

WAYANG ENTAL 3 DIMENSI

I Gusti Made Darma Putra¹, I Ketut Sariada², dan
I Kt. Suteja³

Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni
Program Pascasarjana (S2)
Institut Seni Indonesia Denpasar
Jalan Nusa Indah-Denpasar 80235
email: Dalancilik99@Gmail.com

ABSTRAK

Keberadaan Wayang Kulit Bali sebagai *bali-balihan* atau hiburan dikalahkan oleh arus globalisasi seperti, kehadiran televisi yang menampilkan banyak hiburan maupun *smartphone* yang sangat menarik perhatian masyarakat kini. Melihat fenomena tersebut, para seniman dalang semakin bangkit dalam upaya membangun kreativitas demi keberlangsungan hidup kesenian wayang. Berdasarkan hal tersebut muncul gagasan pencipta untuk mengadopsi *ental* ke dalam bentuk karya seni pertunjukan wayang inovatif.

Rumusan masalah berkenaan latar belakang di atas yang selanjutnya menjadi tujuan diciptakannya dari karya ini adalah menciptakan wujud pertunjukan wayang baru dan menguraikan bentuk serta strukturnya. Menciptakan karya seni ini selanjutnya menggunakan Teori Imajinasi dan Teori *Dalang Anumana* dengan tahapan penciptaan dimulai dari penggalian inspirasi dan imajinasi oleh pencipta karya terhadap tokoh I Gusti Ketut Kajeng dan perjalanan hidupnya menjadi dalang. Uraian penggalian inspirasi dan konsep garap yang melahirkan bentuk dan struktur tersebut sekaligus menjadi bagian dari tahapan *ngawit* dan *ngepah*. Pada tahapan *tegar*, pencipta karya mulai mempraktekkan dan mengeksperimenkan hasil karya dengan melakukan pengulangan dan penyesuaian. Tahap *nelesin* pada akhirnya mewujudkan sebuah pertunjukan yang diberi nama *Wayang Ental 3 Dimensi*

Wayang Ental 3 Dimensi yang merupakan pertunjukan wayang yang lahir dari perpaduan dua teknik yaitu gaya *bunraku* dari Jepang dan teknik *Tetikesan* dari wayang kulit Bali tradisi yang menghasilkan karya wayang inovatif.

Kata Kunci :Wayang, *Ental*, Inovatif.

ABSTRACT

The existence of the Balinese Wayang Kulit as bali-balihan or entertainment is defeated by globalization, like the presence of television that shows a lot of entertainment and *smartphones* that attract the attention of the public now. Seeing this phenomenon, the puppeteer artists increasingly getting up in an effort to build creativity for the survival of the puppet arts. Based on this, the idea of the creator emerged to adopt *ental* in the form of innovative puppet shows.

The formulation of the problem with regard to the background above which later became the purpose of the creation of this work was to create a form of the new puppet show and describe its shape and structure. Creating this artwork then uses the Imagination and *Dalang Anumana's* theory with the creation stage starting from the exploration of inspiration and imagination by the creator of the work against the character I Gusti Ketut Kajeng and his life journey to become a puppeteer. Description of inspiration and conceptualization of the work that gave birth to the form and structure as well as being part of the *Ngawit* and *Ngepah* stages. In the *Tegar*, the creator of the work begins to practice and experiment with the results of the work by making repetitions and adjustments. The stage of *Nelesin* finally embodies a show called the 3-Dimensional Ental Puppet

Wayang Ental 3 Dimensi which is a puppet show that was born from a combination of two techniques, namely the Japanese *bunraku* style and the *Tetikesan* technique from the Balinese wayang kulit tradition that produces innovative puppet works

Keywords: Wayang, *Ental*, Innovative.

Pendahuluan

Dewasa ini, fenomena keberadaan Wayang Kulit Bali sebagai *bali-balihan* atau hiburan dikalahkan oleh arus globalisasi. Berbagai jenis hiburan-hiburan khas modern baik, kehadiran televisi yang menampilkan banyak hiburan begitu juga *smart phone* yang sangat menarik perhatian masyarakat secara personal. Masyarakat adat, khususnya Bali, lebih mengutamakan kebersamaan, dalam arti berpikir bersama untuk memecahkan masalah, sedangkan masyarakat global menempatkan kebersamaan sekedar sebagai acuan atau tujuan untuk bersama-sama maju. Berdasarkan fenomena tersebut, para seniman dalang semakin bangkit dalam upaya membangun kreativitas demi keberlangsungan hidup kesenian wayang tersebut. Kreativitas sangat penting dan memberikan peluang bagi para seniman dalang yang kreatif dalam menyikapi perkembangan zaman. Bahkan, jika disikapi secara kreatif, akan terjadi suatu gebrakan pembaruan dalam dunia seni pertunjukan wayang.

Di Indonesia terdapat banyak jenis-jenis wayang seperti Wayang Kulit (terbuat dari kulit sapi), Wayang Golek (terbuat dari kayu), Wayang Suket (terbuat dari anyaman rumput), Wayang Motekar (terbuat dari plastik berwarna) dan seiring perkembangan pengetahuan dan kemajuan teknologi, muncul banyak jenis wayang kreasi yang memadukan unsur tradisi dan teknologi, seperti Wayang Listrik, Wayang Layar Lebar, Wayang Bioskop, sampai ke ranah tiga dimensi, seperti karya Boneka Gendong dan yang tidak kalah menarik *String Puppet* oleh mahasiswa Institut Seni Indonesia Denpasar. Kehadiran wayang-wayang tersebut menstimulasi ide kreatif

pencipta untuk terus menggali wayang tradisi. Dalam proses menekuni keberadaan wayang tradisi, pencipta memperoleh pengalaman ketika memainkan Wayang Kulit Bali melalui *tetikesan*, dialog, monolog, perbedaan warna suara, dan struktur adegan yang dimainkan sendiri dalam bentuk dua dimensi. *Tetikesan* sangat bermanfaat bagi pencipta untuk mengkarakterisasikan bentuk wayang. Proses penggalian tersebut menemukan sesuatu yang belum tergarap oleh para dalang sebelumnya, yaitu penggunaan media daun *ental* sebagai karya seni wayang yang berbentuk tiga dimensi.

Karya wayang yang berbahan *ental* ini merupakan gagasan kreatif hasil cipta yang mengolah daun *ental* menjadi sebuah wayang tiga dimensi. Munculnya karya seni ini didorong oleh ide kreatif seniman yang memiliki intuisi imajinatif sebagai modal dasar berkarya. Senada dengan penjelasan Tedjoworo (2001:21) bahwa, daya imajinasi merupakan motor penggerak dalam mewujudkan kreativitas dalam proses mewujudkan sebuah karya seni. Imajinasi adalah daya untuk membentuk gambaran (imaji) atau konsep-konsep mental yang tidak secara langsung didapatkan dari sensasi (penginderaan). Imajinasi dalam pemahamannya mengandaikan pula adanya citra atau gambaran yang merupakan unsur sangat penting di dalamnya, oleh karena itu proses mengimajinasikan selalu merupakan proses membentuk gambaran tertentu yang terjadi secara mental. Tidak terkecuali penciptaan dalam dunia pewayangan dimulai adanya dorongan imajinasi untuk menciptakan sebuah karya inovatif. Dari hal tersebut muncul gambaran keindahan seni memainkan

wayang sesuai dengan kehendak pencipta.

Untuk menentukan cerita yang dipakai dalam karya ini, pencipta mengangkat kisah perjalanan tokoh-tokoh yang mempunyai pengaruh di wilayahnya. Hal ini bertujuan untuk menciptakan identitas tersendiri untuk karya *Wayang Ental 3 Dimensi*. Di samping itu, dalam karya ini pencipta mendorong penonton *Wayang Ental 3 Dimensi* mengimajinasikan kisah-kisah perjalanan sang tokoh yang mampu memberikan nilai-nilai positif bagi penontonnya. Dalam karya ini pencipta mengangkat tokoh seniman di Desa Adat Kuta. Di balik ingar-bingar kehidupan malam di Kuta, terdapat seorang tokoh seni yang memiliki pengaruh besar dalam berkesenian di Kuta, salah satunya tokoh dalang yaitu I Gusti Ketut Kajeng (alm). Menurut penuturan I Gusti Kompyang Punia yang merupakan anak pertama dari I Gusti Ketut Kajeng (alm) bahwa beliau yang awalnya tidak mengenal kesenian wayang justru menjadi seorang dalang, hal itu berawal dari ejekan teman-teman hingga beliau menjadi dalang yang terkenal di Desa Adat Kuta. Pencipta mendapatkan sebuah ide dari nilai-nilai moral yang ada dalam kisah tersebut, karena banyak pesan-pesan, spirit, dan kemauan kuat yang dilalui oleh I Gusti Ketut Kajeng (alm). Hal itu yang membuat pencipta mengangkat cerita tersebut dalam sebuah bentuk karya seni pertunjukan wayang inovatif yang berbahan daun *ental*.

Karya ini berjudul *Wayang Ental 3 Dimensi* yang memadukan unsur wayang berbahan *ental* berbentuk tiga dimensi dan teatrikal di dalamnya, hal itu bertujuan agar cerita yang disampaikan secara jelas dapat dipahami dan diketahui oleh penikmat karya ini. Penggunaan cerita ini juga sebagai penyampaian

informasi kepada masyarakat luas khususnya masyarakat Kuta tentang sisi historis terkait dengan awal mula dan perkembangan keberadaan seniman dalang di Kuta. Hal ini bukanlah merupakan sisi fanatisme pencipta terhadap unsur geneologis, tetapi dalam cerita ini juga banyak pesan dan nilai moral yang dapat dijadikan sebuah inspirasi positif, baik dalam berkehidupan maupun dalam berproses kreatif.

METODE PENCIPTAAN

Untuk merealisasikan gagasan karya ini pertama gagasan akan dituangkan ke dalam konsep karya, selanjutnya akan direalisasikan melalui metode tertentu, sehingga menjadi sebuah karya seni yang utuh. Metode yang dimaksud adalah membuat bentuk kasar dari konsep yang diinginkan secara keseluruhan, setelah terbentuk baru mulai melakukan proses yang lebih mendetail dari tahap pertama. Metode penciptaan yang berisikan tahapan penciptaan sebuah karya seni yang digunakan dalam penciptaan *Wayang Ental 3 Dimensi* ini menggunakan Metode *Dalang Anumana*. Kata *Dalang Anumana* diambil dari konsep *Tri Premana* yang mempunyai arti tiga cara atau jalan untuk mengetahui hakekat kebenaran sesuatu, dan *Anumana* sendiri mempunyai arti cara atau jalan untuk mendapatkan pengetahuan dari suatu benda atau kejadian-kejadian berdasarkan perhitungan (Simpem, 1992:65). Dari penjelasan tersebut pencipta menyimpulkan bahwa Metode *Dalang Anumana* adalah cara atau langkah-langkah untuk menciptakan suatu karya seni pedalangan dengan berdasarkan perhitungan yang tepat. Metode ini dibuat berdasarkan pengalaman estetis pencipta serta

beberapa dalang yang memiliki kesamaan dalam proses penciptaan suatu karya seni. Melalui sebuah kerangka kerja inilah mendorong penemuan-penemuan konsep yang berkaitan dengan proses olah seni dan kebebasan dalam pencarian ide-ide.

Metode ini digunakan sebagai langkah atau pijakan awal dalam penciptaan karya *Wayang Ental 3 Dimensi*. Berdasarkan tahapan yang ditawarkan, metode *Dalang Anumana* akan membedah permasalahan proses kreatif dan tahapan penciptaan yang dilalui dalam penciptaan karya ini yang terdiri dari *ngawit* (inspirasi), *ngepah* (konsep), *tegar* (eksperimen), *nelesin* (perwujudan karya).

a) Ngawit (Inspirasi)

Ngawit dalam bahasa Bali berarti memulai. Dalam metode *Dalang Anumana*, *ngawit* mengandung arti inspirasi, proses penciptaan pada tahap inspirasi ini merupakan bagian awal dari sebuah langkah mencipta yang berawal dari melihat, mendengar, kemudian merasakan.

Inspirasi adalah pengaruh yang membangkitkan kegiatan kreatif dalam penciptaan seni. Sesuatu yang menginspirasi pencipta dalam menciptakan karya *Wayang Ental 3 Dimensi* adalah fenomena keberadaan Wayang Kulit Bali sebagai *bali-balihan* atau hiburan dikalahkan oleh arus globalisasi sangat cepat hal itu yang menjadikan kehadiran televisi, dan *smart phone* lebih menarik perhatian masyarakat. Pencipta menemukan sesuatu yang belum tergarap oleh para dalang sebelumnya, yaitu penggunaan media daun lontar (*ental*) sebagai karya seni wayang tiga dimensi. Berdasarkan hal tersebut pencipta terinspirasi untuk

menciptakan wayang yang berbahan daun *ental* dengan bentuk dan sajian yang berbeda dari Wayang Bali pada umumnya. Cerita yang dibawakan, yaitu cerita tokoh-tokoh yang berpengaruh diwilayahnya, hal tersebut bertujuan untuk menciptakan *style/genre* yang berbeda dari wayang sebelumnya. Dalam karya *Wayang Ental 3 Dimensi* ini akan membawakan cerita tentang perjalanan proses tokoh seniman I Gusti Ketut Kajeng (alm) dalang terkenal di Desa Adat Kuta dimana kisah tersebut memiliki pesan bahwa keteguhan jiwa dan tekad yang kuat untuk belajar mampu mengantarkan seseorang menuju cita-cita yang diinginkan.

b) Ngepah (Konsep)

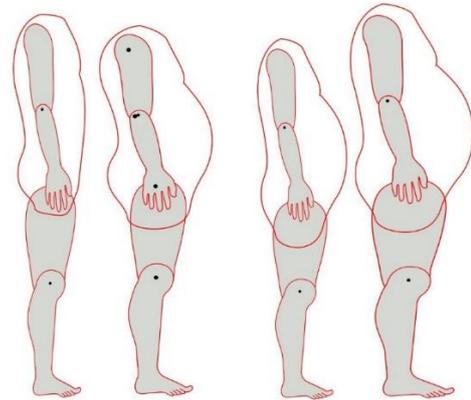
Ngepah pada metode *Dalang Anumana* mengandung arti konsep. *Ngepah* dalam bahasa Bali mempunyai arti membagi sesuatu, dimana yang dibagi dalam tahapan ini adalah inspirasi agar menjadi satu konsep. Dalam proses penciptaan ini yang dimaksud tahap konsep adalah membuat rancangan atau gambaran yang dapat memberikan suatu pengertian terhadap hal yang akan disampaikan.

Untuk mengawali penciptaan karya seni penting adanya konsep, melalui konsep yang baik menghasilkan karya yang baik pula. Dari inspirasi dan ide di atas maka dalam tahapan ini pencipta mulai membuat konsep karya *Wayang Ental 3 Dimensi* yang merujuk pada konsep wayang inovatif. Bentuk dan pertunjukan serta cerita yang dibawakan karya wayang ini berbeda dengan pertunjukan wayang terdahulu, dalam tahapan konsep ini *Wayang Ental 3 Dimensi* dibagi menjadi dua bagian yaitu bentuk wayang, dan teknik permainan.

c) **Tegar (eksperimen)**

Tegar dalam Metode *Dalang Anumana* mengandung arti eksperimen, dalam proses penciptaan yang dimaksud tahap eksperimen adalah melakukan percobaan-percobaan mulai dari pemilihan daun *ental*, penganyaman, pembentukan kerangka wayang, dan teknik yang digunakan. Pada tahapan ini pencipta melakukan eksperimen atau percobaan-percobaan agar mendapatkan hasil sesuai konsep dan harapan, disamping itu juga, untuk mengetahui kemungkinan-kemungkinannya percobaan yang gagal karena nantinya karya ini akan menjadi penemuan sebuah gaya baru dalam seni pedalangan.

Pada eksperimen penciptaan karya *Wayang Ental 3 Dimensi* ini, pencipta harus membuat sketsa wayang agar memudahkan selama pembuatan kerangka badan wayang. Pembuatan sketsa ini dibantu oleh teman pencipta, yaitu Putu Agung Danu Segara. Setelah itu pencipta melakukan beberapa eksperimen seperti mengeksplor daun *ental* yang dipakai dan memilih bahan untuk kerangka badan wayang. Kerangka yang dipakai, yaitu menggunakan rotan yang dipanaskan dan dibentuk sedemikian rupa agar menyerupai badan manusia. Proses pembuatan kerangka wayang ini membutuhkan waktu satu minggu.



Gambar 3.1 Sketsa Bentuk *Wayang Ental 3 Dimensi*
(Foto: Darma Putra, 2017)



Gambar 3.2 Kerangka Bentuk *Wayang Ental 3 Dimensi*
(Foto: Darma Putra, 2017)

Setelah kerangka jadi dilanjutkan ke tahap penganyaman daun *ental* dan digabungkan pada kerangka. Anyaman yang digunakan yaitu anyaman Jepang yang dirajut seperti tikar, tetapi memakai tiga helai *ental* sebagai dasar dari *Wayang Ental 3 Dimensi*. Penggabungan

anyaman dengan kerangka membutuhkan ketelitian. Jika salah memotong, maka anyaman tersebut diulang kembali untuk dianyam. Berdasarkan wawancara dengan I Gusti Nyoman Saputra, berasal dari Desa Bona, Blahbatuh, Gianyar yang merupakan perajin anyaman *ental*, diketahui bahwa pembuatan anyaman dan pemasangan pada kerangka wayang membutuhkan waktu dua minggu untuk satu wayang. hal yang menjadi kendala waktu pembuatan, yaitu pemasangan *sibeh* atau tepi pada wayang yang berfungsi untuk menahan *ental* pada kerangka agar tidak lepas.



Gambar 3.3 Anyaman Jepang
(Foto: Darma Putra, 2017)



Gambar 3.4 *Sibeh* atau Tepi yang
Dipasang pada Bagian Pinggir Wayang

(Foto: Darma Putra, 2017)

Salah satu bagian penting dalam *Wayang Ental 3 Dimensi* adalah wajah. Wajah yang dimaksud dalam *Wayang Ental 3 Dimensi* ini adalah wujud rupa karakter manusia yang digambarkan menyerupai tokoh dalam cerita yang dibawakan. Pada karya *Wayang Ental 3 Dimensi* ini bagian wajah dibuat menggunakan bahan *fiberglass* dengan teknik cetak hancur, pembuatan wajah sama seperti pembuatan kerangka, yaitu diawali dengan pembuatan sketsa wajah.



Gambar 3.5 Sketsa wajah Wayang
(Foto: Darma Putra : 2017)

Proses selanjutnya sketsa dicetak dengan menggunakan bahan tanah liat yang dibentuk menyerupai sketsa. Tanah liat yang dipakai dapat digunakan berulang-ulang karena tanah liat yang sudah terbentuk dan dicetak dapat dihancurkan kembali namun tanah liat hanya bisa bertahan 3 hari. Setelah pembuatan dengan bahan tanah liat dilanjutkan dengan pencetakan dengan menggunakan *fiberlass*.



Gambar 3.6 Wajah Wayang Dicetak Menggunakan Tanah Liat
(Foto: Darma Putra, 2017)



Gambar 3.7 Hasil Wajah Wayang setelah Dicetak Menggunakan *Fiberglass*
(Foto : Darma Putra, 2017)

d) *Nelesin* (Perwujudan Karya)

Nelesin dalam Metode *Dalang Anumana* mengandung arti perwujudan karya menuju ke arah penghalusan atau *finishing*, dalam proses penciptaan yang dimaksud dengan tahap perwujudan karya adalah melakukan tindak lanjut dari hasil konsep dan eksperimen. Bagian ini

merupakan bagian pembentukan karya menuju hasil akhir karya seni.

Sebelum mewujudkan karya *Wayang Ental 3 Dimensi*, pencipta terlebih dahulu menentukan pendukung karya guna mewujudkan karya ini, adapun pendukung yang diperlukan yaitu :

a. Menentukan Penggerak Wayang dan Pemain Teater

Pencipta harus mampu memilih pemain atau penggerak wayang dengan jumlah penggerak wayang 10 orang yang mengetahui isi cerita yang dibawakan dan mengerti dengan aksan musik iringan karena sangat berpengaruh pada gerak wayang. Sangat dibutuhkan kepekaan dalam memainkan wayang ini karena memadukan gaya *bunraku* dan *tetikesan* Wayang Bali. Tahapan selanjutnya yaitu pemilihan pemain teater, dalam tahapan ini pencipta harus benar-benar memilih pemain teater yang sesuai dengan tokoh yang diperankan.

b. Menentukan Musik Iringan

Dalam karya ini, pencipta memilih sanggar Palawara di bawah pimpinan Ari Wijaya untuk mengiringi karya ini karena musik yang dihasilkan oleh Palawara mampu memberikan suasana yang pencipta inginkan dengan tidak lepas dari cerita yang dibawakan.

Setelah itu dilanjutkan ke tahap proses latihan yang dimulai dari latihan sektoral untuk pemain wayang, pemain teater dan musik iringan yang bertujuan untuk merealisasikan konsep yang sudah dibuat. Setelah latihan secara sektoral dirasa cukup maka dilanjutkan dengan latihan gabungan untuk memperoleh gambaran secara utuh karya ini baik dari segi bentuk, waktu, alur, maupun *setting* properti yang digunakan. Dalam proses ini karya diharapkan sudah mencapai bentuk yang diinginkan oleh pencipta.

c. Tempat Pementasan.

Karya ini disajikan di Gedung Lotring, Desa Adat Kuta, Kelurahan Kuta, Kecamatan Kuta, Kabupaten Badung. Pemilihan tempat ini karena merupakan tempat yang strategis, mudah dijangkau dan luas. Kendala yang dihadapi pencipta adalah efek gema yang ditimbulkann dari luasnya gedung namun kendala tersebut tidak semata-mata mematahkan semangat pencipta untuk mewujudkan karya ini. Solusi yang ditawarkan untuk meredam gema, yaitu menambahkan kain-kain pada setaip tempat yang strategis dalam gedung ini. Selain itu, untuk tempat duduk para penonton akan menggunakan kursi yang yang didalamnya berisi *spon*/busa, hal itu bertujuan untuk meredam suara yang keras.



Gambar 3.8 Gedung Lotring
(Foto: Darma Putra, 2017)

WUJUD KARYA

Bentuk Karya

Wayang Ental 3 Dimensi merupakan sebuah sajian wayang yang menggunakan bahan dari daun *ental* berbentuk tiga dimensi dengan wujud manusia. Ditinjau dari sajiannya, karya ini merupakan pertunjukan wayang inovatif karena pola yang disajikan berbeda dengan wayang tradisi. Artinya karya ini menggabungkan gaya *bunraku* dari Jepang dengan teknik *tetikesan* dari wayang tradisi Bali yang memunculkan

nilai baru disebut *adung* yang merupakan perpaduan dari dua nilai keindahan menjadi satu tatanan terpadu menimbulkan nilai keindahan yang baru. Karya *Wayang Ental 3 Dimensi* berbentuk sajian wayang inovatif karena karya ini menginovasi beberapa unsur seperti bentuk wayang, cerita/lakon, teknik permainan wayang, musik iringan, dan tata pertunjukan. Unsur-unsur tersebut tergabung dalam satu kesatuan wujud karya yang terdiri dari bentuk dan struktur menciptakan *Wayang Ental 3 Dimensi*.

4.1.1 Bentuk Wayang

Wayang Ental 3 Dimensi merupakan karya wayang yang mempunyai identitas atau ciri khas tersendiri dibandingkan dengan wayang tradisi pada umumnya, terlihat dari bentuk wayang yang berbentuk tiga dimensi dengan tinggi 1 meter dan lebar badan 30 cm. Setiap tokoh wayang memiliki perbedaan sesuai dengan karakter dalam kisah cerita yang dibawakan,



Gambar 4.1 Wayang I Gusti Ketut
Kajeng Tampak Depan
(Foto: Darma Putra, 2017)

Untuk wajah wayang, pencipta menambahkan warna coklat yang menyesuaikan dengan warna dari daun *ental* yang digunakan. Penggunaan warna ini bertujuan untuk menyelaraskan antara wajah dan badan dari *Wayang Ental 3 Dimensi* tersebut. Pencipta menambahkan mutiara berwarna hitam di bagian mata yang bertujuan untuk menegaskan bola mata serta menambahkan alis-alis yang terbuat dari bulu boneka yang dibentuk agar wajah wayang terlihat nyata. Pada karya *Wayang Ental 3 Dimensi* ini bagian wajah dibuat menggunakan bahan *fiberglass* dengan teknik cetak hancur, pembuatan wajah sama seperti pembuatan kerangka, yaitu diawali dengan pembuatan sketsa wajah.



Gambar 4.2 Wayang I Gusti
Ketut Kajeng Nampak Samping
(Foto: Darma Putra : 2017)

Bagian tangan dari wayang memang sengaja tidak dibentuk menyerupai tangan asli agar wayang ini memiliki ciri khas dari bagian tubuh wayang. tumpuan tangan pemegang wayang ada pada besi yang dipasang di dalam bagian kepala wayang yang memberikan kemudahan untuk pemain wayang menggerakkan bagian kepala dengan teknik *tetikesan*.

Busana atau kostum yang digunakan pada wayang menyesuaikan dengan pemain teater karena wayang ini merupakan interpretasi dari tokoh yang dimainkan oleh para pemain teater.

4.1.2. Gaya/Teknik Gerak Wayang *Ental 3 Dimensi*

Dalam karya *Wayang Ental 3 Dimensi* memiliki perbedaan gaya permainan dengan wayang tradisi pada umumnya dimana pemain wayang dalam *Wayang Ental 3 Dimensi* ini berjumlah dua orang, satu orang memainkan bagian kepala dan satu orang lainnya memainkan bagian kaki. Untuk bagian kepala wayang, para peman wayang harus fokus untuk mengekspresikan karakter wayang tersebut dengan tangan kanan memegang kepala dengan teknik *tetikesan* wayang tradisi Bali dan tangan kiri memegang badan/tangan wayang yang bertujuan agar posisi antara kepala wayang dan badan wayang tidak posisinya berlawanan.



Gambar 4.3 Teknik Memainkan Kepala Wayang
(Foto: Darma Putra, 2017)



Gambar 4.4 Teknik Memegang Badan Wayang
(Foto: Darma Putra, 2017)

Selain itu, satu pemain wayang lainnya memegang bagian kaki dimana bagian ini mempunyai tanggung jawab yang sangat besar karena salah melangkahakan kaki wayang maka pergerakan tubuh wayang tidak akan terlihat sempurna, selain itu bagian kaki wayang harus mempunyai penyesuaian dalam gerakan wayang dengan pemegang bagian kepala karena jika tidak ada kesamaan maka antara bagian kepala atau kaki akan berjalan tanpa kesamaan gerak.



Gambar 4.5 Teknik memegang kaki wayang
(Foto : Darma Putra, 2017)

Dalam menyesuaikan gerak wayang antara bagian kepala dan bagian kaki, maka pemegang kaki duduk di atas kursi roda yang bertujuan memudahkan para pemain wayang yang menggerakkan bagian kaki untuk menjalankan kaki wayang agar terlihat sempurna. Namun demikian pemegang kaki wayang memerlukan konsentrasi penuh karena selain menggerakkan kaki agar nyata, pemain ini juga harus melihat bagian kepala



Gambar 4.7 Teknik duduk diatas kursi
(Foto : Darma Putra, 2017)

Untuk menyempurnakan langkah kaki wayang, pencipta membuat meja yang berukuran lebar 30 cm dan panjang 4 meter, dimana meja ini berfungsi menjadi alas tempat kaki wayang melangkah, pada saat pencipta mencoba eksperimen dalam menggerakkan wayang ini pada tanggal 14 Januari 2017 terdapat kesulitan dalam permainan wayang jika wayang tidak menggunakan alas, karena kesulitan pemain wayang tersebut maka pencipta membuat meja panjang yang bertujuan untuk alas berpijaknya wayang wayang tersebut.



Gambar 4.8 Adegan I Gusti Ketut Kajeng bersama kakaknya
(Foto : Darma Putra, 2017)

Kostum

Kostum atau busana merupakan bagian dari tahapan penegasan karakter tokoh. Pencitraan tokoh yang sudah ada menjadi pijakan dasar dalam melakukan pemilihan kostum. Selain itu, ada beberapa klasifikasi fungsi kostum, yaitu :

- Membantu menghidupkan dan menegaskan perwatakan tokoh.
- Individualisasi peranan/pembeda karakter tokoh.
- Memberi fasilitas dan membantu gerak pemeran.

Dalam karya *Wayang Ental 3 Dimensi*, setiap pemeran teater memakai busana layaknya para nelayan pada zaman itu terlihat dari busana yang dikenakan seperti, *kamen sarung*, dan bertelanjang dada untuk para laki-laki. Adapun busana yang dipakai para pemeran teater antara lain :



Gambar 4.9 tokoh I Gusti Ketut Kajeng
(Foto : Darma Putra, 2017)

Simpulan.

Wayang Ental merupakan pertunjukan wayang berbentuk tiga dimensi, dengan mengangkat kisah tokoh-tokoh yang mempunyai pengaruh

di suatu wilayah. Secara metodologi, Wayang *Ental* lahir dari perpaduan dua teknik yaitu gaya *bunraku* dari Jepang dan teknik *tetikesan* dari wayang kulit Bali tradisi yang menghasilkan karya wayang inovatif.

Dalam penciptaan karya Wayang *Ental 3 Dimensi* menggunakan Metode *Dalang Anumana* yaitu cara atau langkah-langkah untuk menciptakan suatu karya seni pedalangan dengan berdasarkan perhitungan yang tepat. Metode ini ditawarkan berdasarkan pengalaman estetis pencipta serta beberapa dalang yang memiliki kesamaan dalam proses penciptaan suatu karya seni. Tahapan penciptaan yang ditawarkan dalam metode *Dalang Anumana* untuk penciptaan karya ini yaitu terdiri dari *Ngawit* (Inspirasi), *Ngelah* (Konsep), *Tegar* (Eksperimen), *Nelesin* (Perwujudan Karya). Karya ini menggunakan teori Imajinasi dan teori bentuk yang menghasilkan sebuah dramatik dalam karya Wayang *Ental 3 Dimensi*.

Bentuk karya Wayang *Ental 3 Dimensi* adalah wayang inovatif dengan *genre* baru. Dimana bahan dari wayang ini menggunakan daun *ental* yang dianyam menggunakan teknik anyaman Jepang dan untuk kerangka wayang menggunakan rotan yang di bentuk sedemikian rupa menyerupai tubuh manusia. Wayang *Ental 3 Dimensi* memiliki tinggi 1 meter dan lebar 30 cm. Wayang ini berwujud tiga dimensi

Pertunjukan dari Wayang *Ental 3 Dimensi* berdurasi 45 menit mempertontonkan secara langsung figur-figur tokoh wayang secara kasat mata tanpa harus menyaksikan bayangannya.

Wujud dari karya Wayang *Ental 3 Dimensi* merupakan penggabungan antara wayang dan teater dengan pola pemanggungan dalam ruangan (*in door*). Karya ini dipentaskan di Gedung Lotring, Desa Adat Kuta, Kelurahan Kuta, Kecamatan Kuta, Kabupaten Badung.

DAFTAR SUMBER

- Abrar, Ana Nadhya. *Bagaimana Menulis Biografi Prespektif Jurnalisme*. Yogyakarta : Cv.Emerso, 2010.
- Bandem , I Made dan Sedana, I Nyoman. "Pertunjukan Wayang Kulit Bali antara Tradisi dan Inovasi." Dalam : Makalah, disampaikan pada sareshan Nasional Waynga Kulit pada PKB XV 1993.
- C. Hooykaas. *Kama And Kala: Material for The Study of Shadow Theatre in Bali*. North-Holand Publishing Company- Amsterdam, London, 1973.
- Dibia , I Wayan. "Selayang Pandang Seni Pertunjukan Bali". Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 1999
- Dibia, I Wayan. *Bergerak Menurut Kata Hati* (terjemahan Hawkins, Alma M). Jakarta : Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia. Jakarta, 2003.
- Djelantik, A.A.M. *Estetika :Sebuah Pengantar*.Bandung : Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 2001.
- Djelantik, A.A.M.. *Estetika : Sebuah Pengantar*. Bandung : Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, Bandung, 1999.
- Gie, The Liang. *Filsafat Keindahan*. Yogyakarta : Pusat Belajar Ilmu Berguna, 1996
- Koentjaraningrat. *Sejarah Teori Antropologi II*. Jakarta : Universitas Indonesia Press. 1990.

Mulyono, Sri.. *Wayang: Asal-usul, Filsafat dan Masa depannya.* Jakarta : PT Gunung Agung. 1978.

Putra, IB Wyasa. “ Bali Dalam Perspektif Global”. Denpasar : PT Upada Sastra, 1998.

Riantiarno, N. *KitabTeater: Tanya Jawab Seputar Seni Pertunjukan,* Jakarta. PT Gramedia Widiasarana Indonesia. 2011.



Adegan *Wayang Ental 3 Dimensi 1*
(Foto. Linggar Saputra : 2018)



Adegan *Wayang Ental 3 Dimensi 2*
(Foto. Linggar Saputra : 2018)

Daftar Informan

1. Nama : I Gusti kompyang Punia
Umur : 75
Alamat : Banjar Temacun Kuta
Pekerjaan: pemangku Pura Desa
Adat Kuta
2. Nama : I Gusti Raka Bawa
Umur : 54 tahun
Alamat : Jln Majapahit, Gg Suli,
Kuta-Bali
Pekerjaan: Seniman

Lampiran-lampiran



Adegan *Wayang Ental 3 Dimensi 5*
(Foto. Linggar Saputra : 2018)



Adegan I Gusti Ketut Kajeng Diejek1
(Foto. Linggar Saputra: 2018)



Adegan I Gusti Ketut Kajeng Menari
dengan Teman-temannya.
(Foto. Linggar Saputra: 2018)