

Pertunjukan Boneka Multi Dimensi "Sumpah Pralaya"

Aneng Kriswanto¹

Jurusan Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

ABSTRACT

Perancangan naskah *Sumpah Pralaya* ini lebih bersifat eksperimen yang mencoba untuk menggabungkan dua konsep bentuk pertunjukan boneka dua dimensi (wayang kulit) dan tiga dimensi (wayang golek) sebagai media penguangan. Wayang golek dan wayang kulit mempunyai bentuk dan karakter yang berbeda baik secara konsep pertunjukan maupun cara menggerakkan. Namun perbedaan ini justru menjadi tantangan yang harus bisa dipecahkan dalam rangka membentuk sebuah pertunjukan yang tetap bisa dipahami oleh penikmatnya. Perancangan ini menginterpretasi 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 kunci: wayang, golek, boneka, abimanyu

ABSTRACT

Sumpah Pralaya: Puppet Theatre. 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 forms and characters in its concept of performance. However, the method to play these puppet scopes has dissimilar features and techniques. This remarkable distinction somehow becomes a challenge for the puppet artists to create an understandable and entertaining art performance. This work entitled *The Pralaya Oath* is classified as an effort to reinterpret the character of Abimanyu in the form of a particular story that can be widely well-narrated. Heroism, courage, and love knotted in this work are all lessons for people to learn. Moreover, this work is aimed to bring out the Javanese moral values as well. After watching and understanding this work, people are expected to gain both enlightenment 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. Hopefully, this performance is able to emerge other particular performance dimensions that could stimulate and assist people to win a new imagination they never thought before.

Keywords; puppet performance, wooden puppet, abimanyu

Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan iptek, mengharuskan wayang mampu bersaing dan bertahan dengan perkembangannya. 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,

¹ Alamat korespondensi: Prodi Seni Pedalangan ISI Yogyakarta. Jalan Parangtritis KM. 6,5 Sewon, Yogyakarta-55001. Telepon 0274-375380 / 0813 281 00292. E-mail sacengshow@yahoo.com.

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 Pusat Kesenian Jawa Tengah 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 antusiasme 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.

Melihat fenomena ini menjadi jelas bahwa perkembangan pertunjukan melalui media wayang terus mengalir sesuai dengan zamannya. Perkembangan wayang sangat kompleks, tidak hanya dari segi cerita namun juga dari boneka, serta konsep pertunjukan yang berbeda dari pertunjukan 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 keberadaannya 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 dalang Ki Widiprayitno. 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 Pramujito, 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 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 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 bereksperimen yaitu menggabungkan kedua media wayang

tersebut dalam kesatuan bentuk pertunjukan yang utuh dengan warna yang berbeda.

Perancangan ini menggarap tokoh Abimanyu. 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. 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. Oleh karena itu dengan pemaparan cerita ini diharapkan dapat dipetik sebuah pelajaran yang sangat berarti dari pengambilan sikap dan pengambilan keputusan yang jelas untuk dapat disosialisasikan kepada generasi muda bangsa Indonesia.

Perancangan ini merupakan ekspresi perancang dalam berkesenian dan sebagai wujud kepedulian 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.

Ide dan Gagasan Penciptaan

Perancangan ini lebih bersifat eksperimen yang menekankan konsep bentuk pertunjukan. Pertunjukan boneka dua dimensi dan boneka tiga dimensi mempunyai bentuk dan karakter yang berbeda. Perbedaan ini justru menjadi tantangan yang harus bisa dipecahkan dalam rangka membentuk sebuah pertunjukan yang tetap bisa dipahami oleh penikmatnya. Orientasi perancangan ini adalah untuk menempatkan dan memaknai dimensi dalam sebuah pertunjukan. Kehadiran bentuk boneka tiga dimensi dan munculnya efek bayangan wayang kulit dalam pertunjukan diharapkan tidak menjadi batasan dalam memahami jalannya pertunjukan. Hal ini oleh perancang dimaksudkan untuk memberi warna kemasan pertunjukan yang berbeda. Pertunjukan ini diharapkan mampu memunculkan berbagai dimensi yang merangsang dan mendorong penikmat kedalam sebuah

imajinasi baru yang sebelumnya tidak pernah terpikirkan.

Untuk menentukan arah dan tujuan cerita, dalam penggarapannya diperlukan tema yang jelas. Tema merupakan ide atau gagasan pokok perancang yang akan disampaikan atau dikomunikasikan kepada penikmat (Nooryan Bahari, 2008: 22). Dengan tema, maka sebuah perancangan diharapkan mampu memberikan kontribusi yang dapat berguna bagi perancang maupun masyarakat luas sebagai sarannya.

Konsep Penggarapan

Bentuk pertunjukan dua dimensi dalam karya ini adalah pertunjukan bayangan wayang kulit dengan menggunakan cahaya proyektor yang dikendalikan dengan program computer. Pengendalian melalui komputer ini dilakukan untuk menghasilkan berbagai cahaya dengan penggarapan multi media seperti efek cahaya dan animasi guna memberi karakter setiap adegan yang dibawakan. Pertunjukan boneka tiga dimensi karya ini menggunakan wayang golek. Dalam kepentingan perancangan ini wayang dibuat sendiri dan disesuaikan dengan selera, serta kebutuhan dan kemantapan perancang.

Pengadaan wayang golek *Purwa* terinspirasi dari berbagai macam jenis wayang, yaitu wayang golek Sunda (Jawa Barat), wayang golek Menak, wayang kulit, dan wayang orang. Wayang golek yang digunakan dalam penyajian ini dibuat dari kayu *waru* dan *sengon*. *Wanda* (muka) wayang golek ini mirip dengan topeng dan mirip wayang kulit *Purwa*. Leher wayang ini agak *manglung* (melengkung) ke depan dan tangan dibuat agak panjang supaya lebih leluasa dalam menggerakannya. Seperti wayang *golek* lainnya, wayang ini diberi busana dan asesoris seperti busana wayang orang. Asesoris seperti *jamang*, *sumping*, *bledhègan* dan *probo*, terbuat dari kulit yang dihiasi dengan *payet* dan pita emas.

Perancangan ini tidak menampilkan boneka dengan gaya atau ciri tertentu tetapi dimungkinkan untuk memakai boneka berbagai gaya. Salah satu contoh, boneka dua dimensi karakter Abimanyu dipilih gaya Surakarta karena menurut perancang boneka wayang tokoh Abimanyu gaya Surakarta lebih cocok untuk mewadai karakter yang akan disampaikan. Boneka tiga dimensi tokoh Abimanyu dalam kepentingan ini, perancang

membuat sendiri yang disesuaikan dengan kebutuhan. Boneka wayang golek Jawa Barat juga dimunculkan dalam perancangan ini seperti: orang mabuk, orang dengan memegang rokok, tokoh hansip dan lainnya. Hal ini diharapkan mampu untuk menambah pertunjukan menjadi lebih hidup.

Pertunjukan ini akan dipentaskan dengan model panggung *outdoor* atau arena terbuka yang terdiri dari tiga *setting*. *Setting* panggung paling depan adalah panggung adegan Teja dan Lastri yang nantinya diperankan sebagai dua sejoli sebagai pembawa acara. Panggung wayang golek berada di tengah memanjang dan dibuat menyerupai prosenium dengan luas sekitar 4mx3m. Penerangan panggung wayang golek ini juga menggunakan *setting* lampu modern yang disesuaikan kondisi tempat. Panggung kedua adalah panggung wayang kulit memakai layar ukuran 1,5 m x 4 m yang ditempatkan di belakang panggung wayang golek. *Setting* panggung buatan ini juga dilengkapi dengan pencahayaan yang disesuaikan area panggung.

Iringan pertunjukan ini menggunakan alat musik gamelan yang berlaraskan *pélog* dan *sléndro* dengan ricikan tidak seperti *pakeliran* pada umumnya. Hal ini hanya akan disesuaikan dengan kebutuhan pertunjukan. Cara membunyikan alat musik gamelan tersebut juga tidak selalu seperti biasanya, kadang kala lebih ke alternatif dengan tujuan mencari efek-efek yang berbeda. Salah satu contoh *bonang* dibunyikan dengan cara digosok dengan jari, gong dipukul tidak ditengahnya tetapi disamping sisinya, dan sebagainya yang semua itu dilakukan tetap dengan batas-batas kewajaran. Iringan pertunjukan ini juga dikombinasi dengan alat musik lain seperti biola, simbal, bedug, kendang jaipong dari Jawa Barat dan lainnya dengan harapan mampu menghasilkan iringan sesuai tujuan perancangan.

Cerita Sumpah Pralaya

Pembentukan cerita dalam istilah pewayangan dikenal dengan nama *sanggit*. *Sanggit* berasal dari kata dasar *anggit* dan mendapat awalan *sa*. *Anggit* berarti punya gagasan, dikarang, diwujudkan, sedangkan *sa* berarti satu. Jika mendapat akhiran *an* menjadi *anggitan* yang berarti karangan. Namun dalam konteks-konteks tertentu *anggitan* juga berarti *gathekan* atau cerdas (Mardisawita, 1986:15).

Oleh karena itu, kata *sanggit* berarti satu karangan atau gubahan. Namun dalam tradisi yang lazim di pedalangan berarti menunjuk seseorang sebagai pengarang (pembuat karya).

Cerita Sumpah Pralaya ini akan diawali dengan adegan Abimanyu yang sedang termenung. Dirinya melamun dan terjadi *flaasback* yaitu teringat akan sumpah yang pernah diucapkannya kepada Utari. Di dalam adegan ini perancang menegaskan ketakutan dan kebingungan Abimanyu karena melanggar sumpah, dan sekaligus menegaskan judul yang dipaparkan yaitu "Sumpah Pralaya". Teringat sumpah kepada Utari, Abimanyu menjadi marah. Tampilah punokawan Semar menghampiri Abimanyu yang sedang gundah gulana dan memberi nasehat untuk segera bangkit. Berkat nasehat Semar, Abimanyu sadar dan bangkit dari kekawatirannya, dan seolah mendapatkan kekuatan baru untuk menghadapi kepastian hidup dan yang akan terjadi.

Dilanjutkan adegan Seorang prajurit Hastina sang sedang berjaga-jaga diluar perkemahan. Satu persatu prajurit itu mati dibunuh pasukan musuh yang sedang bergerilya. Akhirnya setelah diketahui ada penyusup terjadilah perang besar antara bala tentara Pandawa dan Kurawa.

Sengkuni dan Durna menghadap sang Duryudana. Saat itu sang Duryudana marah karena Pandawa belum bisa terbunuh, dan banyak para senopati Hastina yang sudah gugur di medan pertempuran. Untuk meredakan amarah Duryudana, Durna berjanji untuk membunuh para Pandawa dan segera mengakhiri perang Baratayuda dengan formasi perang Cakrawyuha. Mendengar perkataan pendeta Durna, Duryudana kelihatan senang dan yakin bisa membunuh Pandawa. Duryudana segera mengutus prabu Wersaya dan prabu Gardapati untuk membantu dalam pertempuran tersebut.

Saat itu Sri Kresna memanggil Bima dan Arjuna untuk selalu bersiaga untuk menghadapi para Kurawa. Karena terlalu tergesa-gesa Bima dan Harjuna segera memerintahkan pasukan untuk maju bertempur dengan bala tentara Kurawa. Bima dan Arjuna terlalu emosi dalam menghadapi Wersaya dan Gardapati, sehingga lupa melindungi Yudistira. Akhirnya Yudistira terjebak dalam formasi perang yang diciptakan pendeta Durna yaitu Cakrawyuha. Melihat kejadian tersebut Kresna panik dan segera memerintahkan Sumitra

adik Abimanyu untuk memanggil Abimanyu supaya maju ke pertempuran dan menyelamatkan Yudistira.

Abimanyu saat itu sedang bercakap-cakap dengan kedua istrinya tentang keinginannya untuk maju berperang. Mendengar perkataan suaminya kedua istrinya berat hati dan tidak mengijinkannya, dengan alasan bahwa Utari istrinya sedang mengandung putra Abimanyu dan sudah 4 bulan. Mendengar berita tersebut Abimanyu merasa bahagia bercampur dengan rasa iba dan haru. Ketika Abimanyu asik membayangkan putra dalam kandungan Utari, tiba-tiba Sumitra datang dan melaporkan kejadian dalam pertempuran Baratayuda. Mendengar laporan adiknya, Abimanyu marah dan bergegas untuk maju ke medan pertempuran untuk menyelamatkan Prabu Yudistira. Niat Abimanyu dihalang-halangi oleh kedua istrinya, namun Abimanyu tetap nekat dan segera bergegas di medan laga.

Abimanyu dalam bertempur menunggang kereta perang dengan kusir adiknya sendiri yaitu Sumitra. Di dalam kecerdikan dan kepiawaian Abimanyu dalam berperang, akhirnya Abimanyu berhasil membebaskan prabu Yudistira dari kepungan musuh. Keberhasilan Abimanyu menyelamatkan pamannya, berbalik dirinya sendiri yang terperangkap dalam Cakrawyuha. Pada akhirnya, karena derasnya serangan musuh, Sumitra terbunuh oleh senjata Kurawa.

Melihat kematian Sumitra, Abimanyu menjadi sangat marah dan segera menunggang kuda yang bernama Pramugari dan menyerang Kurawa dengan membabi-buta. Abimanyu berhasil membunuh banyak tentara Kurawa bahkan putra sang Duryudana yang bernama Mandrakumara juga ikut terbunuh. Melihat putranya mati, Duryudana marah dan memerintahkan Kurawa untuk membunuh Abimanyu. Akhirnya setelah Kurawa berhasil membunuh kuda kyai Pramugari, Kurawa segera menghujani Abimanyu dengan beribu-ribu senjata. Akhirnya Abimanyu gugur dengan senjata yang menancap di sekujur tubuhnya dan genap berumur 16 tahun. Setelah gugur digambarkan sukma Abimanyu melayang dan pergi menyatu dengan bulan.

Penggabungan Media Pertunjukan

Perancangan ini mencoba untuk membuat sebuah pertunjukan boneka dengan konsep dua

dimensi dan tiga dimensi, oleh karena itu yang menjadi pokok dalam mewujudkan perancangan ini, adalah bagaimana cara menggabungkan kedua media wayang tersebut agar menjadi sebuah pertunjukan yang satu, tanpa ada batasan-batasan dimensi dari keduanya. Langkah untuk memperlancar tujuan ini adalah harus mengenali karakter masing-masing boneka baik dari keunggulan dan kelemahan boneka.

Dalam karya ini dalang memainkan wayang berposisi berdiri, dan dalam menggerakkan wayang juga selalu melakukan pergerakan. Salah satu contoh dalam menggerakkan wayang golek sedang berjalan. Oleh karena medan panggung pertunjukan ini sangat luas (dalam arti tidak sesuai panggung yang lazim di tradisi pedalangan), maka dalam melakukan pergerakan berjalan langkah dalang harus sesuai dengan langkah wayang juga.

Dalam menggerakkan wayang sedang berjalan kaki dalang harus sesuai sudut kemiringan badan, tangan dan arah pandang muka wayang. Karena gerak wayang golek masih mengacu pada gerak-gerak tari, maka dalam melakukan gerak berjalan, kaki dalang juga ikut melangkah selayaknya orang menari. Jika posisi tubuh dan kaki dalang tidak sesuai dengan posisi wayang, maka gerak yang dihasilkan akan kurang enak ditonton. Seperti dalam gerak wayang berjalan akan kelihatan tak teratur atau dalam istilah Jawa yang tidak baku dikatakan *dhompo*. Oleh karena itu dalam melakukan eksplorasi gerak-gerak wayang, sering dilakukan mencari dan berlatih didepan kaca atau dalam istilah Jawa *ngilo*. Hal ini dilakukan untuk mencari kemudahan dalam mengenali setiap karakter gerak yang dihasilkan dan mengenali tehnik menggerakkan boneka.



Gambar 1. Eksplorasi gerak boneka tiga dimensi dalam gerak rampak berjalan. (foto: Aneng)



Gambar 2 Eksplorasi gerak boneka kayon dan tokoh Abimanyu. (foto: Aneng)



Gambar 3. Bentuk visual adegan pembukaan (foto: Aneng)



Gambar 4. Abimanyu menimang Utari dan membayang seorang putra. (foto : Aneng)

Seorang dalang harus dimiliki ekspresi dalam menggerakkan wayang. Ekspresi akan selalu dibutuhkan dalam hal membentuk karakter tokoh agar sesuai yang diinginkan. Setiap tokoh mempunyai karakter yang berbeda-beda dan dalam setiap adeganpun tokoh akan selalu mengalami perubahan. Salah satu contoh di adegan pembukakan tokoh Abimanyu dengan suasana romantis sedang merayu Utari, pada

adegan tengah Abimanyu sedang mengalami depresi dan ketakutan, dan yang terakhir dengan semangat pahlawan Abimanyu bertarung sampai mati. Hal lain yang perlu diperhatikan dalam karya ini adalah penguasaan panggung. Terkait area panggung dan peraga wayang yang lebih dari satu, maka gerak wayang perlu diatur dan disesuaikan panggung dengan kata lain *blocking*. Hal ini sangat perlu guna menghindari banturan dalang atau tabrakan boneka satu dengan yang lain. Tentunya dalam hal ini diatur dan ditata semaksimal mungkin supaya mencapai ketepatan langkah dan posisi yang benar.

Eksplorasi dalam hal penguasaan media wayang kulit tidak terlalu mengalami kesulitan, hal ini karena eksistensi para dalang yang lebih sering bermain wayang kulit dari pada wayang golek. Oleh karena itu yang paling ditekankan dalam eksplorasi penguasaan wayang kulit ini adalah, bagaimana cara menyesuaikan gerak wayang dengan efek multi media dari cahaya proyektor, supaya menghasilkan gerak bayangan yang baik dan bersih.

Pertunjukan ini merupakan perpaduan bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Oleh karena keduanya mempunyai bentuk dan karakter yang berbeda, maka dalam kepentingan ini dilakukan cara atau setrategi untuk menyatukan keduanya. Guna membentuk satu kesatuan pertunjukan yang utuh dan mengatasi supaya kedua media tersebut tidak ada batasan-batasan yang memisahkan, maka dalam penggabungan keduanya tidak sistem tempel adegan, tetapi dengan tehnik menampilkan dua adegan yang berbeda, namun satu rangkaian plot cerita.

Selain dengan cara di atas untuk menghilangkan batasan-batasan tersebut juga dilakukan dengan sistem gradasi adegan yaitu penyambungan adegan dari adegan dua dimensi ke tiga dimensi atau sebaliknya dengan tidak putus (adegan belakang masuk kurang lebih 5-10 detik sebelum adegan depan Habis). Selain itu untuk memberi kesan tidak putus, pemberian efek multi media tidak hanya adegan dua dimensi tetapi dalam adegan tiga dimensi efek multi media sebagai *background*.

Makna Cerita Sumpah Pralaya

Terkait cerita Sumpah Pralaya yang mengangkat kematian Abimanyu ini, adalah merupakan ungkapan untuk menjelaskan konsep soma

atau bulan dan juga konsep kesuburan. Adapun penjabarannya sebagai berikut: Abimanyu adalah titisan dari Dewa Varcas. Dewa Varcas adalah anak dari Dewa Candra (Dewa Bulan) yang saat itu diperintahkan para dewa untuk menjadi manusia dan membasmi angkaramurka di bumi. Saat itu Dewa Candra sangat menyayangi putranya, maka Dewa Candra minta persetujuan kepada dewa yang lain, bahwa ia hanya sanggup berpisah dengan Varcas putranya selama 16 tahun. Dan setelah itu ia harus kembali ke surga atau ke kayangan dengan masuk Cakrawyuha (Titip. 2008: 384). Permintaan Dewa Candra desetujui oleh para dewa, dan terjadilah penitisan itu. Varcas menitis kepada Abimanyu semenjak masih dalam kandungan Dewi Subadra.

Subadra adalah adik raja Dwarawati yaitu prabu Kresna yang juga sebagai titisan Bathara Wisnu. Subadra berasal dari kata *su* dan *Badra*. Dalam bahasa Jawa *su* berarti indah dan *badra* berarti rembulan (Aris Wahyudi. 2001: 154). Hal ini akan semakin menguatkan bahwa dalam kisah Abimanyu terdapat konsep bulan, atau bisa dikatakan sebagai transformasi konsep soma. Soma dulunya adalah nama minuman dewa yang berasal dari buah soma yang diperas sehingga menghasilkan minuman. Karena dianggap minuman dewa maka minuman tersebut disebut *tirta amreta*. *Amreta* berasal dari kata *mret* yang artinya mati dan mendapat awalan *a* yang berarti tidak. Berpijak dari sini maka *amreta* dianggap air kehidupan atau air yang membuat hidup abadi atau tidak mati. Soma didudukkan sebagai dewa karena ada anggapan bahwa rumah candra atau bulan adalah pegunungan yang merupakan tempat persediaan air yang melimpah. Karena buah soma terdapat dipegunungan maka dipercayai bahwa yang menitis dalam buah itu adalah Dewa Bulan, oleh karena itu Soma dianggap sebagai Dewa (Aris Wahyudi. 2001: 164) .

Di dalam tradisi pedalangan Abimanyu adalah kesatriya yang mendapatkan wahyu *Maningrat* dari sejak kandungan. Secara etimologi *maningrat* berasal dari kata gabungan *mani ing rat*. *Mani* dalam bahasa Indonesia berarti sperma atau benih, *ing* adalah kata depan yang menyatakan tempat, dan *rat* adalah bumi. Jadi *Maningrat* adalah benih unggulan atau dikatakan *wiji ratu* (Aris Wahyudi. 2001: 161).

Keberadaan sperma dalam tradisi Hindu India kuna juga dipahami sebagai bulan atau (soma) yakni cairan dari ujung yang bersinar mengkilat, sedangkan sperma dikumpulkan dari sesuatu yang dihasilkan oleh lipatan 15 dari alam ayah. Bilangan 15 ini sangat identik dengan siklus peredaran bulan. Bulan muncul sampai dengan purnama memerlukan 15 hari dan hari ke 16 dianggap bulan mati (Aris Wahyudi. 2001: 153-164). Mani disini merupakan kapasitas soma sebagai pelestari kehidupan, dan sperma yang dihasilkan akan menjadi lantaran kehidupan baru. Kehidupan baru ini dianggap sebagai pengulangan kehidupan masa lampau dan nantinya akan mati kemudian lahir kembali berulang-ulang sesuai dengan peredaran bulan. Hal ini tentunya berkaitan dengan kematian Abimanyu yang juga gugur pada tahun ke 16.

Kematian Abimanyu sudah menjadi ketetapan para dewa atau juga bisa dikatakan sebagai siklus alam. Oleh karena itu Abimanyu harus bersumpah untuk mati dan untuk hidup kembali. Kehidupan kembali Abimanyu ditengarai dengan cerita berikutnya yaitu lahirnya putra sang Abimanyu yang bernama Parikesit sebagai penerus tahta kerajaan Hastina. Terkait Abimanyu sebagai titisan soma sebagai pelestari kehidupan, maka kematian Abimanyu dianggap dalam rangka menyuburkan bumi supaya benih-benih hidup dan tumbuh berkembang. Abimanyu dalam cerita ini, digambarkan sebagai seorang kstriya yang gagah berani dan berjiwa seorang pahlawan. Seseorang pahlawan akan selalu berikrar atau bersumpah untuk selalu membela tanah airnya sampai titik darah penghabisan. Oleh karena itu, karena pemikiran ini perancang menggarap cerita ini dengan mengambil judul karya Sumpah Pralaya.

Imajinasi Dalam Pertunjukan

Keberhasilan dalam sebuah pertunjukan menurut perancang adalah sejauh mana pertunjukan tersebut mampu merangsang penonton untuk berimajinasi. Di dalam hal ini tentunya sangat relatif dan tidak bisa diukur karena sebuah vonis keberhasilan karya pertunjukkan terletak bukan pada perancang atau pengkarya, namun pada individu penikmat masing-masing. Di dalam sebuah karya, perancang hanyalah menawarkan sebuah gambaran atau bisa dikatakan

sebagai imaji yang harapannya mampu menyentuh sensitifitas penikmat, untuk menjadi subyek yang dapat diimajinasikan. Akan tetapi setelah re-konstruktif imajinasi, subyek yang ditawarkan menjadi tidak penting (Tedjoworo. 2001: 70-71). Oleh karena itu secara garis besar, karya hanyalah sebagai pemantik awal yang mendorong seseorang untuk mengimajinasikan hal yang sama seperti dalam isi karya tersebut. Terkait hal ini, selanjutnya tergantung pada siapa saja yang mampu mendekonstruksi imaji yang ditangkap dan mere-konstruksikan kembali menjadi bentuk yang diharapkan oleh penikmat.

Tidak hanya pengkarya seni saja yang harus memiliki kreativitas imaji, namun penikmat seni juga harus memiliki kreativitas imaji. Kreativitas imaji yang dimiliki oleh pengkarya adalah daya kekuatan untuk membangun wujud dan bentuk karya supaya dapat dilihat, didengar, dan diraba oleh penikmat. Sedangkan kreativitas imaji yang dimiliki penikmat adalah kreativitas dalam menangkap dan mengembangkan menjadi bentuk yang diidam-idamkan. Dalam hal ini pengalaman pribadi sangat berpengaruh kepada hasil penggambaran atau imajinasi baik pengkarya maupun penikmatnya.

Di dalam setiap perancangan karya biasanya banyak menawarkan ide dan gagasan kepada penikmatnya. Karya ini menawarkan pertunjukan boneka dua dimensi dan tiga dimensi yang diwakili oleh wayang kulit dan wayang golek, sedangkan sisi lain juga menawarkan cerita tentang Abimanyu. Berbagai tawaran ini biasanya tidak semua penikmat tertarik pada hal sama. Hal ini tergantung kreatifitas dalam mengembangkan imajinasi melalui pengalaman-pengalaman pribadi penikmat. Maksud dan tujuan perancang tidak semua bisa dipahami dan sampai kepada penikmat, tetapi bisa jadi penikmat menemukan sesuatu yang lain yang lebih menarik dari pada yang di tawarkan. Dalam hal ini secara tidak langsung berbagai pengalaman yang dimiliki penikmat akan menjadi filter dalam menangkap segala yang ditawarkan dalam sebuah karya.

Untuk mengatasi hal di atas, maka perancang harus berusaha untuk menampilkan atau menawarkan suatu kebaruan atau lebih dikenal sebagai orisinalitas. Dengan menawarkan kebaruan atau menampilkan sesuatu yang berbeda diharapkan menjadi pengalaman baru yang sebelumnya belum

pernah dipikirkan oleh penikmat. Hal inilah yang biasanya menjadi salah satu pokok konsep sebuah karya seni, yaitu membangkitkan imajinasi para penikmat karya seni.

Di dalam sebuah penciptaan karya seni sangat dibutuhkan kemampuan re-konstruktif imajinasi perancang untuk menghasilkan kebaruan-kebaruan atau orisinalitas (Tedjoworo. 2001: 71). Hal ini menjadi factor yang sangat penting, karena menurut perancang keberhasilan sebuah karya akan didukung dengan munculnya sebuah kreativitas dan orisinalitas yang dapat dilihat dari kemampuan orang mengkonstruksi, mendekonstruksi, dan mere-konstruksi imaji dalam membentuk karya seni.

Penutup

Pertunjukan boneka multi dimensi yang didalamnya memakai media wayang kulit dan wayang golek jarang dilakukan. Penggabungan pertunjukan wayang yang mempunyai dimensi berbeda ini diharapkan mampu menghadirkan pertunjukan yang imajinatif. Di dalam penciptaan karya seni sangat dibutuhkan kemampuan re-konstruktif imajinasi perancang untuk menghasilkan kebaruan-kebaruan atau orisinalitas. Hal ini menjadi factor yang sangat penting, karena menurut perancang keberhasilan sebuah karya akan didukung dengan kreativitas dalam kemampuan orang mengkonstruksi, mendekonstruksi, dan mere-konstruksi imaji dalam membentuk karya seni (Tedjoworo. 2001: 71). Karya pertunjukan ini hendak menunjukkan bahwa di dalam sebuah pertunjukan, berbagai dimensi yang ada didalamnya menjadi tidak penting, karena berbagai dimensi itu melebur menjadi satu kesatuan, sehingga yang muncul adalah dimensi baru.

Maksud dan tujuan dari pengarang cerita adalah menuliskan sebuah kisah yang begitu memikat sehingga penonton seakan-akan terbius oleh setiap paparan cerita dan dibawa ke imajinasi, sampai mencapai titik yang membangkitkan kepercayaan manusia. Maksud dan tujuan cerita Sumpah Pralaya ini adalah berusaha mengreinterpretasi tokoh Abimanyu, supaya menjadi cerita yang ideal untuk dipaparkan dimasyarakat luas. Setelah memahami cerita ini penikmat diharapkan mendapatkan pencerahan dan pengetahuan tentang kehidupan yang baik.

Kepustakaan

- Bahari Nooryan. 2008. *Kritik Seni, Wacana Apresiasi dan Kreasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Haryanto S. 1995. *Bayang-bayang Adiluhung, Filsafat Simbolis dan Mistik Dalam Wayang*. Semarang: Dahara Prizze.
- Suwarna, Bambang. 1980-1981. *Wayang Golek Menak Putih*. Surakarta: Proyek Pengembangan IKI Sub Bagian Proyek ASKI.
- Titip, I Made. 2008. *Itihasa Viracarita Ramayana dan Mahabarata, Kajian Kritis Sumber Ajaran Hindu*. Surabaya: Paramita.
- Tedjoworo. 2001. *Imaji dan Imajinasi, Suatu Telaah Filsafat Postmoderen*. Yogyakarta: Kanisius.
- Wahyudi, Aris. 2001. *Sanggit dan Makna Lakon Wahyu Cakraningrat sajian Ki Hadi Sugito*. Tesis, Yogyakarta: Program Pascasarjana UGM.
- Wasito Mardi. 1986. *Kamus Jawa Kuna Indonesia*. Ende: Nusa Indah.