

Wayang Arja Inovatif “Tresnasih Japatuan Mencari Istri yang Sudah Meninggal Hingga ke Sorga”

I Made Pasek Ari Dwipayana¹, Dru Hendro², I Bagus Wijna Bratanatyam³

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

Email : aridwipayana@gmail.com
druhendro@gmail.com
bagusnatya89@gmail.com

Abstrak

Eksistensi Wayang Arja selalu mengalami penurunan, sehingga membuat penggarap tertarik untuk ikut melestarikan Wayang Arja. Penggarap menggarap Wayang Arja dalam nuansa inovatif yang berjudul “Tersnasih Sang Sutindih”, yang di maksud inovatif adalah memasukkan Wayang Arja ke dalam pertunjukan pakeliran layar lebar, menggunakan sumber pencahayaan LCD Proyektor dengan Scenerry dan penggunaan musik midi. Dalam garapan ini pastinya menggunakan metode untuk proses penggarapan yang lebih sistematis, metode yang penggarap gunakan adalah metode yang diajukan oleh Prof. M. Alma Hawkins, yaitu: a. Tahapan Ekplorasi (Eksplorasi), b. Tahapan Improvisasi (Percobaan), c. Tahapan Forming (Pembentukan). Penggarap berharap dengan diwujudkan garapan ini mampu menjadi pemantik untuk para dalang, terutama dalang muda agar dapat ikut serta melestarikan Wayang Arja ke depannya.

Kata Kunci : Wayang Arja, Tresnasih Sang Sutindih, Inovatif.

An Innovation of Arja Opera Puppetry "Japatuan Loyalty Looking for His Dead Wife to Heaven"

The existence of Wayang Arja always decreases, thus making the [puppeteer-author](#) interested in participating in preserving the Wayang Arja. The [puppeteer-author](#) worked on Wayang Arja in an innovative nuance entitled “Tresnasih Sang Sutindih”, the innovative intention was to include Wayang Arja in a wide-screen performance, using an LCD Projector lighting source with Scenerry and using midi music. In this work, of course, using a method for a more systematic process, the method that the cultivator uses is the method proposed by Prof. M. Alma Hawkins, namely: a. Stages of exploration, b. Improvisation, c. Forming. The [puppeteer-author](#) hopes that with the realization of this work, it can be a trigger for the puppeteers, especially the young puppeteers, so that they can participate in preserving the Wayang Arja in the futures.

Keywords: Arja Puppet, Tresnasih Sang Sutindih, Innovative.

PENDAHULUAN

Keberadaan wayang kulit pada saat ini sudah mulai dikesampingkan bahkan hampir terlupakan oleh masyarakat peminatnya, walaupun dari segi fungsi wayang kulit memang dibutuhkan untuk *pengiring* atau *wali* dari keagamaan, namun dari segi hiburan wayang kulit saat ini kurang diminati. Tidak dipungkiri hal tersebut terjadi karena munculnya beberapa teknologi komunikasi seperti televisi dan bioskop yang lebih digemari oleh masyarakat masa kini. Berangkat dari hal tersebut para seniman, khususnya seniman dalang dituntut membuat suatu pembaharuan atau inovasi-inovasi baru dalam seni pewayangan agar dapat ikut bersaing di masa kini. Oleh karena masa kini adalah masa yang semuanya harus ada pembaharuan, seperti yang dikatakan Sri Mulyono (1989: 248) bahwa masa kini adalah masa yang disebut abad nuklir atau zaman

teknologi modern, atau juga disebut zaman pembaharuan. Seiring perkembangan zaman, para dalang yang inovatif dan kreatif memunculkan banyak kreasi-kreasi wayang baru seperti Wayang Calonarang, Wayang Babad, Wayang Rareangon, Wayang Tantri, dan Wayang Arja, namun banyak diantara wayang-wayang kreasi tersebut tidak begitu bertahan lama.

Penggarap melihat salah satu dari wayang kreasi baru di atas yang eksistensinya sangat mengalami penurunan adalah Wayang Arja. Wayang Arja adalah wayang kreasi baru yang diciptakan oleh Dalang I Made Sija pada tahun 1975 yang dipentaskan pertama kali pada tahun 1976 di Puri Agung Gianyar. Pertunjukan Wayang Arja tidak berbeda jauh dari dramatarinya, Dramatari Arja seperti namanya merupakan sebuah pertunjukan drama, drama merupakan genre (jenis) karya sastra yang menggambarkan kehidupan manusia, hal ini sejalan dengan pendapat Dewojati (2012: 6) yang mengatakan bahwa genre (jenis) sastra juga mencerminkan semangat zaman yang berbeda setiap periodenya. Bisa dikatakan Dramatari Arja adalah rangkaian tarian yang disusun sedemikian rupa hingga melukiskan suatu kisah atau cerita, Dramatari Arja adalah seni drama yang menggunakan dialog *tembang macepat* atau *pupuh* seperti yang dijelaskan I Wayan Dibia (2017: 1) bahwa arja adalah kesenian yang memadukan berbagai elemen seni, seperti musik, tari, dan drama, arja merupakan satu-satunya teater di Bali yang pertunjukannya didominasi musik vokal.

Perkembangan Wayang Arja di Bali mengalami pasang-surut hingga sempat dimusiumkan oleh Pemerintah Daerah Bali pada tahun 1986 di Musium Bali, namun setelah itu Wayang Arja mulai dilirik lagi. I Nyoman Sedana menyebutkan bahwa setelah hampir satu dekade Wayang Arja mengalami kemacetan dan dimusiumkan, ISI Denpasar atau pada tahun tersebut disebut dengan STSI Denpasar memasukkan Wayang Arja pada mata kuliah Spesialisasi pada tahun akademik 1987/88. Dengan instruktur I Made Sija yang diikuti oleh 7 (tujuh) orang mahasiswa jurusan Pedalangan. Pada tahun tersebut I Nyoman Sedana mempelajari dan memodifikasi Wayang Arja dan sempat mementaskannya dalam Ujian Seniman/Sarjana seni Pedalangan yang berjudul Luh Martalangu (Sedana, 1997: 3). Selang beberapa lama Dinas Kebudayaan Provinsi Bali mulai melirik Wayang Arja hingga kemudian menyelenggarakan Festival Wayang Arja se-Bali.

Setelah Dinas Kebudayaan Provinsi Bali berhasil menyelenggarakan Festival Wayang Arja se-Bali, di STSI/ISI Denpasar mata kuliah Wayang Arja menjadi resmi. Adapun pada awalnya mendapat label “Praktek Pakeliran Khusus”, tetapi dengan adanya perubahan kurikulum yang tertuang ke dalam buku Panduan Studi STSI Denpasar tahun 1996, mata kuliah ini mendapatkan label “Pakeliran Gaya Baku X”, Wayang Arja terus mengalami reporsisi baik dari segi pengelompokan (Sedana, 2004: 6). Setelah festival Wayang Arja, I Nyoman Sudana yang merupakan peserta dalam festival tersebut, mengatakan bahwa beliau sering diupah atau sering diminta untuk mementaskan Wayang Arja, seperti: di daerah Gianyar, Badung, hingga sampai ke Klunngkung dan Karangasem. Bisa dikatakan pementasan Watang Arja cukup digemari pada saat itu. Hal tersebut tidak berlangsung begitu lama, untuk selanjutnya eksistensi Wayang Arja tidak terdengar lagi sampai saat ini.

Dari pemaparan di atas, penggarap berkeinginan untuk ikut melestarikan kesenian khususnya kesenian Wayang Arja dengan menggarap sebuah garapan pewayangan Arja inovatif yang berjudul “Tresnasih Sang Sutindih”. Garapan ini mengusung Tema Perjuangan dan Kasih Sayang yang menceritakan tentang perjuangan Japatuan yang mencari istrinya Diah Ratna Ningrat yang sudah meninggal ke Swarga Loka.

Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penciptaan karya pakeliran ini dibagi menjadi 2, yaitu :

- 1) Tujuan Umum
 - a. Untuk menempuh program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM).
 - b. Untuk memberikan pemantik terhadap seniman muda agar tetap menjaga kesenian wayang terutama Wayang Arja.

2) Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui proses mewujudkan karya pakeliran Wayang Arja inovatif Tresnasih Sang Sutindih
- b. Untuk mengetahui tantangan dan hambatan dalam mewujudkan garapan Wayang Arja inovatif Tresnasih Sang Sutindih.

Manfaat

Selain tujuan yang dicapai, terdapat juga manfaat dalam karya pakeliran tersebut yaitu :

- a. Diharapkan mampu memberikan rangsangan baru terhadap penata dalam melestarikan pakeliran Wayang Arja inovatif.
- b. Dapat memberikan pemahaman terhadap penikmat untuk mengetahui bahwasanya eksistensi wayang khususnya Wayang Arja sudah mulai menurun. Keberadaannya dikarenakan generasi muda sekarang lebih menikmati hiburan yang lebih modern.
- c. Diharapkan karya ini dapat memberikan motivasi kepada para seniman khususnya seniman dalang muda, agar dijadikan cerminan untuk melangkah menuju hasil karya yang inovatif.

Ruang Lingkup

Dalam sebuah karya seni, untuk menghindari terjadinya bias maka perlu adanya batasan-batasan yang mencakup karya ini demi tercapainya maksud dan tujuan, yaitu sebagai berikut :

- a. Karya ini mengambil sumber cerita dari Geguritan Japatuan. Cerita ini mengisahkan tentang perjuangan cinta Japatuan, dimana tidak selang beberapa lama pernikahan Japatuan dengan Diah Ratna Ningrat, Diah Ratna Ningrat jatuh sakit dan akhirnya meninggal. Oleh karena merasa frustrasi Japatuan berencana untuk bunuh diri, tetapi rencananya tersebut digagalkan oleh kakaknya yaitu Gagak Turas. Walaupun kakaknya tersebut mempunyai sifat bodoh, namun kakaknya berusaha untuk menasehati Japatuan untuk tidak melakukan hal yang percuma. Atas kepintaran dari Japatuan, dirinya berupaya untuk menyusul istrinya ke Swarga Loka.
- b. Karya ini difokuskan pada konsep pakeliran layar lebar Wayang Arja Inovatif yang menggunakan sumber pencahayaan LCD Proyektor yang diperkaya dengan sistem *scenery* yang dibuat sedemikian rupa untuk mendukung suasana di setiap adegan.
- c. Karya ini berbentuk virtual dan menggunakan sistem *dubbing* dan musik midi.

METODE PENCIPTAAN

Metode adalah jalan, cara, atau prosedur dalam mencapai tujuan tertentu. Djajasudarma (2006: 1) mengatakan bahwa metode adalah “cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai maksud; cara kerja bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan untuk mencapai tujuan yang ditentukan.

Dalam menciptakan suatu karya seni, metode merupakan bagian yang terpenting dalam proses penciptaan. Pemilihan metode yang tepat sangatlah berdampak bagi penggarap untuk mempermudah proses penciptaan. Pada karya ini penggarap telah menentukan metode yang digunakan yaitu metode yang diajukan oleh Prof. M. Alma Hawkins yang di dalamnya terdiri dari 3 tahapan yaitu :

Tahap Eksplorasi (*Exploration*)

Eksplorasi yaitu suatu tahapan awal dalam metode ini, tahapan ini adalah dimana penggarap mulai menentukan judul/tema/topik, ide, dan konsep. Pada tahapan ini penggarap memulai dengan menentukan sebuah ide garapan, ide adalah hal yang terpenting dalam sebuah karya atau garapan. Ide juga merupakan merupakan gagasan atau konsep dasar yang menjadi sebab terwujudnya suatu garapan.

Dengan melihat situasi dan beberapa pertimbangan penggarap memilih Wayang Arja dengan nuansa inovatif dengan konsep pakeliran layar lebar yang akan penggarap tampilkan nantinya. Penggarap ingin mencoba untuk menampilkan sebuah pertunjukan Wayang Arja Inovatif dengan tujuan sebagai pemantik

bagi para dalang lainnya, khususnya dalang muda untuk ikut melestarikan Wayang Arja ke depannya. Setelah terbentuknya konsep tersebut, selanjutnya penggarap mulai menentukan cerita yang akan dibawakan. Setelah mendiskusikan dengan berbagai pihak akhirnya penggarap memutuskan untuk mengangkat cerita Japatuan, penggarap mengambil sumber cerita ini dari Geguritan Japatuan.

Tema yang penggarap tentukan dalam garapan ini adalah Perjuangan dan Kasih Sayang, sesuai dengan tema tersebut cerita Japatuan difokuskan pada perjuangan cinta Japatuan dengan istrinya Diah Ratna Ningrat. Judul dari garapan ini adalah Tresnasih Sang Sutindih, judul ini diambil agar berhubungan dengan tema. Tresnasih Sang Sutindih berasal dari tiga kata yaitu Tresna, Asih, dan Sutindih menurut kamus BASAbali Wiki kata Tresna berarti kasih; sayang; cinta, Asih berarti sayang, dan Sutindih setia; berpihak; menjaga. Tresnasih Sang Sutindih bisa diartikan cinta kasih seseorang yang sedang berjuang atau perjuangan seseorang untuk mencari belahan jiwanya.

Tahap Percobaan (*Improvisation*)

Pada tahapan improvisasi adalah proses dimana penggarap melakukan percobaan-percobaan, memilih/membedakan/ mempertimbangkan, menemukan integritas dan kesatuan terhadap berbagai percobaan yang telah dilakukan. Pada tahapan ini adalah tahapan penuangan ide-ide yang telah ditentukan sebelumnya. Tahapan ini penggarap mulai mencari komposer dan memberikan *Storyboard* agar komposer mengetahui ide dan maksud penggarap agar tercapai hasil yang memuaskan nantinya.

Setelah itu penggarap mengumpulkan pendukung dan memberikan *Storyboard* kepada pendukung agar struktur adegan dapat dimengerti dan dipelajari oleh pendukung. Penggarap memulai latihan tanpa musik terlebih dahulu agar pendukung mendapat gambaran pembabakan dari garapan ini. Dalam tahapan ini penggarap melakukan percobaan-percobaan di setiap adegan untuk mematenkan adegan yang terbaik.

Tahap Pembentukan (*Forming*)

Tahapan forming atau pembentukan ini adalah tahapan terakhir, pada tahapan ini bentuk karya akan mulai terlihat. Pada tahapan ini penggarap menentukan bentuk ciptaan dengan menggabungkan simbol-simbol yang dihasilkan dari berbagai percobaan yang telah dilakukan, menentukan kesatuan dengan parameter yang lain, menentukan pemberian bobot seni.

Setelah melakukan berbagai percobaan, pada tahapan ini penggarap mulai mematenkan semua aspek. Setelah beberapa lama latihan penggarap mulai merekam suara atau *dubbing* dengan naskah yang telah dibuat. Setelah selesai file rekaman tersebut digabungkan dengan file musik yang sudah jadi. Dengan tergabungnya musik dan suara, file tersebut siap untuk digunakan untuk latihan.

Pada tahapan pembentukan ini adalah tahapan dimana garapan mulai terlihat bentuk dan wujud sejatinya. Penggarap melanjutkan latihan beberapa kali dan ketika sudah siap, penggarap melakukan proses perekaman, setelah direkam garapan siap untuk di pertontonkan.

PROSES PENCIPTAAN DAN KARYA

Dalam sebuah karya seni konsep adalah sebuah rancangan atau abstraksi ide atau suatu gambaran. Dalam sebuah petunjukan konsep adalah sebuah ide pokok awal. Dalam garapan ini menampilkan sebuah pertunjukan secara padat.

Garapan ini menggunakan konsep Pakeliran Layar Lebar. Seperti namanya garapan ini menggunakan *kelir* yang lebih lebar atau lebih besar dari *kelir* tradisi yang biasanya berukuran 2-3 meter x 1,5 meter, sedangkan *kelir* yang penggarap gunakan berukuran 4,5 meter x 2,5 meter. Dengan demikian sistem dari penggerak wayang dalam garapan ini adalah menggerakkan wayang sambil berdiri. Garapan ini menggunakan sumber pencahayaan dengan LCD Proyektor dilengkapi dengan *scenery* yang dibuat sedemikian rupa untuk mendukung suasana dalam setiap adegan.

Garapan ini mengambil cerita perjalanan Japatuan mencari Diah Ratna Ningrat ke Swargaloka. Garapan ini memfokuskan percintaan Japatuan dengan menceritakan bahwa Diah Ratna Ningrat yang telah meninggal, Japatuan merasa sangat sedih sehingga memutuskan untuk menemani istrinya di kuburan istrinya. Karena kesedihannya, Japatuan tidak sengaja mengusik ketenangan kuburan tersebut sehingga membuat Dewi Durga merasa terganggu dan marah besar. Dewi Durga mencoba untuk memakan Japatuan, namun karena Japatuan mengikuti ajaran Dharma akhirnya Dewi Durga tidak mampu memakannya. Setelah mengetahui alasan Japatuan, akhirnya Dewi Durga membantu Japatuan agar bisa mencari istrinya ke Swargaloka.

Sesampainya Japatuan di Swargaloka, ia bertemu dengan Dewa Indra sehingga berlangsung sebuah perbincangan. Setelah diizinkan oleh Dewa Indra untuk mencari istrinya, Japatuan pun langsung mencari istrinya di taman surga. Singkat cerita pada perjalanan pulang Japatuan selalu membuat kesalahan sehingga membuat dirinya kembali mencari istrinya sebanyak tiga kali, dalam perjalanan pertama ia membawa istrinya dalam bentuk burung kecil, kedua ia membawa istrinya dalam wujud babi betina, karena sudah dua kali membuat kesalahan akhirnya Dewa Indra memberikan kesempatan ketiga sebagai kesempatan terakhir. Dewa Indra memberikan Diah Ratna Ningrat dalam wujud sapi kepada Japatuan dengan syarat dalam perjalanan pulang Japatuan tidak boleh melihat dan menyentuh sapi tersebut.

Oleh karena keteguhan hatinya ia menahan segala keinginannya untuk menyentuh dan melihat istrinya tersebut. Japatuan berhasil menahan hasratnya tersebut dan akhirnya bisa membawa sapi tersebut sampai ke dunia. Sapi tersebutpun berubah wujud menjadi Diah Ratna Ningrat, karena kerinduan diantara mereka tak terbendungkan, mereka pun bermesraan kembali.

Konsep musik dari garapan ini adalah menggunakan musik midi. Alasan penggarap memilih menggunakan musik midi adalah untuk meminimalisir jumlah pendukung dan memberikan sentuhan inovasi dalam musik iringan garapan ini.

Tantangan dan Hambatan

Dalam sebuah garapan pastinya ada sebuah tantangan maupun hambatan pada saat proses perancangan dan pembentukan. Tantangan dan Hambatan merupakan suatu hal yang umum ditemukan pada saat proses pembuatan suatu karya seni. Adapun Tantangan dan Hambatan penggarap dalam menggarap karya Tresnasih Sang Sutindih ini adalah sebagai berikut :

Tantangan

Dalam hal ini penggarap mendapatkan beberapa tantangan pada saat menggarap Karya Tresnasih Sang Sutindih adalah dalam hal bagaimana mengemas Wayang Arja agar bisa terlihat lebih menarik, tantangan penggarap untuk menghafalkan *pupuh-pupuh* yang akan dibawakan dalam garapan ini, dimana sebelumnya *basic* penggarap sebenarnya adalah membidangi jenis pertunjukan wayang Parwa/Ramayana, hal inilah yang membuat penggarap merasa tertantang untuk mencoba hal baru dalam tatanan dunia seni pedalangan.

Hambatan

Dalam hal hambatan ini, penggarap dihadapkan dengan beberapa hambatan yang cukup berat bagi penggarap, yaitu ; hal utama yang menghambat penggarap adalah waktu untuk berproses yang cukup singkat, dimana hal ini mengharuskan penggarap untuk memanfaatkan waktu dengan se-efisien mungkin, di samping hal itu hambatan yang penggarap hadapi adalah waktu pendukung yang sangat terbatas dikarenakan kesibukan masing-masing pendukung mendukung penggarap lain. Selain itu kesibukan pribadi juga menjadi penghambat, sehingga waktu latihan menjadi sangat singkat, dalam proses *dubbing* (perekaman suara) orang yang penggarap percayai untuk membantu proses perekaman mempunyai hambatan waktu karena membantu dua orang dalam proses *dubbing*. Orang-orang yang penggarap pilih sebagai pengisi suara tokoh-tokoh tertentu juga mempunyai berbagai jenis kesibukan, sehingga penggarap membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mewujudkan proses garapan karya ini.

Proses Perwujudan Karya

Dalam mewujudkan sebuah garapan karya seni memerlukan proses yang panjang.

Penciptaan suatu karya seni tidak terlepas dari sebuah konsep yang merupakan rangkaian proses yang harus dilalui dari awal memilih cerita, tema, judul, bentuk garapan, iringan, maupun properti yang digunakan. Adapun proses terwujudnya garapan Wayang Arja Inovatif Tresnasih Sang Sutindih sebagai berikut:

Tabel 1 Proses Perwujudan Karya Seni

Periode Waktu Per-Minggu	Kegiatan/usaha yang dilaksanakan	Hasil Yang didapat
Minggu 1 (Bulan 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 yang didapatkan yaitu kisah perjalanan Japatuan dengan tema perjuangan dan kasih sayang.
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	Ditetapkan alur atau bagian cerita dari kisah perjalanan Japatuan mencari Istrnya ke Swargaloka Mendapatkan beberapa pemahaman dan pengertian dalam memperjelas alur dan tujuan dari ide yang akan digarap
Minggu ke-3	Memikirkan iringan yang akan digunakan serta Memantapkan ide dan konsep yang ditetapkan per bagian, kemudian nantinya akan diberikan kepada penggarap iringan	Menetapkan iringan menggunakan musik miidi untuk mendukung unsur kebaruan dari garapan ini.
Minggu ke-4	Mencari pendukung penggerak wayang, setelah terkumpul penggarap mengadakan nuasen untuk awal mulai latihan	Penggarap telah mendapatkan pendukung penggerak wayang yaitu Mahasiswa Prodi Seni Pedalangan.
Minggu 1 Desember 2021	Menuangkan ide-ide konsep cerita garapan kepada pendukung dan komposer	Setelah menuangkan ide konsep cerita kemudian masuk ke proses penuangan iringan

Minggu ke-2	Percobaan komposer menuangkan lagu iringan babak 1 yaitu iringan untuk adegan flashback dan kayonan	Iringan untuk tari kayonan sudah didapatkan dan melanjutkan untuk membuat iringan adegan selanjutnya
Minggu ke-3	Latihan pendukung wayang	Setelah iringan tari kayonan sudah didapatkan, selanjutnya penggarap mulai menuangkan beberapa motif gerakan tarian kayonan kepada pendukung
Minggu ke-4	Mendengarkan iringan yang sudah direkam berulang-ulang, untuk diisi ruang gerak wayang yang sesuai dengan ritme dan angsel dari iringan yang digarap.	Mencoba gerak wayang dengan musik didapat beberapa gerakan wayang yang bisa digerakan dengan mudah dilihat menggunakan kelir layar lebar. Mendapatkan beberapa gerakan wayang yang diinginkan.
Minggu ke 1 Desember 2021	Latihan dengan pendukung wayang dan mulai mencoba menggunakan <i>scenery</i>	Terbentuknya keseluruhan bagian garapan. Diperoleh gerakan wayang yang sesuai yang di harapkan
Minggu ke- 1 Januari 2022	Gladi latihan	Latihan terakhir sebelum dilaksanakan rekaman ujian, berjalan dengan baik sesuai yang diinginkan penggarap
Minggu ke- 2 Januari 2022	Pelaksanaan Ujian Tugas Akhir	Rekaman Ujian tugas Akhir yang bertempat di gedung wantilan taman budaya art centre.

SIMPULAN

Dari eksistensi Wayang Arja dari tahun ketahun yang penggarap lihat menurun, sehingga penggarap ingin untuk ikut melestarikan Wayang Arja yang bernuansa inovatif. Keinovatifan yang penggarap maksud adalah memasukkan Wayang Arja ke dalam konsep Pakeliran Layar Lebar, pencahayaan dengan LCD Proyektor dengan sistem *scenery*, penggunaan musik midi, dan pengkemasan *pupuh-pupuh tembang* yang tidak terlalu signifikan dalam pertunjukan.

Proses penciptaan dalam garapan Tresnasih Sang Sutindih menggunakan metode yang diajukan oleh Prof. M. Alma Hawkins, dengan tahapan sebagai berikut ; a. Tahapan Exploration (Eksplorasi), pada tahapan ini penggarap mulai menentukan ide, tema, topik, dan judul sehingga terlahirlah konsep Wayang Arja Inovatif Tresnasih Sang Sutindih, b. Tahapan Improvisasi (percobaan), pada tahapan ini penggarap melakukan percobaan-percobaan dengan pendukung wayang, komposer, pembuat *scenery*. Pada tahapan ini hal yang pertama penggarap lakukan adalah memberikan *Storyboard* kepada setiap pendukung demi memperlancar proses penggarapan karya ini, c. Tahapan Forming (Pembentukan), tahapan ini adalah tahapan terakhir yang penggarap lakukan setelah percobaan-percobaan yang dilakukan, pada tahapan ini penggarap mematenkan semua aspek, sehingga mulai terbentuk wujud garapan yang sesungguhnya.

Pada garapan Tresnasih Sang Sutindih tidak dipungkiri adanya tantangan dan hambatan yang dihadapi oleh penggarap, tantangan yang penggarap temui adalah bagaimana cara untuk mengkemas Wayang Arja agar

terlihat lebih menarik dan menghafalkan pupuh-pupuh yang akan dibawakan, sedangkan hambatan yang penggarap hadapi adalah dari segi waktu yang cukup singkat dan kesibukan pendukung untuk mewujudkan karya ini.

Saran

Program pembelajaran Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) benar-benar membantu mahasiswa untuk dapat terjun ke lapangan serta berkarya sesuai dengan bidang disiplin ilmu yang mahasiswa pilih. Semoga ke depannya program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) bisa lebih disempurnakan dan informasi terkait MBKM bisa lebih mudah untuk dipahami oleh mahasiswa selanjutnya.

Kepada adik kelas pedalangan yang akan melakukan proses selanjutnya agar bisa melanjutkan dan mengembangkan kembali jenis pertunjukan Wayang Arja ke dalam bingkai pertunjukan modern, agar pertunjukan Wayang Arja bisa lebih eksis dan tetap berkembang seiring berjalannya waktu.

Kepada para dosen agar tidak hentinya memberikan tuntunan dan bimbingan kepada mahasiswa khususnya jurusan seni pedalangan guna memperkaya garapan-garapan baru dalam dunia pedalangan khususnya dalam pengembangan kesenian Wayang Arja.

DAFTAR RUJUKAN

- Dewojati, Cahyaningrum. 2012. *“Drama” sejarah, Teori, dan Penerapannya*. Yogyakarta: Javakarsa Media.
- Dibia, I Wayan. 2017. *“Arja Anyar” Seni Tradisi Yang Dibarukan*. Denpasar: Cakra Press.
- Gambar, I Made. --. *Geguritan Japatuan*. Penerbit : -
- Marajaya, I Made. 2015. *“Buku Ajar” Estetika Pedalangan*. Denpasar: Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar.
- Mulyono, Sri. 1989. *“Wayang” asal-usul, filsafat dan masa depannya*. Jakarta: Cv Haji Masagung.
- Sedana, I Nyoman. 1997. *Buku Ajar “Wayang Kulit Arja”*. Denpasar: STSI Denpasar.
- _____. 2004. *Modul Kuliah Praktik “Wayang Kuit Arja”*. Denpasar: STSI Denpasar.
- Wicaksana, I Dewa Ketut & I Made Sidia. 2018. *Bahan Ajar “Konsep Dasar Metode Penciptaan*