

Perancangan Bioskop Wayang Lakon *Jabang Tetuka*

(*The Design of Shadow Puppet Movie Theater of Jabang Tetuka Play*)

Aneng Kiswantroro

Jurusan Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Email: aneng.kiswantroro@yahoo.co.id

Abstract

This paper aimed to discuss the design of Puppet Cinema with the Jabang Tetuka play. It was assumed that by utilizing digital and audio-visual technology, puppet shows are able to compete with other performances. Puppet Cinema Pakeliran with the Jabang Tetuka play was designed based on the concept of presenting a cinema film. This concept prioritizes two things, namely audio and visual. Jabang Tetuka play was taken from the Javanese shadow puppet story. Alma M. Hawkins design method used as the design method of this work. The Hawkins method includes three stages in the design, namely exploration, experimentation, and formation. The result obtained is a puppet show (pakeliran) of puppet cinema with the Jabang Tetuka play.

Keywords: puppet; cinema; pakeliran; Jabang Tetuka

Abstrak

Tulisan ini membahas perancangan Bioskop Wayang dengan lakon *Jabang Tetuka*. Diasumsikan dengan memanfaatkan teknologi digital dan audio-visual, pertunjukan wayang mampu bersaing dengan pertunjukan yang lain. *Pakeliran* Bioskop Wayang dengan lakon *Jabang Tetuka* dirancang berdasarkan konsep penyajian film bioskop. Konsep ini mengutamakan dua hal yaitu audio dan visual. Lakon *Jabang Tetuka* diambil dari cerita wayang kulit purwa. Metode perancangan Alma M. Hawkins dipakai sebagai metode perancangannya ini. Dalam metode Hawkins tercakup tiga tahapan dalam perancangan ialah *eksplorasi*, *eksperimentasi*, dan pembentukan. Hasil yang didapat ialah pertunjukan wayang (*pakeliran*) bioskop wayang dengan lakon *Jabang Tetuka*.

Kata kunci: wayang; bioskop; pakeliran; Jabang Tetuka

Pendahuluan

Globalisasi sebagai buah dari kemajuan di bidang teknologi dan komunikasi sudah dapat dipastikan berdampak pada budaya suatu masyarakat. Dengan demikian berarti berdampak pada seluruh sendi kehidupan manusia. Budaya praktis dan pragmatis memaksa orang untuk

mengubah cara pandang terhadap kehidupannya baik lahir maupun batin. Tata kehidupan masyarakat yang tadinya bertumpu pada kesakralan, spiritual, dan etika semakin lama bergerak menuju tata kehidupan yang serba cepat dan instan.

Budaya praktis dan pragmatis ini, ternyata juga berpengaruh pada eksistensi kesenian wayang di tengah-tengah masyarakat. Ada banyak perubahan

baik yang menyangkut pertunjukannya maupun masyarakat penonton dan penggemarnya. Dahulu pertunjukan wayang dilakukan semalam suntuk mulai dari jam 21.00 malam dan berakhir pada jam 06.00 pagi. Sekarang pertunjukan wayang hanya berdurasi 4 atau 2 jam. Bahkan hanya berdurasi 5 menit seperti yang dilakukan oleh Ki Sujiwateja dalam program ILC di stasiun TVOne, dengan lakon yang tidak bersumber dari epik Mahabharata maupun Ramayana.

Selain perubahan-perubahan dalam pertunjukan wayang seperti dikemukakan tadi, masih banyak gejala-gejala lain yang bermunculan. Jika di depan dikemukakan tentang pertunjukannya, berikut dikemukakan tentang penontonnya atau penggemarnya. Berdasarkan pengamatan mulai bulan Januari sampai Maret 2019, di Sasana Hinggil Dwi Abad Kraton Yogyakarta, tempat dipergelarkan wayang setiap bulan pada minggu kedua, dapat dikatakan penonton dan penggemar pertunjukan wayang didominasi oleh laki-laki umur 35 tahun ke atas. Anak-anak muda dan perempuan dapat dikatakan berjumlah sangat sedikit. Selain pengamatan, dilakukan juga wawancara terhadap anak-anak usia 12 -15 tahun. Wawancara dilakukan pada saat sosialisasi “Wayang for Student” yang diselenggarakan oleh CSR BCA di beberapa sekolah SMP di Semarang pada tahun 2016 dan 2017. Dari hasil wawancara itu dapat dikatakan bahwa sebagian besar dari mereka tidak menyukai wayang. Adapun alasan yang dikemukakan oleh mereka ialah (1) mereka tidak memahami bahasa yang dipakai dalam pertunjukan, terutama bahasa Jawa *kerama*, (2) mereka tidak memahami jalan ceritanya, (3) pertunjukan wayang terlalu lama dan menjemukan, (4) pementasan wayang dilakukan terlalu malam dengan durasi pertunjukan yang panjang.

Selain fenomena yang diutarakan di depan, kemudahan-kemudahan untuk mendapatkan hiburan dan tontonan dari seluruh penjuru dunia tanpa beranjak dari tempat, melalui berbagai media seperti radio, televisi, internet, dan lainnya, menyebabkan wayang dan pertunjukan wayang mulai terpinggirkan.

Selain karena kemajuan teknologi informasi, ada faktor-faktor lain yang dicatat menjadi penyebab terpinggirkannya pertunjukan wayang, antara lain mahalnya biaya operasional setiap pertunjukan wayang, tidak tersedianya lahan yang

luas sebagai tempat pertunjukan, dan juga jam kerja serta tingginya aktivitas masyarakat dalam kesehariannya. Berdasarkan pengamatan ketika pertunjukan wayang berlangsung, penonton dan tamu undangan masih bertahan hingga pukul 24.00. Begitu adegan Limbukan selesai (jam 24.00 atau 01.00) biasanya para penonton banyak yang meninggalkan pertunjukan wayang. Yang masih setia menonton hanyalah para penonton yang benar-benar penikmat atau pecinta wayang. Dari fenomena ini jelas wayang menjadi tidak berfungsi secara optimal di tengah masyarakat. Jika wayang dikatakan mempunyai fungsi sebagai tontonan, tuntunan, dan tatanan maka dengan demikian wayang hanya berfungsi sebagai tontonan saja karena makna cerita atau inti sari dari pertunjukan wayang tidak tersampaikan seluruhnya.

Berdasarkan fenomena-fenomena yang berhasil dicatat tadi mau tidak mau wayang dan pertunjukan wayang harus mampu bersaing di tengah perkembangan jaman dan harus dapat menjaga eksistensinya di tengah berlangsungnya perubahan budaya. Berbagai upaya untuk menjaga eksistensi wayang telah dilakukan oleh para seniman dan pecinta wayang, misalnya dengan memunculkan berbagai ragam bentuk wayang baru, dan membuat kemasan pertunjukan yang disesuaikan dengan kemajuan teknologi. Rupa-rupanya upaya-upaya tersebut belum cukup, karena kurang kontekstual atau kurang *nut jaman kelakoné*, kurang menyentuh budaya generasi milenial. Oleh karena itu masih diperlukan sebuah upaya pencarian format baru agar wayang dicintai generasi muda digital yang milenial. Hal ini sangat perlu dilakukan mengingat kaum muda merupakan generasi penerus yang mempunyai tugas menjaga eksistensi wayang yang memang memiliki akar di bumi Nusantara ini.

Sebuah bentuk pengembangan dari pertunjukan wayang digagas untuk mengisi kekurangan tersebut. Adapun bentuk pertunjukan wayang yang akan dirancang di sini disebut pertunjukan Bioskop Wayang. Konsep pertunjukan Bioskop Wayang ini adalah suatu bentuk pertunjukan wayang atau *pakeliran* yang penyajiannya meniru sajian film bioskop, dengan ciri penonton berada di tempat atau ruang gelap, yang terlihat hanyalah layar putih yang terbentang lebar sebagai tempat visual bayangan, dan dilengkapi perangkat sound system

yang memadai untuk memutar audio (iringan dan dialog) yang sudah dikonsepsi.

Dalam perancangan ini akan ditampilkan lakon *Jabang Tetuka* yang mengisahkan tokoh Gathotkaca dari kecil sampai dewasa. Artinya lakon *Jabang Tetuka* akan dikemas dalam bentuk *pakeliran* Bioskop Wayang. Dalam pewayangan, Gathotkaca dikenal sebagai sosok ksatria yang gagah perkasa, pemberani, dan sangat sakti. Kesaktian Gathotkaca yang paling menonjol adalah dapat terbang layaknya tokoh film Superman. Dengan ciri khas ini maka Gathotkaca menjadi tokoh yang populer di tengah masyarakat pecinta wayang khususnya anak-anak. Selain populer karena kesaktian terbangnya, Gathotkaca dikisahkan sebagai tokoh sakti yang sejak lahir sudah menjadi jago para dewa. Ketika masih kanak-kanak ia telah membunuh Patih Sekipu dan Prabu Kagapracona, dan di akhir kisahnya Gathotkaca gugur sebagai pahlawan di perang besar Baratayuda sebagai pembela kebenaran dan keadilan. Karakter tokoh Gathotkaca ini menjadi salah satu inspirasi perancang untuk menggarap cerita yang diupayakan bisa diterima oleh semua penikmat wayang khususnya anak-anak.

Perancangan *pakeliran* Bioskop Wayang ini menceritakan bayi Gathotkaca yang dimasukkan ke dalam kandil lalu tumbuh menjadi dewasa dan sangat sakti, dan berhasil mengalahkan raja Ngembat Keputihan, Prabu Kagapracona. Dalam penggarapan cerita ini perancang berusaha menampilkan cerita dengan durasi 50 menit. Kisah yang ditampilkan dalam perancangan ini digagas mengandung nilai-nilai sehingga fungsi pertunjukan wayang sebagai tontonan, tuntunan, dan tatanan dapat terwujud.

Metode Perancangan Bioskop Wayang *Jabang Tetuka*

Perancangan *pakeliran* Bioskop Wayang *Jabang Tetuka* ini mengikuti tahap-tahap seperti yang disarankan oleh Alma M. Hawkins (2003, p. 24) yaitu tahap eksplorasi, eksperimentasi, dan pembentukan. Yang dimaksud dengan tahap eksplorasi ialah tahap menentukan tema, ide, dan judul karya serta berpikir, berimajinasi, merasakan dan mencari dalam rangka menafsirkan ide dan gagasan. Penemuan ide, gagasan, tema dan judul

karya perancangan ini berawal dari “kecelakaan” pentas wayang. Sekitar bulan Oktober tahun 2014 perancang mendapat tugas penyajian karya dosen di gedung Concert Hall ISI Yogyakarta. Berhubung pendukung tidak bisa mengikuti latihan maka perancang mempunyai gagasan untuk memakai iringan recording. Setelah semua audio direkam kemudian latihan satu hari menjelang pentas, akhirnya dapat mengisi acara tersebut. Pertunjukan Bioskop Wayang dengan iringan dan dialog yang direkam, berdurasi 20 menit dengan judul *Mahavira Abimanyu* tersebut, ternyata banyak mendapat tanggapan positif dari penonton. Salah satunya adalah mahasiswi dari luar Jawa yang mengatakan: “saya tidak tahu bahasanya, dan juga tidak tahu jalan ceritanya, tetapi saya menangis ketika menonton pertunjukan ini”, dan masih banyak tanggapan positif lainnya. Dari berbagai tanggapan terhadap sajian tersebut kemudian muncullah ide untuk mengembangkan dan menggarapnya lebih serius.

Pada peringatan Dies Natalis ISI Yogyakarta tahun 2015 Bioskop Wayang dipentaskan kembali sebagai sajian utama pertunjukan. Pementasan kali ini membawakan cerita *Gojali Suta* yang dikemas dalam durasi 1 jam 30 menit. Pementasan selanjutnya mendapat sponsor dari BCA bertajuk *Fantastic Wayang At School* yang dilakukan di SMP PL Dominico Savio Semarang pada tanggal 8 Oktober 2015. Pementasan ini mendapatkan respon baik dari penyelenggara maupun para siswa yang mengikuti dan menonton. Pada tahun bulan Oktober 2016 program BCA bertajuk *Wayang for Student* mengadakan pentas keliling Bioskop Wayang selama 5 hari ke SMP YSKI Semarang, SMP Santo Yohanes Semarang, SMP 8 Semarang, SMP 18 Semarang, dan SMP NASIMA Semarang dengan membawakan lakon yang berbeda di setiap sekolah. Dari berbagai pengalaman ini memotivasi perancang untuk mengembangkan jenis *pakeliran* ini.

Setelah tahap eksplorasi dilakukan, selanjutnya dilakukan tahap ke dua yaitu eksperimentasi. Pada tahap ini perancang mencoba untuk memilih, membedakan, mempertimbangkan dalam rangka mencari keharmonisan dan menemukan integritas dan kesatuan dalam berbagai percobaan (Hawkins, 2003, p. 76). Setelah menentukan tema, perancang mencoba untuk menggarap cerita tersebut agar tema dan sub-sub tema terakomodasi dalam

cerita. Proses ini dalam istilah pewayangan dikenal dengan nama *sanggit*. *Sanggit* berasal dari kata dasar *anggit* dan mendapat awalan *sa*. *Anggit* berarti punya gagasan, dikarang, diwujudkan, sedangkan *sa* berarti satu. Jika mendapat akhiran *an* menjadi *anggitan* yang berarti karangan. Namun dalam konteks-konteks tertentu *anggitan* juga berarti *gatekan* atau cerdas (Poerwadarminta dkk., 1939, p. 15). Oleh karena itu, kata *sanggit* berarti satu karangan atau gubahan. *Sanggit* cerita yang dipaparkan melalui *pakeliran* Bioskop Wayang diharapkan mampu mengakomodasi konsep-konsep, dan nilai-nilai yang akan dituangkan. *Sanggit* gerak *sabet* yang dihasilkan harus sesuai dengan audio yang sudah digarap. Hal ini dikarenakan gerak wayang harus mengikuti audio yang di dalamnya berisi iringan dan dialog wayang. Dalam tahapan ini diperlukan waktu yang panjang untuk penyesuaian. Selain itu dalam tahap ini perancang mencoba untuk mendefinisikan tokoh-tokoh yang akan dimunculkan. Hal ini penting dilakukan karena tokoh adalah penyampai ide (gagasan) pokok dan tema dalam cerita. Tentunya tokoh-tokoh yang dipakai disesuaikan dengan ide dan tema cerita melalui karakter. Karena konsep pementasan wayang ini visual dilakukan secara langsung dan dilakukan sekitar 10 peraga wayang maka masing-masing peraga akan memegang satu tokoh karakter yang disesuaikan dengan kompetensi peraga. Dalam hal ini harus konsisten tidak boleh bergantian kecuali dalam adegan-adegan tertentu seperti adegan perang, roman, dan lainnya. Hal ini dikarenakan karakter dalam cerita wayang akan memiliki kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan dilakukan dalam tindakannya, oleh karena itu peraga harus menguasai betul karakter yang dipegangnya.

Proses yang membutuhkan waktu yang tidak sedikit adalah proses pembuatan audio dan rekaman. Selain dibutuhkan inspirasi yang banyak juga dibutuhkan kecermatan dalam proses rekaman. Sistem dalam pembentukan rekaman ini adalah satu persatu *failtrak*. Untuk membuat audio yang berdurasi kurang lebih satu jam maka biasanya akan di butuhkan lebih dari 200 *failtrak* yang dimasukkan. Dalam hal ini sangat perlu kejelian dalam merekam (membuat *file wave*), lalu mengeditnya ke dalam bentuk satu kesatuan iringan maupun dialog.

Dalam bioskop wayang ini layar *kelir* dibuat dari kain putih dengan berbagai ukuran yaitu mulai dari 5 x 2 m, 6 x 2,5m, dan 7,5 x 3m dengan bingkai terbuat dari besi baja berbentuk persegi, hal ini terkait penyesuaian ruang pertunjukan dan daya tembak cahaya proyektor.

Tahap terakhir yang dilakukan adalah *pembentukan* yaitu menentukan bentuk perancangan dengan menggabungkan simbol-simbol hasil dari uji coba yang dilakukan (Hawkins, 2003, pp. 109–110). Setelah selesai pembuatan audio dilakukan proses koordinasi dan latihan. Proses latihan dimulai dengan mendengarkan audio bersama-sama serta pembagian seting tokoh karakter cerita yang dibawakan. Setelah pembagian seting karakter dilanjutkan dengan latihan secara bertahap mulai dari adegan satu ke adegan berikutnya sampai pembuatan video karya pakeliran Bioskop Wayang dengan judul *Jabang Tetuka*.

Perancangan Pakeliran Bioskop Wayang

Konsep *pakeliran* Bioskop Wayang ini adalah suatu bentuk pertunjukan wayang dengan meniru sajian film bioskop. Dalam konsep ini pertunjukan wayang mengutamakan dua hal yaitu audio dan visual. Audio Bioskop Wayang adalah segala bentuk audio yang berupa musik iringan, dialog antar tokoh berikut ilustrasi yang berupa tembang, suara efek dan lainnya yang berupa rekaman. Visual Bioskop Wayang dihasilkan dari gerak wayang yang bercerita dengan pelaku wayang 10 orang yang dilakukan secara langsung, dan sudah ditata dengan pencahayaan proyektor yang dikontrol melalui komputer. Maka dalam hal ini perancang *pakeliran* Bioskop Wayang membuat audio terlebih dahulu melalui proses rekaman baik iringan maupun dialog wayang. Selanjutnya dilakukan penyesuaian gerak wayang dan pencahayaan proyektor dengan audio yang berupa rekaman.

Konsep Penggarapan Cerita

Tahap pertama pembuatan *pakeliran* Bioskop Wayang adalah menentukan ide dan gagasan sebagai tema yang akan disampaikan. Selanjutnya perancang akan menentukan cerita yang dituangkan dalam naskah cerita. Sebagai manusia normal, kita

ditakdirkan mengungkapkan gagasan atau kehendak lewat kata-kata dan tindakan. Rangkaian kata-kata dan tindakan ini bisa dikatakan sebagai seni bercerita. Setiap pengarang cerita mempunyai tujuan yaitu menuliskan sebuah kisah yang begitu memikat sehingga penonton seakan-akan terbius oleh setiap paparan cerita dan dibawa ke imajinasi, sampai mencapai titik yang membangkitkan kepercayaan manusia.

Cerita yang diangkat dalam *pakeliran* Bioskop Wayang ini adalah kisah tokoh Gathotkaca ketika masih bayi. Cerita ini diberi judul *Jabang Tetuka*. Ketika masih bayi Tetuka mempunyai permasalahan yaitu tali *puser* yang belum putus karena tidak ada senjata yang mampu memotongnya. Di waktu yang bersamaan kahyangan tempat para dewa *geger*, terjadi huru-hara karena ulah Raja Ngembat Keputihan bernama Kagapracona dan Patih Sekipu yang meminta dewi Gagar Mayang untuk di jadikan istri Kagapracona. Karena dewa tidak meluluskan permintaan itu terjadilah pertempuran hebat di kahyangan. Para dewa tidak mampu menandingi kesaktian Patih Sekipu. Bathara Guru akhirnya memerintah Dewa Narada mencari jago manusia untuk menandingi Patih Sekipu dan Kagapracona. Narada akhirnya mendapatkan Tetuka yang masih bayi dan belum putus tali pusatnya. Dengan *warangka* senjata Kuntawijaya akhirnya Narada dapat memutuskan tali pusat bayi Tetuka. Keluarga Pandawa menyambut gembira melihat putusnya tali pusat Tetuka. Karena Tetuka mempunyai kekuatan yang sangat sakti, maka Narada segera membawa Tetuka ke kahyangan untuk dijadikan jago mengalahkan Patih Sekipu dan Kagapracona. Setelah *dijedi* di dalam kawah Candradimuka *jabang* Tetuka menjadi bertambah sakti dan akhirnya mampu mengalahkan serta membunuh Patih Sekipu dan Prabu Kagapracona.

Pembentukan cerita dalam istilah pewayangan dikenal dengan nama *sanggit*. *Sanggit* lakon *Jabang Tetuka* ini diharapkan mampu mengakomodasi konsep-konsep, dan nilai-nilai yang akan dituangkan. Untuk menentukan arah dan tujuan cerita, maka dalam penggarapannya diperlukan tema yang jelas. Tema merupakan ide atau gagasan pokok perancang yang akan disampaikan atau dikomunikasikan kepada penikmat (Bahari, 2008, p. 22). Tema bisa mengangkat masalah-masalah kehidupan seperti sosial, politik, pembangunan,

kepercayaan, kebudayaan, pendidikan, dan lainnya. Dengan tema, maka sebuah perancangan diharapkan mampu memberikan kontribusi yang dapat berguna bagi perancang maupun masyarakat luas sebagai sasarannya.

Di dalam suatu cerita biasanya ada banyak ide dan gagasan yang dikandung untuk ditawarkan kepada penikmatnya. Oleh karena itu dalam membangun cerita, perancang harus menentukan tema pokok dan sub-sub tema atau tema kecil yang berfungsi untuk mendukung tema pokok. Dalam rangka untuk memperjelas tema pokok di atas maka data-data cerita atau unsur-unsur pembangun cerita termasuk juga sub-sub tema ditentukan supaya membantu dalam usaha penafsiran atau pendeskripsian sebuah cerita (Nurgiyantoro, 2002, pp. 66–67).

Maksud dan tujuan cerita *Jabang Tetuka* ini adalah melakukan reinterpetasi tokoh Gathotkaca supaya menjadi cerita yang ideal untuk dipaparkan di masyarakat luas. Tema pokok cerita ini adalah “perkara kecil bisa menyelesaikan perkara besar”. Adapun sub-temanya adalah kepahlawanan sebagai suri teladan, ketangguhan manusia, dan membela kebenaran. Nilai-nilai yang ditawarkan ini diharapkan dapat menjadi pelajaran berharga bagi penikmatnya. Tema ini akan dipaparkan melalui *sanggit* Tetuka seorang bayi kecil biasa tetapi akhirnya mampu menyelamatkan kahyangan dari keangkaramurkaan Prabu Kagapracona. Keberhasilan Tetuka ini diharapkan menjadi suri teladan bagi seluruh umat manusia untuk selalu setia dan berupaya menyelesaikan perkara kecil supaya kita dapat menyelesaikan perkara besar. Dengan kegigihan Tetuka menjadi jago para dewa dan rela berperang melawan musuh bala raksasa ini dimaksudkan untuk mengingatkan semua penikmat agar selalu merelakan diri menjadi benteng terakhir keselamatan bangsa dan negara, serta menjaga keutuhan bangsa dan negara kita Indonesia. Sehingga tujuan menciptakan negara yang sejahtera, sentosa, adil dan makmur dapat terwujud. Keberhasilan Tetuka menentramkan kahyangan membuat Bathara Guru bangga. Pada akhir cerita ini, Bathara Guru memberi Tetuka nama baru yaitu Raden Gathotkaca kemudian mengangkatnya sebagai putra dan dinobatkan sebagai raja di kahyangan.

Cerita ini juga dimaksudkan untuk mengkomunikasikan kembali *pitutur-pitutur* Jawa yang

mulai dilupakan. *Pitutur malak, milik barang kang melèk, amung kepingin muluk* secara harafiah berarti murka dan ingin memiliki sesuatu yang bukan miliknya dengan menghalalkan segala cara hanya untuk berbangga diri atau kemegahan sendiri. Istilah ini merupakan *pitutur* yang dimunculkan dalam cerita ini melalui karakter Kagapracona yang bernafsu ingin memining Dewi Gagarmayang dengan cara memaksa para dewa dan berbuat onar di kahyangan. Usaha Kagapracona menikahi bidadari yang bernama Dewi Gagarmayang akhirnya gagal oleh seorang bocah bernama Tetuka. Demi memuaskan nafsu besarnya itu ia harus merelakan seluruh bangsa dan tentaranya tewas di tangan *jabang* Tetuka.

Nilai-nilai yang ada dalam cerita ini sangat relevan untuk dipaparkan di masa sekarang. Karya ini juga dimaksudkan sebagai media pembelajaran dan penanaman budi pekerti kepada generasi muda bangsa Indonesia, supaya lebih bersemangat, mempunyai jiwa patriotisme, rasa nasionalisme yang tinggi, dan bangga sebagai warga negara Indonesia tercinta. Setelah memahami cerita ini penikmat diharapkan mendapatkan pencerahan dan pengetahuan tentang kehidupan yang baik.

Konsep Iringan *Pakeliran* Bioskop Wayang

Orientasi iringan *pakeliran* Bioskop Wayang adalah gamelan Jawa dengan *laras slendro* dan *pelog*. Namun dalam pengembangannya perancang sengaja memasukkan dan memadukan instrumen musik lain baik akustik maupun bersumber dari *keyboard*. Adapun alasan penggunaan *keyboard* ini ialah di dalamnya memiliki bermacam-macam *voice* sebagai pilihan, seperti string, violin, harpa, timpani, flut dan berbagai *voice* lain yang dikehendaki. Instrumen musik lain seperti erhu Cina, seruling, dan gong beri juga mewarnai dalam pembuatan iringan pertunjukan *pakeliran* Bioskop Wayang ini.

Dalam penggarapan iringan *pakeliran* Bioskop Wayang perancang juga menggunakan konsep iringan yang terdapat pada karawitan seperti format *ladrang*, *lancaran*, *srepeg*, dan juga *ayak-ayak*. Namun demikian karena konsep iringan ini ditekankan sebagai ilustratif, maka dalam penggarapan iringan *buka* atau *sumuk* disesuaikan dengan kebutuhan adegan. Dalam seni karawitan

buka bisa dimulai dengan instrumen gamelan seperti bonang, kendang atau instrumen gamelan lain. Tetapi dalam konsep ini digunakan simbal, bedug, bahkan iringan teknik *fade in* yaitu dari kecil ke suara keras. Begitu juga dalam *ending* iringan atau *sumuk* bisa menggunakan instrumen lain seperti gong beri, simbal, bahkan memakai teknik *fade out* dari iringan keras mengecil. Teknik penggarapan seperti ini dimaksudkan untuk efisiensi waktu dan kebutuhan memberikan penekanan suasana dalam adegan. Penggarapan iringan musik gamelan yang dipadukan dengan musik moderen ini diharapkan mampu menampilkan garap iringan atau komposisi baru dalam pertunjukan *pakeliran* Bioskop Wayang. Hal ini dilakukan dalam rangka memberikan sajian musik audio yang relevan untuk berbagai segmen penikmat mulai dari anak-anak sampai dengan dewasa.

Konsep Pemanggungan, Kelir, Pencahayaan *Pakeliran* Bioskop Wayang

Dalam penggarapan *pakeliran* Bioskop Wayang ini digunakan kelir seluas 7 x 3 meter yang terbentang di atas kepala para pemain wayang dengan tinggi kurang lebih sekitar 160 cm dari lantai. Bingkai kelir terbuat dari besi yang dirakit dengan sistem *knockdown* dapat dibongkar-pasang menjadi bagian-bagian kecil supaya bisa mudah dalam membawa dan memasangnya. Setelah bingkai dan kelir terpasang digunakan kain hitam sebagai penutup agar pemain wayang tidak kelihatan. Bentuk kelir/layar Bioskop Wayang dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Bentuk layar bioskop wayang dengan kain hitam sebagai penutup.

Pencahayaan *pakeliran* Bioskop Wayang memakai cahaya proyektor yang dikendalikan dengan komputer atau laptop. Proyektor adalah perangkat yang dapat mengintegrasikan sumber cahaya, sistem optik, elektronik dan display dengan tujuan untuk memproyeksikan gambar atau video ke layar/ dinding dan membuatnya terlihat lebih besar (Prawiro, 2018). Proyektor mempunyai kekuatan dan kualitas gambar yang berbeda-beda. Hal ini biasanya ditentukan oleh ukuran *lumens* yaitu satuan ukur jumlah cahaya terlihat yang dipancarkan sebuah sumber dan juga disebut *throw width* atau *throw ratio* yang menentukan jarak minimal proyektor dari layar. Proyektor dengan kualitas standar biasanya memiliki kekuatan 2.500 *lumens* dan *throw ratio* 1,7. Dengan kualitas proyektor ini apabila lebar layar yang Anda pakai berukuran 7 meter, maka letakkanlah proyektor sejauh kurang lebih 12 meter dari layar (1,7 x 7 meter). Bentuk proyektor dapat dilihat pada gambar 2.

Hal yang sering menjadi permasalahan dalam pertunjukan *pakeliran* Bioskop Wayang ialah tempat pertunjukan yang membutuhkan ruang yang sangat lebar. Tempat pertunjukan ini berkaitan dengan jarak tembak proyektor agar dapat menampilkan gambar yang sesuai dengan layar. Hal ini tetap dapat diantisipasi yaitu dengan menggunakan teknologi terbaru proyektor

yang mempunyai ukuran maksimum WUXGA 1920x1200. Proyektor ini mampu menampilkan gambar yang baik dengan jarak 3-4 meter dan dapat menampilkan gambar 7-8 meter.

Dalam pencahayaan *pakeliran* Bioskop Wayang proyektor dikendalikan dengan komputer. Adapun *software* yang digunakan adalah ArKaos VJ 365. Program ini adalah program untuk video *mapping* yaitu program yang dapat digunakan untuk menata gambar atau video dengan berbagai efek yang ditawarkan dari program tersebut. Dalam perancangan kali ini program tersebut difungsikan sebagai kontrol semua gambar maupun video sebagai *background* bayangan wayang. Selain untuk kontrol program ini sekaligus dipakai untuk *mapping* gambar dan video disaat yang bersamaan guna menghasilkan visual yang diharapkan. Cara kerja program ini ialah memilih dan memasukkan gambar atau video kemudian ditempatkan pada panel tombol *keyboard* komputer, sehingga ketika ingin memunculkan gambar atau video yang dipilih, tinggal memencet tombol *keyboard* yang sudah ditentukan. Jika ingin memadukan atau *mapping* gambar dengan video tinggal memencet tombol yang sudah ditentukan secara bersama – sama, tetapi tentunya juga melalui penyesuaian atau editan yang sudah dilakukan. Gambar 3 memperlihatkan program ArKaos Vj 365 dalam komputer.



Gambar 2. Alat proyektor.



Gambar 3. Program ArKaos VJ.



Gambar 4. Software perekaman audio bioskop wayang.

Pembuatan Audio *Pakeliran* Bioskop Wayang

Pembuatan audio adalah proses awal yang membutuhkan waktu sangat panjang dan lama. Proses ini dimulai dari merangkai satu cerita lewat pembuatan rekaman dialog antara tokoh satu dan lainnya hingga pembuatan rekaman iringan. Dalam perekaman ini perancang menggunakan software cool edit pro fersion 2. Software ini dapat dilihat pada gambar 4.

Dengan software ini perancang merekam seluruh audio baik iringan musik maupun dialog tokoh wayang. Teknik perekamannya dengan multi trak dengan cara memasukkan data satu persatu mulai dari instrumen satu ke instrumen yang lain. Pengambilan suara tokoh wayang dalam dialog juga dilakukan dengan metode yang sama. Setelah semua dialog direkam, dan ditata sesuai dengan konsep dramatikanya, maka dilanjutkan dengan memasukkan iringan dan juga ilustrasi guna mempertegas suasana adegan. Setelah semua dialog dan iringan tertata sesuai konsep yang akan dibawakan, dilanjutkan dengan *mixdown to file al wave* yaitu proses menjadikan satu semua data wave. Gambar 5 menunjukkan proses *mixdown to file al wave*.

Jadi dalam pertunjukan ini sudah tidak membutuhkan banyaknya alat musik seperti yang lazim dalam pertunjukan wayang pada umumnya, tetapi semua iringan dan dialog wayang sudah berwujud audio mp3, sehingga tinggal diputar memakai laptop, handpone atau media lainnya. Dalam pertunjukan ini para pelaku wayang tinggal memainkan wayang dengan mengikuti audio sebagai pedoman gerak tokoh wayang.

Konsep Lakon *Jabang Tetuka*

Tokoh utama adalah tokoh yang diutamakan dalam penceritaan. Tokoh utama atau disebut sentral karakter merupakan tokoh yang dominan diceritakan, baik sebagai pelaku kejadian maupun yang dikenai kejadian. Tokoh utama biasanya mencerminkan harapan atau norma ideal kita, namun dalam hal ini tokoh utama tidak akan berarti jika tanpa tokoh-tokoh pendukung lainnya atau disebut tokoh tambahan (Nurgiyantoro, 2002, pp. 164–178).

Tokoh utama cerita ini adalah Jabang Tetuka atau Gatotkaca. Tetuka adalah serang anak kecil yang lugu tetapi diadu oleh para dewa untuk membunuh Patih Sekipu dan Prabu Kagapracona. Setelah bayi Tetuka dimasukkan kawah Candradimuka, ia berubah menjadi sosok remaja yang sangat sakti, dan melakukan apa yang diperintahkan oleh para dewa. Tokoh antagonis cerita ini adalah Patih Sekipu dan Prabu Kagapracona, yaitu tokoh yang memaksa para dewa memberikan dewi Gagarmayang untuk menjadi istri Kagapracona.

Permintaan ini membuat Bathara Guru dan Narada sangat kebingungan karena para dewa tidak mampu membendung angkara murka Kagapracona. Akhirnya Bathara Guru memerintahkan Narada untuk mencari jago manusia yang dapat mengalahkan Kagapracona. Bathara Narada berpikir bahwa yang mampu mengalahkan Kagapracona adalah Arjuna satria Pandawa, maka dari itu Narada bergegas mencari Arjuna. Dalam pencarian itu Narada bertemu seorang ksatria bernama Suryaputra yang wajahnya



Gambar 5. Proses *mixdown* File All Waves.

sangat mirip dengan Arjuna, yang sedang bertapa di tengah hutan. Dengan gegabah Narada membangunkan Suryaputra yang dikira Arjuna serta memberi hadiah pusaka kahyangan yang bernama senjata Kuntawijaya. Setelah mendapat pusaka tersebut Suryaputra mengaku bahwa dirinya bukan Arjuna tetapi adalah Suryaputra sambil pergi meninggalkan Narada. Narada sangat kebingungan karena keliru menyerahkan senjata Kuntawijaya kepada Suryaputra. Dalam kemalangannya akhirnya Narada bertemu Arjuna. Setelah Bathara Narada menceritakan kemalangan yang menimpanya, Arjuna bergegas pergi untuk merebut senjata Kuntawijaya, senjata yang dirinya sedang dicarinya sebagai sarana memotong tali puser jabang Tetuka. Dalam perebutan senjata Kuntawijaya antara Arjuna dan Suryaputra, Arjuna berhasil merebut *warangkanya*. Atas saran dan petunjuk Narada, Arjuna disertai Narada kembali ke Ngamarta membawa *warangka* Kuntawijaya sebagai sarana memotong tali puser jabang Tetuka.

Bima dan Arimbi sangat sedih karena tali puser jabang Tetuka belum putus. Kedatangan Arjuna dan Bathara Narada menjadi kabar baik bagi jabang Tetuka. Dengan *warangka* senjata Kuntawijaya, akhirnya tali puser berhasil dipotong, tetapi bersamaan terputusnya tali puser Tetuka *warangka* masuk ke dalam tubuh jabang Tetuka. Hal ini sebagai tanda bahwa kelak Tetuka akan mati dengan pusaka Kuntawijaya.

Setelah mengetahui kejadian tersebut Bathara Narada segera membawa Jabang Tetuka ke kahyangan. Ia yakin Tetuka menjadi bayi yang sakti dan akan berhasil mengalahkan Kagapracona. Dengan cara dimasukkan ke kawah Candradimuka, Tetuka menjadi bocah remaja yang gagah perkasa dan sangat sakti. Kesaktian Tetuka ditengarai dengan mampu terbang ke angkasa biarpun tidak memiliki sayap. Kesaktian Tetuka dibuktikan di akhir cerita yang mampu menyelesaikan tugas dengan baik. Angkara murka Kagapracona dan Sekipu akhirnya dapat ditumpas oleh Jabang Tetuka.

Penutup

Perancangan ini menghasilkan *pakeliran* Bioskop Wayang dengan lakon *Jabang Tetuka*. Pertunjukan ini menjadi salah satu alternatif sajian wayang yang dapat menjangkau semua segmen penikmat wayang. Perancangan ini memanfaatkan kecanggihan teknologi audio-visual dan digital. *Pakeliran* Bioskop Wayang ini merupakan pertunjukan yang sangat praktis dan efisien. Waktu pertunjukan disesuaikan dengan keinginan atau permintaan, mulai dari 15 menit bahkan sampai 1,5 jam. Dilihat dari segi persiapan pertunjukan, *pakeliran* Bioskop Wayang tidak membutuhkan waktu lama karena hanya tinggal membawa layar dan bingkainya yang bisa dipasang dan dicopot menjadi bagian kecil-kecil supaya mudah membawanya. Iringan dan dialog wayang sudah berwujud audio mp3, sehingga para pelaku wayang tinggal memainkan wayang dengan mengikuti audio sebagai pedoman gerak tokoh wayang.

Karya ini dirancang dalam rangka menawarkan sebuah estetika baru dalam seni pewayangan. Selain itu juga dimaksudkan menambah kasanah seni pewayangan yang dapat menjawab tantangan jaman.

Kepustakaan

- Bahari, N. (2008). *Kritik Seni: Wacana, Apresiasi dan Kreasi*. Pustaka Pelajar.
- Hawkins, A. M. (2003). *Bergerak Menurut Kata Hati Metode Baru dalam Menciptakan Tari*. Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Nurgiyantoro, B. (2002). *Teori Pengkajian Fiksi*. Gadjah Mada University Press.
- Poerwadarminta, W. J. S., & dkk. (1939). *Baoesastra Djawa*. J.B. Wolters' Uitgevers Maatschappij Groningen.
- Prawiro, M. (2018). *Pengertian Proyektor dan Fungsinya, Cara Kerja, Jenis, Sejarah Proyektor*. <https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/pengertian-proyektor.html>