

MATYA BAERAWA

Oleh :

Ida bagus gede upadana diksita manuaba

Pedalangan/201403007

[087862911389/gusde27@icloud.com](mailto:087862911389@gusde27@icloud.com)

Pembimbing :

Dr. I Made Marajaya, SSP.M.Si

I Ketut Kodi, SSP, M.Si

ABSTRAK

Seni pertunjukan wayang kulit dewasa ini tengah mengalami pasang surut yang disebabkan oleh kemajuan zaman. Di sisi lain seni pertunjukan wayang kulit khususnya jenis wayang lemah masih eksis di masyarakat sebagai sarana upacara keagamaan. Di era globalisasi ini telah bermunculan pertunjukan wayang kulit inovatif dengan berbagai gaya yang telah mampu menggugah estetika masyarakat penonton untuk kembali mencintai seni pewayangan. Wayang kulit merupakan media sosial yang mampu memberikan pencerahan melalui cerita-cerita yang disampaikannya

Dengan cerita Mahabrata yang adiluhung dengan sarat moral, penggarap membuat cerita carangan karena pada saat menempuh perkuliahan jurusan pedalangan penggarap mendapatkan ilmu. Mahabarata adalah sebuah epos India yang sangat terkenal bukan saja di tempat kelahirannya, tetapi hampir di seluruh dunia. Di Indonesia epos ini lebih dikenal dengan nama *Astadasaparwa*, karena penamaan ini sesuai dengan pembagian isi yang terdapat di dalamnya yang terdiri dari 18 *Parwa* (bagian). Di dalam khasanah sastra Jawa kuno yang terkenal dengan karya sastra *Kakawin* yang bermutu tinggi, dikenal pula sastra *Parwa*.

Dari urian diatas, penggarap menuangkan cerita ini kedalam pertunjuka wayang kulit inovatif ini selanjutnya di garap menggunakan kelir dengan cahaya lampu dan layar air yang selanjutnya di angkat menjadi sebuah garapan yang berjudul MATSYA BAERAWA. Adapun tujuan digarapnya wayang inovatif ini adalah untuk mempraktikan pengetahuan yang penggarap telah dapatkan di kmpus jurusan pedalangan ISI Denpasar, dan kedepanya diharapkan garapan ini tetap eksis dan secara berkelanjutan dapat dipentaskan kembali di masyarakat sebagai sebuah bentuk pelestarian kebudayaan sertawujud bakti terhadap karya agung para leluhur.

Kata kunci : pertunjukan wayang, wayang inovatif kelir air detya matsya baera

A. PENDAHULUAN

Wayang kulit merupakan media sosial yang mampu memberikan pencerahan melalui cerita-cerita yang disampaikannya. Salah satu isu yaitu tentang bencana alam khususnya banjir yang diakibatkan oleh ulah manusia. Fakta yang terjadi tepatnya di desa penggarap sendiri yaitu desa Buduk, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung pada tahun 2017 yang mengalami banjir sangat parah akibat dari ulah manusia yang tidak mepedulikan lingkungan sekitar.

Dengan cerita Mahabrata yang adiluhung dengan sarat moral, penggarap membuat cerita carangan karena pada saat menempuh perkuliahan jurusan pedalangan penggarap mendapatkan ilmu, bagaimana cara untuk membuat lakon carangan yang diajarkan oleh dosen-dosen pedalangan. Cerita carangan adalah cerita yang dikawi oleh dalang tetapi tetap mengacu pada sumber-sumber pokok. Mahabarata adalah sebuah epos India yang sangat terkenal bukan saja di tempat kelahirannya, tetapi hampir di seluruh dunia. Di Indonesia epos ini lebih dikenal dengan nama *Astadasaparwa*, karena penamaan ini sesuai dengan pembagian isi yang terdapat di dalamnya yang terdiri dari 18 *Parwa* (bagian). Bahwa keinginan penggarap untuk membuat sajian baru dalam dunia seni pewayangan yaitu Pakeliran Layar Air. Munculnya ide/gagasan penggarap untuk menyajikan Pakeliran Layar Air yang terinspirasi dari sebuah fenomena dan fakta yaitu betapa pentingnya air dalam kehidupan manusia. Jadi yang diangkat dalam garapan ini adalah masalah air yang dikolerasikan dengan lakon yang dipentaskan. Pakeliran Layar Air ini berwujud air mancur yang digunakan sebagai *kelir* (layar). Penginovasian ini dilakukan hanyalah untuk menarik minat masyarakat agar lebih meminati seni pertunjukan wayang.

Adapun jenis gamelan yang dipakai mengiringi garapan ini adalah gambelan *Semarandana*. Penambahan *scenery* sebagai ilustrasi suatu tempat atau keadaan. Penggarap memilih tema sekaligus judul yaitu "Detya Matsya Baerawa" yang disampaikan dalam bentuk pertunjukan wayang kulit inovatif. Dengan harapan untuk menghasilkan karya eksperimental demi terwujudnya suatu garapan yang baru. Dengan adanya pembaharuan di dalam sebuah pertunjukan wayang, setidaknya dapat menambah kanzanah seni pertunjukan wayang kulit Bali untuk selalu diminati oleh masyarakat umum agar tetap lestari.

B. PROSES KREATIVITAS

Dalam proses menggarap sebuah garapan seni yang baik tentunya tidak bisa lepas dari berbagai sumber-sumber tertentu untuk dipakai sebagai bahan acuan, bahan perbandingan, masukan, informasi dan pengahayatan seni agar bisa merefleksikan ke dalam garapan pewayangan inovatif. Adapun acuan yang dipergunakan adalah kepustakaan dan informan.

C. CERITA

Dikisahkan Dewa Baruna sangat marah dikarenakan air laut dipenuhi oleh darah. Dewa Baruna melakukan aji tenung untuk mencari tahu dari mana asal usul darah tersebut. Setelah mengetahui bahwa darah itu tiada lain adalah darah Dursasana yang pada saat perang Barathayuda tubuhnya dirobek-robek

oleh Bima yang membuat darahnya mengalir sampai ke tengah laut. Karena diliput kemarahan, Dewa Baruna menghidupkan kembali darah tersebut menjadi raksasa yang bernama Detya Matsya Baerawa dan hendak menuntut balas kepada Bima.

Diceritakan perang Barathayuda telah berakhir. Yudistira hendak menggelar yadnya penyucian jagat. Yudistira mengutus Bima pergi ke tengah laut untuk bertemu dengan Dewa Baruna dan memohon tirta suci sebagai sarana yadnya *Bumisudha*. Bima berangkat diiringi oleh punakawan Tualen dan Merdah. Setelah lama mengarungi lautan, Bima tidak sengaja bertemu dengan prajurit dari Detya Matsya Baerawa yang sedang berjaga-jaga. Perang pun tidak dapat terelakkan antara Bima dengan prajurit Detya Matsya Baerawa. Pada saat perang berlangsung prajurit Detya Matsya Baerawa tidak bisa menandingi kesaktian dari Bima.

Detya Matsya Baerawa melihat kejadian itu segera mengeluarkan senjata pusaka *Jalajenar* dan membidik Bima. Dengan kesaktian pusaka *Jalajenar* tersebut akhirnya Bima dapat ditaklukkan oleh Detya Matsya Baerawa. Tualen dan Merdah ketakutan melihat kejadian yang menimpa Bima dan segera berlari ke daratan untuk melaporkan kejadian itu kepada Yudistira. Di tengah perjalanan Tualen tidak sengaja bertemu dengan sang Kresna yang hendak pergi menemui Yudistira. Tualen pun menceritakan apa yang dialami oleh Bima. Mendengar cerita Tualen tersebut, Kresna segera pergi ke samudra. Setelah tiba di tengah laut, Kresna bertemu dan berperang melawan Detya Matsya Baerawa. Melihat kesaktian dari Detya Matsya Baerawa, Kresna segera mengeluarkan senjata cakra *Sudarsana* dan membidik Detya Matsya Baerawa. Secara tiba-tiba Dewa Baruna muncul dan membuat Kresna terkejut dan mencaci maki Dewa Baruna. Dewa Baruna menjelaskan bahwa apa yang terjadi pada saat perang Barathayuda, sehingga laut dipenuhi oleh darah dan pada saat perang Barathayuda berakhir mayat-mayat dibuang begitu saja ke tengah laut. Mendengar penjelasan Dewa Baruna Kresna segera menjelaskan bahwa tujuan perang Bharatayuda yaitu adalah untuk menyupat agar sifat baik tidak selalu menyatu dengan sifat jahat. Akhirnya Dewa Baruna menyadari dan memberikan tirta untuk sarana *Bumisudha* yang bertujuan untuk menyucikan alam semesta.

D. PENUTUP

1. Dalam Proses Kreativitas di temukan hasil: a) Proses Penjajagan (*Eksplorasi*) pertama melalui pengamatan-pengamatan, mengumpulkan bahan-bahan, yang relevan dengan cerita dan tema yang cocok diangkat ke dalam sebuah garapan pakeliran. Melakukan beberapa kali eksperimen (percobaan). Setelah itu barulah ditetapkan judulnya yaitu “Detya Matsya Baerawa”. Selanjutnya mengadakan pendekatan kepada informan yang dapat memberikan informasi untuk garapan yang digarap. Setelah mendapatkan gambaran tentang wujud garapan, maka langkah pertama untuk mewujudkannya adalah mulai membuat desain Layar Air, dilanjutkan dengan memformulasikan struktur pertunjukan, dengan mengangkat cerita Mahabarata dan memakai iringan Semarandana. Dimulai dari

menampilkan aparatus *kelir* (layar) dipadukan dengan Layar Air, pencahayaannya menggunakan lampu LED, dan lampu *Polo spot*. berikutnya yang penggarap siapkan adalah menentukan iringan yang melibatkan pendukung karawitan, baik sebagai penabuh, *juru tandak*, dan juga penggerak wayang, operator *lighting* dan operator *soundsystem*. b) Proses Penuangan (*Improvisasi*) dimulai dengan menyetting *kelir* dan Layar Air. Dilanjutkan dengan pemasangan lampu *Singel Point*, lampu LED, lampu *Polo Spot* dan lampu *Watter Light*. Selanjutnya melakukan latihan dengan pendukung gerak wayang, penata lampu, dan pendukung karawitan. Terlebih dahulu memberikan pembabakan adegan yang hendak ditampilkan. Selanjutnya melakukan latihan teknik gerak wayang (*tetikesan*) dipadukan dengan pencahayaan, karawitan, dan pendukung lainnya seperti *juru tandak* agar tercapai harmonisasi dan akustik garapan. c) Proses Pembentukan (*Forming*) Dalam tahap pembentukan penggarap melakukan latihan secara berkesinambungan untuk mendapatkan sebuah hasil yang di harapkan. d) penentuan jadwal latihan dari bulan april 2018 hingga mei 2018.

2. Wujud Garapan yang dicapai dalam garapan ini meliputi:
 - a) Deskripsi Garapan.
 - b) Analisis pola struktur.
 - c) Sinopsis.
 - d) Pembabakan yang terdiri dari: 1. Babak I, Babak II, Babak III, e) Susunan Pepeson.
 - e) Analisis Simbol.
 - f) Analisis Materi yang terdiri dari: iringan, Kelir, Wayang, Tata Cahaya, Penyajian, Perlengkapan, dan *Pakem*.

DAFTAR SUMBER

- Arinta, I Ketut. 2013. *Mahabharata: Adi Parwa*. Denpasar : Pustaka Bali Post.
- Dinas Pendidikan Dasar. 1990. *Bharatayudha Kakawin miwah Tegesipun*. Denpasar :
Dinas Pendidikan Dasar, Propinsi Daerah Tingkat I Bali.
- Gede Putra Semadi, Anak Agung, 1996, “Wiracarita sebagai kitab Smerti umat Hindu”. Denpasar : Proyek Penyetaraan DII guru SD Agama Hindu.
- Madera. I Nengah., dkk. 1986. *Terjemahan dan Kajian Nilai Astadasaparwa*. Diterbitkan oleh Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Bali (Baliologi), Depdikbud, Denpasar.
- Mulyono, Sri, 1978. *Wayang asal-usul filsafat dan masa depan*, Jakarta : pt Gunung Agung.

- Pemerintah Propinsi Bali. 2006. *Istilah Agama Hindu*. Sekretariat Daerah, Provinsi Bali
- Seramasara, I Gusti Ngurah, 2006, "Wayang kulit Bali diantara tradisi dan Perubahan". Dalam Jurnal Seni Budaya : ISI Denpasar.
- Sugriwa, I Gusti Bagus, 1995, *Dalang dan Wayang*. Denpasar : Bidang Kesenian Kanwil Depdikbud Propinsi Bali.
- Team Inventarisasi Dokumentasi Dinas Kebudayaan. 2005. "Pakem/Teks Pertunjukan Wayang Bali." Denpasar : dinas kebudayaan provinsi bali
- Widnyana, I kadek, 2007. *Pembelajaran Seni Pedalangan Bali, Berdasarkan Teks Purwa-Wesana Kajian Budaya*. Denpasar : CV: Kayumas Agung.
- Wirjosuparto, dan Sutjipto.1998. *Kakawin Bharata-Yuddha*, Jakarta : Penerbit Bhratara.
- Zoetmulder, P. J. 1985. *Kalangwan: Sastra Jawa Kuno Selayang Pandang*, Jakarta: Djambatan.

