

ARTIKEL KARYA SENI
WAYANG ENTAL



Oleh :
I GUSTI MADE DARMA PUTRA

PROGRAM STUDI S-1 PEDALANGAN
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA
DENPASAR
2016

SKRIP KARYA SENI WAYANG ENTAL

I Gusti Made Darma Putra, I Ketut Kodi , I Nyoman Catra

Program Studi Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia
Denpasar

Email: *adeagung94@yahoo.com*

Abstrak

Pengalaman pribadi merupakan salah satu modal dasar yang sangat penting dalam menggarap sebuah karya seni, baik tari, karawitan maupun pedalangan. Tanpa didasari pengalaman yang pernah dialami secara langsung, Ketika penggarap melewati jalan raya kesiman pada saat *piodalan* di Pura Pangrebongan, terlihat barisan *penjor* yang dihiasi dengan janur berbahan *ental* berjajar sepanjang jalan. Keunikan *ental* yang mampu diolah dan dijadikan rajutan janur pada *penjor-penjor* tersebut dibuat sedemikian rupa, *ental* mampu dibentuk beraneka ragam seperti bunga teratai besar, angsa, bahkan menyerupai manusia, namun masih berbentuk abstrak. Selain sebagai hiasan *penjor*, *ental* juga bisa diolah sebagai kostum untuk sebuah pertunjukan tari seperti yang sering dilakukan oleh Komunitas Pancer Langit Kapal, mereka sering memakai *ental* sebagai bahan kostum yang pada saat ini sedang menjadi sebuah inovasi baru di dunia seni tari. pada proses penciptaan seni Pedalangan ini memakai teori menurut Alma M. Hawkins, yang terdiri dari eksplorasi (*exploration*), improvisasi (*improvisation*), dan pembentukan (*forming*). Pada bagian (*Opening*) Dimulai dari kegelisahan Mpu Tantular terhadap ego manusia yang mengepentingkan dirinya sendiri tanpa menghiraukan orang lain dan tidak adanya keharmonisan dalam agama di persimpangan zaman. Mpu Tantular membuat sindirannya yang dituangkan dalam goresan diatas daun *ental* berupa kakawin yang disebut dengan *Purusadhasanta* atau yang lebih dikenal dengan nama kitab Sutasoma, selanjutnya Mpu Tantular menceritakan kisah Sutasoma tersebut. (Isi Cerita) Sutasoma bertemu dengan Gajah Waktra hingga bertemunya Sutasoma dengan Dasabahu memintanya kembali pulang ke Hastina untuk menikahi adiknya yang bernama Diah Candrawati. (Klimaks Cerita) Peperangan Dasabahu dan Purusada yang menggunakan teknik *Wayang Tradisi*, hingga Sutasoma bersedia menjadi tumbal Bhatara Kala yang berubah menjadi naga besar untuk melahap Sutasoma. (*Ending*) Mpu Tantular keluar sambil menyanyikan kakawin Sutasoma bagian akhir yang diakhiri dengan kata-kata “*bhineka tunggal ika tan hana dharma mangrwa*”

Kata Kunci: pengalaman, kemampuan dan penciptaan.

1. Pendahuluan

Imajinasi dalam pemahamannya mengandaikan pula adanya citra atau gambaran yang merupakan unsur sangat penting didalamnya, maka dari itu proses mengimajinasikan itu selalu merupakan proses membentuk gambaran tertentu yang terjadi secara mental. Tidak terkecuali penciptaan dalam dunia pewayangan dimulai adanya dorongan imajinasi untuk menciptakan sebuah karya inovatif. Dari sana muncul gambaran keindahan seni memainkan wayang tersebut sesuai dengan kehendak penggarap. Hal ini termotivasi oleh kemampuan penggarap yang sedang mempelajari seni pewayangan.

Ketika penggarap melewati jalan raya kesiman pada saat *piodalan* di Pura Pangrebongan, terlihat barisan *penjor* yang dihiasi dengan janur berbahan *ental* berjajar sepanjang jalan. Keunikan *ental* yang mampu diolah dan dijadikan rajutan janur pada *penjor-penjor* tersebut dibuat sedemikian rupa, *ental* mampu dibentuk beraneka ragam seperti bunga teratai besar, angsa, bahkan menyerupai manusia, namun masih berbentuk abstrak. Selain sebagai hiasan *penjor*, *ental* juga bisa diolah sebagai kostum untuk sebuah pertunjukan tari seperti yang sering dilakukan oleh Komunitas Pancer Langit Kapal, mereka sering memakai *ental* sebagai bahan kostum yang pada saat ini sedang menjadi sebuah inovasi baru di dunia seni tari.

Ental merupakan bahan pokok dalam pembuatan *lontar* yang dijadikan alat konservasi sastra. Pada jaman dahulu nenek moyang kita berusaha menjabarkan ajaran-ajaran weda kedalam bahasa yang bumi agar mudah untuk dipelajari oleh orang awam, Melalui media lontar sebagai goresan aksara. Dituangkanlah ajaran-ajaran tersebut kedalam sebuah benda berupa rangkaian daun *ental* yang disebut *lontar*. *Lontar* adalah bentuk metatesis dari *rontal*. Istilah *rontal* berawal dari penggunaan dua patah kata yaitu *ron* dan *tal* yang berarti daun *ntal* atau daun *ental* yang dalam bahasa Sanskerta pohon ini disebut pohon *tala*, dan dalam bahasa Kawi disebut *tal*.

Fungsi *ental* selain menjadi media penulisan atau yang disebut *lontar*, juga dipakai sebagai sarana upakara yaitu untuk pengganti janur (*busung*) dimana dalam teknik pembuatannya disebut dengan *reringgitan* atau *tetuasan*. Unsur bentuk wayang dalam *reringgitan* sebagai sarana upakara terdapat pada semua *bebantenan* namun yang paling menonjol yaitu pada *lamak (cili)*. Istilah *reringgitan* juga berlaku dalam dunia pertunjukan wayang. Kedua istilah tersebut mempunyai makna yang sama yaitu persembahan, namun belum ada *reringgitan* wayang (*tetuasan*) yang berbentuk dimensi virtual. Sehingga hal ini

memicu daya imajinasi penggarap untuk memvisualkan *ental* kedalam bentuk wayang. Tergerak oleh fleksibilitas daun *ental* untuk dimodifikasi memunculkan motivasi penggarap untuk mengimplementasikan *ental* tersebut menjadi bahan dasar dalam pembuatan wayang. Di Indonesia ada beberapa jenis wayang seperti wayang kulit (yang terbuat dari kulit sapi), Wayang Golek (terbuat dari kayu), Wayang Suket (terbuat dari anyaman rumput), Wayang Motekar (terbuat dari plastik berwarna), dan di Bali ada beberapa wayang kulit seperti Wayang Parwa (epos Mahabharata), Wayang Ramayanan (epos Ramayana), Wayang Calonarang (Lontar Calonarang), Wayang Cupak (Geguritan Cupak), Wayang Tantri (Kidung Tantri), Wayang Gambuh (Lontar Malat), Wayang Arja (Panji), Wayang Babad (Babad). Pada tahun 2014 melalui pertunjukan Dalang I Ketut Kodi turut serta memperkaya jenis wayang yang ada yaitu Wayang Sampat yang terbuat dari kumpulan anyaman lidi.

Penggarap mencoba menggabungkan dua jenis wayang yaitu *wayang ental* dan wayang kulit (*shadow puppet*). Kedua model wayang tersebut disinergikan kedalam wujud garapan wayang yang bernuansa inovatif, dengan tema cerita yang diambil dari kitab Sutasoma. Kisah Sutasoma merupakan salah satu cerita yang diambil dari *kakawin* yang digubah dan dituangkan ke dalam *lontar* oleh Mpu Tantular, seorang pujangga yang hidup pada jaman Raja Hayam Wuruk dari Majapahit (1350-1389 AD). Kitab Sutasoma berisikan ajaran keharmonisan antara agama Siwa dan Buddha serta mengenalkan pada kita semboyan *‘Bhineka Tunggal Ika’*, ”berbeda-beda tapi tetap satu” yang kemudian menjadi semboyan yang dituangkan pada pita dibawah burung Garuda yang disebut Pancasila. Namun semboyan Pancasila dewasa ini mulai kurang dihiraukan lagi, itu terbukti dari pengalaman penggarap dalam menyimak banyak berita di televisi, surat kabar, maupun media sosial yang tidak sedikit memberitakan bentrokan atau ketidak cocokan antar umat beragama. Itu yang membuat penggarap tergugah untuk mengangkat kisah Sutasoma ini karena dalam kisah ini mengajarkan bagaimana kita menumbuhkan rasa cinta kasih dan perdamaian antar umat beragama dan sesama makhluk hidup.

Pertunjukan ini merupakan pertunjukan Pakeliran Inovatif karena penggarap menyajikan *Wayang Ental* dengan menggunakan tata panggung *Wayang Lemah* yang tidak mempergunakan kelir, sehingga secara kasat mata dapat dilihat figur-figur tokoh wayang yang dipertontonkan secara langsung, tanpa harus menyaksikan bayangannya. Namun menggunakan batang pohon pisang sebagai alat pijak, dengan keadaan dalang terlihat oleh penonton. Dan tata saji wayang tradisi atau wayang kulit/*shadow puppet* untuk adegan peperangan (*siat*) yang menggunakan kelir berukuran 2 x 1,5 meter, bertujuan untuk memperlihatkan teknik dalam

gerak (*sabet/tetikesan*) wayang. Pada adegan tersebut muncul kelir/layar dibelakang dalang yang memainkan *Wayang Ental*, secara bersamaan dalang memposisikan dirinya sebagai dalang wayang tradisi. Setelah adegan perang (*siat*), kelir tersebut akan membentuk posisi sesuai dengan kebutuhan dan dalang memerankan tokoh Mpu Tantular sambil membawa *Lontar Sutasoma*..

2. Proses Penciptaan

Menciptakan sebuah karya seni yang berkualitas membutuhkan proses yang matang melalui berbagai tahapan untuk mewujudkannya. Tahapan-tahapan tersebut dimulai dari penjajagan ide-ide yang terus dimatangkan sehingga layak untuk direalisasikan menjadi sebuah garapan yang siap dipentaskan. Secara teori, proses penggarapan pertunjukan wayang yang diberi judul *Wayang Ental* ini, mengacu pada proses penciptaan yang terdiri dari *exploration*, *improvisation*, dan *forming*. Eksplorasi atau penjajagan berhubungan dengan proses pencaharian, penghayatan dan pemikiran yang dalam hal ini berhubungan dengan proses pencarian terhadap ide dan gagasan yang akan dituangkan ke dalam sebuah bentuk karya seni. Improvisasi lebih dikenal dengan tahap percobaan, sedangkan pembentukan berhubungan dengan bentuk akhir sebuah karya seni.

Tahap Penjajagan (*Exploration*)

Tahap Penjajagan merupakan tahap perenungan secara intens tentang pencarian judul, tema/topik ciptaan, cerita, konsep dan mencari dalam penciptaan ini, kemudian berpikir, berimajinasi, merasakan, menanggapi dan menafsirkan tema yang dipilih (Garwa, 2009: 43). Tahap ini merupakan bagian awal untuk menyediakan dan mempersiapkan bahan dalam memulai proses penggarapan. Proses awal dimulai dengan proses pencarian inspirasi hingga menemukan sebuah ide dan sampai kepada penyusunan berbagai konsep-konsep. Semua hal tersebut yang akan membingkai dan memberikan identitas terhadap sebuah garapan.

Pada tahap ini dilakukan perenungan dan pencairan ide yang diangkat dalam sebuah garapan. Penggarap melakukan perenungan dari bulan Februari 2016, karena menyadari akan kekurangan dan keterbatasan yang dimiliki sehingga merasa kurang mampu membuat karya yang terburu-buru dan memerlukan proses dalam waktu yang cukup panjang. Dari perenungan tersebut muncul keinginan untuk menggarap benda seni yaitu wayang yang berbahan dari *ental*. Karena keunikan *ental* yang sering dipakai dalam pembuatan penjor oleh masyarakat dan belum adanya wayang yang berbahan dasar dari *ental*. Pencaharian ide yang dilakukan

disesuaikan dengan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki, yakni adanya tuntutan untuk menggarap sebuah karya seni, maka terlintas di pikiran untuk menggarap sebuah pertunjukan wayang yang berbahan *ental*.

Proses awal pencarian ide sudah dilalui, selanjutnya adalah mengadakan pencaharian tentang daun *ental* dan ceritera yang akan digunakan. Berbekal ide yang telah dimiliki, kemudian melakukan wawancara dengan beberapa informan yang sekiranya dapat memberikan ide/gagasan baru serta informasi mengenai garapan yang *Wayang Ental*. Pertama-tama penggarap menemui I Gusti Made Raka Bawa di kediamannya pada tanggal 4 Februari 2016, dimana cerita Sutasoma yang panjang bisa di sajikan secara ringkas dengan mengambil cerita dari adegan bertemunya Sutasoma dengan Dasabahu setelah Sutasoma melarikan diri dari Kerajaan Astinapura untuk mencari kesempurnaan. Selanjutnya menemui Dalang Ida Bagus Gede Mambal pada tanggal 6 Februari 2016. Melalui wawancara dengan beliau, penggarap mendapatkan esensi filsafat yang tertuang dalam cerita Sutasoma yang identik dengan ajaran Siwa dan Buddha. Beliau mengatakan bahwa kedua ajaran Siwa dan Buddha merupakan ajaran Ketuhanan yang masih diwarisi dalam kehidupan beragama masyarakat Hindu di Bali. Ajaran Siwa lebih mengedepankan pada pencapaian taraf kesucian dan bhakti yang tulus sebagai tangga menuju pencerahan, sedangkan ajaran Buddha lebih menekankan kepada ajaran pengendalian diri dan pencerahan Budhi. Kedua ajaran tersebut berbeda dalam metode tetapi memiliki kesatuan dalam tujuan yakni mencapai pencerahan dan kesempurnaan lahir dan batin. Seharusnya manusia tidak memperdebatkan cara dan metode praktek yang berbeda, namun bersama-sama bersatu untuk mencapai tujuan yang sama.

Tahap selanjutnya setelah mematangkan ide dan penentuan ceritera, penggarap mulai memikirkan tata panggung pertunjukan, musik pengiring dan pola struktur lakon yang akan digunakan. Penggarap juga memikirkan unsur-unsur estetika dalam garapan *Wayang Ental* ini untuk mempertegas isi garapan tersebut. Untuk hal tersebut, ditemui bapak I Ketut Kodi, SSP., M.Si., bertempat di Kampus ISI Denpasar pada tanggal 12 Februari 2016. Beliau menyarankan agar gagasan mengenai teknis penyajian pada adegan awal pertunjukan dikemas dalam sajian prolog yang mengedepankan konsep `kebhinekaan` sebagai suatu keindahan dan kelumrahan dalam kehidupan manusia yang diciptakan dengan anekaragam suku, bangsa, dan agama.

Konsep garap seperti sudah tampak nyata, penggarap bergegas menemui Anak Agung Gede Rahma Putra, SSn., M.Sn., pada tanggal 19 Februari 2016. Melalui wawancara tersebut penggarap mendapat inspirasi tentang teknik penggunaan *ental* dalam pertunjukan seni,

termasuk wawancara dengan I Made Setiaria, SSn., M.Sn., pada tanggal 29 Februari 2016. Langkah selanjutnya mencari pengerajin *ental* untuk membuat wayang yang berbahan *ental* ke Desa Bona dan bertemu dengan I Gusti Ketut Sentana Putra, seorang pengrajin *ental* dan anyaman bambu. Ketika diwawancarai, pada tanggal 2 Maret 2016, beliau memberikan masukan mengenai teknik *ulatan Wayang Ental* pada tokoh-tokoh seperti Sutasoma, Purusada, dan Dasabahu dengan teknik *ulatan sumpe* menggunakan kerangka besi. Sedangkan wayang tokoh punakawan menggunakan anyaman jeping dengan mengkombinasikan beberapa warna sesuai dengan kebutuhan.

Penggarap juga mendekati para pendukung untuk dapat membantu mensukseskan garapan *Wayang Ental*, maka bantuan *stage crew* sangat dibutuhkan untuk menyukseskan pementasan. *Stage crew* berperan dalam memadukan tata panggung dan pencahayaan yang sesuai untuk mempertajam suasana yang akan dimunculkan dalam setiap adegan. Dalam tahap ini dilakukan latihan sektoral dengan mengikutkan para pendukung garapan agar mengetahui alur cerita, dramatik panggung yang akan ditampilkan, agar memahami dan menguasai intruksi dari konsep-konsep yang dituangkan ke dalam karya garapan ini. Adapun pendukung pemain wayang dari garapan ini adalah mahasiswa Program Studi Seni Pedalangan, FSP ISI Denpasar dan penari dari siswi SMKN 3 Sukawati, Gianyar. Harapan besar ditumpukan kepada para pendukung agar memiliki rasa tanggung jawab yang optimal, sehingga siap mendukung kelancaran proses garapan *Wayang Ental* ini. Para pendukung yang diperlukan dalam garapan ini adalah 20 (dua puluh) orang termasuk penari.

Menghasilkan suatu karya seni pewayangan inovatif, dibutuhkan seorang penata iringan (*composer*). Mengamati kebutuhan suasana setiap adegan dalam garapan ini, diputuskan penggarap sendiri untuk menata musik iringannya. Di bantu seorang sahabat baik bernama I Komang Winantara untuk ikut menata iringan ini, maka dipilihlah instrumen gamelan mini *Semarapagulingan saih pitu* dan juga diselingi dengan *gamelan Batel Wayang*, untuk memperkuat suasana dalam adegan perang (*pasiat*) dan lainnya yang memerlukan aksentuasi atau penekanan tegas dan keras.

3. Wujud Karya

Ringkasan Ceritera

Dimulai dari ketakutan Mpu Tantular terhadap ego manusia yang mengepentingkan dirinya sendiri tanpa menghiraukan orang lain dan tidak adanya keharmonisan dalam agama di persimpangan zaman. Maka Mpu Tantular membuat sindiran dituangkan dalam goresan diatas

daun *ental* berupa kakawin yang disebut dengan *Purusadhasanta* atau yang lebih dikenal dengan nama kitab Sutasoma, selanjutnya Mpu Tantular menceritakan kisah Sutasoma tersebut. Dalam lontar tersebut diceritakan lahirnya Sutasoma putra Raja Hastinapura, Prabu Mahaketu. Setelah dewasa Sutasoma sangat rajin beribadah, cinta akan agama Buddha, ia tidak senang akan dinikahkan dan dinobatkan sebagai Raja. Maka suatu malam Sang Sutasoma melarikan diri dari istana hastinaputa.

Di hutan, Sutasoma berjumpa dengan raksasa ganas berkepala gajah yang memangsa manusia, bernama Gajah Waktra. Sang Sutasoma hendak dijadikan mangsanya namun ia melawan dan raksasa terjatuh ke tanah, tertimpa Sutasoma. Gajah Waktra menyerah dan mendapatkan wejangan-wejangan dari Sutasoma tentang agama Buddha bahwa orang tidak boleh membunuh sesama makhluk hidup. Gajah Waktra yang tergugah menjadi tersadar dan meminta pada Sutasoma untuk menjadi muridnya. Dilain tempat, Sang Kalmasapada sedang berperang melawan Raja Dasabahu, yang masih sepupu Sang Sutasoma. Secara tidak sengaja Raja Dasabahu menjumpai Sutasoma dan diajak kembali ke Astina karena Sutasoma akan dikawinkan dengan adiknya yang bernama Diah Candrawati.

Dilain pihak, Sang Purusada, raja Ratna Kanda akan membayar kaul mengumpulkan 100 raja untuk dipersembahkan ke hadapan Bhatara Kala, namun Bhatara Kala tidak ingin memakan 100 raja tersebut namun hanya Sutasoma yang mampu mengganti 100 raja itu. Purusada pun berniat memerangi Sutasoma untuk menyenangkan hati Bhatara Kala. Ketika mereka berhadapan, ketenangan jiwa Sutasoma mampu melenyapkan kesaktian Purusada seketika itu. Sutasoma dengan keikhlasan hatinya bersedia menjadi tumbal Bhatara Kala namun Purusada menolak dan meminta agar Sutasoma tidak datang menemui bhatara kala. Sejak itulah Purusada mengerti bahwa Perbedaan tersebut seharusnya memunculkan suatu yang indah. Pada adegan terakhir, Mpu Tantular keluar sambil menyanyikan *kakawin Sutasoma* bagian akhir yang diakhiri dengan kata-kata “*bhineka tunggal ika tan hana dharma mangrwa*”.

Pembabakan

1) *Opening*

Dimulai dari kegelisahan Mpu Tantular terhadap ego manusia yang mengepentingkan dirinya sendiri tanpa menghiraukan orang lain dan tidak adanya keharmonisan dalam agama di persimpangan zaman. Mpu Tantular membuat sindirannya yang dituangkan dalam goresan diatas daun *ental* berupa kakawin yang disebut dengan *Purusadhasanta* atau yang

lebih dikenal dengan nama kitab Sutasoma, selanjutnya Mpu Tantular menceritakan kisah Sutasoma tersebut.

2) Isi Cerita

Sutasoma bertemu dengan Gajah Waktra hingga bertemunya Sutasoma dengan Dasabahu memintanya kembali pulang ke Hastina untuk menikahi adiknya yang bernama Diah Candrawati.

3) Klimaks Cerita

Peperangan Dasabahu dan Purusada yang menggunakan teknik *Wayang Tradisi*, hingga Sutasoma bersedia menjadi tumbal Bhatara Kala

4) *Ending*

Mpu Tantular keluar sambil menyanyikan kakawin Sutasoma bagian akhir yang diakhiri dengan kata-kata "*bhineka tunggal ika tan hana dharma mangrwa*"

Struktur Alur Dramatik

1) Eksposisi

- Ketakutan Mpu Tantular terhadap ego manusia yang mementingkan dirinya sendiri tanpa menghiraukan orang lain dan tidak adanya keharmonisan dalam agama di persimpangan zaman.
- Dalang langsung sebagai Mpu Tantular melakonkan kisah tersebut dimulai dengan pertunjukan yang diawali kayonan berbahan ental, kemudian *flashback* menggunakan bayangan Wayang dilayar tetapi posisinya berada di belakang Dalang yang memainkan *Wayang Ental* yang menceritakan Sutasoma melarikan diri ke hutan

2) Konflik atau Tikaian

- Sang Purusada, raja Ratna Kanda akan membayar kaul mengumpulkan 100 Raja untuk dipersembahkan ke hadapan Bhatara Kala, namun Bhatara Kala tidak ingin memakan 100 raja tersebut namun hanya Sutasoma yang mampu mengganti 100 raja itu.

3) Rumitan atau Tikaian

- Peperangan Dasabahu dengan Purusada yang mengakibatkan terbunuhnya Dasabahu, Sutasoma datang dan mampu melenyapkan *ahamkara* yang merasuki Purusada hingga ia sadar akan kesalahannya .

4) Klimaks/ Penyelesaian (sesuatu adegan yang meredakan konflik)

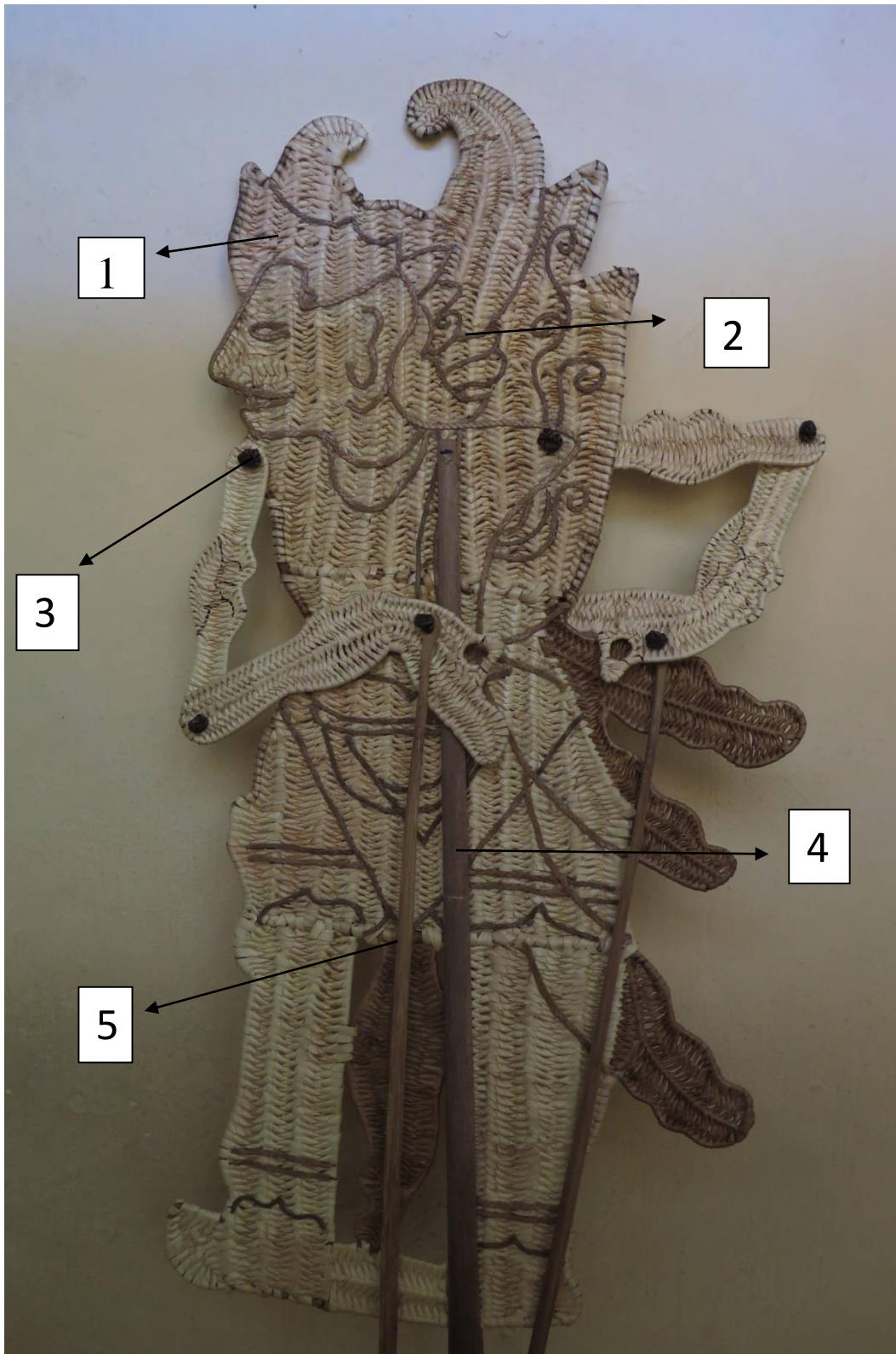
- Pada adegan terakhir Mpu Tantular keluar sambil menyanyikan kakawin Sutasoma bagian akhir yang diakhiri dengan kata-kata *Bhineka Tunggal ika tan Hana dharma mangrwa*.

Kelir

Pementasan wayang pada umumnya menggunakan kelir. Kelir dalam garapan ini berperan dalam memproyeksikan gambar bayangan wayang yang menjadi properti dalam penyampaian ide cerita pada beberapa adegan. Dalam adegan peperangan pada garapan ini menggunakan tata saji *Wayang Tradisi* yang menggunakan kelir seperti pada umumnya yang bertujuan untuk menampilkan teknik sabetan dalam pertunjukan wayang. Adapun kelir yang digunakan dalam garapan ini adalah kelir dengan ukuran 2,5 x 1 meter (panjang: 2,5 meter, dan lebar: 1 meter). Dengan menggunakan *stager* agar kelir terangkat lebih tinggi dari posisi tata saji *Wayang Lemah*.

Wayang

Wayang Ental dalam garapan ini adalah media ungkap yang berperan penting dalam perwujudan garapan. Wayang yang digunakan dalam garapan ini berbahan dasar daun ental yang memakai dua teknik *ulatan / anyaman*. (dilihat pada gambar 1 dan 2).



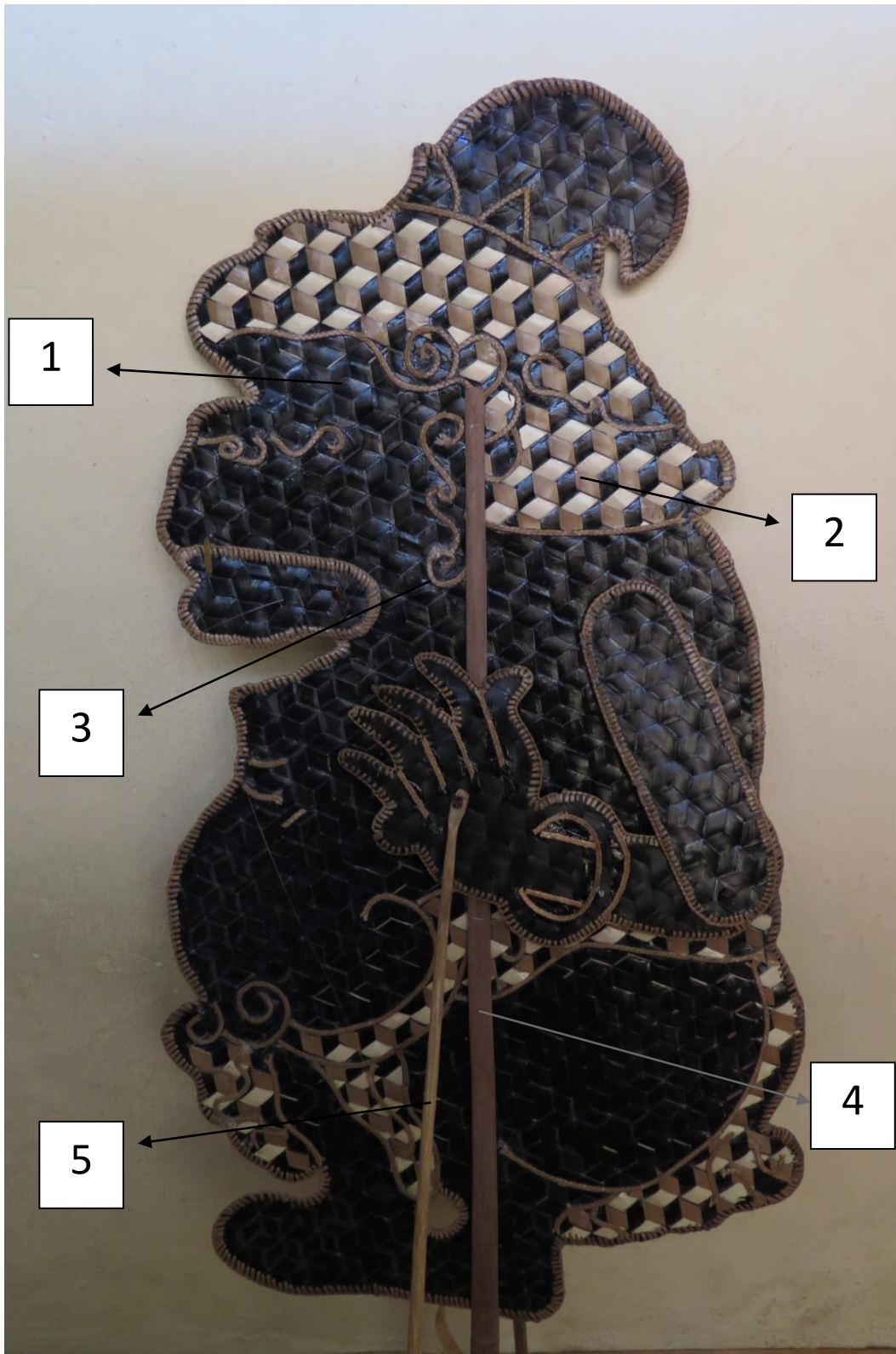
Keterangan :

1. *Ulatan sumpe* : *ulatan* yang dirajut sambung menyambung digunakan sebagai dasar dari *Wayang Ental*

2. Rajutan *ental* : *ental* yang dikepang memanjang dijadikan hiasan untuk memperjelas bentuk dari *Wayang Ental*.
3. Kayu : *katik* / pemegang badan wayang menggunakan kayu agar kuat dan menyatu dengan *ental*.
4. Bambu : *katik* / pemegang tangan wayang menggunakan bambu yang kulitnya sudah di hilangkan agar ringan dan warnanya menyatu.

wayang yang menggunakan jenis *Ulatan Sumpe* ini sebanyak tiga buah yaitu:

- Wayang Sutasoma
- Wayang Dasabahu
- Wayang Purusada



Keterangan :

1. *Ulatan jepang* : *ulatan* yang dirajut seperti alas tikar namun memakai tiga helai *ental* digunakan sebagai dasar dari *Wayang Ental*

2. Anyaman 3 dimensi : tiga *ental* yang dipadukan menjadi satu dalam *ulatan* jepang membentuk tiga dimensi yang digunakan dalam hiasan wayang seperti gelungan dan kamen dalam *Wayang Ental*
3. Rajutan *ental* : *ental* yang dikepang memanjang dijadikan hiasan untuk memperjelas bentuk dari *Wayang Ental*.
4. Tali tambang : tali tambang digunakan untuk memasang persendian tangan *Wayang Ental*.
5. Kayu : *katik* / pemegang badan wayang menggunakan kayu agar kuat dan menyatu dengan *ental*.
6. Bambu : *katik* / pemegang tangan wayang menggunakan bambu yang kulitnya sudah di hilangkan agar ringan dan warnanya menyatu.

wayang yang menggunakan jenis *ulatan* jepang ini sebanyak tiga buah yaitu:

- Wayang Kayonan
- Wayang Tualen
- Wayang Meredah
- Wayang Sangut
- Wayang Delem

Dalam garapan *Wayang Ental* ini selain menggunakan wayang yang berbahan *ental*, juga mempergunakan wayang kulit seperti:

- Kayonan 2 Buah
- Sutasoma 2 Buah
- Prabu Dasabahu
- Detya Purusada
- Diah Candrawati
- Patih raksasa
- Patih manusia

Properti

Properti yang merupakan sarana untuk mendukung suatu pertunjukan. Beberapa properti yang digunakan sifatnya menunjang secara penuh dalam pertunjukan dan juga menjadi

sentra dari pertunjukan. Adapun properti yang digunakan dalam garapan *Wayang Ental* ini yaitu:

- Daun *ental* Sulawesi 8 Buah
- Trap alas pertunjukan *Wayang Ental*
- Kain hitam 8 buah

Teater

Teater sebagai sarana menyampaikan pesan kepada penikmat dengan tujuan agar lebih mudah untuk memahami isi cerita yang ingin disampaikan. Teater dalam garapan *Wayang Ental* dihadirkan sebagai bentuk inovasi penggarap lakukan dalam pertunjukan wayang diperagakan oleh manusia sebagai sumber.

4. Penutup

Garapan wayang dengan judul *Wayang Ental*, adalah sebuah pertunjukan wayang inovatif yang menggabungkan dua jenis wayang yaitu *Wayang Ental* dan wayang kulit (*shadow puppet*). Kedua model wayang tersebut disinergikan kedalam wujud garapan wayang yang bernuansa inovatif, dengan tema cerita yang diambil dari kitab Sutasoma. Kisah Sutasoma merupakan salah satu cerita yang diambil dari kakawin yang digubah dan dituangkan kedalam Lontar oleh Mpu Tantular, seorang pujangga yang hidup pada jaman Raja Hayam Wuruk dari Majapahit (1350-1389 AD). Garapan ini merupakan sebuah garapan inovatif, yang cenderung menggali ide-ide atau gagasan-gagasan baru kendati pun pada dasarnya materi tradisinya masih tampak jelas, dengan pengolahan yang sangat memadai, menjadikan peluang untuk mewujudkan nuansa-nuansa baru. Secara teori, proses penggarapan pertunjukan wayang yang diberi judul *Wayang Ental* ini, mengacu pada proses penciptaan yang terdiri dari *exploration*, *improvisation*, dan *forming*. Struktur dari garapan ini terdiri atas empat bagian. Pada adegan pertama dimulai dengan adegan dari kegelisahan MpuTantular terhadap ego manusia yang mengepentingkan dirinya sendiri tanpa menghiraukan orang lain dan tidak adanya keharmonisan dalam agama di persimpangan zaman dan menuangkannya dalam goresan diatas daun *ental* berupa kekawin yang disebut dengan *purusadhasanta* atau yang lebih dikenal dengan nama kitab Sutasoma, selanjutnya MpuTantular menceritakan kisah Sutasoma tersebut. Pada adegan kedua, Sutasoma bertemu dengan Gajah Wakra hingga bertemunya Sutasoma dengan Dasabahu memintanya kembali pulang ke Astina untuk menikahi adiknya yang bernama bernama Diah Candrawati. Adegan ketiga, dikisahkan mengenai peperangan antara Dasabahu dan Purusada yang menggunakan teknik wayang tradisi, hingga Sutasoma bersedia

menjadi tumbal Bhatara Kala. Pada bagian penutup, menyajikan inti dari amanat dalam garapan ini yakni Mpu Tantular keluar sambil menyanyikan kekawin Sutasoma bagian akhir yang diakhiri dengan kata-kata *bhineka tunggal ika tan hana dharma mangrwa*

DAFTAR PUSTAKA

- Arka Dwipayana, I Kadek. 2011. "Tri Hita Karana dalam Bahasa Visual" Skrip Karya Tugas Akhir, Denpasar: Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Denpasar.
- C. Hooykaas. 1973. *Kama And Kala: Material for The Study of Shadow Theatre in Bali*. North-Holand Publishing Company-Amsterdam, London.
- Djelantik, A.A.M. 1999. *Estetika: Sebuah Pengantar*. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Garwa, I Ketut. 2009. "Buku Ajar Komposisi Karawitan", Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Julius Candra. 1994. *Kreativitas: Bagaimana Menanam, Membangun dan Mengembangkannya*, Kanisius (Anggota AKAPI) Yogyakarta, Cetakan Pertama.
- N. Riantiarno. 2011. *KitabTeater: Tanya Jawab Seputar Seni Pertunjukan*. PT Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta.
- Mulyono, Sri. 1978. *Wayang: Asal-usul, Filsafat dan Masa Depan*. PT Gunung Agung, Jakarta.
- Sudarta, I Gusti Putu. 1991. "Kama Salah" Skrip Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia, Denpasar.
- Sudiana, I Ketut. 2010. "Grenyem Leak" Laporan Penciptaan dari DIPA, Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Sudibyoprono, R. Rio. *Ensiklopedi Wayang Purwa (COMPEDIUM)*. Proyek Pembinaan Kesenian, Direktorat Pembinaan Kesenian DITJEN. Kebudayaan Departemen P & K.
- Suweca, I Wayan. 2009. "Buku Ajar Estetika Karawitan", Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Widnyana, I Kadek. 2007. *Pembelajaran Seni Pedalangan Bali, Berdasarkan Teks Purwa-Wasana Sebuah Kajian Budaya*, CV. KayumasAgung.
- Zoetmulder, P.J. 1974. *Kalangwan: Sastra Jawa Kuno Selayang Pandang*. Koninklijk Instituut Voor Taal-, Land-en volken-kunde (KITLV), Translation Series 16.