



Website Jurnal Damar Pedalangan: <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/damar>

PENCIPTAAN KARYA MANNEQUIN PUPPET “ASMARA SAMARA”

I Wayan Candra Asmara Nata^{1*}, I Made Marajaya², Ni Komang Sekar Marhaeni³, I Gusti Made Darma Putra⁴

^{1*,2,3} Program Studi Seni Pedalangan ISI Bali

⁴ Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

* Penulis Korespondensi: Institut Seni Indonesia Bali, Jl. Nusa Indah, Sumerta, Kecamatan Denpasar Timur, Kota Denpasar, Bali

Alamat e-mail: yancandraan@gmail.com, I Wayan Candra Asmara Nata

INFO ARTIKEL

Diterima pada:

25 Januari 2025

Direview pada:

1 Oktober 2025

Disetujui pada:

8 Oktober 2025

KEYWORDS

mannequin puppet
Asmara Samara
pedalangan kontemporer,
Dalang Anumana

DOI:

<https://doi.org/10.59997/dmr.v5i2.4986>



©2024 Penulis.

Dipublikasikan oleh Program
Studi Pedalangan, Institut
Seni Indonesia Bali.

Artikel ini adalah artikel
akses terbuka di bawah
lisensi [CC-BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

ABSTRAK

The creation of the *Mannequin Puppet* performance entitled *Asmara Samara* is driven by the need for innovation in Balinese puppetry to bridge traditional values with contemporary artistic expression. This work presents a tragic romance between Prince Semara Yana of the Nila Kingdom and Princess Asmara Gantari of the Seta Kingdom, whose love is challenged by an enduring conflict between their parents. The purpose of this artistic project is to introduce a new format of puppetry that is communicative, philosophically grounded, and appealing to younger generations. The creative process employed the *Dalang Anumana* method formulated by I Gusti Made Darma Putra, consisting of five stages: *Ngawit* (starting), *Ngepah* (conception), *Ngastawa* (spirituality), *Ngripta* (making), and *Ngebah* (performing). Through visual exploration, media experimentation, and integration of theater, dance, and video mapping, the performance successfully embodies Balinese aesthetics within a naturalistic and symbolic style. The result demonstrates how Balinese philosophical concepts such as *swasraya*, *karmaphala*, and *tri hita karana* can be recontextualized through innovative performance media. In conclusion, *Asmara Samara* not only represents an artistic innovation but also serves as a medium for the preservation and transformation of Balinese puppetry in the global cultural landscape.

PENDAHULUAN

Dalam dinamika perkembangan seni pertunjukan tradisional di Indonesia, seni pedalangan memiliki posisi strategis sebagai representasi warisan budaya adiluhung yang memuat nilai filosofis, spiritual, dan estetis tinggi [1], [2], [3], [4]. Namun demikian, dalam era modern yang ditandai oleh transformasi digital dan pergeseran pola apresiasi masyarakat terhadap bentuk-bentuk kesenian, seni pedalangan mengalami tantangan serius, terutama dalam menjangkau generasi muda [5], [6], [7].

Pertunjukan wayang kulit Bali berpeluang besar untuk tetap eksis di tengah dinamika budaya masyarakat karena ditopang oleh upaya reka makna dan penyusunan nilai yang terstruktur

dalam pemahaman serta perilaku masyarakat pendukungnya [1, hlm. 38]. Hal ini mendorong kebutuhan mendesak terhadap inovasi bentuk, medium, dan narasi dalam seni pedalangan, tanpa menanggalkan akar tradisi yang melandasinya [8], [9]. Di sinilah urgensi penciptaan karya seni yang bersifat kontemporer namun tetap berakar pada kearifan lokal menjadi relevan sebagai respons terhadap konteks zaman sekaligus sebagai bentuk aktualisasi peran seniman muda dalam melestarikan dan mengembangkan kebudayaan bangsa.

Gagasan utama yang melandasi penciptaan karya ini adalah pencarian format baru dalam seni pedalangan yang mampu menjembatani antara

nilai-nilai tradisional dengan kebutuhan ekspresi seni kontemporer. Penggarap melihat bahwa eksplorasi bentuk-bentuk visual dan dramatik yang inovatif, seperti penggunaan *mannequin puppet*, berpotensi besar untuk menjadikan wayang tidak hanya sebagai media pewarisan nilai, namun juga sebagai sarana komunikasi visual yang mampu bersaing dalam panggung global [10], [11], [12], [13]. Narasi yang diangkat, yakni *Asmara Samara*, merupakan refleksi dari kompleksitas relasi antar manusia dalam balutan estetika lokal yang ditransformasi secara modern. Cerita ini tidak hanya menyuguhkan konflik dramatik yang relevan dengan persoalan sosial kontemporer, tetapi juga menjadi media internalisasi nilai etika dan spiritual dalam balutan seni visual. Melalui pendekatan kreatif ini, penggarap berupaya menciptakan ruang intersubjektif antara pewayangan tradisional dan realitas kekinian, sebagai jalan baru dalam mengekspresikan nilai budaya secara lebih komunikatif dan menyentuh.

Pilihan untuk menggali dan mengembangkan potensi penciptaan karya di Sanggar Seni Kuta Kumara Agung bukanlah keputusan tanpa dasar. Sanggar ini telah lama menjadi episentrum kegiatan kesenian di kawasan Bali selatan, khususnya dalam bidang seni tari, karawitan, dan pedalangan. Keberadaan produk unggulan seperti "Wayang Ental" menunjukkan komitmen sanggar dalam pengembangan media pertunjukan yang inovatif dan adaptif [14], [15]. Dengan lingkungan kreatif yang kondusif, serta dukungan dari para praktisi seni yang berpengalaman, sanggar ini menjadi ekosistem ideal bagi mahasiswa dalam mengasah daya cipta, intuisi artistik, serta keterampilan teknis dalam proses transformasi ide menjadi karya nyata. Maka dari itu, kolaborasi antara institusi pendidikan tinggi seni dengan sanggar seni lokal merupakan strategi mutualistik yang tidak hanya memperkaya pengalaman belajar mahasiswa, tetapi juga memperkuat fungsi sanggar sebagai laboratorium kultural.

Penerapan pendekatan interdisipliner dalam proses penciptaan *Mannequin Puppet* ini dilandasi oleh integrasi antara pemahaman teoritik, eksplorasi bentuk visual, dan kepekaan terhadap konteks sosial-budaya [16], [17], [18]. Dalam konteks ini, nilai-nilai filosofis seperti pengendalian diri (*swasraya*), *karmaphala*, *rwabhineda*, dan *tri hita karana* menjadi fondasi konseptual dalam pembangunan narasi dan estetika visual pertunjukan [19], [20], [21]. Oleh karena itu, karya ini tidak hanya hadir sebagai produk estetika semata, namun juga sebagai artikulasi nilai-nilai luhur yang dikontekstualisasikan dalam medium baru. Pendekatan ini memperlihatkan bagaimana

sebuah karya seni dapat menjadi ruang reflektif yang menyatukan nalar, rasa, dan cipta, sekaligus berfungsi sebagai wahana pendidikan karakter yang membumi dalam konteks budaya Bali.

Pada akhirnya, realisasi karya ini mendapat fasilitasi melalui Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang menjadi kebijakan strategis Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi dalam mendorong pembelajaran berbasis pengalaman langsung di luar kampus [22]. Mahasiswa diberikan keleluasaan untuk memilih mitra MBKM sesuai dengan potensi pengembangan diri, dan dalam hal ini, Sanggar Seni Kuta Kumara Agung menjadi mitra ideal yang mampu mewadahi proses kreasi secara kolaboratif. Melalui kegiatan *studi independen* berbasis penciptaan karya seni pedalangan kontemporer, MBKM menjadi medium transformatif yang memungkinkan integrasi antara pendidikan akademik dengan praksis kultural secara nyata. Dengan demikian, karya *Asmara Samara* tidak hanya menjadi manifestasi kreativitas individual, melainkan juga representasi keberhasilan model pembelajaran MBKM dalam mendukung regenerasi pelaku seni tradisi yang adaptif terhadap dinamika zaman.

METODE

Metode, menurut Jhon W. Creswell [23], merupakan pendekatan strategis dalam penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data, dan dalam konteks penciptaan karya seni seperti *Mannequin Puppet* berjudul *Asmara Samara*, metode menjadi elemen esensial yang tidak hanya mempermudah proses penciptaan tetapi juga, sebagaimana yang diterapkan oleh penggarap melalui metode Dalang Anumana dari I Gusti Made Darma Putra [24]. Metode ini terdiri dari lima tahapan proses penciptaan seni, sebagai berikut

1. Ngawit

Ngawit (memulai) merupakan tahapan awal yang dimulai dari melihat fenomena yang terjadi dan menganalisis data serta informasi. Inspirasi merupakan ilham atau imajinasi yang berbentuk daya cipta atau kreativitas, imajinasi juga dapat diartikan sebagai motivasi atau dorongan untuk melakukan sesuatu yang kreatif dan inovatif. Dalam tahap ini penggarap memulai dengan mencari data melalui menonton beberapa pertunjukan serta video animasi dan membaca beberapa sumber literatur dari buku novel yang nantinya akan menjadi acuan penggarap dalam menciptakan karya *Mannequin Puppet* dengan judul *Asmara Samara*.

2. Ngepah

Ngepah (konsepsi) yaitu tahapan penggalian makna dari data yang didapat melalui tahapan pencarian dan pengumpulan informasi, sehingga menjadi sebuah temuan konsep karya seni. *Ngepah* dalam Bahasa Bali memiliki arti “memilah”. Tahapan ini, setelah penggarap melakukan penelitian terhadap sebuah fenomena yang menjadi inspirasi karya seni melalui observasi terhadap literatur dan wawancara dengan para ahli serta dari dokumentasi - dokumentasi audio-visual karya seni, maka pencarian data sementara dihentikan dan fokus pada data yang didapat dalam observasi untuk dipilih dan diformulasikan menjadi ide yaitu rancangan yang tersusun dalam pikiran berupa gambaran mental dari sebuah objek dan tema yaitu hal pokok dari suatu karya seni yang mencakup suatu pemikiran, konsepsi atau pandangan yang bisa dihayati [25, hlm. 21]. Ide kemudian dituangkan kedalam bentuk konsep sebagai rancangan utama dalam sebuah karya seni, konsep ini yang nantinya penggarap formulasikan dalam proses penciptaan karya *Mannnequin Puppet* dengan judul Asmara Samara.

3. Ngastawa

Ngastawa (spiritualitas) merupakan tahapan “mengisi diri” melalui sebuah ritual, mengingat seni dan spiritual merupakan satu kesatuan yang terintegritas sehingga mampu membangkitkan rasa percaya diri (taksu) Seni dan spiritualitas di Bali tidak dapat dipisahkan. Srinatih (2018) dalam bukunya berjudul Sekar Jagat menyebutkan dalam pandangan masyarakat Bali, seni dianalogikan dengan manusia yang memiliki badan kasar dan badan halus. Badan kasar manusia merupakan bentuk seni dan badan halus manusia merupakan roh/ jiwa seni tersebut. Semua karya seni akan terwujud setelah melalui proses budi daya fisik dan proses “mengisi jiwanya” yang dilakukan melalui sebuah proses ritual [26, hlm. 120]. Tahapan ngastawa merupakan tahapan mengisi kekosongan jiwa, maka

setiap pelaku atau seniman yang terlibat dalam karya *Mannequin Puppet* dengan judul Asmara Samara memadukan antara pengetahuan (jnana) dan kemampuan (skill) dengan spiritual yang menghasilkan keyakinan (srada) maka itulah yang diyakini dengan istilah taksu.

4. Ngripta

Ngripta (membuat) merupakan tahapan pembentukan karya melalui penggarapan elemen – elemen pembentuk yang telah terkonsepsi

sebelumnya. *Ngripta* dalam metode dalang *anumana* mengandung korelasi eksekusi dan evaluasi. Penggarap berusaha mengeksplorasi beberapa media yang sekiranya dapat digunakan dalam proses penciptaan karya *Mannnequin Puppet* dengan judul Asmara Samara. Tahapan ini meliputi eksperimen atau percobaan sarana dan prasarana untuk mengetahui kemungkinan- kemungkinan kegagalan yang akan terjadi, agar nantinya karya ini menjadi sebuah temuan gaya baru dalam dunia Seni Pedalangan.

5. Ngebah

Ngebah (mementaskan) merupakan tahapan penyajian karya seni. Tahap ngebah merupakan tahapan terakhir dari metode dalang *anumana* sebagai sebuah proses penciptaan karya seni. *Ngebah* merupakan tahapan proses menyajikan karya seni yang sudah dirancang sesuai dengan ide dan bentuk yang dikonsepskan serta proses eksekusi karya dilakukan. Dibia [27, hlm. 47] dalam bukunya berjudul Panca Sthiti Angawi Sani: Metodologi Penciptaan Karya Seni menyebutkan masyarakat atau seniman di Bali memiliki kebiasaan unik menjelang pertunjukan karya seni yaitu sebuah ritual yang diyakini oleh seniman Bali sebagai penyucian terhadap pelaku dan peralatan atau perlengkapan yang digunakan dalam sebuah karya seni. Berdasarkan pernyataan tersebut penggarap dalam setiap proses penciptaan karya seni maka tahapan ngebah diawali dengan prosesi mejaya-jaya yaitu sebuah ritual penyatuan jiwa para pendukung karya dengan perlengkapan yang digunakan secara spiritual bertujuan memohon sinar suci Tuhan agar karya seni memiliki daya pesona yang kuat (metaksu). Setelah prosesi tersebut dilakukan, makadilanjutkan dengan mementaskan karya sesuai dengan proses yang sudah dilakukan sebelumnya.

Dalam mendukung metode penciptaan karya *Mannequin Puppet* berjudul Asmara Samara, penggarap merujuk pada sejumlah literatur penting, antara lain buku ajar Konsep Dasar Metode Penciptaan karya I Dewa Ketut Wicaksana dan I Made Sidia [28] yang secara khusus disusun untuk mendukung proses pembelajaran di Program Studi Pedalangan, serta memberikan panduan metode-metode penciptaan karya dari para ahli guna mempermudah proses penggarapan. Selanjutnya, buku Estetika Pedalangan oleh Dr. I Made Marajaya [29] menjadi pijakan dalam memahami aspek keindahan karya, dengan membahas estetika dari masa klasik hingga postmodern yang memperluas cakrawala estetis penggarap. Dalam aspek manajerial pertunjukan, buku Manajemen Organisasi Seni Pertunjukan terbitan PPM [30] dijadikan acuan untuk mengelola unsur produksi

secara efektif, termasuk pembagian tugas dan tanggung jawab teknis seperti panggung, konsumsi, dan pencahayaan. Sementara itu, buku *Gesture* karya Zaka Putra Ramadani [31] memberikan pemahaman tentang komunikasi nonverbal, yang sangat penting dalam mengarahkan para dubber dan puppeteer agar mampu menyesuaikan intonasi dan gestur karakter dalam pertunjukan, sehingga pesan dramatik dalam karya dapat tersampaikan secara maksimal.

PROSES PERWUJUDAN KARYA

Pada tahapan penciptaan, penggarap menggunakan metode Dalang *Anumana* yang ditawarkan oleh Dr. I Gusti Made Darma Putra, S.Sn, M.Sn dalam disertasinya yang berjudul *Teater Tanpa Tepi : Refleksi Pengembaraan Diri*. Penjabaran tahapan-tahapan sebagai proses persiapan karya *Mannequin Puppet* dengan judul Asmara Samara. Metode ini dibuat berdasarkan pengalaman estetis penggarap serta beberapa dalang yang memiliki kesamaan dalam proses penciptaan suatu karya seni. Melalui sebuah formulasi kerangka kerja inilah mendorong penemuan-penemuan konsep yang berkaitan dengan proses olah seni dan kebebasan dalam pencarian ide-ide (Darma, 2018:27). Adapun uraiannya sebagai berikut :

1. Ngawit (memulai)

Memulai sebuah karya seni adalah perjalanan kreatif yang dimulai dari eksplorasi ide-ide, pencarian inspirasi, dan penataan konsep yang akan diwujudkan. Setiap karya seni memiliki tahapan yang unik, di mana setiap langkah dalam proses ini saling terkait dan membentuk satu kesatuan yang utuh. Dalam tahap *ngawit*, penggarap memulai dengan pengumpulan data yang dapat memperkaya pemahamannya serta membentuk dasar ide yang akan diolah lebih lanjut.

Pada tahap ini, penggarap melakukan pengumpulan data dengan berbagai cara, seperti menonton video animasi yang memberikan gambaran visual, membaca buku novel untuk menyelami alur cerita dan karakter, serta mempelajari buku psikologi untuk memahami lebih dalam aspek-aspek kejiwaan manusia yang bisa menjadi dasar dalam membangun karakter atau tema karya seni. Selain itu, penggarap juga dapat melakukan riset melalui wawancara, observasi, atau menjelajahi arsip-arsip budaya yang relevan. Semua sumber ini tidak hanya memperkaya wawasan, tetapi juga membuka banyak kemungkinan dalam proses penciptaan, di mana setiap elemen yang dikumpulkan nantinya

dapat diolah menjadi komponen yang saling mendukung dalam karya seni yang akan dihasilkan.

Proses pengumpulan data ini sangat krusial, karena ia membentuk fondasi yang kokoh bagi kreativitas selanjutnya, memberikan inspirasi, serta memperluas cakrawala berpikir penggarap, memungkinkan mereka untuk melihat dunia dari perspektif yang lebih beragam. Melalui penggabungan berbagai referensi dan informasi ini, karya seni yang dihasilkan bisa lebih bermakna, kaya akan nuansa, dan relevan.

2. Ngepah (konsepsi)

Dari data yang sudah terkumpul penggarap mulai memilih beberapa referensi yang dijadikan sebagai acuan terciptanya karya *Mannequin Puppet* dengan judul Asmara Samara. Dalam sebuah video animasi dengan judul *Dunia Sempurna* menginspirasi penggarap dalam membuat *plot twist* cerita, penggarap merasa cerita yang dibawakan senada dengan karya *Mannequin Puppet* dengan judul Asmara Samara.

Dalam tahapan ini penggarap juga mulai melakukan percobaan-percobaan serta mengeksplorasi beberapa media yang dapat menunjang terciptanya karya *Mannequin Puppet* dengan judul Asmara Samara. Tahapan diawali dengan melakukan perancangan sketsa terhadap boneka. Dari beberapa referensi yang penggarap dapat akhirnya penggarap memilih media wayang golek sebagai konsep pertunjukan.

Penggarap dalam karya *Mannequin Puppet* dengan judul Asmara Samara, juga menggabungkan beberapa unsur didalamnya. Teater pada garapan ini berfungsi sebagai memperkuat karakter dari masing-masing tokoh. Beberapa poenari juga digunakan dalam karya *Mannequin Puppet* dengan judul Asmara Samara sebagai latar dan pembangun suasana. Penggarap juga berusaha memadukan wayang kulit tradisi yang akan ditampilkan dengan sistem *video mapping*.

3. Ngastawa (spiritualitas)

Ngastawa (spiritualitas) merupakan tahapan “mengisi diri” melalui sebuah ritual. Penggarap disini melakukan prosesi *Nuasen* untuk memulai proses latihan, mengingat seni dan spiritual merupakan satu kesatuan yang terintegritas sehingga mampu membangkitkan rasa percaya diri atau yang dikenal dengan taksu. Selain itu, tahapan ini juga secara praktis mempertemukan aspek siritual sebagai bentuk keyakinan yang di anut oleh penggarap dengan aspek praktik seni yaitu penyatuan rasa antar pelaku seni yang terlibat di antaranya pemain wayang, penari latar, tokoh.

Dalam ranah konvensional hal ini merupakan bentuk penerapan dari tradisi seni pedalangan di Bali yang oleh Sedana disebut sebagai *triadic interplay*, yaitu tiga tahap pelaksanaan pementasan wayang tradisional Bali [32]

4. Ngripta (membuat)

Ngripta dalam metode dalang *anumana* mengandung korelasi yang erat antara eksekusi dan evaluasi, yang merupakan tahapan yang saling berkaitan dalam menciptakan sebuah pertunjukan wayang. Dalam pendekatan ini, penggarap tidak hanya fokus pada proses penciptaan, tetapi juga selalu melakukan refleksi dan perbaikan sepanjang proses kreatif berlangsung. Setiap keputusan yang diambil selama tahapan ini harus melalui evaluasi yang cermat agar bisa menghasilkan pertunjukan yang matang.

Tahapan ini dimulai dengan pembuatan wayang, di mana penggarap merancang dan menciptakan karakter-karakter wayang yang akan membawa cerita dalam pertunjukan. Pembuatan wayang ini tidak hanya sekadar melibatkan keterampilan tangan dalam membentuk fisik, tetapi juga melibatkan pemahaman mendalam tentang simbolisme, karakteristik, dan fungsi dari masing-masing wayang dalam cerita yang akan ditampilkan.

Setelah itu, penggarap melanjutkan dengan merancang cerita, yang sering kali melibatkan adaptasi dari kisah-kisah tradisional atau penciptaan cerita baru yang relevan dengan konteks zaman sekarang. Pembuatan cerita ini menjadi sangat penting, karena jalan cerita akan menjadi fondasi utama dari pertunjukan, membentuk dinamika antara karakter dan menyampaikan pesan moral atau budaya yang ingin disampaikan kepada penonton.

Selain itu, penggarap juga akan menciptakan musik yang akan mengiringi pertunjukan wayang. Musik dalam pertunjukan wayang memiliki peran yang sangat signifikan, karena tidak hanya berfungsi sebagai iringan, tetapi juga untuk memperkuat emosi dan atmosfer dari setiap adegan. Pemilihan musik harus dilakukan dengan cermat, menyesuaikan dengan karakter, suasana hati, dan konflik yang terjadi dalam cerita.

Proses selanjutnya adalah pemilihan pendukung, yang mencakup pemilihan pemain wayang dan penari, pengarah suara, dan teknisi lainnya yang akan membantu dalam karya ini secara keseluruhan. Dalam tahap ini, setiap elemen pendukung berperan penting dalam memperkaya pengalaman visual dan auditori yang akan dinikmati oleh penonton.

Tahapan terakhir adalah proses latihan. Dalam tahap ini, semua elemen yang telah dipersiapkan mulai

dari wayang, cerita, musik, hingga pendukung disatukan dalam latihan intensif. Proses latihan bukan hanya untuk

melatih teknik, tetapi juga untuk mengevaluasi bagaimana setiap elemen bekerja bersama dalam harmoni. Penggarap akan melakukan penyesuaian, baik dalam segi cerita, gerakan wayang, maupun musik, agar tercipta sebuah pertunjukan yang utuh.

Dengan demikian, setiap tahapan dalam metode dalang *anumana* ini tidak hanya saling berkaitan, tetapi juga memberi ruang bagi proses refleksi dan perbaikan berkelanjutan, sehingga pada akhirnya dapat menghasilkan sebuah karya seni yang kaya akan makna, estetika, dan pesan yang dalam..

5. Ngebah (mementaskan)

Tahap ngebah merupakan tahap akhir dari serangkaian proses penciptaan karya *Mannequin Puppet* dengan judul *Asmara Samara* dengan menggunakan metode dalang *anumana*. Ngebah dalam tahapan ini juga memiliki pengertian wujud karya sudah melalui proses dan evaluasi pada tahap ngripta. Wujud karya merupakan hasil pembentukan dan pengorganisasian seluruh materi [25, hlm. 121]. Penyajian karya *Mannequin Puppet* dengan judul *Asmara Samara* penggarap rancang sesuai dengan bentuk yang sudah terkonsepkan disajikan di panggung *Natya Mandala* kampus ISI Denpasar.

WUJUD KARYA

Mannequin Puppet dengan judul *Asmara Samara* ini merupakan karya seni pertunjukan yang merepresentasikan ide penggarap mengenai bentuk harapan yang akan selalu ada meski dikelilingi oleh ketidakpastian serta tekanan terhadap berbagai intrik dan permasalahan dalam suatu hubungan romansa. Hal tersebut membuat penggarap ingin mewujudkan karya ini dengan gaya aliran naturalisme. Aliran naturalisme adalah aliran yang menampilkan objek secara alami. Aliran naturalisme ini mirip dengan aliran realisme, bedanya naturalisme memiliki suatu tambahan agar menjadi indah. Karya seni *Mannequin Puppet* dengan judul *Asmara Samara* direpresentasikan ke dalam bentuk teater boneka, yang di dalam teater boneka tersebut akan mengkombinasikan wayang dan tari dengan tujuan membuat suasana dramatik dan estetik, agar membangun suasana menjadi lebih hidup.

Sinopsis pementasan seni pertunjukan *mannequin puppet* secara konseptual dilandasi bahwa dalam dunia yang dilahap dendam dan kebencian, dua kerajaan Nila dan Seta terperangkap dalam perang tanpa awal dan tanpa akhir. Namun di balik deru genderang dan nyala pedang, tumbuh

sepasang jiwa yang berani menentang takdir, sang Pangeran Semara Yana dan sang Putri Asmara Gantari dari dua dunia yang saling meniadakan. Cinta mereka bersemi di bawah rembulan, menjadi nyala kecil di tengah bara permusuhan. Tapi cinta itu akhirnya diuji oleh perang dan kehormatan. Di medan laga, mereka bertemu bukan untuk berpelukan, melainkan untuk saling menebas. Dalam tikaman terakhir, cinta menemukan maknanya yang paling suci, pengorbanan dari darah dan air mata itulah lahir benih perdamaian yang mungkin suatu hari akan menumbuhkan dunia tanpa warna: bukan hitam, bukan putih, melainkan cahaya cinta.



Gambar 1. Adegan Intro pangeran Asmara Samara meniup terompet tanda dimulainya pengkisahan dirinya.
(Sumber: Nata, 2025)

Adegan pengenalan dimulai dari penampilan tokoh utama yaitu tokoh pangeran Asmara Samara, dalam adegan pengkisahan masa lalu dari kedua orang tuanya yaitu pangeran Samara dan putri Asmara. Terlihat sang pangeran meniup terompet kerang (sunggu) sebagai tanda dimulainya kisah asmara sang pangeran. Di balut latar siluet hitam dan putih dengan diperkuat adegan penari enam penari latar.



Gambar 2. Adegan Perkenalan Tokoh Putri Asmara Gantari Didampingi Pasukan Kerajaan Seta.
(Sumber: Nata, 2025)

Pada awal pertunjukan diperkenalkan sejumlah tokoh sentral dalam pementasan *manequin puppet* "Asmara Samara". Sebagaimana tampak dalam gambar, di tampilkan adegan perkenalan tokoh yaitu putri Asmara Gantari dalam bentuk *manequin puppet* dengan pasukannya dari kerajaan Seta. Sang putri digambarkan sebagai sosok yang disegani sebagai pimpinan pasukan di bawah perintah sang ayah yaitu raja Marasadu.



Gambar 3. Adegan Romansa Pangeran Samara dan Putri Asmara Gantari.
(Sumber: Nata, 2025)

Kisah Asmara Samara merupakan kisah romansa berakhiran tragis antara tokoh Pangeran Samara dan Putri Asmara Gantari yang bergejolak di tengah perseteruan kedua kerajaan yang dipimpin oleh masing masing rasa yang merupakan orang tua dari sang pangeran dan sang putri. Namun demikian ditengah ketegangan tersebut muncul benih benth cinta antara sang pangeran dan putri yang bersemi dan bermekaran seiring berjalannya waktu.

Di tengah pertempuran yang kian memanas di antara kedua kerajaan, pertemuan mereka terjadi ketika perang berjeda di tengah malam. Malam yang syahdu ditemani kumpulan kunang-kunang dan kupu-kupu, didukung oleh mekarnya bunga malam yang menambah romantis pertemuan mereka di sebuah taman, menjadi simbol ungkap karya oleh penggarap bahwa di tengah situasi yang teramat suram sekalipun masih terdapat titik cahaya yang menjadi harapan akan masa depan yang lebih baik. Hal ini dimunculkan melalui adegan pertemuan Putri Asmara dan Pangeran Samara dalam bentuk *manequin puppet*.



Gambar 4. *Manequin puppet* tokoh Samarayana (kiri) dengan salah satu abdi prajurit (kanan)
(Sumber: Nata, 2025)

Adegan pangeran Samarayana dan Prajurit dalam bentuk *manequin puppet* mengisahkan sang pangeran bersama seorang abdi prajurit akan menyusul sang ayah yang telah terlebih dahulu memulai rapat di Kerajaan Seta. Tampak teknik bermain *manequin puppet* dilakukan oleh dua orang pemain dengan menggunakan pakaian serba hitam. Diketahui bahwa sang ayah yaitu Raja Bayanaka sedang melakukan rapat dalam rangka upaya gencatan senjata pasca perang antara kerajaan Nila dengan kerajaan Seta yang dipimpin oleh Raja Marasadu.



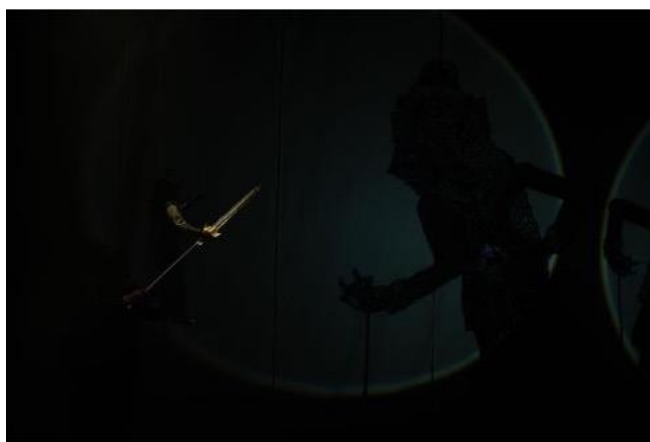
Gambar 6. Adegan Pangeran Samara Menghadapi sejumlah prajurit kerajaan Seta dan Raja Marasadu
(Sumber: Nata, 2025)

Adegan menggambarkan klimaks direbutnya Pangeran Samara oleh prajurit kerajaan Seta, tampak juga sang raja yaitu Raja Marasadu (kiri) menyaksikan sang pangeran yang di terjang oleh bala pasukan. Penggarap menggambarkan betapa besarnya perasaan sang pangeran mencitai putri Asmara, hingga rela menghadapi pasukan yang menghadang cintanya. Di adegan ini tampak bentuk kolaborasi antara *manequin puppet* dengan penari.



Gambar 5. Gambar Karya Mannequin Puppet "Asmara Samara"
(Sumber: Nata, 2025)

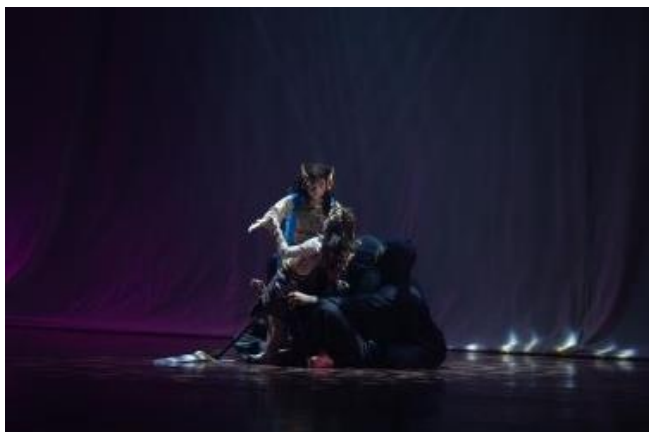
Kisah asmara antara pangeran Samara dan putri Asmara Gantari telah berlangsung lama. Dalam hal ini penggarap menggambarkan kisah bagaimana pertempuran kedua kerajaan divisualkan melalui adegan peperangan kedua raja dalam bentuk *manequin puppet* yaitu Raja Marasadu dan Raja Bayanaka. Dalam



Gambar 7. Visual Kolaborasi Wayang Siluet dengan Manequeen Puppet Dalam Adegan Sebelum Terjadinya Perang
(Sumber: Nata, 2025)

Perunjukan ini juga mengkolaborasikan visual wayang tradisi berupa siluet dengan *manequin puppet*. Sebagaimana dapat di simak pada gambar, menampilkan adegan pada sang putri Asmara diketahui menjalin hubungan oleh sang ayah yaitu Raja Marasadu. Tampak tokoh sang raja di tampilkan dengan menggunakan wayang pipih yang menghasilkan visual siluet hitam, bersanding

dengan tokoh Putri Asmara yang sedang memegang sebilah pedang. Sang putri di gambarkan amat marah kepada sang ayah karena prajurit dari kerajaannya melanggar hasil perjanjian gencatan senjata antar kedua belah pihak. Diketahui sebelum adegan ini terdapat pasukan dari kerajaan Seta menyelip masuk ke medan perang dan berusaha menyerang pihak kerajaan Nila yaitu kerajaan sang pangeran. Pada akhirnya adegan ini di tutup dengan perintah sang ayah yaitu Raja Marasadu yang memerintahkan bahwa hari esoko merupakan hari penentuan antara hidup dan mati serta kemenangan dan kekalahan dari kedua belah pihak. Sang putri pun merasa amat sedih karena dengan perintah sang ayah ini secara tidak langsung menjadi sinyal bahwa dirinya akan menghadapi orang yang amat ia cintai yaitu pangeran Samara di tengah medan perang.



Gambar 8. Adegan Tragis Tertusuknya Pangeran Semara Oleh Pedang Putri Asmara Gantari
(Sumber: Nata, 2025)

Adegan kematian pangeran Samarayana yang tertancap pedang sang putri akibat kehendaknya sendiri. Dalam adegan ini penggarap meletakkan akhiran tragis yang menggambarkan momentum ketidaksetujuan kedua kerajaan atas hubungan yang dijalin oleh sang pangeran Samarayana dengan putri Asmara Gantari. Dalam adegan ini juga tergambar bentuk keterlepasan dan rasa sayang yang amat dalam dari sang pangeran terhadap putri Asmara, hingga pada akhirnya pertempuran yang tak terelakkan antara kedua kerajaan yang berdampak pada tidak disetujuinya hubungan sang pangeran dengan sang putri berujung pada keikhlasan sang pangeran untuk tertancap pedang yang di bawa oleh sang putri Asmara Gantari.

Namun demikian dalam kondisi yang tragis tersebut, tanpa sepengetahuan kedua orang tua mereka, bahwa putri Asmara Gantari sedang mengandung buah cinta dari dirinya dan pangeran Samara. Hal ini menjadi benih cinta di masa depan, di mana akan terlahir putra mahkota yang akan menyatukan kedua kerajaan Nila dan Kerajaan Seta, tiada lain ia adalah putra mahkota Asmara Samara.



Gambar 9. Gambar Karya Mannequin Puppet “Asmara Samara”
(Sumber: Nata, 2025)

Adegan pangeran Asmara Samara menunjukkan jatidirinya sebagai pangeran yang berasal dari kedua kerajaan yaitu kerajaan Nila asal sang ayah yaitu pangeran Samarayana dan Kerajaan Seta yaitu kerajaan asal sang ibu yaitu putri Asmara Gantari. Tampak pangeran Asmara Samara duduk di singgasana di kawal oleh dua prajurit dan tarian dayang-dayang, duduk tegak dengan penuh kewibawaan sebagai simbol bersatunya cinta dan kedua kerajaan yang telah lama berperang.



Gambar 10. Foto Bersama Para Pemain Pertunjukan Mannequin Puppet Dengan Pembimbing Karya, Penuji dan Mitra MBKM
(Sumber: Nata, 2025)

SIMPULAN

Karya Mannequin Puppet berjudul “Asmara Samara” merupakan sebuah tontonan seni pertunjukan yang merepresentasikan ide harapan yang akan selalu ada di tengah ketidakpastian serta tekanan dari konflik yang melilit. Narasi sentralnya mengangkat kisah romansa tragis antara Pangeran Semara Yana dari Kerajaan Nila dan Putri Asmara Gantari dari Kerajaan Seta, dua kerajaan yang berperang dalam perseteruan berkepanjangan. Klimaks pementasan ini berujung pada pengorbanan Sang Pangeran yang memilih untuk tertikam pedang Sang Putri sebagai wujud keikhlasan cinta dan upaya mencapai perdamaian

yang didambakan. Kisah yang tragis ini pada akhirnya menumbuhkan benih harapan melalui kelahiran putra mahkota Asmara Samara, yang kelak akan menyatukan kedua kerajaan. Secara metodologis, proses penciptaan karya ini menawarkan kontribusi signifikan melalui penerapan metode Dalang Anumana yang diformulasikan oleh I Gusti Made Darma Putra yang terdiri dari lima tahap terstruktur: Ngawit, Ngepah, Ngastawa, Ngripta, dan Ngebah.

Dari sisi kontribusi teoretis, penciptaan karya ini sukses menjembatani seni boneka Thai (*Thai Puppet Show*) dengan bentuk baru yang dipadukan ornamen khas Bali. Hal ini mengaktualisasikan gagasan format baru dalam seni pedalangan yang mampu menjembatani antara nilai-nilai tradisional dengan kebutuhan ekspresi seni kontemporer. Karya "Asmara Samara" memperkuat pandangan bahwa seni tradisional berpeluang besar untuk tetap eksis di tengah dinamika budaya modern melalui inovasi bentuk, medium, dan narasi. Narasi yang diangkat, merefleksikan kompleksitas relasi antar manusia dalam balutan estetika lokal yang ditransformasi secara modern, menjadi bukti bahwa nilai-nilai filosofis Bali seperti *swasraya*, *karmaphala*, *rwabhineda*, dan *tri hita karana* dapat diartikulasikan ulang dalam medium baru yang relevan dengan persoalan sosial kontemporer.

Keberhasilan ini membuka peluang keberlanjutan dan pengembangannya di masa depan. Kolaborasi antara institusi pendidikan tinggi seni dan Sanggar Seni Kuta Kumara Agung melalui Program MBKM merupakan strategi mutualistik yang dapat menjadi model laboratorium kultural yang ideal bagi mahasiswa dalam mengasah daya cipta dan intuisi artistik. Secara artistik, perpaduan *Mannequin Puppet* dengan elemen teater, tari, serta teknik visual modern seperti kolaborasi *wayang siluet* dengan *video mapping* dapat dikembangkan lebih lanjut menjadi produk unggulan industri pertunjukan yang memiliki daya saing global. Dengan demikian, metode Dalang Anumana tidak hanya mendukung regenerasi pelaku seni tradisi yang adaptif terhadap dinamika zaman tetapi juga menjadi fondasi untuk kreasi seni boneka yang kaya makna dan estetika dalam konteks budaya Bali.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] I. D. K. Wicaksandita, S. Hendra, Saptono, I. W. Sutirtha, dan I. D. K. Wicaksana, "Trans Memori Imajinasi Dalam Pewarisan Nilai Monumental Pertunjukan Wayang Kulit Bagi Masyarakat Hindu di Bali," *J. Penelit. Agama Hindu*, vol. 9, no. 1, hlm. 37–56, Jan 2025, doi: 10.37329/jpah.v9i1.3499.
- [2] I. B. Agastia, *Nilai Moral dan Spiritual dalam Seni Pertunjukan*. Denpasar: Warta Hindu Dharma, Parisada Hindu Dharma Indonesia Pusat, 1996.
- [3] I. D. K. Wicaksandita dan I. D. K. Wicaksana, "Śiva Naṭarāja: Konsep Estetika Hindu dalam Seni Pertunjukan Wayang," *Panggung J. Seni Budaya*, vol. 35, no. 3, hlm. 419–441, 2025, doi: <https://doi.org/10.26742/panggung.v35i3.2693>.
- [4] I. D. K. Wicaksandita, S. N. G. A. Santika, I. D. K. Wicaksana, dan I. G. M. D. Putra, "Nilai-Nilai Estetika Hindu Wayang Kulit Bali: Studi Kasus Internalisasi Jana kertih Melalui Karakter Tokoh Pandawa, Sebagai Media Representasi Ideal Manusia Unggul," *J. Damar Pedalangan*, vol. 4, no. 1, hlm. 63–80, 2024, doi: 10.59997/dmr.v4i1.3744.
- [5] I. M. Marajaya, "Pertunjukan Wayang Kulit Bali Dari Ritual Ke Komersialisasi," *Kalangwan J. Seni Pertunjuk*, vol. 5, hlm. 21–28, 2019.
- [6] D. Hendro dan M. Marajaya, "Pertunjukan Wayang Cenk Blonk Virtual Sebagai Media Sosialisasi Covid-19," *Prosiding Semin. Nas. Bali-Dwipantara Waskita*, hlm. 119–125, 2021.
- [7] N. K. D. Yulianti dan N. K. S. Marhaeni, "Analisis Nilai Estetika Pertunjukan Wayang Kulit Cenk Blonk Dalam Lakon 'Tidak Cukup Hanya Cinta,'" *Panggung*, vol. 31, no. 2, hlm. 239–249, 2021, doi: 10.26742/panggung.v31i2.1593.
- [8] I. D. K. Wicaksana, "Ideologi dan Strategi Seniman Dalang Dalam Kreativitas Seni Pertunjukan Wayang," dalam *Seminar Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar*, Denpasar, 2017, hlm. 1–14.
- [9] I. D. K. Wicaksana, "Wayang Layar Lebar: Peluang dan Tantangannya di Era Revolusi Industri 4.0," *Prosiding Semin. Nas. Seni Pertunjuk. Nusantara. Peluang Dan Tangtangannya Memasuki Era Revolusi Ind. 40*, hlm. 84–90, 2018.
- [10] M. I. Cohen, "Global Modernities and Post-Traditional Shadow Puppetry in Contemporary Southeast Asia," *Third Text*, vol. 30, no. 3–4, hlm. 188–206, Jul 2016, doi: 10.1080/09528822.2017.1305728.
- [11] I. K. B. Dwitiya, "Wrémada: Sebuah Transformasi Tantri dalam Pertunjukan Wayang Bali," *Wayang Nusantara. J. Puppetry*, vol. 2, no. 2, hlm. 78–91, 2019, doi: 10.24821/wayang.v2i2.3050.

- [12] D. Safitri dan V. I. S. Pinasti, "Eksistensi Papermoon Puppet Theatre pada Era Modernisasi di Yogyakarta," *J. Pendidik. Sociol.*, vol. 7, no. 1, hlm. 1-18, 2018.
- [13] I. G. M. D. Putra, "Wacana Manggala Segara Tanpa Tepi Dalam Karya Teater Inovatif," *Pros. WIDYADHARMA I*, hlm. 261-266, 2023.
- [14] denpasarkota.go.id, "Wayang Ental, Ide 'Orang-orangan' dari Daun Ental," *denpasarkota.go.id*, hlm. 1-1, 2019. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.denpasarkota.go.id/berita/wayang-ental-ide-orang-orangan-dari-daun-ental>
- [15] IDN TIMES, "Yuk, Intip 9 Pesona Wayang Ental 3D di Festival Seni Bali Jani 2019!," *idntimes.com*, hlm. 1-1, 2019. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.idntimes.com/travel/journal/erlian-garwane-bayu/pesona-wayang-ental-3d-di-festival-seni-bali-jani-2019-c1c2?page=all>
- [16] S. F. Saputri, "Efektivitas Penggunaan Boneka Manekin Terhadap Wawasan Pendidikan Seksual Untuk Anak Usia 5-6 Tahun," Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta, 2020.
- [17] K. Kopania, Ed., *Dolls and puppets as artistic and cultural phenomena: 19th-21st centuries*. Białystok, Poland: The Aleksander Zelwerowicz National Academy of Dramatic Art in Warsaw (The Department of Puppetry Art in Białystok), 2016.
- [18] J. Kordjaek dkk, *Puppets: Theatre, Film, Politics*. Warsaw: Zachęta — National Gallery of Art, 2019. [Daring]. Tersedia pada: <https://zacheta.art.pl/public/upload/mediateka/pdf/5cc840854ba0e.pdf>
- [19] I. D. G. J. Mejaya, I. D. K. Wicaksana, dan I. M. Sidia, "Gugurnya Bhisma Oleh Srikandi: Studi Mengenai Refleksi Konsep Karma-Phala Melalui Cerita Mahabharata," *J. Damar Pedalangan*, vol. 4, no. 2, hlm. 108-118, Agu 2024, doi: 10.59997/dmr.v4i2.4386.
- [20] I. D. K. Wicaksandita, I. G. T. Pastika, dan S. N. G. A. Santika, "Analisis Makna Dalam Pertunjukan Wayang Kulit Tantri Lakon Bhagawan Kundala Sebagai Penerapan Konsep Tri Hita Karana," *J. Pendidik. Seni Budaya*, vol. 1, no. 1, hlm. 60-69, 2023.
- [21] W. I Komang Wahyu, S. Sang Nyoman Gede Adhi, dan B. I Bagus Wijna, "Konsep Harmoni Bhuana Agung - Bhuana Alit Pada Penyacah Parwa/Kanda Dan Signifikansinya Dalam Pertunjukan Wayang Kulit Bali," *J. DAMAR PEDALANGAN*, vol. 4, no. 2, hlm. 91-99, Agu 2024, doi: 10.59997/dmr.v4i2.4384.
- [22] M. Arsyad, *Implementasi Merdeka belajar Kampus Merdeka di Perguruan Tinggi*. Banjarmasin: Lambung Mangkurat University Press, 2021.
- [23] J. W. Creswell, *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015, hlm. 633.
- [24] I. G. M. D. Putra, "Disertasi Teater Tanpa Tepi : Refleksi Pengembaraan Diri I Gusti Made Darma Putra," Institut Seni Indonesia Denpasar, Denpasar, 2022.
- [25] I. K. Suteja, *Catur Asrama Pendakian Spiritual Masyarakat Bali dalam Sebuah Karya Seni Tari*. Surabaya: Penerbit Paramita, 2018.
- [26] I. G. A. Srinatih, *Selat Segara*. Denpasar: Balimangsi Fondation, 2018.
- [27] I. W. Dibia, *Panca Sthiti Ngawi Sani Metodologi Penciptaan Seni*. Denpasar: Penerbit Pusat Penerbitan LP2MPP Institut Seni Indonesia Denpasar, 2020.
- [28] I. D. K. Wicaksana dan I. M. Sidia, *Bahan Ajar: Konsep Dasar Metode Penciptaan*. Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar, 2018, hlm. 82.
- [29] I. M. Marajaya, *Buku Ajar: Estetika Pedalangan*. Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar, 2015, hlm. 70.
- [30] A. Permas, *Manajemen Organisasi Seni Pertunjukan*. Jakarta: Penerbit PPM, 2003.
- [31] Z. P. Ramadani, *Gesture Mengungkap Makna Di Balik Bahasa Tubuh Orang Lain Dari Mikroekspresi & Makroekspresi*. Klaten: Penerbit Jendela, 2021.
- [32] I. N. Sedana, "Triadic Interplay: A Model of Transforming Literature into Wayang Theatre," *Southeast Asian Rev. Engl.*, vol. 56, no. 1, hlm. 11-25, Jul 2019, doi: 10.22452/sare.vol56no1.3.