

# Penciptaan Karya Wayang Goni Tiga Dimensi “Quarter Life Crisis”

I Nyoman Darma Rahyuda<sup>1</sup>, I Made Sidia<sup>2</sup>, I Bagus Wijna Bratanatyam<sup>3</sup>.

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

E-mail : [mangama.co@gmail.com](mailto:mangama.co@gmail.com)  
[paripurna2@gmail.com](mailto:paripurna2@gmail.com)  
[wijnabratnatyam@isi-dps.ac.id](mailto:wijnabratnatyam@isi-dps.ac.id)

## Abstrak

Pada dasarnya konsep dari Wayang Goni Tiga Dimensi ini adalah terapan dan pengembangan dari pertunjukan wayang konvensional. Dimana pesan atau *tetuek* yang disampaikan oleh dalang dapat diterapkan di kehidupan manusia. Akan tetapi, berkembangnya jaman dan tingkatan umur manusia yang cenderung menyukai sesuatu hal yang baru, disini penulis ingin menyampaikan pesan atau *tetuek* tersebut dengan media dan pertunjukan yang sedikit *modern*. Penciptaan karya seni Wayang Goni Tiga Dimensi ini mengangkat konflik permasalahan yang terjadi pada anak muda dengan rentang usia 20-30 tahun, yang biasa disebut dengan *quarter life crisis*. Dalam fenomena ini akan merasakan sebuah kecemasan atau kekhawatiran terhadap masa depan mereka sendiri karena banyaknya tingkatan ekonomi sosial masyarakat yang berbeda-beda. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode Teori *Kawi Dalang* yang digagas oleh Prof. I Nyoman Sedana, yaitu *Pandulame* ( Alam Imajinasi Keindahan), *Adicita Adirasa* ( Ide dan Rasa ), *Sranasasmaya* ( Media atau Sarana ), *Gunatama* ( Skill dan Bakat Keterampilan Khusus). Dalam garapan Wayang Goni Tiga Dimensi *Quarter Life Crisis* mengandung nilai-nilai estetika didalamnya, dapat dilihat pada pengkarakteran sebuah Wayang Goni Tiga Dimensi yang menganalogikan dua perbedaan sifat manusia yang bersifat kontras dan tidak bisa bersatu, hal ini tercantum dalam mitologi hindu yaitu *Rwa Bhineda*. Serta penggunaan media *motions graphic* yang dikombinasi dalam seni pertunjukan teater Wayang Goni Tiga Dimensi, yang menambah nilai visual yang cukup tinggi dalam menyampaikan pesan yang ingin disampaikan penulis. Komposisi musik yang digunakan dalam wayang ini menggunakan konsep film dengan bentuk musik yang cenderung melankolis dari piano dan memunculkan visual musik dari setiap adegannya.

**Kata Kunci** : Wayang Goni Tiga Dimensi, *Motions Graphic*, *Quarter Life Crisis*, Metode.

## *The Creation Of Three-Dimensional June Puppet Works “Quarter Life Crisis”*

### *Abstract*

*Basically, the concept of three-dimensional jute wayang is an application and development of conventional wayang performances. Where the message or tetuek conveyed by the puppeteer can be applied in human life. However, with the development of the times and age levels of humans who tend to like new things, here the author wants to convey this message or tetuek with slightly modern media and performances. The creation of this three-dimensional jute puppet art work highlights the conflict problems that occur in young people aged 20-30 years, which is usually called the quarter life crisis. In this phenomenon, people will feel anxiety or worry about their own future because of the many different socio-economic levels of society. The research method used is the Kawi Dalang Theory method which was initiated by Prof. I Nyoman Sedana, namely Pandulame (Nature of Imagination of Beauty), Adicita Adirasa (Ideas and Feelings), Sranasasmaya (Media or Means), Gunatama (Special Skills and Talents). In the production of wayang goni, quarter life crisis contains aesthetic values in it, which can be seen in the characterization of a three-dimensional wayang goni which makes an analogy of two different human natures which are contrasting and cannot be united, this is stated in Hindu mythology, namely Rwa Bhineda. The use of motions graphics media combined in the performing arts of three-dimensional wayang theater, which adds quite high visual value in conveying the message the artist wants to convey. The musical composition used in this wayang uses a film concept with a musical form that tends to be melancholy from the piano and creates musical visuals from each scene.*

**Keywords:** *Three Dimensional Of Goni Puppet, Motions Graphic, Quarter Life Crisis, Method.*

## 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 memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk melakukan pembelajaran di luar lingkungan kampus seperti di komunitas, organisasi, sanggar, perusahaan dan lain-lain. Pada kesempatan kali ini penulis memilih salah satu perusahaan dibidang digital yang bernaungan dibidang teknologi khususnya media digital yang bertempat di Desa Dauh Puri Kauh Denpasar Barat yaitu Visualo Digital Kreatif.

Visualo Digital Kreatif ini berdiri sejak tahun 2021 dipimpin oleh I Wayan Mahardika sekaligus sebagai pendiri dan pencetus ide menciptakan sebuah perusahaan Visualo Digital Kreatif. Visualo memiliki potensi yang amat luar biasa mengenai pemasaran terhadap produk, dan barang yang dikembangkan mengikuti mengikuti perkembangan dunia bisnis yang disebut dengan *Digital marketing*. Yang didalamnya mencakup seperti *Photography*, *Cinematography* tentu tidak lepas diimbangi dengan kreatifitas.

Penulis sangat tertarik melakukan suatu Studi/Projek Independen penciptaan karya seni pedalangan yang akan dibimbing langsung oleh ketua pimpinan Visualo Digital Kreatif yaitu Bapak I Wayan Mahardika sebagai mitra dalam program MBKM (Merdeka Belajar – Kampus Merdeka) Studi/Projek independen. Pada penciptaan karya seni petunjukan khususnya dalam seni pedalangan yang digarap oleh penulis kali ini, menciptakan sebuah garapan inovasi yang dipadukan kedalam ilmu teknologi digital yaitu Wayang Goni Tiga Dimensi.

Wayang Goni Tiga Dimensi adalah bentuk seni pertunjukan yang dikemas dalam bentuk teater yang digabungkan dengan *motions graphic*. Berawal dari arti dalam kata tiga dimensi adalah suatu karya seni yang memiliki ukuran panjang, lebar, dan volume dan dapat dilihat nilai estetikanya dari berbagai arah. Tentu jika dikaitkan kedalam bentuk Wayang Goni Tiga Dimensi adalah bentuk karya seni wayang yang dikemas menggunakan bahan serat goni yang dijalin hingga terciptanya sebuah untaian dan jalinan menyerupai bulu lalu dibentuk media wayang yang dinikmati dari segala arah menyerupai bentuk manusia pada umumnya serta gerakan pada tiap sendinya hampir sama dengan pergerakan sendi dalam tubuh manusia. Tentu juga penulis menggabungkan sebuah teknik boneka *ventriloquist* khususnya pada bagian kepala wayang tiga dimensi. Wayang Goni Tiga Dimensi dipadukan dengan komposisi musik gamelan yang dikreasikan dengan pendekatan modern, yakni pengguna teknologi *computer*, *photography*, dan pemakaian teks bahasa Indonesia sebagai pengantar cerita agar lebih di mengerti oleh masyarakat yang turut menyaksikan dan menikmati pertunjukan. Pertunjukan Wayang Goni Tiga Dimensi yang dipadukan dengan *motions graphic* menjadi suatu pertunjukan alternative bagi upaya pengembangan wayang Indonesia dengan memadukan unsur tradisional dan teknologi digital.

Penulis akan membahas dan mengulas sebuah masalah yang cukup fenomenal dikalangan anak muda generasi Z dengan media ungkap karya seni pertunjukan Wayang Goni Tiga Dimensi yang dipadukan dengan *motions graphic* yang mengkemas sebuah ide cerita yang berjudul "*Quarter Life Crisis*". *Quarter* dapat diartikan kedalam bahasa Indonesia yaitu seperempat, *Life* dapat diartikan kehidupan, dan juga *Crisis* dapat diartikan sebuah permasalahan. *Quarter Life Crisis* adalah salah satu dampak yang timbul pada pengguna sosial media yang berada pada generasi Z. Dampak ini membuat Generasi Z yang mengkonsumsi konten yang mengandung unsur ekonomi dan material merasa takut gagal

dalam karir dan pendidikan di masa yang akan datang. Fase ini rentan dialami pada usia 18-29 tahun menjadi masa transisi antara fase remaja ke fase dewasa. *Quarter life crisis* dapat didefinisikan sebagai suatu respon terhadap meningkatnya ketidakstabilan, perubahan konstan, terlalu banyak pilihan dan panik serta ketidakberdayaan. Dalam fase ini banyak menyinggung keadaan ekonomi kehidupan remaja begitu juga dengan krisis pikiran yang dialaminya seperti halnya mengalami depresi dikarenakan dirinya selalu membandingkan dirinya terhadap pencapaian orang lain, dan juga ragu terhadap masa depannya, hingga dirinya frustrasi. Dari pengalaman tersebut penulis ber-imaginasi untuk merealisasikan fase tersebut kedalam bentuk sebuah pertunjukan yang dikemas melalui sarana Wayang Goni Tiga Dimensi.

## METODE

Suatu pembentukan karya seni tentu diperlukan sebuah metode, agar susunan dan prosedur dalam suatu karya seni berjalan sesuai dengan tujuan. Djajasudarma (2006: 1) mengatakan bahwa metode adalah cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai maksud dengan cara kerja bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan untuk mencapai tujuan yang ditentukan. Dalam menciptakan suatu karya seni, metode merupakan bagian paling terpenting dalam proses penciptaan. Pada karya Wayang Goni Tiga Dimensi "*Quarter Life Crisis*" ini penulis telah menentukan metode yang digunakan yaitu metode Teori Kawi Dalang yang digagas oleh Prof. I Nyoman Sedana.

Teori Kawi Dalang terdiri dari 9 poin utama yang memiliki penjabarannya masing-masing didalamnya. 9 poin ini 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.

Dari kesembilan teori kawi dalang yang digagas oleh Prof. I Nyoman Sedana dengan jabaran diatas secara terperinci sesuai dengan bagian-bagian dan inti didalamnya, penulis menggunakan satu teori kawi dalang tersebut yaitu sumber kawi dalang. Tulisan ini tidak akan membahas mengenai poin Kontruksi Lakon Kawi Dalang, Sastra Kawi Dalang, Produk Kawi Dalang, Fungsi Hasil Cipta Kawi Dalang, Eksistensi Cipta Kawi Dalang, Dedikasi Cipta Kawi Dalang Makna Spiritual Kawi Dalang dan poin Isi dan Inti Kawi Dalang. Sebuah teori dapat diandaikan seperti pahat yang dimiliki oleh tukang ukir, hanya pahat yang diperlukanlah yang dipakai, sekalipun tukang ukir tersebut memiliki semua jenis pahat. Teori merupakan integrasi konsep-konsep yang berinteraksi sistematis untuk membedah berbagai masalah, namun dalam banyak kasus hanya sebagian yang diterapkan.

### Sumber Kawi Dalang

Poin ini secara sistematis menjelaskan empat sumber kreativitas seni pertunjukan yang dikemas menggunakan istilah *Catur Datu Kawya* yang meliputi:

#### 1. *Pandulame* (Alam Imajinasi Keindahan)

*Pandulame* merupakan sebuah istilah dari pemikiran atau bayangan yang sering disebut dengan imajinasi. Tentu mengawali sebuah proses dalam perancangan seni pertunjukan diawali dengan sebuah bayangan dan imajinasi didalam benak penulis. Akan menghasilkan sebuah inspirasi dalam imajinasinya dengan ide serta konsep yang akan digarap dalam seni pertunjukan.

#### 2. *Adicita Adirasa* (Ide dan Rasa)

Setelah penulis menemukan imajinasi selanjutnya penulis akan melakukan menuangkan ide dan konsep yang akan digarap serta dikemas kedalam bentuk garapan penciptaan karya seni pertunjukan. Tentu dalam *adicita* menjelaskan mengenai pemikiran, ide dan konsep penulis yang dipikirkan melalui alam imajinasinya dan dituangkan kedalam bentuk konsep dan topik permasalahan yang akan dibahas agar nantinya tersusun dan tertata dengan terperinci dalam suatu karya seni pertunjukan.

#### 3. *Sranasasmaya* (Media atau Sarana)

Sranasasmaya merupakan susunan ketiga dalam teori sumber kawi dalang yang merupakan unsur media atau sarana pada pembentukan seni pertunjukan. Adanya sebuah media ungkap untuk mempertegas sebuah karakter disetiap adegan dan suasana yang tersusun dalam perumusan ide dan kosep sebelumnya, media yang disebutkan salah satunya yaitu wayang. Tentu sarana yang mendukung membangun sebuah adegan dan suasana seperti halnya properti dalam seni pertunjukan yang ditata dan disusun sesuai dengan alur cerita adegan. Adapun *audiovisual* yang diaplikasikan melalui instrument/iringan disetiap adegan dan suasana.

#### 4. *Gunatama* (Skill dan Bakat keterampilan khusus)

Susunan akhir dalam teori Sumber Kawi Dalang menyebutkan sebuah istilah *Gunatama* yang artinya keterampilan khusus didalam mengkemas sebuah seni pertunjukan. Diperlukan juga keterampilan khusus yang tercantum didalamnya agar pertunjukan tersebut memiliki sebuah kesan dan pesan yang tersirat sehingga tersampaikan kepada penonton akan menimbulkan sebuah daya tarik dalam pertunjukan.

### **Tinjauan Pustaka dan Sumber**

Untuk mencapai pertunjukan karya seni yang menghasilkan karya yang berkualitas dan mempunyai mutu tinggi diperlukan sumber-sumber yang mendukung atau memperkuat suatu kaitannya dalam karya tersebut. Maka penggarap merujuk pada beberapa sumber Pustaka dan sumber discografi. Adapun refrensi yang mendukung terciptanya karya ini adalah sebagai berikut.

#### **Sumber Pustaka**

Buku Teori Dan Metode Kreatifitas Seni Berbasis Tradisi Kreatif Sanggit/Kawi Dalang yang disusun oleh bapak Prof. Dr I Nyoman Sedana, MA. dan diterbitkan oleh Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar yang berisi landasan teori dan metode atau sumber stimulan penciptaan yang digunakan sebagai media refrensi dalam penerapan metode penciptaan pada Wayang Goni Tiga Dimensi *Quarter Life Crisis*.

Buku Filsafat Seni yang ditulis oleh Jakob Sumardjo dan diterbitkan oleh ITB pada tahun 2000 merupakan kumpulan tulisan, yang mempunyai arti mendalam dan nilai-nilai filsafat di dalamnya. Buku ini sangat memberikan banyak filsafat dan juga nilai-nilai kehidupan yang sangat erat kaitannya dengan makna dan nilai pada garapan Wayang Goni Tiga Dimensi *Quarter Life Crisis*.

Buku Filosofi Teras, filsafat Yunani-romawi kuno untuk mental tangguh masa kini yang ditulis oleh Henry Menampiring, diterbitkan oleh Buku Kompas pada tahun 4 Januari 2019 dengan jumlah halaman 344. Merupakan merupakan filsafat Yunani-Romawi Kuno yang dapat membantu kita dalam mengatasi emosi negatif. Manfaat buku ini adalah salah satu sumber yang memeberikan sebuah sudut pandang dan motivasi ketika sedang mengalami fase *quarter life crisis*.

Mahabharata, buku ini diciptakan pada 1990-an oleh R.A Kosasih sebagai pengarang dan sekaligus pelukis komik legendaris ini. Komik ini dicetak ulang kembali oleh penerbit Erlina. Penulis terinspirasi mengkemas sebuah *Motions Graphic* pada garapan Wayang Goni Tiga Dimensi *Quarter Life Crisis*.

Jurnal Pendidikan Konseling, yang membahas mengenai faktor penyebab *Quarter Life Crisis* pada dewasa awal yang ditulis oleh Siti Hasmah Fazira, Arri Handayani, Farikha Wahyu Lestari pada tahun 2023 yang diterbitkan melalui [journal.universitaspahlawan.ac.id](http://journal.universitaspahlawan.ac.id). Penulis mendapatkan banyak acuan dan wawasan dalam faktor-faktor yang timbul didalam fase *quarter life crisis* dalam jurnal ini.

Buku The Art Of Good Life Buku ini diterbitkan oleh Kepustakaan Populer Gramedia pada tahun 2019. Dan buku ini dituliskan oleh Rolf Dobelli, Dengan itu penulis menjadikan buku adalah sebuah refrensi disaat mengembangkan dan mengkemas sebuah permasalahan dalam fase kehidupan yaitu *quarter life crisis*.

Buku Seni Mengatasi Depresi diterbitkan oleh Bright Publishing pada tahun 13 juli 2020 yang ditulis oleh William Andromeda dengan menggunakan Bahasa Indonesia. Lewat buku kecil ini, membahas mengenai perihal kesehatan mental dengan lebih baik, terutama terkait depresi. Terdapat sebuah keterkaitan dalam buku ini dengan topik pembahasan dalam garapan Wayang Goni Tiga Dimensi *Quarter Life Crisis*.

Jurnal Penelitian Psikologis yang berjudul Representasi *Quarter Life Crisis* Pada Dewasa Awal Ditinjau Berdasarkan Demografi. Salah satu dari penelitian mengenai *quarter life crisis* ini dilakukan oleh Darminto & Anugrah (2021). Dan juga terdapat sebuah penelitian menggunakan responden yang pernah berkuliah dan telah lulus pada tahun 2019-2020, yang dilakukan oleh Riyanto & Arini (2021)

Buku meditations yang bersumber dari seorang filsuf asal roma pada tanggal 26 April 121 yang bernama Marcus Aurelius. Buku *Meditations* ini sudah diterjemahkan ke dalam beberapa bahasa dan telah diterbitkan di berbagai negara, salah satunya adalah di Indonesia. Buku *Meditations* diterbitkan di Indonesia oleh Noura Books Publishing pada April 2021. Terdapat keterkaitan dengan topik yang dibahas dalam garapan Wayang Goni Tiga Dimensi *Quarter Life Crisis*.

Kitab *Sarascamuscaya* adalah kitab *Smerti* dengan 511 sloka (ayat) yang memuat sejumlah ajaran tentang moral dan etika. Disusun oleh Bhagawan Wararuci, kira-kira pada abad ke 9-10 Masehi. Kitab ini ditulis dengan dua bahasa yaitu Sanskerta dan bahasa Jawa Kuno (Kawi). *Sarasamuccaya*, sebagai bagian dari Weda, termasuk dalam kelompok Weda Smerti Adapun kaitannya dengan nilai filosofis kehidupan yang disampaikan dan diselipkan kedalam garapan Wayang Goni Tiga Dimensi *Quarter Life Crisis* yang dikutip dalam sloka 4 kitab *Sarascamuscaya* yang berisi nilai-nilai menjelma menjadi manusia itu adalah sungguh-sungguh utama.

Buku Esensialisme yang ditulis oleh Greg McKeown yang berisikan sebuah pandangan hidup mengenai esensial dalam kehidupan. Untuk menjadi Esensialis, yang diterbitkan pada tahun 2022 oleh PT Gramedia.

### **Sumber Discografi**

Pertunjukan yang berjudul “Bali Agung” yang dibawakan oleh Sanggar Paripurna dan di kolabrisikan dengan para binatang di Taman Bali Safari. Penulis terinspirasi dari wayang rotan yang digunakan dalam pertunjukan Bali Agung tersebut terlihat seperti memiliki jiwa dan perasaan di dalamnya. Dengan itu penulis menjadikan hal tersebut sebagai acuan untuk membuat sebuah karya yang inovasi yaitu Wayang Goni Tiga Dimensi. Karya Papermoon Puppet Theater yang ditayangkan pada kanal youtube Papermoon Puppet Theater yang berjudul “*a bucket of beetles*” yang mengisahkan tentang hubungan antara manusia dan alam. Karya ini adalah salah satu referensi bagi penulis untuk mengkemas suatu bentuk Wayang Goni Tiga Dimensi yang mempunyai sebuah ekspresi dan karakter didalamnya. Karya wayang ental yang ditayangkan pada kanal youtube Disbud Prov. Bali yang berjudul Festival Seni Bali Jani III : Utsawa Teater Ental Darma Luas, Sanggar Seni Kuta Kumara Agung yang mengisahkan mengenai perjalanan darma luas yang mencari jati diri. Karya wayang ental tiga dimensi ini adalah salah satu referensi bagi penulis perencanaan dan pengkemasan sebuah penyajian wayang tiga dimensi dalam garapan Wayang Goni Tiga Dimensi

Selain itu, ada pula karya boneka *ventriloquist* yang ditayangkan pada kanal youtube *A Craftman's Legacy* yang berjudul *A Craftman's Legacy: The Puppet Maker*. Mengenal sebuah teknik dan sistem penggerakan bagian kepala pada boneka *ventriloquist* seperti halnya pergerakan bibir, alis, kelopak mata dan bola mata pada boneka. Pertunjukan teater dari Ari Pahala Hutabarat & Komunitas Berkah Yakin, Lampung. Yang ditayangkan melalui via youtube Festival Teater Jakarta yang berjudul “Pintu Kereta”. Karya ini cukup menjadi sebuah inspirasi bagi penulis dalam mengkemas sebuah adegan teater dalam Garapan Wayang Goni Tiga Dimensi *Quarter Life Crisis*. Pertunjukan teater dari SMA Bintara Depok yang ditayangkan melalui via youtube Teater Renjana yang berjudul “Pemenang Untuk Dirinya Sendiri”. Dengan ini penulis mulai mengenal dan menjelajahi lebih dalam tentang teknis

penempatan sebuah properti yang nanti akan dikemas kedalam garapan Wayang Goni Tiga Dimensi *Quarter Life Crisis*. Dan terakhir, karya backsound dari Donkgedank yang berjudul ADILAGA (Backsound Epic Nusantara) yang ditayangkan via youtube Donkgedank yang diunggah pada tanggal 3 april 2022. Yang dimana ilustrasi musik ini sangat menginspirasi dan menuntun penulis untuk dapat merealisasikan sebuah adegan perang dan adegan gaduh dalam garapan Wayang Goni Tiga Dimensi yang berjudul *Quarter Life Crisis*.

### **PROSES PENCIPTAAN KARYA**

Konsep merupakan pengertian, gambaran mental dari objek, proses, pendapat (paham), rancangan (cita-cita) yang telah dipikirkan. Menurut Singarimbun dan Effendi, konsep adalah sebuah istilah atau definisi yang digunakan untuk menggambarkan secara abstrak (abstraksi) suatu kejadian, keadaan, kelompok, atau individu yang menjadi obyek. Terkait dengan penciptaan karya Wayang Goni Tiga Dimensi *Quarter Life Crisis*, penulis menuangkan sebuah ide konsep yang cukup dikatakan idealis. Yaitu memvisualkan sebuah perang batin yang dialami oleh anak remaja yang sedang mengalami fase krisis kehidupan dalam hidupnya seperti depresi, frustrasi, putus asa, halusinasi, hingga bunuh diri.

Secara gambaran umum dalam diri manusia memiliki dua sifat yang berbeda tidak bisa bersatu tetapi selalu hidup dalam benak manusia disertai dengan keharmonisan dan keseimbangan. Hal yang dimaksud penulis adalah sifat baik dan sifat buruk pada diri manusia. Yang dimana penulis menuangkan konsep memvisualkan dan merealisasikan sebuah bentuk sifat dan karakter dalam diri manusia menggunakan media Wayang Goni Tiga Dimensi. Tentu konsep tersebut menghidupkan sebuah sifat manusia yang dimana sifat tersebut telah ada dalam manusia dari lahir. Yang nantinya menimbulkan sebuah perang batin antara logika dan hati nuraninya.

Dalam karya seni Wayang Goni Tiga Dimensi *Quarter Life Crisis* ini penulis menuangkan konsep karya ke dalam bidang Wayang Tiga Dimensi yang bentuknya menyerupai seperti manusia yang diselubungi dengan banyak bulu ditubuhnya, yang di mana konsep menggunakan elemen bulu merupakan cerminan dari nilai pantang menyerah dan kebangkitan. Di samping penulis memiliki gagasan dan ide untuk menggunakan beberapa konsep dan memiliki kesan estetik serta unik di dalamnya yaitu seperti pada bagian bulu pada wayang dengan adanya bulu-bulu yang tebal mempunyai aksentuasi hidup setiap gerakannya terlihat bulu tersebut hidup dan memiliki jiwa.

#### **Tahapan Penciptaan**

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

a. *Pandulame* (Alam Imajinasi Keindahan)

Imajinasi dalam pemahaman mengandalkan adanya citra atau gambaran- gambaran yang merupakan unsur sangat penting di dalamnya, maka dari itu proses imajinasi merupakan proses membentuk gambaran tertentu yang terjadi secara mental. Sebelum penulis memulai mengangkat cerita ini, penulis melihat tragedi dan masalah yang begitu kejam menimpa kehidupan anak remaja dalam masa krisis kehidupannya. Dan juga penulis ikut merasakan bagaimana keadaan yang dialami pada anak remaja yang sedang krisis dalam kehidupannya. Rata-rata kejadian yang dialami oleh remaja yang rentan umurnya 20-25 tahun. Dalam seperempat abadnya manusia tentu mengalami sebuah kesenjangan dalam ekonomi, relasi dan juga keluarga. Begitu juga dengan impian dan harapan yang besar namun tidak dapat tercapai terhalang faktor ekonomi dan relasi. Di fase tersebut tentu anak remaja mengalami sebuah perasaan dan tragedi yang kejam menimpa dirinya hingga dirinya mengalami sebuah depresi, frustrasi, halusinasi dan juga berniat mengakhiri hidupnya. Tentu hal tersebut sangat lah kejam dalam fase kehidupannya. Maka dari itu penulis sangat terdugah imajinasikan untuk merealisasikan bahwa tidak dirinya saja sedang mengalami fase itu, tetapi semua orang mengalami hal tersebut. penulis pun menyelipkan sebuah prinsip dan motivasi yang membangun anak remaja agar dirinya tetap dapat menjalani kehidupan dan

mengejar impian dengan tekad, niat dan prinsip yang tertanam dalam dirinya. Dari kejadian itu terciptalah suatu bentuk cerita karangan yang berjudul “*Quarter Life Crisis*”

b. *Adicita Adirasa* (Ide dan Rasa)

Setelah penulis ber-imaginasi mengangkat keluh dalam resah sang remaja, selanjutnya menuangkan ide yang terdapat dalam benak penulis. Ide tersebut adalah mengkemas dengan mengambil ide konsep yang merealisasikan dan juga memvisualkan sifat dan pengkarakteran dalam diri manusia. Yang mengusung konsep dua perbedaan yang harmonis dalam diri manusia. Serta didukung dengan seni drama atau teater dalam seni pertunjukan. Tentu juga dalam menentukan sebuah penokohan dalam alur cerita *quarter life crisis* penulis membuat sebuah pengembangan dan inovasi baru dalam konflik dan masalah dalam alur cerita yaitu mengkemas sebuah tokoh protagonis yang bernama banu yang dirinya sedang mengalami sebuah perang batin dalam dirinya yaitu perang antara logika dan hati nuraninya. Dengan itu penulis tergugah ide dan konsep menganalogikan sebuah sisi baik dan buruk dalam diri manusia yang direalisasikan dalam bentuk Wayang Goni Tiga Dimensi yang bernama boni dan bani. Tentu tokoh ini yang menjadi sebuah *branding* dari garapan Wayang Goni Tiga Dimensi *Quarter Life Crisis*. Penulis menciptakan sebuah penciptaan sebuah teknologi digital yang digabungkan kedalam seni pertunjukan yang dinamakan *motions graphic* menjadi suasana baru dan nuansa inovasi dalam seni pertunjukan yang menggabungkan sebuah teknologi digital yang berbentuk animasi tentu dalam penyampaiannya tidak menghilangkan nilai-nilai pakem tradisi dalam seni pedalangan.

c. *Sranasasmaya* (Media atau Sarana)

Media atau sarana pada pembentukan karya sangat dibutuhkan. Media yang dipergunakan dalam mendukung penciptaan karya ini dan juga menjadi *branding* dalam garapan ini tentu Wayang Goni Tiga Dimensi. Wayang Goni Tiga Dimensi merupakan suatu media visual yang merealisasikan konsep penulis dalam karya ini. Dan juga sarana yang dibutuhkan pada garapan ini tidak ada lain seperti *LCD Proyektor* sebagai media untkap *motions graphic* yang menjadi saah satu penciptaan dan pengembangan dalam garapan Wayang Goni Tiga Dimensi *Quarter Life Crisis*, *Lighting* sebagai mempertegas suasana adegan, dan juga tirai yang menjadi media sorot dan pembatas dalam penyampain *motions graphic*.

d. *Gunatama* (Skill dan Bakat keterampilan khusus)

Pada pertunjukan teater Wayang Goni Tiga Dimensi diperlukan juga skill keterampilan khusus agar pertunjukan tersebut seakan-akan menarik dan ada hal yang baru didalam pertunjukan. Didalam garapan Wayang Goni Tiga Dimensi *Quarter Life Crisis* ini, penulis menunjukkan skill penggerakan Wayang Goni Tiga Dimensi seperti halnya pada bagian mata yang dapat digerakan seperti layaknya mata manusia, serta mulut wayang yang bisa digerakan seperti layaknya manusia yang sedang berbicara.

### **Deskripsi Karya**

Garapan Wayang Goni “*Quarter Life Crisis*” adalah suatu bentuk karya yang mengangkat sebuah permasalahan dan juga tragedi krisis kehidupan yang terjadi pada kehidupan anak remaja. Didalamnya terkandung banyak jalinan perasaan yang diungkapkan kedalam bentuk audio visual, seperti halnya emosi, depresi, frustasi dan halusinasi. Dikemas menggunakan seni pertunjukan teater atau drama modern dengan penyampaian tata bahasa Indonesia. Dengan inovasi pengembangan menggabungkan sebuah seni pertunjukan khususnya teater dengan *motions graphic* dalam dunia digital demi mendukung keselarasan pakem tradisi dan juga inovasi, serta menuangkan ide dan konsep menganalogikan dua sifat yang berbeda dengan keselarasan dalam hidup manusia yang dikenal sebagai *Rwa Bhineda*. Yang mengungkap sebuah perang batin dalam diri manusia antara logika dan hatinuraninya. Pada garapan ini dikemas dengan pencahayaan *lighting* panggung demi membangun suasana adegan dalam memvisualkan sebuah alunan dan jalinan perasaan. Diiringi dengan penggunaan musik digital demi memperkuat ilustrasi *audiovisual* dalam suasana serta penyampaian makna dan nilai yang terkandung. Tentu penyampain dalam garapan ini menggunakan bahasa Nasionalisme yaitu Bahasa Indonesia agar para penonton lebih mengerti dan menangkap tafsiran

makna serta nilai pada karya ini, yang cukup dikatakan membahas mengenai sebuah cerita *idealistic* dalam diri manusia yang mengambil sebuah titik masalah atau fenomenal dalam fase kehidupan manusia yang rentang dialami pada umur 20-25 tahun pada umumnya fase ini kerap disebut dengan fase *quarter life crisis*.

### PENUTUP

Melihat dari perkembangan seni wayang tiga dimensi banyak meningkatkan kreatifitas mahasiswa untuk menemukan sesuatu yang inovatif bentuk garapan yang dikemas dalam bentuk teater menjadikan ciri khas tersendiri media Wayang Goni Tiga Dimensi. Adapun beberapa hal yang didapatkan penulis dalam menggarap komposisi Wayang Goni Tiga Dimensi dalam media pertunjukan tiga dimensi ini yaitu, Penggunaan media digital yang dikombinasi dalam seni pertunjukan teater Wayang Goni Tiga Dimensi, Pembuatan wayang dari bahan goni ini juga mendapatkan inovasi dari wayang sebelumnya yang menggabungkan sebuah konsep dari penggerakan *ventriloquist* dengan penggerakan badan yang menggunakan kontruksi besi dan tiap-tiap sendinya dapat digerakan secara realistis. Komposisi musik yang digunakan dalam wayang ini menggunakan konsep film dengan bentuk musik yang cenderung melankolis dari piano dan memunculkan visual musik dari setiap adegan. Pesan tersirat dari garapan Wayang Goni Tiga Dimensi *Quarter Life Crisis* tersebut yaitu dapat menginspirasi anak muda yang sedang merasakan kalud serta perang batin antara logika dan hatinuarannya dalam perjuangan hidupnya pada generasi muda, agar tetap memiliki semangat dan tetap berpegang teguh memiliki sebuah prinsip serta motivasi dalam menjalani kehidupan.

### DAFTAR RUJUKAN

- Andromeda, William. 2020. *Seni Mengatasi Depresi*. Jawa Tengah: Bright Publisher
- Aurelius, Marcus. 2021. *Meditations*. Jakarta: Noura Books Publishing
- Darminto & Anugrah. (2021). Representasi *Quarter Life Crisis* Pada Dewasa Awal Ditinjau Berdasarkan Demografi. *Jurnal Penelitian Psikologis*, 10 (2), 18-27.
- Dobelli, Rolf. 2019. *The Art Of Good Life*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Fazira, Hasmah., Handayani, Arri., Lestari, Wahyu. (2003). Faktor Penyebab *Quarter Life Crisis* Pada Dewasa Awal. *Jurnal Pendidikan Konseling*, 5 (2), 2685-9351.
- Kosasih, R.A. 1990. *Komik Mahabharata*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Marajaya, I Made. 2015. "Buku Ajar" Estetika Pedalangan. Denpasar: Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar.
- Menampiring, Henry. 2019. *Filosofi Teras*. Jakarta : PT Kompas Media Nusantara.
- McKeown, Greg. 2022. *Esensialisme*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Riyanto & Arini. (2021). Representasi *Quarter Life Crisis* Pada Dewasa Awal Ditinjau Berdasarkan Demografi. Penelitian responden. *Jurnal Penelitian Psikologis*, 10 (2), 18-27.
- Sedana, I Nyoman. 2002. "Kawi Dalang: Creativity in Wayang Theatre". Disertasi untuk meraih gelar Doctor of Philosophy. Georgia: University of Georgia.
- Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: Penerbit ITB.
- Wararuci. 10 Maschi. *Kitab Sarascamuscaya*.