

Produksi Penciptaan Karya Wayang Sinema “Ambassador The Peace”

I Made Rival Raynata Astika¹, Ni Komang Sekar Marhaeni², I Kadek Widnyana³

Program Studi Seni Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan

Institut Seni Indonesia Denpasar, Jalan Nusa Indah

Denpasar 80235, Indonesia

E-mail: rivalraynata@gmail.com, sekarkomang65@gmail.com
kadekwidnyana@gmail.com

Abstrak

Eksistensi pertunjukan wayang kulit khususnya di Bali sudah mengalami perkembangan yang sangat pesat dari tahun ketahun, sehingga banyak model pertunjukan wayang yang bernuansa inovatif. Akan tetapi seiring berjalannya waktu pertunjukan wayang sudah minim penonton, sehingga penata berinisiatif untuk mengajak masyarakat kembali gemar menonton pertunjukan wayang. Melalui pertunjukan Wayang Sinema “*Ambassador The Peace*” ini penata berharap mengundang masyarakat dari kalangan anak-anak hingga dewasa kembali gemar menonton pertunjukan wayang inovatif lainnya. Proses penciptaan dalam garapan Wayang Sinema “*Ambassador The Peace*” menggunakan metode Sumber Kawi Dalang yang diajukan oleh Prof. I Nyoman Sedana, dengan tahapan sebagai berikut ; a. Alam imajinasi keindahan, sebelum penata berkeinginan mengangkat cerita ini penata pernah mengalami kejadian nyata. Penata memulai mengandalkan imajinasinya untuk mengkaitkan cerita yang sama persisnya dengan kejadian tersebut, b. Ide dan Rasa, setelah penata berimajinasi, penata segera menuangkan ide konsep garapan sampai pada akhirnya memutuskan untuk mengangkat konsep *Cinematographie*, c. Media atau Sarana, pada pembentukan karya sangat dibutuhkan. Media yang dipakai sudah pastinya yaitu wayang, d. Skill dan Bakat keterampilan khusus, penata menunjukkan skill membuat beberapa wayang seperti salah satunya wayang pemurtian yang bisa digerakan dengan teknik tali. Hasilnya adalah sebuah karya seni pertunjukan wayang sinema “*Ambassador The Peace*”. Dengan mengadopsi gaya visual modern yang menghandalkan permaian screen modern yang dipadukan dengan efek musik yang ditata sedemikian rupa, menjadi elemen penunjang objek utama yaitu pertunjukan wayang Bali yang diproduksi dan dikemas secara sinematik.

Kata Kunci : Wayang Sinema, *Cinematographie*, *Ambassador The Peace*

Production Of Cinema Puppet Creation “Ambassador The Peace”

Abstract

From the existence of wayang kulit performances, especially in Bali, it has experienced very rapid development from year to year, so that many models of wayang performances are innovative. However, unfortunately, as time went by, the audience for the puppet show was minimal, so the organizers took the initiative to invite the public to return to the habit of watching puppet shows. Through the Wayang Sinema show “Ambassador The Peace”, the organizers hope to invite the public, from children to adults, to enjoy watching other innovative puppet shows again. The creation process in Wayang Sinema's work “Ambassador The Peace” uses the Sumber Kawi Dalang method proposed by Prof. I Nyoman Sedana, with the following stages; a. The nature of the imagination of beauty, before the stylist wanted to tell this story, the stylist had experienced a real incident. The stylist begins to rely on his imagination to relate the exact story to the incident, b. Idea and Taste, after the stylist has imagined, the stylist immediately put the concept idea to work on until he finally decided to adopt the Cinematographie concept, c. Media or facilities, in the formation of work is needed. The media used is definitely wayang, d. Special Skills and Talents, the stylist shows the skill of making several puppets such as one of the purification puppets that can be moved using a rope technique. The result is a piece of cinema puppet performance art “Ambassador The Peace”. By adopting a modern visual style that relies on modern screen plays combined with musical effects arranged in such a way, it becomes a supporting element for the main object, namely Balinese wayang performances which are produced and packaged cinematically.

Keywords: *Cinema Puppet, Cinematographie, Ambassador The Peace*

PENDAHULUAN

Program MBKM (Merdeka Belajar – Kampus Merdeka merupakan bagian dari kebijakan Merdeka Belajar oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa/I untuk mengasah kemampuan sesuai bakat dan minat dengan terjun langsung ke dunia kerja sebagai persiapan karir masa depan (<https://kampusmerdeka.kemendikbud.go.id/>). Program Pembelajaran Matakuliah MBKM meliputi delapan program pembelajaran yakni pertukaran pelajar, magang/praktik kerja, asistensi mengajar di satuan pendidikan, penelitian/riset, proyek kemanusiaan, kegiatan wirausaha, studi/projek independen, dan membangun desa/kuliah kerja nyata tematik.

Studi/projek independen adalah suatu program pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk melakukan pembelajaran di luar lingkungan kampus seperti di sanggar, komunitas, dan lain-lain. Tujuan dari program ini tiada lain yaitu mengembangkan potensi-potensi dalam menciptakan suatu karya pertunjukan bagi mahasiswa itu sendiri yang akan di bimbing langsung mitra dari sanggar tersebut, sehingga kedepannya bisa menjadikan seniman yang berakademisi dan dipercaya oleh masyarakat setempat, dan juga sebagai syarat perkuliahan program MBKM (Merdeka Belajar – Kampus Merdeka) saat ini. Pada kesempatan kali ini penata memilih salah satu sanggar yang sudah tidak asing lagi dikenal oleh masyarakat Bali pada khususnya dan juga dikalangan seniman Bali yaitu Sanggar Paripurna.

Sanggar Paripurna adalah salah satu sanggar yang sudah berdiri pada tanggal 1 april tahun 1990 yang didirikan langsung oleh seniman multi talenta berasal dari Desa Bona, Kecamatan Blahbatuh, Kabupaten Gianyar, Bali bernama I Made Sidja. Beliau menggeluti berbagai bidang kesenian yaitu seni pedalangan, seni tari, seni karawitan, seni tatah sungging, dan lain-lain. Tujuan dari didirikan Sanggar Paripurna ini sebagai pusat pelestarian, pengembangan dan penciptaan seni budaya Bali. Dalam perkembangan kepemimpinan Sanggar Paripurna saat ini dilanjutkan oleh putra beliau yaitu I Made Sidia, SSP, M.Sn. dengan dibantu oleh saudara bungsunya I Wayan Sira, S.Sn. Saat ini sanggar tersebut sudah memiliki sekitar 400 orang anggota dari berbagai usia dan profesi. Berkat tangan dingin I Made Sidia, Sanggar Paripurna saat ini sudah semakin eksis dengan menampilkan karya-karya inovatif yang terutamanya tidak akan pernah lepas dari tradisi.

Mengenai pemaparan di atas, penata sangat tertarik melakukan suatu proyek produksi penciptaan karya seni pedalangan yang akan dibimbing langsung oleh ketua Sanggar Paripurna yaitu I Made Sidia sebagai mitra dalam program MBKM (Merdeka Belajar – Kampus Merdeka) program studi/projek independen. Pada penciptaan karya pedalangan yang digarap oleh penata kali ini, menciptakan sebuah garapan inovatif yaitu Wayang Sinema.

Wayang sinema adalah bentuk pertunjukan wayang yang dikemas dalam bentuk film atau sinema yang terinspirasi dari cerita Mahabharata atau di Indonesia telah digubah menjadi kakawin Bharatayuddha. Dikatakan bahwa kakawin adalah suatu karya sastra yang dibentuk oleh wirama atau wirama-wirama dan masing-masing wirama diikat oleh beberapa syarat, seperti wrëta dan matra (Danaswara & Purnamawati, 2022, p. 2), cerita ini juga telah banyak dipergunakan dan menjadi salah satu landasan utama cerita wayang.

Wayang ini bisa mengangkat cerita wayang purwa, Ramayana, dan lain-lain. Boneka wayang kulit dipadukan dengan komposisi musik gamelan yang dikreasikan dengan pendekatan modern, yakni pengguna teknologi computer, sinematografi, dan pemakaian teks bahasa Indonesia sebagai pengantar cerita supaya lebih di mengerti oleh masyarakat yang menonton pertunjukan. Pertunjukan wayang sinema menjadi suatu pertunjukan alternative bagi upaya pengembangan wayang Indonesia dengan memadukan unsur tradisional dan teknologi modern.

Pada kesempatan kali ini, penata menciptakan karya wayang sinema yang berjudul “Ambassador The Peace”. Ambassador dapat diartikan dalam bahasa Indonesia yaitu Duta, sedangkan The Peace adalah

perdamaian. Cerita ini terinspirasi dari kejadian nyata yang dialami oleh ayahanda dari penata, pada saat itu ayahanda dari penata ingin mempersatukan kedua belah pihak karena memperebutkan harta warisan dengan sebagai syarat membagi rata warisan tersebut. Tetapi syarat tersebut ditolak mentah-mentah karena ada suatu hasutan dari orang lain dan ayahanda dari penata dihina serta dicaci maki sehingga membuat kemarahan dan memutuskan untuk permasalahan ini diselesaikan kepada pihak yang berwajib. Dari kejadian tersebut penata mulai ber-imaginasi menyangkut pautkan kejadian ini dengan cerita Kresna Duta yang bersumber pada Udyoga Parwa terdiri dari Asta Dasa Parwa. Kisah ini menceritakan perjalanan Sri Kresna sebagai duta dari Pandawa yang menginginkan adanya perdamaian kepada Kurawa sebagai syarat membagi kerajaan Astina Pura kepada Pandawa. Tetapi, perdamaian itu ditolak oleh putra Raja Astina Pura yaitu prabu Duryudana. Atas hasutan dari Sengkuni, prabu Duryudana memerintahkan untuk menyerang dan memenjarakan Sri Kresna. Rencana tersebut sudah diketahui oleh adik sepupu Sri Kresna bernama Satyaki dan hendak melaporkan kepada Sri Kresna. Secara mengejutkan, Satyaki akhirnya dikepung oleh pasukan Kurawa, terjadi pengeroyokan oleh pasukan Kurawa. Mengetahui rencana tersebut seketika Sri Kresna murka, dan ber-tiwikrama menjadi sesosok raksasa menyeramkan yang sangat besar. Para Kurawa merasa takut dan berusaha melarikan diri, untung saja para Bhagawanta Swarga yaitu Bhagawan Parasurama, Rsi Narada, Bhagawan Kanwa dan Bhagawan Jenaka segera meredakan amukan dari Sri Kresna jika tidak dengan lepas kendali bisa-bisa Sri Kresna menghancurkan seisi jagat raya semua.

METODE

Suatu pembentukan karya seni tentu diperlukan sebuah metode, agar jalan, cara, atau prosedur sesuai dengan tujuan. 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.

Menciptakan suatu karya seni, metode merupakan bagian paling terpenting dalam proses penciptaan. Pemilihan metode yang tepat sangatlah berdampak besar bagi penata untuk memudahkan memproses suatu karya. Pada karya Wayang Sinema "*Ambassador The Peace*" ini penata telah menentukan metode yang digunakan yaitu metode Teori Kawi Dalang yang digagas oleh Prof. I Nyoman Sedana (Sedana, 2002).

Kawi Dalang terdiri dari 9 poin, dari poin-poin ini memiliki penjabarannya masing-masing . 9 poin ini antara lain, yaitu; 1. Sumber Kawi Dalang, 2. Sastra Kawi Dalang, 3. Kontruksi Lakon Kawi Dalang, 4. Produk Kawi Dalang, 5. Fungsi Hasil Cipta Kawi Dalang, 6. Eksistensi Cipta Kawi Dalang, 7. Makna Spiritual Kawi Dalang, 8. Dedikasi Cipta Kawi Dalang, 9. Isi dan Inti Kawi Dalang. Akan tetapi pada tulisan ini penulis hanya menjabarkan 2 poin saja yang terdapat didalamnya yaitu Sumber Kawi Dalang dan Sastra Kawi Dalang, karena 2 poin tersebut sudah mampu memberikan pola yang akan membantu dalam pembentukan karya ini.

Sumber Kawi Dalang

Poin ini secara sistematis menjelaskan empat sumber kreativitas seni pertunjukan yang meliputi:

Alam Imajinasi Keindahan

Setelah penata mendapatkan sumber cerita yang tepat untuk digarap, penata tidak lepas dengan berimaginasi, karena sebelum penata akan menuangkan ide, penata membuka alam imajinasinya. Seolah-olah penata masuk dalam dimensi cerita tersebut.

Ide dan Rasa

Ide dan rasa oleh penata diinterpretasikan sebagai sebuah wujud sinkronisasi antara abstraksi karya yang masih dalam tahap konsep, dengan daya kreatifitas seniman yang dalam hal ini adalah kemampuan yang mampu dicapai oleh penata dalam berkarya. Setelah sebetulnya penata menghasilkan ide melalui proses imajinasi mendalam terhadap objek yang akan diwujudkan karya

kemudian tervisual dalam benak dan mulai menampakkan struktur eupa pertunjukan. Hasil ini kiranya oleh penata mampu di wujudkan dengan segenap sumber daya yang ada dan mendukung di sekeliling penata. Hal inilah yang kemudian terwujudan mengarah pada konsep sinema pada pertunjukan wayang ini.

Media atau Sarana

Media atau sarana pada pembentukan pertunjukan wayang sinema yaitu: media, menggunakan proyeksi sinar dengan *sreenplay* yang dapat diatur manual atau otomatis yang oleh seorang operator, pemunculan daya estetis juga diperkuat dengan media alat musik pengiring; Sementara itu, sarana umumnya dipergunakan dalam mencapai tujuan terciptanya karya seni wayang sinema oleh penata. Adapun sarana yang dimaksud ialah berupa panggung, pemain wayang, dan juga teknik permainan wayang multimedia seperti pengaturan tata letak *background* dan wayang.

Skill dan Bakat keterampilan khusus

Skill dalam hal ini adalah suatu keterampilan umum yang mampu dilakukan secara baik oleh para profesional di dalam pertunjukan wayang sinema. Mengenai hal ini penata memanfaatkan kemampuan profesional para dalang akademisi seni pedalangan serta seniman musik khususnya beraliran modern, dan seniman dengan kemampuan multimedia. Sementara bakat keterampilan khusus ialah suatu kemampuan yang hanya dimiliki beberapa orang saja, yang dalam karya seni wayang sinema ini dimanfaatkan oleh penata. Adapun bakat keterampilan khusus ini seperti misalnya kemampuan olah vokal membuat tataan ukiran wayang hingga menjadi sebuah wujud wayang secara utuh.

Sastra Kawi Dalang

Poin ini menyebutkan bahwa suatu garapan pasti mengandung sastra, entah secara langsung maupun tidak langsung sehingga menghasilkan *Sanggit Pakem Balungan*. Hal itu dikarenakan setiap sumber inspirasi juga berkaitan dengan sastra sehingga terbit pula teori transformasi sastra menjadi seni “Triadic Interplay: A Model of Transforming Literature into Wayang Theatre” (Sedana, 2019). Konsep-konsep sastra yang saling interaktif sistematis membangun kerangka lakon dalam suatu garapan pedalangan ada 5 yang meliputi: Sumber Repertuar Narasi / Dramaturgi, Plot/ Alur, Tokoh Karakter Dramatis, Pesan Amanat / Tema/ Target, Setting Visual dan Aktual.

Tinjauan Pustaka dan Sumber

Dalam karya “*Ambassador The Peace*” ini tinjauan pustaka dilakukan untuk menelusuri sumber data yang jelas yang berkaitan dengan seni pertunjukan pedalangan. Data tersebut dapat berupa sumber data tertulis seperti buku-buku dan sumber diskografi seperti audio visual. Adapun referensi yang mendukung terciptanya karya ini adalah sebagai berikut.

Mahabharata, buku ini diciptakan pada 1990-an oleh R.A Kosasih sebagai pengarang dan sekaligus pelukis komik legendaris ini (Kosasih, 1990). Komik ini dicetak ulang kembali oleh penerbit Erlina. Penata sangat memerlukan sekali buku ini sebagai acuan referensi menata pembabakan dari karya wayang sinema “*Ambassador The Peace*” ini .

Kakawin Bharatayuddha, yang diterbitkan oleh Dinas Pendidikan Dasar Propinsi Daerah Tingkat I Bali tahun 1990. Buku ini memuat tentang cerita epos Mahabharata pada episode Bharatayuddha yang dikemas dalam bentuk lantunan tembang “kakawin” (*Kakawin Bharatayuddha*, 1990). Akan tetapi buku ini sangat mudah dibaca karena didalam buku ini sudah berisikan arti dengan menggunakan bahasa latin. Buku ini sangat membantu sekali dalam proses pembentukan karya wayang sinema “*Ambassador The Peace*” ini. Mengapa demikian, karena buku ini sebagai sumber referensi dalam pembentukan alur cerita/pembabakan pada karya “*Ambassador The Peace*”.

Mahabharata Udyoga Parwa, yang diterbitkan oleh ESBE buku tahun 2014. Buku ini memuat tentang cerita yang bersumber dari epos Mahabharata ke 5 (Gun, 2014). Buku ini dikemas dalam bentuk komik dan menggunakan bahasa Indonesia. Buku ini sangat mendukung sekali sebagai

refrensi di dalam merangkai dialog secara menarik.

Kamus Kawi - Bali, yang diterbitkan oleh Dinas Pendidikan Dasar Propinsi Dati I Bali tahun 1988. Buku ini memuat tentang penggunaan tata bahasa kawi dan juga menjelaskan isi arti dari bahasa kawi (Warna, 1988), sehingga buku ini sangat membantu dalam penerapan penggunaan tata bahasa pada karya wayang sinema “*Ambassador The Peace*”.

Sumber Discografi

Karya *Sendratari Kolosal Kresna Duta* yang dibawakan oleh ISI Denpasar pada pembukaan Pesta Kesenian Bali tahun 2018, ditayangkan melalui kanal *Youtube ARVI ONLINE*. Melalui video tersebut mendapatkan refrensi gambaran cerita dalam merangkai adegan-adegan karya wayang sinema “*Ambassador The Peace*”.

Serial *Mahabharata* episode 192-198 yang ditayangkan pada kanal *Youtube StarPlus*. Melalui video tersebut mendapatkan ide-ide untuk mengkemas pertunjukan agar bisa tertarik untuk menonton karya wayang sinema “*Ambassador The Peace*” ini.

Pagelaran Ujian Hasil Disertasi dengan judul *Wayang Wahyu Kelir Tanpa Batas* karya Dr. I Ketut Suidiana, S. Sn., M.Sn. Pagelaran ini juga sebagai refrensi didalam mengkemas alur dramatic dari karya wayang sinema “*Ambassador The Peace*”.

Karya Wayang Cinema yang ditayangkan pada kanal *Youtube tasteofjogja disbud diy*. Pada karya ini sudah banyak menampilkan karya wayang cinema dengan berbagai judul seperti *Basukarna Sang Kusuma Bangsa*, *Wiratha Parwa*, *Cakrawala Asmara* dan lain sebagainya. Melalui berbagai tayangan live karya wayang cinema tersebut sebagai pijakan refrensi untuk menata koreografi dalam gerak wayang.

Sinema Wayang Babad Nusantara dengan judul *Shri Rajasa Sang Amurwa Bhumi* dari komunitas Sabanusa yang ditayangkan pada kanal *Youtube Sahabat Wayang TV* sebagai inspirasi penata dalam melakukan eksplorasi membentuk alur dramatik serta koreografi dalam gerak-gerak wayang.

Pakeliran Sandosa dengan lakon *Kembang Khudup Pupus* yang ditayangkan pada kanal *Youtube Catur Nugroho* adalah suatu pertunjukan wayang awal mula dari adanya pertunjukan wayang yang mempergunakan tehnik *cinemathographie*, sehingga sangat beruntung bagi penata masih bisa menonton pertunjukan lewat kanal *Youtube* yang sudah ditayangkan.

PROSES PENCIPTAAN KARYA

Garapan ini menggunakan konsep *Cinemathographie* yang berasal dari kata *Cinema* + *tho= Phytos* (cahaya) + *graphie = Grpah* (tulisan=gambar=citra). Pengertiannya adalah melukis gerak dengan cahaya. (Emausbot, 2013, diakses pada tanggal 30 mei 2020). Garapan ini adalah sebuah eksplorasi penggabungan pertunjukan *Cinema* pada bioskop dengan pakeliran wayang, dalam penampilannya memadukan bentuk pertunjukan gedung bioskop yang memutarakan film dengan garapan wayang sinema, sehingga menambah kesan menonton wayang layaknya seperti layar kaca bioskop.

Garapan ini mengambil cerita perjalanan Kresna diutus sebagai duta perdamaian antara Pandawa dengan Kurawa oleh Yudisthira. Setelah Kresna menyanggupi misi yang diberikan oleh Yudisthira, Kresna segera bergegas berangkat menuju kerajaan Astina Pura, dengan menunggangi kereta emas dikusiri oleh sepupunya sendiri yaitu Satyaki. Perjalanan Kresna telah tiba di tegal Kurusetra, seketika Kresna menyuruh Satyaki untuk berhenti sejenak untuk beristirahat. Dari langit, tiba-tiba muncul cahaya yang sangat terang menandakan Bhagawanta Swarga turun ke dunia menghampiri Kresna dan Satyaki yang sedang beristirahat, serta menjelaskan tujuannya yaitu ingin mengiringi perjalanan Kresna menuju ke kerajaan Astina Pura.

Setibanya Kresna di kerajaan Astina Pura, banyak masyarakat menyambut kedatangannya. Begitu juga tidak luput para Kurawa ikut menyambut kedatangan dari Kresna. Setelah turun dari keretanya Kresna langsung menuju ruang persidangan. Setibanya di ruang persidangan Kresna disambut hangat oleh sang maharaja Drestarasta dan juga para tertua-tertua Astina. Kresna menjelaskan maksud dan tujuannya datang ke Astinapura adalah sebagai duta perdamaian. Mendengar penjelasan dari Kresna sontak Duryudana sangat marah dan memaki Kresna dengan kata-kata yang sangat menyengat hati. Seketika Duryudana keluar dari ruang persidangan tanpa mempunyai sopan santun sedikit dengan diiringi oleh raja Gandara Sengkuni dan Adipati Karna.

Lain tempat, Satyaki mengetahui tentang rencana jahat yang akan dilakukan oleh para Kurawa kepada Kresna, seketika Satyaki bergegas menemui Kresna ke ruang persidangan namun perjalanannya dihalangi oleh Dursasana. Terjadi perdebatan hingga mengakibatkan keributan. Satyaki dikeroyok habis-habisan oleh para Kurawa. Kresna sangat marah dengan kelakuan para Kurawa yang ingin mencelakai Satyaki, seketika itu Kresna mengeluarkan ajiannya bertiwikrama menjadi Wisnu Murti dan berkeinginan membunuh para Kurawa tetapi Kresna dihadang oleh para Bhagawanta Swarga. Rsi Narada berusaha meredakan amarah dari Kresna dengan menjelaskan dampak yang akan terjadi jika Kresna ingin membunuh para Kurawa saat itu juga. Berkat Rsi Narada, amarah dari Kresna seketika memudar dan kembali ke wujudnya semula. Kresna lalu melontarkan sepele kata-kata kepada orang-orang yang berada di Astinapura bahwa perang saudara pasti akan segera terjadi di Tegal Kurusetra, perang itu akan dikenang sebagai Barathayuda.

Konsep musik dalam garapan ini adalah menggunakan musik midi, musik yang dibuat dengan aplikasi *software*. Alasan penata memilih menggunakan musik midi adalah untuk meminimalisir jumlah pendukung dan juga memberikan sentuhan inovasi dalam musik iringan garapan ini

Tahapan Penciptaan

Pada proses penciptaan garapan ini pastinya ada beberapa tahapan-tahapan demi tercapainya sebuah karya yang maksimal dan memuaskan. Adapun tahapan-tahapan pada garapan ini diuraikan dengan metode penciptaan Sumber Kawi Dalang yang diajukan oleh Prof. I Nyoman Sedana, yaitu sebagai berikut :

Alam Imajinasi Keindahan

Imajinasi dalam pemahamannya mengandalkan adanya citra atau gambaran-gambaran yang merupakan unsur sangat penting di dalamnya, Oleh karena itu proses imajinasi merupakan proses membentuk gambaran tertentu yang terjadi secara mental.

Sebelum penata memulai mengangkat cerita ini, penata pernah mengalami kejadian nyata. Kejadian dialami oleh Ayah dari penata ingin mempersatukan kedua belah pihak karena memperebutkan harta warisan. Tetapi misi tersebut telah gagal karena ada suatu hasutan yang membuat salah satu pihak menolak untuk membagi rata syarat yang sudah diberikan oleh Ayah penata.

Dari kejadian tersebut penata terinspirasi untuk menuangkan dalam karya ini dan penata memulai ber-imajinasi dengan menyangkut pautkan cerita “Kresna Duta” yang bersumber dari epos Mahabharata pada bagian Udyoga Parwa.

Ide dan Rasa

Setelah penata ber-imajinasi dengan cerita “Kresna Duta” selanjutnya menuangkan ide yang terdapat dalam benak penata. Ide tersebut adalah mengkemas alur dramatik dari karya ini dibuat semenarik mungkin dengan mengambil ide konsep yang terinspirasi dari menonton bioskop yaitu *Cinemathographie*.

Media atau Sarana

Media atau sarana pada pembentukan karya sangat dibutuhkan. Media yang dipakai sudah pastinya yaitu wayang yang berbahan dasar dari kulit sapi dan diukir mengikuti pola yang sudah digambar

sebelumnya. Sarana yang dibutuhkan pada garapan ini tidak ada lain seperti LCD Proyektor sebagai sumber pencahayaan dan *kelir*.

Skill dan Bakat keterampilan khusus

Pada pertunjukan wayang sinema diperlukan juga skill keterampilan khusus agar pertunjukan tersebut sehingga menarik dan ada hal yang baru didalam pertunjukan. Di dalam garapan Wayang Sinema "*Ambassador The Peace*" ini, penata menunjukkan hasil dari skill membuat beberapa wayang yang telah digarap sebelumnya di dalam tahap perancangan perunjukan seperti salah satunya wayang *pemurtian* yang bisa digerakan dengan teknik tali. Mengapa tali yang dipakai agar pada saat dimainkan terkesan lebih nyata.

Deskripsi Karya

Garapan Wayang Sinema "*Ambassador The Peace*" adalah karya yang mengambil konsep *Cinematographie* yang terdapat dalam film. Letak *Cinematographie* terletak pada permainan bayangan wayang yang memakai sistem *zoom in* dan *zoom out* serta penggunaan *scenery* yang dibuat sedemikian rupa agar suasana yang terdapat pada adegan supaya adegan tersebut terkesan seperti nyata yang bersumber dari pencahayaan LCD Proyektor. Ditambah dengan penggunaan musik midi untuk memperkuat ilustrasi visual dalam suasana dan sistem *dubbing* menggunakan bahasa Indonesia agar dimengerti oleh penonton.

Garapan ini tidak sepenuhnya mempergunakan sistem zoom in dan zoom out, dikarenakan ada beberapa adegan yang memang tidak cocok untuk mempergunakan sistem tersebut seperti contohnya pada adegan *peparuman*..

Wayang Sinema "*Ambassador The Peace*" mengangkat cerita dari "Kresna Duta" yang sumbernya pada Mahabharata pada bagian Udyoga Parwa. Namun penata mengubah judul menjadi "*Ambassador The Peace*" yang mengartikan Duta Perdamaian. Tujuan penggunaan bahasa Inggris dalam judul agar terkesan moderen dan menarik masyarakat untuk menonton pertunjukan ini.

SIMPULAN

Simpulan

Eksistensi pertunjukan wayang kulit khususnya di Bali sudah mengalami perkembangan yang sangat pesat dari tahun ketahun, yang awalnya api sebagai sumber cahaya, hingga penggunaan teknologi terkini dalam menciptakan inovasi di dalam dunia seni pertunjukan wayang kulit sehingga banyak model pertunjukan wayang yang bernuansa inovatif. Namun sayangnya seiring berjalannya waktu pertunjukan wayang sudah minim penonton, sehingga penata berinisiatif untuk mengajak masyarakat kembali gemar menonton pertunjukan wayang. Melalui pertunjukan Wayang Sinema "*Ambassador The Peace*" ini penata berharap mengundang masyarakat dari kalangan anak-anak hingga dewasa kembali gemar menonton pertunjukan wayang inovatif lainnya.

Proses penciptaan dalam garapan Wayang Sinema "*Ambassador The Peace*" menggunakan metode Sumber Kawi Dalang yang diajukan oleh Prof. I Nyoman Sedana, dengan tahapan sebagai berikut ; Alam imajinasi keindahan, sebelum penata berkeinginan mengangkat cerita ini penata pernah mengalami kejadian nyata. Penata memulai mengandalkan imajinasinya untuk mengkaitkan cerita yang sama persisnya dengan kejadian tersebut, Ide dan Rasa, setelah penata berimajinasi, penata segera menuangkan ide konsep garapan sampai pada akhirnya memutuskan untuk mengangkat konsep *Cinematographie*. Media atau sarana, pada pembentukan karya sangat dibutuhkan. Media yang dipakai sudah pastinya yaitu wayang, skill dan bakat keterampilan khusus, penata menunjukkan skill membuat beberapa wayang seperti salah satunya wayang *pemurtian* yang bisa digerakan dengan tehnik tali.

Pada garapan Wayang Sinema "*Ambassador The Peace*" tidak dipungkiri adanya tantangan dan hambatan yang dihadapi oleh penata, tantangan yang penata temui adalah bagaimana cara

mengkemas pertunjukan ini agar bisa menyerupai film bioskop. Adapun ambatan yang dialami oleh penata adalah dalam menggarap suatu karya diperlukan biaya yang lumayan dan juga mencari waktu luang dari para pendukung agar bisa berproses dengan maksimal.

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 kedepannya program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) bisa lebih disempurnakan dan informasi terkait MBKM bisa lebih mudah untuk dipahami oleh mahasiswa selanjutnya.

Bagi para penata sebelum memulai proses menciptakan karya seni harus memantapkan segi konsep dari karya yang akan kita garap. Setelah konsep tercipta maka tahap selanjutnya adalah mencari cerita yang sesuai dengan keinginan penggarap, supaya dari cerita yang kita ambil bisa menjadi motivasi untuk lebih semangat dalam menyelesaikan karya seni tersebut dan mempunyai manfaat bagi kita selaku penata maupun masyarakat yang telah menonton.

DAFTAR RUJUKAN

- Danaswara, I. P. G. B., & Purnamawati, N. D. (2022). Transformasi Kakawin Bharata Yuddha ke Dalam Pertunjukan Wayang Kulit Parwa Lakon Jayadrata Antaka Dalang I Made Sidja. *Jurnal Damar Pedalangan*, 2(2), 1–17.
- Gun, G. (2014). *Udyoga Parwa: Mahabharata*. Denpasar: Esbe Buku.
- Kakawin Bharatayuddha* (Dinas Pend). (1990). Denpasar.
- Kosasih, R. . (1990). *Mahabharata*. Bandung: Penerbit Erlina.
- Sedana, I. N. (2002). *Disertasi, Kawi Dalang: Creativity in Wayang Theatre*. University of Georgia.
- Sedana, I. N. (2019). Triadic Interplay: A Model of Transforming Literature into WSayang Theatre. *Journal SARE*, 56(1), 11–25.
- Warna, I. W. (1988). *Kamus Kawi - Bali*. Denpasar: Dinas Pendidikan Dasar Propinsi Dati I Bali, 1988.