

Penciptaan Karya Seni Garap Pakeliran Padat Sang Guru Sejati

Dru Hendro¹, Saptono², Tri Haryanto³

Program Studi Pedalangan, Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan,
Institut Seni Indonesia Denpasar

¹druhendro21@gmail.com

Konsep garap pakeliran padat dengan judul Sang Guru Sejati ini diambil dari sebuah lakon Dewa Ruci yang merupakan lakon carangan wayang Jawa sudah populer, yakni ketika Bima berguru kepada Begawan Drona tentang ilmu Kesempurnaan diri Manunggalinng Kawula Gusti. Sang Guru Sejati merupakan sebutan kepada Guru Drona dan juga karena Bima telah menemukan jati dirinya ketika bertemu dengan Dewa Ruci. Sedangkan tema yang diangkat dalam garapan ini adalah “Kepatuhan Seorang Murid Kepada Seorang Guru”. Hal ini akan terungkap bagaimana Bima selalu patuh dengan segala ucapan dan tugas dari guru pembimbingnya dan dengan tekad yang tulus dan kuat kemudian mengambil resiko dalam tugas tersebut dan dapat mencapai tataran penghayatan Ketuhanan yang tinggi (makrifat) dengan bertemunya Bima dengan Sang Dewa Ruci. Kerangka garis besar dari perwujudan lakon yang terkait dengan tema di atas digambarkan dalam beberapa tahapan, yaitu tahap menggambarkan Bima memutuskan untuk berguru kepada Drona, sampai pada tahapan terakhir berhasil menemukan Tirta Pawitra yaitu Bima bertemu dengan Dewa Ruci,. Metode penggarapan karya menggunakan lima tahapan, yaitu tahap persiapan atau pra perancangan, eksplorasi ide gagasan, penggalian referensi. Tahap perancangan, hasil analisis fenomena dituangkan dalam ide. Tahap perwujudan karya wujud karya dan evaluasi wujud yang ada. Tahap penyempurnaan, dan Tahap penyajian, pementasan karya yang sudah jadi pada penonton. Dari garapan ini pula memacu untuk membangun imajinasi dan kreativitas penggarap dalam pengembangan berkarya. Disamping itu penggarap lebih leluasa dalam mengembangkan ide kreatifnya tanpa ada sebuah lkatan yang membelenggu. Rasa dramatik dan ide tetatrilikal dapat membangun suasana yang diinginkan sesuai dengan lakon yang diangkat.

Kata kunci : pakeliran padat, bima, dewa ruci, dan guru sejati

The True Teacher is the title of Javanese concise shadow puppet theatre (wayang)based on DewaRuci’s play, a popular branch storyof Javanewayang puppet play. It recounts an episode when Bima studies the science of self-perfection known as ManunggalinngKawulaGusti from Guru Drona. The True Teacher is a predicate of Drona and also because Bima has discovered his own identity meeting with DewaRuci. The theme featured in this innovative performance is “The Compliance of a Student to a Teacher”. This will reveal how Bima is always obedient with all the words and duties to his own teacher and with a sincere and strong determination to take responsibility of his task until he reachesultimate level enlightenmentthroughBima’s meeting with the God Ruci. The chronological framework of the dramatic structure related to the above theme manifests into several phases, which starts from Bima’s decision to study from Drona, until the last successful step in finding TirtaPawitraelixir throughBima’s meeting with DewaRuci. The method of mise-en-sceneruns into five stages, such as preparation, pre-designing, idea preparation, and reference search. In the designing stage, the results of the analysis of the phenomena manifestinto idea. The revamping stage and the presentational stage or the final show has been seen by the audience. From this performance also spurs imagination and creativity of composerin developing creativity. Besides that, the composer enjoys more freedom in developing his creative ideas without restriction. Dramatic feelings and theatrical ideas can be built coherent to thedramatic flow of the selected play.

Key words : solid pakeliran, bima, dewa ruci, and true teacher.

Proses review : 2 - 30 september 2019, dinyatakan lolos 25 oktober 2019

PENDAHULUAN

Pertunjukan wayang di Jawa terdapat tiga bentuk pakeliran, yaitu Pakeliran semalam dengan durasi waktu sekitar 9 jam, Pakeliran Ringkas pertunjukan wayang dengan durasi sekitar 4-5 jam, dan Pakeliran Padat dengan durasi waktu 1-2 jam. Diantara tiga bentuk pakeliran tersebut muncul paling awal dan masih bertahan sampai sekarang adalah Pakeliran semalam. Pakeliran Padat sebagai bentuk pertunjukan yang paling akhir mulai dikembangkan sekitar tahun 1976 sebagai pengganti nama pakeliran baru. Berdasarkan pandangan Humardani sebagai pencetus ide pakeliran padat tersebut ingin mengembalikan pakeliran pada fungsi utama yakni menggarap masalah-masalah spiritual, disamping itu juga agar niali-nilai yang ada dalam pakeliran lebih sesuai dengan napas budaya zamannya (Sudarko, 1994:35).

Bertolak dari paparan tersebut penggarap ingin membuat konsep garapan pakeliran padat dengan judul Sang Guru Sejati. Cerita ini diambil dari sebuah lakon Dewa Ruci yang merupakan lakon carangan wayang Jawa sudah populer, yakni ketika Bima berguru kepada Begawan Drona tentang ilmu Kesempurnaan diri *Manunggaling Kawula Gusti*. Sang Guru Sejati yaitu guru sejati sebutan kepada Guru Drona dan Guru Sejati karena Bima telah menemukan jati dirinya ketika bertemu dengan *Dewa Ruci*. Jadi Sang Guru Sejati adalah Guru yang sebenarnya (asli).

Konsep garap Padat disini mengandung pengertian adanya keterpaduan antara wujud lahir atau wadah (tempat) dengan isinya, sehingga dalam garapan ini adegan-adegan yang tidak berisi atau yang bersifat pengulangan dihilangkan. Keterbatasan keleluasaan kreatif dalam pakeliran padat diusahakan untuk dihindari, jalan yang ditempuh adalah dengan mencoba membebaskan ikatan-ikatan kerangka seperti pada pakeliran semalam. Kerangka waktu yang merupakan salah satu pengikat pada pakeliran semalam justru dihindari dalam garap pakeliran padat. Garap pakeliran padat tidak berorientasi pada waktu, tetapi pada persoalan yang diungkapkan melalui lakon atau cerita. Maka dari itu lama waktu penyajian pakeliran padat tidak dapat ditentukan secara pasti karena sangat tergantung pada permasalahan-permasalahan yang ada dalam lakon. Adapun singkatnya waktu yang diperlukan dalam pakeliran padat merupakan akibat penggarapan secara padat.

Kerangka garis besar dari perwujudan lakon digambarkan dalam beberapa tahapan, yaitu tahap menggambarkan kegelisahan, keraguan, serta keresahan hati Bima sampai akhirnya memutuskan untuk berguru kepada Drona, tahap menggambarkan gejolak

jiwa Bima saat menerima perintah Drona mencari *Kayu Gung Susuhing Angin* di gunung Reksamuka sampai akhirnya bertekad untuk mencarinya, tahap menggambarkan Bima ketika berhadapan dengan kelebatan hutan serta kebengisan raksa-sa Rukmuka dan Rukmakala, tahap menggambarkan Bima sewaktu mendapat petunjuk dari Bayu dan Indra bahwa apa yang diucapkan Drona adalah dusta, tahap menganbarkan Bima ketika harus berpamitan dengan saudara-saudaranya untuk mencari Tirta Pawitra ke dalam samudra, tahap menggambarkan ketika sampai di tepi samudra, di dalam samudra, berperangan dengan Naga, serta bertemu dengan Dewa Ruci, tahap terakhir menggambarkan Bima ketika ketemu dengan Drona setelah berhasil mendapatkan Tirta Pawitra.

Tahapan-tahapan ini kemudian dipadukan dengan garap unsur-unsur pakeliran yang terdiri dari; Lakon atau cerita, *Catur* atau narasi, *Sabet* atau gerak wayang, karawitan pakeliran (iringan). Garap pakeliran padat ternasuk dalam kategori pertunjukan kekinian karena dalam konsep garap padat ini terlepas dari aturan pakem dan ikatan tradisional. Maka dari itu penggarap berusaha agar sajiannya nanti bisa berkomunikasi dengan penonton, dialog wayang memakai unsur bahasa Indonesia. Karena masyarakat Bali pada umumnya kurang mengerti terhadap bahasa dalam pakeliran gaya daerah lain. Hal ini juga untuk menjawab isu permasalahan seni pertunjukan sekarang kurang bisa mengakomodir untuk kepentingan generasi modern. Permasalahan tersebut diantaranya; Pertunjukan wayang tradisional yang menggunakan bahasa suatu daerah tertentu, disisi lain menjadi faktor hambatan dalam interaksi antara pertunjukan dengan pengunjung dari luar daerah yang tidak memahami bahasa tersebut.

Bertolak dari hal tersebut penggarap ingin mencoba mengemas sajian pakeliran padat yang mudah dipahami khalayak modern. Di samping untuk mengenalkan sajian bentuk pertunjukan wayang lain daerah terutama kepada para mahasiswa jurusan pedalangan agar terbuka cara pandang dalam memahami seni pertunjukan Nusantara.

Konsep Garapan

Konsep garap pakeliran yang disajikan pada karya ini adalah garap pakeliran padat yaitu adanya keterpaduan antara wujud lahir atau wadah dengan isinya, karena kesesuaian-nya maka diseluruh bagian wadah akan selalu terdapat isi. Sebagai suatu karya seni pakeliran padat mengarah pada kebebasan bentuk serta kebebasan menuangkan isi ke dalam bentuk yang dipilih. Pada garap pakeliran padat ini berbeda dengan pakeliran semalam yang masih dibatasi dengan kerangka-kerangka tertentu, seperti kerangka urutan

adegan, kerangka penggunaan pathet dan kerangka iringan atau gending-gending yang digunakan, sehingga keterbatasan keleluasaan kreatif ini dalam garap pakeliran padat diusahakan untuk dihindari. Salah satu cara yang dilakukan dengan mencoba membebaskan diri dari ikatan-ikatan kerangka yang telah ditentukan seperti dalam pakeliran semalam dengan jalan seperti berikut ini.

Kerangka waktu yang merupakan salah satu pengikat dalam pakeliran semalam dihindari dalam garap pakeliran padat, karena pakeliran padat tidak berorientasi pada waktu, tetapi pada persoalan yang diungkapkan melalui garap lakon. Sehingga waktu dalam garap pakeliran padat tidak bisa ditentukan karena sangat tergantung pada permasalahan-permasalahan pada lakon. Termasuk struktur adegan tidak harus mengikuti struktur yang telah ada, namun demikian penyusunan garap pakeliran padat dengan berorientasi pada permasalahan lakon dapat disusun dengan kerangka adegan sesuai dengan kemampuan dan kreativitas pribadi dalang. Demikian juga kerangka waktu yang terkait dengan penggunaan *pathet*, yang terdiri dari tiga bagian yaitu *pathet nem*, *pathet sanga* dan *pathet manyura*. Penggunaan *pathet* pakeliran semalam sangat dominan karena terkait dengan makna simbolisme, yaitu manusia dalam satu putaran kehidupan. Dalam *pathet nem* sebagai gambaran keliharan manusia sampai menginjak dewasa, *pathet sanga* sebagai gambaran manusia telah mencapai tataran dewasa, sedangkan *pathet manyura* gambaran manusia telah memasuki masa tua.

Dalam garap pakeliran padat makna simbolis di atas tidak diberlakukan lagi, hal ini berarti dalam garap pakeliran padat bisa tidak mengikuti pola urutan pathet serta tidak harus menggunakan ketiga pathet seluruhnya. Pola atau kerangka lain yang mengikat pada pakeliran tradisi adalah gending ataupun iringan. Gending-gending yang digunakan dalam pakeliran tradisi banyak jenis dan ragamnya, bahkan setiap adegan ada nama gendingnya. Menurut Humardani kerangka gending seperti itu dipandang melemahkan dari struktur dramatis lakon, terutama terkait dengan suasana adegan yang ingin dicapai. Dengan demikian garap pakeliran padat tidak harus terikat gending yang telah dibakukan, sehingga garap pakeliran padat bebas memilih gending agar rasa gending yang dipilih sesuai dengan suasana adegan yang didukungnya.

Demikian juga penggunaan *sulukan* atau vocal dalang, *dodogan* dan *keprakan* tidak harus mengikuti pola-pola tradisi yang sudah ada. Semua tergantung pada kebutuhan suasana yang akan dihadirkan. Pada prinsipnya bahwa pada garap pakeliran padat yang diutamakan adalah menyampaikan isi secara

padat, yaitu kesesuaian antara wadah dan isi. Soetrisna mengatakan bahwa yang termasuk wadah dalam pakeliran adalah; 1). *Gending* atau karawitan, 2). *Sabet* atau gerak wayang, 3). *Janturan*, yakni narasi dalang dibarengi dengan dengan suara gamelan dengan volume yang lirih, 4) *antawecana*, perbedaan suara wayang, 5). *Banyol*, percakapan dan gerak wayang yang membuat suasana menjadi lucu. Sedangkan yang termasuk isi adalah; 1). *Renggep*, yakni dalang harus selalu semang, 2). Greget, suasana tegang, 3). *Nges*, suasana sedih, 4). *Sem*, membuat suasana asmara, 5). *Udanegara*, unggah ungguh dalam percakapan, tatakrama dan sopan santun.

Dengan demikian bahwa wadah adalah segala unsur-unsur yang terdapat dalam pakeliran, yaitu, catur atau narasi dalang, sabet atau gerak wayang, iringan atau karawitan, sedangkan isi adalah merupakan garapan lakon yang di dalamnya mengungkapkan rasa tegang, rasa sedih, rasa asmara dan atau sesuatu yang disampaikan dapat dirasakan dari bentuk-bentuk visual dan auditif. Dalam garapan Sang Guru Sejati ini merepkan keterpaduan wadah yaitu unsur-unsur yang terdapat dalam pakeliran seperti yang telah dijelaskan di atas dengan isi sebuah garapan lakon yang didalamnya mengandung ajaran kesempurnaan, yaitu manung-galing kawula gusti.

Tujuan Garapan

Tujuan dari garapan ini adalah untuk menjawab segala permasalahan dalam garapan sang Guru Sejati:

1. Untuk mewujudkan sebuah garapan pakeliran padat “sang Guru Sejati” dalam bentuk sajian kreasi baru dengan medium unsur-unsur garap pakeliran.
2. Untuk memadukan konsep garap pakeliran padat dengan garapan karawitan pakeliran menjadi satu kesatuan yang utuh menjadi suatu sajian seni pertunjukan yang menarik.
3. Untuk memacu dan memberikan motivasi mahasiswa berkreasi dalam garapan pakeliran terutama bagi mahasiswa yang akan menyelesaikan tugas akhir jurusan pedalngan

Manfaat Garapan

Garapan pakeliran Jawa ini diharapkan menambah khasanah dan perbendaharaan sebuah garapan kreasi baru bagi dosen-dosen dan mahasiswa jurusan pedalngan, terutama manfaat lakon yang digarap mengandung nilai-nilai relegius dan unsur edukatif yang berkaitan dengan ajaran kesempurnaan hidup. Dari beberapa isu permasalahan yang telah disebutkan di atas, dapat dirumuskan permasalahannya, bagaimana mewujudkan sebuah garapan pakeliran padat “sang Guru Sejati” dalam bentuk sajian kreasi baru dengan medium unsur-unsur garap pakeliran. Bagaimana memadukan konsep garap pakeliran pa-

dat dengan garapan karawitan pakeliran menjadi satu kesatuan yang utuh menjadi suatu sajian seni pertunjukan yang menarik.

METODE PENCIPTAAN

Dalam menciptakan sebuah garapan pake-liran tidak terlepas dari unsur-unsur estetika pertunjukan wayang, yaitu : Pelaku pertunjukan yang terdiri dari dalang sebagai pelaku utama, *pengrawit* (penabuh), *pesinden* sebagai kelompok karawitan, peralatan pertunjukan wayang, unsur garapan pakeliran diantaranya, lakon, *catur*, *sabet* (Gerak wayang) dan karawitan pakeliran (iringan) serta penonton dan pengha-yat seni pedalangan. Keempat unsur ini satu sama lain memiliki hubungan sinergis dan organis dalam membentuk kualitas estetik dalam pertunjukan wayang. (Sunardi, 2013:24). Maka untuk mewujudkan garapan pakeliran padat Sang guru sejati, penggarap akan selalu mempertimbangkan ketepatan dan keselarasan sebagai unsur pelengkap dalam pembentukan konsep garap pakeliran.

Ketepatan dan keselarasan merupakan hubungan sinergis antara ekspresi dalang pada unsur garap pakeliran denga hal lain yang menjadikan keutuhan estetik. Hubungan sinergis terbut diantranya, ketepatan dan keselarasan pemilihan materi, penggunaan boneka wayang, suasana dan peristiwa lakon, dan dengan unsur garap lainnya. Sedangkan materi dalam garapan Sang Guru Sejati adalah bahan dasar dari unsur garap pakeliran, yaitu garap *catur* (narsi) dengan penekanan pada medium bahasa dan suara, pada garap *sabet* (gerak wayang) dengan menggunakan medium ungkap gerak dan rupa, sedangkan pada garap karawitan pakeliran (iringan) bermedium bahasa dan rupa.

Dalam proses garapan Sang Guru Sejati menggabungkan beberapa metode yang relevan, yang pertama metode penciptaan Husen Hendri-yana dalam bukunya Metodologi Penelitian Penciptaan Karya (2018). Buku tersebut menjelaskan Prinsip dan Alur Metode Penciptaan Karya; Tahap Pertama Pra Perancangan, me-muat riset pendahuluan sebagai riset penjajagan dalam mengeksplorari isu-isu yang relevan yang ada di masyarakat; tema dan topik riset yang relevan dengan isu dan permasalahan di lapang-an yang akan diangkat. Pada proses pra peran-cangan ini penggarap menjajagi dan menggali beberapa isu yang terjadi dalam seni pertun-jukan wayang seperti yang telah dijelaskan di latar belakang isu yang menonjol bahwa pertunukan Wayang tradisional khususnya wayang kulit purwa dijawa pada pertun-jukannya yang berkembang saat ini memiliki durasi yang lama dan panjang hampir semalam suntuk, sehingga waktu tersebut pada saat ini dapat dinilai tidak

sesuai dengan pertunjukan modern dan kurang mengakomodir untuk kepentingan semua kalangan. Dari fenomena ini penggarap muncul ide untuk menggarap pakeliran padat dengan durasi waktu yang pendek, namun wak-tu bukan menjadi orientasi pada garapan ini tetapi karena lakonyang dipadatkan waktu menjadi singkat. Tentunya hal ini akan berdampak pada proses garap unsur-unsur yang lainnya. Untuk menunjang ide garapan tersebut peng-garap juga menggali sumber pustaka yang ter-kait dengan sumber lakon yang akan dijadikan topic dalam sebuah penciptaan karya. Buku Nawaruci adalah sumber lakon yang dijadikan sumber cerita dalam garapan pakeliran padat, dalam lakon tersebut menceritakan mengenai Bima berguru kepada Begawan Drona untuk mencapai ilmu kesempurnaan hidup.Dari gam-baran cerita tersebut ditemukan topic Sang Guru Sejati yang bertemakan kepatuhan murid kepada seorang guru. Isu berikutnya bahwa Pertun-jukan wayang tradisional yang menggunakan bahasa suatu daerah tertentu, disisi lain menjadi faktor hambatan dalam interaksi antara pertunjukan dengan pengunjung dari luar daerah yang tidak memahami bahasa tersebut.Dalam penciptaan garap pakeliran padat ini bahasa yang digunakan adalah bahsa Indonesia untuk mengakomodir kepentingan semua khalayak, karena moyoritas yang menyaksikan pertun-jukan adalah komunitas masyarakat Bali.Hal ini sekaligus menjawab persoalan agar pertunjukan wayang bisa berkomunikasi dengan penonton.

Tahap kedua, perancangan, memuat des-kripsi verbal dari hasil analisis fenomena yang dilakukan pada tahap pertama, dituangkan menjadi ide gagasan visual (konsep bentuk) dengan pertimbangan beberapa aspek dan unsur-unsur penciptaan karya seni yang relevan. Pada tahapan ini sebelum melangkah lebih jauh pencipta perlu memahami terhadap apa yang dikerjakan dan disajikan yang dipahami penik-mat terutama terhadap fenomena dalam sumber lakon, sehingga nantinya dapat ditransforma-sikan melalui sajian pakeliran. Oleh karena itu sebagai pencipta mempunyai keyakinan dan lebih kreatif dalam pengolahan lakon karena lakon merupakan bahan baku juga sebagai modal dasar yang menyampaikan makna secara lebih efektif dan estetik. Disamping cerita pemilihan patner dalam penggarapan, penggarap karawitan dan gambaran wujud karya yang diinginkan. Setelah mendiskripsikan dari unsur-unsur garap pakeliran pencipta secara bebas akan mencari motif-motif gerak wayang yang padu dengan alur cerita dengan melakukan per-cobaan, ide-ide yang muncul secara spon-tanitas pencipta masih tetap menyeleksi dan menye-suaikan dengan pola ataupun struktur adegan yang telah dirancang.

Tahap Ketiga, perwujudan, yaitu proses visualisasi model secara detail berdasarkan ukuran yang sesuai dengan nilai, fungsi dan maknanya dengan melakukan evaluasi, uji kalayakan terhadap model yang telah dibuat. Pada tahap perwujudan ini adalah kerja terakhir dalam karya adalah menginginkan sebuah wujud yang sudah jelas. Tahap ini merupakan tahap terakhir dari hasil dari tahap eksplorasi dan improvisasi yang dipadukan. Untuk mentransfer ide garapan pada pencipta melakukan melalui kerja studio. Dalam kerja studio disini penggarap mengadakan kerja sama dengan patner garapan karya ini, yaitu penggarap kara-witan. Jadi hubungan ini sangat perlu dijalin oleh karena karya seni agar dapat dicapai dan disajikan. Setelah garapan pakeliran dengan garap karawitan sebagai pengiring pertunjukan padu, juga dilakukan evaluasi agar keselaran dalam garapan pakeliran bisa terwujud dengan mempertimbangkan tentang nilai, fungsi dan makna terkait dengan tema yang telah diajukkan.

Tahap Keempat penyajian, yaitu dengan pertunjukan atau sajian karya cipta pakeliran padat dengan tujuan terjalannya komunikasi, apresiasi dan pemaknaan karya, gambaran manfaat hasil penelitian penciptaan yang dilakukan dapat dikomunikasikan kepada khalayak ramai. Selain metode tersebut penggarap juga menggunakan metode yang diterapkan Alma M. Hawkins dalam bukunya berjudul *Creating Through Dance* (terjemahan H. Sumandiyono Hadi :*Mencipta Lewat Tari*) menyatakan bahwa mengembangkan potensi kreativitas dapat ditempuh melalui tiga tahap yaitu Tahap Penjelajahan (*exploration*) Tahap Percobaan (*improvisation*) dan Tahap Pembentukan (*Forming*). Metode ini juga penggarap gunakan dalam proses berkreativitas dan menyusun jadwal pelaksanaan.

Wujud Garapan

Wujud garapan adalah totalitas hasil karya seni sesuai dengan ide garapan dan konsep garapan yang telah direncanakan. Menurut Jelantik (2—4:15), Wujud dalam ilmu estetika bisa mencakup keindahan visual yang kongkrit dan juga kenyataan yang tidak nampak secara kongkrit, tetapi secara abstrak wujud itu dapat di bayangkan. Wujud garapan pakeliran Padat Sang Guru sejati secara visual dapat disaksikan pertunjukannya yaitu perjalanan Bima sampai akhirnya menemukan jati dirinya, secara auditif terdapat narasi dan dialog yang membangun struktur dramatik lakon. Adapun wujud garapan pakeliran padat Sang Guru Sejati ini dapat dirumuskan menjadi dua bagian, yaitu sinopsis lakon Sang Guru sejati dan diskripsi sajian.

1. Ringkasan Cerita

Sang Bima termenung dalam bayangan ketika Pandu

dan Madrim di dimasukkan kawah Candaradimuka sebagai hukuman atas kesalahan dalam kehidupan di dunia, Bima dalam kegalauan dan kebimbangan menghadapi kehidupan dunia. Sang Bima pun akhirnya bangkit dalam lamunan dan bertekad untuk memperkuat keteguhan hati, dengan jalan berguru kepada Guru Drona untuk mendapatkan ilmu kesempurnaan hidup, yaitu ilmu *Sangkan Paraning Dumadi*. Bima pergi ke Sukalima untuk bertemu dengan Begawan Drona, kemudian Bima menyampaikan maksudnya yaitu untuk mendapatkan ilmu kesempurnaan, Begawan Drona memberikan petunjuk kepada Bima bahwa untuk mendapatkan ilmu tersebut harus terlebih dahulu mendapatkan *Kayu Gung Susuhing Angin* yang berada di puncak Gunung *Candra-muka*.

Bima pamit pergi menuju Gunung *Candra-muka*, di lain tempat Sakuni mendengarkan pembicaraan Begawan Drona dengan Bima, dan Sakuni menanyakan dan meyakinkan lagi kepada Drona bahwa yang dilakukan itu adalah untuk menjerumuskan dan membinasakan Bima yang akhirnya tidak akan selamat, dimata para kurawa tindakan yang dilakukan Drona bermaksud membinasakan Bima. Sakunipun segera memerintahkan kepada kurawa dan wadya balanya untuk mengawasi kepergian Bima. Diceritakan Bima telah sampai di puncak Gunung *Candra-muka*, sampai disana Bima bertemu dengan dua raksasa besar dan terjadi peperangan, kedua raksasa kalah dengan Bima dan berubah wujud menjadi Dewa Bayu dan Dewa Indra, Bima mendapatkan petunjuk oleh Dewa Bayu dan dewa Indra dan diberi cincin *sesotya mustika manik Candrama*, daya kekuatannya bisa mengarungi dasar samodra. Kemudian Bima disarankan untuk kembali kepada Begawan Drona untuk mendapatkan kejelasan tentang ilmu kesempurnaan. Kemudian pada bagian selanjutnya para panakawan sedang bersenda gurau yaitu Semar, Gareng Petruk dan Bagong, melantunkan lagu-lagu dolanan untuk selingan hiburan menghilangkan ketegangan.

Kemudian Bima menemui Drona lagi, dalam pertemuan tersebut Bima disarankan untuk mencari Tirta Perwitasuci di samodra Minangkalbu, Bima pamit melanjutkan perjalanannya menuju Samudra Minangkalbu. Sebelum melanjutkan perjalanannya Bima bertemu dengan ibunya yaitu Kunthi untuk minta doa restu melaksanakan tugas dari gurunya. Sebenarnya Kunthi tidak mengizinkan namun Bima nekad untuk pergi menjalankan tugas dari guru Drona, akhirnya Bima pergi meninggalkan ibu dan saudara-saudaranya. Kunthi tidak bisa menghalangi kemauan Bima, kemudian mengajak Yudistira dan Arjuna untuk berdoa memohon kepada Tuhan agar Bima diberikan keselamatan. Anoman meng-

etahui Bima akan pergi ke dasar samudra, berusaha menghalangi kepergian Bima dengan mengajak para kadang bayu yaitu, Maenaka, Jajagwreka dan Gajah Setubanda untuk bersama-sama mencegah Bima. Namun usaha Anoman dan kadang Bayu tersebut sia-sia karena Bima bisa melarikan diri dari sergapannya.

Bima telah sampai dipinggiran samudra Minangk-albu, dengan suka cita Bima memandang laut dan isinya yang indah kesedihan sudah terkikis menerawang tanpa batas, lalu ia memusatkan perhatian tanpa memikirkan marabahaya, dengan semangat yang menyala-nyala mencebur ke laut. Alkisah ada naga raksasa, pemangsa ikan di laut, wajah liar dan ganas, berbisa sangat mematikan, mulut bagai gua, taring tajam bercahaya, menyerang dan melilit Bima sampai hanya tertinggal lehernya, menyemburkan bisa bagai air hujan. Bima bingung dan mengira cepat mati, tapi saat lelah tak kuasa meronta, ia teringat segera menikam-kukunya, kuku *Pancanaka*, menancap di badan naga, darah memancar deras, naga besar itu mati, Bimapun kehabisan tenaga dan akhirnya tak sadarkan diri, tiba-tiba muncul bayangan dirinya tiada lain adalah sang Dewa Ruci. Disanalah Bima mendapatkan wejangan tentang *sangkan paraning dumadi*. Bima telah berhasil menemukan *Tirta Perwitasuci* seperti yang telah diperintahkan Brgawan Drona.

Diceritakan Arjuna menemui Begawan Drona bahwa hari sudah siang Bima belum kembali, dan Drona telah berjanji kepada Arjuna akan mencarinya, Drona segera pergi mencari Bima di dasar samodra. Dronapun akhirnya menceburkan diri di tengah lautan sebagai rasa tanggungjawab dengan muridnya dan disana bertemu dengan Bima. Para Kurawa datang ke Amarta untuk meminta Drona agar kembali ke Astina, terjadi peperangan dengan Anoman dan akhirnya para Kurawa bisa dikalahkan dan kembali ke Astina.

2. Deskripsi Sajian

Sajian garapan pakeliran padat ini tidak seperti pakeliran semalam yang masih terikat oleh aturan dalam struktur adegan. Sehingga adegan-adegan yang ditampilkan berdasarkan kebutuhan lakon yang digarap. Adapun struktur adegan pada garapan ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

a. Adegan Bima termenung, digambarkan Bima sedang termenung pikiran teringat masa lalu ketika kedua orang tuanya yaitu Pandu dan Madrim dimasukkan ke Neraka oleh Dewa Yamadipati. Garap *sabet* atau gerak wayangnya, awal dimulai Bima tertutup dua kayon, kemudian kedua kayon dicabut digerakkan ke atas setengah lingkaran sehingga Bima

nampak jelas, di atas kepala Bima muncul bayangan Pandu dan Madrim di atas kedua kayon yang menyilang. Dengan alunan narasi yang menggambarkan atau mengilustrasikan ketika Pandu dan Madrim masuk neraka, Bima terhentak bangun dari lamunan iringan menjadi *sampak* yang menggambarkan suasana menjadi tegang. Kemudian Bima menyadari akan arti sebuah kehidupan, meskipun Pandu sebagai seorang raja yang arif bijaksana, disegani, dihormati, dan selalu mengabdikan dirinya untuk kepentingan rakyat, namun sebagai manusia biasa tidak luput dari kesalahan. Sehingga Bima memutuskan untuk mempelajari ilmu kesempurnaan diri atau yang sering disebut *Sangkan Paraning Dumadi* kepada Begawan Drona. Berangkatlah Bima untuk mene-mui Drona iringan berganti menjadi *Srepeg Nem* untuk mengiringi perjalanan Bima. (notasi gending terlampir).

Narasi :

“Sang Bima termenung dalam bayangan... ketika Pandu dan Madrim di dimasukkan kawah candaradimuka sebagai hukuman atas kesalahan dalam kehidupan di dunia, Bima dalam kegalauan dan kebingungan menghadapi kehidupan dunia yang mengganas, menggelora kasih tercabik derita. Sang Bima bangkit dalam lamunan dan bertekad untuk menggembleng diri memperkuat keteguhan hati, karena sesungguhnya sinar kebajikan dan kesucian akan mampu menerangi kegelapan. Seketika Bima ingat akan sang guru Drona, bertekad berguru untuk mendapatkan ilmu kesempurnaan hidup, yaitu ilmu *Sangkan Paraning Dumadi*”.

Garap Iringan atau karawitan dalam sajian pakeliran ini mempunyai fungsi mendukung atau mempertahankan sajian pakeliran disamping juga membangun suasana adegan, sehingga karawitan mempunyai andil yang sangat besar untuk menentukan berhasilnya suatu sajian pakeliran. Pada adegan ini menggunakan gending garapan yang disesuaikan dengan suasana adegan, yaitu *Srepeg* dengan irama *lancar* dengan volume suara bervariasi kadang lirih kadang keras sesuai dengan suasana yang dibangun.

Adegan Bima dengan Drona

Pada adegan ini Bima bertemu Drona setelah terbangun dari lamunannya, disertai gerakan kedua kayon sebagai pergantian suasana adegan, kemudian Bima muncul dari arah kanan dan Drona muncul dari arah kiri secara bersamaan berpelukan dan tancap saling berhadapan, dan dilanjutkan dengan dialog.

Drona : “Bima anakku sini ada apa tidak seperti biasanya”

Bima : “Hem... Drona guruku...apakah engkau bisa memberikan petunjuk kepadaku tentang ilmu kasampurnan”

- Drona : “Bima.. sebenarnya kamu kuat memiliki ilmu kasampurnan, namun jika kamu bisa memenuhi persyaratannya”
- Bima : “Apa syaratnya guru Drona...katakan ...”
- Drona : “Carilah Kayu Gung Susuhing Angin”.
- Bima : “Apa itu Kayu Gung Susuhing Angin Drona guruku”.
- Drona : “O...aku juga tidak tahu..karena itu wangsit dari Dewa”.
- Bima : “Baiklah Guruku akan kucari Kayu Gung Susuhing Angin...dimana tempatnya.
- Drona : “Carilah di puncak gunung Candramuka” .
- Bima : “Baiklah Guruku aku akan mencarinya...mohon pamit”
- Drona : “Iya ya anakku semoga dengan kekuatan hatimu akan tercapai keinginanmu Bima”

Bima berangkat menuju gunung Cndra-muka diiringi dengan dengan srepeg nem, sete-lah Bima berangkat munculaj Sakuni menemui Drona perihal perintahnya kepada Bima untuk mencari *Kayu Gung Susuhing Angin*. Iringan sirep (volume lirih) dilanjutkan dialog Drona dengan Sakuni.

- Sakuni : “Kakang Drona, bukankah Prabu Duryudana telah memerintahkan agar menjerumuskan Bima, mana buktinya”.
- Drona : “Kalau adi Sakuni mengerti maksudku, Bima sudah aku jerumuskan, Bima saya suruh ke puncak gunung mencari *Kayu Gung Susuhing Angin*, pada hal tempatnya angker dan berbahaya.
- Sakuni : “O...jadikakang Drona sudah menjerumuskan Bima, kalau begitu Bima pasti mati”.
- Drona : “Kalau itu belum tentu, karena kematian Bima itu bukan tanggungjawab saya, tapi Tuhan yang mnenentukan”.
- Sakuni : “Akan aku buktikan ucapanmu Kakang, permisi..

Sakuni meninggalkan tempat menemui Dursasana memerintahkan segenap wadya bala-nya untuk mengawasi perjalanan Bima. Iringan berubah menjadi lancar Bondet Pelog Nem untuk mengiringi keberangkatan para prajurit Astina. Berangkatlah prajurit Astina, iringan berganti menjadi Lancaran Kandang Bubrah, Bima masuk gunung Candramuka.

3. Bima di Kaki gunung Candramuka

Narasi

“Tiada rasa takut Bimapun memasuki lereng gunung Candramuka untuk mencari Kayu Gung susuhing Angin, pepohonan di sekitar kaki gunung di obrak abrik oleh Bima”. Tiba-tiba munculah dua raksasa dibalik pepohonan. Terjadilah peperangan Bima dengan kedua raksasa, akhirnya rakasa bisa dikalahkan danberubah wujud menjadi Dewa Bayu dan Dewa Indra. Bima mendapatkan wejangan dari Bayu dan Indra. Dilanjutkan dialog:

- Bayu : Bima terima kasih, karena engkau telah membebaskan kami berdua dari penderitaan.
- Bima : Heem....aku belum mengerti apa yang kau maksud.
- Bayu : Bima, ketahuilah kedua raksasa tadi adalah kami berdua, itu merupakan perumpamaan, bahwa tindakan tercela bisa dikalahkan oleh ketulusan dalam beribadah, dan kekuatan berusaha menuju kabajikan.
- Indra : Bima sebagai tanda terima kasih aku berikan cincin sesotya mustika manik Candrma, pakailah ciicin ini adalah ikatan untuk mendekatkan diri kepada Tuhan, daya kekuatannya bisa mengarungi dasar samodra.
- Bima : Haaa...terikasih Indra dewaku, jika demikian aku minta penjelasan arti kayu Gung susuhing Angin seperti yang disampaikan oleh Drona guruku.
- Bayu : Bima.....Kayu artinya niat, gung besar Susuhing Angin adlah pusat nafas. Artinya niat yang kuat itu akan terlaksana tujuannya yang besar. heningnya pikiran, mengendapnya panca indra dan tenangnya rasa. Apa kamu sudah puas dengan jawaban itu.
- Bima : Haaa...aku belum merasa puas akan jawaban itu.
- Bayu : Bima...kemablilah kepada gurumu Drona minta petunjuk
- Bima : Baiklah mohon doa restumu.

4. Adegan Panakawan (adegan gara-gara)

Setelah Bima pamit Begawan Drona pergi mencari Kayu Gung Susuhing Angin, gerakan kayon sebagai pergantian suasan dan adegan, iringan berganti srepeg Banyumasan untuk mengiringi keluarnya para panakwan. Kemudian Panakawan keluar srepeg Banyu-masan Suwuk, Semar masuk diringi tembang Pocung disusul, gareng, Petruk dan Bagong bersendaugaurau menghibur penonton dengan menyajikan lagu-lagu dolanan.

5. Adegan Bima dengan Durna

Iringan *srepeg sanga* menjadi *ayak2 sanga* untuk mengiringi bertemunya Bima dengan Guru Drona. Pada adegan ini Bima diperintahkan Guru Durna untuk mencari Tirta Perwati Suci di samudra minangkalbu. Setelah kedua tokoh wayang Drona dan Bima tancap saling berhadapan dilanjutkan dialog:

- Drona : Bima...bagaimana kabarmu nak, apakah kau telah berhasil”
- Bima : Haaaa..Drona guruku berkat doa restumu aku sudah menemukan Kayu Gung Susuhing Angin, buktinya aku bertemu Dewa Bayu dan Dewa Indra, bahkan aku diberin cicin Sesoyta Mustika Manik Candrama”.
- Drona : Bima...Syukurlah kalau kamu sudah berhasil”.
- Bima : Drona guruku..segera jelaskan arti ilmu kasampurnan itu”.
- Drona : Baiklah Bima...tapai masih ada persyaratan yang harus kamu penuhi. Carilah Tirta Pawitra yang berada dalam samodra minangkalbu”.
- Bima : Drona guruku kalau memang begitu aku segera berangkat mohon doa restumu”.
- Drona : Bima ...dengan kekuatan tekadmu semoga tercapai keinginanmu”.

6. Adegan Bima dengan Kunthi

- Kunthi : “Bima anakku...jangan terlena engkau mendalami ilmu kasampurnan... apalagi Drona itu bukan guru ilmu kasampurnan.. tapi guru ilmu tentang peperangan”.
- Bima : “Ibu Kunthi.. bukankah kau yang mengajarku agar berbakti kepada guru... kenapa sekarang malah menghalngiku.
- Kunthi : “aku tidak mau kehilangan kamu Bima...”
- Bima : “Orang sayang itu tidak harus menghalangi...relakan aku kalau aku harus mati...berarti aku bukan milikmu..tapi milik Sang Pencipta..aku mohon pamit ibu.

7. Adegan Kunthi dengan Yudistira

Kunthi : Yudistira, Arjuna..tenangkan hatimu.... mungkin sudah menjadi takdir kakakmu Bima, mari kita sama-sama doakan mudah-mudahan Bima selaluu dalam lindungan Tuhan.

8. Anoman dan kadang bayu

Anoman : Bima dalam bahaya...hee saudaraku tunggal bayu, kakang Maenaka, Jajagwreka, gajah setu banda, ayo kita halangi Bima

Anoman bersama-sama para saudara kadang Bayu berusaha menghalangi Bima agar mengurungkan niatnya untuk masuk dalam samudra Minangkalbu, kemudian mereka berhadapan dengan Bima dilanjutkan dialog:

- Anoman : Bima hayo kembali jangan lanjutkankembali
- Bima : tidak

Anoman dan saudara Kadang bayu memaksa Bima untuk kembali, terjadi peperangan namun Anoman dan kawan-kawannya tidak berhasil mencegah kepergian Bima.

9. Bima di pinggir lautan Merasa bimbang

Sang Bima Sena dipinggiran samudra matanya terpana manakala melihat hamparan air dan deburan ombak, pertarungan kembali bergejolak dalam batinnya, kebingungan menggerogoti keyakinannya, kebesaran keakuannya semakin kerdil, ia merasa kecil di hadapan samodra nan luas tanpa batas.

10. Bima masuk samodra

Dalam keputusan, mendadak api semangat yang hampir padam itu kembali berkobar manakala Bima ingat akan mustika air samodra. Ketika Bima memasuki samodra tiba-tiba muncul Naga Raksasa dari arah mata angin.

11. Bima bertemu dengan Dewa Ruci

Setelah berhasil membunuh Naga Raksasa Bima tak berdaya hingga tak sadarkan diri Tiba-tiba muncul bayangan dirinya tiada lain adalah sang Dewa Ruci.

Dialog Bima dg Dewaruci:

- Bima : Siapakah engkau wajahmu bersih menge-luarkan cahaya membuat hatiku tentram dan damai.

- Dewa Ruci : Aku adalah dirimu, dirimu ada karena campur tanganku, Aku ada karena ke-hendak hatimu, aku ada disetiap engkau terjaga, aku selalu mencegah angkaramu, meski anggamu terlampaui ragamu, aku adalah dewa ruci
- Bima Pukulun sang hyang dewa ruci dimanakah tirta perwita berada.
- Dewa Ruci Apa yg kau cari telah kau temukan, Bima disinilah tirta perwitasari itu berada. Sesungguhnya kesucian yang kau cari itu keberanian berpikir dan berdoa lalu bersedia untuk tidak berangara, sedangkan sangkan paraning dumadi itu adalah darimana engkau berasal dan akan kemanakah engkau kembali, dari tiada kemudian engkau ada dan kembali tiada lagi, engkau tercipta dari gumpalan tanah liat, terwujud lantaran lelaki dan perempuan, setelah bertapa 4 bln dan disempurnakan selama 9 bln 10 hr lahirlah engkau dengan penyatuan, sukma dan aga daging, raga tulang raga otot dan raga darah, alam engajarkan berpikir dengan berakal budi, bila lapar engkau makan bila suntuk engkau tidur bila berkehendak engkau bergerak sehingga engkau akan bijak. Temanmu adalah sukma, sukmanmu adalah raga dan jiwa meski dalam suka maupun duka, kemudian raga termakan oleh jaman, rusaklah raga dan rebahlah jiwa, sukma pergi dengan tangan malaikat pencabut nyawa, meninggalkan raga yg hancur dicerna bumi, kemudian sukma akan terlahir kembali ke dalam raga yg lebih mulia tinggi...itulah hakikat ilmu sangkan paraning dumadi. Bima ibarat pohon engkau telah berbuah, santunilah para penggembala nafsu dengan buah kebajikan yg telah engkau peroleh, mengabdilah kepada sang pencipta karena engkau berasal dari sana maka kembalilah kesana...aku menunggu di lubuk hatimu Bima.

12. Begawan Durna Mencari Bima

- Durna O...anakku Bima seandainya kau tak kembali, sampai matipun aku tetap membelamu.
- Bima Terima kasih Durna Guruku berkat kau terlaksana keinginanmu. Hanya kaulah Guru sejatiku.

SIMPULAN

Garap Pakeliran padat Sang Guru Sejati dapat terwujud karena keterpaduan dan keselarasan antara garapan unsur-unsur pakeliran dengan garapan karawitan sebagai iringan. Unsur-unsur dalam pakeliran yang dimaksud adalah *Catur* yang terdiri dari *Janturan* atau narasi, *Pocapan*, *Sabet* atau gerak wayang dan iringan yang terdiri dari *sulukan* atau vocal dalang, *dodogan keprakan*. Sedangkan karawitan adalah garap gending dan gerongan atau vocal bersama yang disamping mempunyai fungsi sebagai iringan pakeliran juga berfungsi membangun suasana tertentu dalam adegan.

Lakon merupakan unsur pakeliran yang sangat vital, melalui garapan lakon ini akan terungkap nilai-nilai kemanusiaan yang dapat memperkaya pengalaman kejiwaan. Lakon sang Guru sejati yang bersumber dari lakon Dewa Ruci merupakan asli cerita wayang jawa memberikan gambaran yang jelas hubungan harmonis antara kawula dan Gusti atau manusia dengan Tuhan yang direpresentasikan Bima dan Dewaruci. Terkait lakon dan pertunjukan, dalang merupakan kekuatan central dalam pertunjukan wayang yang bertindak sebagai pemain boneka wayang dan bertanggungjawab terhadap seluruh pergelaran yang berlangsung, bertindak sebagai suradara dan memimpin artistik. Berhasil tidaknya suatu pertunjukan wayang kulit sangat ditentukan oleh kemampuan seorang dalang.

Metode penggarapan karya menggunakan lima tahapan, yaitu tahap persiapan atau pra perancangan, eksplorasi ide gagasan, penggalian referensi. Tahap perancangan, hasil analisis fenomena dituangkan dalam ide. Tahap perwujudan karya wujud karya dan evaluasi wujud yang ada. Tahap penyempurnaan, dan Tahap penyajian, pementasan karya yang sudah jadi pada penonton. Dari garapan ini pula memacu untuk membangun imajinasi dan kreativitas penggarap dalam pengembangan berkarya. Di samping itu penggarap lebih leluasa dalam mengembangkan ide kreatifnya tanpa ada sebatang lilitan yang membelenggu. Rasa dramatik dan ide tetatikal dapat membangun suasana yang diinginkan sesuai dengan lakon yang diangkat.

DAFTAR RUJUKAN

- Bacliuss Subono, 1996. *Garap Pakeliran*. Majalah Jagad Pedalangan dan Pewayangan Cempala. Jakarta: Penerbit Humas PEPADI Pusat.
- Bambang Murtiyoso, dkk, 2004. *Pertumbuhan dan Perkembangan Seni Pertunjukan Wayang*. Surakarta: Penerbit Citra Etnika

Burhan Nurgiyanto, 1988. *Trandformasi Unsur Pe-wayangan dalam Diksi Indonesia*. Yogja-karta: Penerbit Gadjah Mada University Press.

Danar Shashangka, 2015. *Ilmu Jawa Kuno Shang Hyang Tattwajana Nirmala Nawaruci*. Jakarta Selatan: Penerbit Dolphin.

Esther Kuntjara, 2006. *Penelitian Kebudayaan Sebuah Panduan Praktis*. Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu

Hawkins, Alma M. 1990. *Creating Through Dance (Mencipta Lewat Tari)*. Terjemahan Y. Suman-diy Hadi. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.

Husen Hendrayana, 2018. *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya*. Bandung: Penerbit Sunan Abu Press

Purbo Asmoro, 2005. *Pembumian Konsep-konsep Analisis Pedalangan dalam Seni Pertunjukan Indonesia: Menimbang Pendekatan Emik Nusantara*. Surakarta: The Forg Foundation & Pasca Sarjana STSI Surakarta,

Sudarko, 19994. Tesis: "Pakeliran Padat Pembentukan dan Penyebarannya". Yogyakarta: Pro-gram Pasca Sarjana Universitas Gajah Mada

Sudarsono, 1999. *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa* Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

_____, 2003. *Seni Pertunjukan, Perspektif Politik, Sosial dan Ekonomi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB.

Sunardi, 2013. *Nuksma dan Munggh: Konsep Dasar Estetika Pertunjukan Wayang*. Surakarta: ISI Press

Suwaji Bastomi, 1993. *Nilai-nilai Seni Pewayangan*. Semarang : Penerbit Effhar & Dahara Prize.

Woro Aryandini, 2005. *Seni Pertunjukan Indonesia dengan Pendekatan Filsafat Studi Kasus: Pergelaran Wayang Kulit*. Surakarta: The Ford Foundation & Program Pendidikan Pasca Sarjana STSI Surakarta.