekkk.....kruweekkk,dusta kita.....kruweekkk....

Nila : Kruweekkkk...eaaatt,,eaaatt,kruweekk....

Rudira Maya : Hehhh...boset...heehhh..heehhh...

Menda : Kruweekkk....dusta
kita...kruweekkk....eaaa..eaattt...kruweekkk

Sempati : Kruweekkkk...kruweekkkk....eaaa...eaaa kruweekk....

Guaksa : Kruweekkk....eaaaa...eaaaa...kruweekkkk.....

Rudira Maya : Heehhhh...boset...bobab,kalaganta,
heeehh...boseetttt.....

Merdah : Adoh nanang telah wenara mekejang, sing ngidang
ngasorin musuh...

Tualen : Dewa ratu Merdah, ne ne dane Sang Aanggada, dah,
ngarepin musuh dah..

Merdah : Adoh nanang jalan jagjagin nanang.

Aanggada : Kruwekkkk...kruweekk.....eaaa...

Rudira Maya : Heeehhh..hheeehhh..heehh..heeehhh...heehh.....

Aanggada : Eeehhh....Detya kamu, dusta kamu tandang laran mu
mangke...kruweekk...

Rudira Maya : Heeehhh...boset...bobab,
kalaganta...heeehh...heeh....hehh....

Aanggada : Kruwekkk...weess...weess..kruweekkk..kruweekkk....

Rudira Maya : Heehh..eaaaa..haahh...hahh.....eaaa

Aanggada : Wadoohh.eee...Kruwekk....kruuweeekkkkk....

Rudira Maya : Heeehh....heehh....heehh...heehh.

Aanggada : Kruweekkk...kruweekkk...eee..eattt,
aaaa...aaaa...kruweekk...kruweekkkk

Rudira Maya : Heeehhh..heehhh..heehh..hehh..heehh....bosettt....

Aanggada : Wadoohh...sati temen ikanang satru kaka.

Hanoman : Mundur yayi, mundur, ea sakti temen ikanang satru,

Tualen : Kene ne saktine, beneh be ngidang memandung ida
Laksmmana, ngidang ngelah gumi Dwipa Maya...

Haoman : Kewala yatna, kruweekkkk.....

Tualen : Anggih ratu durus aratu sang Hanoman.

Rudira Maya : Heehh....heehh....heehh...heehh...heehh..boset.....

Hanoman : Ehhh, tandang larang mu mangke...Kruweekkkkkk..eaatt
eaaa..eaaa..aaaa...aaa...kruweekkkkk....

Rudira Maya : Hehh...heehh..haaahhh..haahhh..aaaaa.heehh..aaaaaa

Hanoman : Kruweekkk...dusta,
kita..kruweekkk...kruweekk..aaa...eaaaa...aaaa..aaaa

Sang Hyang : Nanak, aiwa, pejahakena sira Rudira Maya, kita sampun
Surya : moweruh ketatwanin ikanang rua bineda, yen kita
mejahakena sira Sang Rudira Maya, tan han rua bineda
marikanang,

Tualen : Sabda Ida Sang Hyang Surya aratu, Nah cening idewa
Sang Hanoman, de de matiang Rudira Maya nganggen
liman cening nge, idewa kaden suba nawang kengken
ketattwaning rue bineda di jagate, yen melah gen Gumi
sing ada jelek, sinah dingin gumine, yen sing ada panes
sing ada jelek, sing madan rua bineda to cening, mula
harus ada to rua bineda di Gumi to cening, de de matiang
Rudira Maya nganggen liman ceninge,

Sang Hyang : Enak mangke tineteh sira Rudira Maya, ikanang parwata,
Surya : apan parwata pawakan ikanang darma.

Tualen : Kewala kene jani cening I dewa Sang Hanoman , Gunung
anggon neteh Rudira Maya, pang mati pang sida ngusain,
ngasoran, sifat keraksasan, sifat kemomoangkalan ne.

Sang Hyang : Samangkana nanak ku maruti,

Surya

Tualen : Nah, keto cening idewa Sang Hanoman..

Hanoman : Kruweekkkk.....eaaa....eaaa..eaa..eaaaaa...kruweekkk....

Merdah : Nang kengken ne megejeran Gumi ne nanang.?

Tualen : Adooh Merdah, dane Sang Hanoman ninting, ngancit gunung, adoh dewa ratu.

Dalang : Antian gumeter ikanang Tri Buwana, Bhur, Bwah, Swah, rikawisesan maruti amungkah ikanang parwata. sigraaaaa....

Hanoman : Eaaaaaaaaaaaa.....

Rudira Maya : Eeeeeeeeeaaaaa.....wadooohhhh.....

Kayonan : Samangkana purwaning ikanang tatwa carita.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Lakon “*Rudira Maya*” memberikan pemahaman makna serta memberikan pesan dan amanat dalam kehidupan. Hidup sebagai manusia janganlah mabuk oleh kepintaran, kekayaan, kecantikan, dan ketampanan, karena semuanya itu hanyalah hiasan hidup serta semu belaka. Dalam cerita ini “*Rudira Maya*” merupakan simbol dari sifat kesombongan, keserakahan, karena badanya diliputi oleh *Sad ripu* dan *Sapta Timira*. Terbunuhnya “*Rudira Maya*” oleh Hanoman dengan menimbun badannya yang besar dengan gunung, yang merupakan simbol untuk menutup sifat-sifat buruk dengan perbuatan baik disimbolkan oleh Hanoman yang berwarna putih.

Lakon “*Rudira Maya*” adalah lakon carangan yang masih mengacu kepada lakon pokok, dari Epos Ramayana yaitu *kanda* ke tiga *Aranyakanda*. Semua bagian-bagian dalam pakeliran ini mendapatkan porsi yang sama untuk terciptanya suatu keseimbangan dan keselarasan demi terwujudnya keutuhan sebuah pagelaran karya seni. Adapun ide dari garapan ini didapat berdasarkan fenomena yang terjadi di masyarakat saat ini, seperti terjadinya pergesekan sosial masyarakat karena tidak bisa mengendalikan diri yang ditekan oleh sifat-sifat buruk seperti, kesombongan, keserakahan sehingga terjadi perselisihan. Konsep garapan kemudian diolah dengan memadukan unsur tradisi dan modern yang di iringi oleh gambelan Angklung yang berlaras *selendro* dengan lampu-lampu

listrik sebagai penata pencahayaannya sehingga dapat terciptanya satu garapan yang akan dipagelarkan pada ujian Tugas Akhir (TA).

5.2 Saran-saran

Diperlukan suatu tekad yang kuat dan kokoh serta perjuangan yang berat didalam usaha untuk melestarikan seni budaya khususnya seni Pedalangan. Sebagai penyeimbang diperlukan sebuah filtrasi dari serbuan pengaruh budaya luar atau asing demi tetap eksisnya sebuah seni pewayangan. Satu hal yang perlu diperhatikan dalam mengarap sebuah karya seni khususnya pewayangan yang sifatnya inovasi adalah batasan-batasan yang perlu dijaga, jangan sampai esensi dari wayang akan berubah.

Dengan melakukan kegiatan apresiasi terhadap pagelaran ujian Tugas Akhir yang telah dilaksanakan, para calon sarjana-sarjana seni di harapkan mampu mengaplikasikan ilmunya untuk kemajuan seni pedalangan pada khususnya. Rasa tanggung jawab yang harus dipikul dan dipertanggungjawabkan setelah titel kesarjanaan diperoleh harus disosialisasikan kepada masyarakat untuk melestarikan seni pewayangan yang kita cintai.

Bagi lembaga-lembaga seni yang bergerak dalam bidang seni pedalangan, agar lebih memperhatikan keberadaan para dalang agar mampu menempatkan diri di masyarakat. Disarankan agar pemerintah yang mengayomi seni pewayangan lebih memperhatikan dan member kesempatan bagi para dalang pemula untuk di libatkan dalam setiap even-even seni.

DAFTAR PUSTAKA

- Bagus Sugriwa, I Gusti Bagus, 1995, *Dalang dan Wayang*, Bidang Kesenian Kanwil Depdikbud Propinsi Bali: Denpasar.
- Coulson, J. et.al. 1978. *The New Oxford Illustrated Dictionary*, dalam *Teologi & Simbol-Simbol dalam Agama Hindu*. I Made Titib. 2003. Surabaya: Paramita.
- Dinas Pendidikan Dasar Propinsi DATI I Bali. 1987. *Kekawin Ramayana I*, Bali: Dinas Pendidikan Dasar Propinsi DATI I.
- Gede Putra Semadi, Anak Agung, 1996, "Wiracarita sebagai kitab Smerti umat Hindu", proyek penyetaraan DII guru SD Agama Hindu.
- Hawkins, M. Alma, 1990. *Creating Through Dance*, dialihbahasakan dari *Mencipta Lewat Tari* oleh Y. Sumandiyo Hadi, Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Team Investasi Dokumentasi Dinas Kebudayaan, 2004. *Investasi Dokumentasi dan Penulisan Ensiklopedi Wayang Kulit Bali*, Jilid I (A-G) Propinsi Bali.
- Mardiwarsito, L. 1978. *Kamus Jawa Kuna (Kawi) - Indonesia*. Ende-Flores: Penerbit Nusa Indah.
- Seramasara, I Gusti Ngurah, 2006, "Wayang kulit Bali diantara tradisi dan perubahan" Mudra dalam jurnal Seni Budaya : ISI Denpasar
- Sukerta, I Nyoman. 2009. *Pakeliran Gaya Baku VII (Ramayana Carangan)*. Denpasar: Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Titib, I Made. 2003. *Teologi & Simbol-Simbol Dalam Agama Hindu*. Surabaya: Paramita.
- Mulyono, Sri, 1978. *Wayang asal-usul filsafat dan masa depan*, PT : Jakarta Gunung Agung.
- Pemerintah Propinsi Bali. 2006. *Istilah Agama Hindu*. Sekretariat Daerah.
- Widnyana, I Kadek, 2007. *Pembelajaran Seni Pedalangan Bali, Berdasarkan Teks Purwa-Wesana Kajian Budaya*. CV. Kayumas Agung.
- Zoetmulder, P.J. 1985. *Kalangwan: Sastra Jawa Kuno Selayang Pandang*, Jakarta: Djambatan.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran I:

Data Informan

1. Nama : I Ketut Kodi, SSP.,M.Si
Umur : 50 Tahun.
Jenis Kelamin : Laki-laki.
Pendidikan : S 2 Kajian Budaya Pasca Sarjana Universitas Udayana.
Pekerjaan : Dosen Jurusan Pedalangan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar
Alamat : Br. Mukti, Desa Singapadu, Kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar

2. Nama : Ida Bagus Alit Argapatra, S.Sn
Umur : 45 Tahun.
Jenis Kelamin : Laki-laki.
Pendidikan : S 1 Pedalangan di Institut Seni Indonesia Denpasar.
Pekerjaan : Seniman Dalang dan Topeng
Alamat : Br. Sengguan, Desa Buduk, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung

Lampiran II:

Susunan Panitia Pelaksana Ujian Tugas Akhir, Pagelaran Seni dan Yudisium Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar Tahun Akademik 2012/2013

Penanggung Jawab	: I Ketut Garwa, S.Sn., M.Sn (Dekan)
Ketua Pelaksana	: I Dewa Ketut Wicaksana, SSP., M.Hum (PD I)
Wakil Ketua	: Ni Ketut Suryatini, SSKar., M.Sn (PD II) Dr. Ni Luh Sustiawati, M.Pd (PD III)
Sekretaris	: Dra. A.A Istri Putri Yonari
Seksi-seksi:	
1. Sekretariat	: I Nyoman Alit Buana, S.Sos (Koordinator) Putu Sri Wahyuni Emawatiningsih, SE Ni Made Astari, SE I Gusti Ketut Gede I Gusti Ngurah Oka Ariwangsa, SE Putu Liang Piada, A.Md
2. Keuangan	: Ni Ketut Suprapti Gusti Ayu Sri Handayani, SE
3. Publikasi/Dokumentasi	: Drs. Rinto Widiarto, M.Si (Koordinator) Nyoman Lia Susanti, SS.,MA Luh Putu Esti Wulaningrum, SS I Made Rai Kariasa, S.Sos Ketut Hery Budiyan, A.Md
4. Konsumsi	: Ida Ayu Agung Yuliaswathi Manuaba, SH (Koordinator) Ketut Bambang AyuWidnyani, SE Putu Gede Hendrawan I Wayan Teddy Wahyudi Permana, SE
5. Keamanan	: H. Adi Sukirno, SH

6. Pagelaran :
- 6.1 Operator Lighting : I Gst. Ngr. Sudibya, SST., M.Sn (Koordinator)
- 6.2 Sound system dan Rekaman AV : I Made Lila Sardana, ST
I Nyoman Tri Sutanaya
I Ketut Agus Darmawan, A.Md
I Ketut Sadia Kariasa
- 6.3 Protokol : A.A.A Ngurah Sri Mayun Putri, SST
(Koordinator)
Mahasiswa
- 6.4 Penanggung Jawab Tari : I Nyoman Cerita, SST., M.FA
A.A Ayu Mayun Artati, SST., M.Si
- 6.5 Penanggung Jawab Karawitan : I Wayan Suharta, SSKar., M.Si
Wardizal, S.Sen., M.Si
- 6.6 Penanggung Jawab Pedalangan : Drs. I Wayan Mardana, M.Pd
I Nyoman Sukerta, SSP., M.Si
- 6.7 Stage Manager : Ida Ayu Trisnawati, SST., M.Si
- 6.7.1 Asisten Stage Manager : Ni Wayan Mudiasih, SST., M.Si
- 6.7.2 Stage Crew : I Gede Mawan , SSKar., M.Si
(Koordinator)
Ida Bagus Nyoman Mas, SSKar
I Nyoman Pasek, SSKar., M.Si
Ni Komang Sri Wahyuni, SST., M.Sn
I Wayan Suena, S.Sn
I Ketut Budiana, S.Sn
I Ketut Mulyadi, S.Sn
Ni Nyoman Nik Suasthi, S.Sn
I Nyoman Japayasa, S.Sn
7. Upakara/Banten : Ketut Adi Kusuma, S.Sn

Lampiran III:

Personil Garapan

1. Penata Pakeliran : Si Ngurah Pratama
2. Penata Iringan : I Made Sujendra
3. Ketengkong : I Made Sukarsa, S.Sn
I Made Suabrata
4. Operator Lampu : Ida Bagus Putra Tenaya, S.Sn
5. Tandak : I Gede Anom Ranuara, S.Pd. S.Sn
6. Asisten Operator Lampu : I Nyoman Alit Wira Artana
7. Iringan : Sekaa Angklung Purnama Budaya
Banjar Batu Bidak Desa Kerobokan,
Kecamatan Kuta Utara, Kabupaten. Badung
 - 7.1 Kendang Lanang : I Made Sujendra
 - 7.2 Kendang Wadon : I Ketut Wirata
 - 7.3 Pemade : I Ketut Sujana
I Made Mudiana
I Wayan Asmara Dana
I Putu Bagus Ramadika
 - 7.4 Kantil : I Nyoman Artono
I Putu Agus Wira Aditya
I Putu Gede Krisna Dwipayana
I Gede Agus Juliana
I Gede Anom Hendra Sumara Bawa
I Wayan Parna Diana
 - 7.5 Penyacah : I Putu Gede Suastika
I Wayan Suda
 - 7.6 Jegogan : I Made Alit Wisnawa
I Nyoman Kamajaya

- 7.7 Reong : I Made Jiwa
I Gede Krisna Putra
I Putu Alit Nuada
I Nengah Genjir
- 7.8 Kajar : I Gede Darma Yuda
- 7.9 Kecek : I Wayan Sudama
- 7.10 Klenang : I Ketut Parwata
- 7.11 Klentong : I Made Antara
- 7.12 Suling : I Made Suama
I Made Arya
- 7.13 Ceng-ceng kopyak : I Made Kadiyadnya
I Wayan Suma Jaya
- 7.14 Gong dan Kempur : I Made Sukarnata
Jero Mangku I Ketut Julianto
8. Stage Crew : Si Made Sugita
Si Ngurah Asmara Windu
Si Ketut Raka
Si Made Sumarsa
Si Nyoman Dana
Si Ngurah Dodik Susanta
Si Ngurah Nuada
Si Putu Kardi
Si Ngurah Bagus Sugi Artana Yasa
I Nyoman Nuada
Pak Komang
9. Konsumsi : Si Luh Ketut Sutiani
Si Luh Nyoman Sukriani
Ni Ketut Suwitri
Si Made Manik
Si Luh Putu Suarniti
Si Luh Ketut Sutini

10. Transportasi : Si Ngurah Asmara Windu
Si Ketut Raka
Si Ngurah Dodik Susanta
I Wayan Dolat
11. Upakara : Si Luh Ketut Sutiani
Anak Agung Sri Agung Darmayanti, S.Pd
Si Luh Made Manik
Si Luh Ketut Sutini

Lampiran IV

Foto-Foto Proses Garapan

Foto-foto latihan



Foto gladi bersih Di Natya Mandala



Foto bimbingan dari dosen Pembimbing



Lampiran V

Foto Ujian Pagelaran TA







Babak I tabuh petegak

[illegible]

$\left[\begin{array}{ccccc} & \wedge & \wedge & \wedge & \wedge \\ 1 & 3 & 7 & 1 & 5 \end{array} \right] \rightarrow \text{lima kali}$

$$\overline{17} \wedge \overline{17} \wedge \overline{31} \wedge \overline{13} \wedge \overline{17} \wedge \overline{57} \quad (5)$$

Intro suling

[illegible]

Angsel ~~1~~ ~~1~~ ~~1~~ . 1 3 1 . 3 1 7 5 7 5 7 5 7 1 ^

$$\overline{.1/13} \cdot \overline{.1/1/3/1} \overline{1/3/1} \overline{757} \overline{1}.$$
$$\overline{.113} \cdot \overline{.11311317571} \cdot \overline{.75715} \wedge$$
$$3 \quad 1 \quad 7 \quad \overline{5 \quad 7} \quad 1/5 \quad . \quad . \quad 4/7 \quad \wedge \quad (\text{modulasi})$$

(modulasi)

$\left[\begin{array}{c} \text{---} \quad \text{---} \quad \text{---} \quad \text{---} \quad \text{---} \\ . \quad 3 \quad . \quad 3 \quad 3 \quad 3 \quad 4 \end{array} \right]$ langsung ke kayonan

Kayon

$$\overline{71} \quad \overline{13} \quad \overline{13} \quad \overline{31} \quad \overline{37} \quad \overline{71} \quad \wedge \quad \wedge$$
$$1 \overline{5} 7 \overline{1} 7 \wedge 5 \quad 1 \overline{7} 5 \overline{7} 1 \wedge 3 \overline{3} \quad \overline{3} 3 \overline{3} \overline{3} \overline{3} \overline{3} \overline{3} \overline{3} \quad 3 \wedge$$

. 1 7 . 1 3 . 1 7 1 7 1 3 . 1 7 3 1 7 5
 [1 7 1 7 5 5 / 5] → satu kali angsel

Nyalit

[1 3 1 7 7 / 7] → miring dua kali langsung angsel
 7 1 7 1 3 1 7 1 5 → telat penyacah kanda

Ankat – angkatan

1 5 . 1 . 5 . 7 1 5 7 1 7 5 7 1 (3/7) modulasi

[4 5 4 5 7 3 4 5 7 3 4 3 4 5 3 4 5 (7)]

Kebyar suasana gaduh kedatangan Anggada

(7) 1 7 1 3 1 7 1 (7) 1 7 1 3 1 7 1 (7) 1 3 7 1 3 1 7 (5)
 7 5 7 5 1 1 5 1 . 5 3 3 7 3 7 7 3 7 1 1 5 1 . 3 1 (3)
 . 1 . 3 7 3 7 1 3 7 1 5 7 1 7 1 3 7 1 3 1 7 (5)

Surpanaka berwujud cantik

1 3 3 1 1 7 7 1 3 3 1 1 7 5 5 7 7 1 1 (3)
 [3 1 1 7 7 1 3 3 1 1 7 5 5 7 7 1 1 (3)]

Kisah Laksmana di hutan

7 1 7 1 7 1 3 7 1 3 4 1 7 1 3 1 7 5 7 1 7 1 7 1 3 7 1 3 1 7 1 7 1 7 5
 7 7 1 7 1 7 1 7 3 3 1 3 5 7 1 7 5 . 5 . 7 5 5 ... (7)
 [1 7 1 3 1 7 3 1 5 7 1 3 7 5 1 (7)]

Transisi kebyar

1 3 7 1 (3) 1 7 5 7 (1) 5 7 5 7 5 7 1 7 1 3 1 (3)
 7 1 7 3 1 3 1 3 1 7 1 (7)
 1 7 1 3 1 7 3 1 3 1 7 5 7 1 . . (1/7) modulasi slendro ke pelog

... 7 . 5 . (7) ↓ kala langsung angkat batel

Transisi menuju babak II

1 7 3 [^] 1 3 1 5 7 [^] 1 7 1 5 7 [—] 1 . 1 [^] 1 3 1 3 1 7 5 . [—] (5) [^]

Babak II Penasar

... .. (5) [^]

[—] 1 7 1 3 . [—] 1 7 1 3 [—] 1 7 1 3 [—] 7 1 7 5 3 7 1 3 1 . (5) [^]

1 5 1 [^] 3 1 3 7 [—] 1 7 5 [^] 1 5 1 3 [^] 1 3 7 [—] 1 7 (5) [^]

3 7 1 [^] 3 7 1 7 5 [^] 3 7 1 3 [^] 7 1 7 (5) [^]

[—] 1 7 [—] 5 5 [—] 1 7 [—] 5 5 [—] 7 5 [—] 7 5 [—] 7 1 [—] 3 3

[—] 7 1 [—] 3 3 [—] 7 1 [—] 3 3 [—] 3 7 [—] 1 7 [—] 3 1 [—] 7 7

[—] 3 1 [—] 7 7 [—] 3 1 [—] 7 7 [—] 7 1 [—] 3 1 [—] 5 7 [—] 1 1

[—] 5 7 1 5 7 1 [—] 7 1 3 1 7 (5) [^]

Peperangan Improvisasi batel mengikuti gerak wayang

Penutup Rudira Maya ditimbun dengan gunung oleh Hanoman

/ 1 3 [—] 7 1 3 1 7 (5) [^]

[—] 5 5 5 . [—] 5 . [—] 7 1 7 (5) [^]

[—] 3 3 3 (1) [^] 3 7 1 (3) [^]

[—] 3 3 3 (3) [^] 1 3 7 1 (3) [^]

3 1 7 (1) [^] 5 7 1 (7) [^]

1 3 7 (1) [^] 3 1 7 (5) [^]

7 5 7 (5) [^] 7 5 7 (5) [^] 7 5 7 (5) [^] 7 5 7 (5) [^]

Kebyar

[—] 3 1 3 [^] [—] 1 3 [^] [—] 1 7 1 [^] [—] 7 5 7 (5) [^] [—] 3 1 3 [^] [—] 1 3 [^] [—] 1 7 1 [^] [—] 7 5 7 (5) [^]

7 5 7 [^] 1 5 7 1 (3/7) [^] 4 . 3 . 5 . (4) [^]

Modulasi

. . . 5 / . . 3 3 $\overline{(3)}$ ^