

Teater Wayang Inovatif Stri Wiweka

Ni Komang Sekar Marhaeni

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

sekarkomang65@gmail.com

Penciptaan Teater Wayang Inovatif dengan judul Stri Wiweka mengeksplorasi semua potensi yang ada dalam bidang seni pedalangan/pewayangan. Suasana dan karakter yang ditampilkan dalam setiap adegan digarap sedemikian rupa sesuai dengan konsep garap dan kaidah-kaidah penciptaan dalam pewayangan Bali serta lebih mementingkan keindahan struktur lakon dan cerita yang digarap ke dalam bentuk pertunjukan wayang kreasi baru. Penciptaan ini secara umum bertujuan untuk menghasilkan sebuah karya seni Teater Wayang Inovatif yang bertolak dari pelestarian nilai-nilai estetis, etis yang terkandung dalam kesenian tradisi dan untuk mempersembahkan kreativitas seni yang adaptif dan edukatif pada apresiatornya. Sedangkan tujuan secara khusus untuk mewujudkan gagasan atau ide pencipta yang dapat menghidupkan pola-pola wayang tradisi lewat karya inovasi, meningkatkan kemampuan pencipta dalam berolah seni, dan dalam rangka menumbuhkan imajinasi baru sebagai kreativitas yang berkelanjutan. Metode yang digunakan dalam penciptaan karya teater wayang inovatif ini yaitu, studi kepustakaan, diskusi, kontemplasi, efisiensi, imitasi, revisi, partisipasi dan finishing. Karya ini merupakan salah satu teater tradisi yang digarap dalam bentuk baru dengan melakukan penjelajahan ruang teater tiga dimensi yang mana dalam pertunjukan tersebut penonton dapat melihat dari segala penjuru karena adegan dilakukan oleh manusia sebagai pemegang peran atau tokoh. Pertunjukan dijalin dalam sebuah cerita berbingkai, bentuk wayang kulit menggunakan nilai filsafat sebagai tuntunan bagi manusia untuk menghindari arogansi kekuasaan. Lakon dalam karya ini memberikan pemahaman terhadap seseorang yang semena-mena dalam kekuasaan dan akhirnya terkalahkan oleh kebijaksanaan.

Kata kunci: penciptaan, teater wayang, inovatif, stri wiweka,

Strip Wiweka: Innovative Wayang Theatre

Creation of Innovative Puppet Theater with the title Stri Wiweka explores all the potential that exist in the field of puppetry art. The atmosphere and character displayed in each scene, worked in such a way and in accordance with the concept of work and the rules of creation in Balinese puppetry. With more emphasis on the beauty of the structure of the story and the story is cultivated into the form of an innovative new puppet show creations. This Creation generally aims to produce an innovative Puppet Theater art based on the preservation of aesthetic, ethical values embodied in traditional art and to offer creative, adaptive and educational creativity to its appreciator. While the goal is specifically to realize the idea or idea of the creator who can revive the patterns of wayang tradition through the work of innovation, improve the ability of creators in artistic work, and in order to foster new imagination as a sustainable creativity. The methods used in the creation of innovative wayang theater works are literature study, discussion, contemplation, efficiency, imitation, revision, participation and finishing. This work is one of the theater traditions worked on in a new form, by exploring the three-dimensional theater space. The show is woven in a framed story, staging a puppet full of the value of philosophical meaning as a guide for man to avoid the arrogance of power as in the story of the work of creation. The play in this work provides an insight into an arbitrary person in power that is ultimately constrained by wisdom.

Keywords: creation, puppet theater, innovative, stri wiweka,

Proses review: 15 - 29 mei 2018, dinyatakan lolos 6 juni 2018

PENDAHULUAN

Masa awal perkembangan drama dan teater dimulai sejak akhir abad XIX hingga masa kontemporer, ada pendapat para ahli teater yang menyatakan perkembangannya dimulai pertengahan abad ke XIX. Hingga sekarang, teater terus berlangsung. Secara epistemologi kata *the theatre* berasal dari kata *theatron*, sebuah kata Yunani yang mengacu kepada sebuah tempat di mana aktor mementaskan lakon dan orang-orang menontonnya. *The theatre* juga merujuk kepada pementasan yang lebih spesifik, misalnya teater Yunani, teater Amerika, Jepang dan sebagainya. Dalam bahasa Indonesia kita punya istilah *teater tradisional*, *teater masa kini*, atau *teater kontemporer* atau *teater modern Indonesia*. Sedangkan, dalam bahasa Indonesia kepada kegiatan dalam seni pementasan. Tapi dalam bahasa Inggris, *theatre* dan *the theatre* amat berbeda (Soemanto, 2000: 8-9).

Teater merupakan sebuah cabang seni yang dapat mengekspresikan ide/gagasan, kehidupan, perjuangan, dinamika, dan rasa. Seniman memanfaatkan teater sebagai suatu ruang kreasi dan kreativitas untuk menuangkan ide-ide yang bersarang dalam kepala. Dalam sejarah teater, tradisi bercerita telah berkembang menjadi berbagai bentuk teater yang kita warisi sekarang. Teater merupakan salah satu jenis seni pertunjukan yang pada awalnya bertolak dari sastra lisan, kemudian berkembang dari mulut ke mulut, dari seseorang diceritakan kepada orang lain, dari generasi ke generasi berikutnya.

Sementara tradisi bercerita yang merupakan awal mula adanya teater semakin terpinggirkan dalam masyarakat. Upaya pelestarian tradisi bercerita dan teater tutur sudah jarang dijumpai pada kehidupan keluarga dan masyarakat pada jaman ini. Sebagai media yang dapat difungsikan untuk mengubah tingkah laku, teater harus diperkenalkan sejak usia dini kepada anak-anak, remaja, maupun orang dewasa. Sebab, selain sebagai media untuk menyampaikan pesan dan perjuangan, teater juga dapat menjadi ruang arsip kebudayaan dan sejarah. Tradisi bercerita ini merupakan salah satu alat komunikasi dan penyebaran sastra lisan kepada masyarakat secara luas. Dari sini lahirlah tukang cerita (*story teller*) yang kemudian berkembang menjadi suatu bentuk kesenian yang kita namakan Teater Tutur (Achmad, 2006:44).

Di masyarakat Bali tradisi bercerita disebut dengan istilah *mesatua*. *Mesatua* tidak hanya pemaparan secara naratif sebuah cerita, melainkan penggambaran watak, tabiat, akhlak dan moral tokoh-tokohnya yang dapat membantu pembentukan budi pekerti luhur, yaitu watak dan tabiat yang mampu membunuh perilaku buruk.

Teater Tutur merupakan perkembangan dari tradisi *mesatua*, penuturnya merupakan seorang seniman yang mampu mengungkapkan alur dramatik cerita lewat media ungkap

suara (vokal), gerak tangan, gerak tubuh, wayang dan media lainnya. Tukang ceritanya (*story teller*) sekaligus menjadi seorang pemeran (aktor), penyanyi, penari dan sutradara. Bertolak dari keinginan pencipta untuk melestarikan tradisi *mesatua* yang berkembang menjadi teater tutur, karya yang diciptakan menampilkan kemampuan para pemeran (*story teller*) yaitu Ni Diah Tantri untuk menceritakan kisah fabel dalam berbagai konflik. Cerita yang ditampilkan lebih banyak mengangkat kebaikan-kebaikan Ni Diah Tantri sebagai kunci kesadaran terhadap perlakuan semena-mena Raja Esmaryadala dalam memegang tampuk pemerintahan. Inti cerita berisikan nasehat-nasehat, nilai-nilai pendidikan, dan filsafat sebagai media pesan kepada masyarakat penonton untuk menegakkan kebenaran.

Beberapa sumber yang digunakan sebagai inspirasi penciptaan ini diantaranya atikel, Buku *Mengenal Teater Tradisional di Indonesia*, yang ditulis A. Muhamad Kasim.; Wayang Tantri di Banjar Babakan Sukawati Gianyar, skripsi I Gusti Ngurah Serama Semadi.; Buku *Menyentuh Teater; Tanya Jawab seputar Teater Kita*, karangan N Riantiaro.; *Cerita Rakyat dari Bali yang ditulis Ida Raka Gianyar*; menyimpulkan bahwa rasa iri yang didasari rasa tamak dan kurangnya rasa mawas diri serta jauh dari rasa pendekatan kepada keagungan Tuhan akan merupakan belunggu dan menjadikan mala petaka.; Ni Diah Tantri salah satu buku yang ditulis oleh I Gusti Ngurah Bagus.; Sebuah Desertasi Program Doktor oleh Sri Supriyatini dengan judul Tantri merupakan Interpretasi Nilai Perjuangan Perempuan Bali Masa Kini.

IDE PENCIPTAAN

Dalam penciptaan teater wayang inovatif ini sebagai alternatif baru pembendaharaan wayang kulit Bali pada umumnya memanfaatkan teknologi computer dan proyektor LCD, yang digunakan untuk menampilkan gambar, video, atau data dari komputer pada sebuah layar atau sesuatu dengan permukaan datar seperti tembok. Proyektor LCD pada penciptaan ini digunakan untuk memproyeksikan wayang-wayang dengan *background* atau latar dekorasi seperti istana, hutan, gunung, binatang-binatang dan lain-lainnya. Gambar-gambar ini diatur di Microsoft office power point dan dimainkan sesuai dengan kebutuhan pendukung setiap adegan. Program animasi, *coral draw*, *adobe primer* juga dimanfaatkan untuk menampilkan wayang-wayang yang tidak memungkinkan untuk digerakkan oleh penggerak wayang. Penggunaan teknologi ini dimaksudkan untuk mengevektifkan pendukung, sehingga tercipta karya kolosal dengan personil. Di samping sumber cahaya general yang dipantulkan oleh proyektor LCD, dari komputer ditampilkan sumber-sumber cahaya mendukung suasana adegan, yang diproyeksikan lewat proyektor LCD ke layar. Seperti bias cahaya yang menyerupai *sport light*, *follow sport*, cahaya lampu senter dan efek-efek cahaya yang lainnya. Sound efek menggunakan alat *keyboard*,

seperti suara halilintar, suara burung, ombak dan lain-lainnya sudah diformat dalam komputer.

Penggunaan gambar-gambar *background* dibuat relevan dengan bentuk-bentuk wayang yang masih memakai wayang tradisi dengan stilirnya yang sangat tinggi. Begitu pula penataan cahaya terprogram pada komputer, kemudian diproyeksikan melalui LCD, diupayakan tidak terkesan glamor. Sistem *blur* pada warna-warna cahaya telah digarap sesuai dengan kebutuhan setiap adegan, tidak semata-mata untuk kelihatan lebih glamor atau lebih canggih. Pemanfaatan teknologi komputer untuk mengoperasikan lampu, *background* dan *sound efek*, membutuhkan seorang operator dan seorang pembantu operator.

Selama pertunjukan, penyampaian nilai-nilai moral diselingi trik-trik adegan yang betul-betul dicermati oleh penonton, sehingga pesan-pesan yang ingin disampaikan didengar dan dilihat sejelas-jelasnya. Bahasa yang digunakan adalah bahasa yang komunikatif dengan penontonnya. Memakai juga bahasa Bali, bahasa *Kawi*, bahasa Indonesia dipakai pula sebagai narasi untuk memaparkan alur cerita, dan penegasan adegan-adegan yang perlu ditunjukkan.

Komponen-komponen wayang tradisi Bali yang dimodifikasi pada penciptaan ini seperti penggunaan vokal monofoni diperbaharui dengan korus, wayang diciptakan untuk memenuhi kebutuhan lakon dan disesuaikan dengan efek bayangan yang ditimbulkan oleh media cahaya proyektor LCD. Efek dan intensitas cahaya proyektor LCD sangat jauh berbeda dengan lampu tradisi (*blencong*).

Penciptaan ini melakukan eksperimen dalam ide estetik yang disajikan lewat berbagai media, seperti drama, wayang, narasi, dialog, tembang, musik, setting panggung dan media lainnya. Upaya kreatif ini dapat terciptanya pola-pola baru dalam seni pedalangan.

Konsep Garapan

Struktur dramatik teater wayang inovasi ini disusun berdasarkan struktur drama pada umumnya. Walaupun sesungguhnya sangat sulit membuat alur drama yang pendek dengan cuplikan-cuplikan adegan-adegan cerita Tantri yang begitu panjang. Inti cerita mengangkat kebaikan Ni Diah Tantri ketika menyadarkan Raja Esuaryadala yang semena-mena sebagai Raja di Kerajaan Patali, dengan susunan dramatik sebagai berikut.

Pertama tahap eksposisi, bagian awal karya ini menampilkan suasana tenang dengan kehidupan masyarakat yang tentram, saling bersenda gurau, sambil melantunkan tembang-tembang yang menimbulkan kegembiraan. Perbincangan tentang perilaku baik buruk manusia, mengarah pada perilaku sang Raja. Bagian ini juga menggambarkan kegalauan hati Patih Niti Bande Swarya yang kehabisan akal untuk mendapatkan anak gadis untuk dipersembahkan

kepada sang Raja setiap hari untuk dijadikan istri. Kemudian muncul Ni Diah Tantri yang membesarkan hati ayahnya agar tidak bersedih dan dia bersedia untuk dipersembahkan kepada sang raja.

Kedua tahapan pengawatan, menceritakan tentang perbincangan diantara masyarakat yang mana arah perbincangan tersebut secara tidak sadar, muncul perbedaan pandangan tentang tokoh-tokoh dalam cerita, yang memicu perdebatan. Bagian ini sudah mulai adegan divisualkan dengan wayang ke layar dan adegan teater.

Ketiga tahapan konflik, perdebatan antara Ni Diah Tantri dengan ayahnya patih Bande Swarya terus berlanjut. Dengan tampilan wayang di layar bersambung dengan adegan teater di depan layar. Raja Esuaryadala dengan antusias mendengarkan cerita dari Ni Diah Tantri dan tanpa sadar sang raja terhanyut dengan cerita yang dibawakan oleh Ni Diah Tantri. Cerita mengarah pada adegan binatang-binatang dengan selisih paham yang mengakibatkan pertengkaran antara tokoh-tokoh binatang dalam cerita.

Keempat tahap ending, pada bagian ending kembali pada suasana awal, dengan menggambarkan kesadaran raja Esuaryadala dari cerita Tantri yang memperdebatkan kisah para binatang. Raja Esuaryadala menyadari bahwa sejahat-jahatnya seseorang ada sisi baiknya. Kesadaran sang raja atas kekeliruannya selama ini muncul dan akhirnya menobatkan Ni Diah Tantri sebagai permaisuri di kerajaan Patali.

METODE PENCIPTAAN

Metode merupakan suatu cara dalam mencapai tujuan penciptaan karya seni, sesuai dengan perkembangan proses kreatif dalam penciptaan tersebut. Metode yang digunakan dalam penciptaan karya teater wayang inovatif ini antara lain:

Pertama, melakukan study kepustakaan: yaitu kegiatan untuk mendapatkan data dari buku jurnal, dan lontar yang dapat menguatkan penciptaan karya untuk dipertanggung jawabkan secara akademis. Data yang terkumpul dijadikan landasan kerangka berfikir diseleksi sesuai yang relevan. Kemudian dianalisa untuk membangun konsep guna mendapatkan hasil akhir penciptaan karya seni yang bermutu.

Kedua, melakukan diskusi dengan berbagai pihak, yaitu wawancara langsung dengan informan yang berkaitan dengan ide cerita yang akan digarap agar mendapatkan data atau informasi yang valid. Informan terdiri atas masyarakat penikmat seni, dan seniman.

Ketiga, melakukan kontemplasi, kontemplasi merupakan perenungan kembali tentang apa yang diperoleh dari informan, pengalaman nyata dalam interaksi sosial maupun

pengalaman batin yang dirasakan pencipta, masyarakat penikmat seni, seniman, dan magister seni. Perenungan dapat menumbuhkan inspirasi pada penentuan gagasan, penyusunan naskah, dan pelatihan.

Keempat, melakukan efisiensi yaitu membatasi penggunaan alat dan jumlah pendukung sesuai dengan kebutuhan pentas dan profesionalisme para pendukung, untuk mempercepat proses penciptaan.

Kelima, melakukan imitasi, para pendukung dengan peniruan komposisi, gerak, dan olah vokal yang telah ditunjukkan sebelumnya oleh pencipta. Dilakukan secara berulang-ulang sampai pada target capaian yang diinginkan.

Keenam, melakukan revisi, dilakukan untuk mengoreksi dan memperbaiki bagian-bagian seperti menambahkan bagian-bagian penting atau menghilangkan yang kurang penting, untuk meningkatkan nilai etis, harmonis dan estetis.

Ketujuh, melakukan partisipasi dengan memberikan kesempatan kepada pendukung dan apresiator, untuk berpartisipasi langsung secara terbuka mengevaluasi hasil kerja yang telah diciptakan.

Kedelapan, melakukan finishing terhadap seluruh bagian dan isi. Dalam tahap ini terbentuk suatu wujud karya seni sesuai konsep garapan dengan pendukung: penabuh, aktor, penari, vokalis, penggerak wayang, tata cahaya dan seluruh personal untuk dipentaskan sebagai hasil karya cipta seni inovatif.

PROSES BERKARYA DAN HASIL

Dalam setiap penciptaan seni, proses berkarya adalah sesuatu hal yang sangat penting. Karena terkait penuangan konsep, perubahan ide-ide yang sering diakibatkan oleh suasana latihan maupun kemampuan para pendukung garapan. Pembatasan konsep dan ide di antara pencipta sangat dibutuhkan untuk mewujudkan sebuah karya yang bermutu. Dalam penggarapan Teater Wayang Inovatif Stri Wiweka ini, telah melalui proses sebagai aplikasi dari metode Alma M. Hawkin yang telah diuraikan metode penciptaan yaitu: tahapan eksplorasi, improvisasi, performing dan finishing. Tahapan eksplorasi telah dilakukan diawal sebagai bahan dalam menentukan konsep karya. Selanjutnya disampaikan tahapan beserta proses berikutnya, yaitu:

Tahap Improvisasi

Dalam tahapan improvisasi, pengkarya mendengarkan berbagai rekaman pertunjukan wayang, mencari inspirasi bagaimana melakukan pembaharuan terhadap bentuk dan struktur yang sudah ada. Akhirnya pencipta mendapatkan ide bahwa skenario yang sudah ditetapkan sebagai pertunjukan wayang mengambil inti cerita Tantri sebagai topik pembelajaran dan diaktualisasikan dalam kelas komposisi

si wayang pada semester lima jurusan Seni Pedalangan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar. Kelas komposisi ini lebih menekankan kepada bentuk dan struktur pertunjukan wayang yang mengarah pada pembaharuan atau inovasi. Pada dasarnya mahasiswa dilatih untuk membuat sebuah adegan dalam pertunjukan tersebut dalam berbagai karakter dan suasana sehingga pada akhir semester mahasiswa mampu berkreaitivitas mengembangkan dalam berbagai jenis teknik pengolahan cerita maupun dalam berbagai kreativitas. Demikian halnya, dalam penggarapan adegan dalam *pakeliran*/pewayangan sangat relevan dengan inti pembelajaran mata kuliah komposisi tersebut, maka diputuskan konsep *pakeliran* inovatif dengan judul Stri Wiweka yang sudah dibuat dijadikan topik sebuah garapan sebagai tugas bagi mahasiswa untuk mendapatkan nilai pada akhir semester.

Pada pertengahan semester genap, pencipta dan mahasiswa mulai membahas konsep drama. Menelaah adegan-adegan dalam setiap pembabakan, dimulai dengan pemahaman setiap karakter dan suasana yang dibutuhkan dalam *pakeliran*. Selanjutnya memberikan pemahaman kepada mahasiswa tentang struktur dan adegan yang sesuai untuk dijadikan sebagai kreativitas dan mendukung suasana karakter tersebut. Pembabakan ini digarap oleh mahasiswa dengan arahan pencipta sesuai dengan tuntutan yang dibutuhkan dalam pertunjukan. Berikutnya mahasiswa diberikan kesempatan bereksplorasi dan berimprovisasi menafsirkan sesuai dengan adegan dan karakter masing-masing babak. Latihan secara sektoral terus dilakukan sampai akhir semester, dan mahasiswa menyetor hasil kerjanya dalam format Mp3. Pengkarya menilai dan memilah hasil karya mahasiswa tersebut demi tercapainya hasil yang sesuai dengan maksud dan penafsiran pengkarya.

Tahap Performing/Pembentukan

Dalam tahapan ini dimulai dengan mengadakan upacara *nuasen* atau upacara Hindu untuk memulai suatu pekerjaan besar. Upacara *nuasen* ini dilakukan di Pura Nareswari ISI Denpasar pada hari Rabu/buda umanis wuku prangbakt, tanggal 5 Juli 2017 dibantu oleh Jero Mangku Adi. Setelah melakukan upacara *nuasen*, dilakukan latihan perdana, sehabis jam kuliah. Pendukung yang dipakai adalah semester lima pedalangan, latihan dilakukan di studio pedalangan setiap hari dari hari Senin hingga Jumat. Untuk penuangan alur cerita dilakukan perbabak oleh masing-masing kelompok penggarap, begitu juga dengan musik iringan dengan sistem gergaji mengulang-ulang dan menambahkan secara bertahap. Setelah gending selesai pada satu babak, selanjutnya dilakukan latihan bersama dengan pemain wayang/teater pada babak yang sama. Adanya kesesuaian antara penabuh dan pemain wayang, latihan dilanjutkan dengan penuangan lagu pada babak berikutnya. Latihan dengan metode tersebut terbukti sangat efektif dalam tahap pembentukan ini, dimana dengan satu kali latihan sudah tercapai lagu satu babak, hingga dua kali pertemuan sudah tercapai sinkronisasi antara penabuh dan pemain wayang/

teater. Sampai pada pertemuan ke 10 selama empat minggu, semua lagu dan sinkronisasi sudah tercapai secara global. Selanjutnya dilakukan pengendapan, penghafalan, penghayatan cerita dan pemahaman gending sampai saat pementasan.

Hambatan dan Tantangan

Pada masa pembentukan hambatanannya adalah sering terjadi miss komunikasi antara pemain wayang dengan penabuh. Miss komunikasi ini diakibatkan kurang pekanya pemain wayang/teater terhadap *angsel-angsel* atau aksentuasi gending yang dibuat, upayanya diadakan diskusi saling pengertian. Latihan juga terhambat, akibat gedung Natya Mandala digunakan untuk kepentingan pementasan dan seminar. Untuk menyikapi keadaan tersebut, mengintensifkan waktu pada saat latihan. Hambatan lain yang dihadapi adalah, terkadang para penabuh sering memainkan *handphone* pada saat tidak mendapatkan penuangan dari penggarap. Hal ini, diantisipasi dengan menyuruh para pendukung untuk mematikan HP pada saat latihan atau ke nada getar. Selain hambatan yang dihadapi juga terdapat tantangan. Menggunakan layar lebar sangat dibutuhkan keterampilan dan daya kreativitas yang lumayan tinggi, karena tidak seperti wayang tradisi di mana pada saat pentas wayang menempel di *kelir*. Tuntutan pembaharuan dari garapan ini menjadikan penciptaan dan penggarap gending dapat mengeksplorasi diri sebagai pembelajaran.

Deskripsi Karya

Karya teater wayang inovatif dengan judul Stri Wiweka merupakan perpaduan dan perubahan komponen tradisi dengan pola-pola modern dalam bingkai garap inovasi yang diproyeksikan dengan layar lebih lebar dari layar wayang tradisi. Penggunaan pencahayaan melalui media computer akan dapat menyajikan nuansa klasik dan nuansa inovatif melalui ungkapan suasana hening, magis, gembara, gemerlap, glamour dan suasana dramatik lainnya.

Struktur pertunjukan tidak lagi mengikuti kaidah-kaidah baku dalam pertunjukan wayang tradisi, namun tetap menekankan isi cerita yang sarat dengan nilai-nilai moral, kewajiban, sesuai dengan tujuan teater pada umumnya dengan menyajikan pendidikan.

Menghadirkan cerita *fable* sebagai bingkai karya dari teater wayang inovatif, yang tidak hanya memerankan tokoh-tokoh wayang yang ditampilkan pada layar, dipadukan dengan adegan teater yang diperankan oleh manusia. Hal ini menunjukkan bahwa penggarapan ruang tidak hanya pada layar saja melainkan mengeksplor ruang yang lebih luas. Sehingga, pengembangan kreatifitas yang terangkum dalam karya menjadi karakteristik yang menonjol dan orisinal.

Pergelaran Karya

Penyajian seni membutuhkan tempat untuk menyam-

paikan sebuah pertunjukan kepada khalayak umum. Begitu halnya dengan garapan teater wayang inovatif ini. sebagai sebuah seni pertunjukan, membutuhkan tempat pementasan/ stage yang ideal sesuai dengan konsep dan ide yang telah digarap. Pagelaran karya wayang inovatif ini dipentaskan di gedung Natya Mandala ISI Denpasar.

Ringkasan cerita

Garapan *pakeliran* memadukan antara drama dan wayang dengan mengambil lakon kisah cerita Tantri dengan judul Stri Wiweka. Kisah tentang sang raja Esaryadala dalam memperlakukan gadis-gadis perawan dengan semena-mena dan berganti menjalin asmara setiap malam. Satu persatu setiap hari gadis-gadis dipersembahkan kepada sang Raja. Kegalauan di hati Patih Bandeswarya untuk mencari gadis perawan setiap hari telah memuncak dengan habisnya para gadis di negeri Patali. Hanya tersisa seorang gadis adalah putri semata wayang yakni Ni Diah Tantri. Akankah putri tercinta satu-satunya dipersembahkan kepada sang raja, inilah yang membuat kekacauan dalam hati patih Bandeswarya. Ni Diah Tantri menenangkan perasaan ayahnya dengan bersedia dipersembahkan kepada sang raja. Dengan kecerdikan Ni Diah Tantri mempersembahkan cerita bersambung kepada sang raja hingga hari menjelang pagi menyebabkan niat untuk memadu asmara dengan Ni Diah Tantri akhirnya pudar. Raja Esaryadala akhirnya mengakui kekeliruannya dan mempersunting Ni Diah Tantri sebagai permaisuri di Kerajaan Patali.

SIMPULAN

Stri Wiweka adalah sebuah judul dari karya cipta seni Teater Wayang Inovatif yang merupakan penggabungan antara seni drama dan wayang. Mulai dari proses berkarya hingga hasil pemikir merupakan inovasi dari pertunjukan wayang. Karya ini merupakan salah satu teater tradisi yang digarap dalam bentuk baru, dengan melakukan penjelajahan ruang teater tiga dimensi. Pertunjukan dijalin dalam sebuah cerita berbingkai, dengan mementaskan wayang penuh dengan nilai makna filsafat sebagai tuntunan bagi umat manusia untuk menghindari arogansi kekuasaan seperti fenomena yang terjadi pada saat ini. Lakon dalam karya ini memberikan suatu pemahaman terhadap seseorang yang semena-mena dalam kekuasaan yang akhirnya terkalahkan oleh kebijaksanaan.

DAFTAR RUJUKAN

Amir, Hasim. 1994. *Nilai-Nilai Etis dalam Wayang*. Jakarta: Pustaka Sianar Harapan.

Bagus, I Gusti Ngurah. 1980. Ni Diah Tantri. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Penerbitan Buku Bacaan Sastra Indonesia dan Daerah.

Bandem, I Made. 1982. *Wimba Wayang Kulit Ramayana, Ketut Madra*. Denpasar: Proyek Penggalan/Pembinaan

Seni Budaya Klasik/Tradisional dan Baru.

Dibia, I Wayan. 2003. *Nilai-nilai Estetika Hindu dalam Kesenian Bali*, dalam *Estetika Hindu dan Pembangunan Bali*. Penyunting I B. G. Yudha Triguna. Denpasar: Kerjasama Magister Ilmu Agama dan Kebudayaan, Universitas Hindu Indonesia dan Widya Dharma.

Gianyar, Ida Raka. 1999. *Cerita Rakyat dari Bali Ni Diah Tantri*. Bandung: CV Pionir Jaya

Mardiarsita, L. 1990. *Kamus Jawa Kuna Indonesia*. Flores–NTT: Nusa Indah.

Satoto, Sudiro. 1985. *Wayang Kulit Purwa Makna dan Struktur Dramatiknya*. Yogyakarta: Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara (Javanologi) Direktorat Jendral Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Serama Semadi, I Gusti Ngurah. 1986. *Wayang Tantri di Banjar Babakan Sukawati Gianyar*. Skripsi Jurusan Pedalangan.

Soetarno. 2004. *Wayang Kulit: Perubahan Makna Ritual dan Hiburan*. Surakarta: STSI Press.

Sri Supriyatini. 2016. *Tantri: Interpretasi Nilai Perjuangan Perempuan Bali Masa Kini*. Disertasi: Program Doktor Penciptaan dan Pengkajian Seni ISI Yogyakarta.

Soemanto, Bakdi. (2000). “Interkulturalisme dalam Teater Kontemporer: Kasus Kelompok Gandrik Yogyakarta”, dalam *Interkulturalisme dalam Teater*, (editor Nur Sahid). Yogyakarta: Yayasan untuk Indonesia.

Sukarman, M Sukarman dkk. 2004. *Wayang Karya Agung Budaya Dunia*. Jakarta: Senawangi dan Pepadi.