

Teater Wayang Silsilah “Kuru Wangsa”

Made Alit Widi Ariadnyana¹, Ni Komang Sekar Marhaeni², Dru Hendro³

Program Studi Seni Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan

Institut Seni Indonesia Denpasar, Jalan Nusa Indah

Denpasar 80235, Indonesia

E-mail: alitmade55@gmail.com, sekarkomang65@gmail.com

druhendro21@gmail.com

Abstrak

Perkembangan kehidupan masyarakat, sangat berpengaruh dengan perkembangan Teater Indonesia. Karena Teater di Indonesia hadir tidak langsung dalam bentuknya seperti sekarang ini. Seperti Teater Wayang Silsilah dengan judul Kuru Wangsa yang berlandaskan dan berpegang teguh dengan keberadaan leluhur yang tentunya dalam kalangan masyarakat Indonesia tidak lepas dari leluhur yang mengukir sejarah dalam peradabannya. Pertunjukan ini di pentaskan secara Live dengan kemasan Tradisi, Inovasi dan modern. Dalam garapan ini menggunakan metode untuk proses penggarapan yang lebih sistematis, metode yang penggarap gunakan adalah metode creative thinking into art creativity oleh Prof. Nyoman Sedana, yaitu: a. Tahapan Research and Discovery (Penelitian dan penemuan) b. Analysis and Interpretation (Analisis dan tafsir) c. Idea Formulation (Perumusan ide) d. Experimentation and Refinement (Percobaan dan perbaikan/penghalusan) e. Action Plan and Implementation (Rencana aksi dan pelaksanaan). Penggarap berharap tulisan ini dapat membangkitkan eksistensi di kalangan masyarakat luas.

Kata Kunci : Wayang Silsilah, Kuru Wangsa, Inovasi, Metode.

Lineage Puppet Theater “Kuru Wangsa”

Abstract

The development of people's lives is very influential with the development of Indonesian Theater. Because theater in Indonesia is present indirectly in its current form. Like the Lineage Puppet Theater with the title Kuru Wangsa which is based on and adheres to the existence of ancestors which of course among Indonesian people cannot be separated from ancestors who made history in their civilization. This show is staged live with traditional, innovative and modern packaging. In this work using a method for a more systematic cultivation process, the method that the cultivator uses is the method of creative thinking into art creativity by Prof. Nyoman Sedana, namely: a. Stages of Research and Discovery (Research and discovery) b. Analysis and Interpretation c. Idea Formulation d. Experimentation and Refinement e. Action Plan and Implementation. Cultivators hope that this paper can generate existence among wide community.

Keywords : Lineage Puppet, Kuru Wangsa, Innovation, Method.

PENDAHULUAN

Merdeka Belajar Kampus Merdeka merupakan salah satu program baru, sebuah kebijakan dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. Salah satu program dari kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka adalah Hak Belajar Tiga Semester di Luar Program Studi. Program tersebut merupakan amanah dari berbagai regulasi/landasan hukum pendidikan tinggi dalam rangka peningkatan mutu pembelajaran dan lulusan pendidikan tinggi. Melalui diadakannya program ini maka diharapkan mahasiswa dapat memiliki kesempatan belajar yang lebih luas, sehingga mahasiswa dapat menyiapkan dirinya secara matang untuk menghadapi perkembangan sosial budaya yang berlangsung secara cepat dan pesat. Maka melalui program Merdeka Belajar Kampus Merdeka ini, mahasiswa dapat mempelajari bidang dan juga minat yang mahasiswa minati di luar program studi kuliah yang sedang dijalani. Program pembelajaran yang dilaksanakan di ISI Denpasar selama 3 semester di luar Prodi diantaranya telah dilaksanakan pembelajaran kuliah secara lintas fakultas dan yang sedang berlangsung di semester tujuh ini adalah pembelajaran langsung bersama mitra di luar kampus yang telah dipilih oleh mahasiswa untuk melakukan program magang, asistensi mengajar, studi independen, KKN tematik, dan lainnya.

Kegiatan Studi/Projek Independen merupakan bentuk pembelajaran yang mengakomodasi kegiatan mahasiswa yang memiliki *passion* untuk mewujudkan karya besar yang dilombakan di tingkat nasional dan internasional atau karya dari ide yang inovatif. Studi/Projek Independen menjadi pelengkap dari kurikulum yang sudah diambil oleh mahasiswa. Pihak institut atau fakultas menjadikan Studi/Projek Independen sebagai pelengkap dalam topik yang tidak termasuk jadwal perkuliahan, tetapi masih tersedia dalam program Studi atau fakultas. Kegiatan Projek Independen dapat dilakukan dalam bentuk kerja kelompok lintas disiplin keilmuan. Kegiatan Studi/Projek Independen ke dalam mata kuliah dihitung berdasarkan kontribusi dan peran mahasiswa yang dibuktikan dalam bentuk aktivitas di bawah koordinasi dosen pembimbing. Kegiatan Studi/Projek Independen mempunyai sebaran mata kuliah yang harus dijalani oleh mahasiswa yaitu, Riset dasar, Desiminasi, Tata Kelola Ekosistem, Literasi Digital Seni Pedalangan dan Tugas Akhir/Skripsi, dengan adanya sebaran mata kuliah tersebut sudah terlihat jelas manfaat Mitra dalam Projek Independen, mengajak mahasiswa agar dapat berproses terjun langsung ke lapangan melihat situasi yang terjadi pada saat proses menggarap sebuah karya yang besar maupun mahasiswa membuat sebuah karyanya sendiri, dengan itu tujuan Projek Independen ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar, dengan membuat sebuah karya seni pedalangan yang mengusung konsep Teater Wayang Silsilah “Kuru Wangsa”.

Teater Wayang Silsilah adalah sebuah keresahan penggarap tentang keberadaan leluhur yang semakin lama semakin dilupakan oleh anak cucu, dengan hal tersebut penggarap mengimplementasikannya dalam sebuah karya seni pertunjukan pedalangan yang berbentuk teater dengan ilustrasi sebagai bayangan wayang yang menceritakan silsilah atau keturunan dari awalnya terbentuk hingga akhir perjalanan. Dalam penyajiannya menggunakan plot atau alur cerita dengan kemasan yang mengandung unsur kebaharuan, dalam artian setiap cerita yang tertulis maupun karangan digabungkan dengan cerita selanjutnya yang diambil dari beberapa adegan dan berlanjut hingga menemukan titik terang, dengan itu wayang silsilah mengandung banyak cerita di dalamnya. Wayang Silsilah dalam kemasannya menggunakan sebuah layar putih tipis dengan sebuah bayangan wayang serta pemeran aktor bercerita kejadian bertahap yang dialami oleh keturunan Puru atau Kuru.

Dari pemaparan di atas, maka penggarap tertarik untuk menggarap sebuah Teater Wayang Silsilah dengan kemasan seni tradisi, inovasi dan modern yang berjudul Kuru Wangsa yang artinya keturunan keluarga Sang Kuru. Program tersebut berdasarkan potensi kesenian yang ada di Sanggar Kini Berseri. Pertunjukan Teater Wayang Silsilah ini menceritakan seorang keturunan terakhir dari kerajaan Hastinapura bernama Janamejaya. Dikisahkan bahwa Janamejaya merasa gelisah ketika akan dinobatkan menjadi seorang pemimpin raja di Hastinapura setelah ayahnya yang bernama Parikesit meninggal digigit ular Naga Taksaka. Dalam keterpurukannya Janamejaya mendapatkan wejangan dari ayahnya melalui bayangan-bayang mimpi. Wejangan tersebut berisi agar Janamejaya menemui Bhagawan Waisampayana yang mengetahui silsilah dari keturunan Sang Kuru atau leluhurnya Janamejaya. Lama berselang setelah pertemuaan pertama mereka, Janamejaya banyak mendapatkan wejangan dari Bhagawan Waisampayana yang membuatnya semangat dalam memimpin sebuah kerajaan besar yang ada di dunia. Pertunjukan ini di pentaskan dalam Studi/Projek Independen dengan Mata Kuliah Tugas Akhir dan Diseminasi karya, bertempat di Natya Mandala ISI Denpasar pada tanggal 11 Januari 2023.

METODE PENCIPTAAN

Metode adalah jalan, cara, atau prosedur dalam mencapai tujuan tertentu 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 dipakai adalah metode *Creative Thinking Into Art Creativity* oleh I Nyoman Sedana dalam penelitiannya yang berjudul Penelitian dan Penciptaan Wayang Air “Subadra Larung” (2019). Metode ini menyebutkan 5 tahapan pembentukan sebuah karya, yaitu:

Research and Discovery (Penelitian dan penemuan) penelitian adalah tahapan awal dari sebuah penciptaan seni. Penelitian tersebut dapat dilakukan secara terencana atau secara tak terencana. Penelitian yang terencana dilaksanakan dengan perencanaan yang jelas dan terstruktur dengan keinginan untuk meneliti dari awal sebelum kegiatan dilakukan, sedangkan penelitian secara tak terencana dilaksanakan secara spontan tanpa keinginan untuk meneliti dari awal. Setelah adanya penelitian awal terencana maupun tak terencana tersebut akan menemukan beberapa hal yang penggarap imajinasikan dalam bentuk seni pertunjukan.

Analysis and Intepretation (Analisis dan tafsir) pada tahap ini, semua informasi yang telah terkumpul dianalisis lebih dalam untuk kembali mencari informasi baru, lalu diinterpretasi agar tercapai sebuah ide yang orisinal. Lalu penggarap menafsirkan melalui imajinasi mengenai lakon-lakon pewayangan yang pernah ditonton dan keresahan yang dialami penggarap selama berkesenian.

Idea Formulation (Perumusan ide) pada tahap ini penggarap mulai memformulasikan dan menyusun ide dan konsep garapan. Ide pertunjukan yang dimaksud adalah buah pikiran yang bersumber dari tahap penelitian, temuan, analisa dan tafsiran yang akan dituangkan ke dalam garapan, sedangkan konsep garapan adalah susunan pertunjukan fisik yang bersumber dari ide pertunjukan.

Experimentation and Refinement (Percobaan dan perbaikan/penghalusan) pada tahap ini, semua rancangan yang dibahas sebelumnya diuji dan diperbaiki/ dihaluskan kembali untuk menemukan bentuk yang lebih baik. Pengujian/ percobaan dan perbaikan dalam hal ini akan dibagi ke dalam tiga segmen, yaitu: tampilan wayang, tampilan teater serta koneksi antara wayang dan teater.

Action Plan and Implementation (Rencana aksi dan pelaksanaan) tahap terakhir dari metode *Creative Thinking into Art Creativity* adalah perencanaan dan pelaksanaan berdasarkan semua ide yang dijabarkan sebelumnya. Perencanaan selanjutnya menjadi sebuah rancangan yang dalam hal ini adalah rancangan waktu latihan serta aparatus yang akan dipakai. Implementasi yang dimaksud adalah hasil eksekusi konsep berupa wujud garapan yang telah dipentaskan.
(Sedana, 2019, pp. 10–12)

PROSES PERWUJUDAN KARYA

Konsep

Sebuah karya seni yang unggul, sudah seyogianya mengandung nilai-nilai yang dapat berguna bagi kehidupan seniman dan masyarakat penikmat ataupun pendukungnya, maka pematangan terhadap mutu dan kualitas suatu karya seni sangat dipengaruhi oleh pondasi konsep yang sangat mempengaruhi kemunculan nilai-nilai yang dapat dipetik dan berguna dalam kehidupan seniman ataupun apresiator atau pemirsannya (Wicaksandita, Santosa, & Sariada, 2020, p. 9). Setiap karya seni baik itu seni rupa maupun seni pertunjukan tentu syarat dengan pesan yang ingin disampaikan kepada penikmat atau penonton. Dalam seni pertunjukan pesan-pesan tersebut disampaikan melalui gerak, bunyi/ suara, bahasa isyarat, dan bahasa verbal (Hendro & Marajaya, 2021, p. 121). Dalam hal ini penggarap memandang pertunjukan wayang sebagai salah satu media yang mampu merefleksikan nilai-nilai kehidupan dan membahasakannya ke publik secara indah. Hal senda juga diungkapkan Marajaya dan Hendro bahwa wayang adalah simbol dari bahasa dari hidup dan kehidupan manusia dengan segala perbuatan dan dunianya (Marajaya & Hendro, 2021, p. 64). Beranjak dari pandangan tersebut Penggarap merumuskan konsep garapan ini sedemikian rupa dan menamainya dengan istilah Teater Wayang Silsilah yakni sebuah penciptaan karya yang mempertunjukan seni peran/aktor yang menceritakan silsilah dalam bentuk bayangan wayang sebagai media transformasi suatu adegan. Konsep ini bermula dari ide awal penggarap yang resah melihat situasi saat ini, yang dimana nama leluhur serta sejarah leluhur semakin berkembangnya jaman semakin dilupakan oleh anak cucu, maka dari itu penggarap tuangkanlah kedalam bentuk seni pertunjukan yang menyadarkan masyarakat luas akan ingatan sejarah leluhurnya terdahulu. imajinasi garapan ini bersumber ketika cerita sejarah diceritakan, maka keturunan akan membayangkan kejadian atau tragedi dalam imajinasi angan-angannya, sedangkan dalam visual pertunjukan ini, media wayang sebagai bayangan sangat berperan,

karena dijadikan sebagai media imajinasi atau angan-angan perjalanan cerita leluhur dalam garapan karya teater wayang silsilah.

Tahapan Penciptaan

Pada tahapan penciptaan penggarap menggunakan metode *Creative Thinking into Art Creativity* oleh Prof. Nyoman Sedana dalam penelitiannya yang berjudul *Penelitian dan Penciptaan Wayang Air “Subadra Larung”* (2019). Metode ini menyebutkan 5 tahapan pembentukan sebuah karya, yaitu: *Research and Discovery* (Penelitian dan penemuan) *Analysis and Interpretation* (Analisis dan tafsir) *Idea Formulation* (Perumusan ide) *Experimentation and Refinement* (Percobaan dan perbaikan/penghalusan) *Action Plan and Implementation* (Rencana aksi dan pelaksanaan) (Sedana, 2019, pp. 10–12)

1. *Research and Discovery* (penelitian dan penemuan) dalam penelitian awal penggarap mencari referensi buku yang berkaitan dengan garapan Wayang Silsilah. Selain itu penggarap menonton beberapa pertunjukan Tugas Akhir pedalangan, salah satunya yang berjudul Sunar Rahwana yang dimana garapan ini terlahir dari sebuah keresahan, yang sama kaitannya pada si penggarap. Lalu penggarap bertanya kepada beberapa seniman yang membidangi pedalangan. Penemuan yang penggarap dapat yakni sumber buku Adi Parwa yang menguraikan sebuah cerita yang penggarap gunakan dan penemuan berikutnya pada 14 nama generasi atau *catur dasa pitara* yang hubungan begitu erat dengan keberadaan silsilah itu sendiri (Telusur Bali, 2020, p. 1).

2. *Analysis and Interpretation* (analisis dan tafsir) pada tahapan ini penggarap memilah serta memilih dari apa yang dicari sebelumnya dalam penelitian yang dapat berkaitan dengan garapan, lalu penggarap menafsirkannya dalam sebuah imajinasi dan lakon-lakon pewayangan, sekalipun terdapat banyak sekali yang dapat diambil, namun penggarap harus memilih satu dari sekian banyak pilihan agar arah penciptaan garapan menjadi jelas dan terarah. Maka dari itu penggarap mengambil sumber cerita dari sebuah kitab/ buku Adiparwa yang menceritakan keturunan terakhir pemegang kekuasaan Hastinapura.

3. *Idea Formulation* (perumusan ide) pada tahapan ini perumusan ide oleh si penggarap yakni membuat sebuah teater yang di padukan oleh bayangan wayang. Sajian teater pakeliran sangat ditentukan oleh unsur-unsur estetis yang tercermin lewat tetikesan (gerak wayang), antawacana (dialog tokoh wayang), tutur (petuah), sendon (tembang), kemudian dipadukan dengan elaborasi iringan gamelan, sehingga orang menjadi tertarik, senang, dan betah menontonnya (Putra, 2021, p. 399). Beranjak dari bentuk dasar teater pakeliran, wujud dari garapan ini adalah tradisi dalam bentuk bahasa dan kostum yang digunakan oleh pemain aktor, inovasi dalam pengembangan cerita dan alat yang digunakan untuk pertunjukan yakni LCD Proyektor, serta modern dalam musik iringan, ketiga komponen tersebut disatukan dalam satu pertunjukan utuh. Penggunaan teknologi modern dalam penggarapan atau penciptaan karya pakeliran dianggap hanya sebagai salah satu elemen dalam memberikan suasana estetis terhadap karyanya (Wicaksana, 2018, p. 89).

4. *Experimentation and Refinement* (percobaan dan perbaikan/penghalusan) dalam tahapan ini penggarap melakukan percobaan yakni pada sebuah layar yang berukuran lebar 7 meter dan tinggi 5 meter yang memang digunakan untuk kebutuhan pertunjukan pada garapan ini, lalu melakukan rekaman suara yang secara bertahap, mulai dari rekaman tokoh Janamejaya dari awal sampai akhir, lalu dilanjutkan dengan tokoh Bhagawan dari awal sampai akhir, lalu digabungkan menjadi satu rekaman audio utuh yang berisikan *dubbing* suara sesuai skrip naskah yang dirancang. Hal ini terkait dengan efisiensi waktu dalam sebuah proses penggarapan, selain itu penggarap juga melakukan perekaman terhadap wayang sebagai bayangan dalam pertunjukan. Penghalusan terjadi ketika seluruh media maupun medium dapat terlaksana dengan baik, perbaikan tersebut hanya beberapa hal yang saya temui, yakni dari rekaman suara, ada beberapa hal yang tidak terrekam yang mengharuskan kembali rekaman suara kembali, demi menyempurnakan pertunjukan ini, serta pada perekaman wayang mengubah komposisi gerak ketika sebelumnya latihan tidak memakai bayangan namun pada saat rekaman menggunakan bayangan.

5. *Action Plan and Implementation* (Rencana aksi dan pelaksanaan) pada tahapan yang terakhir ini penggarap merencanakan aksi pentas dalam panggung seni pertunjukan dengan konsep Teater Wayang Silsilah judul Kuru Wangsa dan tahap pelaksanaan pementasan terjadi pada tanggal 11 Januari 2023 yang bertempat di gedung Natya Mandala ISI Denpasar.

WUJUD KARYA

Dalam proses manajemen produksi Teater Wayang Silsilah penggarap memberikan tugas kepada pendukung yang sedianya tugas tersebut mengatur jalannya pementasan dari awal hingga akhir. Dalam manajemen atau pengorganisasian ini penggarap menentukan tugas yang diperlukan dalam produksi karya ini yaitu, *stage manager*, *stage crew*, perlengkapan, *runner*, konsumsi, kerohanian, *ticketing*, *lighting* dan *soundman*. Tujuan diadakan manajemen tersebut yakni agar penggarap dapat lebih fokus untuk melakukan pementasan serta lebih terstruktur jalannya pementasan ketika dalam sebuah garapan mempunyai manajemen tersendiri. Salah satu tugas manajemen yang berperan penting yakni *ticketing* yang sebelumnya telah tersebar kepada peminat seni serta pencinta seni, selain sebagai pendukung penggalan dana *ticketing* juga memberikan kesan yang membuat masyarakat dapat mengapresiasi karya dengan seksama.

Deskripsi Karya

Karya ini berbentuk teater yang diperankan oleh 2 pemeran tokoh yang awalnya menceritakan kegelisahan keturunan Kuru yaitu Janamejaya. Diceritakan mulanya Janamejaya tidak mengetahui para leluhurnya dan meratapi nasib atas kematian ayahnya yakni Parikesit. Janamejaya atas perintah bayangan ayahnya agar bertemu dengan Bhagawan Waysampayana. Pertemuan Janamejaya dengan Bhagawan Waysampayana sangatlah tepat. Pada pertemuan itu, Bhagawan Waysampayana langsung menceritakan leluhur Janamejaya. Dalam pementasan, adegan ini dilakukan dengan memperlihatkan bayangan wayang sebagai imajiner pengkisahan oleh Bhagawan Waysampayana. Adegan ini didukung dengan menggunakan sarana media kain transparan yang ditembakkan oleh pencahayaan LCD Proyektor. Teknik ini membuat kedua tokoh terlihat dengan jelas sedang menceritakan adegan yang terjadi kepada leluhur Janamejaya. *Ending* dari garapan ini, ketika Janamejaya menghayati betul apa yang diceritakan oleh Bhagawan, seakan-akan Janamejaya hidup dalam dimensi tersebut merasakan sakit, sedih, senang, serta segala perasaan yang dialami leluhur Janamejaya. Puncaknya, Janamejaya marah kepada satu tokoh wayang yang membunuh ayahnya terdahulu. Kesimpulan garapan ini terdapat pada wejangan Bhagawan kepada Janamejaya, serta Bhagawan memperlihatkan leluhur serta bagan silsilah keluarga Janamejaya dalam bentuk siluet atau bayangan.

Estetika Karya

Ilmu Estetika adalah ilmu yang mempelajari tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang kita sebut keindahan (Djelantik, 1999, p. 7). Teori yang penggarap gunakan adalah teori Estetika A.A.M.Djelantik yang tertulis dalam bukunya yang berjudul “Estetika Sebuah Pengantar” (1999). Buku ini menguraikan berbagai pandangan serta bentuk dan konsep estetika dalam pertunjukan kesenian, Djelantik menyatakan bahwa kesenian itu tentunya memiliki wujud, baik itu wujud yang terlihat oleh mata (visual) maupun wujud yang dapat didengar (akustis).

Dalam garapan Teater Wayang Silsilah Kuru Wangsa tentunya mengandung beberapa aspek estetika yang paling menonjol yakni dalam pementasan terdapat seni multimedia yang dapat memperindah suatu adegan karena adanya layar sebagai latar belakang pendukung suasana serta bayangan wayang di depan pemain teater yang menggunakan layar yang begitu vitrase lalu disatukan dalam bentuk video, terlihat jelas pementasannya seperti kenyataan hal tersebut yang membuat pertunjukan ini kaya akan estetika.

Keotentikan Karya

Diketahui sebelumnya, telah muncul kreatifitas teknik garap wayang yang menghasilkan visual wayang yang berbeda dengan wayang pada umumnya. Kreativitas dalam wayang tersebut muncul dalam bentuk wayang yang menampilkan sinar dengan rupa-rupa wayang tradisi Bali (Wicaksandita, 2018, p. 30). Namun demikian, dengan memanfaatkan teknologi visual

modern saat ini penggarap dapat memunculkan suatu bentuk kreatifitas seni yang berbeda baik secara teknik maupun visual yang bersifat kebaruan. Secara teknis penggarap memanfaatkan sistem pencahayaan dengan LCD Proyektor yang diperkaya dengan pendukung suasana serta bayangan wayang dalam bentuk video untuk mendukung setiap adegannya. Dari segi musik iringan, penggarap menggunakan musik midi sebagai pendukung Inovasi dalam garapan ini. Selain itu, unsur kebaruan dalam garapan ini juga dapat ditelaah dari konsep, bentuk, dan keutuhan wujud karya yang mengangkat tema awal Teater Wayang Silsilah, di mana model karya seperti ini belum pernah diciptakan atau dipentaskan sebelumnya. Konsep dan keutuhan seni pertunjukan yang murni merupakan hasil pemikiran penggarap ini, sebelumnya dimatangkan melalui riset observatif dengan menyaksikan dan menjadi partisipan karya seni eksperimental. Selain hal tersebut, penggarap juga melakukan perbandingan autentifikasi karya dengan melakukan studi komparatif di pusat dokumentasi karya seni ISI Denpasar, di mana hasilnya penggarap masih belum menemukan karya dengan konsep atau bentuk serupa. Hal ini sekaligus menjadi wujud original dari karya seni Teater Wayang Silsilah “Kuru Wangsa”.

SIMPULAN

Simpulan

Dari keresahan penggarap tentang keberadaan leluhur yang semakin lama semakin dilupakan oleh anak cucu, penggarap ingin menyadarkan masyarakat luas bahwa alangkah baiknya selalu mengenang sejarah dalam satu garis keturunan, serta mengetahui siapa-siapa saja leluhur kita pada setiap zamannya. Dengan itu terjadilah pembaharuan konsep pada seni pertunjukan, khususnya pada seni pedalangan yaitu Teater Wayang Silsilah, dengan adanya konsep tersebut bertujuan sebagai pengingat sejarah dalam satu garis keturunan yakni dalam garapan Teater Wayang Silsilah yang pertama mengusung cerita keturunan sang kuru atau cerita leluhur Mahabharata. Garapan ini berbentuk inovasi, tradisi dan modern, dalam inovasi garapan ini pengembangan sebuah cerita hingga penggunaan LCD Proyektor yang disalurkan menggunakan sebuah video, Tradisi dalam bentuk kostum aktor serta bahasa yang digunakan dan modern terletak pada musik iringan. Proses penciptaan dalam Teater Wayang Silsilah menggunakan metode *creative thinking into art creativity* oleh I Nyoman Sedana, yaitu: a. Tahapan *Research and Discovery* (Penelitian dan penemuan) pada tahapan ini penggarap mengawalinya dengan meneliti apa yang akan digarap serta penemuan yang berasal dari sebuah imajinasi b. *Analysis and Interpretation* (Analisis dan tafsir) c. *Idea Formulation* (Perumusan ide) d. *Experimentation and Refinement* (Percobaan dan perbaikan/penghalusan) e. *Action Plan and Implementation* (Rencana aksi dan pelaksanaan).

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 Silsilah ke dalam bingkai pertunjukan, agar pertunjukan Wayang Silsilah 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 Silsilah.

DAFTAR RUJUKAN

- Djelantik, A. A. M. (1999). *Estetika Sebuah Pengantar*. Denpasar: Sekolah Tinggi Seni Indonesia.
- Hendro, D., & Marajaya, M. (2021). Pertunjukan Wayang Cenk Blonk Virtual Sebagai Media Sosialisasi Covid-19. *Proseding Seminar Nasional: Bali-Dwipantara Waskita*, 119–125.
- Marajaya, M., & Hendro, D. (2021). Makna Ruwatan Wayang Cupak Dalang I Wayan Suaji. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 36(1), 63–74. <https://doi.org/10.31091/mudra.v36i1.1329>
- Putra, I. G. M. D. (2021). Problematika Teater Pakeliran sebagai Konsep Garap dalam Seni Pewayangan. *Panggung*, 31(3), 385–400.
- Sedana, I. N. (2019). *Laporan Penelitian dan Penciptaan Seni (P2S), Wayang Golek Air: Subadra Larung*. Denpasar.
- Telusur Bali. (2020). Nama 14 Generasi Orang Bali, Catur Dasa Pitara. Retrieved April 5, 2023, from Telusur Bali.com website: <https://www.telusurbali.com/2020/01/nama-14-generasi-orang-bali-catur-dasa.html>
- Wicaksana, I. D. K. (2018). Wayang Layar Lebar: Peluang dan Tantangannya di Era Revolusi Industri 4.0. *Proseding Seminar Nasional: Seni Pertunjukan Nusantara, Peluang Dan Tangtangannya Memasuki Era Revolusi Industri 4.0*, 84–90.
- Wicaksandita, I. D. K. (2018). Bentuk dan Gerak Wayang Kaca dalam Pentas Wayang Tantri Sebuah Kreativitas Seni Modern Berbasis Kebudayaan Lokal. *Pantun Jurnal Ilmiah Seni Budaya*, III(1), 28–41.
- Wicaksandita, I. D. K., Santosa, H., & Sariada, I. K. (2020). Konsep Dasa Paramartha pada Karakterisasi Tokoh Aji Dharma dalam Pertunjukan Wayang Tantri oleh I Wayan Wija. *Dance and Theatre Review*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.24821/dtr.v3i1.4415>