

Garapan Inovatif “Prabu Kalianget”

Nyoman Wirahadi Budiawan¹, I Made Marajaya²

Program Studi Seni Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Denpasar, Jalan Nusa Indah
Denpasar 80235, Indonesia

E-mail: wirahadi1331@gmail.com
imademarajaya@yahoo.com

Abstrak

Pewayangan di era globalisasi memerlukan suatu terobosan baru agar generasi muda tertarik untuk menyaksikan pertunjukan wayang. Untuk mengemas pertunjukan wayang agar lebih menarik dan kreatif, ada keinginan penggarap untuk menggabungkan wayang tradisi dengan sebuah teknologi digital yaitu animasi. Dengan mengambil gambar wayang yang digunakan dalam pertunjukan, selanjutnya menciptakan gerak dengan menggunakan aplikasi animasi maka terciptalah wayang animasi. Garapan ini bertujuan agar anak-anak maupun di kalangan remaja lebih antusias di dalam menonton, mempelajari dan mencintai seni pewayangan sejak dini. Ide garapan ini muncul ketika penggarap menonton film wayang yang berjudul “Kita Wayang Kita”, tontonan ini sangat menarik karena disajikan dengan konsep yang matang dan memadukan teater, wayang dan animasi. Cerita atau lakon “Prabu Kalianget” dipilih karena merupakan cerita yang bertemakan kepahlawanan dan pengorbanan, cerita ini menarik untuk dituangkan atau direalisasikan ke dalam bentuk pertunjukan seni pewayangan, yaitu dengan menggunakan konsep wayang kulit animasi, yang dikemas sedemikian rupa khususnya dalam penataan adegan pada layar dan musik pengiring. Metode penciptaan yang digunakan meminjam dari teori Alma M. Hawkins yang dimulai dari tahapan *ekploration*, *improvisasi*, dan *forming*. Garapan wayang animasi ini sangat disukai oleh anak-anak, remaja, dan di kalangan orang dewasa. Pemilihan cerita sangat mempengaruhi sebuah pertunjukan, karena apabila cerita yang dibawakan tanpa konflik maka pertunjukan tidak akan menarik untuk ditonton. Secara harfiah “Prabu” berarti Raja dan “Kali” berarti Dewi Durga yang melambangkan kegelapan atau kehancuran, sedangkan “Anget” berarti keadaan gembira, senang, dan sukacita. Dengan demikian makna dari Prabu Kalianget adalah seorang raja yang ikhlas akan kehancuran demi kesejahteraan rakyatnya.

Kata Kunci : Wayang Arja Animasi, Prabu Kalianget, Inovatif.

Innovatif Art Performance “Prabu Kalianget”

Puppeting in the era of globalization requires a new breakthrough so that the younger generation is attracted to watching puppets performances. To make puppets performances more interesting and creative, there is a desire to combine traditional wayang with digital technology, namely animation. By taking pictures of puppets that will be used in the show, then creating motion using animation applications creates animated puppets. Animated spectacle is also very liked by

children, teenagers and it is undeniable among adults. The choice of story in a work of art greatly affects a performance, because if the story is told without conflict, the show will not be interesting to watch. The story or play "Prabu Kalianget" was selected as it was a story with the theme of heroism and sacrifice, it was found exciting to pour it or realize it into the form of a puppet art performance, namely by using the concept of animated shadow puppets, which are packaged in such a way, especially in structuring scenes on the screen and accompanying music. Quoting from the Kawi-Bali dictionary, the Basic Education Office of the Province of Dati I Bali (1988) means literally Prabu means King, Kali means Goddess Durga, darkness or destruction, while Anget in the Big Indonesian Dictionary (KBBI) means a state of joy, pleasure, joy. So that the meaning of King Kalianget is a king who is sincere about destruction for the welfare of his people.

Keywords: *Animated puppets animation, Prabu Kalianget, Inovation.*

PENDAHULUAN

Kegiatan upacara Agama Hindu di Bali selalu terkait dengan kesenian, dengan kata lain tiada kegiatan upacara di Bali tanpa menyertakan kesenian. Hal tersebut dapat dilihat dengan adanya kesenian-kesenian yang tergolong *wali*, *bebali*, dan *balih-balihan*. Berbicara masalah Bali sebagai pulau kesenian, secara konseptual *Siwa Nataraja* sebagai wujud nyata filsafat *Siwa Siddhanta* telah diterapkan dalam aktifitas keagamaan di Bali yang selanjutnya mengalir menjadi bentuk-bentuk kesenian (Yudha Triguna, 2003: 17). Dari sekian banyak jenis kesenian di Bali, kesenian wayang adalah salah satu hasil kreativitas budaya telah diproklamasikan sebagai Karya Agung Budaya Dunia pada tanggal 7 Nopember 2003, oleh lembaga pendidikan dan kebudayaan internasional UNESCO (*United Nation Educational Scientific Cultural Organisation*).

Ketua Umum SENA WANGI (Sekretariat Nasional Wayang Indonesia) Suparmin Sunjoyo mengatakan, di era milenial saat ini, salah satu tantangan terbesar adalah bagaimana cara menanamkan kecintaan seni pertunjukan wayang kepada generasi milenial. "Saat ini, jarang anak muda yang mau menyaksikan pertunjukan wayang berjam-jam seperti di zaman muda saya. Apalagi jika pertunjukan itu berlangsung hingga pagi hari," ujar Suparmin kepada media usai pembukaan Rakor yang mengambil tempat di Gedung Kautamaan, TMII, Jakarta Timur, Jumat 13 Maret 2020. Hal yang senada juga diungkapkan oleh Tranggono sebagai pemerhati kebudayaan dalam "Wayang Ditinggal Generasi Muda", alasan generasi muda berjarak dengan wayang menurutnya disebabkan bahasa yang digunakan dalam wayang dianggap terlalu rumit sehingga sulit untuk dipelajari dan dipahami. Wawan Gunawan, Deputy Bidang Pengembangan Pemasaran Pariwisata Nusanrtara Kementerian Pariwisata RI juga menyatakan bahwa wayang perlu dikemas lebih menarik dan kreatif agar memiliki nilai jual lebih, serta tidak dianggap kuno (Hawkeye, 2016) dalam jurnal (Susanti & Wahyuni, 2017).

Berdasarkan fenomena yang terjadi seperti pemaparan budayawan dan pemerhati kebudayaan di atas maka harus ada gebrakan baru di dunia pewayangan agar generasi muda tertarik untuk menyaksikan pertunjukan wayang. Untuk mengemas pertunjukan wayang agar lebih menarik dan kreatif, ada keinginan penggarap untuk menggabungkan wayang tradisi dengan sebuah teknologi digital yaitu animasi. Animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Animasi mewujudkan ilusi bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit pada kecepatan yang tinggi (Suheri, 2006:2). Dengan mengambil gambar wayang yang akan digunakan dalam pertunjukan, selanjutnya menciptakan gerak dengan menggunakan aplikasi animasi maka terciptalah wayang animasi.

Alasan penggarap menggunakan animasi dalam pertunjukan wayang karena terinspirasi dari film yang berjudul “Kita Wayang Kita” yang ditayangkan oleh TVRI. Kita wayang kita mengemas pertunjukannya dengan menggabungkan seni teater, seni pedalangan, dan menyelipkan gambar animasi ke dalam beberapa adegan sehingga pertunjukan terlihat beda dan sangat menarik untuk ditonton. Tontonan animasi juga sangat disukai oleh anak-anak, remaja, dan tidak dipungkiri di kalangan orang dewasa. Dengan menggunakan animasi dalam pertunjukan wayang tidak lain untuk memenuhi keinginan pasar dan sebagai pemantik untuk membangkitkan generasi muda agar lebih mencintai kesenian wayang. Pemilihan cerita di dalam sebuah karya seni sangat mempengaruhi sebuah pertunjukan, karena apabila cerita yang dibawakan tanpa konflik maka pertunjukan tidak akan menarik untuk ditonton. Untuk itu penggarap menggunakan cerita yang memiliki konflik lebih dari satu.

Perjalanan Ida I Dewa Kaleran yang beranjak dari Kerajaan Gelgel menuju Desa Alas Harum merupakan cerita yang memiliki konflik lebih dari satu, diantaranya ketika dalam perjalanan menuju Desa Alas Harum yang mana harus berhadapan dengan perompak yang ingin menguasai Desa Culik. Setelah situasi dapat diamankan oleh Ida I Dewa Kaleran lalu melanjutkan perjalanan ke Desa Songan. Di sana Ida I Dewa Kaleran harus membantu masyarakat menangkap maling. Perjalanan berlanjut yaitu kembali ke Desa Alas Harum. Sebelum sampai di sana Ida I Dewa Kaleran dan pengikutnya sempat beristirahat di Asah Danau yang kini disebut Pura Belah Ketupat.

Konflik berikutnya muncul ketika sampai di Desa Alas Harum, Ida I Dewa Kaleran berperang melawan *Sang Kala Tiga*. Sang Kala Tiga merupakan orang Bajo yang mengganggu ketentraman desa setempat yang bertujuan untuk menguasai wilayah bagian Bali Utara dan sempat di taklukkan pada tahun 1284 dalam ekspedisi laut ke timur (Anwar, 2017). Bali Utara kala itu merupakan tempat yang strategis untuk perdagangan internasional. Orang Bajo mengganggu penduduk Desa Alas Harum pada waktu pagi, siang, dan malam sehingga dijuluki *Sang Kala Tiga*. Ada juga konflik batin yang dirasakan oleh Ida I Dewa Kaleran ketika beliau harus mengambil sebuah keputusan yang sangat berat, yaitu menanggung malu karena tidak memenuhi janjinya kepada rakyat untuk mengaliri Sungai Menaum atau kehancuran bagi kerajaannya apabila berani mengairi sungai tersebut.

Cerita di atas merupakan cerita yang bertemakan kepahlawanan dan pengorbanan, penggarap ingin menuangkannya atau merealisasikannya ke dalam bentuk pertunjukan seni pewayangan, yaitu dengan menggunakan konsep wayang kulit animasi, yang dikemas sedemikian rupa khususnya dalam penataan adegan pada layar dan musik pengiring, dengan mengangkat lakon yang berjudul Prabu Kalianget. Mengutip dari kamus Kawi-Bali Dinas Pendidikan Dasar Provinsi Dati I Bali (1988) mengartikan secara harfiah “Prabu” berarti Raja dan “Kali” berarti Dewi Durga, kegelapan, atau kehancuran. Sementara kata “Anget” dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti keadaan gembira, senang, dan sukacita. Dengan demikian, maka makna dari Prabu Kalianget adalah seorang raja yang ikhlas akan kehancuran demi kesejahteraan rakyatnya. Pemaparan latar belakang di atas menjadi awal terciptanya garapan pakeliran inovasi ini, dengan kontekstual cerita yang mengungkapkan tentang perjuangan dan pengorbanan merupakan fenomena yang selalu dialami dan dirasakan seorang pemimpin yang benar-benar memikirkan kesusahan yang dialami oleh rakyat dan memikirkan bagaimana mensejahterakannya.

Ide Garapan

Ide atau Gagasan adalah sebuah sumber yang menjadi inspirasi untuk menstimulasi penciptaan sebuah karya seni atau garapan yang dapat dielaborasi secara tematik, dramatik, dan teatral sesuai dengan keinginan penggarap karya seni. Ide Garapan ini muncul ketika penggarap menonton film wayang yang berjudul “Kita Wayang Kita”, tontonan ini sangat menarik karena disajikan dengan konsep yang matang dan memadukan teater, wayang, dan animasi. Untuk itu digaraplah wayang animasi yang bertujuan agar anak-anak maupun di kalangan remaja lebih antusias di dalam menonton, mempelajari, dan mencintai seni pewayangan sejak dini. Tentunya dengan menampilkan pertunjukan wayang animasi. Penggarap juga berharap pertunjukan yang tergolong baru di dunia pewayangan ini menjadi sebuah solusi dalam permasalahan yang dikemukakan oleh para budayawan di atas. Dengan mengangkat lakon yang berjudul Prabu Kalianget, ada beberapa ide atau gagasan yang ingin dikemukakan ke dalam pakeliran animasi, antara lain:

1. Mengangkat cerita Prabu Kalianget (Ida I Dewa Kaleran) ke dalam pertunjukan Wayang Kulit Animasi. Mungkin nama Prabu Kalianget sudah tidak asing lagi di telinga masyarakat Bali. Akan tetapi kisah beliau sebelum dinobatkan sebagai Prabu Kalianget masih jarang yang mengetahuinya sehingga lakon ini menarik untuk dipentaskan.
2. Mentransformasikan nilai-nilai cerita babad ke dalam seni pewayangan dengan konsep pakeliran animasi, karena nilai-nilai yang dijadikan pedoman dalam kehidupan merupakan penyelidikan akal budi mengenai esensi segala kehidupan. Dengan pengorbanan dan perjuangan seorang pemimpin niscaya kehidupan rakyatnya akan sejahtera walau terkadang pengorbanan dan perjuangan itu tidak ada yang mengetahuinya.
3. Mewujudkan suatu karya wayang kulit animasi dan diharapkan dapat mengembangkan kesenian pewayangan Bali. Karya wayang kulit animasi ini adalah karya yang memperkenalkan sebuah inovasi baru melalui proses pengembangan seni pewayangan Bali.

Prabu Kalianget memiliki arti yang mendalam yaitu perjuangan dan pengorbanan yang ikhlas oleh seorang raja demi kemakmuran rakyatnya walaupun nyawa dan kehancuran kerajaan sebagai taruhannya. Membuat ukuran wayang lebih besar dari ukuran biasanya dan memunculkan wayang Prabu Kalianget dan Patih di depan *kelir* pada adegan akhir dengan menggunakan *scenary* animasi sehingga tidak ada kesan untuk lepas dari tradisi. Iringan yang digunakan dalam karya wayang kulit animasi adalah musik midi.

Tabel 1 Sinergi Ide Tematik, Dramatik, dan Teatral

NO	IDE TEMATIK	IDE DRAMATIK	METODE TEATRIKAL
1.	Desa Alas Harum (Desa Kalianget) diserang oleh perompak atau orang bajo	<i>Sang Kala Tiga</i> (bajak laut/orang Bajo) karena menyerang di saat pagi, siang dan malam mengganggu ketentraman desa sehingga membuat masyarakat takut, hal tersebut di dengar oleh Ida Dalem Semara Kepakisan (Raja Bali).	Ditransformasikan ke dalam media yang menggunakan wayang animasi dengan pengemasan tata cahaya yang bersumber dari proyektor dengan <i>back ground</i> sesuai adegan.
2.	<i>Peparuman</i>	Raja Bali mengutus I	Ditransformasikan melalui

	Percakapan antara Raja Bali dan Ida I Dewa Kaleran	Dewa Kaleran menuju Alas Harum untuk menghadapi <i>Sang Kala Tiga</i> .	media wayang animasi yang diiringi dengan musik midi dan memunculkan tokoh-tokoh fiktif sebagai pengiring dan rakyat untuk menciptakan suasana yang lebih menarik.
3.	<i>Siat</i> Pertempuran antara I Dewa Kaleran dengan <i>Sang Kala Tiga</i>	Setibanya I Dewa Kaleran di Alas Harum Ida I Dewa Kaleran menantang <i>Sang Kala Tiga</i> untuk berperang	Perpaduan antara wayang dan animasi dan didukung dengan <i>sound effect</i> yang sesuai dengan suasana adegan.
4.	Ida I dewa Kaleran dinobatkan sebagai Sang Prabu Kalianget	Setelah Ida I Dewa Kaleran dinobatkan sebagai Sang Prabu, rakyat menginginkan Sang Prabu agar sungai mendaum terus dialiri air yang biasanya hanya teraliri air ketika musim hujan saja. Raja berjanji akan mengabulkan permintaan rakyat.	Wayang Sang Prabu yang ukurannya dibuat lebih besar dari wayang biasanya dan ditampilkan di depan <i>kelir</i> dan dibuatkan <i>back ground</i> animasi sebagai pendukung suasana
5.	Sang Prabu, Patih pengiring	Sang Prabu bergegas untuk memenuhi janjinya yaitu mensejahterakan rakyatnya dan menuju Gunung Batukaru	Wayang Sang Prabu di depan <i>kelir</i> dilatari animasi rongrongan rakyat yang menagih janji kepada Sang Prabu untuk mengaliri sungai mendaum
6.	Sang Prabu, Patih pengiring	Sebelum menancapkan kerisnya pada tempat yang ditentukan Sang Prabu dan Patih mendengarkan sabda dari langit bahwa apabila Sang Prabu melanjutkan niatnya untuk menancapkan kerisnya maka akan terjadi bencana yang dasyat di desanya. Dengan sedikit merenung lalu Sang Prabu mengutus patih agar mengungsikan rakyatnya. Keris ditancapkan dan air menyembur dari tanah dan mengalir sungai menaum, desa dan kerajaan musnah.	Setelah mengutus patih untuk mengamankan rakyatnya, wayang Sang Prabu dan Patih kembali masuk ke dalam adegan animasi.

Rumusan Konsep Garapan

Animasi adalah suatu proses dalam menciptakan efek gerakan atau perubahan dalam jangka waktu tertentu, dapat juga berupa perubahan warna dari suatu objek dalam jangka waktu tertentu, dan bisa juga dikatakan perubahan bentuk dari suatu objek ke objek lainnya dalam jangka waktu tertentu (Bustaman, 2001: 32 - 33). Konsep perpaduan antara teknologi digital dengan seni pewayangan Bali menjadi sebuah tampilan yang beda dengan harapan bisa diterima di masyarakat. Untuk itu konsep-konsep dramatik dirancang sebagai upaya untuk mendukung mutu garapan yang berkualitas. Adapun beberapa konsep yang digunakan adalah sebagai berikut.

1. Konsep “Kelir” garapan “Prabu Kalianget” dalam garapan ini menggunakan konsep *pakeliran* animasi layar tunggal yang dikemas dengan menggerakkan objek yang mati, dan adanya beberapa pengemasan pada komponen pendukung terkait dengan karya seni kreasi.
2. Konsep “Panggung” menggunakan satu panggung pertunjukan yang dikemas atau didekorasi sedemikian rupa untuk menunjukkan adanya nilai estetik yang terkandung di dalamnya.
3. Konsep wayang dalam karya ini menggunakan wayang babad tradisi yang nantinya digerakkan dengan *motion animasi* dan beberapa tambahan tokoh-tokoh wayang fiktif yang berperan sebagai abdi dan rakyat.
4. Konsep “*scenery*”, hampir keseluruhan *scenery* terlihat nyata dan bergerak sesuai dengan adegan untuk mendukung suasana lebih dramatik.
5. Konsep “Pendukung”. Berhubung dengan situasi sekarang ini yaitu *Pandemic Covid 19*, maka untuk menghindari kerumunan, penggarap hanya menggunakan 10 (sepuluh) orang pendukung. Hal ini merupakan salah satu tujuan *pakeliran* animasi sehingga dapat meminimalis pendukung
6. Konsep “Animasi” terinspirasi dari beberapa film animasi dan melihat betapa antusiasnya anak-anak maupun di kalangan remaja menggunakan animasi sebagai tontonan maupun hiburan, tidak hanya di televisi tetapi juga di *hand phone* sudah tersedia animasi berupa *game*. Penggarap berharap dengan menggunakan konsep animasi dalam pertunjukan wayang dapat menarik perhatian anak-anak maupun remaja untuk lebih mencintai kesenian wayang.
7. Konsep pakeliran animasi ini bermula ketika penggarap melihat dan mendengar betapa berpengaruhnya film animasi seperti *The Little of Krisna*, *Siva*, *Upin dan Ipin*, *Naruto*, dan masih banyak lagi film animasi yang populer. Kenapa penggarap mengungkapkan bahwa film animasi sangat berpengaruh, salah satu contoh film animasi *Upin dan Ipin* membuat penontonnya ikut menggunakan bahasa yang digunakan, aksesoris yang berisi gambaran *Upin dan Ipin* sangat laris di pasaran. Bukan bertujuan untuk meninggalkan tradisi tetapi *pakeliran* animasi mencoba untuk mencari pasar untuk menghidupkan tradisi yaitu wayang. Banyak cerita babad yang tidak kalah menarik untuk diceritakan kembali di kalangan milenial sehingga pertunjukan pakeliran animasi tidak membosankan dan memiliki daya tarik tersendiri. Dengan penuh harapan konsep baru ini dapat berguna dan juga bermanfaat bagi masyarakat luas. Wujud garapan pakeliran animasi ini menggunakan *kelir* dengan lebar 2 dan panjang 4 meter, dengan menggunakan pencahayaan utama yaitu *projector*, dan di tunjang dengan lampu *follow spot*, ditambah lagi dengan iringan *midi* dan *sound effect*.

KAJIAN SUMBER

Sebelum mengarang pertunjukan wayang animasi ini, proses pertama yakni diawali dengan berimajinasi, sehingga dengan imajinasi penggarap mendapatkan suatu ide atau gagasan. Di dalam proses tersebut, beberapa sumber telah menjadi tinjauan yang memiliki relevansi esensial guna mendukung proses penciptaan. Tinjauan sumber atau referensi berisikan semua sumber atau referensi yang dijadikan acuan dalam penggarapan atau penciptaan karya seni yang diajukan dalam tugas akhir. Daftar sumber atau referensi dipilahkan menjadi dua yakni sumber pustaka dan sumber lainnya.

Sumber Literatur

Sumber literatur atau sumber pustaka adalah kajian referensi karya seni yang bersumber dari buku-buku, artikel dari jurnal ilmiah atau majalah seni budaya, hasil penelitian, surat kabar, makalah seminar, pamflet, program acara pertunjukan seni, dan sebagainya. Dalam kajian ini yang dijadikan sumber atau referensi adalah sebagai berikut:

Dalam buku Babad Dalem yang ditulis oleh Ida Tjokorda Gede Agung pada tahun 1981 dan diterbitkan oleh Percetakan Aksara berisikan tentang cerita Ida Dewa Kaleran yang memerintah di wilayah Sangsi, dan setelah sekian lama karena merasa dirinya sudah tua serta kemungkinan tidak mempunyai penerus berkeinginan kembali untuk berkumpul dengan keluarganya di Sukawati. Sehubungan dengan itu beliau memohon agar Ida Dalem Sukawati berkenan menempatkan seorang putranya untuk bertahta di Sangsi. Menurut A.A. Gede Sedana, Ida Dewa Kaleran yang memerintah di Sangsi ketika itu merupakan generasi ketiga dari Ida Dewa Kaleran yang sempat menjabat sebagai Prabu Kalianget dalam (wawancara dengan A.A. Gede Sedana pada tanggal 1 september 2021 di Puri Sangsi). Setelah membaca buku Babad Dalem dan mendapat informasi langsung dari keturunan Ida Dewa Kaleran, penggarap lebih yakin untuk mengangkat kisah beliau ke dalam sebuah pertunjukan seni wayang kulit animasi.

Dalam buku Bahan Ajar Konsep Dasar Metode Penciptaan yang ditulis oleh Dewa Ketut Wicaksana dan Made Sidia pada tahun 2018 berisikan tentang seorang seniman dituntut untuk tetap melakukan *Exploration* (eksplorasi), *Improvisation* (percobaan), dan *Forming* (pembentukan). Ketiga hal tersebut sangat penting bagi penggarap dalam menggarap sebuah pertunjukan dan buku ini mempermudah penggarap di dalam membuat konsep garapan.

Bustanan (2001) dalam bukunya yang berjudul “*Web Design dengan Macromedia Flash NX 2004*” diterbitkan oleh Andi Offset. Di dalamnya terdapat banyak penjelasan mengenai animasi dan kegunaan animasi di era globalisasi. Hampir 90% penggarap menggunakan media digital animasi sebagai terobosan baru dalam dunia pertunjukan seni pewayangan Bali.

Sumber Discografi

Sumber lain yang mendukung kajian karya seni, bersumber dari rekaman berupa audio atau kaset, video (VCD dan DVD), film, foto, youtube, dan lain-lain. Berikut ulasan *discografi* yang penggarap jadikan inspirasi dalam karya Wayang Kulit Animasi “Prabu Kalianget” ini yakni:

“*Kita Wayang Kita*” merupakan film yang ditayangkan di salah satu stasiun TV swasta yaitu di TVRI setiap hari minggu pukul 8.00 WIB dengan mengangkat cerita pewayangan yang bersumber dari *Mahabrata* dan *Ramayana*. *Kita Wayang Kita* memiliki konsep yang sangat bagus dengan memadukan tiga unsur seni yaitu: Seni Pewayangan, Seni Teater, Seni Rupa. Ketiga unsur seni tersebut diolah sedemikian rupa sehingga mewujudkan

tontonan yang menarik. Salah satu dari ketiga unsur seni di atas yakni Seni Rupa digarap dengan menggunakan media digital yaitu animasi. Film ini menginspirasi penggarap untuk mewujudkan karya seni wayang kulit untuk dipadukan dengan media digital animasi.

METODE PENCIPTAAN

Dalam arti luas, mewujudkan kreativitas berarti menghadirkan semua yang benar-benar baru Nursisto (2013: 25). Adapun proses yang harus dilakukan dalam menciptakan karya seni yaitu merencanakan tema yang akan diangkat, judul, bentuk garapan, iringan, maupun properti yang digunakan. Pada proses ini perlu dijelaskan beberapa hal yang dialami dalam menggarap suatu karya seni termasuk penemuan ide sampai pengembangan gerak wayang yang diolah dari awal hingga terwujudnya suatu bentuk karya yang diinginkan.

Kreativitas dimulai merencanakan tahapan-tahapan untuk memroses dan mewujudkan suatu karya seni pertunjukan wayang kulit, dengan memasukkan unsur yang baru ke dalam suatu yang telah ada, atau mengolahnya dengan cara yang baru, yang belum pernah dilakukan, yang bersifat “original” (Djelantik, 1999). Maka perlu adanya beberapa teori yang menjadi landasan dasar dalam menggarap sebuah karya seni. menurut Alma M. Hawkins dalam bukunya *Creating Through Dance*, yang diterjemahkan oleh Y. Sumandio Hadi (1990: 27-46) dalam buku tersebut menerangkan bahwa, penciptaan karya seni ditempuh melalui tiga tahap yaitu eksplorasi (*exploration*), improvisasi (*improvisation*), dan pembentukan (*forming*).

Tahap Penjajagan (*eksplorasi*)

Tahap ini merupakan tahap pencarian ide-ide yang nantinya cocok untuk digarap. Langkah-langkah awal dalam tahapan ini adalah penggarap mencari sumber cerita, dengan tujuan agar cerita yang dipergunakan menarik untuk dituangkan ke dalam pertunjukan. Memang banyak sekali cerita-cerita yang sangat menarik untuk digarap. Ketika membaca buku “Geguritan Jayaprana”, rasa senang, sedih, dan marah penggarap muncul, dan setelah itu ada keinginan untuk mengetahui siapa sebenarnya sosok Prabu Kalianget. Penggarap mulai melakukan penjajagan dengan membuka situs yang ada kaitannya dengan Prabu Kalianget dan bertanya kepada salah satu dosen Jurusan Pedalangan ISI Denpasar yaitu I Ketut Kodi.

Tidak berhenti disana, setelah beberapa kali membicarakan tentang Prabu Kalianget bersama I Ketut Kodi. pada tanggal 5 juli 2020. Beliau menyarankan untuk bertemu langsung dengan keturunan Prabu Kalianget yang bertempat di Puri Sangsi. Penggarap terus melakukan penjajagan hingga akhirnya bertemu dengan Ketua Ida Dalem Kaleran di Puri Sangsi yaitu A.A. Gede Sedana dan melakukan wawancara. Dari sana penggarap semakin yakin untuk mengangkat kisah Prabu Kalianget ke dalam sebuah karya seni. Setelah mendapatkan cerita, penggarap mulai memikirkan cara menyajikan cerita ini ke dalam sebuah pertunjukan wayang. Inspirasi berikutnya muncul ketika menonton film “Kita Wayang Kita” ada adegan menggunakan gambar animasi untuk menghidupkan suasana film, dari sana muncul ide untuk mengangkat kisah Prabu Kalianget dengan menggunakan wayang animasi.

Tabel 1 Tahap Penjajagan (*eksplorasi*) Bulan September - Oktober 2021

Periode Waktu Per-Minggu	Kegiatan/Usaha yang dilaksanakan	Hasil yang di dapat
Minggu 1 (Bulan september 2021)	Pencarian ide (membaca, perenungan, wawancara, dll). Ujian Proposal dan Latihan	Mendapatkan ide garapan yakni wujud karya inovasi dengan gagasan yang pertama dalam menentukan lakon apa yang menarik untuk digunakan. Ide lakon pertama kali didapat melalui membaca Geguritan Jayaprana yang bertemakan pengorbanan dan perjuangan. Mendapat masukan dari dosen pembimbing dan penguji.
Minggu 2, 3 dan 4	Mematangkan ide yang pertama yang sudah ditentukan dengan membuat tokoh-tokoh wayang	Mendapatkan bentuk wayang yang sebelumnya belum pernah dilihat. Wayang masuk dalam katagori wayang babad, karena banyaknya wayang yang harus dibuat harus lanjut lagi ke minggu berikutnya.
Minggu 1 dan 2 Bulan Oktober	Mewarnai wayang	Mendapatkan wayang sesuai dengan konsep yang digunakan
Minggu 3 dan 4	Memberikan beberapa wayang yang sudah selesai kepada animator untuk selanjutnya melakukan proses <i>Cropping</i> dan <i>Editing</i>	Memperoleh gerakan-gerakan seperti mulut, kaki, dan tangan dengan menggunakan media digital
Minggu 1 (Bulan november 2022)	Membuat naskah dan <i>Story Board</i>	Mendapat <i>pakem</i> sesuai dengan kisah Prabu Kalianget, terciptanya <i>Story Board</i> untuk memperkuat rancangan penyajian dan lebih mudah untuk mengingat kekurangan-kekurangan yang mestinya di masukan ke dalam pertunjukan.
Minggu 2	Bertemu dengan composer untuk membuat iringan.	Mendapatkan kesimpulan untuk menggunakan musik midi sebagai pengiring dan menghidupkan suasana yang ada dalam pertunjukan.

Minggu 3	Menyusun struktur alur dramatik lakon sebagai sebuah karya seni pakeliran.	Rancangan awal alur dramatik cerita yang awalnya berjudul <i>taluh apit batu</i> (sebelum <i>Prabu Kalianget</i>). Pembuatan cayaha, memunculkan mata tiga sebagai simbol Dewa Siwa sebagai sang pencipta. Wayang yang telah dianimasikan muncul di bagian pertama sebagai pembuka yang menggambarkan roda kehidupan yaitu, suka, duka, lara, dan pati.
Minggu 4	Meminta pertimbangan tentang struktur alur yang sudah di tentukan sebagai struktur cerita dalam pertunjukan, disertakan dengan mencari berbagai sumber yang dapat digunakan sebagai komparasi.	Mendapatkan beberapa masukan dan pertimbangan serta pemahaman tentang konsep yang digagas, dan memperjelas tujuan dari ide yang akan digarap.

Tahap Percobaan (*improvisation*)

Tahap improvisasi merupakan langkah kedua dalam proses kreativitas, dalam penciptaan seni pertunjukan, improvisasi memberi kesempatan yang lebih besar bagi imajinasi, penggarap mulai melakukan percobaan-percobaan di dalam pembuatan karakter atau tokoh yang ditampilkan. Dalam tahapan ini penggarap mendapat kesempatan untuk melakukan perbaikan-perbaikan sebelum melakukan proses penggabungan semua tahapan. Langkah pertama, penggarap mengumpulkan pendukung dengan pertimbangan pendukung yang sesuai dengan kemampuan dan skill masing-masing. Pendukung yang diperlukan dalam garapan ini meliputi: pendukung pembuat wayang, pendukung untuk musik iringan, dan pendukung sebagai pengisi suara dan animator. Setelah sarana dan materi karya yang digunakan tersedia, penggarap mulai mengambil langkah untuk sebuah percobaan.

Table 2 Tahap Penuangan (*Improvisasi*) Bulan Desember 2021

Periode Waktu Per- Minggu	Kegiatan/Usaha yang dilaksanakan	Hasil yang di dapat
Minggu 1, 2 dan 3 (Bulan Desember 2021)	Terus melakukan proses <i>Cropping</i> dan <i>Editing</i> untuk setiap wayang yang digunakan untuk mewujudkan wayang kulit animasi.	Terwujudnya wayang kulit yang dapat digerakkan dengan media digital atau animasi dan wayang tersebut dicoba untuk mulai dimasukkan ke dalam adegan.

Minggu 4	Melakukan pengambilan suara dengan teknik rekaman dan memberikan komposer beberapa video di setiap adegan untuk dibuatkan iringan	Memperoleh hasil suara yang dimasukkan ke dalam pertunjukan wayang kulit animasi dan memperoleh beberapa jenis musik pengiring di setiap suasana.
----------	---	---

Tahap Pembentukan (*Forming*)

Tahap pembentukan merupakan tahapan akhir dari proses kreativitas. Segala hasil yang diperoleh baik di tahapan proses penajagan maupun tahapan proses percobaan akan ditata dan disempurnakan pada tahapan ini. Tahapan pembentukan ini dilakukan setelah semua komponen-komponen yang dimasukkan sudah selesai seperti pengisi suara, iringan, *sound effect* dan gerakan wayang yang sudah sesuai dengan keinginan penggarap. Tujuannya yang lebih konkrit pada tahapan pembentukan ini adalah sebagai penyatuan ide tematik, dramatik, dan teatrikal sehingga karya mampu memberikan kesimpulan yang jelas. Adapun latihan pada garapan ini hanya dua kali saja yaitu pada adegan terakhir yaitu ketika Prabu Kalianget melakukan perjalanan ke Gunung Batukaru bersama patihnya untuk menancapkan keris pusakanya. Dalam adegan ini wayang yang digunakan lebih besar dari biasanya dan dimunculkan di depan *kelir*, sehingga perlu adanya latihan antara gerak wayang dan waktu peralihan *back ground* pada suasana tersebut harus sesuai. Hampir 90% dalam pembentukan garapan ini menggunakan media digital.

Table 3 Tahap Pembentukan (*Forming*) Bulan Januari 2022

Periode Waktu Per-Minggu	Kegiatan/Usaha yang dilaksanakan	Hasil yang di dapat
Minggu 1 dan 2 (Bulan Januari 2022)	Memasukkan suara ke dalam setiap karakter/tokoh dan memasukkan iringan untuk menghidupkan suasana.	Terbentuknya keseluruhan bagian garapan dan siap untuk melakukan latihan sebelum TA.
Tanggal 17 Januari 2022	menyiapkan <i>kelir</i> dan latihan	
Tanggal 19 Januari 2022	Rekaman keseluruhan garapan	
Tanggal 20 Januari TA		

WUJUD KARYA

Dalam penciptaan Karya Wayang Kulit Animasi prosesnya menggabungkan antara media digital dan wayang kulit tradisi. Media digital sangat berperan penting di dalam sebuah pertunjukan di era saat ini, karena media digital dapat membantu menghidupkan suasana pertunjukan yang ditampilkan. Wujud garapan Wayang Kulit Animasi yang berjudul Prabu Kalianget ini dapat diuraikan menjadi beberapa unsur-unsur pembahasan yaitu: ringkasan cerita, pembabakan, struktur alur dramatik, *Story Board*, *Pakem* (naskah).

Ringkasan Cerita

Menggambarkan suasana desa di bagian Bali Utara yaitu tepatnya di Desa Alas Harum yang begitu damai dan tentram. Suasana tersebut berubah menjadi begitu mencekam ketika Wong Bajo melakukan ekspedisi ke laut timur pada tahun 1284 dan menyandarkan

kapalnya di pesisir Bali Utara. Masyarakat Desa Alas Harum lari berhamburan ketakutan melihat Wong Bajo, Wong Bajo mengintimidasi dan menguasai desa tersebut. Selama puluhan tahun mereka menguasai Desa Alas Harum hingga akhirnya tokoh desa berinisiatif untuk melaporkan kejadian yang telah menimpanya ke Kerajaan Gelgel. Usulan tokoh desa tersebut sangat disetujui oleh penduduk lainnya, tokoh desa itupun bergegas menuju ke kerajaan. Sesampainya tokoh desa itu di Kerajaan Gelgel, ia diterima oleh penjaga istana dan ia menjelaskan tujuannya untuk bertemu dengan raja. Tokoh desa melaporkan situasi yang sedang terjadi di desanya dan Sang Raja pun tercengang mendengarkan hal itu. Sang Raja segera mengumpulkan tokoh-tokoh kerajaan untuk mencari solusi untuk mengatasi masalah ini pada akhirnya raja mengutus Ida I Dewa Kaleran untuk membantu menyelamatkan penduduk Alas Harum dari gangguan Wong Bajo.

Perjalanan untuk menuju Desa Alas Harum dimulai, Ida I Dewa Kaleran beserta ratusan pasukannya harus melintasi beberapa desa salah satunya Desa Culik. Sesampainya di Desa Culik, Ida I Dewa Kaleran mendapat laporan bahwa desa tersebut juga dikuasai oleh Wong Bajo. Ida I Dewa Kaleran memerintahkan pasukannya untuk bersiap menyerang Wong Bajo, perang pun tak dapat terelakan. Pasukan Ida I Dewa Kaleran mampu mengalahkan dan mengusir Wong Bajo dari Desa Culik. Selanjutnya, pertempuran kedua terjadi ketika I Dewa Kaleran dan pasukannya sampai di Desa Alas Harum. Kali ini perang begitu sengit karena keberadaan Wong Bajo cukup banyak di desa ini, serangan terus dilakukan oleh kedua belah pihak walaupun sulit untuk ditaklukkan, tetapi perjuangan Ida I Dewa Kaleran dan pasukannya berhasil memenangkan pertempuran itu. Masyarakat di sana begitu gembira akan kemenangan tersebut dan mereka bahu membahu untuk membuatkan Ida I Dewa Kaleran sebuah istana untuk jasa-jasa beliau. Setelah istana selesai dibangun beliau dinobatkan sebagai raja yang bergelar Prabu Kalianget. Berselang beberapa tahun beliau dinobatkan persoalan kembali muncul di desa tersebut. Kali ini, disebabkan oleh kemarau panjang yang menyebabkan masyarakat kekurangan air. Tokoh desa mengadakan hal tersebut kepada Sang Prabu dan meminta solusi bagaimana cara mengatasi permasalahan yang ada. Sang Prabu memutuskan untuk pergi ke kaki Gunung Batukaru untuk menancapkan keris pusakanya untuk mendapatkan air dan dapat mengaliri aliran sungai yang kering. Dalam perjalanannya menuju Gunung Batukaru yang diiringi oleh patihnya, beliau mendengar sabda dari langit bahwa apabila melanjutkan keinginannya untuk menancapkan keris pusakanya maka akan terjadi bencana yang besar menimpa desa dan kerajaannya.

Dilema mulai dirasakan oleh Sang Prabu entah keputusan apa yang harus diambil, apabila beliau mengurungkan niatnya untuk menancapkan keris pusakanya maka rakyat akan sengsara, dan apabila beliau menentang sabda tersebut maka bencana besar akan terjadi dan beliau harus kehilangan kerajaannya. Setelah merenung sejenak beliau memutuskan untuk mengabaikan sabda tersebut dan segera melanjutkan rencana sebelumnya yaitu menancapkan keris pusakanya demi mendapatkan air untuk menghilangkan kesengsaraan rakyatnya. Ketika keris ditancapkan air menyembur dari tanah, bumi bergetar sehingga semua bangunan roboh. Aliran sungai yang dulunya kering dan hanya terisi air ketika musim hujan yang diberi julukan Sungai Menaum akhirnya terus teraliri air walau musim kemarau datang, dan jasa-jasa Prabu Kalianget masih dikenang sampai sekarang oleh penduduk Alas Harum dan Desa Kalianget.

Pembabakan

Babak 1

1. Memunculkan satu cahaya sampai 9 (sembilan) cahaya, dan cahaya tersebut memiliki warna sesuai dengan simbol Dewata Nawa Sanga. Di tengah-tengah cahaya memunculkan mata tiga yang menggambarkan simbol Dewa Siwa. Dan ucapan-ucapan yang dipakai menggunakan salah satu *mantra* dari *Panca Sembah*.
2. Tari Kayonan, yaitu narasi tentang proses kehidupan yang dialami makhluk hidup pada umumnya yaitu suka, duka, lara, dan pati.
3. Intro, menggambarkan suasana pedesaan dan aktivitas penduduk Desa Alas Harum.
4. Wong Bajo datang dan mencoba untuk menguasai desa dan mereka berhasil menguasai desa di pesisir bagian Bali Utara.
5. Tokoh desa dan penduduk berencana melaporkan kejadian yang terjadi ke Kerajaan Gelgel, tokoh desa berangkat menuju Gelgel.

Babak 2

1. Tokoh Desa Alas Harum sampai di kerajaan Gelgel dan melaporkan hal yang sedang terjadi kepada raja.
2. Raja mengadakan sidang dengan tokoh-tokoh kerajaan dan mengutus Ida I Dewa Kaleran untuk pergi ke Alas Harum.
3. Perang di Desa Culik dengan Wong Bajo.
4. Perang di Desa Alas Harum dengan Wong Bajo.

Babak 3

1. Ida I Dewa Kaleran dinobatkan sebagai Prabu Kalianget.
2. Kekeringan melanda desa tersebut, Sang Prabu pergi ke Bukit Keregan di kaki Gunung Batukaru untuk menancapkan keris pusakannya demi memperoleh air.
3. Sang Prabu mendengar sabda dari langit
4. Sang Prabu mengabaikan sabda tersebut dan terjadi bencana yang meluluh lantakan desa dan kerajaannya.
5. Sungai Menaum yang kering kini terus teraliri air setelah Sang Prabu menancapkan keris pusakannya.

Struktur Alur Dramatik

1. Eksposisi
Tokoh Ida I Dewa Kaleran merupakan tokoh yang diutus Raja Gelgel yaitu Ida Dalem Semara Kepakisan untuk mengamankan situasi di pesisir Balai Utara yang sempat dikuasai oleh Wong Bajo. Beliau dinobatkan sebagai Prabu Kalianget karena mampu menyelamatkan penduduk di sana dari gangguan Wong Bajo.
2. Konflik
Dalam perjalanan menuju Desa Alas Hrum yang harus melalui beberapa desa salah satunya Desa Culik, ternyata desa tersebut sudah dikuasai oleh Wong Bajo sehingga perang pun tak terelakkan.
3. Komplikasi
Persoalan kembali muncul ketika tokoh Ida I dewa Kaleran dan pasukannya sampai di Desa Alas Harum. Kali ini pasukan Wong Bajo lebih banyak dari sebelumnya, walau pun berat untuk dikalahkan, tetapi perjuangan Ida I Dewa Kaleran dan pasukannya berhasil memenangkan pertempuran.
4. Krisis
Dalam beberapa tahun pemerintahan Prabu Kalianget muncul lagi permasalahan baru yaitu Desa Alas Harum mengalami krisis air yang menyebabkan penduduk di sana sulit untuk menjalani kehidupan sehari-hari. Tokoh desa meminta kepada Sang Prabu untuk mencari solusi yaitu bagaimana cara mengatasi permasalahan ini.

Prabu Kalianget memutuskan untuk pergi ke kaki Gunung Batukaru untuk menancapkan keris pusakanya.

5. Resolusi

Dalam perjalanan Sang Prabu menuju Gunung Batukaru bersama patih kerajaan beliau mendengar sabda dari langit yang berbunyi “apabila Sang Prabu berani menancapkan kerisnya di kaki Gunung Batukaru, maka akan ada bencana besar yang akan menimpa desa dan kerajaan. Konflik batin dirasakan oleh Sang Prabu setelah mendengar *sabda* tersebut. Setelah mempertimbangkan segala hal yang akan terjadi, Sang Prabu memutuskan untuk tetap menancapkan keris pusakanya demi mendapatkan air untuk menghilangkan kesengsaraan yang dialami rakyatnya dan mengutus patihnya agar menyelamatkan penduduk desa agar mengungsi ke desa lain untuk sementara waktu.

6. Keputusan

Tekad Sang Prabu sudah bulat untuk menancapkan kerisnya dan sudah siap untuk menerima resiko apapun yang akan menimpa dirinya maupun keluarga, desa, dan kerajaannya. Setelah beliau mengunus keris pusakanya dan menancapkan ke tanah, bumi pun bergetar lalu air keluar deras mengalir Sungai Menaum.

Simpulan

Wayang Kulit Animasi “Prabu Kalianget” adalah sebuah garapan yang hampir 90% menggunakan media digital dengan menggunakan cerita babad yang diambil dari Babad Dalem. Garapan ini mengisahkan perjalanan Ida I Dewa Kaleran menuju Desa Alas Harum dengan misi mengamankan dan menyelamatkan penduduk di sana dari gangguan Wong Bajo. Sesuai dengan tema yang diambil yaitu perjuangan dan pengorbanan. Setelah mampu mengalahkan Wong Bajo dan dinobatkan sebagai Prabu Kalianget, Ida I Dewa Kaleran harus mengorbankan kerajaannya yang musnah dikarenakan telah berani menentang *sabda* dari langit yang tidak memperbolehkan Prabu Kalianget menancapkan keris pusakanya. Perjuangan dan pengorbanan Ida I Dewa Kaleran tidak sia-sia. Sampai saat ini penduduk Alas Harum dan Desa Kalianget masih merasakan perjuangan dan pengorbanan Ida I Dewa Kaleran yaitu Sungai menaum yang terus mengalir dan berfungsi untuk kebutuhan masyarakat di sana. Wayang Kulit Animasi dengan judul *Prabu Kalianget* disajikan dengan wayang kulit dan perpaduan media digital. Pengisi suara wayang dan iringan semua melalui proses rekaman agar sesuai dengan garapan yang ditampilkan. Nilai yang dapat diambil dari garapan ini adalah apabila menjadi seorang pemimpin harus berani berkorban demi mensejahterakan rakyatnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Alma M. Hawkins, *Creating Through Dance*, Los Angeles, University Of Callifornia. Dialihbahasakan oleh Y. Sumandiyo Hadi.”Mencipta Lewat Tari”. Yogyakarta, Istitut Seni Indonesia Yogyakarta , 1990.
- Bustaman, Burmansyah. 2001. *Web design dengan macromedia flash mx 2004*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Djlantik, A.A.M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI).
- Gede Agung, Ida Tjokorda. 1981. *Babad Dalem*. Denpasar: Percetakan Aksara

- Gusti. 2013. "Wayang Ditinggal Generasi Muda". Dikutip dari: <https://ugm.ac.id/id/berita/7928-wayang-ditinggal-generasi-muda> Diakses pada Tanggal 30 September 2021 pukul 11.03 WITA.
- Iswantara, Nur. 2017, *Kreativitas: Sejarah, Teori & Perkembangan*. Gigh Pustaka Mandiri.
- JD, Redaksi 2020. "Upaya Mempertahankan Eksistensi Lewat Rakor Organisasi Pewayangan" Dikutip dari: <https://jatengdaily.com/2020/upaya-mempertahankan-eksistensi-lewat-rakor-organisasi-pewayangan/> Diakses pada Tanggal 30 September 2021 pukul 10.59 WITA.
- Nursisto. 2015. *Menggugah Kreativitas Guru*. Yogyakarta: CV. Gema Godam Grafika.
- Suheri, Agus. 2006. Animasi Multimedia Pembelajaran, *Jurnal Media Teknologi*, Vol. 2, No. 1. Cianjur: Universitas Suryakencana.
- Susanti, Mariana., & Wahyuni, Sri. 2017. Analisis Kebutuhan Model Media Audio Cerita Wayang bagi Remaja. *Jurnal Pekommas*, Vol. 2 No. 1, April 2017: 29-42
- Yuda Triguna, Ida Bagus Gde. 2003. *Eстетika Hindu dan Pembangunan Bali*. Denpasar, Program Magister Ilmu Agama dan Kebudayaan Universitas Hindhu Indonesia bekerja sama dengan penerbit Widya Dharma.
- Wijaya, Putu. 2000. *Kreativitas*. *Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*, Vol 8 No. 1. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.