

Wayang Tantri Inovatif

“Sasuluh”

**I Gusti Ngurah Tri Arya Swastana, Dr. I Dewa Ketut Wicaksana, SSP.,
M.Hum, I Made Sidia, SSP., M.Sn.**

Jurusan Seni Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Denpasar

Alamat : Jalan Nusa Indah, Telp. 0361-227316, Fax. 0361-236100 Denpasar 80235
e-mail : ngrsenglad@gmail.com

Abstrak

SASULUH merupakan Bahasa Bali yang berarti: bercermin, bercermin memiliki banyak arti seperti bercermin untuk melihat keadaan fisik dan bisa juga bercermin untuk merasakan keadaan sifat kita. Dalam bercermin tentu kita memerlukan bantuan dari suatu benda seperti kaca untuk melihat keadaan fisik kita, namun untuk merasakan keadaan sifat kita tentu membutuhkan suatu hal yang lebih dari benda. Hal inilah yang menginspirasi sehingga melahirkan suatu garapan ‘Wayang Tantri Inovatif’, dimana garapan ini memadukan beberapa ide-ide garapan yang dijadikan satu. Hal terpenting dalam garapan ini adalah cerita yang diangkat yaitu cerita Tantri Nandaka Harana dimana cerita ini terkenal kaya akan nilai kehidupannya.

Abstract

SASULUH is a Balinese language which means: reflecting, reflecting has many meanings such as reflecting to see the physical state and can also reflect to feel the state of our nature. In the mirror of course we need help from an object such as glass to see our physical state, but to feel the state of our nature would need something more than objects. This is what inspired so that gave birth to a claim "Innovative Tantri Puppet", where this claim combines several ideas that were put together. The most important thing in this claim is the story that was picked up is the story of Tantri Nandaka Harana where the story is famous for its rich life values.

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan jaman dan teknologi sangat mempengaruhi paradigma kehidupan manusia, jika dilihat dari tujuan yang ingin dicapai dari perkembangan industri tersebut justru sebaliknya, bukan difungsikan sebagai hal positif demi kemajuan bersama, tetapi justru dimanfaatkan sebagai hal yang merugikan banyak orang. Hal tersebut terbukti dari adanya beberapa isu *hoax* yang tersebar di media masa seperti internet, dari isu-isu yang beredar, penggarap berkeinginan untuk membuat suatu garapan pakeliran dengan mengangkat cerita pokok dari *Tantri Kamandaka (Nandhaka Harana)*.

Cerita *Tantri Kamandaka (Nandhaka Harana)* sebagai karya sastra gubahan Rsi Bhasubhaga dengan judul *Nandhaka Harana* yang memiliki nilai kaidah etika kehidupan sosial yang sangat luhur, sudah sepantasnya dijadikan renungan dan dijadikan cermin berperilaku dalam kehidupan sehari-hari (Tim Penyusun, 2006: iv). Cerita ini mengisahkan tentang persahabatan Lembu Nandaka dan Singa Pinggala yang berujung kematian dikarenakan hasutan atau diadu domba oleh anjing, Ki Sembada.

Mengamati cerita tersebut di atas, penggarap terinspirasi untuk mengangkatnya dalam garapan pakeliran dengan tema ‘kesadaran diri’. Kesadaran diri adalah proses pemulihan diri dan perwujudan jati diri, hal ini mengaruhi emosional, perilaku dan sifat seseorang. Tema ini mengungkapkan amanat yang memberi pesan kepada masyarakat agar kita sadar akan diri kita sendiri, kita sebagai manusia yang hidup dengan *bayu* (tenaga), *sabda* (suara) dan *idep* (akal sehat), agar menghindari perilaku seperti binatang yang hanya mempunyai *bayu* dan *sabda* tanpa memiliki *idep* untuk berpikir sebelum bertindak.

Hal ini bersinergi dengan teori cipta seni yang dikenalkan oleh Sedana dalam disertasinya yang berjudul “Kawi Dalang: Creativity in Wayang Theatre”, 2002, menyatakan bahwa, *kawi dalang* tidak hanya krusial untuk mengekalkan gaya pertunjukan, akan tetapi membolehkan setiap produksi untuk menjadi

berbeda dan unik, sekalipun sang dalang mempertunjukan cerita yang sama terus-menerus. *Kawi dalang* menuntut agar setiap pertunjukan berubah berkenaan dengan berubahnya tempat-waktu-keadaan (*desa-kala-patra*).

B. Ide Garapan

Karya seni pedalangan ini tercipta berdasarkan adanya ide dari penggarap sendiri, mengingat dalam penciptaan karya seni ide merupakan sesuatu hal yang inti, sehingga pertama kalinya sebuah ide yang dapat menciptakan suatu karya seni. Ide tersebut didapat tidak terlepas dari adanya suatu perenungan yang mendalam yang didapat melalui membaca, melihat, atau yang dapat dirasakan oleh panca indra. Pertama kalinya ide garapan dalam penciptaan karya seni ini didapat dari hasil pengamatan penggarap tentang terjadinya penyebaran-penyebaran *hoax* di media sosial, mengingat kemajuan dibidang teknologi dan informasi sudah sangat tinggi. Penyebaran *hoax* ini yang menginspirasi penggarap, karena bagi penggarap ada sesuatu yang tidak sesuai kaidah norma dalam kehidupan.

C. RUMUSAN KONSEP GARAP

Format `wayang tantri inovatif` menyuguhkan beberapa komponen yang dikembangkan menjadi satu kesatuan dalam garapan ini. Instrumen atau musik yang digunakan untuk mengiringi garapan pakeliran ini adalah gabungan sebagian gamelan *Semara Pagulingan* dan seperangkat alat musik, seperti *gitar* dan *biola*.

Mengamati dan bercermin dari alur cerita dan temanya, garapan pakeliran inovatif ini berjudul `SASULUH`. Kata `sasuluh` memiliki makna bercermin kepada diri sendiri atau merenung dan. Hal ini sangat perlu dilakukan mengingat kita sebagai manusia tidak luput dengan kesalahan. Maka dari itu `sasuluh` bertujuan untuk membenahi diri/introspeksi diri agar kita sebagai umat beragama mampu mengendalikan diri baik berpikir (*manah cika*), berkata (*wacika*), dan berbuat (*kayika*) yang benar, baik, dan indah (*satyam, siwam, sundaram*).

D. KAJIAN SUMBER

Seorang seniman akademisi, tidak hanya dituntut untuk bisa menggarap suatu pertunjukan seni, namun juga harus bisa mempertanggung-jawabkan garapan tersebut, maksud dan tujuan garapan tersebut agar dimengerti oleh para seniman lainnya. Maka dari itu penggarap merujuk kepada sumber literatur yang akan menguatkan dan mendukung garapan pedalangan yang berjudul `sasuluh` ini.

Sumber Pustaka

Cerita Tantri (*Nandhaka Harana*) sebagai karya sastra gubahan Rsi Bhasubhaga dengan judul *Nandhaka Harana* yang memiliki nilai kaidah etika kehidupan social yang sangat luhur, (Tim Penyusun, 2006 : iv). Penggarap mengambil cerita dari buku ini, dimana buku ini menjelaskan detail cerita Tantri Nandaka Harana secara menyeluruh dari awal sampai akhir, oleh karena cerita Tantri tersebut adalah cerita berbingkai, penggarap hanya mengambil cerita pokok dari Tantri Nandaka Harana dalam buku ini.

Di dalam buku I Gusti Ayu Srinatih (*Lontar Tantri Carita*) tahun 2009. Karena garapan “Sasuluh” ini menggunakan bahasa indonesia, penggarap menggunakan buku ini untuk menunjang dan memperkaya kosa kata dan bahasa penggarap guna memperkuat tata bahasa dalam garapan ini, karena dalam buku ini tertulis lengkap bagaimana percakapan yang ada dalam cerita

I Nyoman Sedana dalam disertasinya yang berjudul “Kawi Dalang: Creativity in Wayang Theatre” yang diajukan di University of Georgia, USA, Tahun 2002, menjelaskan bahwa kreativitas dalang dalam seni pewayangan dikenal dengan istilah `kawi dalang`. Buku disertasi ini berguna untuk membuka wawasan penggarap untuk berani menggunakan Kawi Dalang atau kekuasaan penggarap dalam menggarap dan menambahkan sesuatu hal yang tidak tertulis dalam cerita untuk menambah kesan estetik dan estetika dalam suatu garapan.

Buku *Filsafat Seni* yang ditulis oleh Jacob Sumardjo dan diterbitkan oleh ITB pada tahun 2000, merupakan kumpulan tulisan mengenai banyak hal tentang seni. Buku ini bermanfaat untuk menambahkan pesan-pesan yang akan disampaikan kepada penonton terkait tentang cerita yang diangkat.

Sumber Discografi

Selain sumber-sumber tertulis, untuk mendukung dan membuka wawasan penggarap juga menggunakan sumber audio visual guna mengembangkan karya penggarap dan juga sebagai perbandingan pada setiap adegan. Sumber yang digunakan adalah sebagai berikut.

Pertunjukan *The Lion King Theater* yang ada di salah satu sosial media tepatnya di *YouTube*, dimana pertunjukan ini mengambil kisah dari kartun animasi yang berjudul *The Lion King*. Melalui video ini penggarap mendapatkan ide untuk membuat *scenery LCD* dan bagaimana bentuk gambar suasana dari *scenery* tersebut

Kaset *CD* yang menampilkan Pertunjukan Teater Pakeliran yang berjudul '*Puyung Bolong Telah Ilang*' oleh I Gusti Putu Sudarta salah satu dosen Jurusan Seni Pedalangan di Kampus Institut Seni Indonesia Denpasar yang menceritakan kisah pengarang buku Sucita Subudi sampai dengan kisah Sucita Subudi. Dalam video ini penggarap mengambil satu adegan monolog yang hanya diirngi dengan tabuh.

Kaset *CD* yang menampilkan Ujian Karya Seni Tugas Akhir Sarjana S-1 Pedalangan berjudul '*Lango Ruating Moha*' oleh I Gede Samiarsa Setiaria yang menceritakan Sang Trismaya. Dalam video ini penggarap mendapatkan ide untuk membuat 3 kelir yang dicat dengan *pylox scotlight* yang nantinya disorot dengan lampu *Ultraviolet* sehingga menghasilkan kelir yang nampak menyala dari depan.

Sumber Informan

Menurut I Wayan Wija pada wawancara yang dilakukan penggarap pada hari Rabu, 14 November 2018, beliau menyatakan bahwa, ada banyak makna yang terkandung didalam cerita Tantri ini, salah satunya adalah Tri Guna yaitu tiga sifat Satwam (kebaikan), Rajas (nafsu), dan Tamas (iri dan dengki).

Hasil wawancara dengan salah seorang dosen Program Studi Seni Pedalangan, FSP ISI Denpasar, bapak I Ketut Suidiana, SSn., M.Sn., pada tanggal 9 April 2019 menyebutkan bahwa, pada Ujian Akhir S2 Pascasarjana ISI Surakarta. Dari hasil wawancara tersebut penggarap terinspirasi untuk membuat wayang mika namun dengan bentuk binatang dan di tampilkan didepan kelir.

Hasil wawancara dengan I Gede Samiarsa Setiaria yang kini sudah menjadi alumni Jurusan Seni Pedalangan di Institut Seni Indonesia Denpasar pada tanggal 2 Januari 2019. Pada wawancara tersebut penggarap mendapatkan informasi tentang cat yang dipergunakan agar bisa menyala jika disorot menggunakan lampu *Ultraviolet*.

II. PEMBAHASAN

E. WUJUD GARAPAN

Adapun wujud garapan `wayang tantri inovatif` ini akan diuraikan kedalam beberapa sub-pokok bahasan diantaranya adalah; jalan cerita, pembabakan, struktur alur dramatic.

Ringkasan Cerita

Mengisahkan persehabatan Lembu Nandaka dan Singa Pinggala di hutan Malawa kawasan kekuasaan Singa Pinggala. Persehabatan yang terjalin cukup lama membuat Anjing ki Sembada salah satu abdi setia Singa Pinggala merasa gelisah dan iri melihat persehabatan mereka, sehingga muncul fikiran licik Ki Sembada untuk mengatur siasat agar Lembu Nandaka dan Singa Pinggala saling membenci. Dibantu oleh pasukan anjingnya, Ki Sembada mengadu domba Lembu Nandaka dan Singa Pinggala, sehingga persehabatan mereka retak dikarenakan mempercayai perkataan dari Ki Sembada. Mulailah perkelaihan Lembu Nandaka dan Singa Pinggala yang sama-sama tidak terima dengan tuduhan yang sebenarnya direkayasa oleh Ki Sembada sehingga mengakibatkan Lembu Nandaka dan Singa Pinggala bertarung dan mereka mati sia-sia.

Pembabakan

Babak I :

1. Teater di depan kelir Begawan Basubaga yang sedang merenungkan perbuatan manusia dimasa kini.
2. Suasana hutan Malawa yang tenang dan banyak binatang yang ada dihutan tersebut sedang berlarian kesana kemari.
3. Adegan Lembu Nandaka yang memasuki hutan Malawa dan kagum dengan keindahan hutan tersebut.
4. Adegan pasukan anjing yang sedang berburu dan menemukan jejak kaki binatang yang amat besar sehingga mereka berusaha mengikuti jejak kaki tersebut.
5. Pertemuan Lembu Nandaka dan pasukan anjing sampai akhirnya mereka bertarung dan pasukan anjing kalah.
6. Kedatangan Singa Pinggala dan Ki Sembada ditengah-tengah pertarungan Lembu Nandaka dan pasukan anjing, pada akhirnya Lembu Nandaka dan Singa Pinggala bersahabat baik.

Babak II :

1. Menceritakan persehabatan mereka berdua semakin hari semakin erat yang membuat pasukan Anjing merasa tidak terima dengan sifat rajanya yang berubah.
2. Pasukan anjing yang dipimpin Ki Sembada merasa tidak terima dengan adanya Lembu Nandaka sehingga mereka berencana untuk mengadu domba Singa dan Lembu.
3. Adegan Ki Sembada yang sedang mengadu domba Lembu Nandaka dan Singa Pinggala.

Babak III :

1. Singa Pinggala yang sedang diambang kebingungan antara mempercayai kebaikan dan ajaran-ajaran Lembu Nandaka atau mempercayai perkataan Ki Sembada, Singa Pinggala pun bergegas mencari Lembu Nandaka dengan kemarahannya.

2. Singa Pinggala dan Lembu Nandaka bertemu, mereka saling menjelek-jelekan sifat masing-masing sampai akhirnya Singa Pinggala menerkam Lembu Nandaka.

3. Perang kedua binatang tersebut tidak bisa dielakkan sampai akhirnya mereka berdua mati karena saling membunuh.

Struktur Alur Dramatik

1) Eksposisi: Teater Begawan Basubaga yang sedang merenung.

2) Komplikasi: Pertempuran Lembu Nandaka dan pasukan anjing yang membuat pasukan anjing melapor kepada Singa Pinggala.

3) Rumitan: Kedatangan Singa Pinggala dengan Patih Ki Sembada ditengah pertarungan Lembu Nandaka dengan pasukan anjing, sampai akhirnya Lembu dan Singa bersahabat.

4) Konflik: Ki Sembada mulai mengadu domba Singa Pinggala dan Lembu Nandaka sampai akhirnya Singa Pinggala percaya dengan perkataan Ki Sembada dan mencari Lembu Nandaka.

5) Klimaks: Pertemuan antara Singa Pinggala dan Lembu Nandaka dimana mereka saling menyalahkan satu sama lain.

6) Resolusi: Teater Begawan Basubaga yang mengingatkan manusia tentang arti kehidupan.

III. PENUTUP

F. Simpulan

Garapan Wayang Tantri Inovatif dengan judul Sasuluh ini merupakan sebuah garapan inovasi dengan memadukan beberapa konsep seni pertunjukan dan seni rupa yang dituangkan menjadi satu kesatuan dalam wujud garapan seni pertunjukan yang dikemas dengan lakon *Tantri Nandaka Harana*. Adapun tujuannya adalah untuk memperluas wawasan dalam berkarya tidak hanya terpaku dalam tradisi namun untuk mengembangkan daya kreatifitas yang ada dalam pikiran penggarap, selain itu agar para penikmat seni juga mengetahui besarnya nilai-nilai yang terkandung didalam cerita Tantri yang bisa dijadikan pembelajaran untuk menjalani kehidupan yang lebih baik.

G. Saran-saran

Melalui penulisan ini, penggarap menyampaikan saran-saran khususnya untuk para pembaca dan para seniman muda yang akan menggarap suatu karya seni semoga bermanfaat untuk kedepannya.

1. Berdasarkan garapan ini, penggarap berharap agar kedepannya pertunjukan wayang khususnya, tetap mampu bersaing di era globalisasi yang serba modern ini dan pada pementasannya banyak masyarakat yang tetap menyukai dan menikmati pementasan wayang.

2. Bagi para seniman muda dan para dalang muda khususnya, agar bisa selalu berinovasi dan membuat suatu gebrakan baru guna menjaga pertunjukan wayang agar tidak tergerus oleh jaman, namun tetap berdasarkan pewayangan tradisi yang ada. Karena sebuah pohon tidak akan bisa menghasilkan bunga yang indah jika akarnya tidak kuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Bandem, I Made dan Sal Murgiyanto. 1996. *Teater Daerah Indonesia*. Yogyakarta: Kansius.
- Dermawan, I Dewa Made. 2003. "Kreativitas Dalam Seni Suatu Dimensi Dalam Proses Pembentukan Nilai Budaya". *Wayang Jurnal ilmiah Seni Pewayangan*. Volume 2 No. 1 September 2003. Denpasar: Jurusan Pedalangan, Sekolah Tinggi Seni Indonesia.
- Rota, I Ketut, 1990. *Retorika Sebagai Ragam Bahasa Panggung dalam Pertunjukan Wayang Kulit Bali*. Denpasar: STSI Denpasar.
- Sedana, I Nyoman. 2002. "Kawi Dalang: Creativity in Wayang Theatre". *Disertasi Doctor Of Philosophi di University Brown*. Atens, Georgia.
- Srinatih. Gusti Ayu, Dkk. 2009, *Lontar Tantri Carita (Kawi-Indonesia-Inggris)*, Institut Seni Indonesia.
- Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung : ITB.
- Sudiana, I Ketut. 2005. "Wayang Kulit Dalam Perimpangan Jaman" dalam *Wayang : Jurnal Ilmiah Seni Pewayangan*. Vol 4 No. 1 September 2005. Program Studi Seni Pedalangan, Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Tim Penyusun. (2006), *Tantri Kamandaka (Nandhaka Harana)*, Surabaya: Paramita.
- Zaldan, Abdul Rozak. 1994. *Kamus Istilah Sastra*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Zoetmulder, PJ.1973. *Kalangwan/Sastra Jawa Kuno Selayang Pandang*. Yogyakarta: Djambatan.