

Pakeliran Layar Lebar “I Renggan”

Komang Triana Sparsa Lingga Krisna¹, I Gusti Putu Sudarta²

Program Studi Seni Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan

Institut Seni Indonesia Denpasar, Jalan Nusa Indah

Denpasar 80235, Indonesia

E-mail: linggakrsn@gmail.com

vajrajnyana@yahoo.com

Abstrak

I Renggan adalah seorang tokoh yang gemar bertapa, dan juga merupakan cucu dari Dukuh Jumpungan, semua kesaktian yang dimiliki kakeknya telah diwarisi oleh I Renggan, cerita ini bersumber dari cerita Babad Nusa Penida, di dalam cerita ini mengisahkan I Renggan dengan kapal milik kakeknya I Dukuh Jumpungan akan segera menabrak pulau Bali dan menerjang gunung Agung. Karena disebabkan ulah dari dewa Putranjaya yang sebelumnya telah merobohkan setengah dari Puncak Gunung Mundhi yang berada di Nusa Penida, dengan alasan gunung puncak Mundhi tidak boleh menyamai tinggi dari gunung Agung, segeralah I Renggan beserta anak buahnya berjumlah 1.500 orang menyiapkan kapal untuk berangkat menyerang Bali. Pada saat di tengah perjalanan penyerangan yang dilakukan oleh I Renggan banyak menghadapi rintangan yang disiasati oleh dewa Putranjaya, namun rintangan tersebut mampu dilewati oleh I Renggan, tetapi pada akhirnya I Renggan gagal karena bantuan dari dewa Baruna yang menciptakan Gurita Raksasa untuk mengalahkan I Renggan. Tema yang diangkat dalam cerita ini yaitu Rwa Bhineda, konsep keseimbangan dan keselarasan. Konsep dari karya ini menggunakan konsep pakeliran layar lebar yang berukuran panjang 5 Meter dan lebar 4 meter, ditambah dukungan pencahayaan lampu proyektor sebagai pencahayaan bayangan pada wayang, dan scenery sebagai dukungan pemberi latar tempat pada suasana adegan lakon, sedangkan pada iringan garapan ini menggunakan musik midi Studio Fl, jenis gamelan yang digunakan yaitu gamelan semarandhana. Pada proses garapan ini ada 3 tahapan yang digunakan untuk mempermudah dalam mewujudkan karya ini yaitu, tahap penjajagan (*Explorasi*), percobaan (*Imvofisasi*), dan pembentukan (*Forming*), dengan tahapan-tahapan tersebut membantu penggarap dalam proses berkarya.

Kata Kunci : Tokoh, Konsep, Seni Pedalangan

Innovative Art Performance “I Renggan”

I Renggan is a character who likes to meditate, and is also the grandson of Dukuh Jumpungan, all of his grandfather's supernatural powers have been inherited by I Renggan, this story comes from the Babad Nusa Penida story, in this story tells I Renggan with his grandfather's ship I Dukuh Jumpungan will soon hit the island of Bali and hit Mount Agung, Due to the actions of the god Putranjaya who previously knocked down half of the peak of Mount Mundhi in Nusa Penida, with the reason that Mount Mundhi peak should not be as high as Mount Agung, immediately I Renggan and his children his men numbered 1,500 men preparing ships to depart to attack Bali. While in the middle of the attack journey carried out by I Renggan, he faced many obstacles that were tricked by the god Putranjaya, but these obstacles were able to be overcome by I Renggan, but in the end I Renggan failed because of the help of the god Baruna who created a giant octopus to defeat I Renggan. The theme raised in this story is Rwa Bhineda, the concept of balance and harmony. The concept of this work uses the concept of using a wide screen display measuring 5 meters long and 4 meters wide, plus the support of projector lamp lighting as shadow lighting for the puppets, and scenery as a backdrop to provide a place for the atmosphere of the play scene, while the accompaniment of this work uses midi music. Studio Fl, the type of gamelan used is gamelan semarandhana. In the process of this work, there are 3 stages that are used to make it easier to realize

this work, namely, the exploration stage, the experiment (improvisation), and the formation (forming), with these stages helping the cultivator in the work process.

Keywords: Character, Concept, Puppet Art

PENDAHULUAN

Di Wilayah Kabupaten Klungkung, Pulau Nusa Penida merupakan pulau yang terletak di sebelah tenggara Pulau Bali yang dipisahkan oleh laut selat Badung. Di kecamatan Nusa Penida terdiri dari 3 pulau yakni, pulau Nusa Penida, Nusa Lembongan, dan Nusa Ceningan, diantara 3 pulau tersebut Nusa Penida merupakan pulau yang paling terbesar atau kadang juga disebut *Nusa Gede*, yang pada saat ini merupakan salah satu destinasi pariwisata Kabupaten Klungkung, Provinsi Bali. Dibalik keindahan alam pulau Nusa Penida terdapat historis, simbolis mengenai keberadaan pulau tersebut, dan juga terdapat sejumlah pura merupakan peninggalan sejarah dari zaman tempo dulu, diantaranya yaitu *Pura saap, Puncak Mundhi, Pura penataran Ped, Pura Goa Giri Putri, Pura Batu Medau, Pura Segara Kidul Guyangan, Pura Paluang, Pura Karangkung*, dan banyak lagi pura-pura lain yang ada di Nusa Penida. Dibalik pura-pura tersebut banyak cerita sejarah atau babad di dalamnya, serta banyak peninggalan -peninggalan prasasti Babad Nusa Penida.

Dari hal di atas, sejarah asal dari nama pulau Nusa Penida berawal dari turunnya Betara Guru serta membawa pengikut seperti, *Eka Purusa, Ardenareswari, Panca korseksa, Sad Ganapati, sapta Rsi, Nawa Dewata*, yang turun di sebuah tempat sekarang diberi nama Mesaap. Kemudian pada tahun saka 50, turunnya Betara Siwa dan sakti beliau yaitu dewi Uma, yang turun di sebuah tempat gunung, bernama gunung Puncak Mundhi serta membawa pengikutnya seperti, *Tri Purusa, Catur Lokapala*, dan *Asta Gangga*, di Gunung Mundhi inilah ida Betara siwa dan dewi Uma kemudian menjelma menjadi seorang laki-laki, meraga seorang Pandita yang bergelar Dukuh Jumpungan. Dari penjelmaan inilah nama dari Nusa Penida muncul, manusa adalah seorang bernama Dukuh Jumpungan, sedangkan dukuh merupakan seorang Pandita, sehingga Manusa Pandita inilah kemudian menjadi Nusa Penida. Sedangkan sakti dari betara Siwa yaitu dewi Uma menjelma menjadi seorang perempuan bernama Ni Puri merupakan istri dari Dukuh Jumpungan.

Dari pembahasan diatas bahwa di Nusa Penida memiliki sejarah Babad yang kental, sehingga kita tau sejarah awal dari keberadaan pulau Nusa Penida. Dari pengertiannya Babad merupakan histografi tradisional yang sangat penting, karena merupakan konsepsi penulisan sejarah asal-usul atau *lelintihan*, dan peristiwa tertentu yang dialami oleh leluhur. Oleh karena kecenderungan masyarakat Bali saat ini untuk memformulasikan konsep pemujaan terhadap leluhur, menyebabkan masyarakat Bali berjuang untuk mencari dan menemukan asal-usulnya menyebabkan masyarakat Bali membolak-balik dan membongkar lontar-lontar yang berhubungan dengan asal-usulnya. Babad sebagai penulisan sejarah tradisional (*histografi tradisional*) mengandung arti; silsilah, asal-usul, riwayat kerajaan, Riwayat bangsa, buku tahunan, hikayat, dan kronik (cerita yang disusun berdasarkan urutan waktu dalam setiap tahun atau masa) (Sidi Gazalba, 1966:2; Sartono Kartodirdjo, 1968:25; Seramasara, 2000:4). Di Bali Kemunculan babad tidak terlepas dari zaman Gelgel, periode ketika Majapahit telah menanamkan pengaruhnya di Bali pada abad 14 hingga 18. Selain membawa kesadaran multikultural bagi masyarakat Bali, sistem sosial dan keyakinan Majapahit juga mendorong berkembangnya berbagai ranah kesenian termasuk penulisan babad sebagai sastra sejarah di Bali.

Dalam pertunjukan seni pewayangan Kulit Bali, Wayang Kulit Babad dalam kasanah Wayang Kulit Bali merupakan wayang kulit kreasi baru Bali yang terbilang masih *Anyar*

karena sebelumnya cerita babad itu sendiri sudah populer dalam pertunjukan dramatari Topeng, struktur pertunjukannya dan bentuk-bentuk wayangnya, masih mengacu pada pertunjukan wayang tradisi Bali, kecuali tokoh bondresnya, dan lakon yang dibawakan adalah cerita sejarah Bali. Kemunculan pertama kali Wayang babad di Bali dipagelarkan pada tahun 1988 oleh I Gusti Ngurah Serama Semadi sebagai tugas akhir dalam menyelesaikan program sarjana pada jurusan Pedalangan STSI Denpasar. Kemudian I Ketut Klinik (Alm.), dalang muda dari Sukawati, juga menggelar Wayang Kulit Babad pada tahun 1994. Masuknya cerita Babad dalam repertoar Wayang Kulit ada kemiripan dengan Epos Ramayana dan Mahabharata, yang sama-sama memiliki ahistoris, simbolis, filsafat dan istana sentris.

Dari adanya kreativitas membuat greget para seniman Bali yang mampu dalam mengembangkan dan menciptakan berbagai hasil karya seni yang baru, menyebabkan tumbuhnya berbagai bentuk dan jenis kesenian yang beragam. Salah satu jenis kesenian Bali mengalami pengembangan tersebut adalah seni pewayangan, walaupun ada beberapa seniman konservatif yang memandang bahwa pertunjukan wayang kulit sudah sempurna tidak perlu dikembangkan lagi dan cukup dilestarikan saja, akan tetapi naluri kreatif yang tumbuh pada sebagian seniman masih terus berkembang dengan menyajikan karya-karya inovatif, dari pernyataan Koentjaraningrat sebuah buku Sejarah Teori Antropologi II. Mengatakan bahwa terjadinya inovasi akibat dari penemuan baru dalam bidang teknologi (1990:108). Maka suatu inovasi karya melalui sebuah proses bias diterima oleh masyarakat, dengan salah satunya yaitu wayang Babad.

Di Bali Sejak dahulu kala ada pementasan topeng dengan lakon *Dalem Bungkut*, bahkan cerita tentang Nusa Penida lebih banyak diketahui oleh masyarakat Bali daratan daripada masyarakat Nusa Penida sendiri, sehingga penggarap merasa terpanggil untuk menggunakan cerita babad terutama babad Nusa Penida di samping sebagai karya yang akan ditampilkan menggunakan konsep pakeliran layar lebar dengan struktur pertunjukan inovasi yang mengangkat lakon "*I Renggan*". Diceritakan I Renggan segera menyerang Bali dan melawan dewa Putanjaya, karena sebelumnya dewa Putranjaya telah merobohkan setengah dari gunung puncak mundi, yang menurut dari dewa tersebut gunung Mundi tidak boleh melewati tinggi dari gunung Agung karena gunung mundi berperawakan Istri (Predana), itulah sebab dewa putranjaya merobohkan setengah dari gunung puncak mundi, maka menyeranglah I Renggan dengan perahu saktinya, dan membawa prajurit sebanyak 1500 orang untuk menyerang Bali, tetapi selama penyerangan yang dilakukan oleh I Renggan, selalu gagal, meskipun I Renggan memiliki kesaktian tidak bisa dibunuh, dewa Putranjaya tetap saja memiliki banyak cara untuk mengantisipasi I Renggan, dan terakhir yang membuat ia gagal menyerang Bali, saat dewa Baruna membuat Gurita Raksasa, yang menghantam perahu dari I Renggan dan meililitnya sampai tidak bisa bergerak, dan akhirnya perahu I Renggan kempih di Nusa Cenik, menyebabkan Nusa Cenik terbelah menjadi dua bagian, yang sekarang bernama Nusa Ceningan dan Lembongan. berangkat dari hal tersebut diatas, dapat penggarap tarik kesimpulan bahwa karya Pakeliran inovasi yang digarap mengandung tema "*Rwa Bhineda*" konsep keseimbangan dan keselarasan, dimana didalam cerita ini menjelaskan perbedaan antara Purusa dan Predana, kekuatan Hitam dan Putih, dan terdapat suatu kesalahan yang tidak dipertimbangkan untuk mengetahui kebenaran. Tema cerita ini juga diadakan sebagai rangsangan terhadap masyarakat bahwa inovasi wayang di Bali ini terus berkembang. Cerita yang akan dibawakan ini merupakan cerita yang bersumber dari buku Babad Nusa Penida.

KONSEP GARAPAN

Dalam seni pertunjukan Konsep merupakan sebuah ide yang kemudian di rancang dan di implementsikan ke sebuah garapan karya seni. Karya yang akan disajikan oleh penggarap menggunakan konsep pakeliran layar lebar, dengan ukuran kelir kurang lebih, lebih besar dari pakeliran wayang tradisi, yang berukuran sekitar 2-3 meter x 1,5 meter, berbeda dengan kelir layar lebar yang ukurannya sekitar 4,5 meter x 2,5 meter. Sumber pencahayaan yang digunakan, yaitu bersumber dari lampu proyektor, disamping fungsi sebagai sumber cahaya, proyektor juga berfungsi sebagai pemberi Scenery latar suasana pada adegan lakon pertunjukan karya penggarap.

Dari cerita ini mengambil cerita bersumber dari Babad Nusa Penida dengan judul “I Renggan”, sedangkan tema yang diangkat dalam karya ini bertemakan “Rwa Bhineda” konsep keseimbangan dan keselarasan, dimana didalam cerita ini menjelaskan perbedaan antara Purusa dan Predana, kekuatan Hitam dan Putih. Karya ini dikemas secara inovatif, dari struktur adegan, dari medium dan media yang digunakan, dan dari cerita yang sering digunakan di dalam pertunjukan calonarang, dengan pertama kali di transformasikan kedalam sebuah pakeliran Wayang. Dari singkat cerita, I Renggan merupakan cucu dari kakeknya yang Bernama I Dukuh Jumpungan, diceritakan, I Renggan melawan dewa putranjaya, karena dewa putranjaya sudah berani merobohkan dari Gunung puncak Mundhi, mengetahui hal tersebut dewa putranjaya bersiap huntuk menghadang jalan I Renggan, I renggan pun tidak terkalahkan oleh dewa putranjaya, sampai dewa putranjaya meminta bantuan kepada dewa indra, tetapi dewa Indra gagal menghadang I Renggan, dan dewa putranjaya sampai minta bantuan kepada dewa bharuna, dengan gurita yang diciptakan oleh dewa bharuna, bisa menghentikan dari niat I Rengan untuk menerjng Bali.

Konsep Wayang pada garapan ini menggunakan wayang Kulit Tradisi, hanya saja pada wayag kulit penggarap sedikit diberi inovasi seperti pada Tokoh I Renggan, bagian pada kaki wayang dibuat agar bisa bergerak, sehingga wayang dapat di eksplorasi gerakan kakinya di saat pada adegan bertapa ataupun saat adegan di atas kapal, pada wayang Gunung bagian ujungnya di buat terpisah, wayang tersebut digunakan, pada adegan flashback, saat adegan dewa putranjaya merobohkan setengah dari gunung Mundhi, kemudian pada wayang kapal dibuat terbelah menjadi dua bagian, kapal itu dibuat untuk di aplikasikan pada adegan ending, Wayang Pulau yang dibuat terpisah menjadi dua, digunakan juga pada saat ending, saat kapal I Renggan dilempar oleh Gurita ke atas Pulau dan pulau tersebut terbelah menjadi dua, sedangkan pada kapal I renggan juga terbelah menjadi dua. Untuk jumlah pada penggerak wayang yang terlibat sekitar 12 orang, masing-masing orang ada yang bertugas memegang wayang satu tokoh, dan ada yang memegang 1 tokoh wayang dengan jumlah 2 sd 3 orang, tergantung bentuk dan kerumitan wayang yang tidak mampu diexplore oleh satu orang pemegang wayang.

Pada Kosep Pencahayaan yang digunakan penggarap yaitu lampu proyektor, karena pada lampu proyektor mampu digunakan menjadi dua fungsi pertama sebagai pencahayaan pada bayangan wayang sedangkan scenery sebagai latar tempat peradegan wayang. Pada scenery yang digunakan penggarap yaitu menggunakan scenery 2D karena dapat memberikan

suasana yang Cinematic pada adegan lakon yang membuat suasana adegan terlihat, contoh seperti, adegan pertama saat I Renggan bertapa, kemudian adegan saat flasback, yang ketiga adegan laut, dan adegan di pegunungan.

Pada Konsep dari iringan yang digunakan, yaitu menggunakan iringan musik midi, yang di garap melalui aplikasi pembuat music di computer yaitu aplikasi Fl Studio, penggarap menggunakan musik midi karena pertunjukan yang akan dilaksanakan oleh penggarap menggunakan system secara virtual/rekaman, selain itu juga meringankan bagi penggarap dalam membuat suatu karya, tanpa melibatkan terlalu banyak orang, sehingga Garapan penggarap terlihat sederhana dan praktis.

Ringkasan Cerita

Diceritakan I Renggan dengan kapal sakti milik kakeknya Dukuh Jumpungan Akan segera menerjang Bali dan membelah gunung agung untuk menyerang Dewa Putranjaya, karena sebelumnya Dewa Putranjaya telah merobohkan setengah dari puncak gunung Mundhi, dengan alasan gunung Mundhi tidak boleh menyamai tinggi dari Gunung Agung, karena dewa yang berstana di gunung Mundi meraga Istri/Predana (berperawakan Wanita), maka dari itulah sebabnya dewa Putranjaya merobohkan Puncak Gunung Mundi. Melihat hal tersebut membuat I Renggan marah, dan segeralah I Renggan melakukan tapa brata di puncak Gunung Mundhi, untuk memohon keselamatan kepada Dewa Bharuna. Melihat keteguhan hati I Renggan bertapa, membuat dewa Bharuna berkenan untuk memberikan I Renggan anugrah berupa kesaktian tidak bisa terkalahkan oleh dewa sekalipun. berangkatlah I Renggan dengan menggunakan kapal milik kakeknya yang di arsiteki oleh begawan Wiswa Karma, dan di ikuti sejumlah kapal pasukan I Renggan, yang jumlah pasukannya sekitar 1.500 orang, menuju Bali. mendengar rencana dari I Renggan Membuat dewa yang Beristana di Puncak Gunung Agung tersebut, segera membuat siasat untuk menghentikan dari pergerakan I Renggan beserta pasukannya, sesampainya I Renggan dan pasukannya mendekati perairan Bali, segeralah dewa Putranjaya memerintahkan pasukannya untuk menerjang kapal I Renggan beserta pasukan, dengan senjata panah dan senjata magis, namun tidak membuat I Renggan dan pasukannya terluka sedikitpun, I Renggan dan pasukannya mampu menghalau senjata yang menerjangnya. Melihat hal tersebut dewa Putranjaya kemudian membuat Aji Sesirep untuk mengalahkan I Renggan, agar kapal I Renggan tidak terkendali, tetapi kekuatan yang di dikeluarkan oleh dewa Putranjaya, mampu juga dihalau oleh I Renggan, hanya saja kapal dari pasukan I Renggan saja yang berhasil dihalau oleh dewa Putranjaya, sedangkan kapal I Renggan terlihat masih kokoh. Melihat hal tersebut dewa putranjaya semakin heran dan memilih untuk meminta bantuan kepada dewa Indra untuk menghalau pergerakan I Renggan, tetapi dewa Indra Juga gagal menghalau kapal dari I Renggan, dan dewa Indra kembali mendatangi dewa Putranjaya, untuk memberikan saran, memohon bantuan kepada dewa Baruna, karena sebelumnya dewa Barunalah yang memberikan I Renggan anugrah kesaktian tidak terkalahkan. dengan kancangnya laju dari kapal I Renggan tiba-tiba keluarlah Gurita Raksasa ciptaan dari dewa Bharuna untuk menerjang kapal I Renggan, dan melilitnya sehingga kaku seperti batu, kapal I Renggan tidak bisa bergerak sedikitpun, dan menyeret kapalnya sampai akhirnya, kapal I Renggan dilempar ke sebuah Pulau Nusa Cenik,

sehingga menyebabkan Pulau Nusa Ceningan terbelah menjadi dua, yang sekarang Pulau tersebut bernama Pulau Nusa Ceningan dan Nusa Lembongan.

METODE PENCIPTAAN

Dalam mewujudkan suatu karya seni, metode juga merupakan hal tahapan yang penting dalam membantu proses terbentuknya dalam menciptakan karya seni, dengan menggunakan metode yang sangat tepat, sangat berdampak bagi mempermudah dalam berproses dalam penggarapan karya seni. Adapun metode menurut Alma M. Hawkins tahun 1964 yang diterapkan penggarap dalam proses penciptaan karya pedalangan dengan judul lakon I Renggan meliputi 3 tahapan yaitu, *Exploration*, *Improvisasi*, dan *Forming*. Pada tahapan pertama yaitu, Penjajagan (*Exploration*), pada tahapan pertama ini penggarap mulai menentukan ide, konsep, tema, dan judul cerita. Ide cerita pertama penggarap peroleh saat terlibat mengikuti dalang ogoh-ogoh di Nusa Penida, karena melihat dari lakonnya yang bisa penggarap kembangkan ke dalam struktur dramatik, sehingga membuat penggarap tertarik untuk menggunakan cerita dengan lakon I Renggan, sedangkan untuk konsep dari pertunjukannya penggarap peroleh dari menonton wayang cinema, menonton wayang pakeliran layar lebar, dan terlibat dalam mendukung kakak tingkat saat ujian TA lalu. Setelah memperoleh cerita dan konsep, lalu penggarap menentukan tema, tema dari karya penggarap yaitu “Rwa Bhineda, keseimbangan dan keselarasan, dimana didalam cerita ini menjelaskan perbedaan antara Purusa dan Predana, kekuatan Hitam dan Putih. (*Improvisasi*), pada tahapan ini penggarap mulai melakukan percobaan menuangkan ide penggarap kedalam sebuah proses karya dengan melakukan latihan sektoral, setelah penggarap merancang pembabakan struktur adegan, lalu penggarap menuangkan adegan tersebut ke dalam media Wayang dan di aplikasikan kedalam pakeliran, dan mulai menggarap adegan peradegan sampai memperoleh adegan yang sempurna dan dramatis. Pada tahapan Terakhir yakni metode (*Forming*), tahapan ini merupakan tahap pembentukan hasil akhir dalam proses karya seni, dengan memadukan iringan yang telah dibentuk dengan para penggerak wayang untuk menyesuaikan para penggerak wayang dengan musik iringan pada setiap adegan. Setelah penggarap memadukan musik, scenery, dan media pencahayaan, penggarap mulai melakukan pembentukan penggabungan dari media, dan medium yang sudah penggarap rancang, dan mulai pembentukan hasil akhir, sampai proses karya ini dapat terwujud sempurna.

PROSES PERWUJUDAN KARYA

Dalam Proses mewujudkan karya tidak terlepas dari proses yang panjang dan memakan waktu yang lama, di dalam proses tersebut banyak rintangan yang dihadapi penggarap, mulai dari kebuntuan untuk mencari inspirasi, dan pada saat proses pembentukan yang terhambat waktu. Maka dari itu penggarap perlu kesabaran dan ketekunan dalam menjalani kegiatan kegiatan proses mewujudkan karya yang berjudul I Renggan ini. Adapun proses yang dilaksanakan pada table berikut.

Bulan November 2021

Periode Waktu Per-Minggu	Kegiatan/usaha yang dilaksanakan	Hasil Yang didapat
Minggu 1 (November 2021)	Pengonsepan ide garapan dengan melakukan wawancara, membaca dan observasi berbagai karya seni pedalangan	Menemukan ide garapan yaitu karya pakeliran menggunakan layar lebar dengan cerita Babad Nusa Penida dengan Judul I Renggan
Minggu ke-2	Merenungkan alur cerita yang baik untuk digarap sebagai sebuah karya seni pakeliran dan mencari beberapa refrensi berupa buku bacaan yang terkait dengan karya seni pakeliran yang akan digarap	Alur dari cerita I Renggan ditetapkan, dari I Renggan melakukan bertapa, menuju flashback, sampai adegan konflik I Renggan dengan dewa Putranjaya, dan ending, kapal I Renggan dililit Gurita, akhirnya kampih, di Nusa Cenik, dan keluar dewa Baruna untuk memberi nasehat mengenai tema yang diangkat, yaitu Rwa Bhineda.
Minggu ke-3	Memikirkan iringan yang akan digunakan, dan mencari komposer serta melakukan dubbing, dan Memantapkan ide, konsep yang ditetapkan per bagian, kemudian nantinya akan diberikan kepada penggarap iringan	Iringan yang digunakan ditetapkan dengan menggunakan, music midi, yang dibuat melalui aplikasi FL Studio, pada computer
Minggu ke-4	Mencari pendukung penggerak wayang	Penggarap telah mendapatkan pendukung penggerak wayang yaitu Mahasiswa Prodi Seni Pedalangan, ISI Denpasar.

Bulan Desember 2021

Periode Waktu Per-Minggu	Kegiatan/usaha yang dilaksanakan	Hasil Yang didapat
---------------------------------	---	---------------------------

Minggu 1 (Desember 2021)	Menuangkan Ide, konsep, dan struktur adegan kepada para pendukung	Melakukan latihan gerak wayang mencari adegan, sesuai struktur yang telah disiapkan, sampai menemukan hasil yang pas
Minggu ke-2	Mencoba untuk menggabungkan Iringandan dalam latihan penggerak Wayang	Mencocokkan gerakan wayang sesuai iringan yang sudah di gabungkan
Minggu ke-3	Menggabungkan music denga dubbing kedalam latihan penggerak wayang	Setelah melakukan latihan gerak wayang dengan iringan, penggarap melakukn percobaan untuk melakukan latihan menggunakan iringan dan dubbing, agar penggerak wayang dapat menyesuaikan dari gerak wayang tersebut.
Minggu ke-4	Penggabungan dengan beberapa scenery yag sudah selesai di desain kedalam pakeliran	Penggarap mencoba menggabungkan latihan antara, iringan, dubbing, dan beberapa scenery yang sudah dibuat, agar penggerak wayang dapat menyesuaikan dari beberapa media medium yang telah digabungkan

Bulan Desember - Januari 2021

Periode Waktu Per-Minggu	Kegiatan/usaha yang dilaksanakan	Hasil Yang didapat
Minggu 1 (Januari 2022)	Penggarap melakukan latihan adegan yang belum disempurnakan, dan menyesuaikan kembali terhadap media yang baru rampung	Penyempurnaan, ulang dari adegan peradegan, dan kembali, menyesuaikan, iringan dan dubbing dengan penggerak wayang

Minggu ke-2	Latihan gabungan keseluruhan, Iringan, dubbing, penggerak wayang dan scenery	Menyempurnakan adegan keseluruhan dari babak satu sampa akhir, dengan menyesuaikan iringan, dubbing, dan scenery
-------------	--	--

PENUTUP

Simpulan

pada Karya pedalangan yang penggarap sajian ini mengambil cerita babad Nusa Penida berjudul I Renggan yang dilatarbelakangi, saat pengarang terlibat festival ogoh-ogoh, mengambil cerita babad Nusa Penida, dari cerita, I Renggan yang sebelumnya sudah pernah di sajian dalam pertunjukan calonarang/sendratari, penggarap ingin mentransformasikan cerita tersebut kedalam sebuah pakeliran wayang kulit. Tema yang diangkat dalam karya ini yaitu Rwa Bhineda, konsep keseimbangan dan keselarasan, perbedaan antara purusa predana.

Pada karya inipenggarap berproses menggunakan metode yang terdiri dari beberapatahapan, yang pertama tahap Exploration, tahapan ini merupakan tahapan perumusan ide, tema, dan konsep, sehingga terbentuklah karya dengan konsep pakeliran layar lebar, yang berjudul I Renggan, pada tahap Improvisasi, penggarap melakukan percobaanLatihan dengan menggabungkan media dan medium yang sudah dipersiapkan, seperti Iringan, scenery, dan menyesuaikan dengan pembabakan,dan tahapan yang ke tiga adalah tahap Forming, pada tahapan ini penggarap menggabungkan semua percobaan-percobaan yang penggarap lakukan di tahap sebelumnya sehingga mulai terlihat wujud sejatinya. Metode tahapan tersebut penggarap peroleh dari teori prof. M. Alma. Hawkins. Dari tahapan yang penggarap gunakan ini mempermudah penggarap dalam proses pembentukan karya yang lebih sistematis.

Saran

Sebagai seniman dalang khususnya pada seni Pewayangan, penggarap harapkan kepada seniman generasi muda, agar banyak melakukan kreativitas seni, untuk memperoleh pengalaman dalam hal menggarap, dengan syarat tidak menyimpang dari unsur-unsur seni Pedalangan, dengan mempertahankan fungsi dan pemeran dalang dalam pertunjukan seni wayang kulit.

DAFTAR RUJUKAN

Djelantik, A.A.M. September 1999 *Estetika Sebuah Pengantar*. Jln Bukit Dago Selatan 53 A, Bandung, Indonesia

Jero Mangku Buda, Made. 2007. *Babad Nusa Penida*. Penerbit Paramita, Surabaya.

Kartodirdjo, Sartono. 1992. *Pendekatan Ilmu Sosial Dalam Metodologi Sejarah*. Jakarta: PT. Gramedia Utama.

Kartodirdjo, Sartomo. 1982. *Pemikiran dan Perkembangan Histografi Indonesia, Suatu Alternatif*. Jakarta: PT. Gramedia.

Mulyono, Sri. 1978. *Wayang: Asal-usul, Filsafat dan masa depannya*, Penerbit PT. Gunung Agung, Jakarta.

Rai S, I Wayan. 2000. "*Transformasi Babad dalam Seni Pertunjukan Bali*" dalam *Wreta Cita*, Majalah Kampus STSI Denpasar, No. 10.

Suarka, I Nyoman. 1999. *Babad: Sebuah Sumber Inspirasi Seni*, Makalah disampaikan dalam workshop Wayang Kulit Babad, di Taman Budaya Art Centre Denpasar.

Wicaksana, I Dewa Ketut, dan Sidia, I Made. 2018 "*Buku Bahan Ajar Konsep Dasar Metode Penciptaan*". Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar