

LAPORAN PENCIPTAAN SENI

LATIHAN

Perancangan Pakeliran Multi Dimensi

# SUMPAH PRALAYA



Oleh:

Aneng Kiswantoro, M. Sn.

NIP 19800817 200604 1 002

Nomor Kontrak :

2057.B/K.14.12.1/PL/2012

Kepada  
Lembaga Penelitian  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Desember 2012

NOV	652 / PD / KKE / 2012
KLAS	
TERIMA	23-04-2013
	TID - 11-

LAPORAN PENCIPTAAN SENI

LATIHAN

Perancangan Pakeliran Multi Dimensi

# SUMPAH PRALAYA



Oleh:

Aneng Kiswantoro, M. Sn.

NIP 19800817 200604 1 002

Nomor Kontrak :

2057.B/K.14.12.1/PL/2012



Kepada  
Lembaga Penelitian  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Desember 2012



## HALAMAN PENGESAHAN

### HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN PENCIPTAAN KARYA SENI

1. **Judul** : Perancangan Pakeliran Multi Dimensi **SUMPAH PRALAYA**

2. **Bidang Ilmu** : Seni Pedalangan

3. **Peneliti/Pencipta/Perancang:**


- a. Nama Lengkap : Aneng Kiswantoro, M. Sn.
- b. NIP : 19800817 200604 1 002
- c. Pangkat/ Golongan : Penata Muda III a.
- d. Jabatan : Tenaga Pengajar.
- e. Jurusan : Pedalangan.
- f. Spesialisasi : Bidang Seni Pewayangan.

4. **Jangka Waktu Perancangan Karya Seni : 10 Bulan.**


5. **.Biaya Perancangan : Rp 4.500.000,-**
- a. Terbilang : Empat juta lima ratus ribu Rupiah
  - b. Sumber Dana (1) DIPA ISI : Rp 4.500.000.-

Yogyakarta, 28 Februari 2012

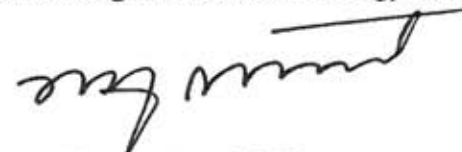
Mengetahui  
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan

  
Prof. Dr. I Wayan Dana, S. S. T., M. Hum  
NIP 19560308 197903 1 001

Perancang Karya Seni

  
Aneng Kiswantoro. S. Sn  
NIP 19800817 200604 1 002

Mengetahui :  
Ketua Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta

  
Dr. Sunarto, M. Hum.  
NIP 19570709 198503 1 004



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
LEMBAGA PENELITIAN

Jalan Parangtritis Km. 6,5 Kotak Pos 1210 Yogyakarta 55001  
Telp. (0274) 379935, 379133, Fax. (0274) 371233

BERITA ACARA  
PEMANTAUAN PENELITIAN TAHUN 2012  
LEMBAGA PENELITIAN ISI YOGYAKARTA

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Aneng Kiswanto, S.Sn.  
Jenis Penelitian : PENELITIAN DOSEN MUDA  
Judul : PERANCANGAN LAKON PAKELIRAN SUMPAH PRALAYA

Telah menghadiri dan melaksanakan pemantauan penelitian tahun 2012 pada:

Hari/ Tanggal : Rabu / 28 Nopember 2012  
Tempat : Rumah Budaya Tembi  
Tim Pembina : 1. Dra. Daruni, M. Hum.ttd.  
2. Dr. Junaidi, S.Kar. M. Hum.ttd.

Demikian Berita Acara ini kami buat dengan sesungguhnya.

Mengetahui  
Ketua LPT

Dr. Sunarto, M. Hum.  
NIP 19570709 1985031004.

Yogyakarta, 28 Nopember 2012  
Peneliti,

Aneng Kiswanto, S.Sn.

## KATA PENGANTAR

Damai sejahtera Tuhan beserta kita. Amin.

Dengan memanjatkan puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus, yang telah melimpahkan kasih, rahmat dan karunia-Nya, sehingga laporan perancangan seni dengan judul “*Perancangan Pakeliran Multi Dimensi Sumpah Pralaya*” ini dapat terlaksana

Perancangan ini merupakan salah satu program Penelitian dan Penciptaan Seni Dosen Muda (Latihan) yang dibiayai oleh DIPA, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Terwujudnya perancangan ini tentunya melibatkan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam memberikan motifasi, bimbingan serta kritik maupun saran.

Atas bantuan dan dukungan yang diberikan, perancang mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak St. Hanggar BP, M.Si, selaku pembimbing, yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dari awal sampai akhir perancangan naskah ini.
2. Bapak Dr. Junedi, S. Kar., M. Hum selaku pembina serta saran pendapatnya sehingga perancangan ini bisa terlaksana .
3. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Pedalangan yang telah memberikan dukungan dan semangat dari awal sampai akhir perancangan naskah ini.
4. Teman-teman mahasiswa Jurusan Pedalangan, Karawitan, Tari, Teater, dan Etnomusikologi serta civitas akademika Institut Seni Indonesia yang telah membantu terlaksananya perancangan ini.

5. Berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu terselesaikannya perancangan ini.

Penyajian karya ini masih jauh yang diharapkan. Perancangan ini masih banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu saran dan kritik sangat diharapkan untuk meningkatkan mutu dalam perancangan ini.

Akhir kata semoga naskah perancangan ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membutuhkan.



Yogyakarta, 28 Desember 2012

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
ABSTRACT .....	xi
ABSTRAK .....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan.....	10
C. Tinjauan Karya	
a. Pencipta terdahulu.....	10
b. Landasan Penciptaan.....	14
D. Kontribusi Penciptaan .....	17
E. Metode Penciptaan.....	18
BAB II HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN	
A. Ide dan Gagasan Penciptaan.....	19
B. Konsep Penggarapan.....	26
C. Eksplorasi.....	29
D. Eksplorasi dan Eksperimentasi.....	37
E. Pembentukan.....	44

F. Deskripsi dan Ulasan Naskah Sumpah Pralaya.....	48
G. Makna Cerita Sumpah Pralaya.....	93
H. Imajinasi Dalam Pertunjukan.....	97
BAB III PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	100
B. Saran-Saran.....	102
KEPUSTAKAAN.....	106
LAMPIRAN.....	107





## DAFTAR GAMBAR

Gb. 1. Eksplorasi gerak boneka tiga dimensi dalam gerak rampak .....	30
Gb. 2. Eksplorasi gerak boneka tiga dimensi dalam hal posisi, penguasaan boneka .....	31
Gb. 3. Eksplorasi gerak boneka tiga dimensi dalam adegan Abimanyu diranjap.....	32
Gb. 4. Eksplorasi gerak boneka kayon dan tokoh Abimanyu.....	33
Gb. 5. Eksplorasi gerak wayang menyesuaikan cahaya proyektor.....	34
Gb. 6. Bentuk visual boneka tiga dimensi dengan efek multi media tampak dari depan.....	35
Gb. 7. Bentuk visual adegan pembukaan (foto: Penulis).....	36
Gb. 8. Boneka Teja dan Lastri dalam adegan pembukaan.....	48
Gb. 9. Komposisi gerak ilustrasi <i>kayon</i> dalam adegan 1 sebagai introduksi pertunjukan.....	49
Gb. 10. Abimanyu teringat Sumpah Pralaya kepada Utari dalam adegan 1.....	50
Gb. 11. Abimanyu sedang marah dalam adegan 1. ....	54
Gb. 12. Tokoh Semar sedang menasehati Abimanyu dalam adegan 2.....	56
Gb. 13. Para Prajurit jaga Hastina sedang bercakap-cakap dalam adegan 3. ....	60
Gb. 14. Prajurit Pandawa membunuh prajurit Hastina dalam adegan dua dimensi.....	62
Gb. 15. Adegan Prajurit sedang mabuk bersama teman wanitanya. ....	63
Gb. 16. Adegan perang Baratayuda .....	65
Gb. 17. Proses transisi adegan perang ke adegan 4.....	66

Gb. 18. Prabu Duryudana dihadap Pendeta Durna dan Patih Sengkuni. ...	67
Gb. 19. Durna memanggil Wersaya dan Gardapati dalam adegan 5. ....	69
Gb. 20. Tokoh Dursasana, Kartamarma, dan Jayadrata menari <i>rampak</i> dalam adegan <i>budhalan</i> .....	71
Gb. 21. Durna menunggang kereta perang dalam adegan <i>budhalan</i> .....	71
Gb. 22. Prabu Kresna bersama Bima Dan Arjuna dalam persiapan perang.....	72
Gb. 23. Bima bertemu Prabu Gardapati dalam perang Baratayuda. ....	74
Gb. 24. Abimanyu menemui Dewi Utari dan Dewi Siti Sendari di pasanggrahan Sekar Tanjung. ....	78
Gb. 25. Abimanyu menimang Utari dan membayang seorang putra.....	80
Gb. 26. Tokoh Abimanyu dan Sumitra mengendarai kereta Kyai Udan Mas.....	85
Gb. 27. Abimanyu menyelamatkan Prabu Puntadewa .....	85
Gb. 28. Jayadrata hendak melepaskan senjata kepada Abimanyu. ....	87
Gb. 29. Sumitra terbunuh oleh pusaka Jayadrata.....	88

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Dokumentasi Proses Perancangan.....	105
2. Iringan Pertunjukan Sumpah Pralaya.....	112



## Perancangan Pakeliran Multi Dimensi

### SUMPAH PRALAYA

Oleh  
Aneng Kiswantoro

#### *ABSTRACT*

For the time being, it is obviously noted that there have been a change in mind and behaviour in our society. It impacts and influences the way people appreciate art and culture; one of which is puppet performance. It, nowadays, becomes a form of entertainment within society. In the light of present knowledge, puppet is likely to be competing with various source of entertainments such as; radio, television, internet and the like. Today, the puppet artists have been challenged to keep creating various kind of both puppet types and innovative performance packaging according to the newest demands

The design of *The Pralaya Oath* represents an experiment which is trying to collaborate the *two-dimension puppet* and the *three-dimension one* as a united performance. The two-dimension puppet applied in this design is the *wayang kulit* (leather puppet), whereas the three-dimension puppet is the *wayang golek* (wooden puppet). These have different form and character in its concept of performance. As well, the method to play these puppets scopes dissimilar features and techniques. This remarkable distinctive somehow becomes a challenge for the puppet artists to create an understandable and entertaining art performance. This work entitles *The Pralaya Oath*. It is clasified as an effort to reinterpret the character of Abimanyu in the form of a particular story that can be widely well-narated. Heroism, courage, and love knotted in this work are all lessons for people to learn. Moreover, this work is as well aimed to bring out the Javanese moral values. After watching and understanding this work, people are hoped to gain both enligment and knowledge of a proper life.

The orientation of this work is to attach as well as to interpret these particular dimensions in one stage. This performance is hoped to emerge other particular performance dimensions that could stimulate and assist people to win a new imagination they never thought before.

Keywords; puppet performance, dimension, and imagination

## ABSTRAK

Seiring perkembangan jaman terjadilah perubahan pola pikir dan perilaku masyarakat. Perubahan ini juga berdampak dan berpengaruh pada cara pandang masyarakat terhadap seni pertunjukan wayang. Wayang saat ini menjadi salah satu media hiburan ditengah masyarakat yang harus mampu bersaing dengan perkembangan jaman. Di dalam perkembangan ini para seniman berusaha berkarya dengan memunculkan berbagai bentuk wayang dengan jenis baru ataupun dengan pengemasan-pengemasan pertunjukan yang disesuaikan dengan kemajuan tehnologi.

Perancangan *Sumpah Pralaya* ini lebih bersifat eksperimen yang mencoba untuk menggabungkan dua konsep bentuk pertunjukan boneka dua dimensi dan tiga dimensi sebagai media penuangan. Boneka dua demensi yang dipakai dalam perancangan ini adalah wayang kulit sedangkan boneka tiga dimensi adalah wayang golek. Boneka dua dimensi dan boneka tiga demensi mempunyai bentuk dan karakter yang berbeda baik secara konsep pertunjukan, dan cara menggerakkan juga mempunyai ciri dan tehnik yang berbeda. Namun perbedaan ini justru menjadi tantangan yang harus bisa dipecahkan dalam rangka membentuk sebuah pertunjukan yang tetap bisa dipahami oleh penikmatnya. Perancangan ini akan mengambil judul “Sumpah Pralaya” dengan berusaha mengreinterpretasi tokoh Abimanyu, supaya menjadi cerita yang ideal untuk dipaparkan dimasyarakat luas. Tema tentang kepahlawanan, keteguhan hati manusia, dan cinta, diharapkan menjadi pelajaran yang berharga bagi penikmatnya. Cerita ini juga dalam rangka memunculkan pitutur-pitutur Jawa untuk dikomunikasikan kembali kepada para penikmat. Setelah memahami cerita ini penikmat diharapkan mendapatkan pencerahan dan pengetahuan tentang kehidupan yang baik.

Orientasi dari perancangan ini adalah mencoba untuk menempatkan dan memaknai dimensi dalam sebuah pertunjukan. Pertunjukan ini diharapkan mampu memunculkan dimensi lain yang justru merangsang dan mendorong penikmat kedalam sebuah imajinasi baru yang sebelumnya tidak pernah terpikirkan.

Kata-kata kunci : Pertunjukan Wayang, Dimensi, dan Imajinasi.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Penciptaan

Pada tahun 2003 wayang telah ditetapkan oleh UNESCO yaitu suatu badan PBB di bidang pendidikan, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan sebagai “*Masterpiece of the Oral and Intangible Heritage of Humanity*”. Wayang sebagai adiknya budaya lisan non bendawi warisan peradaban manusia ini, sesungguhnya merupakan penghargaan dunia sekaligus tantangan berat bagi kita. Budaya wayang merupakan warisan dari satu generasi ke generasi berikutnya, tidak hanya berwujud material namun juga nilai-nilai, dalam bahasa Jawa dikenal sebagai *tatanan*, *tontonan*, dan *tuntunan*.

Wayang sebagai *tatanan* dapat dilihat dengan jelas bahwa wayang merupakan budaya yang mampu mengekspresikan dan memformulasikan tata kehidupan masyarakat secara etika, estetika, dan sepiritual. *Tontonan* artinya wayang merupakan salah satu hiburan dari semua kalangan, tidak hanya orang dewasa tetapi juga anak-anak banyak yang suka dan mengidolakan tokoh pewayangan seperti tokoh Gathotkaca, Bima, Arjuna dan tokoh lainnya. Wayang sebagai *tuntunan* mempunyai makna bahwa wayang memberikan ajaran yang luhur, pengetahuan, dan pengalaman kehidupan yang baik dan buruk agar manusia dapat hidup harmoni berdampingan dengan sesama dan semesta alam.

Seiring perkembangan jaman terjadilah perubahan pola pikir dan perilaku masyarakat. Pada masa kini pola pikir masyarakat cenderung rasional, mampu

menciptakan kemajuan di bidang teknologi dan telekomunikasi yang membawa masyarakat mendapatkan kemudahan-kemudahan dalam memenuhi kebutuhan hidup. Perubahan ini tentunya juga berdampak pada cara pandang masyarakat terhadap budayanya. Tuntutan ekonomi, dan persaingan secara global menimbulkan perubahan dari berbagai sendi kehidupan, sehingga proses dan tata kehidupan masyarakat yang tadinya penuh dengan budaya yang bertumpu pada kesakralan, moral, spiritual, dan etika semakin lama bergerak menuju budaya yang serba cepat, dan instan.

Perubahan budaya ini tentunya juga berpengaruh pada kesenian wayang yang sejak jaman dulu menjadi salah satu media hiburan masyarakat. Seiring dengan perkembangan iptek, yaitu munculnya berbagai macam hiburan melalui media radio, televisi, internet, dan lainnya, mengharuskan wayang mampu bersaing dengan perkembangan tersebut. Hal ini diupayakan oleh para seniman untuk selalu berkarya dengan memunculkan berbagai bentuk wayang, dengan jenis baru ataupun kemasan pertunjukan yang disesuaikan dengan kemajuan teknologi. Namun setiap karya para seniman tersebut belum tentu semuanya diterima masyarakat, ada juga yang tidak bisa menerima dengan alasan merusak tatanan yang sudah ada. Salah satu contoh kreativitas seniman adalah pertunjukan Wayang Sandosa.

Wayang sandosa merupakan wayang eksperimen PKJT dan digarap oleh seniman Surakarta seperti Bambang Suwarna, Ki Subono, dan kawan-kawan. Pertunjukan wayang ini diilhami dari pementasan wayang kulit Len Nang dari Kamboja (Haryanto, 1988: 76). Penyajian pertunjukan pakeliran Sandosa ini

memakai konsep bayangan, dalang berdiri dalam menggerakkan wayang, didukung peraga dalang secara kolosal, media kelir yang panjang, dan didukung pencahayaan yang maksimal.

Pertunjukan wayang Sandosa biasanya dilakukan dengan durasi waktu satu sampai dua jam dengan menampilkan lakon-lakon gubahan atau garap lakon yang ringkas. Peragaan wayang Sandosa yang juga mirip teater di balik layar ini menekankan efek bayangan yang dihasilkan dengan lampu yang berubah-ubah dan warna-warni. Salah satu contoh untuk menggambarkan tokoh raksasa *triwikrama*, dengan teknik mendekatkan wayang ke sumber lampu yang berwarna merah, sedangkan untuk menggambarkan Bathara Guru yang sedang turun dari kayangan dengan cara memfokuskan cahaya bulat kecil pada wayang dari sudut atas ke bawah. Kemunculan Wayang Sandosa ini menuai banyak kritikan dari kalangan seniman tradisional dengan alasan merusak seni pertunjukan wayang yang sudah mapan. Namun kenyataannya wayang sandosa justru mempunyai daya komunikasi yang lebih kuat kepada kalangan muda, dan telah menambah khasanah budaya bangsa kita (Haryanto, 1988: 76-78).

Ki Sukasman membuat karya dengan nama wayang Ukur. Trobosan baru yang ditawarkan oleh Ki Sukasman adalah membuat pertunjukan wayang dengan menawarkan sajian multi dimensi. Pada mulanya Sukasman membuat bentuk wayang dengan gaya yang berbeda dari wayang-wayang yang sudah ada. Di dalam proses pembuatannya, Sukasman selalu mengukur bentuk tinggi dan panjang pundak wayang oleh karena itu wayang tersebut dinamakan



wayang Ukur. Sukasman banyak melakukan modifikasi bentuk ornamentasi busana wayang, bentuk pahatan, bahkan dalam pewarnaannya Sukasman memakai bahan cat yang bisa tembus pandang.

Eksperimen pertunjukan wayang ukur pertama kalinya dilakukan pada tahun 1985 yang bertempat di Museum Sono Budoyo. Pertunjukan ini memakai dua dalang yaitu dari depan layar dan belakang layar. Keduanya saling bergantian memainkan wayang, namun tidak menutup kemungkinan dalam waktu yang sama memainkan wayang bersama-sama. Perkembangan pertunjukan wayang Ukur saat ini juga dikolaborasikan dengan tarian atau wayang orang yang ditempatkan didepan panggung, namun ada kalanya juga menampilkan bayangan tokoh manusia *silhouette* dalam layar sehingga menampilkan bentuk bayangan yang menarik (Haryanto, 1988: 72-73).

Seperti halnya Wayang Sandosa, kemunculan Wayang Ukur banyak orang menyukai dan mengatakan bahwa wayang Ukur merupakan wayang kontemporer, namun tidak sedikit pula orang yang menyesalkan bahwa wayang ukur dianggap merusak tatanan wayang yang sudah mapan dan sempurna jadi tidak perlu diubah-ubah.

Ki Enthus Susmono membuat gebrakan dalam pertunjukan wayangnya dengan menggunakan panggung wayang yang spektakuler, dengan pengiring yang sangat banyak dan menampilkan gending-gending yang tidak lazim di pekeliran pada umumnya. Ki Enthus dalam mendalang sering melakukan adegan dengan berdiri dan tak jarang mengkritik pemerintahan dengan sangat pedas. Ki Enthus juga sering mengucapkan kata-kata yang jorok seperti *asu*,

*bajingan*, dan lainnya yang tidak pantas diucapkan dalam sebuah pakeliran wayang mengingat wayang sebagai *tontonan*, *tatanan* dan *tuntunan*. Kemunculan pertunjukan wayang Ki Enthus ini banyak menuai kritikan dari berbagai kalangan seniman wayang dan masyarakat karena dianggap sudah merusak pertunjukan wayang yang *adiluhung*. Namun demikian, Ki Enthus tetap eksis mendalang dan setiap pertunjukannya mengundang banyak antusias dari masyarakat untuk menonton.

Ki Enthus dalam pertunjukan wayang kulit juga sering menampilkan wayang golek sebagai bumbu pertunjukan. Secara pemanggungan wayang kulit berada di belakang dengan kelir yang panjang dan lebar, sedangkan wayang golek berada di depan kelir tepat di belakang dalang dan menghadap penonton. Ki Enthus dalam pertunjukannya membalakangi panggung wayang golek dan penonton ketika memakai media wayang kulit, namun jika sedang memakai media wayang golek maka Ki Enthus akan menghadap ke penonton dan kelir beserta simpingan sebagai *backdrop*. Bentuk pertunjukan tersebut kelihatan terpisah dan berdiri sendiri-sendiri yang mengakibatkan pemahaman cerita agak terputus-putus pada saat pergantian media wayang.

Pertunjukan wayang eksperimen juga pernah digelar oleh paguyuban dalang muda Sukrakasih yang bekerjasama dengan TEMBI Rumah Budaya, dengan judul Sang Narapati. Pementasan ini dilaksanakan pada bulan April 2012 dengan materi pertunjukan bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Dua dimensi menampilkan efek bayangan dengan bantuan lampu spot halogin dengan media kelir panjang 3 meter dan lebar 1,5 meter, sedangkan dimensi

lain menampilkan kethoprak yang diperagakan oleh manusia dengan kostum yang disesuaikan dengan tokoh karakter wayang. Panggung wayang berada paling belakang yang juga sebagai latar *setting* sedangkan panggung kethoprak berada didepan. Pertunjukan ini mendapat antusias bagus dari masyarakat pecinta wayang sekaligus sebagai ajang kreativitas para seniman dan dalang-dalang muda.

Melihat fenomena ini menjadi jelas bahwa perkembangan pertunjukan melalui media wayang terus mengalir sesuai dengan jamannya. Perkembangan wayang sangat kompleks, tidak hanya dari segi cerita namun juga dari boneka, serta konsep pertunjukan yang berbeda dari pergelaran wayang tradisi. Di dalam perkembangannya secara tidak langsung tatanan dalam pertunjukan yang dianggap sudah mapan akan tergeser, karena para senimannya ingin mencari format pertunjukan wayang yang bisa diterima oleh masyarakat mengingat pola pikir masyarakat terus berubah dan berkembang.

Pertunjukan wayang kulit dan wayang golek sampai saat ini masih dapat ditemukan di daerah Yogyakarta, namun pertunjukan wayang kulit lebih mendominasi. Dominasi wayang kulit terlihat dari banyaknya frekuensi pertunjukannya daripada pertunjukan wayang golek. Namun demikian wayang golek masih tetap hidup dan tetap diupayakan eksistensi pertunjukannya oleh beberapa seniman pecinta wayang golek.

Masyarakat Yogyakarta lebih dulu mengenal wayang kulit dari pada wayang golek. Wayang golek awalnya tumbuh dan berkembang di daerah Sentolo Kulon Progo dengan Ki Widiprayitno sebagai dalang yang pernah

populer sebagai dalang wayang golek. Ki Widiprayitno adalah seorang dalang yang ahli memainkan wayang golek, beliau mampu menghadirkan cerita yang selalu berbeda dalam setiap pertunjukannya sampai ada yang mengatakan beliau adalah *dalang manuksma ing wayang* (Katidja Wiro Pramujo, 1979: 2). Pada tahun 1950-an sajian tersebut populer dan digemari banyak masyarakat Yogyakarta, baik desa maupun kota bahkan wisatawan manca negarapun terkagum pada sajian tersebut.

Pada tahun 1965 bersamaan dengan situasi politik yang tidak stabil karena pemberontakan G 30.S PKI, kehidupan wayang golek mengalami kemunduran. Sejak saat itu wayang golek sangat sulit untuk bangkit kembali. Kemunduran wayang golek ini juga dikarenakan timbulnya suatu pemahaman yang salah di berbagai kalangan, bahwa pertunjukan wayang golek akan mendatangkan malapetaka dan hal-hal yang tidak baik. Dengan adanya faham ini maka pertunjukan wayang golek menjadi pantangan (Bambang Suwarna, 1980-1981: 6).

Pertunjukan wayang golek lebih dikenal dan berkembang di Jawa Barat. Persebaran wayang golek diawali setelah kerajaan Demak runtuh dan pemerintahan dipindahkan ke Cirebon maka wayang golek saat itu dibawa ke daerah Cirebon. Saat itu wayang golek mulai dikenal di daerah tersebut lalu masuk ke daerah Priyangan dan mulai digemari masyarakat Sunda. Lambat laun wayang kulit *purwa* yang terlebih dahulu masuk ke daerah Pasundan ditinggalkan, dan kini tinggal beberapa daerah saja yang masih menggunakan wayang kulit (Haryanto. S, 1988: 60).

Sekitar tahun 1960 seorang dalang bernama Parta Suwanda almarhum, pernah tersohor di daerah Bandung karena menciptakan wayang golek moderen. Dalam pementasannya sering menggunakan lampu warna, asap dan semburan api sehingga menarik ditonton. Berbagai inovasi yang dilakukan oleh seniman wayang golek di Jawa Barat ini, membuat pertunjukannya masih eksis sampai sekarang (Haryanto. S, 1988: 61).

Pertunjukan wayang kulit dan wayang golek mempunyai perbedaan yang masing-masing mempunyai kekuatan sehingga dalam perkembangan diterima oleh masyarakatnya. Salah satu contoh Di Yogyakarta lebih berkembang tradisi wayang kulit walaupun wayang golek juga pernah berkembang, sedangkan Jawa Barat lebih berkembang wayang golek walaupun wayang kulit lebih dulu masuk di daerah Pasundan.

Pertunjukan wayang kulit dan wayang golek mempunyai dimensi pertunjukan yang berbeda, sehingga keduanya masing-masing mempunyai kelebihan dan kekuatan. Berawal dari pemikiran ini perancang mencoba untuk mengembangkan seni pertunjukan wayang dengan berekspserimen yaitu menggabungkan kedua media wayang tersebut dalam kesatuan bentuk pertunjukan yang utuh dengan warna yang berbeda.

Perancangan ini akan mengambil judul “Sumpah Pralaya” dengan berusaha menggarap tokoh Abimanyu. Dalam cerita ini memuat *pitutur-pitutur* Jawa dan peringatan-peringatan yang akan dikomunikasikan kepada para penikmat. Diharapkan dengan memahami cerita ini, penikmat akan mendapatkan pencerahan tentang kehidupan yang baik dan kehidupan yang

buruk, seperti karma yang dihasilkan dari perbuatan-perbuatan yang tidak baik misalnya ingkar janji, pengkhianatan, melanggar sumpah dan sebagainya.

Di dalam kisah ini memuat nilai-nilai yang sangat relevan untuk diungkap di masa sekarang, mengingat maraknya persoalan kenegaraan yang kompleks, seperti pengingkaran sumpah jabatan dan korupsi, semangat patriotisme dan nasionalisme yang semakin menipis, dan lainnya. Oleh karena itu dengan pemaparan cerita ini diharapkan dapat dipetik sebuah pelajaran yang sangat berarti dari pengambilan sikap yang baik, pengambilan keputusan yang jelas untuk dapat disosialisasikan kepada generasi muda bangsa Indonesia.

Sumpah Pralaya ini merupakan sebuah bentuk perancangan pertunjukan multi dimensi yang memaparkan dua obyek yaitu obyek materi dan obyek formal. Obyek materi adalah cerita Sumpah Pralaya yaitu sebuah penggarapan cerita yang mengangkat tokoh Abimanyu dari cerita Mahabarata, sedangkan obyek formal adalah bentuk pertunjukan multi dimensi yaitu kolaborasi pertunjukan dua dimensi dan tiga dimensi. Pertunjukan dua dimensi yang menjadi media dalam pertunjukan ini adalah wayang kulit dengan multi media, sedangkan pertunjukan tiga dimensi adalah wayang golek.

Perancangan ini juga merupakan ekspresi perancang dalam berkesenian dan sebagai wujud kepedulian perancang untuk mengembangkan seni budaya wayang. Dengan karya ini diharapkan wayang dapat berkelanjutan untuk dikembangkan dalam rangka pencarian sebuah pertunjukan boneka wayang yang dapat diterima di Masyarakat.

## **B. Rumusan Ide Penciptaan**

Berpijak dari latar belakang tersebut maka dalam perancangan ini terdapat dua rumusan yang harus terpecahkan. 1. Bagaimana konsep pertunjukan melalui media boneka dua dimensi dan tiga dimensi supaya menjadi satu kesatuan yang utuh. Batasan-batasan dimensi dalam pertunjukan tidak menjadi penghalang, namun menjadi rangsangan untuk memunculkan imajinasi baru sehingga penonton tetap mampu memahami. 2. Bagaimana konsep penggarapan cerita "*Sumpah Pralaya*" sehingga mampu menjadi sarana penuangan gagasan, supaya nilai-nilai yang ada di dalam cerita dapat mudah dimengerti.

## **C. Tinjauan Pustaka**

### **a. Peneliti dan Karya terdahulu**

Di dalam perancangan ini terdapat berbagai sumber yang melatar belakangi munculnya ide gagasan yang akan dituangkan. Sumber-sumber tersebut antara lain: buku berjudul "Pratiwimba Adiluhung" yang ditulis S. Haryanto. Buku ini memuat sekilas perkembangan wayang Ukur dan Wayang Sandosa. Buku inilah perancang mendapat pengetahuan tentang latar belakang terbentuknya kedua wayang tersebut dan konsep penyajiannya. Pemahaman yang ditawarkan buku ini sangat berguna bagi perancang untuk memproyeksikan segala ide dan gagasan kedalam bentuk perancangan.

Di dalam buku "Pedalangan Ngayogyakarta" yang ditulis udjanattistomo dan kawan-kawan, memuat diskripsi bentuk-bentuk dan

gerak sabet wayang kulit, dan berbagai istilah pedalangan seperti *kandha*, *carita*, *pocapan* dan istilah lainnya. Istilah ini menjadi acuan dalam perancangan ini karena dianggap lebih memperjelas petanda-petanda yang disampaikan terkait dalam pendiskripsian naskah kedalam pertunjukan.

Bambang Suwarno dalam bukunya yang berjudul "Wayang Golek Menak Putih" memuat berbagai cara membuat wayang golek yang proporsional dan enak digerakkan. Berbagai penjelasan buku ini sangat membantu khususnya dalam hal pembuatan beberapa wayang golek yang akan ditampilkan. Mengingat di Yogyakarta belum ada wayang golek purwa, maka dalam kepentingan ini ada beberapa wayang yang dibuat sendiri dengan mengambil teknik-teknik pembuatan wayang golek yang ada dalam buku tersebut.

Dewanto Sukistono dalam penelitiannya yang berjudul "Sabet Wayang Golek Menak Yogyakarta" menguraikan berbagai teknik menggerakkan wayang golek yang baik dan benar. Perancangan ini bersangkutan dengan wayang golek, oleh karena itu dalam proses *cepengan* dan *sabetan* menggunakan teori dan teknik yang dijelaskan dalam penelitian tersebut.

Abimanyu adalah titisan dari putra Dewa Candra yang bernama Varca. Penitisan Varca ini menjadi bahasan para dewa mengenai inkarnasi dari dewa-dewa di dunia atas hancurnya moral umat manusia. Dewa Candra berkata dengan para dewa "saya sangat mencintai Varca lebih dari segalanya, jika aku harus mengizinkan putraku untuk lahir ke dunia, biarkan



dia lahir sebagai putra Arjuna, dan saya tidak mampu berpisah dengan putra saya lebih dari 16 tahun. Anak saya akan masuk ke Cakrawyuha yang disusun oleh musuh-musuhnya untuk dibunuh oleh mereka dan kembali kepada saya pada umur 16 tahun". Syarat ini akhirnya disetujui oleh para dewa. Cerita ini bersumber dari buku berjudul "ITIHASA Ramayana dan Mahabarata" yang ditulis oleh Imade Titib. Penjelasan ini akan dimasukkan ke dalam konsep cerita perancangan ini, yaitu sebagai penjelasan Semar untuk menyadarkan Abimanyu ketika sedang goyah.

Cerita mengenai Abimanyu telah banyak ditulis oleh penulis-penulis terdahulu, seperti halnya "*Serat Baratayuda*" karya M. B. Radyomardowo, dan kawan-kawan. Di dalam bab buku tersebut menceritakan lakon *Renjuhan* atau *Ranjapan* yang berarti gugurnya Abimanyu. Di dalam cerita tersebut memaparkan keberanian Abimanyu dalam berperang di Kurusetra. Abimanyu dalam berperang digambarkan dengan menunggang kuda bernama Kyai Pramugari. Dengan heroik Abimanyu berperang melawan para Kurawa dan bala tentara Hastina. Oleh karena lawan yang tidak seimbang akhirnya Kyai Pramugari mati karena banyaknya anak panah yang menancap pada tubuhnya. Abimanyu sangat kehilangan dan marah atas terbunuhnya Kyai Pramugari, akhirnya Abimanyu melanjutkan pertempuran dengan lebih garang dan gagah berani. Cerita tersebut menambah inspirasi perancang untuk memasukan cerita tersebut sebagai bumbu dalam penggarapan cerita Sumpah Pralaya.

Pertunjukan pakeliran wayang kulit dengan cerita *Abimanyu Ranjap*

ditampilkan oleh Cahya Kuntadi, seorang dalang muda dari Jawa Timur yang juga putra dalang Ki Sukron Suwanondo. Pertunjukan ini digelar dalam rangka Festival Wayang Indonesia di Yogyakarta tahun 2008. Pertunjukan ini Cahya Kuntadi menyajikan pakeliran wayang kulit gaya Jawa Timuran dengan cerita padat. Cerita ini diawali dari adegan yang menggabarkan sumpah Abimanyu kepada Utari, dilanjutkan dengan adegan perang Baratayuda. Pertunjukan ini memberikan inspirasi untuk menegaskan sumpah pralaya yang diucapkan Abimanyu, dengan menaruh adegan ini sebagai pembuka cerita.

Wayang Boneka karya Dewanto Sukistono dalam menyelesaikan tugas akhir S.2 di STSI Surakarta, juga memberikan inspirasi bagi perancang, yaitu satu pemain memegang satu tokoh boneka. Perancangan ini juga memakai metode yang sama yaitu satu dalang akan memegang satu karakter wayang, tetapi tidak menutup kemungkinan dalam adegan perang satu dalang bisa memegang dua boneka wayang.

Bunraku dari Jepang adalah suatu pertunjukan boneka tiga dimensi yang sampai saat ini masih dilestarikan. Satu karakter boneka ini dipegang oleh tiga orang. Satu memegang kepala dan tubuh, satu memegang kedua tangan, dan yang satu untuk menggerakkan kaki. Para peraga wayang biasanya memakai kostum dan tutup kepala hitam supaya tidak terlihat, namun khusus peraga wayang bagian kepala dan badan biasanya tidak memakai tutup kepala. Jika dalam adegan memunculkan lebih dari tiga tokoh maka dalam panggung tersebut banyak peraga wayang yang terlibat.

Hal ini juga merangsang perancang untuk menuangkan karya ini dalam bentuk pertunjukan dengan dalang lebih dari 10 orang.

*The Patriot* adalah film *Box Office* karya Robert Rodat bertemakan kepahlawanan. Elemen-elemen cerita ini diadaptasi dari buku “*The Life of General Francis Marion*”. Film ini menceritakan Benjamin Martin yang kembali menjadi seorang Patriot karena ingin membalas dendam kematian Gabriel anaknya. Tujuan pertama adalah balas dendam namun dalam pertarungan terakhir dia benar-benar merasakan semangat patriotisme sejati dan untuk menggambarkan hal itu ditandai Benjamin Martin berusaha mengangkat bendera negaranya tinggi-tinggi dan terus berjuang dengan alasan kemerdekaan negaranya. Film ini memberi rangsangan untuk membuat cerita dengan tema kepahlawanan.

#### **b. Landasan Penciptaan**

Manusia adalah sebagai subyek kreator karya seni yang mutlak. Sebagai individu manusia mempunyai pengalaman total, melalui imajinasinya ia berhasil menyumbangkan segala sesuatu. Manusia juga mempunyai kebenaran secara individu namun sebagai individu manusia justru mewakili sifat universal. Dengan demikian manusia dapat dikatakan sebagai subyek kreator yang otonom. Hadirnya subyek kreator tersebut tidak mengurangi interdependensi antara seni dengan kenyataan (Ratna, 2007: 28-29).

Pakar strukturalisme Levi – Strauss mengatakan semua ini sebagai halnya gejala kebahasaan, yaitu sebagai “kalimat atau teks”. Teks adalah

satu kesatuan yang bermakna yang dapat mewujudkan, mengekspresikan, pemikiran atau ide dan gagasan si pengarang, seperti halnya kalimat memperlihatkan atau pengejawantahan pikiran seorang pembicara (Ahimsa-Putra, 2001: 31). Dengan kedua pandangan tersebut, maka karya seni sebagai pengejawantahan ide dan gagasan sang kreator dalam rangka tujuan tertentu yang berhubungan dengan penikmatnya.

Collingwood mengatakan segala sesuatu yang dilakukan manusia adalah emosi. Emosi dari kata *mute* (Latin) yang berarti sesuatu yang mendorong untuk berbuat atau berekspresi. Emosi dianggap sebagai perasaan yang lebih luas sebab didalamnya mengandung unsur-unsur haru, sedih, rindu, senang, pilu, iba, marah, benci, dendam dan sebagainya. Berkat emosi ada ekspresi atau perasaan yang lahir dengan tiba-tiba. Oleh karena itu, semua gejala yang dirasakan adalah seni. Meskipun demikian, hanya ekspresi emosi yang berdasarkan kesadaran dan mempertimbangkan syarat-syarat keindahan dapat dimasukkan ke dalam karya seni yang sesungguhnya (Ratna, 2007: 14).

Seni merupakan ekspresi manusia yang bersifat estetis merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia dalam masyarakat. Oleh karena itu setiap ekspresi pastinya mengandung maksud-maksud seni yang dibawakan (Hadi, 2007: 13).

Wayang merupakan karya seni sebagai wujud atau simbol dari ekspresi manusia yang nampak hidup atau merupakan forma yang hidup (*living form*) (Hadi, 2007: 13-14). Dalam pertunjukan wayang tidak

semata-mata menyajikan keindahan secara lahir tetapi juga mempunyai makna dan juga nilai-nilai yang sangat relevan dimasyarakat. Hal ini sesuai dengan pendapat William A. Havillan yang mengatakan bahwa seni berfungsi menambah kenikmatan hidup sehari-hari. Selain itu seni menentukan norma atau perilaku yang teratur, dan kesenian pada umumnya meneruskan adat kebiasaan dan nilai-nilai kebudayaan. Selain itu kesenian dapat menambah eratnya ikatan solidaritas masyarakat yang bersangkutan (Soekadijo, 1988: 223).

Pertunjukan wayang merupakan seni untuk *tontonan*, namun juga sebagai *tuntunan*. Hal ini ditegaskan oleh Kanti Waluyo yang berpendapat bahwa di dalam kebudayaan mengandung ajaran-ajaran bagaimana hidup ini harus dijalani, maka dalam wayangpun terkandung ajaran-ajaran yang menunjukkan bagaimana hidup yang baik. Wayang juga merupakan seni yang memiliki fungsi estetika, hiburan yang sarat dengan nilai sakralitas, serta berisikan ajaran dan misi hidup (Kanthi Waluya. 2000: 4-9). Dengan dasar inilah penyajian karya ini dilakukan guna mengungkap nilai-nilai yang terkandung dalam cerita Sumpah Pralaya, sebagai suri teladan bagi setiap orang yang menikmatinya.

Untuk membantu mendefinisikan cerita Sumpah Pralaya supaya tetap setia dengan gagasan dasar, Richard Krevolin yang diterjemahkan oleh Ibnu Setiawan memberikan tujuh pertanyaan yang harus dipahami dan dijelaskan. Tujuh pertanyaan tersebut antara lain : 1.Siapa tokoh utama anda? 2. Apa yang diinginkan, dibutuhkan, didambakan oleh tokoh utama

anda? 3. Siapa (apa) yang tetap menghalanginya untuk mendapatkan apa yang dia inginkan? 4. Bagaimana pada akhir tokoh utama berhasil mencapai apa yang dia cita-citakan dengan cara yang luar biasa, menarik, dan unik? 5. Apa yang ingin anda sampaikan dengan mengakhiri cerita seperti ini? 6. Bagaimana anda mengisahkan cerita anda? 7. Bagaimana tokoh utama dan tokoh-tokoh pendukung lain mengalami perubahan dalam cerita ini. (Krevolin, 2003: 19). Dari pendapat di atas maka dalam penggarapan cerita Sumpah Pralaya menerapkan cara tersebut, sebagai pijakan dalam penggarapan cerita dan penyusunan naskah lakon sampai diskripsi penyajian.

#### **D. Kontribusi Penciptaan**

Karya ini tidak semata-mata hanya sebagai hiburan, tetapi diharapkan dapat bermanfaat dalam usaha pengembangan dunia ilmu dan seni, dengan mengembangkan kreativitas dalam berkesenian, pada saatnya dapat memberikan kontribusi terhadap keseimbangan hidup dan kesejahteraan batin manusia.

Karya ini juga berusaha untuk menampilkan warna pertunjukan baru yang berpijak pada seni tradisi. Hal ini diharapkan juga menjaga eksistensi seni tersebut supaya tetap hidup, berkembang, dan berkelanjutan mengingat kemajuan jaman serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga kita perlu melestarikan seni kita sendiri dan bersikap selektif terhadap budaya barat yang kurang sesuai.

## E. Metode Penciptaan

Dalam rangka perancangan karya dibutuhkan langkah – langkah sistematis untuk memperlancar proses serta keberhasilan dalam mencapai sasaran yang akan dituju. Untuk mencapai sasaran tersebut ditentukan 3 tahap yaitu: 1. *eksplorasi*, yaitu menetapkan tema, ide, dan judul karya serta berpikir, berimajinasi, merasakan dan mencari dalam rangka menafsirkan ide dan gagasan. 2. *Eksperimentasi*, yaitu mencoba untuk memilih, membedakan, mempertimbangkan dalam rangka mencari keharmonisan dan menemukan integritas dan kesatuan dalam berbagai percobaan. 3. *Pembentukan*, yaitu menentukan bentuk ciptaan dengan menggabungkan simbol-simbol hasil dari uji coba yang dilakukan.

