

**SKRIP KARYA SENI
SMARA ATURA**



**OLEH:
I MADE ARIASA
201203001**

**PROGRAM STUDI S-1 SENI PEDALANGAN
JURUSAN PEDALANGAN**

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA
DENPASAR**

2016

SKRIP KARYA SENI

SMARA ATURA

I Made Ariasa, I Nyoman Sedana, I Made Sidia

Program Studi Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia

Denpasar

Email: madeariasa28@gmail.com

Abstrak

Menemukan suatu ide tidak terlepas dari pengalaman pribadi yang pernah dialami, pengalaman tersebut dijadikan modal dalam menggarap suatu karya seni Pedalangan, Tari maupun Karawitan, yang nantinya dari pengalaman yang nyata akan menimbulkan ide untuk membuat garapan yang diinginkan. Berawal dari melihat uang kepeng yang diikan sehingga menjadi karya seni yang disebut dengan *salang*, penggarap tertarik untuk membuat wayang berbahan dasar uang kepeng lalu diikat seperti *salang* namun berbentuk wayang kulit biasa. Melihat begitu pentingnya uang kepeng di Bali khususnya dalam upacara Agama, makadari ide tersebut terbetuklah wayang *Pis Bolong* yang nantinya diharapkan supaya menjadi wayang sakral untuk mengiringi upacara agama dan mengambil cerita dari Purana.

Kreativitas seorang dalang dalam seni pewayangan dikenal dengan istilah *kawi* dalang. *Kawi* dalang telah menjadi konsep estetika dan metode kreativitas seniman dalang untuk menciptakan respon kreatif terhadap segala kemungkinan situasi, sehingga setiap pagelaran wayang relatif bervariasi sesuai dengan situasi tempat, waktu, dan keadaan (*desa-kala-patra*). Melalui kreativitas dalang ini dapat tercermin suatu keterkaitan antara seni, seniman, dan masyarakat yang saling berhubungan satu sama lain. Dalam konteks penciptaan, *kawi* berarti kreasi, improvisasi, invensi atau modifikasi.

Kata Kunci : Pengalaman, Ketrampilan, Karya Seni.

1. PENDAHULUAN

Wayang tersebar hampir di seluruh pelosok Nusantara, dalam perkembangannya bermunculan aneka ragam jenis wayang dari berbagai daerah yang berbeda kondisi dan selera masyarakatnya. Kesenian wayang di Bali telah lama dikenal masyarakat. Bahkan sejak tahun 896 Masehi, yaitu pada pemerintahan Raja Ugrasena pertunjukan wayang merupakan salah satu kesenian yang sangat diminati. Hal ini dapat dilihat pada sebuah prasasti yang dikeluarkan Raja Ugrasena yang kini disimpan di Desa Bebetin Buleleng antara lain menyebutkan kelompok kesenian yaitu *pemukul* (penabuh gambelan), *Pegending* (penyanyi), *pembunjing*, *padaha* (pemukul kendang), *pabangsi* (penggesek rebab), *pertapukan* (penari topeng) dan *parbawayang* (pertunjukan wayang) (Gorris, 1954: 7).

Wayang di Indonesia telah ada sejak tahun 1500 SM dan sudah berumur kurang lebih 3000 tahun. Wayang merupakan karya seni adiluhung ciptaan leluhur bangsa Indonesia yang penuh dengan nilai-nilai filosofi dan ajaran-ajaran moral. Pada tanggal 7 November tahun 2003 UNESCO telah menetapkan wayang sebagai warisan budaya dunia. Penetapan itu tercantum dalam piagam yang bernama “*A Masterpiece of the oral and Intangible Heritage of Humanity*” (Solichin dan Suyanto, 2011: 14).

Kesenian wayang kulit pada jaman modern ini semakin tersaingi dengan bentuk-bentuk kesenian modern yang mampu menyajikan terobosan baru untuk menghibur masyarakat, seperti sinetron dan film yang dapat dinikmati lewat media elektronik seperti televisi. Selain itu masyarakat juga dapat dengan mudah memperoleh hiburan berupa permainan (*games*) lewat telepon genggam yang semakin canggih. Penggemar *game* tersebut bukan saja kalangan anak-anak bahkan juga anak remaja dan dewasa. Oleh sebab itulah menyebabkan semakin berkurangnya perhatian masyarakat terhadap kesenian yang klasik seperti wayang kulit, bahkan menonton pertunjukan kesenian klasik menjadi malas karena dianggap sajiannya monoton dan menjenuhkan.

Wayang kulit merupakan media sosial yang bisa digunakan untuk perantara menyampaikan kritik-kritik sosial dan isu-isu yang berkembang di masyarakat dan juga memberikan pencerahan melalui ceritera-ceritera yang disampaikannya. Salah satunya fenomena yang terjadi dikalangan masyarakat khususnya pada generasi muda adalah mengenai masalah percintaan. Seperti yang sering terlihat di media masa banyak masalah yang dihadapi generasi muda akibat percintaan, yang berujung pada pemerkosaan, pembunuhan bahkan bunuh diri. Untuk mengakomodasi fenomena sosila tersebut dalam garapan ini penggarap mengangkat cerita munculnya Lulut. Kata Lulut ada disebutkan dalam kamus *Kawi Bali* (Warna, 1988: 174) yang berarti kasih, rindu dan juga berarti lekat. Dalam garapan ini lulut yang dimaksud dijadikan sebuah landasan ide dan bentuk garapan. Bentuk lulut adalah sebangsa binatang kecil-kecil yaitu ulat, besar badanya hampir sama dengan besarnya badannya ulat cempedak akan tetapi kelihatannya sangat aneh. Keanehannya, bila pada suatu tempat ulat itu muncul selalu berkaitan/bergandengan dengan ulat lainnya yang jumlahnya sangat banyak. Ulat yang aneh dan muncul dengan berkawan banyak, itulah oleh umat Hindu menyebutnya dengan nama Lulut (Awidya, 1978: 16).

Khususnya bagi umat Hindu di Bali mungkin juga ditempat lainnya, bila dilingkungan pekarangan rumahnya muncul lulut, mereka pasti tidak akan tinggal diam berpangku tangan begitu saja, akan tetapi mereka akan segera mengadakan upacara. Dengan adanya lulut ini adalah suatu kewajiban bagi umat hindu untuk mengadakan upacara lulut, karena ada disebutkan : “....seandainya barang siapa saja didunia menjumpai lulut supaya dibuatkan upacara keagamaan sesuai dengan agama yang mereka anut”. (Awidya, 1978: 18).

Iringan yang penggarap pilih dalam garapan ini adalah iringan musik tradisional yang klasik yaitu gambelan Gender Wayang dan Semarpagulingan, dengan model pertunjukan seperti Wayang Lemah (*Gedog*), dan wayang modern dimana kelir yang dipakai diposisikan disamping wayang *gedong*, menggunakan kelir modern dan tata cahaya memakai proyektor. Dalam pementasan, proyektor tidak hanya menyinari layar tetapi juga menampilkan *Background*, yang

merupakan hasil editan dari program komputer yang bernama adobe premiere yang berfungsi sebagai ilustrasi suatu tempat atau keadaan.

Setiap proses karya seni, sudah pasti mempunyai tujuan yang ingin dicapai, adapun tujuan dari garapan pakeliran yang mengambil judul *Smara Aturaini* yaitu a) Merealisasikan ide penggarap kedalam bentuk garapan pakeliran Smara Atura, b) Menceriterakan kisah munculnya Lulut dengan kemasan pakeliran padat Layar lebar dalam nuansa yang baru dengan media wayang *Pis Bolong*, c) Sebagai tuntunan atau bimbingan bagi masyarakat yang belum paham terhadap cerita munculnya Lulut, d) Memberikan tuntunan kepada penonton karena begitu kekuatan cinta, e) Sebagai sebuah karya inovasi yang berpeluang untuk berpartisipasi dalam festival-festival wayang nasional dan bahkan internasional, f) Karya pakeliran ini juga diharapkan menambah atau memperkaya khasanah pewayangan Bali dengan menciptakan repertoar baru dalam bentuk pakeliran layar lebar inovasi dengan memanfaatkan unsur tradisi dan modern, serta mengembangkan karya-karya kreatif sebagai wujud pengembangan seni budaya Bali, khususnya seni pewayangan, dan g) untuk Memenuhi persyaratan guna mencapai gelar sarjana seni (S-1) di bidang ilmu dan seni pedalangan di Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar. Disamping juga untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas, baik melalui pengalaman mengkoordinir teman/seniman yang mendukung dalam proses garapan ini.

2. PROSES KREATIVITAS

Terciptanya suatu garapan sudah tentu melalui proses yang panjang. Dalam proses ini sering timbul hal-hal yang sifatnya menghambat dan tidak jarang mengalami kebuntuan atau kemacetan dalam pelaksanaannya. Pada umumnya dalam penggarapan karya seni selalu menekankan aspek baru dari produk kreatif yang dihasilkan, dan aspek interaksi antara individu dan lingkungannya atau kebudayaannya. Jadi proses kreativitas merupakan sesuatu yang baruan asli dari diri sendiri yang sebelumnya belum dikenal, dan untuk memecahkan masalah baru yang dihadapi. Oleh sebab itu diperlukan kesabaran dan ketekunan dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan tersebut. Penciptaan suatu karya seni tidak terlepas dari sebuah konsep yang merupakan rangkaian proses

yang harus dilalui dari awal memilih tema, judul, bentuk garapan, iringan, maupun properti yang digunakan. Pada proses ini akan dipaparkan hal-hal yang dialami dalam menggarap karya seni Smara Atura dari penemuan ide sampai terwujudnya suatu bentuk karya yang diinginkan.

Secara garis besar proses terwujudnya karya seni dapat dibagi menjadi tiga tahapan yaitu: tahap eksplorasi, tahap improvisasi, dan tahap pembentukan (Sumadiyo Hadi, 1964: 19). Dalam proses penggarapan karya pakeliran ini, penggarap menggunakan ketiga tahapan tersebut sebagai pedoman untuk berkarya. Namun dalam prakteknya ketiga proses penggarapan tersebut tidak selalu dirangkai secara berurutan mengingat garapan ini merupakan sebuah garapan yang bisa dibilang original, yang artinya menurut sepengetahuan penggarap belum pernah ada membuat wayang yang terbuat dari Uang Kepeng (Pis Bolong) dan dari segi penyajiannya juga baru. Maka dari itu dalam prosesnya terjadi dua tahapan yang dilakukan yakni; proses pembuatan wayang Pis Bolong, kemudian baru proses penggarapannya. Sehubungan dengan proses penggarapan seni pakeliran Smara Atura, dibagi menjadi tiga tahap yaitu 1) tahap penajagan (*exploration*), 2) tahap percobaan (*improvisation*), dan 3) tahap pembentukan (*forming*).

3. WUJUD GARAPAN

Karya seni pakeliran Smara Atura ini adalah sebuah karya pedalangan yang berwujud karya wayang inovasi, melalui proses kreativitas dengan beberapa tahapan panjang. Berawal dari proses penajagan guna mendapatkan ide hingga mengendapnya sebuah ide. Berlanjut pada proses percobaan dilakukan terhadap konsep garapan, hingga berakhir pada proses pembentukan dengan menuangkan materi kepada pendukung garapan Smara Atura, yang sarat akan nilai artistik, sehingga layak untuk disajikan. Wujud garapan wayang inovasi Smara Atura ini dapat diuraikan ke dalam beberapa sub pokok bahasan yaitu, deskripsi garapan, sinopsis, pembabakan, tata penyajian, gambar, tata cahaya, naskah, iringan, bahasa dan tata panggung.

Sinopsis

Dikisahkan Bhatara Siwa mengutus Dewi Sri dan Dewa Rambut Sedana turun ke dunia untuk memberi kemakmuran. Dilain pihak ada dua gandarwa, bernama I Gudug Pasu dan I Bawi Srenggi yang mempunyai niat untuk memperistri Dewi Sri. keduanya bersikeras untuk mempersuntingnya, maka kemudian timbul pertengkaran yang berlanjut menjadi perang dasyat. Tetapi di dalam peperangan tersebut tidak ada yang menang ataupun yang kalah. Oleh sebab itu terjadilah kesepakatan untuk bersama-sama mencari Dewi Sri, namun dengan jalan yang berbeda. I Gudug Pasu meneruskan perjalanannya hingga akhirnya bertemu dengan Dewi Sri, namun dihadang oleh Sanghyang Rambut Sedana. Karena perdebatan tersebut maka terjadi peperangan yang sangat dasyat, namun tidak ada yang mengalami cedera. Ketika memikirkan cara untuk memenangkan perang, tiba-tiba Sanghyang Rambut Sedana mendengar sabda Bhatara Siwa, bahwa peperangan harus di laut. Maka oleh sebab itu Sanghyang Rambut Sedana mengajak I Gudug Pasu untuk berperang di laut. Dengan jalan itulah akhirnya I Gudug Pasu pun dapat dikalahkan. Dalam kekalahannya tersebut I Gudug Pasu sempat berkata bahwa sampai kapanpun semasih dia bisa hidup akan terus mencari Dewi Sri. Sanghyang Rambut Sedana dan Dewi Sri sangat cemas atas tekad I Gudug Pasu tersebut, maka beliau sepakat untuk berubah wujud menjadi lulut untuk menuju kerajaan Medang Kemulan.

Diceritakan masyarakat di Medang Kemulan digegerkan dengan kemunculan Lulut tersebut, karena wujudnya yang sangat aneh, oleh sebab itu masyarakat memberitahukan mengenai kemunculan Lulut tersebut kepada Raja. Mendengar penjelasan dari rakyat sang Raja menyuruh untuk tidak membunuh Lulut tersebut, melainkan dibuatkan ritual. Pada saat upacara sedang berlangsung tiba-tiba datang I Bawi Srenggi yang sudah berwujud Babi dan menghancurkan semua sarana upacara dan mengobrak-abrik tumbuhan padi dimana padi merupakan perlambang Dewi Sri. Hal tersebut tentu membuat raja menjadi marah dan atas sabda hyang Siwa, rajapun bisa mengetahui senjata untuk membunuh babi buas itu. Rajapun tahu tentang Lulut Mas dan Lulut Selaka adalah penjelmaan Dewi Sri dan Dewa Rambut Sedana.





PENUTUP

Garapan seni pakeliran dengan judul *Semara Atura* ini merupakan sebuah garapan yang menggunakan wayang Pis Bolong dengan dua jenis penyajian yaitu wayang lemah dan penyajian pada kelir. Cara penyajian tersebut menggabungkan antara tata cara klasik dan yang modern. Mengkolaborasikan kedua jenis pertunjukan ini dengan media wayang pis bolong dan wayang kulit menjadi suatu garapan yang utuh. Penggabungan dari kedua yang berbeda ini memiliki makna bahwa perbedaan bukan merupakan sesuatu yang harus dipertentangkan tetapi sesuatu yang harus dicarikan titik temunya agar dapat bersinergi antara satu dengan yang lain guna saling menguntungkan. Konsep *Rwa Bineda* penggarap pilih karena merupakan suatu konsep yang suci dan dianggap sakral oleh nenek moyang orang Bali khususnya yang beragama Hindu. Penyatuan perbedaan inilah yang mendasari garapan seni pakeliran inovasi "*Semara Atura*" mengambil konsep *Rwa Bineda*. Tema yang diangkat dalam garapan ini adalah cinta bertepuk sebelah tangan, karena dalam cerita munculnya lulut cinta I Gudug Pasudan I Bawi Serenggi tidak dibalas oleh Dewi Sri. Dari kasus percintaan yang bermasalah itu maka judul yang diangkat dalam garapan ini adalah *Semara Atura*. Judul ini penggarap rumuskan karena cinta (Semara) I Gudug Pasu dan I Bawi Serenggi membuat penyiksaan (Atura) terhadap dirinya sendiri bahkan sampai mengorbankan jiwanya demi cinta. Begitu juga cinta Sanghyang Rambut Sedana dengan adiknya Dewi Sri, sampai rela berkorban hingga menjadi binatang ulat (lulut).

Melalui penulisan ini, penggarap juga ingin menyampaikan saran yang dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak-pihak lainnya, baik dalam penelitian maupun dalam proses penggarapan karya seni inovasi maupun tradisi berikutnya. Untuk memperoleh suatu hasil yang maksimal, tentunya kita harus bekerja keras dan tidak mudah putus asa. Dalam upaya meningkatkan sikap kreatif, hendaknya para dalang muda terutama dari kalangan akademik harus banyak melakukan apresiasi terhadap karya-karya yang telah ada. Dengan demikian akan dapat memberikan suatu tambahan pengetahuan serta perbandingan guna melahirkan ide-ide yang lebih kreatif dan original.

Daftar Pustaka

- Awidya. 1978. *Warta Hindu Dharma* No.129. Denpasar: Dharma Bhakti.
- Depaetemen Pedidikan Nasional. 2011. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Djelantik, A.A.M. 1999. "Estetika Sebuah Pengantar". Denpasar. STSI.
- Gorris, R.1954. *Prasasti Bali*. Bandung. NV Masa Baru.
- Mulyono Sri. 1978. *Wayang:Asal-Usul, filsafatdanMasaDepannya*. Jakarta: PT. GunungAgung.
- _____.1978. *Simbolisme dan Mistikisme dalam Wayang, Sebuah Tinjauan Filosofi*. Jakarta: PT. Gunung Agung.
- Mutiyoso, Bambang, dkk. 2004. *Perkembangan Seni Pertunjukan Wayang*. Surakarta: Citra Etnika.
- Prins, P. 1964. *Kata HatidanPendidikan*.Jajasan Taman Pustaka Kristen.
- Sedana I Nyoman. 2002."KawiDalang: Creativity in Wayang Theatre". *Disertasi*.University of Georgia, USA.
- _____. 2003. Tradisi Kreatif Dalam Wayang Kulit Bali. *Jurnal Ilmiah Seni Pewayangan Volume 11 No. 1*. Jurusan Seni Pedalangan, STSI Denpasar.
- Solichin&Suyanto. 2011. *Pendidikan Budi PekertiDalamPertunjukanWayang*. Jakarta: YayasanSenawangi.
- Sumadi Ni Gusti Made Rai, Ni Wayan Purniasih, Ida Ayu Putu Suartini. 1988. "Lulut Mas Lulut Selaka". *Skrip Tari*. Denpasar.Sekolah Tinggi Seni Indonesia.
- Suteja, I Kt. 2012. "Catur Asrama: Pendakian Spriritual Masyarakat Bali Dalam Subuah Karya Tari"*Desertasi*. Yogyakarta. Istitut Seni Indonesia.
- Warna I Wayan. 1988. *Kamus Kawi Bali*. Denpasar: Dinas Pendidikan Dasar Propensi Dati I Bali.

- Yoga I Wayan Kerta. 1985. "Upacara Lulut Di Desa Singakerta Ditinjau Dari Segi Pendidikan" . *Skripsi*, Denpasar. Institut Hindu Dharma.
- Zoetmulder, PJ.1985. *Kalangwan, Sastra Jawa Kuno Selayang Pandang*. Yogyakarta: Djambatan,.
- _____.1995. *Kamus Jawa Kuna Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.