

Skrip
“Wayang Rwa Bhinedha”



Oleh :
I Made Sidia, S.Sp, M.Sn

Institut Seni Indonesia Denpasar
2009

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seni dan masyarakat merupakan suatu hubungan timbal balik yang tidak dapat dipisahkan. Disatu sisi seni diciptakan untuk masyarakat; salah satu seni tersebut adalah Wayang. Wayang adalah bayangan yang merupakan suatu kesenian yang memanfaatkan keindahan dari bayangan-bayangan yang di dalamnya terkandung unsur-unsur Etika, seperangkat aturan dan norma-norma yang berpangkal pada nilai kebaikan. Logika berperan untuk mempertimbangkan hal-hal yang bertitik tolak pada nilai-nilai kebenaran dan Estetika membentuk unsur keindahannya. Keduanya telah melahirkan kesenian yang memiliki fungsi sebagai bagian integral dari masyarakat dan hal ini dapat kita lihat dari fungsi dan kegunaan Wayang, antara lain:

A. Seni Wayang Kulit Wali artinya Wayang Kulit merupakan bagian yang harus ada dalam upacara.

Contoh : Wayang lemah.

B. Seni Wayang Kulit Bebali artinya Wayang kulit berfungsi mengiringi upacara.

Contoh pementasan Wayang Kulit yang bertujuan mengiringi upacara seperti dalam upacara Manusa Yadnya yang menyertakan pementasan wayang.

C. Seni Wayang Kulit Balih-balihan, yaitu Wayang Kulit berfungsi sebagai tontonan atau liburan.

Dari hal-hal tersebut diatas maka seni Wayang kulit yang mengandung banyak nilai-nilai budaya, haruslah dilestarikan. Disisi lain sebagai hubungan masyarakat dengan seni adalah bahwa sisi-sisi kehidupan masyarakat selalu menyimpan ide-ide yang tak terbatas dan tak pernah habis untuk di *Eksplottasi* dan hal ini akan menuntut pelaku-pelaku kesenian untuk selalu sensitif dan responsif dalam menangkap setiap gejala yang timbul dari sebab akibat hubungan tersebut.

Kemajuan ilmu dan teknologi yang menandai abad millenium tidak dapat kita hindari, jadi kesenian Wayang dalam fungsinya sebagai hiburan ditengah-tengah masyarakat semakin terdesak, hal ini disebabkan oleh banyaknya saingan dari bentuk-bentuk kesenian modern yang mampu menyajikan terobosan baru yang betul-betul menghibur masyarakat seperti adanya media Televisi, VCD, DVD, dan sebagainya. Bentuk kesenian itu bisa ditonton secara langsung dirumah sehingga masyarakat menjadi malas untuk keluar rumah. Kemalasan tersebut terjadi karena pertunjukkan Wayang dewasa ini sajiannya dianggap monoton, Hal semacam ini menjadi suatu tantangan yang tidak bisa kita diamkan begitu saja. Terobosan yang *inovatif* menjadi harga yang tidak bisa ditawar-tawar lagi untuk mengangkat kembali pamor seni Pewayangan sehingga bergairah kembali dan menjadi kesenian yang akan selalu di tunggu – tunggu oleh pemirsanya. Inovasi yang di

maksud adalah suatu Inovasi penciptaan karya seni yang di dalamnya terkandung aspek-aspek seperti *Idioplastis* yang menyangkut seperangkat ide dan kreativitas, *fiskolastis* yang menyangkut seperangkat teknik dan bentuk, serta gaya perorangan sebagai wujud pemunculan identitas pribadi untuk melahirkan suatu kekhasan dalam karya seninya. Hal semacam ini perlu dilakukan karena seni Wayang di dalamnya tidak saja berupa cerita-cerita, mitos dan cerita lain belaka akan tetapi dalam sebuah lakon Wayang banyak terkandung nilai-nilai keindahan, dan fenomena seperti tersebut di atas cukup memberi spirit bagi penggarap dalam membuat garapan yang inovatif.

Sisi-sisi kehidupan yang semakin canggih dan mutakhir di tengah Era kebebasan menimbulkan berbagai krisis multi dimensional. Gejala-gejala tersebut dapat dirasakan seperti : 1) Krisis persaingan hidup ditengah ekonomi global bagi beberapa kalangan yang kurang siap berdampak pada sulitnya mencari pekerjaan yang layak dan pantas. 2) Konsep Rwa bhineda yang sudah tertanam dalam kehidupan masyarakat Bali, yang mengandung dua kekuatan atas keseimbangan hidup yang tidak dapat dipisahkan dari keserba duaan. Hal tersebut semakin transparan dan sulit dikenali. 3) Kejahatan-kejahatan yang memanfaatkan teknologi semakin merajalela ditambah teror yang semakin terbuka dan terang-terangan bahkan telah menyerang sendi-sendi kehidupan manusia seperti fisik, mental, moral, dan bahkan spiritual. Disamping itu belum lagi masalah-masalah dalam negeri ini yang belum tuntas seperti kolusi, korupsi, nepotisme, serta koncoisme. Serentetan problematika tersebut berdampak pada kecemasan, kebingungan, keraguan, ketakutan, dan pesimistis dalam

menanggapi sesuatu dalam hidup ini. Aspek tersebut membuat hidup pada masa ini selalu menuntut serba cepat, tepat dan akurat. Disisi lain juga dibutuhkan kejelian, kewaspadaan, kehati-hatian. Dari hal-hal tersebut maka penggarap berinisiatif untuk menawarkan sebuah garapan dengan judul **Ruwa Bhineda**. Dengan demikian **Ruwa Bhineda**, mengandung dua pengertian guna memberi perbandingan atas segala bentuk *relevansi* zaman masa lalu, masa kini dan masa datang (atita, wartamana, nagata) dalam menyikapi hidup. **Ruwa Bhineda** adalah sebuah konsep yang mengandung dua arti, dimana **Ruwa** berarti: dua dan **Bhineda** berarti: Berbeda. Ruwa Bineda merupakan suatu bentuk fungsional atas konsep baik dan Buruk yang sudah tertanam. Dari bentuk ini menawarkan introspeksi, konsekwensi, dan harapan. Bentuk introspeksi merupakan bentuk analisa dan perenungan yang penuh dengan makna-makna filosofi dari kejayaan masa lalu, konsekwensi merupakan prinsip pilihan hidup diantara dilematis dari masa kini,serta pandangan dan harapan merupakan cita-cita di masa depan. Bentuk inovasi banyak diharapkan pada pengkombinasian antara bentuk-bentuk tradisional dengan bentuk-bentuk seni modern yang diwujudkan dalam penggabungan Wayang dengan seni Teater modern dengan *icon-icon* tradisional dan modern yang dipadukan secara harmoni.

Ruwa Bhineda diambil dari ketertarikan penggarap dalam menangkap sisi kehidupan masyarakat ditengah pertarungan era globalisasi yang mengharuskan orang memilih suatu pilihan untuk menjalani hidupnya agar bisa lebih baik. Cerita Tantri merupakan suatu sumber inspirasi yang mana cerita ini masih populer dan cukup digemari di masyarakat. Untuk itu penggarap memandang cerita ini sangat

layak dipakai sebagai sumber inspirasi dalam hal membuat suatu cerita yang berbingkai sehingga dapat mewakili judul Ruwa Bhineda yang dipaparkan dalam bentuk cerita berbingkai. Selain itu model ini juga pernah digarap dengan mengambil judul Purwaka Bumi, dimana penggarap terlibat langsung dalam garapan tersebut. Disini penulis dapat mengambil inspirasi dari model garapan yang memakai cerita berbingkai. Berdasarkan semua ketertarikan diatas Penggarap melalui proses *Eksplorasi* guna menjajaki lebih lanjut sumber-sumber ketertarikan ini untuk diangkat dalam sebuah garapan Pewayangan dimana dalam garapan ini akan memadukan seni Pewayangan dan Teater modern serta teknik penyinaran lampu modern.

Dalam penggarapannya, Penggarap juga menyertakan alasan-alasan dasar ketertarikan dalam hal perwujudan yang antara lain meliputi Lakon, Iringan, Wayang, Kelir dan Tata Cahaya. Serta pendukung yang merupakan wujud *Psikoplastis* yang akan diwujudkan. Lakon terdiri dari sebuah keluarga yang akan di wujudkan secara pribadi yang diambil dari inspirasi penggarap serta lakon klasik yang dipergunakan untuk menceritakan tentang Arjuna Wiwaha, iringan akan dipilih iringan-iringan tradisional yang Kalsik yaitu semar pegulingan Saub Pitu, serta dari musik-musik modern seperti Drum, Gitar dan lain-lainnya. Wayang dipilih model wayang pribadi untuk tokoh-tokoh yang menggambarkan keluarga dan model wayang klasik untuk tokoh-tokoh dalam Arjuna Wiwaha. Kelir dan Tata cahaya dipilih model tradisional dengan alat-alat tata cahaya konvensionalnya dan model kelir modern dengan tata cahaya memakai lampu listrik dan menggunakan scenery sebagai ilustrasi suatu

tempat atau keadaan. Pendukung akan dipakai mengikuti model teatrikal yang menghasilkan gerak-gerak tari dan pendukung wayang yang menghasilkan keindahan bayangan. Dasar ketertarikannya adalah mengkombinasikan unsur-unsur klasik sebagai wujud pelestarian dan unsur-unsur modern sebagai wujud pengembangan dalam seni pewayangan.

Dari ketertarikan tersebut penggarap memilih tema sekaligus judul "Ruwa Bhinoda" yang akan disampaikan dalam bentuk pagelaran wayang yang di kombinasikan dengan seni teater modern melalui cerita berbingkai dengan memakai elemen-elemen klasik tradisional dan modern melalui prinsip penyusunan seni pertunjukkan wayang untuk mendapatkan keseimbangan antara pelestarian dan pengembangan sebagai wujud idealisme penggarap dalam menghasilkan karya seni. Dalam melakukan berbagai hal tersebut diatas penulis tidak bermaksud merubah pola atau pakem yang sudah ada merupakan warisan nenek moyang dari turun temurun akan tetapi akan diusahakan untuk mengadakan berbagai eksperimen yang bisa dilakukan demi terwujudnya suatu garapan yang baru.

1.2 Ide Garapan

Ide garapan ini diambil dari keresahan, kegelisahan, terhadap penangkapan suatu bentuk momen keindahan baik secara isi maupun bentuk yang menghasilkan sebuah kristalisasi untuk di ekspresikan ke dalam seni Wayang kulit yang dipadukan dengan gaya teatrikal dan segala *icon-iconnya* yang di kombinasikan dengan modernisasi. Kegelisahan meliputi isi garapan

yang menangkap fenomena kehidupan masyarakat dan budaya ditengah bergemanya wacana Persatuan dan kesatuan . Dalam hal ini penggarap memiliki suatu kewajiban untuk melestarikan kesenian Bali khususnya wayang sebagai salah satu aset budaya yang dapat memberi nilai tambah baru bersifat *inovasi* sebagai langkah pengembangan menuju kepada pemberian gairah baru di kalangan masyarakat pecinta seni, dan membentuk kesadaran-kesadaran baru sebagai wujud pesan-pesan yang dapat memberi identitas baru dalam kesenian wayang. Kesadaran lahir dari penangkapan aktualisasi dan kejelian dalam menggali hal-hal yang dapat di popularitaskan. Ruwa Bhineda lahir dari suatu pengorganisasian terhadap setiap persoalan yang bersifat dilematis yang melibatkan dua kesatuan yang bersifat "baik dan Buruk", 'Ruwa Bhineda merupakan wujud analisis di tengah himpitan persoalan yang semakin kompleks dan luas. Dalam Ruwa Bhineda tersirat cerita suatu konflik di keluarga dimana seorang anak yang ingin melanjutkan sekolah yang terhimpit oleh biaya sekolah yang semakin mahal, dan sang ayah menanyakan tujuannya untuk sekolah dan memberikan suatu gambaran cerita dari masa lalu yaitu cerita Niwatakawaca raja Imantaka yang telah diberi panugrahan oleh Sang Hyang Brahma karena tapanya. Karena merasa telah mendapatkan panugrahan dan kesaktian yang tidak terkalahkan oleh Dewa, yaksa dan asura maka timbullah kesombongan Niwatakawaca, dan bermaksud akan menggempur Sorga dan ingin menguasai ketiga dunia dilain pihak yaitu di sorga Dewa Indra sangat bingung mendengar sorga akan

diserang oleh Niwatakawaca dan melakukan rapat dengan para Dewa yang lainnya yang intinya mencari seorang ksatria sakti yang bisa mengalahkan Niwatakawaca, beliau mendengar Sang Arjuna ksatria pandawa melakukan tapa di gunung Indrakila lalu mengutus tujuh bidadari cantik-cantik untuk menggodanya sebab Dewa Indra masih ragu tentang tapa Sang Arjuna usaha itu sia-sia karena arjuna tidak tergoda sedikitpun akhirnya Bidadari putus asa lalu kembali ke sorga. Pada akhirnya Dewa Indra sendiri yang turun tangan menyamar sebagai seorang pertapa yang bernama Rsi Padya untuk menguji keteguhan tapa Sang Arjuna, usaha inipun tidak berhasil dan Sang Hyang Indra kembali ke Sorga. Sementara itu Niwatakawaca mendengar kabar dari seorang mata-matanya, Arjuna melakukan tapa di Gunung Indra Kila dan mengutus patih Momo Simuka untuk menggagalkan tapa Sang Arjuna. Arjuna terbangun dari tapanya dan mengambil panah kemudian membidik Momo Simuka tepat mengenai lambungnya. Saat bersamaan Sang Hyang Siwa yang menyamar sebagai seorang pemburu yang bernama Kirata juga melepas panahnya dan mengenai luka yang sama dimana ini menimbulkan selisih antara Sang Arjuna dengan si pemburu dan perkelahian tidak bisa dihindari, sampai pada Sang Arjuna berhasil memegang Sang Kirata lalu ingin membantingnya tetapi seketika itu Sang Kirata menghilang dan berubah kewujud semula menjadi Sang Hyang Siwa dan memberi panugrahan berupa senjata Pasupati. Arjuna lalu berangkat ke Sorga karena akan diserang Niwatakawaca, Sang Hyang Indra kemudian mengutus Dewi Supraba ke

Emantaka untuk mengetahui kelemahan niwatakawaca, dan setelah berhasil Sang Arjuna bertempur melawannya dan berhasil membunuhnya dengan memanah pangkal lidahnya.

Dalam Cerita ini tersirat suatu makna filosofi mengenai ajaran pendidikan, dimana dalam hidup ini pendidikan sangat penting guna menjalani hidup agar bisa lebih baik ditengah perkembangan jaman yang semakin maju di samping itu juga tersirat suatu makna Ilmu itu bagaikan sebuah racun dan amerta dimana jika benar dalam menggunakan ilmu itu akan memberikan kesejukan baik lahir maupun batin pada diri sendiri maupun kepada orang lain dan masyarakat pada umumnya, dan untuk mencapai ini semua harus didasari dengan tekad yang kuat dari dalam diri sendiri.

Lakon Arjuna tapa ini sudah pernah digarap pada ujian sarjana STSI Denpasar tahun 1988 oleh I Ketut Kodi, BA. Dan I Dewa Ketut Wicaksana, BA. Dengan judul Pakeliran Layar Berkembang "Anugrah". Dimana memakai layar yang lebar atau istilah "berkembang" lebih berkonotasi kuantitatif artinya mengembangkan, membesarkan dan meluaskan cara penyajiannya.

Kali ini dalam penggarapannya penggarap mencoba mengkombinasikan Pewayangan dengan teater modern yang memadukan unsur-unsur tradisi dengan unsur modern dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang dikemas dalam cerita berbingkai dan lebih menekankan pada Ruwa Bhineda atau dua perumpamaan dalam hal ini Arjuna dan Niwatakawaca yang

sama-sama mendapatkan panugrahan.

1.3 Tujuan Garapan

Setiap proses karya seni sudah pasti mempunyai target untuk dicapai. Target tersebut diusahakan agar dapat dicapai, dan memberi pedoman yang jelas pada proses yang dilakukan. Adapun tujuan dari garapan pakeliran yang mengambil judul Ruwa Bhineda yaitu sebagai berikut :

A. Tujuan Umum.

Memberikan gambaran terhadap masyarakat bahwa pendidikan itu sangat penting guna meningkatkan tarap hidup di tengah pertarungan era globalisasi yang mengharuskan orang memilih suatu pilihan untuk menjalani hidup agar bisa lebih baik. Seperti disebutkan dalam kitab Niti Sastra "Nora' na mitra manglewihana wara guna maruhur" yaitu tidak ada sahabat yang dapat melebihi pengetahuan yang tinggi faedahnyanya. Hal ini harus didasari dengan ketekunan dan mental yang kuat dan untuk mencapainya seperti disebutkan dalam sastra Arjuna Wiwaha "saka tilinganing ambek tan wyarta sida kapituut" yaitu apapun tujuan itu ingin dicapai kalau sudah didasari tekad yang kuat pasti akan tercapai. Disamping itu Issue dalam Lakon Ruwa Bhineda ini berusaha memberikan pencerahan kepada masyarakat bahwa ilmu itu bagaikan amerta dan racun, dimana jika benar menggunakannya akan menjadi amerta demikian sebaliknya jika salah dalam menggunakannya akan menjadi racun yang dapat membahayakan diri sendiri maupun orang lain.

Karya pakeliran ini juga diharapkan menambah atau memperkaya khasanah pewayangan Bali dengan menciptakan repertoar baru dalam bentuk pakeliran inovasi dengan memadukan pewayangan dengan unsur teater modern dengan memanfaatkan unsur tradisi dan modern, serta mengembangkan karya-karya kreatif sebagai wujud pengembangan seni budaya Bali, khususnya pewayangan.

B. Tujuan Khusus

Memenuhi persyaratan guna mencapai gelar Sarjana Seni (S-2) di bidang ilmu dan seni Teater pada Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta. Di samping juga untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas, baik melalui pengalaman mengkoordinir teman/seniman (management produksi seni) melalui proses kreatif dengan media pewayangan Bali. Dan lewat seni teater pedalangan ini penulis harapan bisa mengungkap Issue-issue yang muncul di masyarakat, dimana merupakan hal yang menarik untuk di angkat dari sisi Ruwa Bhinedanya. Karena konsep Ruwa Bhineda adalah sangat menarik dimana segala aktipitas maupun kegiatan, baik itu premaritah ,swatsa, pejabat, rakyat kecil selalu ada Issu -Issu penting yang perlu kita pecahkan bersama guna mengantisipasi suatu perpecahan

1.4 Manfaat Garapan

Manfaat yang diharapkan selain menambah inventaris karya seni pada Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta pada umumnya, juga menambah

khasanah pewayangan Bali khususnya, sehingga garapan ini lebih bermanfaat sebagai sajian artistik yang segar dan sehat, disamping itu juga diharapkan bermanfaat dalam usaha mengembangkan kesenian tradisi dengan kemasan baru yang bisa dinikmati oleh masyarakat akademis maupun masyarakat luas.

1.5 Ruang Lingkup

Menyinggung masalah pakeliran sudah tentu banyak hal yang termasuk di dalamnya tetapi dengan terbatasnya kemampuan dan waktu, maka dipandang perlu untuk mambatasi karya seni supaya sesuai dengan waktu, biaya, dan intelegensi yang ada. Garapan ini hanya mengangkat cerita Arjuna Wiwaha yang sudah dikenal masyarakat khususnya di Bali. Isi ceritanya dikutip dari kitab Mahabarata bagian ketiga (Wanaparwa) yang dikarang oleh Empu Kanwa, seorang pujangga pada masa pemerintahan Raja Airlangga tahun 941-964. Cerita ini mengisahkan Raja raksasa yaitu Niwatakawaca yang karena tapanya memperoleh kesaktian dari Sang Hyang Brahma dimana ia tidak terkalahkan oleh Dewa, Yaksa, dan Asura. Karena kesaktiannya Niwatakawaca ingin menguasai ketiga dunia dan bahkan bermaksud menggempur Sorga. Di pihak Sorga Hyang Siwa bingung mendengar kabar Sorga akan diserang Niwatakawaca dan melakukan rapat dengan para Dewa yang lainnya dan beliau mendengar ada seorang ksatria Pandawa melakukan tapa di gunung Indra Kila lalu untuk meyakinkan tapanya Sang Arjuna Dewa Siwa mengutus tujuh bidadari cantik untuk menggodanya tetapi tidak berhasil. Dan akhirnya Sang Hyang Indra yang turun dan menyamar sebagai

seorang brahmana tua dan menguji keteguhan tapanya Sang Arjuna, usaha ini juga tidak berhasil lalu Sang Hyang Indra kembali ke Sorga. Di lain pihak Niwatakawaca mendengar kabar dari mata-matanya bahwa Sang Arjuna melakukan tapa di Gunung Indra Kila dan mengutus patih Momo Simuka untuk merusak tapa Arjuna. Sang Arjuna menghentikan tapanya lalu mengambil panah dan membidik patih Momo Simuka tepat mengenai lambungnya tapi saat bersamaan Sang Hyang Siwa menyamar sebagai pemburu yang bernama Kirata dan melepaskan panahnya dan mengenai sasaran yang sama dan terjadi perebutan karena sama-sama mengaku memanahnya maka terjadilah peperangan antara Sang Arjuna dengan si pemburu dimana Sang Arjuna berhasil memegang si pemburu dan ingin membantingnya seketika itu si pemburu menghilang dan berubah menjadi Sang Hyang Siwa yang akhirnya memberi panugrahan kepada Sang Arjuna berupa senjata pasupati. Setelah itu Sang Arjuna berangkat ke Sorga untuk memerangi Niwatakawaca yang ingin merusak Sorga. Sang Hyang Indra mengutus Dewi Supraba ke Emantaka tempat Niwatakawaca untuk mengetahui kelemahan Niwatakawaca dan setelah di ketahui Sang Arjuna berangkat untuk melawan Niwatakawaca dan berhasil membunuhnya. Penerapannya dalam garapan ini akan menggunakan Model cerita berbingkai dengan mengkombinasikan Pewayangan dengan teater modern serta memasukkan unsur-unsur tradisi dan modern yang dipadukan secara harmoni.

BAB II

TINJAUAN SUMBER

Sumber sumber yang mendasari tulisan ini merupakan bahan acuan, bahan perbandingan, informasi, masukan, dan penghayatan seni agar bisa merefleksikan kedalam garapan pewayangan inovatif. Keseluruhan sumber tersebut dapat dibedakan menjadi 3 kelompok, yaitu sumber literatur, sumber karya seni, dan sumber informan yang bisa dijabarkan sebagai berikut :

2.1 Sumber Literatur

Arjuna Wiwaha. Alih aksara lontar tahun 1998 oleh I Nengah Mudana. Penerbit Kantor Dokumentasi Budaya Bali. Tulisan ini memberikan informasi tentang kisah Sang Arjuna yang melakukan Tapa di Gunung Indra Kila yang mengalami banyak godaan. Dengan keteguhan tapanya Arjuna mendapatkan "Panugrahan" dari Dewa Siwa berupa Senjata Pasupati. Senjata itu nantinya dapat digunakan untuk mengalahkan Niwatakawaca, Raja Emantaka yang ingin menguasai ketiga dunia karena kesaktiannya yang di peroleh dari Dewa Brahma.

Arjuna Wiwaha. Dikeluarkan/diterbitkan oleh Pemerintah Daerah Propinsi Tingkat I Bali, Proyek Penyusunan Naskah dan Percetakan Buku-buku Pelajaran Tingkat I Bali 1985. Tulisan ini isinya Dimulai dari Sang Arjuna yang melakukan Tapa di Gunung Indra Kila yang digoda

Bidadari atas perintah dari Dewa Indra untuk meyakinkan tapa Sang Arjuna tetapi para Bidadari kembali dengan sia-sia sebab arjuna sangat teguh melakukan tapa sampai Dewa Indra yang turun untuk menggodanya juga tidak berhasil dan akhirnya Sang Arjuna diberi Panugrahan oleh Dewa Siwa dan menyuruhnya ke Sorga untuk membantu para Dewa menghadapi serangan Niwatakawaca Raja Emantaka. Arjuna berangkat ke sorga dan berhasil mengalahkan Niwatakawaca dengan memanah pangkal lidahnya. Buku ini sangat membantu penggarap untuk menyelesaikan contoh Skrip karya ini karena memakai tulisan huruf latin sehingga penggarap lebih mudah untuk membacanya. Dan dalam buku ini cerita Arjuna Wiwaha telah dibagi dalam beberapa judul sehingga mudah dimengerti jalan ceritanya.

Lontar *Arjuna Wiwaha* Koleksi Pribadi tepatnya di Griya Taman Pegubugan Karangasem dengan No Lontar 13, Panjang 29 cm, lebar 3,5 cm, Jumlah 64 Lembar. isinya sama dengan alih aksara lontar puskok Denpasar diatas yang mana ceritanya sampai pada sang Arjuna bertemu dengan sanak saudaranya.. Lontar ini dimulai dengan kata

" Om Awignamastu. Ambek Sang Para marta pandita uwus limpad sakeng sunyata dan seterusnya sampai pada bait terakhir yaitu Na Sambat nikang apsari waluyana ta gati nrapa suta, cunduk ring wadari tapowana kakarinira padha hana, saksat weh suka ramya rakwa kadi megha manuruni tasik, sang siptan ri huwus nikang semaya digwijaya gatinira. Ityarjuna Wiwaha Samapta."

Karena Penggarap kurang lancar membaca Lontar maka penggarap mencari bantuan yaitu seorang sesepuh untuk membacanya sehingga Penggarap mengetahui isi cerita Lontar Arjuna Wiwaha Tersebut.

2.2 Sumber Karya Seni

Menonton serta terlibat langsung dalam garapan pakeliran layar lebar dari Jurusan Pedalangan STSI Denpasar (sekarang ISI Denpasar) setiap ujian akhir (TA) dan ujian akhir S2 kakak kelas jurusan teater pascasarjana ISI Surakarta, yang digarap oleh semester akhir terdahulu dengan menggunakan latar belakang scenery yang di sinari dengan lampu listrik (Hologen) dan menggunakan LCD guna menampilkan bayangan ke layar (Kelir). Dari sini penggarap mendapat pengalaman menggerakkan wayang yang tidak menempel pada kelir dan pemakaian lampu listrik menggunakan scenery.

Menonton dan terlibat langsung sebagai pendukung ujian akhir STSI Denpasar Tahun 1988 yaitu Pakeliran Layar Berkembang dengan Judul Anugrah dan memakai lakon Arjuna Tapa yang digarap oleh I Ketut Kodi Ssp dan I Dewa Ketut Wicaksana, Ssp, Mhum dimana dalam garapan ini menggunakan layar yang lebar dan besar dengan ukuran 5,5 x 3 meter dan Wayang-wayang berukuran besar dan tinggi berkisar antara 50 cm sampai 1,15 m penggunaan cahaya listrik lewat media *overhead proyektor, folio sport* dan *sport light*, menggunakan iringan non konvensional (gamelan gong gede) dengan 35 orang penabuh 12 orang penggerak wayang, dan menggunakan gerong/sinden. Garapan ini merupakan bentuk revolusioner dalam Dunia Pewayangan. Dari menonton rekaman ini penggarap bisa membandingkan struktur pepeson wayang dimana memakai lakon yang sama.

Secara langsung penulis menggarap pagelaran wayang kontemporer Dasa Nama Kerta, Tahun 2002 pasca Bom Bali 1 yang di pentaskan di kuta dan beberapa

sekolah untuk menghibur korban Bom yang masih trauma, dan dalam pagelaran wayang ini memakai lampu penyinaran LCD dan dalangnya memakai skate board atau kursi roda serta banyak menggunakan wayang-wayang kreasi yang terbuat dari plastik mika yang ditatah dan di cat. dari sini penggarap terus mengembangkan mengenai tehnik gerak wayang dan pembuatan wayang kreasi yang terbuat dari plastik mika.

Pengalaman penggarap pada waktu menggarap Wayang Inovasi dengan judul " Bisma Pralaya " di kampus ISI Denpasar Tahun 2003 yang dibiayai oleh Program Prodi Pedalangan ISI Denpasar tahun anggaran 2003,dimana dalam garapan ini menggunakan layar lebar dan menggunakan lampu LCD sebagai penyinaran wayang dan penari, aktor, menggunakan lebih dari 25 orang pendukung. Menggarap wayang Siwa Tatwa yang menggunakan penari , layar ganda di ISI Denpasar 2004. pengalaman penulis menggarap wayang perjalanan Tuwalen untuk Art Summit 2007 di Graha Bakti Tim, Jakarta. Menggarap wayang Kali naskah dari Gunawan Muhamad untuk pentas di Amerika,2009, dan Garapan The Thef of Sita kolaborasi dengan seniman Australi. Dari garapan ini penggarap mendapat pengalaman tentang bagaimana menghadapi orang banyak bekerja sama dengan orang asing dan *memanage* orang supaya suatu garapan bisa berjalan dengan lancar.

BAB III
PROSES GARAPAN

Terciptanya suatu karya seni sudah tentu melalui proses yang memakan waktu dan kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan tujuan seni itu. Dalam proses ini sering timbul hal-hal yang sifatnya menghambat seperti memakan waktu yang lama, melelahkan, bahkan tidak jarang mengalami kemacetan. Oleh sebab itu diperlukan pemilihan yang matang, kesabaran dan ketekunan di dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan tersebut.

Secara garis besar proses penciptaan suatu karya seni dapat dibagi menjadi tiga tahapan yaitu: tahap eksplorasi, tahap improvisasi, dan tahap pembentukan. Dalam proses penggarapan karya pakeliran ini, penggarap menggunakan ketiga tahapan tersebut di atas sebagai pedoman untuk bekerja. Dengan demikian proses garapan ini akan kelihatan terperinci baik yang berkaitan dengan bagian-bagian pekerjaan maupun dalam hal membagi waktu. Hambatan-hambatan seperti melelahkan dan kejenuhan dalam bekerja akan dapat dihindarkan.

3.1 Tahap Penjajagan (Eksplorasi)

Langkah awal pada tahap penjajagan (eksplorasi), penulis mengadakan pengamatan-pengamatan dan penjelajah terhadap berbagai aspek seni pertunjukkan, terutama untuk mendapatkan ide-ide atau gagasan, cerita dan tema yang cocok diangkat ke dalam sebuah garapan pakeliran, yang sekaligus mampu mewadahi selera seni penulis. Dengan adanya cerita maka akan dapat di pahami sebagai landasan untuk membangun aspek ruang, waktu dan suasana dari sebuah karya seni. Memilih cerita yang baik dan sesuai dengan ide garapan sangat sulit, karena begitu banyaknya sumber-sumber cerita yang menarik dan semuanya mempunyai keistimewaan tersendiri, menyebabkan pilihan penulis selalu berubah, yang akhirnya ditetapkan Ruwa Bhineda sebagai judul.

Pilihan penulis ini adalah cerita yang terdapat pada "*Lontar Arjuna Wiwaha*" yang isi pokoknya tentang pertapaan Sang Arjuna di gunung Indra Kila yang mendapatkan panugrahan berupa senjata pasupati yang nantinya dipakai untuk mengalahkan Niwatakawaca yang ingin menyerang Sorga dan akhirnya Sang Arjuna diberi tujuh bidadari oleh Dewa Siwa di Sorga. Lontar ini penulis dapatkan dari koleksi pribadi tepatnya di Gria Taman Keniten Br. Pegubugan Desa Duda Kecamatan Selat Kabupaten Karangasem, disamping itu penulis juga dapatkan transkrip lontar *Arjuna Wiwaha* di Pusedok (Pusat Dokumentasi) Denpasar.

Langkah selanjutnya mengadakan pendekatan kepada informan yang dapat memberikan informasi akurat mengenai masalah sumber dan gagasan serta dapat mendukung ide garapan yang akan penulis garap. Selain itu penulis juga membaca buku-buku yang berkaitan dengan ide garapan ini.

Melalui langkah-langkah tersebut, ada beberapa yang penulis catat dan formulasikan, baik mengenai struktur pertunjukkan, adegan-adegan, perlengkapan, yang akan ditentukan seperti layar, wayang, lampu, dan alat-alat lainnya.

3.2 Tahap Percobaan (Improvisasi)

Pada tahap ini penggarap natinya melakukan proses di lapangan melakukan eksperimen lampu dan *scenery*, dimana penggarap mencari fokus lampu dengan bayangan wayang dan *scenery*. Kemudian mencari titik-titik penggerak wayang yang bertujuan memperoleh kepastian bayangan wayang. Selanjutnya penggarap mencari efek-efek pencahayaan dengan lampu warna-warni untuk memberikan kesan terjadinya perubahan warna wayang di layar. Pada mulanya bayangan wayang hitam putih, akan berubah warnanya setelah kena efek pencahayaan lampu berwarna.

Selanjutnya natinya penggarap mencoba melakukan tehnik-tehnik gerak wayang atau tetikesan wayang. Proses ini yang paling lama membutuhkan waktu, sebab wayang tidak menempel pada kelir. Disamping itu kesulitan terjadi karena penggarap menggunakan layar yang ditarik

dengan tali sebab jika ditarik tidak seimbang bayangan wayang akan berubah kearah yang ditarik lebih keras. Sehingga pada proses ini sering terjadi pengulangan.

3.3 Tahap Pembentukan (Forming)

Pada pada tahap ini mulai mencobaan-percobaan berusaha melihat kemungkinan-kemungkinan pengarapan konfliknya. Konteksnya, juga Issue-issue yang ingin penulis angkat dalam setiap pembabakan dalam cerita Arjuna Wiwaha, yang ada konteksnya dengan masalah pemerintahan jaman sekarang . . Sehingga pertunjukannya nanti menarik dan sangat erat hubungannya dengan situasi kekinian di tanah air kita. Kemudian dilakukan peninjauan kembali terhadap percobaan yang telah terbentuk tersebut yang bertujuan untuk mengadakan perbaikan terhadap bagian-bagian yang dianggap perlu diperbaiki dan selajutnya dilakukan pemantapan latihan-latihan.

Setelah ditemukan bentuk keseluruhannya ternyata belum sempurna oleh karena itu, masukan-masukan dari para pendukung dan saran-saran dari pembimbing banyak ditampung dan pertimbangan. Masukan yang dirasa cocok semuanya dipakai agar dapat meningkatkan mutu garapan ini. Pada tahap ini masih terjadi revisi-revisi bahkan perlu mengadakan beberapa

BAB IV

BENTUK GARAPAN

Bentuk pakeliran ini merupakan sebuah karya wayang inovasi yang memadukan pewayangan tradisi dan teater modern. Inovasi banyak dilakukan pada bentuk dan wujud garapan, wayang dengan memanfaatkan peralatan listrik untuk penyinaran dan tehnik penggarapan yang menggunakan tehnik pembuatan film. Perangkat pendukung lainnya yang dapat diuraikan sebagai berikut, yaitu : sinopsis, pembabakan, pakem, kelir, wayang, tata cahaya, iringan, dan perlengkapan. Dan untuk lebih jelasnya akan di uraikan seperti berikut.

4.1 Sinopsis

Diceritakan sebuah keluarga yang terdesak oleh masalah ekonomi dimana anaknya yang telah lulus sekolah umum, ingin melanjutkan kuliah ke perguruan tinggi ketika itu sang ayah ekonominya pas-pasan sehingga masih berpikir untuk menanggung anaknya kuliah dan bertanya pada anaknya akan tujuan ia sekolah/kuliah. Si anak bingung akan tujuannya, lalu diberi cerita tentang ketekunan tapa Niwatakawaca sampai mendapat panugrahan dari Dewa Brahma, tetapi karena kesombongannya, ternyata kesaktiannya dipakai untuk merusak sorga. Dipihak sorga merasa bingung dan mencari seorang ksatriya sakti yang dapat mengalahkan

Niwatakawaca. Dengan mendengar Sang Arjuna melakukan tapa di Gunung Indra Kila maka Indra mengutus tujuh bidadari untuk menggodanya. Tetapi tidak berhasil. Kemudian Sang Hyang Indra turun ke dunia dengan menyamar sebagai Rsi Padya menggoda Arjuna juga tidak berhasil. Tetapi kekalahan ini kemenangan bagi para dewa. Niwatakawaca mendengar Arjuna melakukan tapa mengutus patih Momosimuka untuk menggagalkan. Tetapi Momosimuka dapat dibunuh oleh Arjuna walaupun menjadi seekor babi. Saat Arjuna memanah Momosimuka, maka Sang Hyang Siwa turun sebagai seorang pemburu bernama Kirata dan dalam saat yang bersamaan memanah babi itu tepat mengenai lambungnya yang menimbulkan luka pada tempat yang sama. Hal ini menimbulkan perselisihan antara Arjuna dan Kirata yang sama-sama mengaku memanahnya sampai terjadi pertempuran yang sengit. Saat Arjuna ingin membanting Sang Kirata seketika itu berubah menjadi Sang Hyang Siwa dan memberikan Arjuna "panugrahan" berupa senjata pasupati. Yang nantinya dipakai untuk mengalahkan Niwatakawaca dengan memanah pangkal lidahnya. Setelah mengetahui kelemahan Niwatakawaca melalui penyamaran Dewi Supraba.

Setelah mengetahui cerita di atas si anak sudah merasa pasti jalan mana yang akan diikuti. Niwatakawaca atau Arjuna dalam menuntut ilmu.

4.2 Pembabakan

BABAK I (adegan didepan layar)

1. Pan Tabag sedang membaca kekawin didatangi anaknya yang telah lulus SMU dan ingin melanjutkan kuliah, lalu diberikan cerita pewayangan.
2. Adegan dilayar
 - Kayonan + Penyacah Parwa
 - Niwata Kawaca mendapat penugrahan Dewa Brahma
 - Delem + Sangut (bergembira)
 - Adegan kafe + delem sangut
 - Niwata Kawaca + delem sangut akan berangkat ke surga + raksasa mangkat
 - Raksasa merusak surga
 - Raksasa menarik kelir hingga berbentuk gunung
3. Babak II(Adegan didepan layar)
 - Pan tabag dan anaknya (pan tabag menceritakan cerita yang lain)

BABAK II

4. (Adegan dikelir)
 - Arjuna sedang bertapa (layar berbentuk segitiga)
 - Malen Merdah.
 - Binatang (Kijang, kuda, kangguru, gajah, kelinci, macan)
 - Bidadari menggoda Arjuna
 - Rsi Padya + Arjuna

- Momosimuka merusak gunung (binatang lari Malen Merdah panik)
- Arjuna + Kirata memanah Momosimuka
- Arjuna, Kirata, Momosimuka.
- Perang Arjuna + Kirata. (kirata berybah jadi siwa)

BABAK III

5. (Adegan depan layar)

- Pan Tabag + anaknya (menceritakan Arjuna mendapatkan penugrahan dari Dewa Siwa dan menceritakan Niwata Kawaca dapat dikalahkan Arjuna)

6. (Adegan layar)

Niwata Kawaca dipanah Arjuna

- Narasi. Pan tabag menanyakan pada anaknya jalan mana yang akan di ambil.
- Kayonan

BAB. V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pakeliran berbingkai Ruwa Bhineda ini merupakan pakeliran inovasi yang memadukan seni pewayangan tradisi dan teater modern yang diwujudkan dalam bentuk cerita berbingkai. Hal ini dilakukan guna mendapatkan keseimbangan antara pelestarian dan pengembangan sebagai wujud idealisme penggarap dalam menghasilkan karya seni serta memberikan gairah baru dikalangan masyarakat pecinta seni, dan membentuk kesadaran-kesadaran baru sebagai wujud pesan - pesan, baik itu pesan pendidikan, filsafat, moral dan etika.

Dalam Issue Ruwa Bhineda terdapat suatu pesan dimana pendidikan itu sangat penting guna menjalani hidup agar lebih baik, tetapi harus diimbangi dengan moral. Sebab ilmu itu bagaikan sebuah racun dan amerta dimana jika benar dalam menggunakan akan menjadi amerta yang dapat memberikan kesejukan dan kebahagiaan diri sendiri dan masyarakat pada umumnya. Demikian sebaliknya jika salah dalam menggunakan akan membahayakan diri sendiri maupun orang lain bahkan menyebabkan kematian.

5.2 Saran-Saran

Usaha-usaha dalam maningkatkan dan mengembangkan seni pewayangan, diperlukan inisiatif dari senimannya, sehingga akan muncul karya-karya yang berkualitas tinggi, yang siap bersaing dengan seni pertunjukkan yang lain. Berdasarkan hal tersebut, penata berharap supaya para seniman dalang semakin memperluas pengetahuan dan keterampilan tentang pewayangan dengan cara :

1. Memperkaya diri dengan literatur tentang pewayangan mencari konflik-konflik yang ada hubungannya dengan situasi kekinian sehingga Issue yang terkandung dalam konflik itu merupakan bahan menarik untuk diangkat sehingga pertunjukan wayang menjadi sangat communicative.
2. Mencoba membuat terobosan baru, baik mengenai bentuk wayang, pencahayaan wayang, instrumen wayang, atau tehnik penyajian dan gerakan wayang.
3. Menggencarkan promosi wayang, supaya mempunyai peluang pasar yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- A.A.M Djelantik, *Estetika Sebuah Pengantar*. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, Bandung, 1999.
- Arthanegara, I Gusti Ngurah., "Nilai Moral Spirituai dalam seni Pertunjukan", Bahan Ceramah untuk Penataran Seniman Bali, Denpasar, 28 Nopember 1995, diterbitkan oleh *Warta Hindu Dharma*, Parisaha Hindu Dharma Indonesia Pusat, Denpasar, 1996.
- Haryanto, S., *Pratiwimba Adhilihung. Sejarah dan Perkembangan Wayang*, Penerbit Djambatan, Jakarta 1998.
- Hooykaas, C., *Kama and Kala, Material For The Study Of Shadow Theatre In Bali*, Amsterdam, North-Holland Publising Company, 1973.
- Kawen, Wayan, "Penjelasan Singkat Wayang Lemah", dalam *Serba Neka Wayang kulit Bali*, diterbitkan oleh Listibiya, Daerah Bali, Denpasar, 1974.
- Keputusan Seminar Seni Sakral dan Profan Bidang Tari*, Proyek Pemeliharaan dan Pengembangan Kebudayaan daerah Bali, Denpasar, Tanggal 24-25 Maret 1971.
- Lontar Arjuna Wiwaha*, No. 13 Koleksi Griya Taman Pegubugan Karangasem.
- Mudana, I Nengah, *Arjuna Wiwaha*, alih Aksara Lontar Kantor Dokumentasi Budaya Bali, 1998.
- Mudra*, *Jurnal Seni Budaya* No. 3 tahun ke-III Maret STSI Denpasar, 1995.
- Mulyono, Sri, *Wayang. Asal-Usul, Filsafat dan Masa depannya*, PT. Gunung Agung, Jakarta, 1978.
- Pameran Wayang kulit. Koleksi Museum Bali*, diterbitkan oleh Museum Bali, Direktorat Museum, Direktorat Jendral Kebudayaan Departemen P&K., Denpasar, 1979.