

TEATER PAKELIRAN PADAT PRABHA KANYA

I Kadek Prawira Nugraha, I Nyoman Sedana, Dru Hendro

Institut Seni Indonesia Denpasar

Jalan Nusa Indah

Email : prawiranugraha7@gmail.com

Abstrak

Karya Teater Pakeliran Padat PRABHA KANYA yang disusun dan disajikan oleh I Kadek Prawira Nugraha ini merupakan Tugas Akhir Karya Seni Jalur Penciptaan, Program Studi S-1 Jurusan Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar. PRABHA KANYA merupakan karya pakeliran yang timbul dari buah pikir penggarap yang diciptakan guna mengangkat nilai-nilai kewanitaan atau paham feminisme sehingga memberikan peranan penting di dalam tokoh wanita pada karya tersebut. PRABHA yang berarti sinar dan KANYA yang berarti perempuan merupakan daya ungkap dari kecerdasan perempuan atau paham feminisme guna menghadapi banyaknya fenomena-fenomena dan kasus kesenjangan terhadap perempuan yang berupa pelecehan seksual, *human trafficking*, eksploitasi wanita dan penjualan perempuan. Diadopsi dari kisah Tantri yang dikemas dalam bentuk pakeliran padat menggabungkan antara wayang dan teater mengisahkan tentang bagaimana kesedihan Bandeswarya yang kebingungan menghadapi banalitas seksual yang dimiliki oleh rajanya yaitu Prabhu Eswaryadala yang memintanya untuk menghaturkan dara perawan setiap malam, sampai akhirnya jumlah wanita yang ada di kerajaan Patali telah habis. Oleh karena itu muncullah Ni Diah Tantri sebagai paham feminisma yang mampu menghadapi hegemoni kekuasaan yang dimiliki oleh sang prabhu, dengan kecerdasan dan sinar Prabhawanya Ni Diah Tantri mampu menghilangkan banalitas seksual yang dimiliki oleh sang prabhu dengan menceritakan keunikan kisah-kisah binatang salah satunya adalah cerita Kambing yang ditakuti oleh Macan.

Kata kunci: teater, pakeliran, feminisme, kecerdasan.

PENDAHULUAN

Sebuah kesenian tidak pernah lepas dari masyarakat pendukungnya baik dari proton budaya maupun neutron alam lingkungannya (Sedana, 2016: 37). Seiring dengan perkembangan Karya seni sebagai buah karya manusia akan senantiasa menampilkan hal baru sehingga berdampak bagi kreativitas kesenian itu sendiri. Seni pertunjukan merupakan salah satu bagian kesenian yang merasakan dampak dari arus perkembangan zaman. Salah satu kesenian yang mengalami perkembangan adalah seni Pedalangan baik dari bentuk kemasannya maupun isinya. Dahulu seni pedalangan hanya menggunakan piranti-piranti tradisi dalam setiap pertunjukannya, akan tetapi pada saat ini sudah menggunakan media-media modern yang memberikan kesan inovasi bagi kesenian pedalangan itu sendiri.

Saat masih kanak-kanak penggarap sering menyaksikan pertunjukan wayang kulit tradisi yang masih menggunakan piranti-piranti tradisi baik pengiring maupun sarana penunjang pementasannya, akan tetapi sekitar tahun 2001 untuk pertama kalinya penggarap menyaksikan pementasan wayang menggunakan piranti yang berbeda, disalah satu stasiun Televisi seorang *puppeteer* Wayang Bali di San Francisco bernama Larry Reed telah mengubah pementasan wayang menjadi “aneh” dalam pikiran penggarap pada waktu itu. Seiring perjalanan waktu hal itu menjadi biasa dimata penggarap, penggunaan layar lebar, lighting, pemain wayang yang lebih dari satu orang sudah menjadi hal yang lumrah dimata penggarap. Semakin banyak menonton dan mengapresiasi karya-karya pakeliran semakin luas pula pemahaman penggarap tentang dunia pewayangan bahwa pertunjukan wayang bukan hanya sekedar wayang akan tetapi bisa dikembangkan dan dikolaborasikan dengan unsur-unsur kesenian lainnya. Bukan hanya kemasan namun isi dan pesan yang ingin disampaikan juga dapat di ambil dari fenomena-fenomena kehidupan yang saat ini sedang *booming* dan berkembang di masyarakat.

Karya Teater Pakeliran Prabha Kanya diciptakan berdasarkan ide-ide dari perkembangan karya pewayangan yang ada di Bali, di adopsi dari cerita Tantri dan dikemas melalui pertunjukan wayang yang digabungkan dengan teater dengan mengangkat pesan dan fenomena-fenomena kekinian yang berkembang di masyarakat seperti banyaknya kasus kesenjangan terhadap perempuan, penyimpangan seksual, human trafficking eksploitasi wanita dan penjualan perempuan merupakan salah satu ide dari isi garapan yang akan di terjemahkan melalui paham fenisme. Kata *Prabha Kanya* dapat di bagi menjadi dua kata yaitu ‘*Prabha*’ berarti *sinar, bersinar* dan ‘*Kanya*’ berarti *gadis, dara, anak perempuan* (Mardiwarsito, 1978: 243 dan 132). Untuk kepentingan sebuah judul dalam karya ini dua suku kata tersebut disatukan menjadi *Prabha Kanya* yang berarti sinar seorang perempuan. Kata sinar dalam judul karya tersebut menitik beratkan pada sebuah kecerdasan atau kepandaian. Karya tersebut di angkat dari cerita Tantri yang biasanya adalah cerita berbingkai.

Cerita Tantri dipilih karena memiliki kisah yang kaya akan imajinasi dan fantasi serta mampu mewedahi kasus-kasus yang telah terjadi tersebut. Tantri menyajikan berbagai peristiwa yang sarat akan permasalahan dan juga pemecahan dari masalah tersebut. Tantri mengantarkan dalam memperkenalkan, menyelami dan memahami kehidupan alam sekitar khususnya kehidupan binatang (Taro, 2009). Cerita *Prabha*

Kanya mengisahkan tentang kepandaian feminisme yang mampu mengalahkan hegemoni kekuasaan sang penguasa dengan menggunakan kecerdasannya, dimana dua feminim tersebut adalah Ni Diah Tantri dan tokoh binatang kambing Ni Mesaba, ketika keduanya didalam tekanan mereka mampu cerdas di dalam menghadapi setiap tantangannya. Melalui permasalahan cerita tersebut, penggarap ingin mengangkat ke dalam pertunjukan wayang sebagai sebuah paham feminimisme bahwa kekuasaan mampu dikalahkan dengan kecerdasan. Feminisme merupakan sebuah paham yang muncul ketika wanita menuntut untuk mendapatkan kesetaraan hak yang sama dengan pria (Hannam, 2007: 22)

Setiap proses karya seni mempunyai target yang ingin dicapai. Target tersebut diusahakan agar dapat memberi pedoman yang jelas pada proses yang dilakukan. Adapun tujuan dari garapan teater pakeliran yang mengambil judul *Prabha Kanya* ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mengungkapkan polemik cerita Tantri ke dalam kreativitas pewayangan dan memperoleh pengalaman mencipta yang memiliki kualitas seni yang memadai.
- 2) Mewujudkan suatu proses kreativitas pewayangan yang menggabungkan bentuk wayang, dan teater ke dalam cerita Tantri.
- 3) Mengangkat nilai-nilai kecerdasan yang tersirat dalam cerita Tantri dengan kompleksitas ketokohan Ni Diah Tantri yang dapat menyajikan kesan selebritis yang sekaligus erotis, estetis etis.

HASIL ANALISIS DAN INTERPRETASI DATA

Wujud karya pewayangan *Prabha Kanya* ini merupakan teater pakeliran padat yang menawarkan dan menyajikan sebuah karya pakeliran yang bersifat kreatif dan inovatif yang menggabungkan antara bentuk wayang dan teater, dengan mengangkat tema dari cerita tantri sehingga memberikan warna baru bagi dunia pedalangan.

Menciptakan karya pewayangan mengutamakan konsentrasi, untuk menyatukan ide gagasan karya secara horizontal, bertujuan menghasilkan karya yang mampu memberikan penerangan dalam kehidupan kolektif. Melalui peningkatan teknik gerak wayang, penokohan teater, drama, dialog wayang dan keutuhan karya, penggarap berkeinginan untuk menyampaikan pesan dan paham feminimisma, dimana dalam karya *Prabha Kanya* tersebut terlihat jelas tokoh Ni diah Tantri dan Ni mesaba Sebagai karakter feminim mampu memberikan ilmu kecerdasan didalam mengadapi tantangan.

Ringkasan Cerita

Tersebutlah kegelisahan patih Bandeswarya mengingat permintaan rajanya yaitu prabu Aiswaryadala yang menginginkan seorang gadis perawan yang dapat di nikmatinya setiap hari dalam satu malam. Karena jumlah gadis di kerajaan Patali telah habis dan yang tersisa hanyalah putrinya sendiri mengakibatkan kesedihan di hati sang Patih. Kesedihan tersebut diketahui oleh *Ni Diah Tantri* putrinya, sehingga dia merelakan dirinya untuk diserahkan kepada sang raja. Namun dengan kecerdasan dan ilmu pengetahuan yang di miliki oleh *Ni Diah Tantri*, ia mampu mengalihkan dan mengatasi hawa nafsu sang raja dengan menceritakan kisah-kisah kehidupan hewan yang mengagumkan, yang salah satunya adalah cerita kambing takutin macan. Dalam cerita tersebut dikisahkan kambing dan anaknya tengah mencari makanan ke tengah hutan, ditengah hutan yang begitu asri, damai dan dipenuhi oleh hewan dan tumbuhan muncullah *Macan* sebagai penguasa hutan tersebut, si *Macan* kemudian ingin memangsa *Ni Mesaba* dan anaknya namun dengan kecerdasannya *Macan* mampu dikelabui sehingga macan lari tunggang langgang. kejadian itupun diketahui oleh *Si Bojog*, oleh *Si Bojog Macan* ditertawai karena lari dari makanannya sendiri. Mendengar perkataan

Bojog, *Si Macan* menjadi marah dan kembali menemui si kambing betina *Ni Mesaba* untuk memakannya kembali. Namun, dengan kecerdasannya kembali *Ni Mesaba* mampu memperolok *Si Macan* sehingga macan kali ini terjatuh ke tengah jurang dan akhirnya mati.

Dari penggalan cerita diatas dapat kita tarik kesimpulan bahwa kecerdasan mampu mengalahkan kekuatan dan kekuasaan, dari hal itulah ditarik sebuah judul *Prabha Kanya* dalam karya pakeliran ini untuk menggambarkan dua feminim yang dengan cerdas mampu menaklukkan tantangannya meski berada dibawah tekanan.

Premis

Merujuk pada intisari Teori Cipta Seni (Sedana, 2016,46) Perawan sebagai kenikmatan duniawi, Raja dan Patih sebagai hawa nafsu dan kebodohan sehingga Ni Diah Tantri adalah sumber dari ilmu pengetahuan dan kecerdasan.

Struktur Drama

Struktur yang kuat mampu membangun lakon menjadi semakin menarik. Drama merupakan lakon yang memiliki aliran cerita. Aliran atau sering dinamakan lakon, mempunyai struktur yang jelas, inilah yang sering dinamakan struktur lakon (Endraswara, 2011:21). Karya *Prabha Kanya* menggunakan perlengkapan struktur baku sebuah drama antara lain: babak, adegan, dialog (percakapan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih) monolog (percakapan oleh satu tokoh), prolog (penutup dalam drama) (Endraswara, 2011:23). Kelima struktur tersebut biasanya satu sama lain tidak dapat terpisahkan. Kalima hal tersebut merangkum sebuah cerita yang menarik apabila mengikuti pola struktur itu. Berikut struktur drama dalam karya *Prabha Kanya*:

Pembabakan

Babak I

✓ Adegan Teater

- Menceritakan kegelisahan dan kesedihan Patih Bandeswarya mengingat tentang permintaan Prabu Eswaryadala yang memerintahkan dirinya untuk mencari satu orang gadis yang dapat dinikmati setiap malam oleh Sang Prabu.
- Kemudian datanglah Ni Diah Tantri anak Patih Bandeswarya yang akan menyerahkan dirinya kepada Sang Prabu
- Adegan roman antara Prabu Eswaryadala dan Ni Diah Tantri, Ni diah Tantri memulai menceritakan kisah-kisah binatang (*fabel*).

✓ Adegan Wayang

- Tari Kayonan sebagai simbol awal terbentuknya dunia. Kemudian di ikuti dengan prolog (Penyacah) yang memaparkan ringkasan cerita.
- Kambing dan anaknya yang kebingungan mencari makanan dan memutuskan untuk menuju ke hutan.
- Kehidupan di tengah hutan para binatang dan tumbuhan menari riang gembira.
- Macan Masuk menceritakan kekejaman Macan yang memangsa seluruh binatang yang ditemuinya untuk menjadi santapannya.
- Pertemuan antara Kambing dan Macan sehingga terjadi perdebatan antara kedua belah pihak yang di menengkan oleh Kambing.

Babak II

✓ Adegan Teater

- Menceritakan Sang Prabu Eswaryadala yang tertegun mendengarkan kisah yang diceritakan oleh Ni Diah Tantri
- Menceritakan bojog dan teman-temannya sedang bergembira di tengah hutan.
- Macan bertemu dengan Bojog, menceritakan tentang ketakutan dan kekalahan dirinya ketika bertemu dengan Kambing.
- Bojog menertawai si macan dan membangkitkan semangat macan sehingga mereka kembali menemui si Kambing untuk membalaskan dendamnya.
- ✓ Adegan Wayang
 - Macan marah, dan kembali menemui Kambing untuk memangsanya. Namun dengan kecerdikannya, Kambing mampu memperdayai si Macan untuk keduanya dengan mengatakan bahwa Macan adalah hasil taruhan antara kambing dan Bojog . Merasa dirinya telah ditipu oleh perkataan si Bojog, si Macan lari tunggang langgang sehingga Macan pun terjatuh kedalam sebuah sumur.
- ✓ Adegan Teater
 - Ni diah tantri dan Prabu Eswaryadala mengakhiri cerita dari kisah Kambing takutin Macan.
 - Narator dalang keluar memberikan petunjuk tentang makna dari kisah tersebut.

Table Adegan menggunakan *storyboard*

No	Babak	Adegan	Cerita/deskripsi	Suasana	Seting/ tempat
	1	- Teater	Menceritakan kegelisahan dan kesedihan Patih Bandeswarya mengingat tentang permintaan Prabu Eswaryadala yang memerintahkan dirinya untuk mencari satu orang gadis yang dapat dinikmati setiap malam oleh Sang Prabu.	Sedih	Patali
		-Teater	Kemudian datanglah Ni Diah Tantri anak Patih Bandeswarya yang akan menyerahkan dirinya kepada Sang Prabu	Sedih	Patali
		-Teater	Adegan roman antara Prabu Eswaryadala dan Ni Diah Tantri, Ni diah Tantri memulai menceritakan kisah-kisah binatang (<i>fabel</i>).	Roman	Patali
		-Wayang (Kayonangan)	Tari Kayonangan sebagai simbol awal terbentuknya dunia. Kemudian di ikuti dengan prolog (Penyacah) yang memaparkan ringkasan cerita.	Gagah	Alam Semesta
		Wayang	Menceritakan kambing dan anaknya yang kebingungan mencari makanan dan memutuskan untuk menuju ke hutan.	Gembira	Hutan
		Wayang (Binatang-binatang)	Menceritakan kehidupan di tengah hutan para binatang dan tumbuhan menari riang gembira.	Gembira	Hutan
2	1	-Wayang	Menceritakan kekejaman Macan yang memangsa seluruh	Tegang	Hutan

		-Wayang	binatang yang ditemuinya untuk menjadi santapannya Pertemuan antara Kambing dan Macan sehingga terjadi perdebatan antara kedua belah pihak yang di menengkan oleh Kambing.	Tegang	Hutan
3	2	-Teater	Menceritakan Sang Prabu Esaryadala yang tertegun mendengarkan kisah yang diceritakan oleh Ni Diah Tantri	Tenang	Patali
4	2	-Wayang	Menceritakan bojog dan teman-temannya sedang bergembira di tengah hutan.	Gembira	Hutan
		-Teater	Macan bertemu dengan Bojog, menceritakan tentang ketakutan dan kekalahan dirinya ketika bertemu dengan Kambing.	Tegang,	Hutan
		-Teater	Bojog menertawai si macan dan membangkitkan semangat macan sehingga mereka kembali menemui si Kambing untuk membalaskan dendamnya.	Tegang,	Hutan.
5	2	- Wayang, Teater	Macan marah, dan kembali menemui Kambing untuk memangsanya. Namun dengan kecerdikannya, Kambing mampu memperdayai si Macan untuk keduakalinya dengan mengatakan bahwa Macan adalah hasil taruhan antara kambing dan Bojog . Merasa dirinya telah ditipu oleh perkataan si Bojog, si Macan lari tunggang langgang sehingga Macan pun terjatuh kedalam sebuah sumur.	Tegang	Hutan
6	2	-Teater	Ni diah tantri dan Prabu Esaryadala mengakhiri cerita dari kisah Kambing takutin Macan.	Gembira	Patali

Plot

Plot atau alur cerita akan mengantarkan lakon menjadi sangat menarik. Tanpa penggarapan alur yang matang, drama sering memuakkan (Endraswara, 2011:24). Dalam cerita *Prabha Kanya* ini, penggarap ingin memaparkan plot drama (*dramatic-line*) yang ditemukan oleh Hudson selaku dramawan sebagai pengungkapan buah pikiran atau ide cerita. Plot drama (*dramatic-line*) tersebut terdiri dari lima (5) alur, yaitu

Eksposisi

Eksposisi adalah uraian atau bagian dari karya sastra (Balai pustaka, 1988:222). Sesuai dengan kedudukannya, eksposisi memberikan penjelasan atau keterangan mengenai berbagai hal yang diperlukan untuk memahami peristiwa-peristiwa berikutnya dalam cerita. Keterangan-keterangan tersebut dapat mengenai tentang tokoh-tokoh cerita, masalah yang timbul, tempat dan waktu ketika cerita terjadi, dan sebagainya (Endraswara, 2011:29).

Pengenalan masalah dalam cerita *Prabha Kanya* ini dimulai dari sikap kepemimpinan dan banalitas yang dimiliki oleh prabu Esaryadala sehingga membuat Patih Badeswarya kebingungan untuk mendapatkan wanita guna memenuhi nafsu dari sang raja, akhirnya anaknya sendiri Ni diah Tantri yang harus dikorbankan. Sehingga terjadi cerita berbingkai yang menghasilkan karya *Prabha Kanya* melalui penggalan cerita *Tantri Kambing Takutin Macan*

Konflik

Konflik merupakan lanjutan dari eksposisi. Dalam bagian ini, muncul seorang tokoh cerita yang mulai mengambil prakarsa demi mencapai tujuan tertentu. Akan tetapi, hasil dari prakarsa tersebut tidak pasti, dengan demikian timbullah penggawatan (Endraswara, 2011:33).

Dalam karya *Prabha Kanya* konflik terdapat dalam adegan yang menceritakan kekejaman *Macan* yang memangsa seluruh binatang yang ditemuinya untuk menjadi santapannya, kemudian pada adegan pertemuan antara *Kambing* dan *Macan* sehingga terjadi perdebatan antara kedua belah pihak yang di menengkan oleh *Kambing*.

Klimaks

Klimaks merupakan puncak dari suatu hal, kejadian, keadaan, dan sebagainya, berkembang secara berangsur-angsur (Balai pustaka, 1988: 446). Dalam proses klimaks inilah adanya suatu kejadian atau adegan paling menarik, gawat, penting serta menjadi sebuah tolak ukur para penggarap untuk menuangkan pesan-pesan yang ingin disampaikan pada penikmat seni.

Proses klimaks dalam garapan ini terjadi pada adegan dimana *Macan* marah, dan kembali menemui *Kambing* untuk memangsanya. Namun dengan kecerdikannya, *Kambing* mampu memperdayai si *Macan* untuk keduakalinya dengan mengatakan bahwa *Macan* adalah hasil taruhan antara *kambing* dan *Bojog*. Merasa dirinya telah ditipu oleh perkataan si *Bojog*, si *Macan* lari tunggang langgang sehingga *Macan* pun terjatuh kedalam sebuah sumur.

Resolusi

Resolusi merupakan putusan atau kebulatan pendapat berupa permintaan atau tuntutan yang ditetapkan oleh rapat musyawarah atau sidang (Balai pustaka, 1988: 745). Resolusi sebaiknya tidak menimbulkan pertanyaan janggal, yang artinya penyelesaian akhir sesuai dengan alur cerita agar maksud yang disampaikan mampu diterima oleh penonton.

Dalam cerita *Prabha Kanya* ini, resolusi nampak pada adegan Ni diah tantri dan Prabu Eswaryadala mengakhiri cerita dari kisah *Kambing* takutin *Macan*.

Konklusi

Konklusi disebut juga dengan kesimpulan cerita yang dalam karya *Prabha Kanya* ini tokoh Ni Diah Tantri, Patih Bandeswarya melalui narator memberikan pencerahan kepada Prabu Eswaryadala karena apa yang telah beliau lakukan dengan binalitas seksualnya tersebut tidaklah benar. Konklusi pada karya *Prabha Kanya* juga memberikan pemahaman dan edukasi kepada penonton dimana sastra dan ilmu pengetahuan mampu sebagai cerminan dan *sesuluh* kepada masyarakat.

Proses penggarapan karya pewayangan ini, dilakukan melalui cara atau proses tahapan untuk menciptakan karya pewayangan. Untuk mewujudkan karya yang bermutu memerlukan proses yang cukup panjang, agar garapan tersebut layak untuk ditampilkan. Adapun tahap-tahap kreativitas meliputi: tahapan penjajagan (*exploration*), percobaan (*improvisation*), dan pembentukan (*forming*) (Hawkins dalam Sumandiyo, 1990: 19). Tetapi didalam proses penciptaan karya *Prabha Kanya* tersebut penggarap menggunakan tahapan-tahapan yang sudah berkembang dan membudaya bagi seniman di Bali yang fungsinya juga memberikan langkah-langkah di dalam proses penciptaan suatu karya seni. Proses tahapan ini meliputi *ngarencana*, *nuasen*, *makalin*, *nelesin* dan *makebah* (Suteja, 2012: 103). Berikut proses penciptaan karya *Prabha Kanya* melalui tahapan untuk memudahkan melakukan tindakan seperti:

Tahap *Ngerencana*

Tahapan ini merupakan tahapan pencaharian ide-ide yang nantinya cocok untuk digarap. Langkah-langkah awal dalam garapan ini adalah penggarap mencari inspirasi melalui fenomena-fenomena kekinian yang terjadi dimasyarakat, kemudian mengaitkannya dengan cerita-cerita pewayangan dengan tujuan agar cerita yang dipergunakan menarik untuk dituangkan kedalam pertunjukan. Bagi masyarakat bali, tahap penajakan sama dengan tahap *ngarencana* dalam penciptaan sebuah karya seni.

Ngarencana merupakan tahap kontemplasi secara intens tentang pencaharian ide, tema serta membangun struktur dramatik sesuai tema dan penetapan berbagai aspek seni pertunjukan. Penyimpangan seksual yang sering terjadi seperti pemerkosaan anak di bawah umur atau *pedofilia*, penjualan wanita sebagai bisnis *human trafficking* merupakan permasalahan yang sangat signifikan yang dihadapi pada era sekarang ini. Banyaknya berita pelecehan seksual dan adanya kekerasan terhadap wanita yang sering diberitakan di televisi, media cetak maupun sosial media yang booming saat ini menarik minat penggarap untuk menuangkan fenomena-fenomena tersebut kedalam sebuah garapan. Memahami fenomena tersebut yang kemudian dikaji dan diamati secara seksama dan direspon untuk dijadikan ide karya. Penggarap berkeinginan untuk memberikan edukasi dan kritik sosial terhadap peristiwa-peristiwa tersebut dengan mencari cerita-cerita pewayangan yang sesuai dengan peristiwa tersebut. Setelah mampu mengkomodifikasi fenomena, maka di pilihlah cerita Tantri yang mengangkat tokoh feminisme sehingga dirancanglah penciptaan karya *Prabha Kanya* ini. Merencanakan pelaksanaan pewayangan meliputi, sumber yang mendukung penciptaan, pematangan ide, dan penetapan tema pewayangan sebagai inspirasi penciptaan.

Tindakan *ngarencana* atau persiapan diawali dengan membaca buku-buku tantri dan mengunjungi situs internet tentang kisah-kisah binatang. Dalam sebuah situs internet penggarap sempat membaca sebuah cerita Tantri bagaimana ni Diah Tantri mengelabui prabu Eswarya Dala ketika dirinya akan di setubuhi oleh sang prabu, namun berkat kecerdasannya Ni Diah Tantri menceritakan kisah-kisah kehidupan binatang sehingga mengurungkan niat sang prabu untuk menyetubuhi Ni Diah Tantri. Kemudian ada pula lakon dengan judul *kambing* yang di takuti oleh *macan*, yang mengisahkan bagaimana kecerdasan si *kambing* memperolok *macan* ketika dirinya akan dijadikan mangsa oleh si *macan*. Kedua cerita tersebut penggarap pilih sebagai icon di dalam penggarapan karya *Prabha Kanya* tersebut yang mengangkat tentang nilai-nilai kecerdasan perempuan atau feminisme.

Dalam penciptaan karya *Prabha Kanya* ini penggarap mengawali dengan mencari informasi-informasi tentang cerita tantri tersebut membaca literatur-literatur dan juga melakukan wawancara kepada salah seorang narasumber yaitu I Made Persib, S.Pd., seorang dalang asal Desa Blahkiuh kecamatan Abiansemal Badung, yang merupakan dalang wayang Tantri pertama di Bali. Menurut beliau cerita tantri merupakan cerita yang kaya akan makna pendidikan dimana didalamnya mengandung nilai-nilai sarat makna dan kebijaksanaan.

Dari tahapan *ngarencana* ini akan mengalami proses penyempurnaan melalui beberapa sumber pendukung karya seperti pengetahuan dalam bidang pedalangan, menonton berita tentang fenomena kekinian, buku-buku kepustakaan yang menyangkut tentang feminisme metode penciptaan karya seni dan teknik pentas, keterangan informan, beberapa video dan rekaman wayang, dan lainnya yang mendukung data, sehingga mendapatkan gambaran yang jelas dan dijadikan konsep penciptaan pewayangan. Sehingga dalam tahapan berikutnya akan mempermudah penggarap didalam menuangkan idenya kedalam karya *Prabha Kanya* ini.

Tahapan *Nuasen*

Ketika semua data tentang cerita serta konsep garapan tersebut lengkap, penggarap melanjutkan ketahapan *nuasen*, yaitu tahap upacara ritual yang dilakukan sebelum percobaan-percobaan, mencari gerak-gerak wayang sesuai dengan adegan, dialog wayang, musik iringan dan lain-lainnya yang berkaitan dengan proses penciptaan karya *Prabha Kanya*. Dalam tahap ini, penggarap melakukan persembahyangan bersama para pendukung garapan pada hari *Saniscara Kliwon Kuningan*, (senin, 15 April 2017) yang merupakan hari baik menurut kepercayaan masyarakat Bali (primbon Bali). Kegiatan *nuasen* dilaksanakan di Pemerajan Agung Tegeh Lemintang Denpasar, Jalan Ahmad Yani No.89 Denpasar yang merupakan tempat yang akan digunakan sebagai tempat latihan didalam proses penciptaan karya tersebut. Tujuan upacara *nuasen* adalah memohon kepada Ida Sang Hyang Widhi Wasa, Tuhan Yang Maha Esa semoga pelaksanaan penciptaan karya *Prabha Kanya* tidak ada halangan atau lancar sesuai dengan rencana. Dalam kegiatan *nuasen* ini pula penggarap menceritakan ide atau konsep secara lebih detail kepada para pendukung karya *Prabha Kanya* dan sekaligus dilaksanakan penuangan materi iringan secara simbolis untuk memberikan ciri bahwa proses penciptaan karya secara resmi telah dimulai.

Tahapan *Makalin*

Proses *makalin* merupakan suatu proses tindakan atas hasil eksplorasi yang dituangkan ke dalam konsep karya (Suteja, 2012:106). Dalam tahap *makalin* dilakukan proses pemilihan sarana atau material yang mendukung terciptanya karya *Prabha Kanya*. Material merupakan bakal yang dipakai sebagai bahan untuk membuat barang lain (Balai Pustaka, 1990:566). Bakat terpilih adalah keterampilan yang dimiliki oleh pendukung dibidang seni pedalangan, tembang dan seni tabuh yang menjadi pertimbangan dalam proses penciptaan karya seni pedalangan. Untuk menghadirkan karya *Prabha Kanya* didukung oleh unsur-unsur antara lain :

Pemilihan Pemain Penggerak Wayang

Pemilihan pemain penggerak wayang dilakukan sebagai pendukung karya sesuai dengan kebutuhan, karena karya ini bersifat masal atau kelompok. Masal atau kelompok dalam hal ini yakni permainan wayang dilakukan lebih dari satu orang dalam dan penggarap tidak mampu menggerakkan beberapa wayang secara bersamaan dan membutuhkan pendukung dengan gerak atau *tetikesan* yang bagus.

Karya *Prabha Kanya* penggarap dibantu oleh mahasiswa jurusan Pedalangan Institut Seni Indonesia Denpasar dan beberapa peserta dari Sanggar Sandi Suara Denpasar yang bersekretariat di Jalan Imam Bonjol Gang 7 No !5 Denpasar, dimana para pemain wayang tersebut merupakan para pelaku seni yang memiliki talenta serta terbiasa melakukan kegiatan penggarapan wayang secara masal. Adapun susunan pemain wayang dapat dilihat pada lampiran tabel pemain wayang.

Pemilihan Pemain Teater

Wujud garapan *Prabha Kanya* ini adalah teater pakeliran padat maka tentunya pemain-pemain didalam karya ini haruslah orang yang memiliki potensi di bidang olah *vocal*, dan *acting* maka terpilihlah beberapa pemain yang penggarap sadari mampu memerankan peran yang terdapat di dalam karya tersebut. Adapun para pemain yang terlibat didalam teater pakeliran ini dapat dilihat pada tabel susunan pemain teater.

Pemilihan Penabuh

Penabuh musik iringan karya *Prabha Kanya* berjumlah 19 (sembilan belas) orang laki-laki dan wanita termasuk *gerong*. Pemilihan para penabuh disesuaikan dengan kebutuhan instrumen yang digunakan dan kemampuan untuk memainkan alat musik seperti salonding dan gender wayang. Musik memberikan rangsangan mengungkapkan suatu suasana dan mempertegas aksentuasi, pencapaian tema, oleh karena itu pemilihan pendukung masih memiliki kepekaan dalam tempo, dinamika dan irama (Suteja, 2012: 109).

Pendukung musik iringan karya *Prabha Kanya* ini adalah anggota dari Parsaman Prabha Budaya Lemintang Denpasar pimpinan I Gusti Ngurah Bagus Supartama, S.Sn.,M.Si., yang bersekretariat di Jalan Ahmad Yani No 89 Denpasar. Para pendukung iringan tersebut penggarap pilih karena para anggotanya sudah terbiasa diajak bekerjasama didalam melakukan kegiatan berkesenian.

Pemilihan Tempat Latihan

Hal yang paling menentukan dan membuat situasi dan suasana latihan nyaman dan kondusif adalah mempersiapkan tempat latihan. Tempat latihan penciptaan karya *Prabha Kanya* dilaksanakan di Pasraman Prabha Budaya Lemintang Denpasar di Jalan Ahmad Yani No 89 Denpasar . Tempat latihan ini sangat mudah dijangkau oleh para pendukung, mengingat tempat latihan merupakan tempat berkumpul penggarap dalam suatu organisasi kesenian. Tempat latihan disesuaikan dengan *stage* atau panggung yang mendekati tempat pementasan karya *Prabha Kanya* agar menjadi suatu kebiasaan bersikap bagi para dalang untuk keluar masuknya wayang. Sikap tersebut dapat memberikan manfaat bagi perkembangan proses pembentukan karya sesuai dengan konsep penciptaan.

Pembuatan Wayang

Pembuatan wayang menjadi salah satu improvisasi atau usaha kreatif yang berguna sebagai langkah persiapan dalam proses penciptaan karya pewayangan. Proses memiliki nilai khusus, sebab proses merangsang imajinasi yang tentunya merupakan unsur mendasar di dalam kegiatan beraktivitas. Karya Teater Pakeliran *Prabha Kanya* ini menggunakan beberapa wayang Tantri seperti umumnya yaitu wayang dengan bentuk binatang, dimana beberapa wayang dibuat disesuaikan dengan kebutuhan dalam karya tersebut. Pembuatan wayang dilakukan bekerjasama dengan seorang pembuat wayang asal Banyuwangi, Desa Genteng Wetan, bernama Hendra Wahyudi yang bertempat tinggal di Jalan Pidada 11. No 8, Kel. Ubung Denpasar. adapun wayang yang digunakan dapat dilihat pada lampiran.

Tahap Nelesin

Tahapan pembentukan dilakukan setelah latihan sektoral berjalan, yaitu mulai menggabungkan gerak wayang, vokal, dan iringan peradegan. Adapun tujuan penggabungan ini ialah untuk mendapatkan gambaran garapan secara utuh. Berbagai kelemahan dalam penggarapan ditemukan dalam tahapan ini dan untuk menyempurnakannya dilakukan beberapa kali evaluasi dengan mengundang para dosen pembimbing guna mendapatkan masukan untuk mencapai karya yang maksimal. Dalam proses ini penggarap melakukan beberapa kali perubahan baik adegan maupun komposisi gerak yang dibutuhkan untuk menampilkan karya yang maksimal. Pada tahapan ini penggarap mengalami beberapa hambatan baik dari internal maupun eksternal penggarap. Susahnya mengkondisikan waktu latihan karena banyaknya kegiatan para pendukung karya menjadi salah satu hambatan dalam proses ini, karena tanpa adanya satu orang

pemain pendukung karya *Prabha Kanya* ini, proses akan terhambat, akan tetapi dengan antusias dan kerja keras serta dibantu oleh pendukung karya maka tahap demi tahapan dapat terlewati.

Tahap *Makebah*

Untuk mengetahui wujud karya secara utuh, diadakan pementasan atau *makebah*. *makebah* adalah pementasan pertama dari sebuah hasil karya seni, bertujuan untuk mengevaluasi atau mengadakan perubahan-perubahan yang penting dalam karya seni (Suteja, 2012:133). Evaluasi dilakukan mulai dari tema, alur cerita, musik iringan dan gerak wayang yang belum maksimal untuk mencapai kesempurnaan karya, sebab saat *makebah* dapat dilihat gambaran bentuk keseluruhan karya. Pada karya *Prabha Kanya* tahapan *makebah* dilaksanakan pada Tilem Sasih Kasa, Minggu 23 Juli 2017 di Pamerajan Agung Tegeh Lemintang Denpasar. Hasil dari proses *Makebah* tersebut memberikan ketenangan pada penggarap karena secara utuh karya telah dapat dirampungkan dan kemudian di lakukan evaluasi lagi untuk memantapkan sehingga layak untuk dipentaskan pada Ujian Akhir mahasiswa Pedalangan Gedung Natya Mandala Institut Seni Indonesia Denpasar.

Tabel
Kegiatan dalam Proses Kreativitas Garapan Teater Pakeliran Prabha Kanya

Tahap-tahap Kegiatan	April				Mei				Juni				Juli				Agustus	
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
Tahap Ngerencana dan Nuasen																		
Tahap Makalin																		
Tahap Nelesin																		
Gladi Bersih																	X	
Ujian Akhir																		O

Keterangan :



: Latihan ringan selama ± 1-2 jam sehari



: Latihan sedikit lebih padat selama ± 2-3 jam sehari



: Latihan padat ± 3 jam sehari

X

: Gladi bersih

O

: Ujian pementasan karya seni



PENUTUP

Garapan pakeliran dengan judul ”*Prabha Kanya*” ini merupakan sebuah garapan yang dibentuk dari buah pikir dan pengalam penggarap selama berkesenian khususnya seni pedalangan.. Garapan ini menggabungkan unsur wayang dan teater yang di gabungkan dengan cerita Tantri yang mengangkat fenomena-fenomena kekinian yang terjadi di masyarakat khususnya terhadap perempuan seperti kasus pelecehan seksual, eksploitasi wanita, *human trafficking* dan kasus-kasus penjualan perempuan. Dalam hal ini penggarap ingin menggabungkan beberapa bentuk tersebut ke dalam suatu bentuk teater pakeliran yang akan di garap secara padat.

Garapan ini merupakan salah satu komponen widya dan filsafat untuk meningkatkan pembangunan karakter dan jati diri bangsa, karena mengangkat tema tentang kecerdasan kaum feminimisma didalam menghadapi tantangan dari kekuasaan para penguasa.

DAFTAR RUJUKAN

- Bandem, I Made. (2001). “Metodologi Penciptaan Seni”. Jogjakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Budiman, Kris. (2005). *Ikonisitas: Semiotika, Sastra dan Seni Visual*. Yogyakarta: Buku Baik.
- Chaya, I Nyoman. (2005). “ Pemaknaan dalam Kehidupan Kreativitas Tari.” dalam Jurnal Seni Budaya *Mudra* Vol.16 No.1. Denpasar : Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Catra, I Nyoman. (2013). ”Wayang Lemah: Fungsi, Makna dan Kontekstualnya dalam Upacara Agama Hindu”(Makalah Semiloka Wayang Lemah). Mangupura: Dinas Kebudayaan Kabupaten Badung, Himpunan Seniman Kabupaten Badung.
- Djelantik, A.A.M. (1999). *Estetika : Sebuah Pengantar*. Bandung : Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

- Endraswara, Suwardi. (2011). *Metode Pembelajaran Drama: Apresiasi, Ekspresi dan Pengkajian*. Yogyakarta: CAPS.
- Hannam, June. (2007). *Feminism*. England : Routledge.
- Hawkins, Alma M (2003). *Bergerak Menurut Kata Hati* (terjemahan I Wayan Dibia). Jakarta : Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- , 1990. *Mencipta Lewat Tari* (terjemahan Y. Sumandiyo Hadi). Yogyakarta : Institut Seni Indonesia.
- Kayam, Umar. (1981). *Seni, Tradisi, Masyarakat*. Jakarta : Sinar Harapan.
- Mardiwarsito, L.(1978). *Kamus Jawa Kuno Indonesia*. Ende-Flores: Nusa Indah
- Moeliono, Anton M. (1998). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka Bahasa.
- Ngurah, I Gusti Made. (1993). *Buku Pendidikan Agama Hindu Untuk Perguruan Tinggi*. Surabaya: Paramita.
- Sedana, I Nyoman. (2016). *Prosiding Seminar Nasional: Seni Pertunjukan Berbasis Kearifan Lokal*. Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar
- Suarka, I Nyoman. (2007). *Kidung Tantri Pisacarana*. Denpasar: Pustaka larsan
- Sugono, Dendy. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia.
- Sumardjo, Jakob.(2000). *Filsafat Seni*. Bandung: Institut Teknologi Bandung
- Suteja, I Kt. (2003). *Topeng Bang*. Program (Due-Like) Batch IV: Sekolah Tinggi Seni Indonesia Denpasar.
- Suteja, I Kt. (2012). "Disertasi: *Catur Asrama: Pendakian Skpiritual Masyarakat Bali Dalam Sebuah Karya Tari*": Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Taro, I Made. (2009). *Kisah-Kisah Tantri*. Denpasar: Sanggar Kukuruyuk.
- Tedjoworo,H. (2001). *Imaji dan Imajinasi*. Yogyakarta: Kanisius.
- Warna, I Wayan. (1978). *Kamus Bali Indonesia*. Denpasar: Dinas Pengajaran Propinsi Daerah Tingkat I Bali.
- Zoetmulder, P.J, (1973). *Kalangwan/Sastra Jawa Kuno Selayang Pandang*. Yogyakarta: Jambatan.
- , P.J. (1995). *Kamus Jawa Kuna Indonesia*. Yogyakarta: PT. Gramedia Pusaka Utama.

Daftar Video

- VCD Wayang Kulit Tantri oleh Dalang Wayan Wija yang berjudul *Sang Aji Darma Kepastu* yang diproduksi oleh Bali Record tahun 2008.
- Video Teater Pakeliran '*Puyung Bolong Telah Hilang*', Karya I Gusti Putu Sudarta SSP., M.Sn, Garapan Pakeliran dalam rangka Hibah Seni, Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar, 2013.
- Video Wayang '*Wremada*' Karya I Kadek Bhaswara Dwitya S.Sn, Garapan Ujian Tugas Akhir Seni Pedalangan Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar, 2014.

