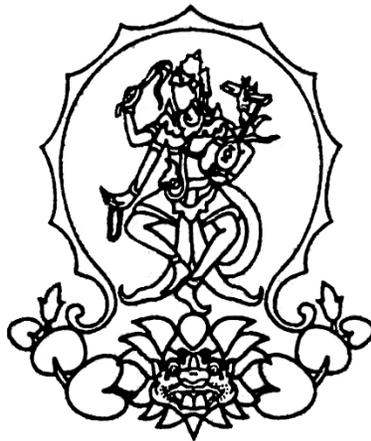


**SKRIP KARYA SENI PEDALANGAN
MUSAKA BHARATA**



**OLEH:
I KADEK BUDI SETIAWAN
NIM: 2010 03 014**

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

2014

**SKRIP KARYA SENI PEDALANGAN
MUSAKA BHARATA**

Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Seni (S1)

MENYETUJUI :

PEMBIMBING I

PEMBIMBING II

I Ketut Kodi, SSP., M.Si
NIP. 19631231 198811 1001

I Made Sidia, SSP., M.Sn
NIP.19670316 199303 1001

Skrip Karya Seni ini telah diuji dan dinyatakan sah oleh Panitia Ujian Akhir Sarjana (S-1)

Institut Seni Indonesia Denpasar, pada:

Hari/Tanggal : Senin, 12 Mei 2014

Ketua : I Wayan Suharta, S.SKar., M.Si (.....)
NIP. 19630730 199002 1 001

Sekretaris : I Dewa Ketut Wicaksana, SSP., M.Hum (.....)
NIP. 19641231 199002 1 040

Dosen Penguji:

1. I Kadek Widnyana, SSP.,M.Si (.....)
NIP. 19661227 199203 1 004

2. Prof. Dr. I Nyoman Sedana, M.A (.....)
NIP. 19621231 198703 1025

3. Ni Komang Sekar Marhaeni, SSP., M.Si (.....)
NIP.19650930 1991122 001

4. I Ketut Kodi, SSP., M.Si (.....)
NIP. 19631231 198811 1001

5. I Made Sidia, SSP., M.Sn (.....)
NIP. 19670316 199303 1001

Disahkan pada tanggal:

Mengetahui:

Dekan
Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Denpasar

Ketua Jurusan Pedalangan
Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Denpasar

I Wayan Suharta, SSKar.,M.Si.
NIP. 19630730 199002 1 001

I Kadek Widnyana, SSP.,M.Si.
NIP. 19661227 199203 1 004

KATA PENGANTAR

Om Swastyastu,

Puji syukur dan terima kasih penata panjatkan *kehadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa*/Tuhan Yang Maha Esa, atas ijin dan rahmat-Nya, penulisan Skrip Karya Seni ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Skrip karya ini merupakan pertanggungjawaban dan pokok pikiran penggarap yang dipersembahkan kepada dewan penguji guna memenuhi persyaratan mencapai Gelar Sarjana Seni Strata 1 (S-1) di Institut Seni Indonesia Denpasar tahun Akademik 2013/2014.

Pada kesempatan ini, penggarap ingin menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dan dorongan dalam mewujudkan karya seni pakeliran ini, tanpa bantuan dan dukungan serta kerjasama pihak-pihak yang terkait, karya ini tidak akan terwujud sebagaimana mestinya, tidak lupa penggarap sampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. I Gede Arya Sugiarta, S.SKar., M.Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Denpasar atas fasilitas yang diberikan.
2. Bapak I Wayan Suharta, SSKar., M.Si., Dekan Fakultas Seni Pertunjukan, dan Bapak I Dewa Ketut Wicaksana, SSP., M.Hum., Pembantu Dekan I sekaligus sebagai Ketua Panitia Ujian Tugas Akhir Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar yang telah menyediakan fasilitas dalam kelancaran akademik dan proses ujian TA.
3. Bapak I Kadek Widnyana, SSP., M.Si., Ketua Jurusan Seni Pedalangan, dan Ibu Ni Komang Sekar Marhaeni, SSP., M.Si., Sekretaris Jurusan Seni Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar yang telah menyediakan fasilitas dalam kelancaran akademik dan proses penggarapan.

4. Bapak Drs. I Wayan Mardana, M. Pd., Pembimbing Akademik yang telah membimbing dan mendidik selama melakukan kegiatan akademik di kampus ISI Denpasar.
5. Bapak I Ketut Kodi, SSP., M.Si., sebagai pembimbing I dan Bapak I Made Sidia, SSP., M.Sn., sebagai pembimbing II Tugas Akhir yang telah membimbing, memberikan masukan dan saran dalam penulisan skrip karya dan proses penggarapan karya seni.
6. Bapak I Nyoman Sukerta., SSP.,M.Si (alm) yang telah berjasa mencurahkan segala tenaga dan kemampuannya mendidik penggarap dari semester I sampai semester VIII tentang ilmu pedalangan, tetapi beliau telah berpulang menghadap Tuhan Yang Maha Esa saat skrip karya ini dibuat.
7. I Ketut Lanus, S.Sn. sebagai penata karawitan seni pakeliran *Musaka Bharata* yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membantu di dalam penggarapan karawitan dalam Tugas Akhir karya seni pakeliran ini, sehingga proses penggarapan dapat berjalan dengan lancar.
8. Orang tua tercinta, Bapak I Ketut Madra (alm) dan Ibu Ni Wayan Nondri, yang telah memberikan doa restu dan semangat demi kelancaran tugas akhir ini.
9. Keluarga tercinta, Istri Ni Wayan Sukanti S.sn, anak pertama Putu Ristya Hirananda Stri dan yang ke dua Kadek Girisha Fatanjaya, yang telah mendukung dan memberikan doa restu dan semangat demi kelancaran tugas akhir ini.
10. Pendukung Sanggar Cahya Art Denpasar, pimpinan I Ketut Lanus, S.Sn. dan Sanggar Paripurna Bona, Gianyar, pimpinan Bapak I Made Sidia, SSP., M.Sn., yang telah meluangkan waktu dan tenaga untuk ikut membantu terlaksananya proses garapan serta memberikan dorongan semangat dari awal proses penggarapan hingga penyajian karya seni pakeliran ini.

11. Teman-teman dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang selalu memberikan dukungan dan saran dalam proses penggarapan karya seni pakeliran ini.

Sangat disadari bahwa karya seni dan skrip karya ini masih jauh dari sempurna. Dengan kerendahan hati, kritik dan saran sangat diharapkan demi kemajuan penggarapan selanjutnya. Semoga karya ini dapat bermanfaat, diterima dan dijadikan sebagai inspirasi serta motivasi untuk menghasilkan karya-karya seni pakeliran baru yang berkualitas serta dapat melestarikan kesenian yang ada di daerah Bali.

Om Santih, Santih, Santih Om

Denpasar, Mei 2014

Penggarap

DAFTAR ISI

Isi	Halaman
Halaman Judul.....	i
Pengesahan Pembimbing.....	ii
Pengesahan Dewan Penguji Karya Seni.....	iii
Kata Pengantar.....	iv
Daftar Isi.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Ide Garapan.....	4
1.3 Tujuan Garapan.....	5
1.3.1 Tujuan Umum.....	5
1.3.2 Tujuan Khusus.....	6
1.4 Manfaat Garapan.....	6
1.5 Ruang Lingkup.....	7
BAB II KAJIAN SUMBER.....	10
2.1 Sumber Pustaka.....	10
2.2 Sumber Discografi.....	11
2.3 Sumber Informan.....	12
BAB III PROSES KREATIVITAS.....	14
3.1 Tahap Penjajagan (<i>Exploration</i>).....	15
3.2 Tahap Percobaan (<i>Improvisation</i>).....	18
3.3 Tahap Pembentukan (<i>Forming</i>).....	22
BAB IV WUJUD GARAPAN.....	27
4.1 Deskripsi Garapan.....	27
4.2 Tempat Pertunjukan.....	
4.3 Tempat Pertunjukan.....	
4.4 Analisa Simbol.....	
4.5 Analisa Materi.....	
4.6 Analisa Penyajian.....	
4.7 Musik Iringan.....	
BAB V PENUTUP.....	
5.1 Simpulan.....	
5.2 Saran-Saran.....	
DAFTAR SUMBER.....	
LAMPIRAN.....	
1. SK Panitia Ujian TA.....	
2. Daftar Informan.....	
3. Notasi Iringan.....	

4. Nama Pendukung.....
5. Dokumentasi/Foto-foto Latihan dan Pementasan.....

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Wayang Kulit merupakan seni teater tradisional yang kompleks karena seni pewayangan tersebut mengandung unsur-unsur seni vocal, seni tari, seni karawitan serta seni rupa. Sehingga seorang seniman pewayangan merupakan seorang seniman multitalenta. Seni pewayangan berkembang dari generasi ke generasi selama berabad-abad, serta selalu berkembang mengikuti perkembangan zaman sesuai dengan perkembangan masyarakat pendukungnya. Dalam wawancara bersama Prof. Sedana di kediamannya pada tanggal 15 April 2014, Wayang kulit yang diakui oleh UNESCO sebagai Karya Agung Warisan Budaya Dunia yang tergolong ke dalam “Masterpiece of the Oral and Intangible Heritage of Humanity” yang didalamnya mengandung Seni Konsep, Seni Ripta, Seni Widya filsafat, Seni Rupa dan Seni Pertunjukan yang 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 eksploitasi dan hal ini akan menuntut pelaku-pelaku kesenian untuk selalu *sensitive* dan *responsive* dalam menangkap setiap gejala yang timbul dari sebab akibat hubungan tersebut.

Di jaman yang modern ini, kesenian wayang kulit semakin terdesak karena banyaknya saingan dari bentuk-bentuk kesenian modern yang mampu menyajikan terobosan baru yang betul-betul menghibur masyarakat seperti sinetron di televisi, film-film terbaru lewat video serta telepon genggam yang semakin canggih, membuat masyarakat menjadi malas untuk menonton

pertunjukan yang tradisi seperti wayang kulit, yang dianggap sajian yang monoton dan menjenuhkan. Untuk itu perlu adanya terobosan yang inovatif untuk mengangkat kembali ketertarikan masyarakat pada seni pewayangan. Inovasi yang dimaksud adalah suatu inovasi penciptaan karya seni yang didalamnya terkandung aspek-aspek seperti *ideoplastis* yang menyangkut seperangkat ide dan kreativitas, *Fisikoplastis* yang menyangkut seperangkat teknik dan bentuk, serta gaya perorangan sebagai wujud pemunculan identitas pribadi untuk melahirkan suatu kekhasan dalam karya seninya (Murdana, 1995: 8) Wayang kulit juga dapat digunakan sebagai media sosial untuk menyampaikan kritik-kritik sosial dan isu-isu yang berkembang di masyarakat.

Wayang kulit merupakan media sosial yang mampu memberikan pencerahan melalui cerita-cerita yang disampaikan. Salah satu isu yang sekarang ini sedang hangat dibicarakan ialah kasus korupsi. Ketika para pemimpin telah kehilangan moral dan taksu, hukum tidak lagi bisa diyakini sebagai jalan keluar keadilan, Gedung Mahkamah Konstitusi diinjak-injak, korupsi semakin menggurita, lurus jadi kurus, menyimpang malah kenyang (Jakob, 1999: 1). Menurutnya sebagian besar petinggi negeri ini terserang virus kepalsuan dan kelancungan/kecurangan. Ungkapan, *Die nich korrupte sind die dumme* atau yang tidak korup adalah orang tolol, agaknya mendasari perilaku mereka, kalau sudah demikian halnya bagaimana mau memberantas korupsi, bila bibit-bibit kelancungan sudah tersemai sejak awal, bisa jadi yang tumbuh subur di negeri ini ladang koruptor, kita sadar nyaris semua pilar kekuasaan di gerogoti tikus tikus berdasi yang tanpa malu dan tanpa perasaan menggiring negara ini ke jurang kegagalan. Sebagai warga Negara dan sebagai seorang seniman

pewayangan merasa miris, apa yang bisa dilakukan untuk membalikan moral moral manusia yang berwatak tikus itu, setidaknya memberikan bimbingan moral kepada tikus tikus atau calon calon tikus tersebut. Menurut Dr. P. Prinns, dalam buku *Katahati dan Pendidikan*, untuk memberikan tuntunan pendidikan moral disamping kita harus mempunyai pengetahuan tentang bahan bahan pendidikan, yang akan kita berikan, kita juga harus mengetahui kepada siapa bahan-bahan itu akan kita berikan. Seperti misalnya untuk memberikan bimbingan moral kepada anak-anak, maka sebaiknya diberikan ceritera tentang anak-anak, demikian juga halnya untuk memberikan bimbingan moral kepada manusia yang berwatak tikus maka sebaiknya diberikan ceritera tentang moral yang disajikan oleh para tikus. Hal inilah yang melatar belakangi saya untuk menggarap sebuah pertunjukan yang spesial diperuntukan kepada manusia-manusia yang berwatak tikus, dengan ceritera Mahabharata yang diceriterakan oleh para tikus yaitu *Musaka Bharata*. Ceritera epos Mahabharata yang begitu adiluhung sarat dengan moral dan budi pekerti tersebut makin diabaikan oleh manusia bagaimana kalau yang menceriterakan adalah kawan-anak tikus mudah mudahan bisa didengar atau diperhatikan, walaupun belum bisa mengubah tikus tikus itu menjadi manusia.

Alasan-alasan dasar ketertarikan penggarap dalam hal pembentukan garapan pakeliran ini penggarap rumuskan dalam bagian-bagian meliputi Lakon, iringan, Wayang, kelir dan tata cahaya, serta pendukung yang merupakan wujud *psicoplastis* yang akan diwujudkan. Lakon terdiri dari sebuah keluarga yang akan diwujudkan secara pribadi yang diambil dari inspirasi penggarap serta lakon klasik yang dipergunakan untuk menceriterakan tentang kisah Mahabharata terutama pada *Wana Parwa*, iringan akan dipilih iringan-iringan tradisional yang klasik

yaitu *Semar Pegulingan Saih Pitu*, serta dari musik-musik modern seperti Drum, Gitar, Bass dan lain-lainnya. Dengan model kelir modern dan tata cahaya memakai lampu listrik dan menggunakan *scenery* sebagai ilustrasi suatu tempat atau keadaan. Hal tersebut akan dipakai mengikuti model teatrikal agar menghasilkan keindahan. Penggarap memilih tema sekaligus judul *Musaka Bharata* yang disampaikan dalam bentuk pertunjukan wayang yang dikombinasikan dengan seni teater modern, dengan harapan untuk menghasilkan karya seni eksperimental yang bisa dilakukan demi terwujudnya suatu garapan yang baru.

1.2 Ide Garapan

Ide dari garapan ini yaitu untuk memberikan tuntunan moral kepada manusia yang berwatak tikus, maka munculah ide garapan yaitu tikus berceritera. Suatu garapan pakeliran dimana dalangnya adalah tikus yang berceritera tentang keagungan Mahabharata, karena tikus yang berceritera maka semua tokoh-tokoh dalam versi Mahabharata tikus ini diganti menjadi tikus, misalnya “Yudistiratikus, Bimatikus, Arjunatikus, Duryudanatikus, Sekunitikus”, dan yang lainnya.

Sebuah ide garapan yang memadukan antara drama modern dengan pakeliran layar lebar. Ceritera yang digunakan mengambil ceritera dari epos Mahabharata, namun tokoh tokohnya semua menggunakan tikus, karena kisah ini dikisahkan oleh para tikus kepada kawanannya. Penggarap ingin mengungkapkan tentang bagaimana keagungan dari ceritera Mahabharata itu yang tidak saja dikenal oleh kaum manusia saja namun sudah dikenal pula oleh makhluk-makhluk lain yang ada di muka bumi ini dan salah satunya adalah kawanannya tikus.

Sebenarnya kawan-an tikus lebih dahulu mengenal *Mahabharata* daripada manusia, karena ketika Bhagawan Wyasa memikirkan cara untuk menyampaikan kisah Mahabharata yang telah dirumuskannya kepada dunia, maka Rsi Wyasa mengundang Dewa Ganapati untuk membantu menulis kisah tersebut, Dewa Ganesha dengan nama lain yaitu *Musaka Wahana*, yang berarti Dewa berkendaraan tikus. Maka sang Tikus, *Wahana* Dewa Ganesha juga mendengar langsung kisah agung Mahabharata dari Rsi Wyasa dan menyebarkannya pada kawan-an tikus. Tikus yang dikalangan manusia dikatakan sebagai binatang yang paling menjijikan, kotor dan sering diidentikan dengan koruptor, disisi lain kalau saja para tikus memiliki wewenang untuk membela diri atau seandainya saja ada tim pembela tikus dalam ranah hukum pastilah para tikus ini akan menggugat bilamana dikatakan sama dengan koruptor. Karena Para tikus juga memiliki moral ketikusan. Mereka juga tahu tentang ajaran-ajaran suci Mahabharata. Dari sini penggarap mencoba memberikan jalan agar para kawan-an tikus ini bisa menyampaikan keluh kesahnya lewat pertunjukan yang berjudul *Musaka Bharata*.

1.3 Tujuan Garapan

Setiap proses karya seni, sudah pasti mempunyai target yang ingin dicapai. Target tersebut diusahakan agar dapat dicapai, dan memberi pedoman yang jelas pada proses yang dilakukan. Adapun tujuan dari garapan pakeliran yang mengambil judul *Musaka Bharata* ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Tujuan Umum

Dari uraian tersebut di atas tujuan umum dari garapan ini adalah:

- a. Menceriterakan kisah Mahabharata dari sudut pandang yang berbeda atau dalam nuansa yang baru
- b. Sebagai tuntunan atau bimbingan moral kepada manusia yang berwatak tikus.
- c. Karya pikeliran ini juga diharapkan menambah atau memperkaya khasanah pewayangan Bali dengan menciptakan reportoar baru dalam bentuk pakeliran inovasi dengan memadukan pewayangan dengan unsur teater modern dengan memanfaatkan unsur tradisi dan moderen, serta mengembangkan karya-karya kreatif sebagai wujud pengembangan seni budaya Bali, khususnya pewayangan.

1.4.2 Tujuan Khusus

Memenuhi persyaratan guna mencapai gelar sarjana seni (S-1) di bidang ilmu dan seni pedalangan pada Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar. Disamping juga untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas, baik melalui pengalamam mengkoordinir teman/seniman (management produksi seni melalui proses kreatif dengan media pewayangan Bali.

1.5 Manfaat Garapan

Manfaat yang diharapkan selain menambah inventarisasi karya seni khususnya pada Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar juga untuk menambah khasanah pewayangan Bali umumnya, 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. Karena sesuai dengan perkembangan jaman dan kemajuan IPTEK, pertunjukan wayang harus dikembangkan dengan menambah varian atau ragam pertunjukan wayang dan memperkaya model serta variasi wayang. Sehingga dengan adanya garapan “*MUSAKA Bharata*” ini akan menambah varian atau ragam wayang yang ada di Indonesia.

1.6 Ruang Lingkup

Mengingat terbatasnya waktu dan kemampuan yang dimiliki penggarap, maka dalam karya ini akan menyajikan ceritera Mahabarata yang di ambil dari bagian *Wana Parwa* ketika Pandawa diasingkan ke dalam hutan setelah kalah dalam pertarungan judi. Namun ceritera Mahabharata ini akan disampaikan oleh kumpulan-kumpulan tikus yang hidup disebuah rumah mewah. Ceritera ini akan diawali dengan adegan di sebuah rumah yang amat mewah yang dihuni oleh sepasang suami istri dengan seorang pembantu, ceritera ini diawali ketika si pembantu sedang menyapu dihalaman rumah dikagetkan oleh jeritan majikanya yang perempuan bahwa ada tikus di kamarnya dan langsung memarahi pembantunya dan menyuruhnya mengusir tikus tikus itu. Sementara itu para tikus yang sedang asiknya berebutan makanan enak yang terdapat di tong sampah di rumah itu kemudian didatangi oleh Kakek Tikus dan memberikan nasehat agar para tikus tidak saling berebutan apalagi berebut makan dengan saudara sendiri agar tidak kelakuanya sama seperti manusia yang sering bertengkar hanya karena sesuap nasi. Kemudian si kakek tikus berceritera tentang kisah Mahabharata yaitu kisah perjalanan sang pandawatikus yang tinggal di hutan karena kekalahanya bermain dadu dengan sang korawatikus. Di Hutan Sang Bimatikus sangat marah

karena mendengar bahwa Korawatikus juga ada di hutan didekat mereka tinggal sambil berpesta pesta minum-minuman keras seolah olah mengejek keberadaan sang pandawatikus yang tidak memiliki apa apa, langsung saja Bimatikus menghadap kakaknya Yudistiratikus mengutarakan keinginanya untuk membunuh semua korawatikus namun kakaknya tidak mengijinkan dan malahan memarahi bimatikus. Sementara itu dipihak lain di kediaman sang Korawatikus yang sedang ber pesta pesta, sang Duryudanatikus bertemu dengan seorang wanitatikus yang cantik dan kemudian ingin memperkosanya, Dia tidak tahu bahwa wanitatikus yang cantik itu adalah istri dari Gandarwatikus yang sedang berbulan madu di hutan dweta. Melihat istrinya di larikan sang Gendarwatikus amat marah dan langsung menyerang Duryudanatikus maka perang pun terjadi antara pasukan Gandarwatikus dengan pasukan Korawatikus. Pasukan korawatikus kalah dan duryudanatikus, sekunitikus, dursasanatikus ditawan oleh raja gandarwatikus, kemudian yang selamat melarikan diri, dan menyampaikan kepada pandawatikus meminta tolong agar bisa melepaskan korawatikus. Walaupun Bimatikus tidak mau menolong tapi arjunatikus bersedia dan menghadapi Raja Gandarwatikus. karena Raja Gandarwatikus ini sebenarnya ingin menyelamatkan sang Pandawatikus dari korawatikus dia menyerahkan korawatikus dan menyuruhnya meminta maaf kepada sang Pandawatikus. Demikianlah ceritera dari kakek tikus kemudian semua kaget karena mendengar teriakan pembantu yang mengusir paratikus itu, mereka pun lari menyelamatkan diri. kemudian masuk sang majikan yang wanita sambil melihat jam, tedengarlah suara klakson mobil yang berarti suaminya telah datang dan langsung menghampiri suaminya yang baru saja keluar dari mobil

mercedes terbaru. Tapi dia kaget sekali melihat suaminya yang berwajah seperti tikus.

BAB II

KAJIAN SUMBER

Sumber-Sumber yang mendasari garapan 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 pustaka, sumber discografi, dan sumber informan yang dijabarkan sebagai berikut.

2.1 Sumber Pustaka

Kitab *Epos Mahabharata*, karangan C. Rajagopalachari yang diterjemahkan dari buku Mahabharata karangan Bharatiya Vidya Bhavan, diterbitkan oleh IRCiSoD, Sampangan Gg. Perkutut No.325-B Jl. Wonosari, Baturetno Banguntapan Jogjakarta, tahun 1959. Buku ini memberikan informasi tentang awal mula bagaimana Bhagawan Wyasa memikirkan cara untuk menyampaikan kisah Mahabharata pada dunia. Wyasa mohon kepada Ganapati untuk membantu menuliskan ceritera ini. Dewa Ganesha memiliki nama lain yaitu *Musaka Wahana*, artinya berkendaraan tikus. Sebagai wahana Sang Hyang Ganesha, tikus juga mendengarkan kisah Mahabharata yang disampaikan oleh Bhagawan Wyasa.

Buku *Dewa Ganesha, Kisah kemuliaan Dewa Ganesha, Sang Penghalau Rintangan Putra Dewa Siwa dan Dewi Parwati*, karya I Made Adi Wirawan, diterbitkan oleh Paramita Surabaya, tahun 2010. Buku ini memberikan informasi

tentang latar belakang tikus yang bernama *Tikus Kronco* menjadi wahana Dewa Ganesha.

Buku *Mahabharata (Bhagawan Dwaipayana Vyasa)* pada bagian *Vana Parva Aranyaka Parva* yang disusun oleh Gede Agus Budi Adnyana, penerbit Gandapura Jl. Raden Wijaya No. 4 Gianyar-Bali, tahun 2011. Didalam buku ini diceriterakan sang Pandawa diasingkan di hutan, dimana sang Korawa juga ada di hutan, tempat Pandawa bermukim, namun jaraknya tidak berjauhan. Mereka mendirikan tenda di sana, berpesta pora dengan gegap gempitanya seakan akan mereka bernyanyi di tengah kemelaratan saudaranya sendiri. Bima menyaksikan pemandangan yang tidak menyenangkan hatinya, amat marah ingin membunuh korawa semuanya namun atas nasehat kakaknya sang Yudistira Bima bisa menenangkan dirinya. Sementara itu Duryudana yang tengah mabuk karena minuman keras melihat seorang gadis yang berjalan seorang diri di hutan, Duryudana mencengkram lengan gadis itu yang tidak lain adalah putri suku Gandarwa.

2.2 Sumber Lain

Menonton serta terlibat langsung dalam garapan pakeliran layar lebar dari jurusan pedalangan STSI Denpasar (sekarang ISI Denpasar) setiap ujian akhir (TA) yang digarap oleh semerter akhir terdahulu dengan menggunakan latar belakang *scenery* yang di sinari dengan lampu listrik (*halogen*) 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 rekaman ujian akhir STSI Denpasar Tahun 1988 yaitu Pakeliran layar berkembang dengan judul *Anugerah* dan memakai lokan *Arjuna Tapa* yang digarap oleh I Ketut Kodi, BA., dan I Dewa Ketut Wicaksana, BA., di dalam garapan ini menggunakan layar lebar dengan ukuran 5,5 x 3 meter dan wayang-wayang berukuran besar dan tinggi sekitar antara 50 cm sampai 1,15m 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 Bali.

2.3. Sumber Informan

Keterangan secara lisan diperoleh dari Dalang I Wayan Wija dari Banjar Babakan Sukawati, karena beliau dulunya pernah menggarap sebuah pertunjukan wayang kolaborasi dengan dalang Amerika yaitu Leree Read dengan Judul *Mahabharata*, yaitu garapan wayang kulit dengan ceritera mahabharatha tapi dengan karakter semut (*ant*) dan dari sinilah penggarap mendapatkan inspirasi untuk membuat garapan *Musaka Bharata*.

Prof.I Nyoman Sedana,Ph.D. beliau mengatakan bahwa Wayang kulit yang diakui oleh UNESCO sebagai Karya Agung Warisan Budaya Dunia yang tergolong ke dalam “a Masterpiece of the Oral and Intangible Heritage of Humanity” yang didalamnya mengandung Seni Konsep, Seni ripta, seni widya filsafat seni rupa dan seni pertunjukan.

Keterangan secara lisan juga di peroleh dari Peter Wilson, seorang Dalang, seniman dan *Director dari Bali Agung Teater* mengenai layar *Kabuki* . , kata *kabuki* digunakan pada pertunjukan *kabuki* di jepang yang selalu menggunakan layar putih yang dijatuhkan sehingga dikenal dengan nama *kabuki drop*.

BAB III

PROSES KREATIVITAS

Terciptanya suatu garapan sudah tentu melalui proses yang panjang dan memakan waktu yang lama, Dalam proses ini sering timbul hal-hal yang sifatnya menghambat dan tidak jarang mengalami kebuntuan atau kemacetan dalam pelaksanaannya. Oleh sebab itu diperlukan kesabaran dan ketekunan didalam 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 ini dari penemuan ide sampai terwujudnya suatu bentuk karya yang diinginkan.

Secara garis besar proses terwujudnya suatu 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 yang membuat wayang Mahabharata yang karakternya menggunakan tikus baik itu dari bentuk wayang maupun ide penggarapannya. Maka dari itu dalam prosesnya terjadi dua tahapan proses yang dilakukan yakni; proses pembuatan wayang, baik itu wayang kulit, dan wayang

boneka atau yang dinamai dengan `Wayang Gokuk` (*Wayang Golek Bundraku*) yaitu wayang yang merupakan gabungan dari wayang golek dan wayang *Bundraku*, kemudian baru tahapan proses dalam penggarapannya. Sehubungan dengan proses penggarapan seni pakeliran ini, akan dibagi menjadi tiga tahap yaitu 1) tahap penjajagan (*exploration*); 2) tahap percobaan (*improvisation*); dan 3) tahap pembentukan (*forming*). Berikut ini akan dipaparkan dibawah ini.

3.1. Tahap penjajagan (*Exploration*)

Pada tahap penjajagan sebagai tahap awal dalam berkarya, yaitu melalui pengamatan-pengamatan dan perenungan yang mendalam untuk mendapatkan ide-ide atau gagasan, cerita dan tema yang cocok diangkat ke dalam sebuah garapan pakeliran, yang sekaligus mampu mewartahi selera seni penggarap. Berawal dari pemberitaan yang marak di media masa mengenai tertangkapnya para koruptor di lembaga hukum tertinggi di Indonesia, Ini mencerminkan bahwa hampir semua pilar kekuasaan telah digeroi oleh tikus-tikus berdasi yang membawa negeri ini ke jurang kehancuran. Dari sinilah muncul ide bagaimanakah cara untuk memberikan bimbingan moral kepada pejabat-pejabat yang bermental tikus tersebut dengan menyuguhkan garapan pakeliran Mahabharata tikus, Yaitu kisah Mahabharata yang diperankan oleh tikus. Dengan adanya ide tersebut sebagai landasan untuk membangun aspek ruang maka selanjutnya mencari cerita yang sesuai dengan garapan tersebut, karena begitu banyaknya sumber-sumber cerita yang menarik dan semuanya mempunyai keistimewaan tersendiri namun supaya sesuai dengan tema diatas, maka akhirnya ditetapkan cerita Wana Parwa sebagai landasan ceritanya. Langkah selanjutnya yaitu mengadakan pendekatan kepada informan yang dapat memberikan informasi akurat mengenai masalah

sumber dan gagasan serta dapat mendukung ide garapan yang akan digarap. Selain itu penggarap juga membaca buku-buku yang berkaitan dengan ide garapan ini.

Setelah mendapat keyakinan serta pemikiran yang kuat, maka penggarap mulai membuat desain wayang yang akan dipakai dalam garapan ini. Pertama, desain dibuat dalam buku gambar yang berukuran kecil, kemudian diperbesar dengan fotocopi perbesar sehingga didapat gambar desain yang berukuran normal wayang kulit kira-kira 40 cm sampai 50 cm. Dalam pembuatan anatomi wayang, karena disini menggunakan media tikus sebagai karakter maka penggarap mencari inspirasi dari tokoh wayang Tantri yang dibuat oleh dalang I Wayan Wija, dimana berupa binatang tetapi bentuk anatominya mirip seperti manusia.

Setelah mendapatkan desain bentuk wayang, penggarap mulai memformulasikan struktur pertunjukan, adegan-adegan, perlengkapan, yang akan ditentukan seperti layar, lampu, dan alat-alat lainnya. Maka pada tanggal 15 Februari 2014 penggarap mulai mengadakan pengukuran *stage* Natya Mandala ISI Denpasar untuk mendapatkan kepastian luas wilayah areal pentas untuk memastikan ukuran ideal layar, serta menentukan tempat pemasangan layar karena akan menggunakan dua layar yaitu layar depan yang bisa dijatuhkan atau yang disebut dengan *kabuki drop*, Ide layar ini diperoleh dari pengamatan dan terlibat secara langsung pada pertunjukan Bali Agung yang di pentaskan di teater Bali Agung di Taman Safari Marine Park. Kemudian layar yang ke dua yaitu layar utama yang terletak di tengah sebagai layar untuk cerita wayang Mahabharata tikus atau *Wayang Musaka Bharata*.

Seluruh Garapan ini akan didukung oleh tiga narrator, enam orang dalang, tiga pemeran drama, 18 orang penabuh, sepuluh orang *stage crew*, seorang pengatur lampu, dan lima orang yang berperan rangkap sebagai seksi banten, konsumsi, perlengkapan dan sopir. Setelah mendapatkan pendukung garapan yang sesuai dengan pertimbangan penggarap, yaitu Sanggar Seni Cahya Art untuk iringan garapan yang bertempat di Jalan SMAN 3 Denpasar. Dipimpin oleh I Ketut Lanus S.Sn., yang langsung sebagai penata musik iringan garapan *Musaka Bharata* ini. Setelah kiranya semua terkumpul ditentukan hari baik (*padewasan*) untuk mulai eksperimen-eksperimen ini yaitu pada hari Senin 6 April 2014 di Kampus ISI Denpasar

Tabel 1
Tahap Pemikiran konsep
Bulan Januari 2014

Periode Waktu per Minggu	Kegiatan/Usaha yang dilakukan	Hasil yang didapat
Minggu I (Januari)	Pengonsepan ide dengan melakukan observasi berbagai karya seni pakeliran.	Menemukan ide untuk menggarap seni pakeliran.
	Masih mencari tambahan ide, dengan mengamati pertunjukan Bali agung theatre, dimana penggarap juga berkecimpung di dalamnya	Menemukan tambahan ide untuk menggarap seni pakeliran dengan dasar pertimbangan dapat menemukan ide-ide baru dalam dunia pakeliran.
Minggu II (Januari)	Merenungkan alur cerita yang baik untuk digarap sebagai sebuah karya seni pakeliran.	Ditetapkan alur atau bagian cerita ketika runtuhnya nilai-nilai moral masyarakat, pemimpin dan penguasa telah digerogoti oleh tikus tikus berdasi.

	Memantapkan ide dengan mencari beberapa referensi berupa buku bacaan yang terkait dengan karya seni pakeliran yang akan digarap.	Mendapatkan beberapa pemahaman dan pengertian dalam memperjelas arah dan tujuan dari ide yang akan digarap.
Minggu III (Januari)	Memantapkan ide dan konsep yang ditetapkan per bagian, kemudian nantinya akan diberikan kepada penggarap iringan. Memikirkan gamelan yang akan digunakan sebagai iringan wayang.	Menetapkan penggarap iringan yang penggarap percayakan kepada I ketut Lanus S.Sn, alumni ISI Denpasar.
	Memberikan alur cerita dan konsep yang telah disusun per bagian kepada penggarap iringan wayang.	Ada beberapa masukan yang diberikan berkaitan dengan cerita yang akan digarap.
Minggu IV (Januari)	Kembali diskusi dengan penggarap iringan dalam hal iringan yang cocok dipakai sesuai dengan konsep garapan.	Menetapkan music kolaborasi semar pegulingan saih pitu dengan music modern sebagai iringannya.

3.2 Tahap Percobaan (*improvisation*)

Pada tahap ini penggarap mencoba membuat sistem layar yang jatuh atau yang disebut dengan *kabuki drop* dengan ukuran layar panjangnya 8 meter dan lebarnya 6 meter. Disebut dengan *kabuki drop* menurut Peter wilson yaitu seorang dalang dari Australia dan sebagai *Art Director* dari teater Bali Agung, kata *kabuki* digunakan pada pertunjukan *kabuki* di jepang yang selalu menggunakan layar putih yang dijatuhkan sehingga dikenal dengan nama *kabuki drop*. Karena tempat di *stage* Natya Mandala ISI Denpasar begitu panjang sehingga saya harus memperkecil nya dengan cara membuat *frame* yang terbuat dari pipa besi tempat untuk mengaitkan layar atau menggantungnya. Kemudian timbul masalah bagaimana untuk memutar pipa dimana layar digantung supaya layar bisa jatuh,

karena tempat pipa itu dikaitkan sangat tinggi kira-kira 5 meter dari bawah, tentu saja tidak bisa di jangkau dengan tangan sehingga muncul ide menggunakan tali dengan cara kerja tarik dan ulur. Proses ini memakan waktu yang cukup lama karena pemasangannya memang agak rumit yang kadang-kadang berhasil dan kadang tidak, sehingga perlu pemikiran dan percobaan yang lebih matang agar pada waktu pentas tidak mengalami kegagalan.

Tahap berikutnya yaitu 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 dari lampu *hallogen* berpindah ke *slide projector* dan sebaliknya agar terlihat saling bergantian *fade in* dan *fade out*.

Selanjutnya penggarap melakukan tehnik-tehnik gerak wayang atau tetikesan wayang. Gerakan wayang dicoba agar menyatu dengan musik iringan walaupun terkadang ada gerakan yang tidak sesuai dengan musik iringan. Bagi penggarap, musik dapat merangsang munculnya gerak-gerak baru dan memberikan inspirasi terbentuknya jalinan kesatuan antara gerak wayang dengan pengiringnya. Proses ini juga membutuhkan waktu yang lama sebab menggerakkan wayang yang tidak menempel pada kelir memang sedikit susah, Disamping itu kesulitan terjadi karena penggarap menggunakan layar yang ditarik dengan tali sebab jika ditarik tidak seimbang bayangan wayang akan berubah ke arah yang ditarik lebih keras. Sehingga pada proses ini sering terjadi pengulangan. Penggarap sesering mungkin hadir ke tempat latihan penabuh sehingga penggarap dapat memahami dan merasakan iringan musik dengan baik. Hal ini dilakukan

agar proses penggarapan gerak wayang dan tabuh dapat berjalan dengan baik dan sesuai harapan.

Tahap selanjutnya setelah mengalami kesulitan seperti di atas, penggarap berinisiatif membuat alat-alat pendukung pakeliran seperti; pembuatan dua buah trap untuk scenery tembok pada adegan drama, sekaligus tempat untuk bersembunyi para dalang dan *lighting* agar tidak terlihat dari depan dalam waktu yang sangat singkat. Kemudian pembuatan kesel yang bertujuan sebagai pembentang kelir di bawah sekaligus menutupi penggerak wayang. Setelah semua proses di atas berjalan sesuai dengan keinginan penggarap, kemudian melakukan latihan per adegan secara bertahap secara sektoral dan mengundang teman-teman jurusan pedalangan ISI Denpasar, seniman senior, dan *lighting designer* untuk memberikan masukan, kritik saran yang bermanfaat pada garapan ini.

Tabel 2
Tahap Percobaan
Bulan Februari 2014

Periode Waktu per Minggu	Kegiatan/Usaha yang dilakukan	Hasil yang didapat
Minggu I (Februari)	Mencoba membuat kabuki drops dengan lebar 6 meter dan panjang 8 meter	Dicoba dengan menggunakan pipa besi yang disambung.
Minggu II (Februari)	Mencoba merancang kelir utama yang akan digunakan untuk adegan wayang kulit tikus.	Didapat bentuk ukuran kelir yang akan dipergunakan agar pementasan terlihat jelas.
	Mencoba merancang tembok dengan ukuran 3x2 meter dengan bahan <i>steroform</i>	Didapat bentuk dan ukuran tembok untuk mementaskan wayang boneka.

	Mencoba membuat wayang boneka dengan spon merancang teknik guna dapat menggerakkan wayang boneka atau goku, serta mempelajari masalah-masalah yang akan ditimbulkan dari bahan yang akan digunakan yang dapat mengganggu garapan.	Dibuat dua buah wayang boneka yang bisa digerakan secara fleksibel.
Minggu III (Februari)	Mendengarkan kembali bagian iringan yang telah direkam secara berulang-ulang, untuk diisi ruang gerak wayang yang sesuai dengan ritme dan angsel dari iringan yang digarap.	Didapat beberapa gerak wayang boneka yang diinginkan.
	Mencoba gerak wayang dengan musik.	Menselaraskan iringan dengan gerak wayang yang diinginkan.
Minggu IV (Februari)	Latihan untuk mengingat kembali bagian tari kayonan, dan <i>pesiat</i>	Didapat beberapa bentuk musik iringan yang disepakati oleh penggarap. Pada bagian ini gerak wayang belum sempurna.
	Latihan iringan untuk memantapkan secara keseluruhan bagian.	Beberapa perbaikan untuk penyempurnaan iringan baik dari segi ritme dan <i>angsel</i> .
	Mencoba menggabungkan gerak wayang dengan musik iringan.	Gerak wayang masih belum sempurna menyatu dengan musik iringan.

3.3 Tahap pembentukan (*Forming*)

Tahap pembentukan merupakan tahapan akhir dari proses kreativitas. Segala hasil yang diperoleh baik diproses penjajagan maupun proses percobaan akan ditata dan disempurnakan pada tahap ini. Penggarap juga harus memikirkan kesesuaian bentuk gerak wayang yang digarap dengan hal-hal mendasar yang ada dalam seni pakeliran, seperti gerak wayang, vokal dalang, vokal gerong dan bait lagu yang akan dinyanyikan saat pementasan agar sesuai dengan karakter wayang serta waktu yang berdurasi 40 menit.

Pada mulanya garapan ini masih terpotong-potong. Pada tahap penuangan dilakukan latihan yang bertahap dari adegan ke adegan berikutnya dan dari babak ke babak berikutnya. Dengan cara seperti ini lebih memantapkan latihan. Pada tahap pembentukan, dilakukan latihan secara keseluruhan dengan menggabungkan babak-babak yang telah di latih sebelumnya. Sehingga terbentuk suatu garapan yang diinginkan. Dengan dilakukan peninjauan kembali terhadap garapan yang telah terbentuk tersebut bertujuan untuk mengadakan perbaikan terhadap bagian-bagian yang dianggap perlu diperbaiki dan dengan menjelaskan kepada pendukung mengenai ide dan konsep dari garapan seni pakeliran, agar mereka mengetahui dan memiliki bayangan tentang cerita yang akan digarap. Hal ini bertujuan untuk memberikan wawasan kepada pendukung agar lebih mudah dalam memainkan wayang sesuai dengan karakter yang akan dibawakan. Pada tahap pembentukan, selanjutnya dilakukan pemantapan latihan-latihan.

Setelah garapan seni pakeliran ini terbentuk, latihan dilakukan secara lebih rutin untuk mendapatkan hasil semaksimal mungkin. Setiap proses latihan,

Dengan melakukan pemantapan pada setiap gerakan, penyatuan gerak dan vokal dengan musik pengiring pada setiap adegan, serta mencari kekompakan antara pemain wayang boneka dengan dalang, sehingga dapat terwujud garapan yang benar-benar utuh.

Selama proses kreativitas berlangsung, banyak hambatan dan halangan yang penggarap rasakan. Adapun hambatan yang masih ditemui antara lain adalah sulitnya menggerakkan wayang boneka pada saat yang bersamaan antara tangan, mulut dan pijakan wayang yang digerakan oleh tiga orang dalang . Kedisiplinan waktu beberapa pendukung yang masih kurang, karena selain mendukung mereka juga mempunyai kesibukan yang berbeda-beda.

Dibalik hambatan tersebut banyak faktor yang mendukung kelancaran proses penggarapan ini, antara lain adanya dukungan moral dan juga tenaga, serta kesanggupan pendukung yang merupakan motivasi penggarap untuk lebih semangat dalam berkarya. Keseriusan pendukung yang begitu antusias menerima arahan-arahan tentang teknik gerak wayang boneka dan dukungan penggarap karawitan dan para penabuh yang kompak serta menampakkan rasa simpati dengan menyelesaikan iringan sesuai waktu yang diinginkan

Perbaikan selalu didapatkan selama proses tersebut berlangsung melalui bimbingan-bimbingan yang terus dilakukan dengan dosen pembimbing. Hasil dari proses perbaikan dan bimbingan inilah yang digunakan untuk menyempurnakan dan sangat bermanfaat bagi penggarapan seni pakeliran ini agar keutuhan garapan dapat diwujudkan.

Tabel 3
Tahap Pembentukan (Forming)
Bulan Maret dan April 2014

Periode Waktu per Minggu	Kegiatan/usaha yang dilakukan	Hasil yang didapat
Minggu I (Maret)	Melakukan latihan dengan pendukung pada bagian keseluruhan dan memantapkan gerak wayang boneka.	Terbentuknya keseluruhan bagian garapan.
Minggu II (Maret)	Menggabungkan pola gerakan wayang yang dimainkan oleh pendukung dengan narrator agar serasi antara gerak dengan suara.	Diperoleh kesamaan gerak wayang boneka dengan narrator dalam dialog antar tokoh.
Minggu III (Maret)	Latihan pendukung iringan untuk memantapkan keseluruhan iringan dan memperbaiki beberapa bagian yang dirasa perlu dirubah.	Beberapa perbaikan untuk penyempurnaan wujud garapan menjadi lebih baik.
Minggu IV (Maret)	Latihan yang lebih intensif dengan pendukung	Beberapa penyempurnaan dari gerak wayang agar rasa dari gerak wayang tersebut sama dengan suara narator dalam dialog.
Minggu I (April)	Durasi waktu latihan mulai diperpanjang	Gerak wayang menjadi lebih sempurna.
Minggu II (April)	Latihan dengan menggunakan properti yang akan dipakai saat pementasan tugas akhir mulai dipergunakan.	Didapat wujud pertunjukan yang akan dipentaskan saat tugas akhir.
Minggu III (April)	Latihan dengan pendukung lebih diintensifkan, latihan bongkar pasang properti dengan stage crew mulai dicoba.	Hasil garapan sudah sesuai dengan konsep garapan, stage crew mulai terbiasa dengan teknik bongkar pasang properti yang cepat.

Minggu IV (April)	Latihan dilakukan dari awal pemasangan properti sampai pertunjukan selesai dan properti dibongkar kembali agar stage crew menjadi terbiasa Latihan dilakukan di gedung Natya Mandala ISI Denpasar guna mengenal panggung tempat ujian tugas akhir	Bentuk garapan, durasi waktu dipertahankan agar sesuai dengan kriteria saat pementasan tugas akhir. Garapan telah dapat dibawakan sesuai dengan konsep yang diangkat.
Minggu I (Mei)	Pelaksanaan gladi bersih	
Minggu II (Mei)	Pelaksanaan tugas akhir	

Tabel 4

Proses Penggarapan Seni Pakeliran *Musaka Bharata*

Tahap-tahap	Januari				Februari				Maret				April				Mei			
Kegiatan	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Tahap Penjajagan																				
Tahap Percobaan																				
Tahap Pembentukan																	GB	TA		

Keterangan :

 : Tahap Penjajagan (*Eksploration*).

 : Tahap Percobaan (*Improvisation*).

 : Tahap Pembentukan (*Forming*).

 : Membersihkan gerak-gerak yang kurang bersih.

GB : Gladi Bersih.

U : Ujian TA.

BAB IV

WUJUD GARAPAN

Wujud merupakan salah satu bagian dari tiga elemen karya seni (wujud, isi/bobot, dan penampilan), serta menjadi elemen dasar yang terkandung dalam karya seni. Wujud adalah sesuatu yang dapat secara nyata dipersepsikan melalui mata atau telinga atau secara abstrak yang dapat dibayangkan atau dikhayalkan (Djelantik, 1999:17)

4.1 Deskripsi Garapan

Musaka Bharata merupakan sebuah bentuk garapan wayang inovasi yang mengkolaborasikan wayang kulit, wayang boneka, dan drama modern. Dengan menggunakan cerita epos Mahabharata namun semua kharakternya diganti dengan tikus. Garapan ini mengambil tema tentang keagungan kisah Mahabharata, digarap dengan dua dimensi ruang dan jenis wayang yang berbeda baik bentuk maupun teknik memainkannya. Cerita Mahabharata yang sarat dengan nilai-nilai filsafat dan pendidikan moral bukan hanya dipakai pedoman oleh umat manusia dalam tingkah laku kehidupan namun juga dipakai oleh mahluk lain di muka bumi ini seperti kawanan tikus. Dalam garapan ini kita dibimbing untuk melihat dari sisi yang lain atau dengan kata lain belajar dari kaca mata yang lain dan kemudian bisa membuka diri bahwa kita perlu belajar dari mahluk lain walaupun dari mahluk yang dianggap hina seperti kawanan tikus.

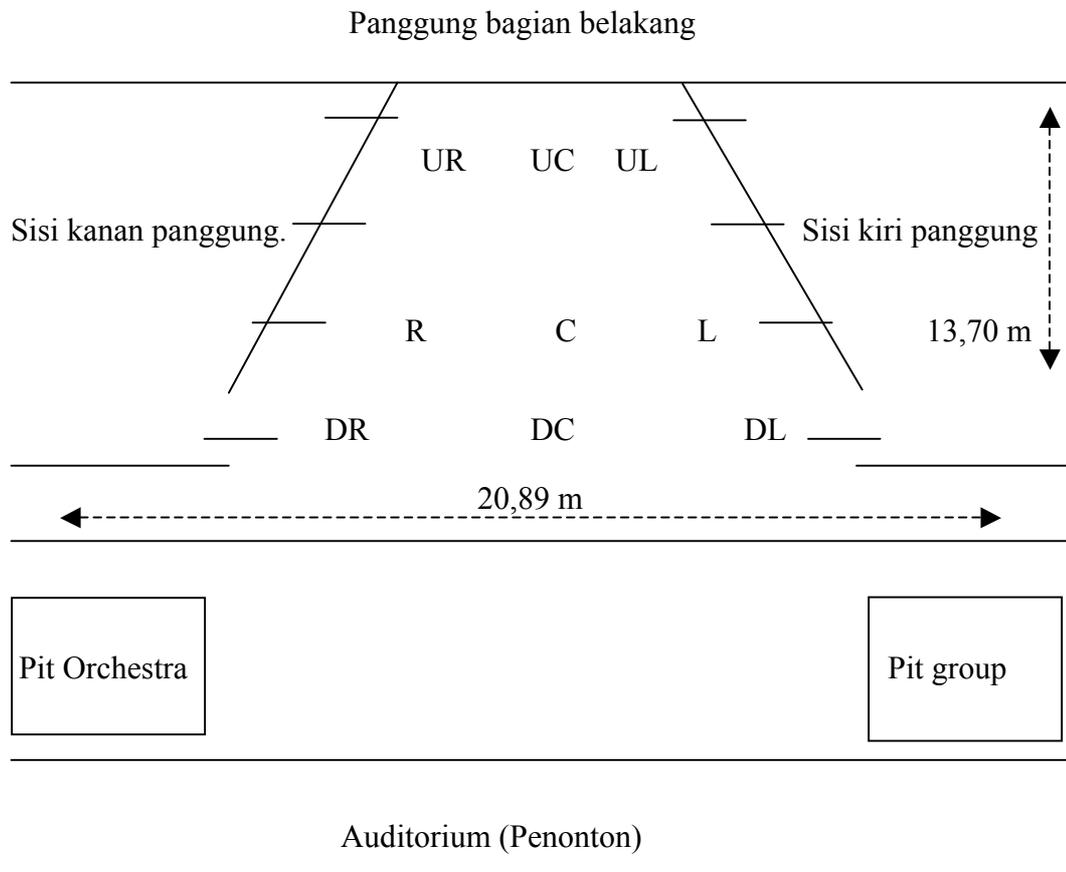
Tema inilah yang harus disesuaikan dengan struktur garapan agar menjadi satu kesatuan yang utuh dalam garapan seni pakeliran, dimana dalam dunia pewayangan akan lebih mudah mentransformasikan tema cerita kepada penonton.

Pesan yang ingin disampaikan dalam garapan seni pakeliran ini adalah Pada hakekatnya setiap makhluk hidup memiliki suatu kelebihan dan kelebihan inilah yang perlu kita pelajari karena manusia diberikan kelebihan berupa *idep* atau perasaan yang dapat dipergunakan untuk memikirkan, menikmati dan membuat sesuatu yang ingin dilakukan menjadi lebih bermakna. Jangan sampai nanti dikalahkan oleh makhluk lain yang katanya tidak berbudi atau tidak bermoral makanya perlu untuk belajar dari siapapun yang dianggap memiliki kelebihan yang nantinya bisa dipakai sebagai pedoman hidup.

. Dari garapan ini mudah-mudahan pesan yang ingin disampaikan tentang keagungan kisah Mahabharata bisa dimengerti oleh penonton.. Durasi waktu yang digunakan dalam garapan seni pakeliran *Musaka Bharata* kurang lebih adalah 40 menit dan akan disajikan di panggung *proscenium* Gedung Natya Mandala ISI Denpasar. Berdasarkan durasi waktu yang digunakan, diharapkan garapan ini dapat tampil secara utuh, adanya suatu komunikasi, dan dapat dinikmati penonton.

4.2 Tempat Pertunjukan

Garapan seni pakeliran dengan judul “ *MusakaBharata* ” ini disajikan di panggung *proscenium* Gedung Natya Mandala Institut Seni Indonesia Denpasar. Tempat pertunjukan tersebut merupakan panggung yang bagian depannya berbingkai dan penonton hanya berada di depan saja.



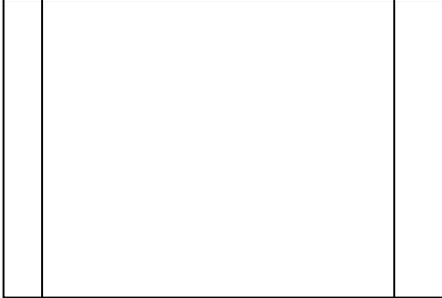
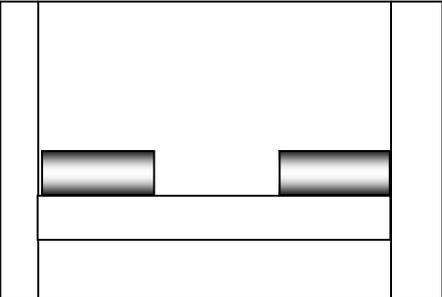
Gambar 1. Stage *Proscenium*

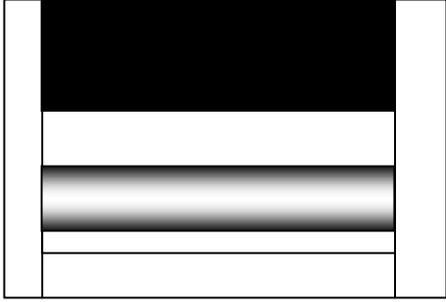
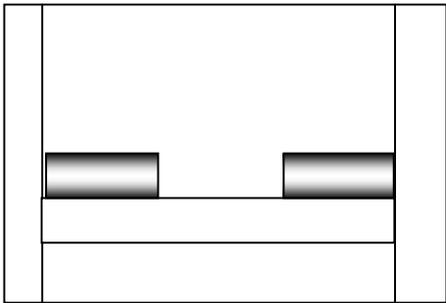
Sumber gambar: I Gde Sukraka. 2010. “Tata Teknik Pentas”.ISI Denpasar, hal. 5.

Keterangan *Stage*:

C	: <i>Centre Stage</i>	(Pusat panggung)
L	: <i>Left Stage</i>	(Kiri panggung)
R	: <i>Right Stage</i>	(Kanan panggung)
UR	: <i>Up Right Stage</i>	(Pojok kanan belakang panggung)
UC	: <i>Up Centre Stage</i>	(Bagian belakang pusat panggung)
UL	: <i>Up Left Stage</i>	(Pojok kiri belakang panggung)
DR	: <i>Down Right Stage</i>	(Pojok kanan depan panggung)
DC	: <i>Down Centre Stage</i>	(Bagian depan pusat panggung)
DL	: <i>Down Left Stage</i>	(Pojok kiri depan panggung)

Tabel 5
Bagan tentang Tehknik Pentas dalam Pertunjukan

PANGGUNG	KETERANGAN	ADEGAN
	<p>Opening Schene Tempat : Kabuki drop Lampu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3 Folow Spot - LCD Projector 	<ul style="list-style-type: none"> • Bhagawan Byasa dengan Wayang orang dilayar Kabuki • Aksara OM • Ganesha dengan Wayang orang • Tikus Kecil • Kayonan Tikus • Gedung MK + Tikus Kecil • Gedung DPR + Tikus Kecil • Layar Drop
	<p>Babak Drama Lampu: Menggunakan lampu panggung dari depan dengan cahaya terang</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pembantu menyapu • Majikan menjerit ada tikus dan menyuruh mengusir tikus • Tikus-tikus ditembok diusir
	<p>-Layar hitam - Layar putih -Tembok Lampupanggung dengan cahaya terang ditambah <i>side Lamp</i> dan lampu belakang dilayar putih</p>	<p>Adegan Wayang Boneka</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - Layar hitam - Layar utama <p>Lampu :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. LCD Projector 2. Folow spot 	<p>Adegan Wayang Kulit</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Layar hitam - Layar putih - Tembok <p>Lampu panggung dengan cahaya terang + <i>side lamp</i> + lampu belakang dilayar putih</p>	<p>Adegan Wayang Boneka</p>
	<p>Babak Drama</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lampu: Menggunakan lampu panggung dari depan dengan cahaya terang 	<p>Majikan datang dengan mobil</p>

4.3.Sinopsis

Ketika Rsi Wyasa sedang merenung memikirkan, bagaimana caranya cerita yang beliau gubah agar bisa disebarkan kepada seluruh dunia, atas petunjuk dari Dewa Brahma, maka Dewa Ganeshapun diminta tolong untuk menulis Mahabharata. Sang tikus, wahana Dewa Ganesha mendengar langsung cerita Mahabharata dari Rsi Wyasa dan ingin menceritakan kembali kisah agung ini kepada kawanannya yaitu kawan tikus.

Kini jaman telah berubah, jaman telah memasuki kaliyuga dimana manusia sudah melupakan ajaran-ajaran suci dharma, moral-moral mereka sudah diliputi oleh keserakahan dan keduniawian, cerita agung Mahabharatha tidak lagi dihiraukan. Diceritakan di sebuah rumah yang amat mewah yang dihuni oleh sepasang suami istri dengan seorang pembantu, cerita ini diawali ketika si pembantu sedang menyapu di halaman rumah dikagetkan oleh jeritan majikanya

yang perempuan bahwa ada tikus di kamarnya dan langsung menyuruh pembantunya mengusir tikus tikus itu. Tikus-tikus itupun berlarian kemudian bertemu dengan kakek tikus. Kemudian si kakek tikus bercerita tentang kisah Mahabharata yaitu kisah perjalanan sang pandawatikus yang tinggal di hutan karena kekalahannya bermain dadu dengan sang korawatikus. Di Hutan Sang Bimatikus sangat marah karena mendengar bahwa korawatikus juga ada di hutan didekat mereka tinggal sambil berpesta pesta minum minuman keras seolah olah mengejek keberadaan sang pandawatikus yang tidak memiliki apa apa, langsung saja Bimatikus menghadap kakaknya Yudistiratikus mengutarakan keinginannya untuk membunuh semua korawatikus namun kakaknya tidak mengizinkan dan malahan memarahi bimatikus. Sementara itu dipihak lain di kediaman sang Korawatikus yang sedang berpesta pesta, sang Duryudanatikus bertemu dengan seorang wanitatikus yang cantik dan kemudian ingin memperkosanya, Dia tidak tahu bahwa wanitatikus yang cantik itu adalah istri dari Gandarwatikus yang sedang berbulan madu di hutan dweta. Melihat istrinya di larikan sang Gandarwatikus amat marah dan langsung menyerang Duryadanatikus maka perang pun terjadi antara pasukan Gandarwatikus dengan pasukan Korawatikus. Pasukan korawatikus kalah dan Duryudanatikus, Sekunitikus, Dursasanatikus ditawan oleh raja Gandarwatikus, kemudian yang selamat melarikan diri, dan menyampaikan kepada pandawatikus meminta tolong agar bisa melepaskan korawatikus. walaupun Bimatikus tidak mau menolong tapi Arjunatikus bersedia dan menghadapi Raja Gandarwatikus. karena Raja Gandarwatikus ini sebenarnya ingin menyelamatkan sang pandawatikus dari korawatikus dia menyerahkan korawatikus dan menyuruhnya meminta maaf kepada sang Pandawatikus.

Begitulah cerita dari kakek tikus kemudian semua kaget karena mendengar teriakan pembantu yang mengusir paratikus itu, mereka pun lari menyelamatkan diri .kemudian masuk sang majikan yang wanita sambil melihat jam, tedengarlah suara klakson mobil yang berarti suaminya telah datang dan langsung menghampiri suaminya yang baru saja keluar dari mobil mewah. Tapi dia kaget sekali melihat suaminya yang berwajah seperti tikus.

4.4.Pembabakan

Babak I:

Adegan I : Rsi Wyasa termenung memikirkan bagaimana kisah agung yang beliau gubah agar bisa disebarakan ke pelosok dunia, maka atas petunjuk Dewa Brahma Dewa Ganeshapun di puja untuk bisa menulis kisah Mahabharata.

Adegan II : Wahana Dewa Ganesha mendengarkan Kisah Mahabharata dan ingin menceritakannya kembali kepada kawanannya.

Babak II:

Adegan I : Diceritakan di sebuah rumah yang mewah.

Adegan II : Wayang tikus tikus kecil sedang bermain-main sambil mencari makanan di tong sampah dekat rumah.

Adegan III : Pembantu datang dan mengusir tikus tikus itu sambil bernyanyi dan menyapu halaman.

Adegan IV : Sang majikan berteriak dari dalam rumah bahwa ada tikus dirumahnya.

Babak III:

Adegan I : Tikus tikus kecil lari dan bertemu kakek tikus ,terus si kakek tikus bercerita tentang Mahabarata

Adegan II : Bimatikus sedang marah ditemui oleh kakaknya Yudistiratikus.

Adegan III : Arjunatikus bermesraan di hutan dengan Drupaditikus

Babak IV:

Adegan I : Kembali kakek tikus dan tikus tikus kecil bercerita tentang keadaan sang korawatikus.

Adegan II : Korawatikus sedang berpesta pesta

Adegan III : Duryudana mengutus adik adiknya menyerang pondok sang pendawatikus.

Babak V:

Adegan I : Gandarwatikus datang dari sorga dan bertamasya di hutan duweta.

Adegan II : Duryudanatikus melihat wanita cantik yaitu istri dari Citraratikus lalu di perkosa.

Adegan III : Perang antara Korawatikus dengan Gandarwatikus ,semua korawatikus ditawan oleh Citraratikus.

Babak VI:

Adegan I : Bimatikus sedang mengikuti kakaknya bertemu dengan antek antek korawatikus yang melarikan diri dari gandarwatikus untuk meminta pertolongan.

Adegan II : Arjunatikus maju menghadang Citraratikus.

Adegan III : Para Korawatikus dilepas dan disuruh meminta maaf kepada pandawatikus.

Adegan IV : Bimatikus marah dan mengusir korawatikus bersamaan dengan kagetnya para tikus tikus kecil oleh teriakan pembantu yang mengusir tikus.

Babak VII:

Adegan I : Suara klakson mobil terdengar dan pembantu memanggil majikan wanita .

Adegan II : Mobil masuk dan majikan wanita menghampiri suaminya. Kemudian suaminya keluar dari mobil, sang ibu kaget melihat suaminya berwajah seperti tikus.

Tabel 6
Bagan Tehknis Peradegan

Babak	Adegan	Penari/Pemegang Wayang	Lampu	Scenary	Setting
I	Rsi Byasa Aksara Om Ganesha Tikus	Kadek Dog Gunanta Gus Singarsa Gus Darma Dewa Wicak Gunanta	Poto spot 1nyoman Poto spot 2 petrux Poto spot 3 Gusti made		Di layar kabuki Setting 1 Kabuki drops
II	Pembantu Majikan Tikus	Indra Gung tri Dewa Wicak, Ace Gung de	Lampu panggung	Rumah mewah Tembok rumah	Gambar rumah Tembak kiri Tembak kanan Setting 2
III	Kakek Tikus Anak tikus	Gus darma Nyoman cav Petruk Gunanta, ace Gung de	Lampu panggung		Tembok jadi satu Layar putih turun Layar hitam turun Setengah Setting 3
IV	Yudistira	Dewa wicak	Poto spot 3		Yudistira

	Nakula Drupadi Arjuna	Gung de Gunanta Capung	LCD proyektor	Hutan 1	termenung Nakula mengumpul Ican kayu kering Drupadi bertemu Arjuna (roman) Terkejut Setting 4
	Bima Yudistira	Gus darma Dewa wicak		Hutan 2	Bima mengamuk didekati oleh yudistira
V	Kakek + anak tikus	Gunanta			Setting 4
	Duryadan a Sekuni Dwisasana Karna	Petruk Nyoman			Setting 4
	Mokoh & akil	Capung & Gus darma			Setting 4
VI	Bala tikus Bon dres Ayu ting tong	Dewa, Ace, Gung de, Nyoman, Petruk Capung			Setting 4
	Duryadan a Mokoh+a kil	Petruk Capung+nyoman			Mengintip cewek
VII	Dewi citrawati Emban Duryadan a Mokoh + akil	Dewa wicak Ace Petruk Capung + Nyoman		Hutan	Setting 4
	Citarata Dewi citrawati Emban	Nyoman Dewa wicak Ace		Hutan	Setting 4
VIII	Duryadan a Prajurit Dursasana Karna Sakuni	Petruk Gung de, Dewa, Ace		Hutan	Setting 4 Mangkat perang
	Citarata Prajurit	Nyoman Gung de, Dewa,			Perang dengan prajurit Dursasana

	Dursasana Duryadana	Ace Petruk			mukul dari belakang direbut dengan Duryadana
	Citrarata Burung Duryadana Dursasana Sakuni Karna	Nyoman Petruk			Berubah wujud menjadi burung menakap korawa
IX	Prajurit Yudistira Bima Arjuna				Prajurit ketakutan bertemu dengan pandawa
	Arjuna Bima Citrarata				
	Duryadana Sakuni Dursasana				
X	Kadek tikus Anak tikus				
XI	Pembantu Mobil Majikan Bapak	Indra Gung tri Capung	Lampu panggung	Rumah mewah	Setting 1

4.5. Dialog/Pakem

Prolog : *Om Ekadantaya Vidmahe Vakratundaya dhimahi, tanno danti pracodayat.* Kami bermeditasi pada Ganesha yang adalah kata *Om*. *Om* dalam wujud yang sebenarnya. Semua Rsi bermeditasi padanya sebagai *OM*. Semoga Ganesha, perlambangan *Om*, memberkahi kita semua! Ketika Rsi abadi Wyasa merenung ingin menulis kisah tentang kebijaksanaan weda dalam sebuah buku yang bernama Mahabharata, Karena kecepatan pikirannya, ia memerlukan seseorang yang bisa menulis dengan cepat apa yang ia

ceritakan, dari petunjuk Dewa Brahma bahwa yang bisa menulis dengan cepat yaitu Ganesha. Dengan segera, Rsi Wyasa berdoa pada Ganesha dan Ia pun muncul dihadapannya. Maka mulailah karya agung yang bernama Mahabharata ditulis. (Muncul Tikus Wahana Dewa Ganesha kemudian di zoom, tikus menjadi membesar) Pada saat kisah Mahabharata ini ditulis oleh Ganesha, Si tikus Kronca wahana Dewa Ganesha mendengar dengan seksama kisah agung ini dari Rsi Wyasa dan ia pun ingin menceritakan Kisah Mahabharata ini kepada kawanannya yaitu kawan tikus. (Tari Kayonan dan dilanjutkan dengan munculnya bangunan-bangunan dan gedung-gedung perkantoran yang dipenuhi oleh tikus). Kini jaman telah berubah, Pada jaman Kaliyuga, manusia tidak lagi menghiraukan kisah kisah tentang kebenaran, moral, dan kesucian, mereka telah digelapkan oleh unsur-unsur keduniawian, *artha*, *moha*, *lobha* telah menyelimuti dunia.

- Nengah : (Sambil bernyanyi lagu bali dan menyapu halaman)
 Oh... Tuhan kenapa hidupku harus begini menjadi pembantu mending kalau jadi[pembantu di rumah orang baik baik, uhh disini serba nyebelin, gimana nggak sebel, pagi pagi harus nyapu sebegini luasnya, belum juga tu si nenek lampir kalo udah bangun aruuuh perintahnya nyakitin hati. Ah masa bodoh yang penting kerja kerjakerja dan dapat gaji, terus kalo udah dapat gaji untuk apa ya ? Makan udah dapat, kalo berhias untuk apa? Ah entahlah..
- Majikan : (Berteriak.....) Tikuuuuussss... tikusssssss... ngah..... ngah.....
 nengah..... (melemparkan sapu)
- Nengah : Ada apa bu? Kok teriak-teriak kaya kemalingan?
- Majikan : Aduh nengah-nengah apa sih kerjaanmu disini, emangnya kurang apa aku sama kamu?
- Nengah : Ya kurang segala lah buk!
- Majikan : Apa...a?
- Nengah : Ma maksud saya ya nggak ada lah bu emangnya kenapa bu?

- Majikan : Tuhhh lihat masa rumah semewah dan sebagus ini didalamnya ada tikus pikir-pikir pake otak mu!
- Nengah : Emangnya nggak boleh ya buk?
- Majikan : Aduh!goblok ,goblok kamu, ya nggak ada dalam kamus dimanapun itu.
- Nengah : Santé-santé buk kalo tikus dimana-mana aja ada bu, dirumah, disawah, disekolah bahkan katanya sekarang tikus udah mulai merambah gedung DPR dan bahkan baru-baru ini juga ditemukan pula di gedung MK, gedung tempatnya pelayanan hukum tertinggi itu buk! makanya jangan kuatir kalo ada tikus di rumah ibu.
- Majikan : Ah aku nggak mau tahu, disekolah kek, di gedung DPR kek, di istana presiden kek, tapi dirumahku no no no way! Kamu harus usir bahkan sebelum tikus-tikus itu hilang disini, kau tidak boleh istirahat, makan ataupun tidur, titik.
- Nengah : Bagaimana kalo tikusnya?
- Majikan : Cukup!!! pokoknya usirrr
- Nengah : Iy iya Buuuk...(sambil berlari kedalam)
(Tikus-tikus berlarian masuk ke dalam got dan bertemu dengan kakek tikus yang sedang bersantai)

Tikus

- Kakek : Hai... kenapa kau berlarian seperti dikejar setan?
- Anak : Bukan setan kek! tapi manusia
- Kakek : Ohhh..setan manusia..!
- Anak : Manusia kek, bukan setan!
- Kakek : Yaaaa..setan manusia, manusia setan, sama saja kejahatnya, makanya jangan dekat-dekat dengan mereka, bisa-bisa kamu dijadikan bakso, bakso tikus!
- Anak : emangnya... manusia memakan tikus kek?
- Kakek : Manusia pemakan segala, jangankan tikus, saudaranyapun bisa dimakan, makanya kita patut bersyukur hidup sebagai tikus bukan sebagai manusia.
- Anak : tapi bukankah manusia itu makhluk yang paling utama kek..?

- Kakek : (Dengan marah membentak) Siapa yang bilang? Eh ehehh eh.. pernahkah kau mendengar si sapi bilang mbeek manusia utama.. atau si ayam kok ketekokk kok kok manusia utama, manusia utama. Tidak ada, yang membilang manusia makhluk utama ya dia sendiri.
- Anak : Tapi kek.....
- Kakek : cucuku, kalau memang manusia mahluk yang utama tunjukan mana keutamaannya, memakan sesama? membakar hutan? atau menghancurkan dunia?, apa itu keutamaan manusia?
- Anak : tapi kek..!kenapa kita tinggal di tempat yang kotor dan kumuh ini kek,kenapa kita tidak boleh tinggal di tempat yang mewah seperti manusia?
- Kakek : Cucuku, walaupun emas diletakkan di lumpur dia tetap adalah emas, jangan sampai tempat yang kotor mempengaruhi moral dan pikiranmu, begitu pula walaupun mereka hidup di tempat yang mewah dan bersih belum tentu moralnya bersih, seperti cerita ini..
- Anak : Cerita apa kek?
- Kakek : Cerita Mahabharata.... Setelah Pandawa kalah dalam permainan dadu melawan Korawa, sesuai dengan perjanjian, mereka harus berada di pengasingan yaitu di tengah hutan selama dua belas tahun dan satu tahun menyamar di salah satu negeri dan bila penyamarannya diketahui mereka harus mengulangi kembali,
- Narasi : (Kemudian layar muncul di depan)
hati Yudistira berkecamuk dalam batinnya, melihat saudara-saudaranya, istrinya, harus menderita di tengah hutan karena kesalahannya, Nakula Sahadewa pangeran yang malang harus mengumpulkan kayu kering untuk perapian Bima si gagah perkasa, Arjuna satria pilih tanding dan terlebih lagi Dewi Drupadi permaisurinya, yang seharusnya tinggal di istana yang megah dan dilayani oleh para dayang kini harus tidur di tengah hutan dengan hanya beralaskan dedaunan.Tapi Hutan rimba tempat mereka tiggal telah menempa hidup mereka, hutan yang ganas menjadikan

mereka lebih matang dan dewasa, hutan sebagai universitas hidup membuat mereka menjadi satria-satria yang tangguh.

- Bima : Duryudana.....!!! “kurang ajar... akan aku patahkan pupumu sekarang!
- Yudistira : Oh Bima adiku... kenapa kau berteriak dan marah-marah seperti itu. Aku tahu semua ini adalah salahku, maafkan aku adiku, karena kakakmu ini kau menderita berada di tengah hutan ini.
- Bima : Kakak! kemarahanku ini bukan karena kakak, tapi karena Duryudana, mereka mendirikan tenda di sini didekat tempat tinggal kita,berpesta pora dengan gegap gempitanya seakan-akan mereka bernyanyi ditengah kemelaratan kita!
- Yudistira : Adiku...apakah kau iri dengan mereka...?
- Bima : Untuk apa aku iri kakak, jika aku mau akupun dapat dengan leluasa seperti mereka, yang aku tak habis pikir adalah mengapa mereka membuat tenda di sini..... aku yakin ada banyak rencana gila dari Sekuni yang dunggu itu...
- Yudistira : Mengapa kau bicara kasar dan menghina pamanmu sendiri Bima? Bagaimanapun juga mereka adalah saudaramu dan pamanmu
- Bima : “Paman...oh ya paman...ialah seorang paman yang baik budinya dengan mengirimkan keponakannya yang tersayang untuk masuk hutan, dengan harapan akan tewas di terkam binatang buas, dialah paman, yang kakak agungkan sebagai seorang pelempar dadu kelas wahid yang berteriak “menang....menang....” dan berusaha menodai kesucian Draupadi di Hastinapura. Oh kakakku, sekarang jawablah pertanyaanku, Apakah tindakan mereka itu pantas di pandang sebagai saudara.....?”
- Yudistira : Adikku.. dengarkanlah olehmu, tindakan dunggu dan bodoh adalah mengikuti kejahatan orang yang menjahati kita.jika kita ikut membalas sebuah kejahatan itu dengan kejahatan, maka kita tidak ubahnya seperti api yang bertemu minyak, padamkan api itu adikku, siramilah dirimu dengan air kesabaran, Aduklah penghinaan mereka dan ambilah sarinya untuk masa yang akan datang...

- Bima : Kakak, masalah kebijaksanaan kau adalah rajanya, aku tak dapat menandingimu dalam masalah bersabar. Racun penghinaan ini terlalu besar buatku, bahkan jika aku letakan di atas bukit, maka bukit itu pun akan hancur. Sebenarnya karena masih menghormatimulah, aku tidak menghantamkan gadaku pada kepala Duryudana yang gila itu, maafkanlah aku kakak atas kemarahanku.
- Narasi : Setelah berkata itu, Bhima pergi dari hadapan Yudistira dan menyendiri di belakang pondok dan menatap langit. Dunia mengenalnya sebagai Werkudara, apapun yang datang pasti dilahapnya, dan ia termashur karena keperkasaan gadanya. Kini ksatria agung itu harus menahan marah yang luar biasa, tak dapat melakukan pukulan dan tendangan walaupun hanya sekali, karena masih melihat dan mendengarkan kebijaksanaan dari kakak tertuanya, Yudistira.
- : (Kembali adegan tertuju pada kakek dan tikus kecil)
- Anak : Kek..kek..cerita Mahabharata itu kan punya manusia kek?
- Kakek : Apa? Punya manusia? Eh..eh..eh (tertawa) manusia bisa saja mengklaim dunia menjadi miliknya, tanah, laut, jurang pangkung semua dikuasai oleh manusia seolah olah hanya manusia saja yang hidup di muka bumi ini tapi, kisah Mahabharata adalah kisah agung yang dimiliki oleh semua makhluk, bahkan bangsa tikus yang lebih duluan tahu, yang secara langsung diceritakan oleh Rsi Wyasa.
- Anak : Terus bagaimana cerita selanjutnya kek?
- Kakek : Oh ya, dilain pihak kini Korawa sudah ada di hutan dimana pandawa bermukim, namun dengan jarak yang tak terlalu jauh dan tidak terlalu dekat, mereka mendirikan tenda disana, dan berpesta pora dengan gegap gempitanya. Menari, berburu , dan melakukan permainan di hutan, mereka juga menyiapkan hiburan –hiburan yang lain.
- Narasi : Wayang kakek dan anak tikus menghilang dan muncul wayang Duryudana, Sakuni, Dursasana, Karna membuat siasat untuk mencelakai sang Pandawa dan berpesta pora.

- Duryudana : Paman... kebahagiaan yang paling besar adalah melihat dengan mata kepala sendiri penderitaan yang dialami para Pandawa dan membuat mereka semakin menderita dengan menunjukkan kebahagiaan kita, haa ha ha ha.....
- Sakuni : Tuanku raja, satu-satunya jalan menyempurnakan kebahagiaan kita adalah pergi ke tempat tenda para Pandawa dan melempari mereka dengan sisa-sisa makanan pesta kita, eh eh eh.....
- Karna : Ah..ah..ah (tertawa) betul paman, kita lempar Bima dengan tulang ayam biar dia mati menahan lapar ahhhh..ahh atau bila perlu kita bakar saja tenda mereka he,he..he..
- Duryudana : Benar, benar ide yang sangat cemerlang, sekarang ini mungkin Bima, Arjuna sedang lemas menahan lapar saatnya kita menyerang, membakar tenda mereka...!
- Dursasana : Kakak !!! mungkin sekarang bukan saat yang tepat karena ini masih siang bagaimana kalau kita tunggu sampai malam, karena aku masih ingin melanjutkan pesta pora minum-minuman keras ah..ah...ah
- Sakuni : Benar tuanku raja, mari kita tunggu sampai gelap kita lanjutkan pesta, semua rakyat yang datang lanjut pesta sampai puassss....
- Narasi : (Duryudana, Karna, Sakuni dan Dursasana keluar dan muncul punakawan si Akil dan Amok)
- Mokoh : *“...Hana kidung rumaksa ing tengahingg wengi teguh ayu luputing lara luputing bilahi kabeh, jin setan tan hana purun paneluhan tan hana wani megawe hala“* Arrraaaahhh.....kill kill akilll pesu kill..
“nama saya mokoh, ngelah adik aukud namanya Akill makanya kita berdua dipanggil akil mok.....
- Akil : *“Tarrrrrrrrr.....”*
- Mokoh : *apa maksudmu bilang `tarr` ngesiab-ngesiabang dogen.! mara pesu jeg jeg ngoraang tarrrr.*
- Akil : *Sing cuman mau ngesiabin dogen, sajan jeg didian beli pidato, ingetang nake tugas ragae, dadi apa ragae dini de jeg data-data itunga.*

- Mokoh : *Yih...iraga ngajak dadua mula dadi penguasa dini di jagat Astina, sing ja ada len mula dadi Ketua MK.*
- Akil : *Pihhhh agem bline, dadi Ketua MK, apa madan keto?*
- Mokoh : *Yeeee.. M ...K, `M` adalah melayani, `K` artinya Korawa, jadi Ketua MK to, tugas melayani Korawa alias ketua parekan sang Korawa.*
- Akil : *Beh... gaya gen, dadi parekan gen misi mesingkat MK.*
- Mokoh : *Kita harus bangga menjadi parekan, apa itu parekan, `parek` artinya dekat. `Parekan` artinya dekat dengan penguasa, kalau sudah dekat dengan penguasa pasti *jeg suba gampang, apa keneh caine jeg gampang*, mau gusur ini, mau gusur itu *elah*, jangankan menggusur binatang, memedi, manusia, Dewa Barunapun bisa digusur kalo sudah dekat dengan penguasa.*
- Akil : *Wihhh jangan ngawur, mana bisa menggusur Dewa Baruna?*
- Mokoh : *Yeihh.. belum tahu ya? nyen Dewa Baruna, Dewa Baruna, *dewan pasih, suba* biasa digusur, alias di reklamasi.*
- Akil : *Ya salah-salah menggusur Dewa Baruna, nanti marah bisa-bisa kena sunami.*
- Mokoh : *Yih...! Ta be luung sunami, `suna` ajak `mi` *sing jaen to! Kill..! tugas ragae jani* tiada lain mencari hiburan sebanyak-banyaknya, karena tuanku raja akan mengadakan pesta disini di hutan Dwetawana, makanya aku sudah mengundang penyanyi penyanyi terkenal seperti Ayu Tingtung, Sinul, dan Gung Aji Roma Wirama. Pokoknya dalam pesta rakyat ini semua pasti puas, ayo kita berpesta!*
- Narasi : (Adegan pesta)
Rakyat Astina berpesta pora dalam kebebasan sesat, Rakyat dibuai dengan kehidupan serba bablas.Duryudhana, Karna, Dursasana dan sakuni tengah asyik tenggelam dalam nyanyian dan tarian yang dibuai oleh nikmatnya minuman keras.(Sementara itu Duryodana yang tengah mabuk karena minuman keras pergi berkeliling hutan. Ia melihat ada banyak pohon besar yang ditutupi semak-semak, dan

ia berdiri di sana karena berada dalam pengaruh minuman keras, ia tak dapat mengontrol dirinya sendiri. Tiba-tiba saja, ia melihat seorang gadis yang berjalan seorang diri di hutan, kain yang dikenakan gadis itu sangat tipis dan lekukan badanya yang mempesona menggairahkan hasrat Duryodhana.

Duryudana dan parekannya, Mokoh mengintip gadis itu, kemudian dilihat juga oleh Akil. Mereka mendekati gadis itu yang melenggang kangkung di depan pangeran yang dunggu itu.)

Emban : Ooooh tuan putri! kenapa kita bertamasya di tempat seperti ini, di tengah *alase*, saya kira mau tamasya di tempat yang ramai seperti di Mall, atau tempat-tempat hiburan malam, *kakin be jlema! Jeg dini di alase, rugi tyang pake parfum yang mahal ta!*

Putri : Mban..! disinilah tempat yang paling indah yang pernah aku lihat, sepi dan tenang, kalau aku boleh tanya, parfum apa yang mbok pake?

Emban : Oooo.oh ini farmum mahal, namanya Baygon!

Putri : Ahhhhhh ahahh haa (tertawa)

Emban : Kok tuan putri tertawa?

Putri : Mbok! kalo itu bukan parfum namanya, itu *ubad legu* !

Emban : Yehhh...! Itu dah *bes ke luungan* parfum *ked legunya* juga bisa mati.

Narasi : (Tiba-tiba mereka dikagetkan dengan kedatangan Duryodhana, si Akil dan Mokoh)

Duryodhana : Oh..Gadisku, siapakah dirimu? Apakah kau mau menemaniku malam ini di sini, ayo puaskan aku dengan pelayananmu, aku membutuhkanmu sekarang...!!!

Narasi : Tangan pangeran itu segera bergerak aktif mencengkram lengan gadis yang ternyata adalah seorang putri suku Gandharwa yang sedang berbulan madu di tengah hutan Kamyaka. Ia meronta dan berusaha lepas dari cengkraman Duryodhana, karena kelihaiannya, dan lagi pula Duryodhana masih berada dalam pengaruh minuman keras, dengan mudahnya ia dapat meloloskan diri dari cengkraman

Duryodhana. Dan menceritakannya pada ketua suku Gandarwa suaminya sendiri yaitu Citrarata.

- Citrarata : Istriku..! mengapa kau menangis seperti lari ketakutan? Siapa yang berani menakut-nakutimu?
- Putri : Suamiku..! untunglah kau cepat datang, aku telah dihina layaknya wanita jalang oleh pangeran Duryodhana.
- Narasi : (Citrarata marah merasa harga dirinya di injak-injak, iapun mengerahkan pasukan untuk menggempur Duryodhana. Ketika pesta masih berlangsung, tanpa diduga-duga puluhan anak panah mengepung mereka, dan perang pun terjadi. Citrarata berubah wujud menjadi makhluk yang mengerikan dan menangkap semua Korawa, Karna sempat melarikan diri sebisa mungkin untuk mengumpulkan kesadarannya. Prajurit setia Duryodhana yang sadar akan situasi yang tidak menguntungkan itu, segera pergi untuk meminta perlindungan, tidak tahu apa yang harus diperbuat, panik dan ketakutan akan bahaya, ia masuk ke dalam pondok Yudistira dan segera memuja dihadapan Dharmaraja)
- Prajurit : Oh..yang dipanggil maha bijaksana oleh seluruh raja, ampuni hamba yang lancang masuk tanpa ijin paduka. Dengarkanlah keluhan hamba, pangeran Duryodhana tengah ditawan oleh suku Gandarwa. Oh...lambang kebenaran, hamba mohon padamu, selamatkanlah pangeran dari cengkraman musuh, jika tidak Astinapura akan kehilangan...
- Yudistira : Wahai adiku... engkau mendengar apa yang telah menimpa saudara kita, janganlah berdiam diri, ambil gadamu dan ambil busur panahmu, selamatkan saudara kita dari suku Gandarwa itu.
- Bima : Maafkanlah aku kakak, kita tak pernah memiliki permusuhan dengan suku Gandarwa!
- Yudistira : Mereka telah berani menawan saudara kita, dan mereka telah menawan pangeran Astinapura di perbatasan negara, ayolah Bima, selamatkan saudaramu..!
- Bima : Ooh...kakakku, apakah akal sehatmu sudah hilang? sekarang aku

- harus menyelamatkan si dunggu itu...? Tidak kakak.. tidak, aku tidak mau melakukannya.
- Yudistira : Baiklah jika kalian tidak mau menyelamatkan Duryodhana, maka biarkanlah aku saja yang berangkat.
- Arjuna : Kakak.....!
- Bima : Baiklah kak! Karena masih menghormatimulah aku akan lakukan!
- Narasi : (Melihat kakak sulungnyan demikian keras, maka lunaklah hati Bima dan Arjuna dan mereka bergegas mencari Citrarata yang telah menawan Korawa)
- Arjuna : Hai.. Citrarata!!! lepaskan Korawa atau kalau tidak, aku Arjuna akan menghujanimu dengan anak panahku.
- Citrarata : Oh.... salam kami pada putra Kunti! mengapa kalian ada di sini, apakah yang membuat kalian datang kemari?
- Bima : Salam hormatku pada suku Gandarwa, kami diperintahkan kakak tertua kami untuk membebaskan Duryodhana, jika tidak maka terpaksa kami harus melawan kalian dengan gada dan panah kami.
- Citrarata : “Oh...apakah kalian hendak membela si busuk hati ini, wahai putra Kunti!.. tak tahukah kalian atas penghinaan yang telah ia lumatkan pada wanita di suku kami? Kau dapat saja menelan racun penghinaan itu dengan baik di dadamu, tapi kami tak sekuat dirimu dalam menelan sebuah hinaan, jika sebuah hinaan datang pada kami, maka pantang bagi kami untuk menelannya sebagai sebuah makanan.
- Bima : Jika kau mengatakan itu padaku, maka aku dapat merasakannya, tetapi kakak tertua kami mengatakan, bahwa bagaimanapun juga Duryodhana tetap saudara kami, sekarang aku bertanya padamu, jika kau membunuh Duryodhana, lalu bagaimana dengan sumpahku padanya? Aku telah bersumpah untuk mematahkan pupunya kelak, ketika waktuku tiba, katakan padaku apa yang harus aku lakukan jika sumpah itu tak dapat terlaksana?
- Citrarata : Kau benar putra Kunti, kau lebih berhak atas darahnya dari pada

- aku. Aku akan melepaskanya sekarang, dan bawalah ia pergi dari sini.
- Narasi : Kemudian Duryodhana dilepaskan dengan segera oleh Citrarata. Sekarang Astinapura berhutang banyak pada gada Bima dan panah Arjuna. *Mimang kabencana, kabencana denikungnya*. Duryodhana yang bermaksud mencelakai sang Pandawa, malah ditolong olehnya, harga dirinya jatuh terkoyak merasa sangat dihina oleh pertolongan Bima dan Arjuna.
(Kembali ke kakek tikus.....)
- Anak : Setelah dilepaskan para Korawa, bagaimana sang Duryodhana kek...?
- Kakek : Ssst..... (mendengar suara pembantu yang mengusir tikus) lariiiii.....
- Anak : Mengapa mereka lari kek..?
- Kakek : Bukan mereka, tapi kitaa.. harus lari....!
- Narasi : (Layar tutup, keluar pembantu yang sedang mengusir tikus dengan sapu, dan terdengar suara klakson mobil.....)
- Pembantu : Nyah... nyonyah... bapak datang..!
- Majikan : (Sambil melihat jam tangan) Eeh pak! kok baru pulang ada masalah ya? biasanya jam empat bapak sudah pulang, mampir kemana saja?
- Narasi : (Sang bapak keluar dari mobil dan si istri kaget sekali melihat suaminya berwajah mirip tikus)
- Majikan : Aahhh!!! bapak kok mirip tii...ti...ti.kus... !
- Pembantu : Ush..... ush....Ushhhh....pergi...pergi!
(si pembantu datang membawa sapu mengusir si bapak)

4.6. Media Pertunjukan yang Digunakan

Dalam garapan ini media ungkap yang dipakai yaitu wayang kulit yang berukuran sekitar 40 sampai 60 cm, dimana wayang kulit ini dengan sengaja di desain dan dirancang untuk ceritera Mahabharata dengan karakter atau tokoh tikus. Disamping wayang kulit juga menggunakan wayang boneka, wayang kaca serta wayang orang dan juga dengan tata tehnik penggunaan layar yaitu dengan menggunakan 2 layar diantaranya layar lepas, dan layar utama. Untuk lebih jelasnya akan diuraikan bentuk penyajian garapan ini secara mendetail berikut ini.

Tabel 7

Konsep Dramatis Per Adegan

No	Ide/Konsep Dramatis Per/adegan	Metode Teatrical, Cara /Bentuk Penyajian	Alasan/Rasional/ Target/Harapan
1.	Prolog -Rsi Byasa meminta tolong pada Dewa Ganesha untuk menulis kisah Mahabharata. Wahana Ganesha yaitu Tikus, mendengar kisah tersebut. -Kayonan -Gedung2 dipenuhi tikus	Di Layar <i>Kabuki drop</i> , dengan wayang orang. Suasana hening, kemudian muncul musik kayonandan langsung berubah menjadi bangunan bangunan . Dan layar jatuh.	Untuk memberikan gambaran bahwa para tikus mendengar kisah Mahabharata langsung dari Begawan Byasa dan menyebarkan ceritera ini pada anak cucunya. Setelah jaman berganti Manusia yang sibuk dengan sifat keduniawian nya, para tikus masih ingat akan ceritera agung tersebut.
2.	Tikus tikus kecil lari dan bertemu kakek tikus, terus si kakek tikus berceritera tentang Mahabarata. Bimatikus sedang marah ditemui oleh kakaknya Yudistiratikus.	Bentuk teatrical ini dgn format wayang boneka yang terbuat dari spon.	Adegan ini memberikan petuah moral kepada penonton bahwa Ceritera Mahabarata yang agung juga menarik perhatian para tikus.

	Arjunatikus bermesraan di hutan dengan Drupaditikus		
3.	Kembali kakek tikus dan tikus tikus kecil berceritera tentang keadaan sang korawatikus. Korawatikus sedang berpesta pesta Duryudana mengutus adik adiknya menyerang pondok sang pendawatikus.	Adegan ini akan menyuguhkan ceritera Mahabarata yang tokohnya adalah para tikus dengan media pertunjukan wayang.	Peluang kritik sosial memberikan contoh pada manusia terutama yang berprilaku seperti tikus tidak mengindahkan susila, budaya, lingkungan, dll.
4.	Gandarwatikus datang dari sorga dan bertamasya di hutan duweta. Duryudanatikus melihat wanita cantik yaitu istri dari Citraratitikus lalu di perkosa. Perang antara Korawatikus dengan Gandarwatikus ,semua korawatikus ditawan oleh Citraratitikus.	Bentuk teatrical ini masih dgn format wayang listrik	Peluang menyelipkan komentar sosial berhubungan dengan praktek Korupsi, Kolusi, Nepotisme, tindak asusila para pejabat, dll
5.	Bimatikus sedang mengikuti kakaknya bertemu dengan antek antek korawatikus yang melarikan diri dari gandarwatikus untuk meminta pertolongan. Arjunatikus maju menghadang Citraratitikus. Para Korawatikus dilepas dan disuruh meminta maaf kepada pandawatikus.	Bentuk teatrical ini masih dgn format wayang listrik	Memberikan bayangan pada manusia dari tokoh tikus karena manusia sekarang senang bercermin pad keangkaramurkaan.
6.	Suara klakson mobil terdengar dan pembantu memanggil majikan wanita. Mobil masuk	Dari media wayang, kembali lagi ke adegan teater manusia di rumah	Memberikan sindiran bahwa prilaku manusia saat ini banyak yang menyerupai Tikus yang

dan majikan wanita menghampiri suaminya. Kemudian suaminya keluar dari mobil, sang ibu kaget melihat suaminya berwajah seperti tikus.	yang mewah. Dan wajah suami pemilik rumah berubah seperti tikus.	menggrogoti tapi secara perlahan namun pasti.
---	--	---

4.6.1 Kelir

Kelir adalah tabir yang bahannya dari kain putih tempat mempertujukan bayangan. Dalam garapan ini menggunakan dua kelir yaitu yang pertama yang biasa disebut dengan *kabuki drop* kelir warna putih yang berukuran sebagai berikut :

- Panjang kelir : 8 meter
- Lebar kelir : 6 meter

Kelir ini dipasang dengan cara memasukan lobang-lobang kelir yang berupa mata ayam pada pipa yang sudah berisi cabang seperti duri-duri yang berjarak 30 cm, yang nantinya kalau pipa diputar 80 derajat kelir tersebut akan jatuh sehingga disebut dengan *kabuki drop*.

Kelir yang kedua yaitu kelir utama tempat pementasan wayang kulit dengan cerita mahabharata tapi dengan karakter tikus. Tujuan dari penggunaan kelir ini adalah untuk mereflesikan bahwa adegan yang ada di sini merupakan cerita dari kakek tikus kepada cucunya yang berupa wayang boneka. Kelir ini berukuran sebagai berikut :

- Panjang kelir 6 meter termasuk bingkai hitamnya.
- Lebar kelir 3 meter

Cara pemasangan kelir ini yaitu digantung, agar bisa ditarik dan diturunkan tetapi bagian bawah kelir tetap diikat pada sebuah kesel, dan diisi kain hitam untuk menutup agar tangan pemegang wayang tidak kelihatan.

4.6.2. Wayang

Wayang atau Ringgit dibuat dari kulit sapi dan kadang bagi dalang tak mampu, Wayang dibuat dari tapis, dalam satu gedog terdapat kurang lebih 125 buah wayang. (Ibid P.10.) Semua wayang mempunyai nama-nama tertentu dan ada pula wayang yang berfungsi rangkap (ngangkep).

Dalam garapan pakeliran ini dipergunakan beberapa jenis wayang yaitu wayang kulit, wayang boneka dan wayang orang dengan memakai topeng wayang serta wayang kaca. Semua wayang yang dipakai dalam garapan ini merupakan wayang inovasi baru yang sengaja dibuat oleh penggarap sendiri dari mendesain sampai proses penyelesaian wayang baik itu wayang kulit, wayang boneka serta wayang kaca. Maka dari itu garapan ini merupakan garapan yang original, artinya garapan yang belum pernah dibuat sebelumnya baik itu dari jenis wayangnya ataupun dari model penggarapannya. Berikut ini rincian jenis wayang yang digunakan dalam garapan ini adalah:

1. Kayonan 1 buah ukuran 60 cm bahan kulit sapi
2. Yudistiratikus 1 buah ukuran 40 cm bahan kulit sapi

3. Bimatikus 1 buah ukuran 45 cm bahan kulit sapi
4. Arjunatikus 1 buah ukuran 40 cm bahan kulit sapi
5. Nakulatikus 1 buah ukuran 40 cm bahan kulit sapi
6. Sahadewatikus 1 buah ukuran 40 cm bahan kulit sapi
7. Duryodhanatikus 1 buah ukuran 40 cm bahan kulit sapi
8. Sakunitikus 1 buah ukuran 40 cm bahan kulit sapi
9. Dursasanatikus 1 buah ukuran 40 cm bahan kulit sapi
10. Karnatikus 1 buah ukuran 40 cm bahan kulit sapi
11. Citraratitikus 1 buah ukuran 40 cm bahan kulit sapi
12. Citrawatitikus 1 buah ukuran 40 cm bahan kulit sapi
13. Mokoh 1 buah ukuran 40 cm bahan kulit sapi
14. Akil 1 buah ukuran 40 cm bahan kulit sapi
15. Bondrestikus 1 buah ukuran 40 cm bahan kulit sapi
16. Bala tikus 6 buah ukuran 30 cm bahan kulit sapi
17. Dayangtikus 1 buah ukuran 35 cm bahan kulit sapi
18. Ayu tikus 1 buah ukuran 40 cm bahan kulit sapi
19. Kakek tikus 1 buah ukuran 40 cm bahan kulit sapi
20. Anak tikus 1 buah ukuran 40 cm bahan kulit sapi
21. Tikus-Tikus kecil 3 buah ukuran 20 cm bahan kulit sapi
22. Gedung MK 1 buah ukuran 40 cm bahan karton
23. Gedung DPR 1 buah ukuran 40 cm bahan karton
24. Kakek tikus Boneka 1 buah ukuran 80 cm bahan spon
25. Anak tikus Boneka 1 buah ukuran 80 cm bahan spon
26. Aksara OM 1 buah ukuran 30 cm bahan kaca

Sedangkan tokoh wayang orang atau wayang yang diperankan oleh manusia yang digunakan dalam garapan ini meliputi:

1. Rsi Wyasa
2. Ganesha

Dan tiga orang tokoh drama yaitu:

1. Sebagai majikan wanita
2. Sebagai pembantu
3. Sebagai majikan laki yang berkepala tikus.

4.6.3.Iringan

Gambelan sebagai iringan sangat diperlukan dalam pakeliran ini, karena dengan adanya iringan akan dapat memberikan nuansa dramatis aksentuasi (tekanan) pada adegan-adegan dalam pementasan. Dalam garapan ini penggarap menggunakan beberapa gambelan semar pagulingan saih pitu yang dipadukan dengan alat musik modern seperti drum, keyboard dan bass.

Adapun perangkat instrumen tersebut yaitu :

1. 2 buah gangsa
2. 2 buah kantilan
3. 2 buah jublag
4. 2 buah kendang

5. 1 buah ceng-ceng
6. 1 buah kajar
7. 1 buah genta
8. 1 buah gong
9. 1 buah kempur
10. 1 set drum
11. 1 buah keyboard
12. 1 buah bass
13. 2 buah seruling

Dipilihnya gambelan semar pagulingan saih pitu karena menurut penggarap cocok dipadukan dengan musik modern dan bisa memberi suasana yang baru dan mempunyai irama yang dinamis. Selain menggunakan alat iringan juga memakai vokal atau chorus untuk memberi suasana gegap gempita.

4.6.4. Perlengkapan

Penggarap ini menggunakan cukup banyak perlengkapan yang dapat mendukung demi suksesnya dan lancarnya pementasan. Adapun perlengkapan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Dua buah Katrol dengan tali berukuran 15 meter yang dipasang diatas kelir yang gunanya untuk menarik kelir.
2. Pipa besi yang berjeriji tempat memasang Kabuki drop, yang ditarik dengan tali dari bawah.

3. Dua buah tembok yang berukuran panjang 3 meter lebar 2 meter, terbuat dari styrofoam, gunanya sebagai hiasan tembok dan panggung untuk wayang boneka.
4. Sebuah Baliho berukuran 6x5 meter dengan lukisan rumah mewah untuk adegan drama.
5. 2 buah gabus berukuran 50x100 cm yang ditaruh di samping kanan serta kiri belakang, untuk menancapkan wayang.
6. Mesin smoke, untuk penguat adegan.
7. Mobil yang terbuat dari triplex dan styrofoam untuk adegan drama.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Garapan seni pakeliran dengan judul ” Musaka Bharata ” ini merupakan sebuah garapan yang menggabungkan beberapa jenis wayang yang berbeda yaitu wayang kuli, wayang boneka, wayang kaca, dan Wayang orang dan teater modern yang diwujudkan dalam bentuk cerita berbingkai. Hal ini dilakukan guna mendapatkan suatu pertunjukan yang original dan inovasi sebagai wujud idealisme penggarap dalam menghasilkan karya seni serta memberikan gairah baru di kalangan masyarakat pecinta seni, dan membentuk kesadaran-kesadaran baru sebagai wujud pesan-pesan, baik itu pesan pendidikan , filsafat, moral dan etika.

Pesan yang ingin disampaikan dalam garapan seni pakeliran ini adalah Pada hakekatnya setiap makhluk hidup memiliki suatu kelebihan dan kelebihan inilah yang perlu kita pelajari karena Manusia diberikan kelebihan berupa *idep* atau perasaan yang dapat dipergunakan untuk memikirkan, menikmati dan membuat sesuatu yang ingin dilakukan menjadi lebih bermakna. Jangan sampai nanti dikalahkan oleh makhluk lain yang katanya tidak berbudi atau tidak bermoral makanya perlu untuk belajar dari siapapun yang dianggap memiliki kelebihan yang nantinya bisa dipakai sebagai pedoman hidup.

Pementasan karya seni pakeliran dengan judul ”Musaka Bharata” ini berdurasi 40 menit dengan musik iringan menggunakan musik kolaborasi gambelan semar pagulingan saih pitu dengan musik modern yang digarap oleh I

Ketut Lanus, S.Sn alumni mahasiswa ISI Denpasar angkatan Tahun 1992 yang didukung oleh anggota sanggar "Cahaya Art" sebagai penabuh gamelan, dan sanggar "Paripurna Bona Blahbatuh, sebagai pemegang wayang dan *stage crew*.serta didukung pula oleh mahasiswa pedalangan ISI Denpasar semester VI

Terwujudnya garapan pakeliran Inovasi Musaka Bharata ini diharapkan nantinya agar bisa berkomunikasi , menambah bentuk penyajian dan khasanah pewayangan Bali serta Indonesia pada umumnya sebagai penyampaian pesan-pesan pendidikan , filsafat, moral dan etika.

5.2 Saran-saran

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 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.

Melalui kesempatan ini pula penggarap ingin menyampaikan kepada lembaga khususnya Fakultas Jurusan Pedalangan agar terus mempertahankan dan terlebih-lebih meningkatkan mutu pendidikan dibidang seni pakeliran kepada mahasiswa jurusan pedalangan agar lulusan mahasiswa Fakultas pedalangan menjadi seniman akademik yang mampu berkiprah di masyarakat guna melestarikan kesenian tradisional wayang. Tidak hanya mahir memainkan wayang

tetapi juga diimbangi dengan pengetahuan akademik yang tinggi. Untuk mencapai hal itu semua diharapkan kerja keras semua pihak baik mahasiswa, dosen, seluruh staf dan lembaga untuk bisa membuat jurusan pedalangan menjadi lebih baik dari yang sudah baik seperti sekarang.

DAFTAR SUMBER

Sumber Pustaka

- Adnyana, I Gede Agus Budi. 2011. *Mahabarata: Vana Parva*, Penerbit Gandapura, Gianyar.
- Adi Wirawan, I Made. 2010. *Dewa Ganesa: Kisah Kemuliaan Dewa Ganesa, Sang Penghalau Rintangan Putra Dewa Siwa dan Dewi Parwati*, Paramita, Jln. Letda Made Putra 16 Denpasar.
- , I Made. 2011. *Cahaya Kebijaksanaan GANESA, Ganesa Jnana Pradipa*, Paramita, Surabaya
- Arinta, I Ketut. 2013. *Mahabharata: Adi Parwa*, Pustaka Bali Post, Jln. Kepundung 67 A Denpasar.
- Djelantik, A.A.M. *Estetika Sebuah Pengantar*. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, Bandung, 1990.
- , 1995. *Jurnal Seni Budaya* No.3 tahun ke-III Maret STSI Denpasar.
- Mulyono, Sri. 1978. *Wayang: Asal-Usul, filsafat dan Masa Depan*. Penerbit PT. Gunung Agung, Jakarta.
- , 1978. *Simbolisme dan Mistikisme dalam Wayang, Sebuah Tinjauan Filosofis*, Penerbit PT. Gunung Agung, Jakarta.
- Murdana, Ketut, *Mengenal seni lukis dan Pemahamannya*, Mudra, Jurnal Seni Budaya No. 3 Th III Maret 1995, Sekolah Tinggi Seni Indonesia).
- Mutiyoso, Bambang, dkk. 2004. *Perkembangan Seni Pertunjukan Wayang*, Penerbit Citra Etnika, Surakarta.
- Prins, P. 1964. *Kata Hati dan Pendidikan*, Jajasan Taman Pustaka Kristen, tanpa tempat.
- Rajagopalacari, C. 2013. *Kitab Epos Mahabarata* (terjemahan dari Yudi Murtanto), IRCiSoD, Jogjakarta
- Rota, I Ketut, *Retorika sebagai Ragam Bahasa Panggung dalam Seni Pertunjukan Wayang Kulit Bali*, Laporan Penelitian, STSI Denpasar, 1990.
- Zoetmulder, P.J. 1985. *Kalangwan, Sastra Jawa Kuno Selayang Pandang*, Penerbit Djambatan, Yogyakarta.

Sumber Discografi

- Rekaman Ujian Akhir STSI Denpasar tahun 1988 yaitu Pakeliran Layar Berkembang dengan judul “Anugrah” dan memakai lakon *Arjuna Tapa*, garapan I Ketut Kodi, BA., dan I Dewa Ketut Wicaksana, BA.
- Teater Bali Agung Taman Safari Bali- Gianyar

**Susunan Panitia Pelaksana Ujian Tugas Akhir, Pagelaran Seni, dan
Yudisium Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar
Tahun Akademik 2013/2014.**

Penanggung jawab	: I Wayan Suharta, S.Skar., M.Si (Dekan)
Ketua Pelaksana	: I Dewa Ketut Wicaksana, SSP.,M.Hum (Pembantu Dekan I)
Wakil Ketua	: Ni Ketut Suryatini, SSKar.,M.Sn (Pembantu Dekan II) Dr. Ni Luh Sustiwati, M.Pd (Pembantu Dekan III)
Sekretaris	: Dra. A.A.Istri Putri Yonari
Seksi – seksi	
1. Sekretariat	: I Nyoman Alit Buana, S.Sos (Koordinator) Putu Sri Wahyuni Emawatiningsih, SE Ni Made Astari, SE I Gusti Ketut Gede I Gusti Ngurah Oka Ariwangsa, SE Putu Liang Piada, A.Md
2. Keuangan	: Ketut Bambang Ayu Widyani, SE Gusti Ayu Sri Handayani, SE
3. Publikasi/Dokumentasi	: Drs. Rinto Widyarto , M.Si (Koordinator) Nyoman Lia Susanti,SS., MA Luh Putu Esti Wulaningrum, SS I Made Rai Kariasa, S.Sos Ketut Hery Budiyan, A.Md
4. Konsumsi	: Ida Ayu Agung Yuliaswathi Manuaba,SH (Koordinator) Putu Gede Hendrawan I Wayan Teddy Wahyudi Permana, SE
5. Keamanan	: SATPAM
6. Pagelaran	
6.1 Operator Ligting Soundsystem dan Rekaman Audiovisual	: I Made Lila Sardana, ST. (Koordinator) I Nyoman Tri Sutanaya, A.Md I Ketut Agus Darmawan, A.Md I Ketut Sadia Kariasa, ST Putu Gede Pradnyana Putra
6.2 Protokol	: A.A.A. Ngurah Sri Mayun Putri, SST (Koordinator) Mahasiswa

- 6.3 Penanggung Jawab Tari : A.A Ayu Mayun Artati,SST., M.Sn
Sulistyani, SKar., M.Si
- 6.4 Penanggung Jawab Karawitan : Wardizal, S.Sen.,M.Si
I Nyoman Kariasa, S.Sn., M.Sn
- 6.5 Penanggung Jawab Pedalangan : I Kadek Widnyana, SSP., M.Si
Ni Komang Sekar Marhaeni, SSP., M.Si
- 6.6 Stage Manager : Ida Ayu Trisnawati, SST.,M.Si
a. Asisten Stage Manager : Dra. Ni Wayan Mudiasih , M.Si
b. Stage Crew : Ida Bagus Nyoman Mas, SSKar (Koordinator)
I Wayan Suena, S.Sn.
I Ketut Budiana, S.Sn.
I Ketut Mulyadi, S.Sn
Ni Nyoman Nik Suasthi, S.Sn
I Nyoman Japayasa, S.Sn
7. Upakara/Banten : Ketut Adi Kusuma, S.Sn
8. Cleaning Service : Doel Cs.

Dekan,
TTD.

I Wayan Suharta, S. Skar., M.Si
NIP. 196307301990021001

DAFTAR INFORMAN

1. Nama : I Wayan Wija
Umur : 54 Tahun
Jenis Kelamin : Laki-laki
Pekerjaan : Seniman Dalang
Alamat : Banjar/Dusun Babakan Sukawati Kabupaten Gianyar,
Bali.

2. Nama : Prof.Nyoman Sedana,Ph.D.
Umur : 50 Tahun
Jenis Kelamin : Laki-laki
Pekerjaan : Seniman Dalang,Dosen ISI Denpasar
Alamat : Banjar/Dusun Babakan, Desa Sukawati, Kecamatan
Sukawati, Kabupaten Gianyar, Bali.

3. Nama : Peter wilson
Umur : 51 Tahun
Jenis Kelamin : Laki-laki

Pekerjaan : Dalang, Direktur
Alamat : Melbourne, Australia.

DAFTAR NAMA PENDUKUNG

No	Nama	Peran
1.	I Ketut Lanus,Ssn	Penata Iringan
2.	Ida Bagus Darma Wibawa Putra	Pengerak wayang
3.	I Made Adi Gunanta	Pengerak wayang
4.	I Wayan Suarmaja	Pengerak wayang
5.	Gung Ade	Pengerak wayang
6.	Dewa Wicaksandita	Pengerak wayang
7.	De Ace	Pengerak wayang
8.	Gst. Ngr. Made Adi	Pengerak wayang
9.	I Nyoman Sudarma	Pengerak wayang
10.	I Made Widana	Penabuh
11.	I Wayan Pasek Wigamarta, SH	Penabuh
12.	Nyoman Antarayana	Penabuh
13.	I Ketut Arsana	Penabuh
14.	Kadek Adi Wirawan	Penabuh
15.	I Made Sukarya	Penabuh
16.	I Wayan Karjana	Penabuh
17.	I Putu Widya Antara	Penabuh
18.	I Kadek Adi Setyawan	Penabuh
19.	I Nyoman Edi Wirawan	Penabuh
20.	I Kadek Suardika Ssn	Penabuh
21.	Udha Pramesti Ssn	Penabuh
22.	I Nyoman Gede HaryanaSsn	Penabuh
23.	I Nyoman Sudarta,Ssn	Penabuh
24.	I Gede Putu Miartana	Penabuh
25.	I Putu Yogi Suarsana	Penabuh
26.	Indra Parusha	Pemain drama
27.	Gusti Ayu Putri Trisna dewi	Pemain drama
28.	Ida Bagus Ari Singarsa	Penari
29.	Kadek dog	Penari
30.	Gst Aji Kubu	Penata lampu
31.	Ketut Kurbrata	Penata lampu
32.	Mangut	Soundman
33.	Komang Godogan	Seksi perlengkapan
34.	Dede	Seksi perlengkapan
35.	Kadek Adi	Penata Scenery
36.	Gusti Agung Pertu	Narator
37.	Dewa Ayu Rai Parwati	Narator
38.	I Wayan Sukanti	Seksi Konsumsi
39.	Made Medo	Seksi Konsumsi
40.	Yanik	Seksi Konsumsi
41.	Nyoman Suari	Seksi Banten
42.	Hardi	Crew Stage
43.	Balik	Crew Stage
44.	Kadek Wira	Crew Stage

45. Made Sudarma S.sn
46. Putu Rekayasa
47. I Wayan Kurdana

Crew Stage
Crew Stage
Sopir

DOKUMENTASI/FOTO-FOTO
LATIHAN DAN PEMENTASAN



Gambar 1
Foto Bagian Opening
Foto : UKM Fotografi ISI Denpasar



Gambar 2
Foto Wayang Gedung DPR (Adegan I)
Foto : UKM Fotografi ISI Denpasar



Gambar 3
Adegan Drama di Rumah Mewah
Foto : UKM Fotografi ISI Denpasar



Gambar 4
Wayang Boneka Tikus
Foto : UKM Fotografi ISI Denpasar



Gambar 5
Adegan Wayang Kulit Yudistira (tikus) dan Bima (tikus)
Foto : UKM Fotografi ISI Denpasar



Gambar 6
Adegan Wayang Kulit Korawa (tikus) Dalam Pesta
Foto : UKM Fotografi ISI Denpasar