



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
Jln. Nusa Indah ☎ (0361) 227316 Fax. (0361) 236100 Denpasar 80235
Website :<http://www.isi-dps.ac.id> ; email : rektor@isi-dps.ac.id

KEPUTUSAN

REKTOR INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR

NOMOR : 869/IT5.4/OT/2020

TENTANG

**PENGANGKATAN TIM PRODUKSI, PENARI, PENABUH, TENAGA LAPANGAN
SENI PERTUNJUKAN WADANTARA PENELITIAN PENUGASAN KRU-PT TAHUN KE-2,
PELAKSANAAN PENDANAAN TAHUN 2020
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
TAHUN 2020**

REKTOR INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR

- Menimbang : bahwa dalam rangka pelaksanaan Penelitian Penugasan Konsorsium Riset Unggulan Perguruan Tinggi Bidang Fokus Humaniora, Seni Budaya, Pendidikan DIPA Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Tahun ke-2 pelaksanaan pendanaan tahun 2020, maka perlu mengangkat tim Produksi, Penari, Penabuh, Tenaga Lapangan Seni Petunjukan Wadantara
- Mengingat :
 1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 2. Undang-Undang No 17 Tahun 2003 Tentang Keuangan Negara;
 3. Undang-Undang nomor 5 Tahun 2004 Tentang Sistem Perencanaan Pembangunan Nasional;
 4. Peraturan Pemerintah No 66 Tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan;
 5. Peraturan Menteri Keuangan RI Nomor 32/PMK.02/2018 Tentang Standar Biaya Masukan Tahun 2019;
 6. Permenristekdikti RI Nomor 24 Tahun 2015 Tentang Organisasi Tata Kerja ISI Denpasar;
 7. Permenristekdikti RI Nomor 24 Tahun 2017 Tentang STATUTA ISI Denpasar;
 8. Permenristekdikti No.50 Tahun 2017 Tentang Renstra Kemenristek Dikti Renstra Tahun 2015-2019
 9. Keputusan Rektor ISI Denpasar No.280/IT5.5/OT/2015 Tentang RENSTRA ISI Denpasar Tahun 2015-2019
 10. Keputusan Rektor ISI Denpasar No. 635/IT5.4.1/PR/2017 Tentang Standar Biaya Masukan (SBM) ISI Denpasar Tahun 2017
 11. RKA-KL dan Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran DIPA ISI Denpasar No. DIPA 042.01.2.400970/2019 tanggal 5 Desember 2018
 12. Kontrak Penelitian Nomor: 254 /SP2H/LT/DRPM/2019 Bidang Fokus Sosial Humaniora, Seni Budaya Pendidikan Tahun Anggaran 2019 Antara Direktorat Riset Dan Pengabdian Masyarakat Dengan Institut Seni Indonesia Denpasar;

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : KEPUTUSAN REKTOR INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR TENTANG PENGANGKATAN TIM PRODUKSI, PENARI, PENABUH, TENAGA LAPANGAN SENI PETUNJUKAN WADANTARA PENELITIAN PENUGASAN KRU-PT TAHUN KE-2 PELAKSANAAN PENDANAAN TAHUN 2020;
- Pertama : Mengangkat mereka yang namanya tercantum dalam lampiran Keputusan ini sebagai tim Produksi, Penari, Penabuh, Tenaga Lapangan Seni Petunjukan Wadantara Penelitian Penugasan KRU-PT Tahun ke-2 pelaksanaan Pendanaan tahun 2020.
- Kedua : Tim tersebut pada diktum pertama bertugas menyiapkan perlengkapan kegiatan, melaksanakan kegiatan, membuat laporan kegiatan, dan mengevaluasi pelaksanaan kegiatan
- Ketiga : Biaya yang ditimbulkan akibat penetapan Keputusan ini dibebankan pada DIPA (Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran) Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Tahun 2020;
- Keempat : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Denpasar

Pada Tanggal 09 September 2020



REKTOR

M

Gede Arya Sugiarta

NIP. 196612011991031003

Tembusan Yth :

1. Rektor ISI Denpasar sebagai laporan;
2. Kepala Biro BAUK ISI Denpasar
3. Kepala Bagian Sub Perencanaan ISI Denpasar
4. Kepala Bagian Kepegawaian dan Keuangan ISI Denpasar
5. Yang bersangkutan
6. Arsip

Lampiran 1 : Surat Keputusan Rektor Institut Seni
Indonesia Denpasar
Nomor : 869/IT5.4/OT/2020
Tanggal : 09 September 2020
Tentang : Pengangkatan Tim Produksi Seni
Petunjukan Wadantara Penelitian
Penugasan KRU-PT Tahun 2020

| NO | NAMA | JABATAN |
|-----|--|---------------------------|
| 1. | Prof. Dr. I Gede Arya Sugiarta, S.SKar., M.Hum | Pelindung |
| 2. | Dr. I Komang Sudirga, S.Sn.,M.Hum | Pengarah |
| 3. | Dr. Ni Made Arshiniwati, SST.,M.Si | Penanggungjawab |
| 4. | Dr. Ni Luh Sustiawati,M.Pd | Koordinator |
| 5. | I Gede Oka Surya Negara,SST.,M.Sn | Wakil Koordinator |
| 6. | Rano Sumarno, M.Sn | Penata Wayang Sodo |
| 7. | Prof. Dr. Arthur Supardan Nalan S.Sen. M.Hum | Penata Wayang Karet |
| 8. | Dr. I Kadek Suartaya, SSKar., M.Si | Artistic Director |
| 9. | I Made Sidia, SSP.,M.Sn | Penata Wayang Listrik |
| 10. | Ni Komang Sri Wahyuni, S.Sn.,M.Sn | Penata Tari |
| 11. | I Gede Mawan, S.Sn.,M.Si | Penata Karawitan |
| 12. | Saptono, S.Sen.,M.Si | Penata Karawitan |
| 13. | Ni Ketut Suryatini, SSKar.,M.Sn | Penata Gerong |
| 14. | Ni Komang Sekar Marhaeni, SSP.,M.Si | Penata Gerong |
| 15. | Ni Nyoman Kasih, SST., M.Sn. | Penata Rias dan Busana |
| 16. | Sulistyani, S.Kar.,M.Si | Penata Rias dan Busana |
| 17. | Dr. I Gusti Ngurah Sudibya, SST., M.Sn | Penata Cahaya |
| 18. | Drs. Rinto Widyarto, M.Si | Stage Manager |
| 19. | Dra. Ni Wayan Mudiasih, M,Si | Asst Stage Manager |
| 20. | Yadi Mulyadi, M.Sn | Penata Video Mapping |
| 21. | Rudi Mukhram | Penata Musik Digital |
| 22. | I Bagus Widjna Bratanatyam, S.Sn.,M.Sn | Narator Laki |
| 23. | Sri Ayu Pradnya Larasari,S.Sn | Narator Wanita |
| 24. | I Made Rai Kariasa, S.Sos | Publikasi dan Dokumentasi |
| 25. | I Made Lila Sardana, ST | Teknisi dan Perlengkapan |

Ditetapkan di Denpasar
Pada Tanggal 09 September 2020



I Gede Arya Sugiarta
NIP. 196612011991031003

Lampiran 2 : Surat Keputusan Rektor Institut Seni
Indonesia Denpasar
Nomor : 869/IT5.4/OT/2020
Tanggal : 09 September 2020
Tentang : Pengangkatan Tim Penari Seni Petunjukan
Wadantara Penelitian Penugasan KRU-PT
Tahun 2020

| NO | NAMA | PERAN |
|-----------|---|-------------------------|
| 1. | Ni Luh Ria Novitasari | Tribuana Tungga Dewi |
| 2. | Wayan Pande Eka Swakarma, S.Sn | Gajah Mada |
| 3. | I Gede Bhayu Setiawan, S.Sn.,M.Sn | Raja Bedahulu |
| 4. | I Wayan Sutirtha, S.Sn.,M.Sn | Bagawanta/Begawan |
| 5. | I Kadek Budiarta,S.Sn | Kebo Iwa |
| 6. | Ni Kadek Tiana Gangga Dewi | Putri Lemah Tulis |
| 7. | Putu Parama Kesawa Ananda Putra | Garuda |
| 8. | Ni Komang Ayu Pramesti, S.Sn | Dayang |
| 9. | Ni Made Wiwin Eryantari,S.Sn | Dayang |
| 10. | Ni Ketut Candra Lestari | Dayang |
| 11. | Ni Putu Ayu Aneska Rastini Dewi | Dayang |
| 12. | I Made Adhi Wiguna | Prajurit Wilwatikta |
| 13. | I Gede Adi Mahendra | Prajurit Wilwatikta |
| 14. | Ida Bagus Yodhie Hariscandra | Prajurit Wilwatikta |
| 15. | I Gusti Ngurah Bagus Alit Satria Wibawa | Prajurit Wilwatikta |
| 16. | I Made Dendi Dwi Karyana | Prajurit Bara Batu Bali |
| 17. | I Kadek Adi Gunawan | Prajurit Bara Batu Bali |
| 18. | I Nyoman Agus Hari Sudama Giri,S.Sn | Prajurit Bara Batu Bali |
| 19. | I Gede Yuda Pramada , S.Pd | Prajurit Bara Batu Bali |
| 20. | Ikhsan Bastian, M.Sn | Wayang Sodo |
| 21. | Ilham Tri Wiastomo | Wayang Sodo |
| 22. | Kevin Abani | Wayang Sodo |
| 23. | Deri Al Badri | Wayang Karet |
| 24. | Gugum Cahyana. S.Sen. | Wayang Karet |
| 25. | I Made Georgiana Triwinadi | Wayang Listrik |
| 26. | I Gusti Made Agus Adi Sedayatana | Wayang Listrik |
| 27. | Komang Triana Sparsa Lingga Krisna | Wayang Listrik |

| | | |
|-----|--|----------------------|
| 28. | I Made Pasek Ari Dwipayana | Wayang Listrik |
| 29. | I Putu Gede Budhi Danaswara | Wayang Listrik |
| 30. | Gusti Ayu Ratih Candra Giri | Pakarena |
| 31. | Putu Riska Yanthi | Pakarena |
| 32. | Ni Nyoman Pertiwi Arisanti | Pakarena |
| 33. | Ni Putu Ari Sidiastini | Pakarena |
| 34. | Ni Putu Putri Ditha Sumaridewi Oka | Blantek |
| 35. | Ni Made Septiari Dewi | Blantek |
| 36. | Ni Putu Yuni Sukarini | Blantek |
| 37. | Ni Made Pande Suari | Blantek |
| 38. | Ni Komang Erna Sri Wahyuni | Blantek |
| 39. | Ni Kadek Putri Krisna Dewi | Blantek |
| 40. | Ni Komang Okta Adi Surya | Rantak |
| 41. | Ni Made Dwi Tarazanny | Rantak |
| 42. | I Wayan Krisna Ananta Kusuma | Rantak |
| 43. | I Wayan Adi Candra Negara | Rantak |
| 44. | Gusti Ayu Erma Yunita Dewi | Giring-giring |
| 45. | Ni Komang Sri Cahaya Dewi | Giring-giring |
| 46. | Putu Chaca Widia Sentana | Mandau |
| 46 | I Putu Gede Bagus Restu Pratama Wiwaha | Mandau |
| 47 | Ida Ayu Triana Titania Manuaba,S.Sn | Mandau |
| 48 | I Nyoman Kharisma Aditya Hartana | Papua |
| 49 | I Putu Rai Dhira Aditya | Papua |
| 50 | Pande Putu Rama Wijaya | Papua |
| 51 | I Nyoman Arya Baratha | Papua |
| 52 | Putu Egi Pratama Putra | Papua |
| 53 | I Ketut Ari Susana | Papua |
| 54 | Komang Ayu Tri Paramitha | Gerong |
| 55 | Ni Luh Ria Novitasari | Tribuana Tungga Dewi |

ditetapkan di Denpasar

Pada Tanggal 09 September 2020



M.

Arya Sugiarta

NIP. 196612011991031003

Lampiran 3 : Surat Keputusan Rektor Institut Seni
Indonesia Denpasar
Nomor : 869/IT5.4/OT/2020
Tanggal : 09 September 2020
Tentang : Pengangkatan Tim Penabuh Seni
Petunjukan Wadantara Penelitian
Penugasan KRU-PT Tahun 2020

| NO | NAMA | PERAN |
|-----|-----------------------------------|---------|
| 1. | Ida Bagus Oka Prabawa | Penabuh |
| 2. | I Wayan Srutha Wiguna | Penabuh |
| 3. | Gst Pt Ngr Prakrti Mahendra | Penabuh |
| 4. | I Gede Adi Surya | Penabuh |
| 5. | I Putu Hadi Mulyawan | Penabuh |
| 6. | Kadek Merta Antariawan | Penabuh |
| 7. | I Gst Agung Kresna Bayu Kepakisan | Penabuh |
| 8. | I Nyoman Adi Swarna | Penabuh |
| 9. | I Putu Andy Santika | Penabuh |
| 10. | I Wayan Gede Prianta | Penabuh |
| 11. | Ida Bagus Putu Daa Mahaditha | Penabuh |
| 12. | I Made Adi Suyoga Adnyana | Penabuh |
| 13. | Gede Prabudinatha Gautama | Penabuh |
| 14. | I Wayan Suena, S.Sn | Penabuh |
| 15. | Made Ayu Dwi Sattvitri | Penabuh |
| 16. | I Putu Riangga Budi Pramana | Penabuh |
| 17. | I Gede Ngurah Divo Sentana | Penabuh |
| 18. | I Putu Wahyu Andika | Penabuh |
| 19. | I Wayan Dibya Adi Guna | Penabuh |
| 20. | I Putu Angga Mahendra | Penabuh |



Ditetapkan di Denpasar
Pada Tanggal 09 September 2020
REKTOR

I Gede Arya Sugiarta
NIP. 196612011991031003

Lampiran 4 : Surat Keputusan Rektor Institut Seni
Indonesia Denpasar
Nomor : 869/IT5.4/OT/2020
Tanggal : 09 September 2020
Tentang : Pengangkatan Tim Produksi Seni
Petunjukan Wadantara Penelitian
Penugasan KRU-PT Tahun 2020

| NO | NAMA | Jabatan |
|----|--------------------------------------|-------------------|
| 1. | I Putu Agus Junianto, ST | Sekretariat |
| 2. | Ni Putu Trisna Yusanti, SE, MM | Bendahara |
| 3. | Putu Anita Kristina, SE.,MM | Pembantu Lapangan |
| 4. | Ni Made Irma Novitasari, S.Sn | Pembantu Lapangan |
| 5. | Ni Made Dian Widiastuti, S.Pd., M.Pd | Pembantu Lapangan |

Ditetapkan di Denpasar
pada Tanggal 09 September 2020



Gede Arya Sugiarta
NIP. 196612011991031003

**LAPORAN KEMAJUAN PENELITIAN PENUGASAN
SKEMA KONSORSIUM RISET UNGGULAN
PERGURUAN TINGGI (KRU-PT)**

MERANGKAI NUSANTARA MELALUI SENI WADANTARA



Tim Peneliti

Dr. Ni Luh Sustiawati, M.Pd/0022075916 (Ketua)

I Gede Oka Surya Negara, SS., M.Sn/0003016507 (Anggota 1)

Rano Sumarno, M.Sn/ 0008038004 (Anggota 2)

Dr. Arthur Supardan Nalan S.Sen. M.Hum/ 0021025907 (Anggota 3)

**INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
DENPASAR
APRIL 2020**

DAFTAR ISI

| | |
|---|----|
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 2 |
| 1.4 Tujuan Penelitian | 3 |
| 1.5 Manfaat Penelitian | 3 |
| | |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS DAN KERANGKA BERPIKIR | 4 |
| 2.1 Tinjauan Pustaka..... | 4 |
| 2.2 Kerangka Teoretis..... | 8 |
| 2.2.1 Kebudayaan Nusantara | 8 |
| 2.2.2 Konsep Seni Pertunjukkan Wadantara | 12 |
| 2.2.3 Teknologi Digital..... | 15 |
| 2.3 Kerangka Berpikir..... | 17 |
| | |
| BAB III METODE PENELITIAN | 21 |
| 3.1 Desain Penelitian | 21 |
| 3.2 Prosedur Penelitian | 22 |
| 3.2.1 Tahap Pra Produksi..... | 22 |
| 3.2.2 Tahap Produksi | 24 |
| 3.2.3 Tahap Pasca-Produksi..... | 25 |
| 3.3 Sumber Data dan Instrumen | 25 |
| 3.3.1 Wawancara | 25 |
| 3.3.2 Observasi | 25 |
| 3.3.3 dokumentasi..... | 26 |
| 3.4 Analisis Data..... | 26 |
| | |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 28 |
| 4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian..... | 28 |
| 4.2 Deskripsi Seni Pertunjukkan Wadantara | 29 |
| 4.3 Hasil Uji Efektivitas Produk (Uji Coba di Lingkungan Sebenarnya) | 62 |
| 4.4 Keterbatasan Penelitian..... | 68 |
| | |
| BAB V SIMPULAN, REKOMENDASI DAN SARAN | 72 |
| 5.1 Simpulan | 72 |
| 5.2 Rekomendasi..... | 73 |
| 5.3 Saran | 74 |
| | |
| DAFTAR PUSTAKA | 75 |
| LAMPIRAN | 79 |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bangsa Indonesia yang sedang memperkuat persatuan dan kesatuan dalam bingkai negara kesatuan Republik Indonesia memerlukan dukungan untuk kebersamaan yang dilandasi oleh toleransi bermasyarakat. Kebersamaan yang dilandasi oleh toleransi bermasyarakat ditawarkan oleh seni pertunjukan dengan mengangkat muatan budaya lokal sebagai ungkapan budaya Nusantara yang sarat dengan nilai-nilai Pancasila. Kesenian yang selalu tumbuh dalam proses transmisi dan berkembang secara dinamis serta berubah, sehingga dirasakan perlu ada suatu perubahan dalam memproduksi seni baru yang bersifat kolaborasi. Hadirnya revolusi industri 4.0 ditandai dengan masuknya dunia digital dan internet akan membawa konsekuensi logis bagi kehidupan seni pertunjukan Nusantara yang notebene berbasis tradisi dan memiliki karakteristik berbeda-beda sesuai fungsinya yaitu sebagai sarana kegiatan ritual, sarana komunikasi, dan representasi estetis. Sebenarnya tidak perlu khawatir terhadap hadirnya revolusi industri 4.0, karena justru akan mendapatkan peluang baru dalam menciptakan berbagai model seni pertunjukan yang ditimbulkan oleh industri digital ini untuk membangun daya tarik pertunjukan secara kolaboratif antara yang tradisional dan kontemporer.

Kampus seni bertugas mewariskan kasanah seni budaya Nusantara dan juga sebagai mesin kreativitas dengan mengelaborasi teknologi dalam karya seninya sehingga lahir inovasi-inovasi yang berguna dan mendapatkan apresiasi yang positif dari penonton. Namun kebanyakan seni pertunjukan biasanya ditampilkan secara monoetnik atau satu jenis kesenian untuk masyarakat tertentu, seperti wayang, drama, tari, karawitan, topeng, campursari, keroncong, dan sebagainya, sebagai cerminan dari budaya masing-masing daerah dan masyarakatnya. Kondisi ini kurang bisa menarik perhatian masyarakat di Indonesia yang multi bidang dan etnis. Akibatnya ragam seni pertunjukan yang tersebar di seluruh Nusantara ini semakin kehilangan penonton (*audience*) maka aset sangat berharga peninggalan para leluhur yang penuh dengan kandungan nilai Ketuhanan, Kemanusiaan, Kesatuan, Kebijakan, dan Keadilan mengalami penurunan peminat, bahkan mengalami kepunahan.

Berpijak pada kondisi ini, perlu upaya untuk mengangkat seni pertunjukan yang bisa dijadikan sebagai wahana pemersatu bangsa dalam rangka menguatkan identitas ke-Indonesiaan dengan melibatkan aset seni se-Nusantara. Dengan demikian disintegrasi dan kelesuan ideologi

bisa diatasi dengan cara melibatkan kesenian-kesenian etnis yang ada di negara Indonesia untuk mau bersatu dan bersemangat melakukan aktivitas positifnya. Kehendak bersatu diwujudkan dalam kolaborasi antar seni, sedangkan bersemangat diwujudkan dalam aktivitas berolah seni, yakni berkarakter (wayang), berekspresi (drama), dan berdinamisasi (tari dan karawitan).

Seni pertunjukan Wadantara yang merupakan singkatan dari wayang, drama, karawitan dan tari Nusantara dirancang dan dikembangkan dalam proses kreatif para peneliti dan sekaligus penggarap sebagai bentuk produksi kolaborasi untuk menciptakan satu model seni pertunjukan yang memberikan makna baru dan identitas pada seni pertunjukan kontemporer Indonesia dengan mengkolaborasikan multi bidang atau jenis kesenian dari multi etnis atau masyarakat berbagai suku, yakni satu kemasan seni pertunjukan wayang, drama, karawitan dan tari Nusantara. Lakon yang diangkat pada seni pertunjukan Wadantara sebagai bingkai peristiwa dramatik adalah Gajah Mada dalam konteks sistem politik menyatukan Nusantara dan aura kepemimpinannya dalam perwujudan sumpahnya (Sumpah Palapa).

Pengambilan lakon ini terinspirasi dari naskah peringatan hari Kebangkitan Nasional ke 111, tanggal 20 Mei 2019 dalam sambutan Menteri Komunikasi dan Informatika RI yang mengangkat Sumpah Palapa sebagai embrio paling kuat bagi janin persatuan Indonesia. Wilayah Nusantara yang disatukan oleh Gajah Mada telah menjadi acuan bagi perjuangan berat para pahlawan nasional kita untuk mengikat wilayah Indonesia seperti yang secara *de jure* terwujud dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia saat ini. Bingkai peristiwa Gajah Mada tersebut juga terinspirasi oleh *folklor* yang hidup di Bali ditulis oleh I Made Bawa dalam Buku Kebo Iwo dan Sri Karang Buncing dalam Dinasti Raja-Raja Bali Kuno (2011), juga dalam buku berjudul Gajah Mada: Sistem Politik dan Kepemimpinan yang ditulis Enung Nurhayati (2018). Peristiwa dramatik Gajah Mada sebagai bingkai, membuka peluang besar mengembangkan berbagai potensi kelokalan Nusantara, baik Bali, Jawa, Sunda, maupun etnik lainnya di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana mengemas seni pertunjukan Wadantara dengan bantuan potensi multimedia yang berfungsi membangun daya tarik pertunjukan secara kolaboratif antara yang tradisional dan kontemporer.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan khusus penelitian ini adalah menghasilkan satu model seni pertunjukan yang mengkolaborasikan jenis kesenian dari multi etnis atau masyarakat berbagai suku, dalam satu kemasan seni pertunjukan wayang, drama, karawitan dan tari Nusantara dalam satu repertoar bernama Seni Wadantara. Seni wayang berorientasi pada tokoh-tokoh dan tema-tema yang bernuansa ke-Indonesiaan, sehingga perlu diciptakan bentuk wayang (boneka-boneka) tokoh dan cerita-cerita yang berasal dari Indonesia sendiri. Seni drama yang diperankan seputar dari peristiwa-peristiwa dalam kehidupan masyarakat multi etnis di wilayah Indonesia. Seni karawitan dapat memvisualisasikan kehidupan masyarakat yang mencirikan budaya masing-masing daerah yang ada di Indonesia. Seni tari yang digerakkan berusaha memvisualisasikan tingkah laku dari bangsa Indonesia yang penuh semangat, santun, dan indah. Dengan demikian, maka karya seni yang dipertunjukkan sungguh-sungguh sebagai ungkapan budaya Nusantara yang sarat dengan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar Negara Republik Indonesia. Seni pertunjukan Wadantara ini dikemas dengan bantuan potensi multimedia yang berfungsi membangun daya tarik pertunjukan secara kolaboratif antara yang tradisional dan kontemporer.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari seni pertunjukan Wadantara adalah terciptanya kondisi yang harmoni bagi para konsumen (penikmat) dan produsen (pencipta) yang selalu mengutamakan semboyan Bhineka Tunggal Ika. Perbedaan dapat dikolaborasikan menjadi kekuatan dan keindahan dengan cara menyesuaikan diri dengan lingkungannya, sehingga menjadi bangsa yang kaya dan bersatu untuk membangun negara dan bangsa. Di samping itu juga bermanfaat dalam peningkatan ekonomi nasional dan internasional, yakni berupa produk seni yang mampu dijual dan menghasilkan nilai ekonomis bagi seniman, usaha elektronik, penyewaan peralatan, kuliner, penerbitan, dan penjual alat-alat perlengkapan dan mainan. Tokoh dan cerita wayang dapat dijadikan sebagai wahana memamahi jati diri, pemeranan dan dramatik sebagai wahana kreativitas untuk mengungkapkan ide; sedangkan gerak dapat dijadikan sebagai ungkapan fisik yang bermanfaat pada kebugaran tubuh.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka dapat diartikan sebagai kegiatan yang meliputi mencari, membaca dan menelaah laporan-laporan penelitian dan bahan pustaka yang memuat teori-teori yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Sumber pustaka (referensi) terkait dengan penelitian ini diambil dari artikel, hasil penelitian dan buku diantaranya:

Jurnal yang berjudul *Archaeological Review from Cambridge*, Vol 33/1. April 2018 yang diedit oleh Linsdsey J. Fine dan Jess E. Thomson yang membahas glokalisasi dipilih sebagai teori dasar karena sesungguhnya produk seni wadantara ini memiliki keinginan memenuhi glokalisasi yang mencuatkan potensi kelokalan (*indigenous*) dari ragam seni di Nusantara.

Buku *Creativity* dari Rob Pope (2005) yang dijadikan metode penciptaan yang dipilih karena menekankan pada tahapan-tahapan dalam kreativitas, yakni pengolahan dalam imajinasi, insvensi, inspirasi dan orsinalitas.

Buku *Digital Storrytelling Aplied Theatre & Youth* dari Megan Alruz (2015) menghantarkan kita pada pemahaman tentang cara berkisah secara digital sebagai aplikasi praksis bagi pertunjukan yang memiliki kekuatan narasi personal untuk masyarakat. Hal ini menjadi penting karena sebuah kolaborasi seni erat hubungannya dengan cara berkisah digital yang sekarang telah menjadi keniscayaan baru di dalam dunia pertunjukan.

Buku berjudul *Bergerak Menurut Kata Hati*, oleh Alma M. Hawkins, terjemahan I Wayan Dibia, tahun 2003 diterbitkan oleh *Ford Foundation* dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia. Buku ini mengulas tentang proses kreativitas dan cara untuk menciptakan sebuah karya yang dimulai dari angan-angan atau khayalan, hingga terbentuk menjadi sebuah karya seni secara utuh. Proses kreatif yang ditawarkan dalam buku ini terdiri dari lima tahapan yaitu: (1) merasakan; (2) menghayati; (3) mengkhayalkan; (4) mengejawantahkan; (5) memberi bentuk. Fase-fase ini menyediakan kerangka kerja fungsional bagi pengalaman koreografi. Setiap fase harusnya dialami secara mendalam, sehingga hubungannya dengan keseluruhan proses dapat dipahami. Buku ini menjadi sumber kajian bagi seorang koreografer untuk memberikan dorongan yang kuat berdasarkan pengalaman hidupnya.

Untuk menghidupkan sebuah ciptaan diperlukan suatu pemahaman mengenai energi. Artikel yang berjudul "Ngunda Bayu Sebuah Konsep Keindahan Dalam Tari Bali", yang ditulis oleh Swasthi Widjaya Bandem dan dipersembahkan sebagai Orasi Ilmiah pada HUT dan Wisuda Sarjana Seni STSI Denpasar tahun 1995, membahas masalah lahirnya sebuah gaya atau *style* dalam tari Bali yang diakibatkan oleh adanya proses distribusi energi ke berbagai bagian tubuh manusia. Energi itu dialirkan secara bertahap dan berbeda volume sehingga menyebabkan terjadinya kualitas gerak yang berbeda dan kemudian menumbuhkan adanya gaya atau *style*.

"Kreativitas dan Ketahanan Kesenian Bali di Tengah Laju Komunikasi Lintas Etnik dan Lintas Bangsa (Refleksi Seni Tari)" oleh I Wayan Geriya dalam jurnal *Mudra* tahun 2001 menyatakan bahwa sebuah kesenian selalu tumbuh dalam proses transmisi dan berkembang secara dinamis serta berubah, sehingga dirasakan perlu ada suatu perubahan dalam berkarya seni melalui penciptaan tari.

Artikel berjudul "Pemaknaan Dalam Kehidupan Kreativitas Tari" oleh I Nyoman Chaya diterbitkan pada Jurnal *Mudra* tahun 2005, menyatakan bahwa perkembangan yang terjadi dalam Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) juga dapat mempengaruhi kesenian khususnya seni tari. Pernyataan tersebut menjadi sumber inspirasi dalam menggunakan IPTEK akan membuat *VCD* untuk mempercepat proses pelatihan karya tari.

Ensiklopedi Wayang Purwa I (Compendium) yang didasarkan pada buku *Biographi Wayang Purwa* yang kemudian disusun kembali oleh Suwandono, Dhanisworo, Mujiyono (ed) tanpa tahun. Buku ini memberikan gambaran tentang dunia pewayangan, pakeliran dan pedalangan yang pada hakekatnya berpijak pada "Serat Purwacarita". Buku ini memberikan kontribusi pada penelitian untuk memahami munculnya lakon-lakon wayang sebagai gubahan kreatif.

Ensiklopedi Wayang oleh Sukatmi Susantina, Djoko Dwiyanto, Wiwien Widayawati (ed) tahun 2010. Buku ini memberikan pemahaman baru di dalam memandang wayang sebagai salah satu keterampilan asli bangsa Indonesia, dilengkapi juga dengan wawasan teks dan konteks tokoh wayang dan kehidupan yang melatarbelakanginya. Buku ini memberikan "inspirasi" bahwa wayang memiliki banyak peluang untuk terus dijadikan ide-ide kreatif, juga menjadi media dakwah, pendidikan, hiburan dll. Wayang adalah suatu kesenian tradisional dengan multifungsi dan dimensi (Susantina, 2010: 344).

Buku berjudul *Kebo Iwo dan Sri Karang Buncing Dalam Dinasti Raja-Raja Bali Kuno*, oleh I Made Bawa, tahun 2011 diterbitkan oleh Buku Arti Denpasar. Buku ini menguraikan secara lengkap tentang perjalanan sejarah dari dinasti raja-raja Bali Kuno dan keterkaitannya dengan leluhur warga Sri Karang Buncing.

Buku *Gajah Mada: Sistem politik dan Kepemimpinan* ditulis oleh Enung Nurhayati tahun 2018. Memberikan gambaran eksistensi Gajah Mada dalam hubungannya dengan lahirnya Sumpah Palapa dalam menyatukan “Nusantara”, sebagai rangkaian teks yang terkompilasi secara cermat, menjadikan inspirasi kreatif.

Artikel berjudul *Adapturgy: The Dramaturg's Art and Theatrical Adaptation*, Carbondale: Southern Illinois University Press oleh Barnette, Jane, 2018, menjelaskan *Adapturgy* merupakan teori baru dalam dramaturgi di Amerika, yang dikembangkan oleh Jane Barnette untuk mewadahi kreativitas dalam lakon-lakon teater yang disadur berdasarkan kebutuhan adaptasi teaterikal. Hubungannya dengan lakon Gajah Mada dapat diterapkan sebagai bentuk tafsir kreatif terhadap narasi Gajah Mada untuk lebih teatrikal.

Geertz, Clifford, *Negara Teater*, terjemahan Yudi Santoso, Yogyakarta 2017, Basa-basi Negara teater adalah julukan yang diberikan pada Bali, khususnya di daerah Negara. Di mana di Bali perayaan-perayaan apapun dalam daur hidup sudah menjadi bagian dari kehidupan yang melekat bagi masyarakat Bali. Hubungannya dengan seni Wadantara yang ditawarkan adalah inspirasi dari perayaan perayaannya untuk gambaran pesona Bali.

Filsafat Kebudayaan: Kontruksi Pemikiran CA Van Peursen dan Catatan Reflektifnya, 2017. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Filsafat kebudayaan dari Van Peursen yang terkenal dalam konteks strategi kebudayaan, yaitu mitis dan ontologis. Pemikiran filosofis masyarakat lama meninggalkan hal-hal yang penting dalam budaya mitis sebagai kearifan lokal yang menjadi modal budaya garapan seni Wadantara. Sedangkan budaya ontologisnya adalah konsep konsep baru untuk kebutuhan zamannya, bagi riset seni Wadantara.

Karya Cipta Seni Pertunjukan, oleh Yudiaryani, et.al (ed), 2017, Yogyakarta: JB Publisher, menyebutkan *Karya cipta seni pertunjukan di Indonesia* adalah hasil kreativitas setiap orang yang disebut *homocreator* (manusia pencipta), buku ini memberi gambaran holistik tentang dunia penciptaan dalam seni pertunjukan. Rujukan literasi yang penting untuk seni Wadantara.

Gambar Oembul Tjerita oleh Widi Winarko, Ibnu “Benu”, 2018 Yogyakarta: Oemah Oemboel. Gambar umbul adalah budaya yang tak pernah mati, hubungannya dengan seni Wadantara adalah inspirasi gambar-gambar rampogan Majapahit, gambar-gambar binatang, hutan dan alam lainnya yang menjadi bagian dari artistik multimedia dalam pertunjukan seni Wadantara.

Buku berjudul “*The Fourth Industrial Revolution*” 2017, oleh Klaus Schwab, ekonom terkenal yang berasal dari Jerman, pendiri dan ketua Eksekutif *World Economic Forum* (WEF). Mengenalkan konsep Revolusi Industri 4.0. Revolusi Industri 4.0, sebuah Berkah Kreativitas. Schwab menjelaskan revolusi industri 4.0 telah mengubah hidup dan kerja manusia secara fundamental. Berbeda dengan revolusi industri sebelumnya, revolusi industri generasi ke-4 ini memiliki skala, ruang lingkup dan kompleksitas yang lebih luas. Kemajuan teknologi baru yang mengintegrasikan dunia fisik, digital dan biologis telah mempengaruhi semua disiplin ilmu, ekonomi, industri, dan seni.

Artikel Generasi Mileneal di Era Revolusi Industri 4.0, oleh Slamet Rosyadi, 2018. Bidang-bidang yang mengalami terobosan berkat kemajuan teknologi baru diantaranya (1) robot kecerdasan buatan (*artificial intelligence robotic*); (2) teknologi nano; (3) bioteknologi; dan (4) teknologi komputer kuantum; (5) *blockchain* (seperti *bitcoin*); (6) teknologi berbasis internet, dan (7) printer 3D. Dunia kreatif seperti seni, sebenarnya tidak perlu khawatir terhadap perkembangan ini, karena justru sebaliknya akan mendapatkan peluang dalam kemeriahan ciptaan yang ditimbulkan oleh industri digital era ini. Keberkahan ini bukan menjadi hambatan tetapi justru peluang baru untuk menciptakan berbagai seni pertunjukan.

Hasil Pertunjukan Teater Eksperimental “Huhh Hahh Hihh”: Sebuah Kolaborasi Teater Tari yang dituangkan dalam bentuk artikel pada Jurnal Ekspresi Seni, Vol. 19, No. 1, Juni 2017 ditulis oleh Saaduddin Sherli Novalinda Institut Seni Indonesia Padang Panjang. Pertunjukan teater berjudul Huhh..Hahh..Hihh berangkat dari dua rumusan penting, yakni: (1) Bagaimana mewujudkan pertunjukan Huhh..Hahh..Hihh melalui kerja kolaborasi teater dan tari?; dan (2) Bagaimana pengkarya mampu memberikan penekanan bentuk eksperimental dengan mengangkat isu zat aditif dalam keseharian kita sebagai sumber penciptaan pertunjukan? Karya ini digarap dengan menghadirkan unsur teaterikal, tari dan *performance art* sebagai spektakel di atas panggung. Aspek visual pertunjukan dibangun dengan bentuk pemanggungan yang simbolis. Hasil penelitian teater eksperimental “Huhh Hahh Hihh” menjadi sumber dalam menuangkan

konsep penciptaan karya hendaknya memperhatikan aspek struktur dan dramatika pertunjukan, aspek bentuk, dan aspek visual (artistik), di samping itu memberikan pemahaman bahwa seni pertunjukan tidak hanya sekedar menghadirkan visual saja, tetapi bagaimana ia juga dapat memberikan nilai atau pesan-pesan moral terhadap penonton.

Hasil penelitian berjudul Strategi Kolaborasi Dalam Seni Pertunjukan Tradisional di Kabupaten Subang oleh Irvan Setiawan tahun 2013, menjelaskan bahwa kesenian tradisional memegang peranan dalam pencirian dan menjadi kekhasan suatu daerah. Seiring berjalannya waktu tampak jelas terlihat adanya perubahan dalam pernak pernik atau tahapan pertunjukan pada beberapa seni pertunjukan tradisional. Kondisi tersebut pada akhirnya mengundang keingintahuan mengenai strategi kolaborasi apa yang membuat seni pertunjukan tradisional masih tetap diminati masyarakat Subang. Dari hasil penelitian diperoleh bahwa Kolaborasi yang dilakukan meliputi kolaborasi lintas waktu dan lintas ruang yang masih dibatasi oleh seperangkat aturan agar kolaborasi tidak melenceng dari identitas ketradisionalannya.

Penelitian Hendri Samier, tahun 2018 menjelaskan efek medan elektromagnetik pada kesehatan manusia. Musik (akord musik, irama, melodi, harmoni dan getaran akustik) telah terbukti menciptakan emosi. Mendengarkan musik dapat menyebabkan perasaan senang, atau sedih. Pencitraan medis dan ilmu saraf memungkinkan kita untuk memahami mekanisme otak yang dimulai dengan mendengarkan musik. Beberapa ringkasan singkat dari karya-karya utama dalam literatur, diantaranya bahwa (1) Musik mengaktifkan "area emosional" otak; (2) Musik mengubah aliran darah, mempengaruhi emosi dan mengurangi emosi negatif yang menyebabkan perubahan persepsi waktu dan mengatur suasana hati kita; (3) Musik memberi kita kesenangan dan membuat kita bahagia, karena ia memulai proses biologis dan fisiologis yang melepaskan dopamin dan oksitosin ke dalam otak. Hasil penelitian ini digunakan sebagai sumber bahwa penggarapan musik sebagai iringan karya seni pertunjukan Wadantara dirancang agar dapat berpengaruh terhadap suasana adegan setiap babak pada pertunjukan.

2.2 Kerangka Teoritis

2.2.1 Kebudayaan Nusantara

Sebagai negara yang merdeka dan berdaulat, kita memiliki konstitusi yang mencantumkan pasal berkenaan dengan kebudayaan dan pengembangannya. Pasal 32 bab XIII UUD-1945, menyebutkan: "Pemerintah memajukan kebudayaan nasional Indonesia" dan

penjelasannya adalah sebagai berikut: "Kebudayaan bangsa ialah kebudayaan yang timbul sebagai buah usaha budinya rakyat Indonesia seluruhnya" (Fuad Hassan, 1989). UUD 1945 pasal 32 mengamanatkan agar pemerintah bersama masyarakat memajukan kebudayaan nasional.

Kebudayaan nasional Indonesia telah menjadi dasar dalam Pendidikan Nasional Indonesia. Seperti dirumuskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 butir 2, bahwa "Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Begitu pula Bapak Ki Hajar Dewantara dengan sebutan Bapak Pendidikan Nasional, dengan sistem pendidikan yaitu sistem among, tujuan pendidikannya adalah (1) meningkatkan kemandirian, (2) menumbuhkan semangat dan rasa kebangsaan, dan (3) berakar pada kebudayaan nasional. Dapat dikatakan bahwa kebudayaan merupakan faktor penting sebagai akar pendidikan suatu bangsa (dalam Fuad Hassan, 1989).

Menurut Koentjaraningrat (1985) dan Kartodiharjo (2005), bahwa kebudayaan nasional adalah (1) produk orang Indonesia dan mengandung ciri-ciri khas Indonesia; (2) wujudnya bisa gagasan maupun perlambang yang memberikan identitas kepada warga negara Indonesia; (3) sebagai pemberi identitas, pada dasarnya adalah identitas nasional Indonesia, yakni ciri-ciri kolektif bangsa Indonesia yang sekaligus mewakili sifat-sifat model manusia Indonesia sebagai representasi kepribadian nasional atau kebudayaan nasional; (4) sebagai suatu gagasan dan perlambang dapat dipakai oleh semua warga negara Indonesia yang ber-*bhineka*, untuk saling berkomunikasi dan dengan demikian dapat memperkuat solidaritas.

Kebudayaan nasional Indonesia yang merupakan kebudayaan Nusantara sebagai produk orang Indonesia dan mengandung ciri-ciri khas Indonesia harus bisa memberi rasa kepribadian bangsa Indonesia sebagai suatu keseluruhan dan sebagai suatu kesatuan nasional. Sebagaimana dikemukakan Koentjaraningrat (1987: 116) tidak semua kebudayaan etnik atau identitas kolektivitas tertentu yang bisa dimasukkan ke dalam unsur kebudayaan nasional, melainkan harus mengikuti persyaratan tertentu, yakni (1) harus merupakan hasil karya warga negara Indonesia, atau hasil karya orang-orang zaman dahulu yang berasal dari daerah-daerah yang sekarang merupakan wilayah Negara Indonesia; (2) unsur itu harus merupakan hasil karya warga Negara Indonesia yang tema pikiran atau wujudnya mengandung ciri-ciri khas Indonesia; (3) harus juga merupakan hasil karya warga negara Indonesia yang oleh sebanyak mungkin

warga negara Indonesia lainnya dinilai sedemikian tingginya, sehingga dapat menjadi kebanggaan mereka semua dan dengan demikian mereka mau mengidentifikasi dirinya dengan unsur kebudayaan itu.

Mengikuti alur pemikiran Koentjaraningrat (1993) dan Kartodirdjo (2005) hubungan antara kebudayaan etnik dan kebudayaan nasional, secara ideal harus berimbang balik secara simbiosis mutualistik. Dalam artian, kebudayaan etnik yang berkembang secara komunitas-komunitas etnik di Indonesia sesuai dengan asas multikultural, pluralisme, atau Bhineka Tunggal Ika, memiliki hak hidup yang sama, sederajat dan berkeadilan di dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Siapa pun suku bangsa yang memiliki kebudayaan tersebut, dia tidak saja merupakan identitas bagi etnis yang bersangkutan tetapi juga memberikan rasa bangga bagi etnik lainnya atau bangsa Indonesia secara umum. Berkenaan dengan itu maka bagaimana memosisikan kebudayaan daerah dalam konteks kebudayaan nasional dan bagaimana keduanya bereksistensi dalam konteks kebudayaan global tentu tidak mudah, sehingga memerlukan wacana secara terus menerus, sebab kebudayaan bukan sesuatu yang terberi atau tidak bersifat genetik, melainkan suatu yang menjadi sehingga terus berada dalam proses perubahan yang berlandaskan pada multikulturalisme, pluralisme atau asas Bhineka Tunggal Ika (Tilaar, 2004).

Dari penjelasan di atas bahwa pengembangan kebudayaan Indonesia harus meliputi pengakuan dan penguatan kebudayaan daerah dan sekaligus memungkinkan sikap keterbukaan untuk menerima kebudayaan asing yang dianggap baik dan positif pengaruhnya terhadap eksistensi kebangsaan Indonesia. Oleh karena itu dalam pengembangan kebudayaan nasional, kita tidak perlu ingkar terhadap pluralisme kebudayaan tradisional, dan bersikap terbuka dalam pertemuan antar-budaya, sebab menurut Suparlan (2000) kebudayaan nasional merupakan sistem nasional, tidak saja sebagai identitas nasional, tetapi juga sebagai landasan bagi terbentuknya suatu masyarakat multikultural atau pluralistik. Lebih lanjut diungkapkan oleh Edi Sedyawati dalam makalahnya "Kebhinekaan dalam Wawasan Kebangsaan" (2001) bahwa seorang warga negara Indonesia masih mungkin mempunyai ikatan budaya etniknya yang kuat, sementara pada waktu yang sama ia adalah pendukung budaya nasional Indonesia juga. Dengan demikian kebudayaan nasional dan kebudayaan suku bangsa dapat berjalan seiring, sesuai dengan tuntutan perkembangan masing-masing, namun keduanya tidak dipertentangkan.

Kebudayaan Nusantara dengan ragam budayanya telah menghasilkan berbagai produk salah satunya adalah kesenian. Seperti dikatakan Fuad Hassan (1989) bahwa kesenian di Indonesia yang berciri kebhinekaan merupakan kekayaan yang tiada taranya. Mungkin orang berkata bahwa dalam hal ilmu dan teknologi kita masih tertinggal dibandingkan dengan perkembangan mutakhir; tapi mustahil ungkapan itu diterapkan dalam kehidupan kesenian kita. Lebih lanjut Koentjaraningrat (1987) mengatakan bahwa:

Adalah sulit untuk mengembangkan suatu sistem teknologi khas ala Indonesia dalam abad elektronik dan atom ini, karena dalam lapangan itu bangsa Indonesia sudah terlampaui terbelakang. Sulit juga untuk mengembangkan suatu sistem ekonomi berkepribadian ala Indonesia, karena bangsa Indonesia terlampaui miskin untuk dapat berhasil dalam suatu usaha seperti itu. Bahasa tentu merupakan alat jitu untuk mengembangkan rasa identitas Indonesia, sebaliknya sulit untuk dipakai sebagai alat untuk meninggikan rasa kebanggaan bangsa. Ilmu pengetahuan tidak bisa ditonjolkan sebagai unsur kebudayaan Nasional Indonesia, karena ilmu pengetahuan sekarang bersifat universal. Religi dan agama sulit juga untuk dengan sengaja menurut sifat-sifatnya khas Indonesia. Agama adalah Titah Tuhan.

Kesenian merupakan hasil dari kebudayaan manusia yang dapat didokumentasikan, dilestarikan, dipublikasikan dan dikembangkan sebagai salah satu upaya menuju kemajuan peradaban dalam mempertinggi derajat kemanusiaan bangsa dengan mengangkat kebudayaan daerah. Hal itu dapat meningkatkan nilai-nilai luhur budaya bangsa yang menjiwai perilaku manusia dan masyarakat dalam berbagai aspek kehidupan. Seperti yang disampaikan Edi Sedyawati (2003) dalam makalahnya “Pemahaman Nilai Seni dan Integrasi Bangsa”, bahwa salah satu landasan untuk membangun persatuan bangsa adalah hadirnya hubungan antara suku bangsa yang bersifat saling memahami, saling mengapresiasi, dan bahkan dapat saling meminjam berkenaan dengan khasanah budaya. Aspek-aspek budaya yang dapat, dan bahkan pada taraf tertentu sudah disaling-kenalkan itu meliputi terutama boga (makanan dan minuman), busana, dan kesenian. Untuk dapat disalingkenalkan dengan baik, maka masing-masing khasanah budaya suku bangsa itu harus lebih dahulu dipelajari sedalam-dalamnya, dan dengan kedalaman itulah ia diperkenalkan. Demikian pula untuk kesenian, bukan hanya bentuk-bentuk dan teknik penyajian seni yang perlu disimak, melainkan juga pemikiran-pemikiran atau konsep-konsep yang melandasinya.

Salah satu program pemerintah dalam membangun persatuan dan kesatuan bangsa yang telah diwujudkan adalah melalui tujuan pendidikan seni Nusantara dalam usaha mensukseskan pembangunan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu (1) memperkenalkan sejumlah nilai luhur

budaya Indonesia kepada para pelajar, untuk dipahami dan dihayati, sehingga dapat mengatasi goncangan budaya yang dihadapinya; (2) menumbuhkembangkan dan menanamkan harga diri pada anak didik supaya memiliki rasa sadar budaya dan tidak terasing atau tidak menjauh dari lingkungan budayanya sendiri; (3) menanamkan kebanggaan, kecintaan, dan tanggung jawab kepada kebudayaan sendiri serta menumbuhkan sikap saling menghormati; memperluas dan wawasan anak didik mengenai nilai-nilai budaya untuk memperkokoh kepribadian bangsa dan ketahanan budaya nasional (Depdiknas, 2006).

2.2.2 Konsep Seni Pertunjukan Wadantara

Pengertian tentang seni pertunjukan telah banyak dikemukakan oleh para ahli, antara lain Edi Sedyawati (1981), Soedarsono (2002), dan Sal Murgiyanto (2015). Menurut Edi Sedyawati seni pertunjukan merupakan seni yang telah ditemukan pada zaman prasejarah akhir, terutama pada zaman perunggu dan pada perkembangannya seni pertunjukan memiliki fungsi religius, edukasi, penguatan integrasi sosial, hiburan dan mata pencaharian. Sal Murgiyanto mengungkapkan bahwa seni pertunjukan merupakan sebuah tontonan yang memiliki nilai seni dan disajikan sebagai pertunjukan di depan penonton. Sedangkan R.M. Soedarsono mengatakan bahwa seni pertunjukan adalah sebuah rumpun seni berfungsi sebagai sarana ritual, hiburan pribadi, dan presentasi estetis yang mengajarkan bagaimana selayaknya manusia berperilaku sosial. Adapun kritikus seni Amerika, Rose Lee Goldberg (dalam Kusumastuti, 2019) mengatakan bahwa seni pertunjukan merupakan sebuah seni yang dapat disajikan sendiri (atau tunggal), duet, berkelompok, dengan menggunakan pencahayaan, musik atau gambar yang dibuat oleh senimannya sendiri dan bekerja sama, dan dilakukan di tempat-tempat mulai dari gedung pertunjukan, galeri seni, museum kafe, bar, sudut jalan, sebagai ruang alternatif. Pada prinsipnya seni pertunjukan adalah sebuah karya seni yang dipentaskan dengan melibatkan tiga unsur pokok, yakni (1) seniman sebagai pelaku kegiatan, (2) karya seni sebagai bentuk kegiatan yang dilakukan oleh seniman, dan (3) penonton sebagai pengamat yang menjadi sasaran suatu pertunjukan (Nugroho Sugeng, 2019).

Berbicara tentang seni pertunjukan Nusantara adalah berbicara tentang berbagai ragam seni pertunjukan tradisi, baik tradisi keraton maupun tradisi kerakyatan yang hidup dan berkembang di berbagai daerah dan etnis di Nusantara. Setiap jenis bahkan bentuk seni pertunjukan yang ada di Nusantara, memiliki norma atau kaidah artistik (Jawa: *pakem*)

tersendiri. Sama-sama seni pertunjukan tradisi dan berasal dari daerah yang sama pun, antara seni pertunjukan tradisi keraton dan tradisi kerakyatan memiliki *pakem* yang berbeda. *Pakem* inilah yang menjadi salah satu tolok ukur kualitas artistik karya seni pertunjukan tradisi (Nugroho Sugeng, 2019). Lebih lanjut Kusumastuti (2019) mengatakan bahwa bila ditinjau dari aspek-aspek keluasan wilayah, keberagaman suku, bahasa, elemen-elemen kebudayaan maupun perjalanan sejarah bangsa, maka seni pertunjukan Nusantara merupakan salah satu yang paling beragam di dunia.

Usaha diseminasi seni pertunjukan Nusantara melalui kegiatan penciptaan dan pementasan kolaborasi penting dilakukan, hal ini akan dapat meningkatkan apresiasi terhadap seni budaya Nusantara yang sarat akan pesan-pesan filosofis, baik aspek spiritual, moral, dan sosial dari komunitasnya. Dengan demikian, apresiasi terhadap kesenian tradisional Nusantara ini diharapkan membantu mengenal jati diri dan secara arif menerima realitas pluralitas budaya masyarakat Indonesia serta mampu menghormati perbedaan dan keanekaragaman. Melalui seni Nusantara diharapkan semangat nasionalisme yang kian luntur karena terkontaminasi oleh berbagai kepentingan (baca SARA) kiranya dapat menjadi lem perekat persatuan dan kesatuan bangsa.

Konsep Hibriditas dapat digunakan dalam membuka wacana mengenalkan bentuk produksi seni kolaborasi yang menggabungkan secara bersama-sama potensi berbagai etnik, sehingga dapat menjadi media untuk memahami perubahan zaman dalam dinamika seni budaya kontemporer. Konsep Hibriditas (*Hybridity*) sebenarnya sudah sejak tahun 1990 dikenal, namun kurang populer di kalangan para akademisi yang bergerak dalam wacana studi kebudayaan, padahal sesungguhnya hibriditas sudah berjalan dalam konteks kebutuhan-kebutuhan dunia penciptaan. Sebagaimana dicatatkan Chris Barker (2004: 89):

The concept of the hybrid made considerable strides into the vocabulary of cultural studies during the 1990s in the context of discussions about globalization, diaspora cultures and postcolonialism. At its core, hybridity involves the mixing together of previously discrete cultural elements to create new meanings and identities.

Berdasarkan keunggulan-keunggulan yang dimiliki kesenian tradisional Nusantara dan mengadopsi konsep Hibriditas, seni pertunjukan Wadantara dirancang dan dikembangkan dalam proses kreatif para peneliti dan sekaligus penggarap sebagai bentuk produksi kolaborasi untuk menciptakan satu model seni pertunjukan yang memberikan makna baru dan identitas pada seni pertunjukan kontemporer Indonesia dengan mengkolaborasikan jenis kesenian dari multi etnis

dalam satu kemasan (repertoar) seni pertunjukan wayang, drama, karawitan dan tari Nusantara. Seni wayang berorientasi pada tokoh-tokoh dan tema-tema yang bernuansa ke-Indonesiaan, sehingga perlu diciptakan bentuk wayang (boneka-boneka) tokoh dan cerita-cerita yang berasal dari Indonesia sendiri. Seni drama yang diperankan seputar dari peristiwa-peristiwa dalam kehidupan masyarakat multi etnis di wilayah Indonesia. Seni karawitan dapat memvisualisasikan kehidupan masyarakat yang mencirikan budaya masing-masing daerah yang ada di Indonesia. Seni tari yang digerakkan berusaha memvisualisasikan tingkah laku dari bangsa Indonesia yang penuh semangat, santun, dan indah.

Dengan demikian, maka karya seni yang dipertunjukkan sungguh-sungguh sebagai ungkapan budaya Nusantara yang sarat dengan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar Negara Republik Indonesia. Nilai *indigenous* Nusantara yang lebih dikenal dengan nilai kearifan lokal, dapat menjadi inspirasi kuat untuk menghasilkan ciptaan seni pertunjukan baru, karena bukti kedayaannya selama ratusan tahun telah teruji dapat bertahan. Betapa berharganya nilai kearifan lokal (*indigenous*) apabila dipahami sebagai nilai, sebagai jiwa yang indah.

Nama seni pertunjukan Wadantara yang disepakati para peneliti dari tiga etnik (Bali, Jawa, Sunda) dalam proses penelitian adalah sebagai bentuk produksi kreatif yang membuka ruang untuk dilakukan secara bersama-sama (dinamika kreativitas bersama) proses kesadaran mencipta bentuk produksi seni kolaborasi baru yang kontemporer. Kontemporer yang dimaksudkan sebagai karya kekinian yang memanfaatkan teknologi musik digital dan teknologi multimedia, sehingga di dalam pertunjukannya menunjukkan “jiwa kontemporer” tanpa meninggalkan “kekuatan tradisi” di mana pesona-pesona artistik dan estetik dikembangkan secara bersama-sama dalam proses kreatif para penggarapnya.

Seni pertunjukan Wadantara menghasilkan kolaborasi artistik dan estetik yang membuka cakrawala kebersamaan dan ruang waktu, peristiwa kreatif dari tiga etnik (Bali, Jawa, Sunda) yang dapat digambarkan sebagai berikut: (1) Kekuatan tradisi Bali, sengaja dijadikan awal keragaman tari-tari tradisi yang dimiliki ditata berdasarkan kebutuhan-kebutuhan karakter penokohan, terutama tokoh Gajah Mada, Tribuana Tungga Dewi, Kebo Iwo, Raja Bedahulu. Kekuatan tradisi lainnya di dalam musik tradisi Bali yang dinamis menjadi pilihan yang disengaja untuk menghidupkan peran-peran utama tersebut. Juga wayang listrik karya I Made Sidia, menggambarkan kesuburan alam Bali yang selalu mempesona dan memikat dihadirkan dengan wayang-wayang Tantri Bali; (2) Kekuatan tradisi Jawa (terutama Jawa Timuran) yang

ditafsir sebagai asal muasal kerajaan Majapahit, di mana Gajah Mada ditugaskan Ratu Tribuana Tungga Dewi, pilihannya jatuh pada gerak-gerak tari Jawa, juga topeng-topeng Jawa (Topeng Malangan), dan wayang Sada (Wayang Lidi yang tadinya hanya sebagai kerajinan rakyat dari daerah Gunung Kidul Yogyakarta); (3) Kekuatan tradisi Sunda yang lebih diposisikan memberi kebaruan bentuk dengan teknologi musik digital dan teknologi multi- media, mendorong komunikasi simbolik dengan bentuk-bentuk Wayang Karet (tentang keragaman binatang sebagai mahluk Tuhan), juga pesona-pesona visual yang membantu “memanjakan” panca indra penonton, bahwa teknologi dapat membuka cakrawala seni dengan memadukan kekuatan tradisi dan jiwa kontemporer. Musik digital digarap oleh Rudi Mukhram, sedangkan Video Mapping oleh Yadi Mulyadi; (4) Lakon perlawanan dan pengorbanan Kebo Iwo yang melegenda ditampilkan dengan sentuhan multimedia yang membuka peluang imajinasi penonton, baik di dalam membayangkan *setting*, peristiwa dramatik, dan juga suasana hati, romantika dan peperangan; (4) Narasi-narasi yang menunjukkan Kebhinekaan Nusantara mengikat struktur dramatik lakon tentang perjalanan keragaman Nusantara yang selalu mempesona, adegan penutup yang menunjukkan diversitas dan pluralitas budaya melalui tari-tari Nusantara dan multimedia alam serta kerajinan, ragam topeng dengan kehadiran penari garuda.

2.2.3 Teknologi Digital

Klaus Schwab, ekonom terkenal yang berasal dari Jerman, pendiri dan ketua Eksekutif *World Economic Forum* (WEF), mengenalkan konsep Revolusi Industri 4.0. Dalam bukunya yang berjudul “*The Fourth Industrial Revolution*” (dalam Remawa Rai, 2019). Schwab menjelaskan revolusi industri 4.0 telah mengubah hidup dan kerja manusia secara fundamental. Berbeda dengan revolusi industri sebelumnya, revolusi industri generasi ke-4 ini memiliki skala, ruang lingkup dan kompleksitas yang lebih luas. Kemajuan teknologi baru yang mengintegrasikan dunia fisik, digital dan biologis telah mempengaruhi semua disiplin ilmu, ekonomi, industri, seni dan desain.

Budaya global dan hadirnya revolusi industri 4.0, seharusnya menjadi spirit baru dalam seni. Dunia kreatif seperti seni, desain dan arsitektur, sebenarnya tidak perlu khawatir terhadap perkembangan ini, karena justru sebaliknya akan mendapatkan peluang dalam kemeriahan ciptaan yang ditimbulkan oleh industri digital era ini. Keberkahan ini bukan menjadi hambatan tetapi justru peluang baru untuk menciptakan berbagai model seni pertunjukan. Pemahaman tentang cara

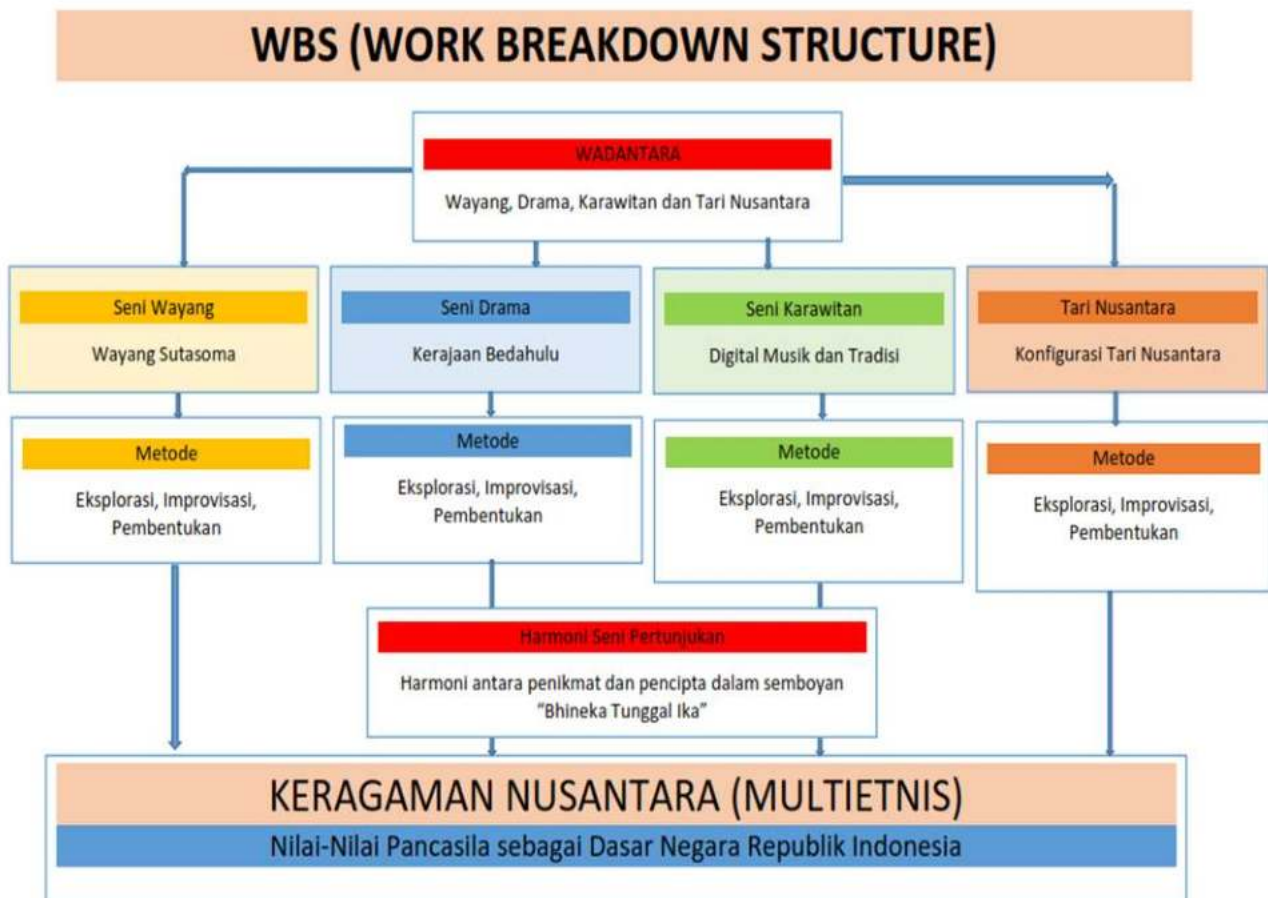
berkisah secara digital sebagai aplikasi praksis bagi pertunjukan yang memiliki kekuatan narasi personal untuk masyarakat menjadi penting, karena sebuah kolaborasi seni erat hubungannya dengan cara berkisah digital yang sekarang telah menjadi keniscayaan baru di dalam dunia pertunjukan (Megan Alruz, 2015).

Menurut Nugroho (2019) bahwa munculnya industri 4,0 di awal abad ke-21 yang antara lain ditandai dengan masuknya dunia digital dan internet ke berbagai sendi kehidupan masyarakat, akan membawa konsekuensi logis bagi kehidupan seni pertunjukan Nusantara yang notebene berbasis tradisi dan memiliki karakteristik berbeda-beda sesuai fungsinya yaitu sebagai sarana kegiatan ritual, sarana komunikasi, dan representasi estetik. Seni pertunjukan ritual, tidak mungkin tampil tanpa masyarakat, karena kehadiran mereka bukanlah sebagai penonton, melainkan sebagai pelaku kegiatan yang harus ada di dalam konteks tersebut. Seni yang dipertunjukkannya harus bersifat langsung, tidak boleh berupa rekaman, diperlukan ruang dan waktu khusus, pemain yang terpilih dengan busana yang khas, dan disertai sesaji tertentu. Jenis pertunjukan ini tidak memerlukan kecanggihan teknologi, karena yang dipentingkan bukan nuansa artistik dan estetikanya, melainkan tujuan diselenggarakannya pertunjukan. Oleh karena itu, seni pertunjukan ritual tetap akan hidup sepanjang kegiatan ritual masih diyakini oleh masyarakatnya. Seni pertunjukan untuk sarana komunikasi, seni pertunjukan untuk representasi estetik dan seni pertunjukan untuk hiburan penampilannya pasti memerlukan penonton, karena penontonlah menjadi sasaran sebuah pertunjukan. Oleh karena itu seniman harus memiliki referensi yang lengkap, baik berkaitan dengan pesan, kaidah-kaidah artistiknya yang akan disampaikan maupun teknik penyampainnya. Referensi itu dapat dengan mudah diperoleh antara lain melalui teknologi digital. Dengan menguasai teknologi digital, seniman sekaligus bisa memanfaatkan sebagai “media” pendukung artistik pertunjukannya dan sebagai “referensi” (data) atas karyaannya serta pertunjukannya dapat tampil lebih menarik.

Hadirnya industri 4.0 (teknologi digital dan atau *online*) selayaknya diikuti dengan perkembangan dan juga pembaharuan di bidang seni pertunjukan, karena mampu mendukung penampilan seni pertunjukan dengan tampilan baru (mengubah estetika bagi karya-karya baru) melalui penggunaan teknologi lampu yang canggih, multimedia, *video*, *mapping*, dan sebagainya yang sebelumnya tertata secara analog berubah menjadi digital. Disinilah karya tradisional bisa diolah menjadi kreasi baru, dan di sini pula lahan bagi tumbuhnya karya tari modern dan atau kontemporer. Teknologi digital ini juga sebagai perangkat pemasaran dan sarana publikasi

karya-karya seni pertunjukan kepada masyarakat dunia baik secara langsung saat petunjukan (*live streaming*) ataupun berupa rekaman pertunjukannya. Hal ini akan berdampak positif sebagai sarana popularitas seniman dan karya seninya. Dengan demikian, karya-karya seni pertunjukan akan berubah sifatnya; dari karya seni yang bersifat “sesaat” menjadi karya seni yang “tahan lama” (Nugroho, 2019). Oleh karena itu manfaatkan dan eksplorasi sebesar-besarnya teknologi digital ini, agar dapat berkarya lebih cepat dan penuh kejutan.

2.3 Kerangka Berpikir



Gambar 2.1
Work Breakdown Structur (WBS) Penelitian
 Seni Pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira

Deskripsi Work Breakdown Structure (WBS)

WADANTARA merupakan seni kolaborasi tiga Perguruan Tinggi Seni (ISI Denpasar, ISI Yogyakarta dan ISBI Bandung) dalam bentuk Riset Penugasan Skema Konsorsium Riset Unggulan Perguruan Tinggi (KRU-PT). Seni kolaborasi ini merupakan gabungan dari wayang,

drama, karawitan dan tari Nusantara. Wayang dideskripsikan sebagai seni warisan Nusantara yang telah mendapat pengakuan UNESCO dan perlu dilestarikan dan dikembangkan oleh para pewarisnya. Wayang yang dijadikan inspirasi adalah wayang kulit Bali, wayang Sada Yogyakarta, dan wayang kulit Jawa serta Sunda. Drama dideskripsikan sebagai inti kehidupan yaitu konflik (antara Majapahit yang diwakili oleh Gajah Mada dan Kebo Iwo yang mewakili Bedahulu Bali). Karawitan merupakan seni pengiring yang bersumber dari karawitan Bali dan juga ditambah karawitan Sunda dan campuran etnik lainnya dalam bentuk musik digital. Sedangkan tari Nusantara dipilih sebagai sumber penciptaan tari-tari etnik yang mewakili popularitas, seperti tari Betawi, tari Minang, tari Papua, tari Makasar, dan tari Jawa.

SENI WAYANG: Wayang Suthasoma

Wayang Suthasoma, berangkat dari serat Suthasoma yang sangat terkenal karena nilai keteladanannya. Dijadikan inspirasi karena terdapat pesan yang universal, bahwa sebagaimana hidup binatang yang beragam tetapi bersatu dalam kedamaian, Di dalam pertunjukan ditampilkan melalui Wayang Karet Satoraga (keluarga binatang) yang dikembangkan ISBI Bandung. Juga ditambah dengan multimedia yang memberi aksentuasi-aksentuasi dramatik berbagai peristiwa.

METODE: Eksplorasi, Improvisasi, Pembentukan

Adapun eksplorasi adalah menafsirkan kebutuhan ekspresi seni kolaborasi Wadantara dengan membuat wayang karet Satoraga dengan inspirasi wayang kulit Cirebon, khususnya para binatang. Eksplorasi bahan supaya ringan dipilih dari karet (spon) yang tipis dan mudah dibentuk dan dimainkan oleh dua penari berpakaian hitam-hitam. Improvisasi dibuat dalam latihan-latihan bersama dan disesuaikan dengan teknik muncul serta durasi waktu yang tersedia. Pembentukan berjalan dalam proses latihan yang disesuaikan dengan kebutuhan pertunjukan.

SENI DRAMA: Kerajaan Bedahulu

Kerajaan Bedahulu dengan rajanya Sri Astasura Ratna Bumi Banten. Dikisahkan pada tahun 1337 raja Bhatara Sri Astasura Ratna Bhumi Banten/Sri Gajah Waktera/Sri Topolung mulai berkuasa di Pulau Bali, beliau sangat bijaksana serta adil dalam mengendalikan pemerintahan dan taat dalam melaksanakan upacara keagamaan., beliau terkenal sebagai seorang pemberani serta sangat sakti. Sebagai pembantunya diangkat Ki Kebo Iwo alias Kebo Taruna yang tinggal di desa Belahbatuh. Sumber penciptaan lakon digali dari masa kerajaan Bedahulu ini dengan

menampilkan Kebo Iwo sebagai panglima perang yang sakti untuk menghadapi Gajah Mada dari kerajaan Majapahit.

METODE: Eksplorasi, Improvisasi, Pembentukan

Sebagaimana umumnya eksplorasi naskah, gagasan tentang konflik antara Gajah Mada dan Kebo Iwo dirancang serta disesuaikan dengan tema, kesatuan dan pengorbanan untuk menuju kejayaan Majapahit yang memiliki cita-cita menyatukan Nusantara. Setelah menjadi naskah drama tuturan, kemudian dirancang struktur dramatik dengan merujuk pada kebutuhan pertunjukan. Pembentukan struktur pertunjukan dengan menampilkan dua orang orator yang membacakan naskah lakon dengan ekspresif dan disesuaikan dengan kebutuhan adegan demi adegan, sehingga terasa menjadi “pemandu” ruang waktu dan peristiwa yang tersaji.

SENI KARAWITAN: Digital Musik dan Tradisi

Karawitan Bali secara tradisional sangat banyak ragamnya. Karawitan Bali dimainkan oleh ISI Denpasar, juga karawitan musik digital dalam bentuk *sampling* yang dirancang dari ISBI Bandung.

METODE: Eksplorasi, Improvisasi, Pembentukan

Dalam kebutuhan pertunjukan dipilih gending gending Bali yang disesuaikan dengan struktur dramatik pengadegan demi pengadegan, Di samping itu dibuat pula musik digital untuk menambah aksentuasi dramatik pertunjukan, sebagai pengiring dan juga pemberi aksen dramatik. Musik digital mengacu kepada kebutuhan aplikasi teknologi 4.0.

TARI NUSANTARA: Konfigurasi Tari Nusantara

Tari Nusantara adalah tari-tari etnik yang tersebar dari Aceh sampai Papua. Namun di dalam kebutuhan seni Wadantara dipilih tari tari yang dianggap populer, antara lain: tari Betawi, tari Minangkabau, tari Makasar, tari Papua, tari Jawa.

METODE: Eksplorasi, Improvisasi, Pembentukan

Adapun koreografi yang ditata berdasarkan kebutuhan pertunjukan. Para penata tari bukan saja menata tari-tari Nusantara, tetapi juga koreografi tari di kerajaan Bedahulu dan di kerajaan Majapahit serta komposisi tari dengan formasi-formasi gerak yang rampak dan terukur.

HARMONI SENI PERTUNJUKAN: Harmoni antara penikmat dan pencipta dalam semboyan Bhineka Tunggal Ika

Konsep keragaman dalam kesatuan mendasari konsep pertunjukan Wadantara. Harmoni antara penikmat dalam hal ini penonton dan karya seni yang tercipta merujuk pada komunikasi simbolik, interaksi simbolik yang tidak dapat dirasakan tanpa menontonnya langsung. Pertunjukan langsung menciptakan komunikasi dua arah yang diinginkan pencipta. Wadantara menjadi lebih komunikatif, dengan bentuk kolaborasi dari pelbagai kekuatan artistik dan nilai-nilai estetik yang dapat dirasakan panca indra penonton.

KERAGAMAN NUSANTARA (MULTIETNIS): Nilai-nilai Pancasila sebagai Dasar Negara Republik Indonesia

Selain nilai-nilai estetik yang ingin disajikan, juga ingin menyajikan nilai-nilai Pancasila tentang 5 Dasar Negara secara halus sebagai warisan bangsa yang tetap diperlukan, karena keragaman harus dijalin dalam kesatuan yang artistik dan estetik. Seni Wadantara sebagai bukti nyata.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain atau rancangan penelitian yang digunakan adalah desain penelitian dan pengembangan (*research and development*) yaitu desain penelitian untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektivan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (*need assessment*) dan untuk menguji keefektivan produk supaya dapat berfungsi di masyarakat (Sugiyono, 2007:297). Terkait dengan penelitian ini kegiatan *need assessment* (analisis kebutuhan) dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi persoalan-persoalan mengapa penelitian berjudul Merangkai Nusantara Melalui Seni Wadantara ini diangkat. Persoalan-persoalan yang ada diantaranya (1) bangsa Indonesia yang sedang memperkuat persatuan dan kesatuan dalam bingkai negara kesatuan Republik Indonesia memerlukan dukungan untuk kebersamaan yang dilandasi oleh toleransi bermasyarakat. Kebersamaan yang dilandasi oleh toleransi bermasyarakat ditawarkan oleh seni pertunjukan dengan mengangkat muatan budaya lokal sebagai ungkapan budaya Nusantara yang sarat dengan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar Negara Republik Indonesia; (2) kesenian yang selalu tumbuh dalam proses transmisi dan berkembang secara dinamik serta berubah, sehingga dirasakan perlu ada suatu perubahan dalam memproduksi seni baru yang bersifat kolaborasi; (3) hadirnya revolusi industri 4.0 ditandai dengan masuknya dunia digital dan internet akan membawa konsekuensi logis bagi kehidupan seni pertunjukan Nusantara yang notebene berbasis tradisi dan memiliki karakteristik berbeda-beda sesuai fungsinya yaitu sebagai sarana kegiatan ritual, sarana komunikasi, dan representasi estetik. Sebenarnya tidak perlu khawatir terhadap hadirnya revolusi industri 4.0, karena justru akan mendapatkan peluang baru dalam menciptakan berbagai model seni pertunjukan yang ditimbulkan oleh industri digital ini untuk membangun daya tarik pertunjukan secara kolaboratif antara yang tradisional dan kontemporer.

Kegiatan *need assessment* dilaksanakan pada penelitian tahun pertama saat Sosialisasi Pedoman Penugasan Penelitian (KRU-PT) Bidang Fokus Pendidikan dan Seni dilaksanakan pada hari Senin-Selasa, Tgl. 15-16 April 2019 bertempat di Hotel Savero Depok Jln. Margonda Raya No.230A Depok Jawa Barat (sesuai Surat Tugas ISI Denpasar No.968/IT5.4.1/KP/2019 mengikuti Sosialisasi Pedoman Penugasan Penelitian (KRU-PT) Bidang Fokus Pendidikan

dan Seni dari Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan dalam rangka menyiapkan Indonesia 4.0 dan meningkatkan kualitas Seni Pertunjukan).

Dari hasil sosialisasi terlahir Tema pada bidang Seni yaitu Mengupayakan Kedayaan Nilai Indigenous Seni Pertunjukan Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0. Berdasarkan penugasan dari Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan Kementistekdikti bahwa ISI Denpasar, ISI Yogyakarta dan ISBI Bandung secara bersama-sama menciptakan bentuk produksi seni pertunjukan berbagai etnik yang ada di Indonesia (Nusantara) dengan memanfaatkan media sebagai pendukung artistik pertunjukannya.



Gambar 3.1

Pembahasan Tema, Topik, Judul Riset Penugasan Penelitian (KRU-PT) Bidang Fokus Seni

3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian pengembangan ini merujuk pada model pengembangan Borg dan Gall (2003), terdiri dari dua tujuan utama yaitu (1) mengembangkan produk, dan (2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Tujuan pertama tersebut sebagai fungsi pengembangan, sedangkan tujuan kedua disebut sebagai fungsi validasi. Prosedur pengembangan (tahapan produksi) seni pertunjukan Wadantara melalui tiga tahapan yaitu tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi (Ayawaila, 2008).

3.2.1 Tahapan Pra Produksi

Tahap pra produksi tahun kedua ini diadakan penyempurnaan melalui tahapan pengumpulan data, desain penyempurnaan produk, dan analisis data. Pada tahapan ini karya seni pertunjukan Wadantara ini tidak terlepas dari keinginan untuk memperkuat persatuan dan kesatuan dalam bingkai negara kesatuan Republik Indonesia memerlukan dukungan untuk kebersamaan yang dilandasi oleh toleransi bermasyarakat. Untuk memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa, seni pertunjukan yang sarat dengan muatan budaya lokal dapat memberikan

sumbangsih dengan mengupayakan kedayaan nilai kelokalan (*indigenous*), dapat mempertebal penghargaan masyarakat terhadap kebhinekaan budaya Nusantara, dan menjadi kepanjangan norma serta nilai yang diharapkan oleh masyarakat dalam menjaga kebersamaan dan harmoni bermasyarakat.

Langkah selanjutnya menyamakan persepsi tentang materi produk Seni Wadantara yang akan disempurnakan melalui rapat (pertemuan) secara daring maupun luring bersama Tim Peneliti ISI Denpasar, ISI Yogyakarta, ISBI Bandung. Hasil rapat atau pertemuan ini menghasilkan kesepakatan untuk menyempurnakan pada beberapa elemen seperti (1) penambahan gerak wayang karet, wayang sodo dan wayang listrik; (2) suara narator dikurangi agar lebih kelihatan tarinya, gerak dan ekspresinya; (3) adegan Majapahit, adegan Bali dan tari Nusantara dipersingkat; (4) durasi dipadatkan dgn mengurangi dialog², namun dialog yang penting tidak dihilangkan; (5) tata rias dan busana tari disempurnakan; (6) musik tradisi dan musik digital, vokal (Bali, Jawa, Sunda) divariasikan.

Adapun struktur seni pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira terdiri dari tiga babak sebagai berikut:

Babak I

Menggambarkan Kerajaan Majapahit di bawah kuasa Ratu Tribuana Tunggaladewi. Kepada para petinggi kerajaan, Sang Ratu ingin membangun kehidupan yang damai seperti yang dituturkan lontar Sutasoma. Sasanti Bhineka Tunggal Ika dalam kisah karya Mpu Tantular itu, menggedor sanubari Patih Gajah Mada. Di hadapan ratunya, Gajah Mada mengumandangkan Sumpah Palapa untuk menyatukan Nusantara. Diiringi para prajurit Majapahit, Gajah Mada menuju Pulau Bali.

Babak II

Menggambarkan Pulau Bali yang indah, tenteram, dan sejahtera. Raja Bali, Sri Asta Sura Ratna Bumi Banten mengayomi rakyatnya dengan arif bijaksana. Kebo Iwo yang gagah berani adalah patih andalan, memimpin prajurit Bali dalam mengawal keamanan Keraton Bedahulu. Kehadiran Gajah Mada menghadap raja Bali diawasi penuh siaga oleh Kebo Iwo. Misi persaudaraan saling menghormati yang dihaturkan Gajah Mada meluruhkan hati raja dan merestui kepergian Kebo Iwo ke tanah Jawa untuk menjemput calon istrinya.

Babak III

Melalui perjalanan laut dihempas topan dan badai, Kebo Iwo tiba di wilayah Majapahit. Gajah Mada yang menduga Kebo Iwo sudah tewas tenggelam di laut, kaget melihat patih Bali ini segar bugar. Gajah Mada kemudian meminta Kebo Iwo membuat sumur, sebagai bentuk persembahan kepada calon istrinya. Dibuai janji dinikahkan dengan perempuan cantik, Kebo Iwo membuat sumur dengan sarat gairah. Saat Kebo Iwo berada dalam kedalaman tanah, Gajah Mada mengubur sumur. Tetapi seketika batu-batu berhamburan dari dalam sumur. Kebo Iwo marah, mempertanyakan perlakuan keji terhadapnya. Ketika disampaikan oleh Gajah Mada bahwa tujuan mulianya adalah menyatukan Nusantara, Kebo Iwo dengan tulus ikhlas mengungkapkan rahasia kematiannya.

3.2.2 Tahap Produksi

Setelah tahapan pra produksi selesai, dilanjutkan dengan tahapan produksi. Dalam tahapan ini dilakukan (1) Improvisasi (penuangan) yaitu (a) melakukan percobaan-percobaan, memilih, membedakan, mempertimbangkan, membuat harmonisasi, dan kontras-kontras tertentu, (b) menemukan integritas dan kesatuan terhadap berbagai percobaan yang telah dilakukan; (2) Pembentukan yaitu (a) menentukan bentuk ciptaan dengan menggabungkan simbol-simbol yang dihasilkan dari berbagai percobaan yang telah dilakukan, (b) menentukan kesatuan dengan parameter yang lain, seperti gerak dengan iringan, busana dan warna, (c) pemberian bobot seni (kerumitan, kesederhanaan dan intensitas), dramatisasi dan bobot keagamaan.

3.2.3 Tahap Pasca Produksi

Setelah seni pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira yang dipadukan dengan potensi teknologi (digital dan multi media) terwujud, selanjutnya diadakan evaluasi guna menjaga kualitas seni pertunjukan dan memudahkan akses. Evaluasi dilakukan melalui uji coba produk di lingkungan sebenarnya bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak dilihat dari kesesuaian dengan pengguna. Uji coba ini dilakukan untuk memperoleh data dari ahli dan calon pengguna yakni berupa komentar, saran dan melihat sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk penyempurnaan produk, selanjutnya produk ini laik industri untuk dikomersilkan.

3.3 Sumber Data dan Instrumen

Sumber data adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi mengenai data. Menurut Sugiyono (2014:225) ada dua jenis sumber data yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer adalah sumber data yang diperoleh dari informan secara langsung. Sedangkan sumber data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, melainkan lewat orang lain atau berupa dokumen. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah para seniman, budayawan, akademisi dan tokoh masyarakat yang mengetahui dan ahli tentang elemen-elemen seni pertunjukan Wadantara serta proses penciptaannya. Sedangkan sumber data sekunder adalah sumber tertulis berupa referensi, hasil penelitian, artikel, serta situs di internet terkait dengan fokus penelitian.

Instrumen atau alat evaluasi yang dikembangkan untuk mengetahui keefektivan (aspek ketepatan, kegunaan, kelayakan) dan kualitas produk Seni Pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira adalah berupa catatan lapangan pengamatan dan angket tentang respon penonton terhadap seni pertunjukan Wadantara. Selain mengembangkan alat evaluasi, juga digunakan beberapa teknik pengumpul data diantaranya:

3.3.1 Wawancara

Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dan informan (Bungin, 2007:111). Penelitian ini menggunakan wawancara bebas (tak berstruktur), tetapi terfokus. Wawancara bebas tetapi terfokus yang dimaksud dalam penelitian ini adalah peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara terbuka antara lain kepada informan A.A Ngurah Kakarsana, SE, beliau putra Raja Puri Blahbatuh Gianyar tempat bersetana Topeng (*Pererai*) Maha Patih Gajah Mada. Jro Mangku (pendeta) Pura Puseh Desa Blahbatuh Gianyar terkait dengan keberadaan Patung Maha Patih Kebo Iwo di Pura Puseh Desa Blahbatuh Gianyar. Wawancara juga dilakukan pada Bapak Marsono Hadi Wardoyo, Pencipta Wayang Sada.

3.3.2 Observasi

Menurut Bungin (2007:118) observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan pencatatan secara sistematis, terencana dan terarah pada suatu obyek yang diteliti untuk memperoleh laporan dan kesimpulan. Dalam penelitian ini observasi dilakukan untuk mengamati proses penciptaan dan pengamatan ke situs-situs peninggalan Maha Patih Kebo Iwo dan Maha Patih Gajah Mada di Bali. Tempat obyek penelitian yang dikunjungi

dan mengadakan persembahyangan adalah Pura Puseh Blahbatuh Gianyar Bali yaitu tempat bersetana Patung Maha Patih Kebo Iwo dan Puri Blahbatuh Gianyar Bali tempat bersetana Topeng (*Pererai*) Maha Patih Gajah Mada.

3.3.3 Dokumentasi

Dokumentasi yaitu teknik pengumpulan data yang diperoleh dari dokumen-dokumen atau catatan-catatan yang tersimpan, baik itu berupa foto-foto maupun hasil video dan sebagainya (Sugiyono, 2013:240). Teknik ini digunakan untuk pengumpulan dokumen terkait peninggalan kerajaan Majapahit dan Kerajaan Bali (Kerajaan Bedahulu).

3.4 Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan penyekoran, sedangkan data berupa komentar dan saran dianalisis secara kualitatif. Data kualitatif dipaparkan apa adanya sebagai bahan pertimbangan untuk merevisi dan penyempurnaan produk yang dikembangkan. Prosedur penilaian adalah (1) Pengembang menyurati responden diantaranya seniman, budayawan, akademisi, kepala sekolah, guru seni budaya, mahasiswa, tokoh masyarakat; (2) Pengembang meminta kepada responden untuk menjadi penilai dan memberikan komentar serta masukan terhadap produk seni pertunjukan Wadantarara pada saat dipentaskan di Gedung Natya Mandala ISI Denpasar; (3) Para responden diberi kesempatan untuk membaca, mempelajari, dan menganalisa produk seni pertunjukan Wadantarara; (4) Pengembang mengambil hasil penilaian dan diskusi dengan penilai pada waktu yang telah ditentukan; (5) Berdasarkan hasil penilaian baik secara kuantitatif maupun kualitatif pengembang melakukan revisi terhadap produk seni pertunjukan Wadantarara.

Prosedur pengembangan produk seni pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira dapat digambarkan pada gambar 3.2.



Gambar 3. 2
Prosedur Pengembangan Produk Seni Pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

ISI Denpasar telah memiliki visi dan misi yang ditetapkan dalam Statuta ISI Denpasar. Visi ISI Denpasar menjadi Pusat Unggulan (*Centre of Excellence*) Seni Budaya Berbasis Kearifan Lokal Berwawasan Universal. Rumusan Visi tersebut mengandung makna (1) Pusat Unggulan (*Centre of Excellence*) Seni Budaya, artinya ISI Denpasar menjadi pusat penciptaan, pengkajian, penyajian, dan pembinaan seni budaya yang unggul (terbaik, terdepan, terutama). Indikatornya dapat diamati dari 5 hal, yaitu melahirkan sarjana seni yang handal, melahirkan penelitian yang berkualitas dan bernilai guna, melahirkan karya seni yang kreatif dan adaptif, melakukan pengabdian yang bermanfaat bagi masyarakat, menjadi Pusat layanan data dan informasi seni budaya (Pusyandis); (2) Berbasis Kearifan Lokal, artinya ISI Denpasar menggunakan kearifan lokal (pengetahuan tradisional dan ekspresi budaya tradisional) sebagai basis pembelajaran dan pengetahuan ilmu. Kearifan lokal sarat akan nilai dan makna yang dapat menuntun peserta didik menjadi sarjana seni yang berkarakter Indonesia; (3) Berwawasan Universal, artinya pembelajaran dan pengembangan bidang ilmu di ISI Denpasar menganut berbagai paradigma yang dapat diterima secara universal oleh masyarakat di berbagai belahan dunia. Dalam kaitan ini ISI Denpasar melolak etnosentrisme melainkan menganut cara pandang relativitas, pluralitas, dan identitas terhadap kehadiran berbagai bentuk karya seni.

Untuk mewujudkan Visi di atas, ISI Denpasar mempunyai Misi yaitu (1) menyelenggarakan pendidikan tinggi yang berkualitas dalam rangka memunculkan dan mengembangkan pluralitas dan multikulturalitas budaya lokal dan nusantara agar memiliki daya saing dalam pencaturan global; (2) meningkatkan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang mendukung pendidikan dan kemajuan seni, ilmu pengetahuan, dan teknologi; (3) mengembangkan kerja sama antar lembaga secara berkelanjutan; (4) memantapkan organisasi Institut dalam mencapai kinerja yang optimal untuk mengantisipasi perkembangan lingkungan.

Berdasarkan Visi dan Misi di atas, ISI Denpasar mempunyai Tujuan (1) mampu menciptakan dan mempresentasikan beragam gagasan ke dalam berbagai bentuk karya seni dan mempertanggungjawabkan secara etik, moral, dan akademik; (2) mampu mengkaji dan menganalisis beragam fenomena seni budaya; (3) mampu menyajikan karya seni secara kreatif,

inovatif dan profesional; (4) mampu mengembangkan kewirausahaan dalam mengelola kegiatan seni dan budaya.

Peluang ISI Denpasar sebagai perguruan tinggi seni yaitu (1) memiliki peran dan fungsi dalam proses yang berkaitan dengan upaya mengembangkan individu yang berperan positif di tengah masyarakat dan budayanya; (2) seni diyakini mampu sebagai penggerak utama dalam membangun karakter bangsa, melalui pendidikan untuk membangun “pondasi maya” sehingga menghasilkan insan Indonesia yang memiliki jati diri (identitas) dan kebanggaan sebagai warga Negara Indonesia; (3) seni budaya memiliki daya saing dan “derajat dan nilai jual” baik tingkat nasional maupun global dengan sentuhan substantif, seni-budaya tidak hanya menciptakan manusia pintar tetapi juga membentuk pribadi yang berbudaya; (4) pengembangan seni-budaya terbuka luas bagi perguruan tinggi seni dan terbukanya kesempatan bagi ISI Denpasar berperan dalam masyarakat internasional seiring dengan perhatian dunia terhadap seni-budaya.

Komitmen pimpinan ISI Denpasar yang kuat dibuktikan dengan dukungan terhadap pengembangan produk seni pertunjukan Wadantara. Tingkat partisipasi civitas akademika ISI Denpasar dalam proses penciptaan seni pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira dan pada saat uji coba di lingkungan sebenarnya sangat baik. Ditingkat prodi/jurusan, fakultas dan unit-unit pelaksana teknis (UPT) telah memberikan dukungan dan masukan terhadap proses penyempurnaan seni pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira. Dosen dan tenaga kependidikan diberi ruang partisipasi untuk menyampaikan masukan sesuai dengan tugasnya. Partisipasi mahasiswa sebagai sumber daya manusia yang produktif dan potensial telah memberikan andil yang cukup besar dalam mendukung pelaksanaan kegiatan penelitian penugasan ini. Keterlibatan mahasiswa akan membantu mahasiswa dalam rangka memperdalam keilmuan dan memperhatikan pengenalan harkat dan martabat dalam seni-budaya serta kreativitas. Civitas akademika ISI Denpasar yang mendukung seni pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira yaitu dosen berjumlah 30 orang, tenaga kependidikan 20 orang, mahasiswa 150 orang.

4.2 Deskripsi Seni Pertunjukkan Wadantara

Seni pertunjukan Wadantara adalah model seni pertunjukan yang memberikan makna baru dan identitas pada seni pertunjukan kontemporer Indonesia dengan mengkolaborasikan jenis kesenian dari multi etnis atau masyarakat berbagai suku dalam satu kemasan (repertoar) seni

pertunjukan wayang, drama, karawitan dan tari Nusantara. Kontemporer yang dimaksudkan sebagai karya kekinian yang memanfaatkan teknologi musik digital dan teknologi multimedia tanpa meninggalkan kekuatan tradisi di mana pesona-pesona artistik dan estetik dikembangkan secara bersama-sama dalam proses kreatif para penggarapnya. Garapan seni pertunjukan Wadantara yang berjudul Satria Nusantara Mahawira memiliki arti yaitu: *Satria* berarti pejuang yang gagah berani, *Nusantara* adalah kepulauan di jambret khatulistiwa, dan *Mahawira* bermakna pahlawan agung. Jadi, Satria Nusantara Mahawira yaitu pejuang atau pahlawan agung Nusantara yang gagah perkasa.

Berdasarkan hasil penilaian responden pada tahun pertama (tahun 2019) diadakan penyempurnaan. Adapun yang disempurnakan pada bagian struktur seni pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira dapat disajikan pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Struktur Garapan Seni Pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira

| BABAK | ADEGAN | VIDEO/LCD | MUSIK |
|---|--|--|---------------------------|
| OPENING | a. - Opening: di stage penari pecut (Bandung) menari, penari bendera (Yogya) fose, penari bendera warna hitam putih (Kerajaan Bali), bendera warna merah (Kerajaan Majapahit) fose. | - Video mapping ada foto Kebo Iwo dan Gajah Mada, ada nuansa musik rasa Sunda, Jawa Timur dan Bali | - Efek suara dari mapping |
| | b. - Penari Pecut, Bendera Yogya out stage, dilanjutkan penari bergerak bercerita konflik Bali dengan Majapahit. | - Video Mapping | - Gamelan Bali |
| | - Bendera konflik out stage | - Mapping out. | - Gamelan Bali |
| | - Masuk bendera Yogyakarta | | |
| | - Penari bendera out stage | | |
| BABAK I KERAJAAN MAJAPAHIT | a. - Prajurit Majapahit | | |
| | - Dayang-dayang Majapahit | - Mapping Candi Jawa | - Gamelan Bali |
| | - Wayang Sodo sebagai refleksi Patih Gajah Mada | | |
| | - Mahapatih Gajah Mada | | |
| | - Ratu Tribuwana Tunggadewi | | - Gamelan Bali |
| | - Wayang Karet ketika Ratu Tribuwana Tunggadewi | | |

| | | | |
|---|---|--|---|
| | bercerita tentang kisah Suta Soma | | |
| | b. - Sumpah Palapa Gajah Mada | - Mapping ada suara petir, gemuruh dan panji-panji Majapahit | - Gamelan Bali |
| | c. - Perjalanan Gajah Mada dan prajurit ke Bali (Ratu Tribuwana Tunggaladewi dan Dayang out stage) | - Mapping laut dg perahu | |
| BABAK II KERAJAAN BALI | a. - Wayang Bali: suasana kesuburan (petani dan ikan) | - Mapping suasana sawah dan pantai | - Gamelan Bali dan efek suara mapping - Tembang Bali |
| | b. - Prajurit Bali - 3 penari Wayang Sodo sebagai refleksi Patih Kebo Iwo - Patih Kebo Iwo - Raja Bedahulu dengan Pendeta | - Mapping Puri atau bangunan khas Bali. | - Gamelan Bali |
| | c. - Datang Gajah Mada dan Prajuritnya menghadap Raja Bedahulu | | - Gamelan Bali dan efek suara mapping |
| | d. - Perjalanan Gajah Mada, Kebo Iwo dan Prajurit kembali ke Majapahit | - Video Mapping laut dan prahu | Efek suara mapping dan gamelan Bali |
| | e. - Kebo Iwo terhempas di tengah laut | | |
| BABAK III KERAJAAN MAJAPAHIT | a. - Gajah Mada dan prajurit kaget karena Kebo Iwo telah sampai lebih dahulu di Majapahit - Wayang Karet dan Wayang Bali mengitari Kebo Iwo | - Video Mapping Tengah Hutan | Gamelan Bali |
| | b. - Gajah Mada memerintahkan Kebo Iwo membuat sumur sebelum | Mapping tanah dan batu karang berhamburan | Gamelan Bali |

| | | | |
|---------------|--|--|--|
| | dipertemukan dengan Putri Lemah Tulis. | | |
| | c. - Kebo Iwo membayangkan kecantikan Putri Lemah Tulis - Puti Lemah Tulis menari - 4 orang penari awan | -Video Mapping Awan | MD tembang Jawa Timur |
| | d. - Kebo Iwo tersadar dari khayalannya - Kebo Iwo menggali sumur | - Video Mapping sumur, hamburan tanah dan batu | Gamelan Bali dan efek suara gemuruh mapping |
| | e. - Perang tanding Gajah Mada dengan Kebo Iwo | - Video Mapping Candi | Gamelan Bali |
| | - Perang prajurit dengan membawa Wayang Sodo dan wayang Bali | | |
| | - Perang dua prajurit yang atraktif/akrobatik sebagai simbol kekuatan dua Mahapatih (Kebo Iwo dan Gajah Mada) | - Video Mapping kilatan-kilatan cahaya | Gamelan Bali |
| | - Kebo Iwo wafat dan moksah | - Video Mapping roh terbang ke langit | Gamelan Bali dan vokal/ kidung Bali |
| | - Mahapatih Kebo Iwo memberikan petunjuk kepada Patih Gajah Mada untuk melanjutkan menyatukan Nusantara | - Video Mapping arwah Kebo Iwo | Gamelan Bali |
| | - Tari Nusantara (Rantak, Blantek, Pakarena, Mandau/Giring-giring dan Papua/Berburu) menari bersama | - Video Mapping relief dan ciri khas bangunan daerah Nusantara | Gamelan Bali dikolaborasi dengan instrumen Nusantara dan vokal |
| ENDING | - Penari dengan kostum berbagai etnis membawa bendera warna-warni sebagai simbol Persatuan - Mahapatih Gajah Mada mengiringi Tungga Dewi. | Mapping simbol persatuan dan kesatuan | Gamelan Bali |
| | - Penari Burung Garuda di usung sebagai simbol Lambang Negara Republik Indonesia | Mapping Garuda Pancasila dan Bendera Merah Putih | Gamelan Bali |



Gambar 4.1

Rapat Tim Peneliti ISI Denpasar, ISI Yogyakarta dan ISBI Bandung beserta Tim Produksi di Kampus ISI Denpasar, Tanggal 16 Oktober 2020.

Setelah struktur garapan seni pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira ditetapkan, selanjutnya masing-masing penata yaitu penata wayang, penata karawitan, penata tari, penata vokal (gerong) dan narator mulai mengadakan improvisasi dan latihan sesuai dengan skenario. Setelah para penata memiliki materi, mulailah menuangkan (proses penuangan) kepada para pendukung karya. Untuk mengevktifkan waktu dengan para pendukung, latihan dilakukan secara bergantian (sektoral) diantara tokoh dan masing-masing peran. Usaha ini dilakukan untuk memperjelas secara rinci setiap gerakan dan mempercepat daya ingat tiap pemeran. Di samping penuangan materi gerak, ditekankan juga pada karakter penokohan dan ekspresi tiap pemeran untuk menghidupkan suasana pertunjukan. Setelah para pendukung menguasai materi gerak yang diberikan, mulailah latihan sesuai dengan plot garapan. Selama proses latihan, para peneliti selalu mengadakan komunikasi dan memantau proses garapan lewat video. Setiap babak dan adegan, penata dan peneliti selalu mengadakan *sharing* untuk mendapatkan kesamaan persepsi bentuk dan porsi yang sama dalam penampilan antara ISI Denpasar, ISI Yogyakarta dan ISBI Bandung. Setelah menemukan materi garap dari semua elemen pendukung, kemudian dimulai latihan dengan musik iringan. iringan garapan pada tahun kedua ini menggunakan gamelan Gong Gede Saih Pitu, instrumen talempong dan musik digital.

Seni Pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira merupakan perpaduan antara elemen wayang, drama, karawitan, dan tari Nusantara dilengkapai dengan vokal atau gerong serta narasi. Selanjutnya elemen-elemen tersebut diuraikan sebagai berikut:

4.2.1 Wayang

Seperti sering terdengar, generasi muda yang kelak akan hidup di bumi Nusantara ini, kebanyakan sudah tidak ambil minat lagi terhadap pewayangan. Minat mereka telah terhisap kuat-kuat oleh film-film (khususnya yang ada adegan-adegan seks dan kekerasan), bacaan yang umumnya yang tidak bermutu tinggi, maupun (lebih parah lagi) oleh “atraksi” buatan sendiri yang cenderung mengarah dia ke amoralitas. Bersamaan dengan hal itu, dikalangan kaum pencinta wayang yang jumlahnya sudah menurun, timbul kecemasan yang wajar yaitu menyangkut mutu para dalang, maupun perkeliran-perkeliran wayang. Masalah pokok yang lain yaitu “bagaimana meng-Indonesiakan wayang”, mengingat bahwa keindahan pertunjukannya dan lebih-lebih kedalaman nilai-nilai hidup yang diungkapkan oleh wayang, seyogianyalah apabila tidak sekedar monopolinya suku-suku tertentu saja di Indonesia, melainkan dapat juga dihayati oleh suku-suku Indonesia lainnya (Mulyono, 1979).

Hal ini seharusnya dipikirkan bersama utnuk menemukan pemecahan-pemecahannya, bagaimanakah cara-cara terbaik dan terpraktis untuk mengatasinya secara cepat dan tepat, yaitu wayang berhasil menarik minat kita semua, tanpa mengalami perkosaan-perkosaan maupun pendangkalan-pendangkalan mutunya sekaligus dicintai oleh seluruh Bangsa Indonesia, oleh karena itu sanggup “mewedharkan” secara “up to date” tata nilai dari masyarakat itu sendiri (Mulyono, 1979). Lebih lanjut Junaedi (2011) menyebutkan bahwa pertunjukan wayang mempunyai peranan yang penting dalam kehidupan manusia, yaitu (1) meningkatkan daya apresiasi pedalangan; (2) sebagai perekat bangsa dan alat pemersatu; (3) membentuk sikap dan kepribadian; (4) memperkuat jati diri bangsa.

Salah satu langkah yang diupayakan dalam penelitian ini adalah bahwa wayang memiliki banyak peluang untuk dijadikan ide-ide kreatif, juga menjadi media dakwah, pendidikan, hiburan, serta lebih memahami munculnya lakon-lakon wayang sebagai gubahan kreatif.

a. Wayang Karet Satowarga

Wayang Karet (spon) sebenarnya merupakan produk baru yang mulai dikembangkan Arthur S Nalan sutradara teater bersama M.Tavip seorang penata rias busana dan property teater. Pengembangan sudah sejak tahu 2000 sampai dengan sekarang dalam berbagai kegiatan

pertunjukan wayang kakufi (Kayu Kulit Fiber), Wayang Bunga Lontar dan Teater Wayang Sunda (TeWaySun) kreasi Arthur S Nalan. Dalam hal seni pertunjukan Wadantara ini Arthur S Nalan sebagai desainer, sedangkan M.Tavip sebagai pembuatnya. Diberi nama Wayang karet *Satowarga* (dalam bahasa Sunda artinya keluarga binatang).



Gambar 4.2
Wayang Karet Satowarga

Aksen-aksen teatrikal diutamakan dengan penampilannya tidak biasa, tetapi dipasang di belakang punggung dan dipegang kedua tangan. Para Satowarga dimainkan oleh dua penari dengan kostum hitam-hitam. Wayang Karet *Satowarga* ini didasari oleh pemahaman terhadap teori interaksi simbolik, dimana diharapkan karya tersebut dimata penonton dapat dipahami sebagai bentuk timbal balik komunikasi simbolik, bahwa para binatang yang beragam itu dengan identitasnya masing-masing mampu bersatu dalam kesatuan. Wayang Karet berkontribusi terhadap seni pertunjukan Wadantara dalam kolaborasi kreatif dalam wayang Satowarga dipadukan dengan musik digital dan multimedia. Pada dasarnya Wayang Karet mencoba menerjemahkan keragaman khewan (diberi nama *Satowarga* (bahasa Sunda) artinya bangsa binatang. Sejak awal dibuat dari karet (spons) untuk fleksibilitas pemakaian property dan teknik pemakaian serta pengemasan barang untuk perjalanan Bandung-Denpasar.

Pada penelitian tahun kedua ini tidak ada perubahan dari desain dan pemakaian di dalam pertunjukannya, hanya pemanfaatan dan *blocking* ditambah. Awal hanya tampil di kala adegan

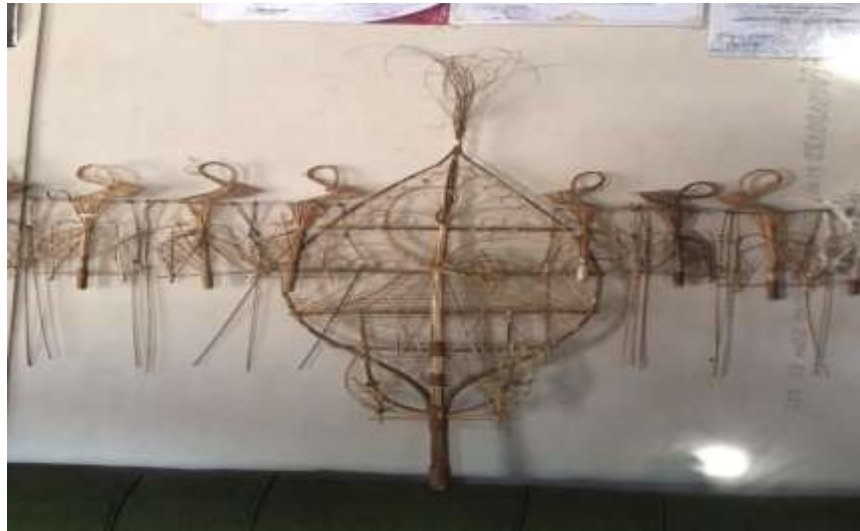
Majapahit, ketika Ratu Tribuana Tunggadewi mewedar kisah Suthasoma yang terkenal keteladanannya. Penyempurnaan adegan juga ditampilkan kembali pada bangkitnya Kebo Iwo setelah disingkirkan dari kapal, dan ternyata “kekuatan alam” mendukungnya kembali dimana Kebo Iwo masih segar bugar tak kurang apapun. Kembali ditampilkan pada adegan penutup sebagai ekspresi seni kolaborasi.

b. Wayang Sada

Wayang Sada adalah seni kreasi baru yang dipopulerkan oleh seorang seniman bernama Marsono dari desa Bejiharjo, Karangmojo Gunung Kidul Yogyakarta (hasil wawancara peneliti/Rano, Kamis, 30 Januari 2020). Sesuai dengan namanya Wayang Sada yang dalam bahasa Jawa memiliki arti “Wayang Lidi” seluruh bagian wayang ini terbuat dari anyaman lidi yang diolah sedemikian rupa hingga menjadi wayang yang cantik dan berkarakter. Bermula dari rasa kecintaannya Marsono pada wayang kulit serta cita-citanya ingin menjadi dalang, sedangkan terbentur dengan keadaan ekonomi yang tidak menjangkau untuk membeli dan memiliki wayang kulit, sehingga muncul ide untuk membuat wayang sendiri dengan memanfaatkan bahan alam yang ada di sekitar rumahnya. Pada awalnya Marsono berkreasi membuat wayang dengan bahan batang padi, lalu dikembangkan dengan bahan alam lainnya, hingga pada akhirnya sejak tahun 2011 bertahan dengan bahan lidi. Figur yang diciptakan dalam Wayang Sada masih berkiblat pada kisah Mahabharata dan Ramayana, namun terkadang Marsono kerap menerima pesanan untuk membuat figur-figur lain yang lebih kekinian. Pertunjukan Wayang Sada mirip dengan pertunjukan wayang kulit pada umumnya, hanya saja Wayang Sada dipertunjukan lebih sederhana dengan iringan gamelan yang minimalis. Wayang Sada kini sudah diterima di masyarakat sebagai bagian dari kekayaan budaya khususnya di Kabupaten Gunung Kidul Daerah Istimewa Yogyakarta.

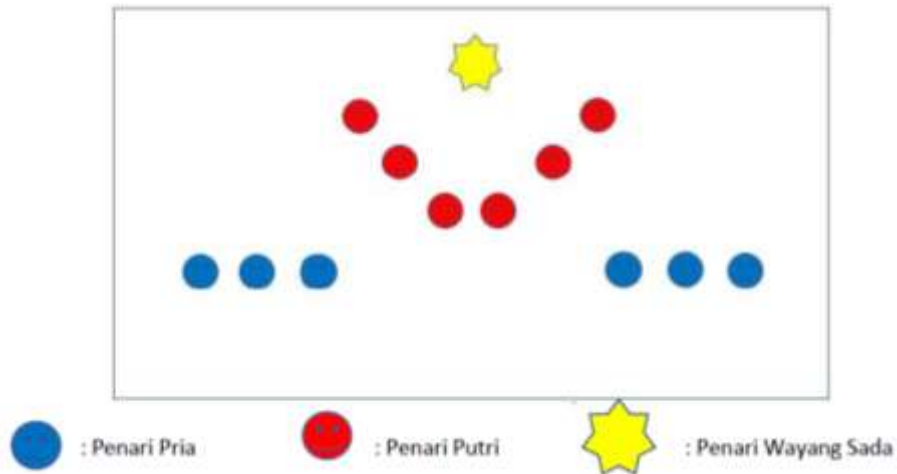
Peranan Wayang Sada dalam seni pertunjukan Wadantara turut membangun pengadegan perang tanding antara Gajah Mada melawan Kebo Iwo. Dua karakter tokoh tersebut secara khusus dibuat dalam bentuk Wayang Sada dengan ukuran besar, sementara figur para prajurit dibuat dengan ukuran normal. Jika biasanya Wayang Sada dimainkan oleh seorang dalang, dalam seni pertunjukan Wadantara Wayang Sada dimainkan oleh para penari dengan penataan koreografi secara kolosal. Unsur akrobatik penari sengaja dimasukkan dalam memainkan Wayang Sada tokoh Gajah Mada dan Kebo Iwo untuk memberikan kesan kesatria saat kedua

tokoh besar itu beradu kekuatan. Wayang Sada turut memperkaya seni Wadantara yang akan bersanding dengan Wayang Karet dari Jawa Barat, serta Wayang Listrik dari Bali.



Gambar 4.3
Wayang Sada (Wayang Prajurit)

Tokoh Wayang Sada yang hadir dalam tahapan penyempurnaan tahun kedua ini tidak mengalami perubahan yakni adanya tokoh utama Gajah Mada, Kebo Iwo, dan segerombolan pasukan prajurit. Dimensi wayang juga tidak mengalami perubahan karena dengan ketinggian 1 meter dipandang cukup proporsional untuk bisa dimainkan oleh para penari. Namun demikian permainan Wayang Sada mengalami perubahan komposisi, dimana pada sebelumnya kehadiran penari yang memainkan Wayang Sada bergerak secara beriringan bersama para penari kerajaan, pada tahap penyempurnaan ini antara keduanya saling memberikan fokus agar keduanya dapat saling mengisi ruang satu sama lain. Fokus dalam komposisi *blocking* sangat penting untuk memudahkan penonton dalam menangkap pesan dari laku yang ditunjukkan diatas panggung. Selain itu juga sebuah fokus penting untuk keseimbangan titik pusat perhatian agar memberikan kenyamanan bagi penonton dalam menyaksikan jalannya pertunjukan. Secara *floor plan* pergerakan Wayang Sada dalam pertunjukan Wadantara dapat di gambarkan sebagai berikut:



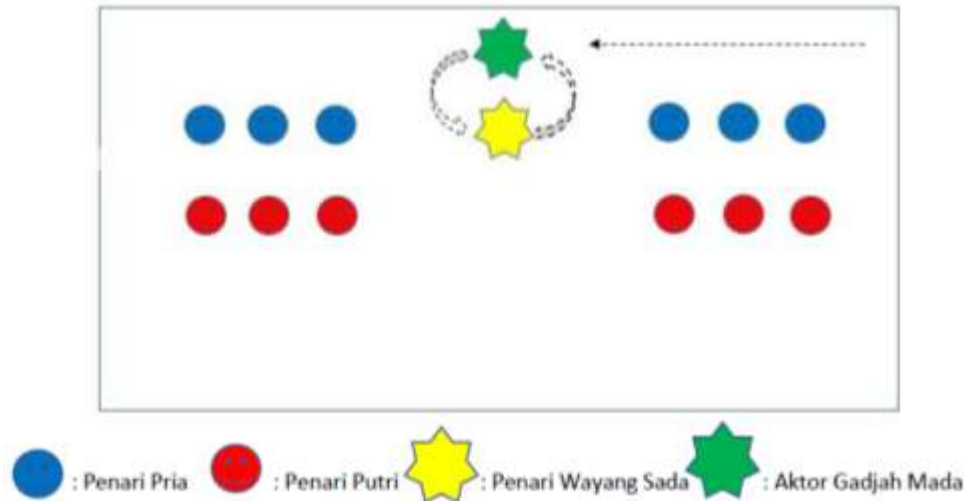
Adegan kerajaan Majapahit diawali dengan masuknya para penari pria yang berperan sebagai prajurit kerajaan kemudian disusul para penari putri yang berperan sebagai dayang-dayang, sedangkan penari Wayang Sada langsung pada titik sentral diantara penari putri.

: Penari Pria

: Penari Putri

: Penari Wayang Sada

Penari Wayang Sada mengambil fokus dengan mengisi ruang kosong, sementara para penari lain melakukan gerakan diam seolah memberi ruang kepada sang raja yang sedang memeriksa kondisi kerajaan. Selanjutnya para penari mengatur ruang untuk menyambut kedatangan tokoh Gajah Mada yang diperankan oleh aktor.



Penari Wayang Sada tokoh Gajah Mada melakukan gerak teaterikal dengan tokoh Gajah Mada sebagai motif gerak peralihan tokoh dari wayang menjadi sosok manusia. Selanjutnya tokoh Gajah Mada diperankan oleh aktor.

c. Wayang Listrik

Wayang Listrik adalah sebuah garapan seni pertunjukan wayang yang dipadukan dengan unsur teknologi modern, digarap oleh seniman I Made Sidia asal desa Bona, Gianyar, Bali. Saat masih di bangku kuliah, I Made Sidia banyak melakukan eksperimen untuk membuat konsep baru dalam seni pertunjukan wayang dan dianjurkan oleh Jurusan Pedalangan Institut Seni Indonesia Denpasar untuk membuat pertunjukan wayang inovatif. Asal usul nama Wayang Listrik pertamakali diprakarsai oleh dalang asal Amerika, Larry Reed yang pada saat itu berkolaborasi dengan dalang di Bali termasuk I Made Sidia. Asal nama Wayang Listrik berasal dari kejadian listrik padam pada sebuah sesi latihan. Semua dalang Bali pun panik dengan menyebutkan kata “mati listrik”. mendengar kata “listrik” yang dirasa “unik” oleh Larry, maka dia menyebut garapan wayang tersebut dengan Wayang Listrik.

Pola pentas Wayang Listrik yaitu layar lebar dan animasi menjadi unsur penting dalam pertunjukan, karena Wayang Listrik ini memakai *projector* untuk menampilkan *siluet* wayang. Pada umumnya wayang tradisional di Bali menggunakan lampu *blencong* dan penggunaan *projector* juga untuk menampilkan *senery* lebih realistis dan modern yang dibuat dengan menggunakan program visual seperti *adobe photoshop*, *corel video studio*, *resolume avenue*. Selain dari segi teknologi, keunikan dari Wayang Listrik ini adalah jumlah dalang yang memainkan wayang lebih dari satu dalang. Selain Made Sidia sendiri sebagai dalang dan pengisi

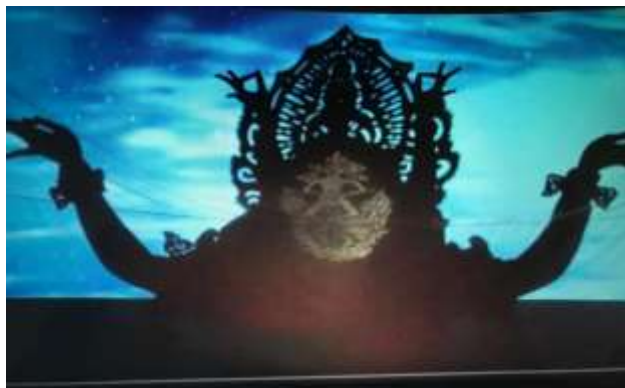
suara wayang, ada sekitar 7-8 dalang lainnya yang membantu memainkan wayang dan setiap dalang menggunakan papan seluncur/*skateboard*. Penggunaan papan seluncur sendiri dimaksudkan agar dalang dapat melakukan pergerakan kesana kemari secara dinamis, maka dari itu Wayang Listrik ini kadang juga disebut wayang *skateboard*.

Keunik juga dari Wayang Listrik ini, bahan dari wayang yang digunakan tidak semua dari kulit seperti wayang Bali pada umumnya, ada yang terbuat dari kardus, *sterofom*, busa tebal dan kaca mika. Cara memainkan wayang kaca mika ini dengan memantulkan cahaya lampu ke kaca mika yang sudah digambar tokoh wayang, kemudian diteruskan ke layar sehingga *siluet* wayang tampil di layar. Alasan menggunakan bahan tersebut agar wayang bergerak lebih lentur dan harganya cukup terjangkau dibandingkan menggunakan kulit.

Pertunjukan Wayang Listrik ini biasanya membawakan cerita epos Mahabharata maupun Ramayana dan kadang dimodifikasi dan disisipi pesan pesan lingkungan sehingga menjadi lebih modern dan atraktif tanpa merusak alur cerita aslinya. Dalam pentas Wayang Listrik biasanya diiringi dengan gamelan tradisional Bali yang dipadukan dengan alat musik modern seperti gitar, bass, drum dan *keyboard*.

Peranan Wayang Listrik dalam seni pertunjukan Wadantara adalah (1) memberikan suatu penegasan atau variasi dari garapan tari dan musiknya, terutama pada adegan pertama ketika Tribuwana Tungadewi menceritakan tentang Sutasoma dengan Gajah Mada, muncu siluet tentang cerita Tantri bagaimana Gajah Mada ke depannya bisa mempersatukan Nusantara; (2) saat adegan di Bali didahului Wayang Listrik berisi adegan petani, nelayan dan kegiatan di Bali saat adegan kerajaan Bedahulu; (3) Pada saat Kebo Iwo akan berperang dengan Gajah Mada; (4) penimbunan Kebo Iwo saat membuat sumur. Wayang Listrik muncul untuk membuat suasana lebih dinamis dan lebih bervariasi serta berkolaborasi dengan Wayang Karet dan Wayang Sada (Sodo) .

Penggunaan Wayang Listrik dalam seni pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira ini sebagai jawaban akan upaya untuk merespon revolusi industri 4.0, bahwa wayang juga sudah merambah teknologi digitalisasi, multimedia, sehingga dapat memberikan warna beda dengan garapan-garapan wayang sebelumnya.



Gambar 4.4
Wayang Listrik (Wayang Abstrak Sang Pencipta/ Sang Hyang Acintya)

4.2.2 Tari

Menurut ahli ilmu jiwa yang bernama Crawley (dalam Hidajat, 2005) tari adalah pernyataan gaya interaktif dari urat mengenai sesuatu perasaan. Pengertian tersebut menunjukkan bahwa tari itu sangat berurusan dengan perasaan, sensitivitas jiwa yang reaksional dengan menanggapi suatu stimulus dari luar atau reaksi spontan dari dalam diri manusia. Hanna (dalam Sustiawati, 2008) mengatakan bahwa tari adalah perilaku manusia yang terdiri dari gerakan-gerakan ekspresif yang bertujuan, ditetapkan secara kultural, mengandung ritme, mengandung nilai estetika, dan memiliki potensi simbolik. Ini dapat dikatakan bahwa tari sebagai seni, merujuk pada konsep-konsep estetika, simbolisme, ekspresi, pemaknaan, dan bahasa. Baik nilai sosial dan artistik dari tari selanjutnya diajarkan pada komunitas dimana mereka tinggal.

Tari merupakan ungkapan perasaan manusia yang dinyatakan dengan gerakan-gerakan tubuh manusia sehingga dari sini tampak dengan jelas bahwa hakekat tari adalah gerak. Medium atau bahan baku tari berupa gerak. Gerak yang berfungsi sebagai materi pokok tari hanyalah gerakan-gerakan dari bagian tubuh manusia yang telah diolah dari keadaan wantah (asal) menjadi bentuk gerak tertentu. Dalam istilah kesenian gerak ini disebut sebagai gerak yang telah mengalami stilisasi atau distorsi. Gerak yang telah distilisasi ini terdiri dari dua jenis gerak yaitu gerak tari yang bersifat murni dan gerak tari yang bersifat gerak maknawi. Gerak murni adalah gerak tari dari hasil pengolahan gerak wantah (asal) yang dalam pengungkapannya tidak mempertimbangkan suatu pengertian dari gerak tari tersebut. Disini yang dipentingkan adalah faktor nilai keindahan gerak tarinya saja. Sedangkan yang dimaksud dengan gerak maknawi adalah

gerak wantah yang diolah menjadi satu gerak tari yang dalam pengungkapannya mengandung suatu pengertian atau maksud di samping keindahannya.

Perbendaharaan gerak dalam garapan ini terdiri dari motif-motif gerak yang diambil dari motif-motif dasar dalam tari Bali, Jawa, Sunda dan tari Nusantara lainnya dan adanya pembaharuan atau modifikasi dari motif gerak yang sudah ada, seperti gerakan kepala beserta bagiannya, gerakan tangan, gerakan badan dan gerakan kaki. Keseluruhan gerak itu dirangkai sesuai cerita atau dramatis dari setiap bagian atau adegan dalam garapan ini. Adapun motif gerak yang ada dalam setiap babak dan adegan pada seni pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira dapat diuraikan pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Motif Gerak Seni Pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira

| BABAK | ADEGAN | PERBENDAHARAAN GERAK |
|------------------------------------|--|---|
| OPENING | a. - Opening: di stage penari pecut (Bandung) menari, penari bendera (Yogya) fose, penari bendera (Bali) fose. b. - Penari Pecut, Bendera Yogya out stage, dilanjutkan bendera Bali bercerita konflik Bali dengan Majapahit. - Bendera konflik out stage - Masuk bendera Yogyakarta - Penari bendera out stage | - Berlari, memutar pecut, mengibas-ngibaskan bendera, melompat, rool, back rool, memutar bendera, jumping dan salto. |
| BABAK I: KERAJAAN MAJAPAHIT | a. - Prajurit Majapahit | - Prajurit Majapahit: gerakan berjalan membawa tameng dan pedang, trisik, menebas, menusuk, jengkeng, ukel tolehan dan angkatan kaki |
| | - Dayang-dayang Majapahit - Wayang Sodo sebagai refleksi | - Dayang-dayang: trisik, berjalan pelan, mengambil/membuang sampur, ukel, ulap-ulap, tolehan, egol, duduk sembah dan berjalan silang. |
| | Patih Gajah Mada - Mahapatih Gajah Mada | - Patih Gajah Mada: jalan gagahan, ulap-ulap, ukel, sabetan, trisik dan tolehan. |
| | - Ratu Tribuwana Tungadewi - Wayang Karet ketika Ratu Tribuwana Tungadewi bercerita tentang kisah Sutasoma | - Ratu Tribuwana Tungadewi berjalan pelan, ulap-ulap, trisik, ukel, tolehan, ngambil sampur/selendang dan oyod. |

| | | |
|--|--|---|
| | <p>b.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sumpah Palapa Gajah Mada | <ul style="list-style-type: none"> - Sumpah Palapa: menghunus dan mengangkat keris di atas tandu. |
| | <p>c.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Perjalanan Gajah Mada dan prajurit ke Bali (Tribuwana Tunggaladewi dan Dayang out stage) | |
| BABAK II: KERAJAAN BALI | <p>a.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wayang Bali: suasana kesuburan (petani dan ikan) | <ul style="list-style-type: none"> - Prajurit Bali: malpal, trisik, tombak menusuk, ngenjet, berjalan, seledet dan milpil. |
| | <p>b.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prajurit Bali - Wayang Sodo sebagai refleksi Patih Kebo Iwo - Patih Kebo Iwo | <ul style="list-style-type: none"> - Patih Kebo Iwo: gandang-gandang, ulap-ulap, malpal, pindah agem dan ngupak lantang. |
| | <ul style="list-style-type: none"> - Raja Bedahulu dengan Pendeta | <ul style="list-style-type: none"> - Raja Bedahulu: gandang-gandang, pindah agem, ngunda, ulap-ulap, nabdab gelung dan nabdab gelang kana. |
| | <p>c. Datang Gajah Mada dan Prajuritnya menghadap Raja</p> | |
| | <p>d. Perjalanan Gajah Mada, Kebo Iwo dan Prajurit kembali ke Majapahit</p> | |
| | <p>e. Kebo Iwo terhempas di tengah laut</p> | |
| BABAK III: KERAJAAN MAJAPAHIT | <p>a.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gajah Mada dan prajurit kaget karena Kebo Iwo telah sampai lebih dahulu di Majapahit | <ul style="list-style-type: none"> - Gerakan kaget bertemunya Patih Gajah Mada dan Patih Kebo Iwo |
| | <p>b.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gajah Mada meminta Kebo Iwo membuat sumur sebelum dipertemukan dengan Putri Lemah Tulis | <ul style="list-style-type: none"> - Gerakan Maha Patih Gajah Mada meminta pada Maha Patih Kebo Iwo. |
| | <p>c. Kebo Iwo membayangkan kecantikan Putri Lemah Tulis</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Putri Lemah Tulis: trisik, ulap-ulap, ukel, jalan memutar, oyod dan main sampur. |
| | <p>d.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kebo Iwo tersadar dari khayalannya lalu menggali sumur | <ul style="list-style-type: none"> - Gerakan menggali sumur, gerakan penuh kekuatan dari Maha Patih Kebo Iwo |

| | | |
|--|---|--|
| | <p>e.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Perang tanding Gajah Mada dengan Kebo Iwo - Perang prajurit dengan membawa Wayang Sodo | <ul style="list-style-type: none"> - Perang tanding: memukul, menusuk, menendang, menghindar dan menangkis. |
| | <ul style="list-style-type: none"> - Perang dua prajurit sebagai simbol kekuatan dua Mahapatih | <ul style="list-style-type: none"> - Gerkan akrobatik dua penari |
| | <ul style="list-style-type: none"> - Kebo Iwo wafat dan moksah | <ul style="list-style-type: none"> - Para prajurit dan dayang-dayang mengangkat Badan Kasar Maha Patih Kebo Iwo |
| | <ul style="list-style-type: none"> - Kebo Iwo wafat dan moksah | <ul style="list-style-type: none"> - Para prajurit dan dayang-dayang mengangkat Badan Kasar Maha Patih Kebo Iwo |
| | <ul style="list-style-type: none"> - Mahapatih Kebo Iwo memberikan petuah kepada maha patih Gajah Mada untuk melanjutkan menyatukan Nusantara | <ul style="list-style-type: none"> - Gerakan memberikan petuah |
| | <ul style="list-style-type: none"> - Tari Nusantara (Rantak, Blantek, Pakarena, Mandau/Giring-giring dan Papua/Berburu) menari bersama | <ul style="list-style-type: none"> - Tari Rantak: berjalan dengan hentakan kaki dan tangan, gerakan samping kaki menyilang, meloncat diikuti dengan gerakan tangan, gerakan mendorong diikuti dengan gerakan kepala. - Tari Blantek: berjalan sambil mengayunkan tangan dan menggoyangkan pinggul, memutar pergelangan tangan kanan dan kiri diikuti dengan gerakan pundak dan pinggul. - Tari Pakarena: berjalan dengan kaki menjitjit, berjalan pelan, menghentakkan kipas, memutar kipas diikuti gerakan tangan dan kaki. - Tari Mandau dan Giring-giring: berjalan kaki menjitjit sambil mengibaskan bulu burung yang ada di tangannya, jalan kaki menyilang, tangan memutar diikuti gerakan kepala dan pinggul. - Tari Berburu Papua: berlari kecil diikuti dengan ayunan tangan, meloncat, berputar, gerakan loncat ke samping diikuti gerak kepala |

| | | |
|----------------------|---|---|
| <p>ENDING</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Penari dengan kostum berbagai etnis membawa bendera warna-warni sebagai simbol persatuan - Burung Garuda - Semua penari membentuk konfigurasi | <ul style="list-style-type: none"> - Tari Burung Garuda: gerakan terbang, nengkleng/mengangkat satu kaki, meloncat dan mengepakkan sayap |
|----------------------|---|---|



Gambar 4.5

Atas tengah gerak tari Bali latihan di ISI Denpasar, Kiri atas gerak tari Nusantara latihan di ISI Denpasar; Kanan atas gerak tari wayang sodo latihan di ISI Yogyakarta; Kiri bawah gerak tari wayang listrik latihan di Sanggar Paripurna, desa Bona, Gianyar; Kanan bawah latihan gerak tari Wayang Karet latihan di ISBI Bandung

4.2.3 Karawitan (Musik Iringan Tari)

Secara tradisional erat sekali hubungan musik dengan tari. Ada dua jenis iringan tari yaitu iringan tari internal dan iringan tari eksternal. Iringan tari internal atau iringan sendiri, artinya iringan tari yang berasal dari penarinya sendiri sebagai contoh di samping tarikan nafas dan suara-suara yang dikeluarkan penari ada pula iringan tari yang terjadi karena gerakan-gerakan penari sendiri yaitu tepukan tangan ke tubuh, depakan kaki ke lantai, dan bunyi-bunyian lain yang timbul karena pakaian atau perhiasan yang dikenakannya. Sedangkan iringan tari eksternal dapat terdiri dari nyanyian, kata-kata, pantun, permainan alat-alat musik sederhana sampai orkestra yang besar, yaitu musik simponi, perangkat gamelan, musik tradisi, telempong dan juga iring-iringan suara atau musik rekaman. Namun demikian di samping iringan internal dan eksternal, terdapat pula iringan musik yang dimainkan oleh penari. Sambil menari penari memainkan musik sebagai contoh adalah tari reog kendang (Jawa Timur), tari tempurung dan sebagainya. Dengan demikian banyak cara yang dapat dipakai untuk mengiringi sebuah tarian. Pada dasarnya sebuah iringan tari harus dipilih untuk menunjang tarian yang diiringinya baik secara ritmis maupun emosional. Dengan perkataan lain, sebuah iringan tari harus menguatkan atau menggarisbawahi makna tari yang diiringinya.

Dalam seni pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira ini penata karawitan mengembangkan dan menciptakan musik iringan tari baru (kreasi), namun tetap mengacu pada penciptaan-penciptaan karawitan terdahulu (tradisi). Pengembangan dilakukan terletak pada ide, konsep garap, struktur, komposisi, pengolahan melodi dan ornamentasi pada bagian-bagian gendingnya. Pemilihan media ungkap dalam penciptaan karya karawitan mempertimbangkan berbagai aspek dari segi karakteristik, *mood*, dan efek bunyi yang dihasilkan. Hal ini dilakukan demi terwujudnya keterpaduan dengan ide dan ketepatan suasana musikal yang diharapkan. Media ungkap yang digunakan dalam karya karawitan ini adalah seperangkat barungan gamelan Gong Gede Saih Pitu dengan alasan mendapatkan nuansa dan karakter yang dinamis sesuai dengan estetika yang ingin ditonjolkan dalam garapan ini serta menambah suasana yang agung

dan berwibawa. Di samping itu digunakan instrumen Nusantara seperti gamelan Jawa, musik Talempong (Sumatra) dan musik digital.

Memasukkan unsur musik digital dalam garapan seni pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira mengandung beberapa maksud, yaitu (1) sebagai jawaban akan upaya untuk merespon revolusi industri 4.0, di mana teknologi mampu dimanfaatkan dalam kehidupan seni pertunjukan, (2) memberikan aksentuasi pada setiap pengadegan yang lebih bersifat ilustratif, serta (3) memberikan warna lain agar pertunjukan mampu memberikan ruang imajinasi yang lebar dalam mendukung *setting* adegan. Sekalipun bersifat digital, proses penciptaan musik digital tidak terlepas dari pengambilan *sampling music* yang dilakukan di studio rekaman secara *life*. Proses *sampling* berbentuk musik dasar tanpa *sound effect* yang dikerjakan *per-track*, hal ini dimaksudkan untuk mempermudah dalam pengeditan nanti. Proses editing dilakukan untuk mensinkronkan antar pengadegan yang membutuhkan ilustrasi yang sesuai, seperti: *gimick*, *ambiance*, *sound scape*, serta hal-hal yang bersifat aksen yang dilakukan secara langsung. Dalam praktiknya editing dilakukan setiap saat, di samping menyesuaikan dengan durasi, namun yang tidak kalah pentingnya adalah memberi warna lain pada sisi *performance*.

Secara keseluruhan musik digital ini dibuat guna memberikan nuansa lain yang bersifat lebih menguatkan pada sisi teknologi yang berorientasi pada efektivitas penggunaan media. *Software* yang dipakai meliputi; *Cool Edit pro*, *Abelton*, *Studio One*, *Logic Pro*, serta *Fruitty loop X* untuk aksentuasi yang bersifat spontan. Untuk menghasilkan kualitas audio yang memadai, maka metode *trial and error* terus dilakukan sampai mendapatkan kualitas optimal.

Pada tahap awal, pembentukan musik digital untuk garapan seni pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut: observasi, eksplorasi, eksperimentasi, dan implementasi sebelum dilakukan recording guna menghasilkan beberapa *stock audio* berbentuk WAV. Proses seperti ini cukup panjang, karena setiap *stock audio* harus memiliki sifat yang fleksibel untuk kepentingan editing.

Struktur musik (iringan) seni pertunjukan Wadantara disesuaikan dengan adegan yang telah disusun terdiri dari beberapa bagian yaitu:

- a. Babak 1 terdiri dari adegan prajurit, dayang-dayang, Gajah Mada, Tribuwana Tunggaladewi, dan perjalanan pasukan Gajah Mada ke Bali menjemput Kebo Iwo. Gending-gending yang disusun pada adegan ini mempunyai nuansa Jawa. Dalam pola penggarapannya juga tidak terlepas dari pakem tradisi yang ada pada penciptaan gending-gending kekebyaran di Bali.

- b. Babal II terdiri dari adegan kerajaan Bedahulu di Bali dengan para rakyat dan patihnya. Dialog: menjalin persahabatan dengan mempertemukan Kebo Iwo dengan seorang gadis bernama Lemah Tulis di Majapahit. Raja bersuka cita didampingi Bhagawanta dan mengizinkan Kebo Iwo ke Majapahit. Gending-gending pada adegan ini lebih banyak dinominasi oleh adegan kekebyaran, leluangan yang menggambarkan keagungan raja Bedahulu dan para patihnya.
- c. Babak III menceritakan adegan di kerajaan Majapahit yaitu pertemuan antara Gajah Mada, Tribuwana Tungadewi, dan Kebo Iwo. Peperangan antara Gajah Mada dengan Kebo Iwo yang diakhiri dengan kerelaan Kebo Iwo menyerahkan nyawanya demi Nusantara. Gending-gending pada adegan ini terdiri dari pola-pola kekebyaran terutama pada adegan peperangan, roman, gegilakan, serta gending bernuansa Nusantara terutama pada adegan terakhir ketika suasana meriah pada penampilan tari Nusantara, dan diakhiri dengan pola kekebyaran pada bagian ending.

Pada penelitian tahun kedua ini penyempurnaan musik digital, mencoba menghadirkan *indeginisitas* (kelokalan) yang lebih nampak. Pergantian penata (dari Suhendi ke Rudi) mencoba melakukan beberapa penyesuaian, menghindari sampling musik yang berasal dari milik orang lain (dihilangkan) diganti dengan sampling yang dimiliki penata baru untuk hal ini, ada yang dibuat dalam proses latihan, misalnya seruling. Juga di dalam adegan khayalan Kebo Iwo membayangkan putri Lemah Tulis (Majapahit), musiknya dirubah dengan tembang yang dibuat penata secara baru. Selain itu masih memanfaatkan desain musik digital yang lama.

Penyempurnaan *video mapping* (rangkaian multimedia) disesuaikan dengan adegan adegan yang sudah ada dalam skenario, dan fungsinya menambah gambaran visual yang aplikatif secara digital, hidup, dan imajinatif serta konotatif. Penyempurnaan hanya dilakukan pada adegan Kebo Iwo menggali sumur, dan perang tanding Gajah Mada dan Kebo Iwo



Gambar 4.6
Latihan Karawitan (musik iringan) di kampus ISI Denpasar

Vokal

Vokal atau karawitan vokal adalah musik (tradisi) yang mempergunakan suara manusia sebagai sumber bunyi (Aryasa, 1985). Suara manusia sebagai sumber bunyi dan melahirkan musik, berarti dengan suara manusia dapat disusun suatu musik yang mencakup persyaratan-persyaratan umum seni suara seperti adanya (1) pola melodi, yaitu rangkaian nada secara berturutan yang berbeda panjang-pendeknya dan berbeda pula tinggi-rendahnya yang teratur susunannya dan memiliki irama (tempo dan isi); (2) Pola ritme yaitu rangkaian beberapa suara yang berbeda panjang-pendeknya yang jika sudah memakai nada-nada, maka ia menjadi lagu dengan sifat-sifat nada yang tinggi dan rendah. Biasanya pola-pola ritme disusun dengan hitungan yang genap; (3) Harmoni (disini dimaksudkan mengakui adanya sistem paduan suara), yaitu keseimbangan bunyi atau suara, keras-lirihnya dari kesatuan nada-nada dari nada yang rendah, tinggi dalam satu stratifikasi (lapisan dari jarang ke lapisan padat dalam sebuah lagu yang searah), dengan hiasan, variasi dan ornamen.

Vokal dalam seni pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira yang menggunakan laras pelog dan slendro memberikan makna dan memperjelas dari setiap peristiwa atau adegan yang ditampilkan sesuai dengan cerita yang diangkat. Adapun syair vokalnya atau gending-gending yang digunakan dapat diuraikan sebagai berikut:

3 Pengecet Dayang – Dayang (Laras Pelog)

.. 1̣ 7̣ 5̣ 4̣ 5̣ 7̣ 1̣ 7̣ 2̣ 1̣ 7̣
 Ambu miik mer buk a rum
 . 1 3 4 . 1 6̣ . 1 7̣
 Ra ga lem pung
 .. 5̣ 3 5̣ 4̣ 7̣
 Nye le og ye
 1̣ 7̣ 5̣ 7̣ 1̣ 2̣ 7̣ . 4 2 1
 Me nga nu tin pa yas
 .. 7 5 . 7 1 7 5 4
 La nang wa don
 4 5 7 1 7
 Bakti nulus

 4 5 7 1 2 1
 Nam pa ti tah

Makna teks lagu: Tidak saja para wanita/dayang-dayang, tetapi para prajuritpun gembira dengan gerak-gerak yang lincah sebagai bukti, bakti terhadap Ratu/Raja.

4 Tribuwana Tungadewi (Laras Pelog)

.... 3 4 5 3 .. 4 5 . 3 5 4
 Tung ga De wi Gajah ma da
 5 4 3 .. 5 4 . 3 4 3 1 —
 Ma u jar sada ban ban
 .. 3 4 .. 5 1 .. 5 7 . 1 7 5
 Sa ha ti tah lu ma kweng
 5 7 1 1 ... 7 . 1 2 1
 Tan tu lak sa u jar
 7 1 3 4 3̣ .. 1 7 . 1 3 4 4
 Ma ha pa tih gajah ma da

Makna teks lagu: Tribuwana Tungadewi dan Patih Gajah Mada mengadakan parum/rapat, dan siap menjalankan tugas.

5 Sumpah Palapa (Laras Pelog)

3 3 3 3 4 5 5 3 5 4 4 3 4 3

Re ngen a ken so jar ma mi

3 4 5 5 3 4 5 3 4 5 3 5 4

Ga jah ma da ma we ca na

7 7 7 7 1 6 4 6 7 1 7

Tung gal a ken nu san tara

7 7 1 5 3 5 4 4 3 4 3

Ri wus jang kep ing sun

Makna teks lagu: Sumpah Gajah Mada (Palapa)

Dengarkan ucapan saya, bahwa saya akan menyatukan Nusantara.

6 Pupuh Ginanti (Laras Pelog)

Abang wetan kedise umung

Mirib rasa ya mangunin

Crukcak lawan ijing gragas

Tadah arsa asih asih

Sabdannyane ing pang taken

Mirib menabdabang gurit

Makna teks lagu: Menggambarkan pulau Bali yang indah dengan lantunan tembang (Pupuh Ginanti). Suasana di pagi hari, terdengar suara burung berkicau, merdu terasa enak di hati.

7 Kebo Iwo Wafat (Slendro)

1 1 1 1̇3 ... 1 1 1 3 1̇7 5 5 4 5 4 5 4

A te se deng i ra man tuk lak

4 4̇5 4 4̇5 4 4 5 5 5 7 5 5 7 1 3 1 7 5

Sang su ra la ga ring a yun

5 5 7 1 1 3 . . 1 1 3 1 1 7 5

Tu ca pa a ji wi

4̇5 5 5 4̇5 4

Ra ta

4 4̇5 4 4 3 4 4 5 5 5 7 7 5 5 4 5 4

Kar ya sa nangi si

5 7 5 5 4 5 5 4

We ka

Makna teks lagu: Kebo Iwo wafat. Lantunan tembang (Wirama Girisa)
Diceritakan gugurnya Sang Purusa di medan perang. Sang Prabhu Wirata tertinggal sedih menangisi putra-putranya yang telah gugur.

8 Tari Nusantara dengan lagu (Laras Pelog)

.. 3 4 5 . 1 7 1 3 4 5

Untukmu nu san taraku

.. 3 4 5 . 1 5 1 3 5 4

Hasratku a ku limpahkan

.. 1 3 4 . 3 5 4 3 1 7

Memuja ke a gunganmu

.. 7 1 3 4 3 4 5 7 5 4 3

De mi bahagia di masa depan

Makna teks lagu: Persatuan, Kebinekaan

9 Bendera Merah Putih (Laras Pelog)

7 5 4 7 . 5 4 3
Sang sa ka me rah pu tih
7 1 3 . 5 4
Ber sa tu pa du
. 7 5 7 . 5 3 4 5 4 3 1
Ke sa tu an bangsa nusantara
7 1 3 4 7 5 4 3
Ge mah ri pah loh ji na wi

Makna teks lagu: Bendera Merah Putih Bersatu Padu dalam menyatukan Nusantara

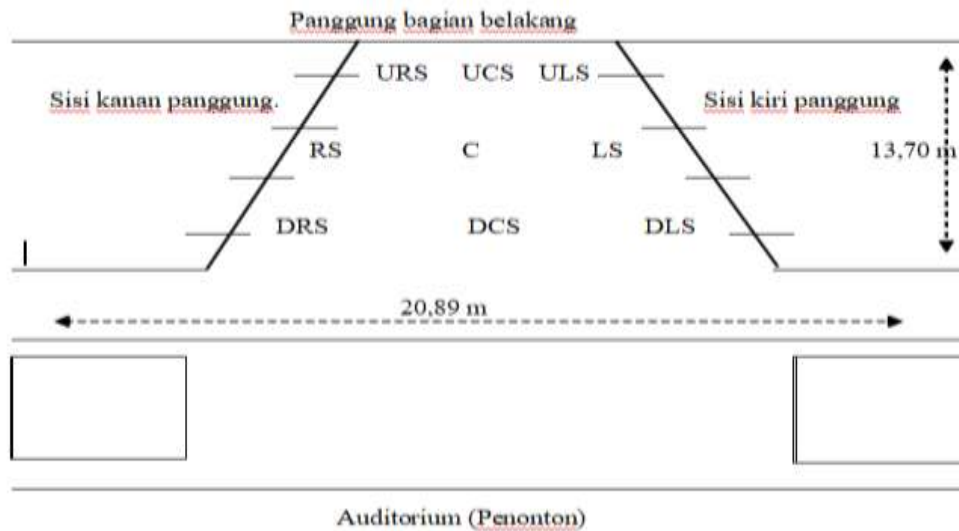
4.2.4 Drama

Drama berasal dari kata Yunani “*draomai*” yang berarti berbuat, bertindak, atau bereaksi (Cahyaningrum, 2012:36). Kata drama dapat diartikan sebagai perbuatan atau tindakan. Secara umum, pengertian drama adalah karya sastra yang ditulis dalam bentuk dialog dengan maksud dipertunjukkan oleh aktor. Pementasan naskah drama dikenal dengan istilah *teater*. Dapat dikatakan bahwa drama berupa cerita yang diperagakan para pemain di panggung. Selanjutnya, dalam pengertian kita sekarang, yang dimaksud drama adalah cerita yang diperagakan di panggung berdasarkan naskah. Pada umumnya, drama mempunyai dua arti, yaitu drama dalam arti luas dan drama dalam arti sempit. Dalam arti luas, pengertian drama adalah semua bentuk tontonan yang mengandung cerita yang dipertunjukkan di depan orang banyak. Dalam arti sempit, pengertian drama adalah kisah hidup manusia dalam masyarakat yang diproyeksikan ke atas panggung.

Berikut adalah unsur-unsur drama secara umum yang digunakan dalam seni pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira, diantaranya: (1) Tema adalah ide pokok atau gagasan utama sebuah cerita drama; (2) Plot atau Alur yaitu jalan cerita dari sebuah pertunjukkan drama mulai babak pertama hingga babak terakhir; (3) Penokohan atau Perwatakan. Tokoh drama atau pelaku drama terdiri dari tokoh utama dan tokoh pembantu. Tokoh utama atau peran utama disebut primadona sedangkan peran pembantu disebut figuran. Watak adalah perilaku yang diperankan oleh tokoh drama; (4) Latar atau Setting adalah gambaran tempat, waktu dan situasi peristiwa

dalam cerita drama; (5) Amanat drama adalah pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada penonton. Amanat drama atau pesan disampaikan melalui peran para tokoh drama.

Uji coba produk karya seni pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira dipentaskan di Gedung Natya Mandala Institut Seni Indonesia Denpasar yang berbentuk proscenium. Panggung proscenium terdiri dari bagian panggung dan bagian penonton atau auditorium yang hanya bisa disaksikan dari arah depan saja. Untuk menciptakan kesan atau suasana yang diinginkan dalam pertunjukannya, dimanfaatkan pencahayaan yang ditata atau diatur sedemikian rupa sebagai salah satu unsur ekstrinsik dalam seni pertunjukkan. Berikut gambar panggung proscenium gedung Natya Mandala Institut Seni Indonesia Denpasar, yang dilengkapi dengan pembagian ruang lantai.



Gambar 4.7
Stage Proscenium

Keterangan :

- | | | |
|------|-------------------|----------------------------------|
| C : | Centre Stage | (pusat panggung) |
| LS : | Left Stage | (kiri panggung) |
| RS : | Right Stage | (kanan panggung) |
| URS: | Up Right Stage | (pojok kanan belakang panggung) |
| UCS: | Up Centre Stage | (bagian belakang pusat panggung) |
| ULS: | Up Left Stage | (pojok kiri belakang panggung) |
| DRS: | Down Right Stage | (pojok kanan depan panggung) |
| DCS: | Down Centre Stage | (bagian depan pusat panggung) |
| DLS: | Down Left Stage | (pojok kiri depan panggung) |



Pada pementasan seni pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira setting properti yang digunakan permanen berada di panggung, baik itu *hand* properti, kostum, tubuh para aktor, dan cahaya menjadi sett yang bergerak dan mengisi ruang di panggung. Penggunaan warna-warni di panggung baik kostum maupun property direlevansikan dengan berbagai keragaman adegan dalam setiap babak. Tata lampu di panggung diatur selama pementasan, tujuannya (1) penerangan terhadap pentas dan aktor, pentas dengan segala isinya dapat terlihat jelas oleh penonton, (2) memberikan efek alamiah dari waktu, seperti cuaca dan suasananya, (3) membantu melukis dekor (*scenery*) dalam menambah nilai warna hingga terdapat efek sinar bayangan, (4) melambangkan maksud dengan memperkuat kejiwaanya, (5) dapat mengekspresikan *mood* dan atmosfer dari lakon, guna mengungkapkan gaya dan tema lakon itu, (6) memberikan variasi-variasi, sehingga adegan-adegan tidak statis.




Tahap Pembentukan adalah tahap akhir untuk membentuk karya secara utuh dari berbagai elemen pendukung karya. Selama proses pembentukan, diadakan seleksi gerak, musik iringan, wayang, tampilan LCD, gerong/sinden dan narasi. Di samping pembentukan karya, penata kostum, penata rias, penata property dan penata lampu mulai menyiapkan kebutuhan sesuai dengan peran yang ditampilkan. Pada tahap ini dilakukan latihan gabungan antara pendukung karya dari ISI Denpasar, ISBI Bandung dan ISI Yogyakarta.

Karya seni pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira didukung oleh 55 orang penari, 20 orang pemain musik, 2 orang narator (laki dan perempuan) serta 3 orang penembang (pemain vokal) yang memiliki kualitas dan kemampuan untuk dapat mewujudkan garapan ini. Sebagai bagian integral dari karya seni pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira, penataan tata rias dan busana disesuaikan dengan bentuk, tema dan isi cerita yang diangkat. Hal ini dapat memberikan pengaruh terhadap nilai artistik dan karakter atau penokohan serta memperjelas maksud atau pesan yang ingin disampaikan lewat seni pertunjukan Wadantara tersebut.

Penataan kostum dalam garapan seni pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira masih berpijak pada estetika kostum tari Bali, Jawa, Sunda serta tarian Nusantara lainnya dan adanya beberapa pembaharuan dari segi motif-motif hiasan serta kelengkapannya sebagai simbol untuk menunjukkan kekuatan, persatuan dalam kebhinekaan Nusantara. Penataan kostum yang digunakan dalam garapan ini diuraikan pada tabel 4.3.




Tabel 4.3. Kostum Tari Seni Pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira



| NO | Tokoh Penari | Jenis Kostum |
|----|--|--|
| 1 | <p>Tribuwana Tungadewi</p>  | <ol style="list-style-type: none"> 1. Kain perade hijau 2. Kain songket warna ping 3. Rempel variasi 4. Selendang panjang warna goul 5. Angkin beludru warna hijau 6. Baju kain kaca warna ping 7. Siping 8. Ampok-ampok 9. Gelang kana 10. Gelungan cecandian 11. Antol (rambut panjang) |
| 2 | <p>Dayang-Dayang Wilwatikta dan Prajurit Wilwatikta</p>  | <p>Kostum Dayang-Dayang Wilwatikta</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kain batik Coklat wiron 2. Mekak Bludru warna hijau 3. Penutup dada warna kuning 4. Slepe 5. Sampur Merah 6. Kalung 7. Gelang 8. Subeng 9. Sanggul 10. Cunduk Mentul 3 buah 11. Penetep <p>Kostum Prajurit Wilwatikta</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Blangkon 2. Samir 3. Stagen 4. kamus Timang 5. Bara Madura/Jatim 6. Sampur 7. Gelang 8. Celana hitam |

| | | |
|---|--|--|
| 3 | <p>Patih Gajah Mada</p>  | <ol style="list-style-type: none"> 1. Celana hitam 2. Stewel 3. Kain batik 4. Rempel 5. Pending 6. Selempang 7. Badong 8. Angkep pala 9. Gelang kana 10. Gelungan kepala 11. Sampur 12. Kain batik panjang |
| 4 | <p>Prajurit Bara Batu Bali</p>  | <ol style="list-style-type: none"> 1. Celana beludru hitam pendek 2. Baju beluduru hitam 3. Rempel warna goul 4. Simping 5. Udeng lembaran 6. Petitis 7. Gelang kaki 8. Gelang kana 9. Pending 10. Kain pearada warna hijau orange |
| 5 | <p>Patih Kebo Iwo</p>  | <ol style="list-style-type: none"> 1. Gelungan cecandian 2. Baju beludru hitam 3. Celana panjang hitam 4. Badong 5. Kain 6. Rempel 7. Stewel 8. Gelang kana 9. Selendang poleng |

| | | |
|----------|---|--|
| <p>6</p> | <p>Raja Bedahulu</p>  | <ol style="list-style-type: none"> 1. Baju beludru hitam tangan panjang 2. Celana beludru warna hitam 3. Kain lelancingan warna goul 4. Saput prada warna merah 5. Siping 6. Gelang kana 7. Gelungan cecandian 8. Stewel |
| <p>7</p> | <p>Putri Lemah Tulis</p>  | <ol style="list-style-type: none"> 1. Kain batik model samparan 2. Mekak payet hitam 3. Slepe 4. Sampur gombyok 5. Irah-irahan 6. Subeng 7. Kalung. 8. Gelang 9. Topeng/Tapel |

| | | |
|-----------|--|---|
| <p>8</p> | <p>Garuda</p>  | <ol style="list-style-type: none"> 1. Gelungan 2. Tapel garuda 3. Baju beludru lengan panjang warna merah 4. Celana beludru warna merah 5. Kain perada 6. Simping 7. Ampok-ampok 8. Sayap 9. Gelang kana 10. Stewel 11. Badong |
| <p>9</p> | <p>Blantek</p>  | <ol style="list-style-type: none"> 1. Baju kebaya modifikasi 2. Sarung 3. Selempang 4. Selendang 5. Hiasan pinggang 6. Pending 7. Anting-anting 8. Hiasan kepala |
| <p>10</p> | <p>Pakarena</p>  | <ol style="list-style-type: none"> 1. Sarung 2. Baju kaca 3. Selendang kaca 4. Pending 5. Kalung 6. Gelang 7. Anting-anting 8. Asesoris kepala |

| | | |
|----|---|---|
| 11 | <p>Papua</p>  | <ol style="list-style-type: none"> 1. Celana pendek hitam 2. Rok rumbang 3. Gelang tangan 4. Gelang kaki 5. Kalung 6. Hiasan kepala |
| 12 | <p>Rantak</p>  | <p>Kostum Putra:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Baju beludru tangan panjang 2. Celana panjang 3. Saput 4. Selendang 5. Udeng/ikat kepala <p>Kostum Putri:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Baju 2. sarung 3. Pending 4. Kalung 5. Anting-anting 6. Hiasan kepala |
| 13 | <p>Giring-giring</p>  | <ol style="list-style-type: none"> 1. Rompi beludru 2. Rok beludru 3. Ikat kepala 4. Anting-anting 5. sepatu sandal 6. gelang kaki |

| | | |
|----|---|--|
| 14 | <p>Mandau</p>  | <p>Kostum Putra:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Celana pendek 2. Rompi 3. Hiasan Pinggang 4. Gelang bulu-bulu tangan 5. Gelang bulu-bulu kaki 6. Ikat kepala bulu 7. Selendag <p>Kostum Putri:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rompi beludru 2. Rok bludru 3. Ikat kepala 4. Anting-anting 5. Gelang tangan |
| 15 | <p>Bhagawanta</p>  | <ol style="list-style-type: none"> 1. Baju putih lengan panjang 2. Celana putih 3. Sabuk kuning panjang 4. Gelang kana 5. Kalung 6. Gelungan 7. Wig 8. Kumis 9. Kain prade panjang 10. Stewel |

4.3 Hasil Uji Efektivitas Produk (Uji Coba di Lingkungan Sebenarnya)

Uji coba produk di lingkungan sebenarnya berupa pementasan dan perekaman oleh stasiun televisi (Bali TV) pada hari Rabu, 30 Desember 2020 di Gedung Natya Mandala ISI Denpasar. Hasil rekaman seni pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira oleh Bali TV, kemudian disiarkan oleh Bali TV pada acara Pidato Akhir Tahun Bapak Gubernur Bali tanggal 31 Desember 2020, pukul. 20.00 Wita. Siaran oleh Bali TV merupakan ajang desiminasi, publikasi dan promosi karya seni pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira, sehingga tujuan penelitian jangka panjang ini yaitu mengupayakan kedayaan nilai kelokalan (*indigenous*),

mempertebal penghargaan masyarakat terhadap kebhinekaan budaya Nusantara, mampu menjaga kebersamaan dan harmoni dalam bermasyarakat untuk memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa dapat terwujud melalui sumbangsih seni pertunjukan. Ini memberi dampak positif yang dalam terhadap penguatan ideologi bangsa dan ekonomi.

Adapun perolehan skor hasil uji coba di lingkungan sebenarnya dapat disajikan pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Data Skor Responden Terhadap Seni Pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira Pada Uji Coba di Lingkungan Sebenarnya

| Kode Responden | Aspek yang dinilai | | | |
|----------------|--------------------|-------|-----------|------|
| | Wayang | Drama | Karawitan | Tari |
| 1 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 2 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 3 | 4 | 3 | 4 | 4 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 5 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 6 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 7 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 8 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 9 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 10 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 11 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 12 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 13 | 4 | 3 | 4 | 4 |
| 14 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 15 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 16 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 17 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 18 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 19 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 20 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 21 | 4 | 3 | 4 | 4 |
| 22 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 23 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 24 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 25 | 4 | 4 | 4 | 4 |

Data skor responden terhadap seni pertunjukan Wadantara pada uji coba di lingkungan sebenarnya kemudian disajikan dalam bentuk rekapitulasi pada tabel 4.5.

Tabel 4.5. Rekapitulasi Responden Terhadap Seni Pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira Pada Uji Coba di Lingkungan Sebenarnya

| NO | ASPEK | FREKUENSI NILAI RESPON | | | | | | | |
|----|----------------|------------------------|------------|--------|------------|--------|------------|-------------|------------|
| | | Sangat Kurang | | Cukup | | Baik | | Sangat Baik | |
| | | Jumlah | Persen (%) | Jumlah | Persen (%) | Jumlah | Persen (%) | Jumlah | Persen (%) |
| 1 | Seni Wayang | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 25 | 100 |
| 2 | Seni Drama | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | 12 | 22 | 88 |
| 3 | Seni Karawitan | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 25 | 100 |
| 4 | Seni Tari | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 25 | 100 |

Tabel rekapitulasi responden terhadap seni pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira terdiri dari berbagai aspek yakni aspek seni wayang, seni drama, seni kerawitan, dan seni tari. Pada aspek seni wayang menunjukkan sebanyak 25 orang atau sebanyak 100% dari total responden menyatakan sangat baik. Pada aspek seni drama menunjukkan sebanyak 22 orang atau 88% dari total responden menyatakan sangat baik, 3 orang atau 12% dari total responden menyatakan baik. Pada aspek seni kerawitan menunjukkan 25 orang atau sebanyak 100% dari total responden menyatakan sangat baik. Pada aspek seni tari menunjukkan 25 orang atau sebanyak 100% dari total responden menyatakan sangat baik.

Secara garis besar catatan komentar yang diberikan oleh responden pada masing-masing aspek disajikan pada tabel 4.6.

Tabel 4.6 Komentar Responden Pada Masing-masing Aspek Seni Pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira Pada Uji Coba di Lingkungan Sebenarnya

| NO | ASPEK | CATATAN KOMENTAR |
|----|-------------|--|
| 1 | Seni Wayang | Wayang sudah digarap dengan apik dan dapat memberikan kontribusi dalam berinovasi melalui penggunaan media teknologi |
| 2 | Seni Drama | Conten dalam seni drama sudah sesuai dengan alur cerita yang dinamis tidak ada yang saling mendominasi dan sangat baik |

| | | |
|---|----------------|--|
| 3 | Seni Karawitan | Sudah digarap sangat serasi dan sangat baik antara nada karawitan dengan gerak tari yang ditampilkan. Peralihan musik sudah nyambung |
| 4 | Seni Tari | Penampilan para penari sangat sesuai dengan karakter tokoh yang dibawakan atau diperankan |

Pada saat uji coba di lingkungan sebenarnya responden memberikan penilaian kualitas karya seni pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira berdasarkan aspek ide, eksplorasi, improvisasi, pembentukan, maupun skenario. Data kualitas karya seni pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira pada uji coba di lingkungan sebenarnya disajikan pada tabel 4.7.

Tabel 4.7 Data Nilai Kualitas Karya Terhadap Seni Pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira Pada Uji Coba di Lingkungan Sebenarnya

| Kode Responden | Aspek | | | | |
|----------------|-------|------------|-------------|-------------|----------|
| | Ide | Eksplorasi | Improvisasi | Pembentukan | Skenario |
| 1 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 2 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 |
| 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 |
| 6 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 7 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 8 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 9 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 10 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 11 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 |
| 12 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 13 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 14 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 15 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 |
| 16 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 |
| 17 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 18 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 19 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 20 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 21 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |

| | | | | | |
|----|---|---|---|---|---|
| 22 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 23 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 24 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 25 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |

Data skor responden terhadap kualitas karya seni pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira pada uji coba di lingkungan sebenarnya disajikan dalam bentuk rekapitulasi tabel 4.8.

Tabel 4.8 Rekapitulas Nilai Kualitas Karya Seni Pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira Pada Uji Coba di Lingkungan Sebenarnya

| NO | ASPEK | FREKUENSI NILAI RESPON | | | | | | | |
|----|-------------|------------------------|---|--------|---|--------|---|-------------|-----|
| | | Sangat Kurang | | Cukup | | Baik | | Sangat Baik | |
| | | Jumlah | % | Jumlah | % | Jumlah | % | Jumlah | % |
| 1 | Ide | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 25 | 100 |
| 2 | Eksplorasi | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 8 | 23 | 92 |
| 3 | Improvisasi | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 8 | 23 | 92 |
| 4 | Pembentukan | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 4 | 24 | 96 |
| 5 | Skenario | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 4 | 24 | 96 |

Tabel rekapitulasi respon kualitas karya seni pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira terdiri dari berbagai aspek yakni aspek ide, eksplorasi, improvisasi, pembentukan, dan skenario. Pada aspek ide menunjukkan bahwa sebanyak 25 orang atau 100% dari total responden menyatakan sangat baik, sebanyak 5 orang atau 20 persen dari total reponden menyatakan baik. Pada aspek eksplorasi menunjukkan bahwa sebanyak 23 orang atau 92% dari total responden menyatakan sangat baik, sebanyak 2 orang atau 8% dari total responden menyatakan baik. Pada aspek improvisasi menunjukkan 23 orang atau 92% dari total responden menyatakan sangat baik, dan sebanyak 2 orang atau 8% menyatakan baik. Pada aspek pembentukan sebanyak 24 orang atau sebanyak 96% dari total responden menyatakan sangat baik, dan sebanyak 1 orang atau 4% menyatakan baik. Pada aspek skenario menunjukkan bahwa sebanyak 24 orang atau 96% dari total responden menyatakan sangat baik, dan sebanyak 1 orang atau 4% dari total responden menyatakan baik.

Secara garis besar catatan komentar yang diberikan responden pada masing-masing aspek pada uji coba di lingkungan sebenarnya disajikan pada tabel 4.9.

Tabel 4.9 Komentar Responden terhadap Kualitas Karya Seni Pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira Pada Uji Coba di Lingkungan Sebenarnya

| NO | ASPEK | CATATAN KOMENTAR |
|----|-------------|--|
| 1 | Ide | Ide yang dituangkan luar biasa, unsur nusantara sudah tampak dan pengayaan ide-ide baru sesuai tuntutan jaman. |
| 2 | Eksplorasi | Sudah bagus, namun perlu adanya penyesuaian elemen-elemen garapan agar lebih komprehensif. |
| 3 | Improvisasi | Kolaborasi dengan berbagai eksperimen sudah bagus termasuk multimediana. |
| 4 | Pembentukan | Pembentukan bagus, sudah sesuai dengan tema sebagai sumber pembuatan karya tari. |
| 5 | Skenario | Naskah sudah bagus, narasi perlu diadaptasi suaranya agar tidak banyak benturan dengan musik gamelan. |

Berdasarkan data catatan lapangan pengamatan seni pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira, secara keseluruhan responden (mahasiswa) memberikan catatan ke dalam dua bentuk yaitu dalam bentuk deskriptif dan reflektif. Catatan deskriptif menguraikan tentang peristiwa yang terjadi saat pertunjukan, dan hal menarik lainnya, sedangkan catatan reflektif berisi tentang tanggapan atau saran dan alasan pertunjukan tersebut dikatakan menarik/tidak. Berikut diuraikan secara garis besar catatan responden terhadap seni pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira pada tabel 4.10.

Tabel 4.10 Catatan Responden Secara Deskriptif Dan Reflektif Terhadap Karya Seni Pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira Pada Uji Coba di Lingkungan Sebenarnya

| No | Deskriptif | Reflektif |
|----|--|---|
| 1 | Seluruh sajian sangat menarik dari bagian opening sampai akhir | Sangat menarik, karena memberikan kesan dan pesan yang luar biasa mengenai persatuan nusantara dan banyak inovasi dalam sajian |
| 2 | Sangat kagum menyaksikan pertunjukan Wadantara | Hal yang membuat kagum karena para pemeran tokoh sangat menjiwai, sehingga yang menikmati seakan-akan melihat sosok Gajah Mada dan Kebo Iwo yang sesungguhnya |
| 3 | Pada adegan I | Yang menarik dalam pertunjukan ini adalah penggunaan proyektor dan lampu yang sesuai dengan cerita |
| 4 | Keterpaduan antara elemen-elemen seni pertunjukan | Pertunjukan tersebut menunjukkan kolaborasi elemen seni pertunjukkan yang sangat harmonis. |
| 5 | Babak II pada saat patih Gajah Mada menjemput Kebo Iwo ke Bali | Penggunaan <i>video mapping</i> sudah bagus |
| 6 | Babak III (Ending) | Pada saat ending sangat bagus dan sangat menarik, sangat menyentuh hati tentang pesan-pesan yang disampaikan kepada penonton, tari nusantara dan tari garuda sebagai simbol kebhinekaan telah terpadu |

4.4 Keterbatasan Penelitian

Pada saat ini dunia dikejutkan dengan mewabahnya suatu virus yang bernama Corona atau yang sering disebut dengan Covid-19 (Corona 3 Virus Diseases-19). Virus ini mulai mewabah sangat cepat ke seluruh dunia, termasuk Indonesia. Wabah Covid-19 ini mempengaruhi banyak sektor, mulai dari bidang ekonomi, sosial, pendidikan, hingga bidang seni pertunjukan. Seni pertunjukan teater, tari, musik menuntut sinergi empat area utama yaitu: waktu, ruang, tubuh si seniman, dan hubungan seniman dengan penonton. Dengan kebijakan *work from home*, *social distancing*, dan yang terbaru pembatasan sosial skala besar (PSBB) sektor industri seni pertunjukan secara alamiah akan terpengaruh, termasuk pada seni pertunjukan Wadantara.

Kendala yang dihadapi pada penelitian tahun kedua ini adalah (1) akibat adanya pembatasan sosial skala besar (PSBB), maka rencana uji coba pada lingkungan yang sebenarnya di Festival Kesenian Indonesia (FKI) perguruan tinggi seni se Indonesia di ISBI Bandung dibatalkan; (2) proses penguangan dan pembentukan materi amat terbatas pada waktu, ruang dan gerak tubuh pemain karena alasan *social distancing* atau *physical distancing*; (3) pemutaran film seni pertunjukan Wadantara di luar negeri secara langsung (*offline*) tertunda, karena adanya kebijakan negara lain yang melarang warga Indonesia berkunjung ke negaranya.

Berbagai solusi telah diupayakan dengan cara adaptasi selama pandemi, diantaranya (1) pelaksanaan uji coba di lingkungan yang sebenarnya dilaksanakan di kampus ISI Denpasar, dengan tetap menerapkan protokol kesehatan yaitu menjalankan 3 (tiga) perilaku disiplin 3M (Memakai masker, Mencuci tangan, Menjaga jarak dan menghindari kerumunan), hal ini dilakukan pada saat proses latihan maupun saat pementasan. Penonton yang hadir terbatas; (2) Tetap mempertahankan identitas dan ekosistem seni pertunjukan agar nilai etika, nilai estetika, nilai logika dan nilai ekonomi dari karya seni pertunjukan Wadantara ini tetap produktif di tengah sekat pandemi saat ini; (3) diupayakan mencari mitra desiminasi dan promosi dengan media massa televisi di Bali, yaitu Bali TV. Media televisi sebagai media virtual dapat menjadi wahana efektif dalam membangun apresiasi seni masyarakat di masa pandemi COVID-19 ini.

4.5 Dokumen Uji Kesenian Wadantara



Gambar 4.8
Penguangan dan pembentukan materi



Gambar 4.9
Geladi Kotor



Gambar 4.10
Geladi Bersih dan Persembahyangan di Pura Puseh Blahbatuh Gianyar
(tempat berstana Patung Maha Patih Kebo Iwo) dan di Puri Blahbatuh Gianyar
(tempat berstana Topeng Gajah Mada)



Gambar 4.11

Rapat koordinasi persiapan pementasan dengan Rektor ISI Denpasar, Kadis Kebudayaan Provinsi Bali, Koordinator Peneliti dan Tim Produksi 4 Desember 2020



Gambar 4.12

Pementasan di Gedung Natya Mandala ISI Denpasar tanggal 30 Desember 2020 dan Tim peneliti bersama Reviewer Bapak Prof Dr. Totok Sumaryanto, F.,M.Pd



Gambar 4.13

Siaran Bali TV acara Pidato Akhir Tahun Gubernur Bali (I Wayan Koster) dan Penayangan Seni Pertunjukan Wadantara tanggal 31 Desember 2020

BAB V

SIMPULAN, REKOMENDASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Alasan mengapa penelitian Merangkai Nusantara Melalui Wadantara ini diangkat, diantaranya (1) bangsa Indonesia yang sedang memperkuat persatuan dan kesatuan dalam bingkai negara kesatuan Republik Indonesia memerlukan dukungan untuk kebersamaan yang dilandasi oleh toleransi bermasyarakat. Kebersamaan yang dilandasi oleh toleransi bermasyarakat ditawarkan oleh seni pertunjukan yang syarat dengan muatan budaya lokal, dengan demikian karya seni yang dipertunjukkan sungguh-sungguh sebagai ungkapan budaya Nusantara syarat dengan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar Negara Republik Indonesia; (2) terkait kesenian yang selalu tumbuh dalam proses transmisi dan berkembang secara dinamis serta berubah, sehingga dirasakan perlu ada suatu perubahan dalam memproduksi seni baru yang bersifat kolaborasi; (3) hadirnya revolusi industri 4.0 ditandai dengan masuknya dunia digital dan internet akan membawa konsekuensi logis bagi kehidupan seni pertunjukan Nusantara yang notebene berbasis tradisi dan memiliki karakteristik berbeda-beda sesuai fungsinya yaitu sebagai sarana kegiatan ritual, sarana komunikasi, dan representasi estetik. Sebenarnya tidak perlu khawatir terhadap hadirnya revolusi industri 4.0, karena justru akan mendapatkan peluang baru dalam menciptakan berbagai model seni pertunjukan yang ditimbulkan oleh industri digital ini untuk membangun daya tarik pertunjukan secara kolaboratif antara yang tradisional dan kontemporer.

Penelitian berjudul Merangkai Nusantara Melalui Seni Wadantara telah menghasilkan karya seni pertunjukan Wadantara berjudul Satria Nusantara Mahawira. Karya ini mengangkat lakon Gajah Mada dalam konteks sistem politik menyatukan Nusantara dan aura kepemimpinannya ketika mendarat di Bali sebagai perwujudan sumpahnya (Sumpah Palapa). Temanya yaitu keberagaman adalah kekuatan yang maha mulia (Bhineka Tunggal Ika). Konsep garapan seni pertunjukannya memadukan wayang, drama, karawitan, tari Nusantara dengan bantuan multimedia dilengkapi narasi dan vokal.

Untuk menguji keefektifan produk seni pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira diadakan uji coba di lingkungan sebenarnya. Hasil menunjukkan bahwa sebagian besar responden memberikan nilai 4 (sangat bagus). Hasil reflektif oleh mahasiswa menunjukkan bahwa seni pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira ini sangat menarik, karena

memberikan kesan dan pesan persatuan nusantara dan kaya dengan inovasi yaitu perpaduan antara seni tradisi dan kontemporer yang didukung musik digital dan multimedia.

Pada penelitian tahun kedua ini sebagai wujud partisipasi seni pertunjukan Wadantara disiarkan secara virtual oleh Bali TV dalam acara Pidato Akhir Tahun Gubernur Bali, tgl 31 Desember 2020, pukul 20.00 WITA. Menjalin kerjasama dengan media massa yaitu Bali TV, sebagai mitra desiminasi dan promosi seni pertunjukan Wadantara. Di masa pandemi COVID -19 ini diadakan adaptasi dalam beberapa elemen pertunjukan dan lokasi uji coba produk.

5.2 Rekomendasi

1. Kebanyakan seni pertunjukan, biasanya ditampilkan secara monoetnik atau satu jenis kesenian untuk masyarakat tertentu. Kondisi ini kurang menarik perhatian masyarakat di Indonesia yang multi bidang dan etnis. Akibatnya ragam seni pertunjukan yang tersebar di seluruh Nusantara ini semakin kehilangan penonton (*audience*), sehingga aset sangat berharga peninggalan para leluhur yang penuh dengan kandungan nilai Ketuhanan, Kemanusiaan, Kesatuan, Kebijakan, dan Keadilan mengalami penurunan peminat, bahkan mengalami kepunahan. Konsep Hibriditas yang dikenal sejak tahun 1990 dalam konteks kebutuhan dunia penciptaan dapat digunakan dalam membuka wacana mengenalkan bentuk produksi seni kolaborasi yang menggabungkan secara bersama-sama potensi berbagai etnik, sehingga dapat menjadi media untuk memahami perubahan zaman dalam dinamika seni budaya kontemporer. Seni pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira adalah model produksi karya seni pertunjukan kreatif, kolaboratif yang memanfaatkan teknologi musik digital dan teknologi multimedia, sehingga di dalam pertunjukannya menunjukkan jiwa kontemporer tanpa meninggalkan kekuatan tradisi.
2. Hadirnya industri 4.0 (teknologi digital dan atau *online*) selanjutnya diikuti dengan perkembangan dan juga pembaharuan di bidang seni pertunjukan, karena mampu mendukung penampilan seni pertunjukan dengan tampilan baru (mengubah estetika bagi karya-karya baru) melalui penggunaan teknologi lampu yang canggih, multimedia, *video*, *mapping*, dan sebagainya yang sebelumnya tertata secara analog berubah menjadi digital. Disinilah karya tradisional bisa diolah menjadi kreasi baru, dan di sini pula lahan bagi tumbuhnya karya tari modern dan atau kontemporer. Teknologi digital ini juga sebagai perangkat pemasaran dan sarana publikasi karya-karya seni pertunjukan kepada masyarakat dunia baik secara langsung

saat pertunjukan (*live streaming*) ataupun berupa rekaman pertunjukannya. Hal ini akan berdampak positif sebagai sarana popularitas seniman dan karya seninya.

5.3 Saran

Usaha diseminasi seni pertunjukan Nusantara melalui kegiatan penciptaan dan pementasan kolaborasi penting dilakukan, hal ini akan dapat meningkatkan apresiasi terhadap seni budaya Nusantara yang sarat akan pesan-pesan filosofis, baik aspek spiritual, moral, dan sosial dari komunitasnya. Dengan demikian, apresiasi terhadap kesenian tradisional Nusantara ini diharapkan membantu mengenal jati diri dan secara arif menerima realitas pluralitas budaya masyarakat Indonesia serta mampu menghormati perbedaan dan keanekaragaman. Melalui seni Nusantara diharapkan semangat nasionalisme yang kian luntur karena terkontaminasi oleh berbagai kepentingan kiranya dapat menjadi lem perekat persatuan dan kesatuan bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alruz, Megan, 2015. *Digital Storytelling Applied Theatre & Youth*, London & New York: Routledge.
- Aryasa, I WM, dkk. 1984/1985. *Pengetahuan Karawitan Bali*. Jakarta. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Proyek Pengembangan Kesenian Bali.
- Barker, Chris, 2004. *The Sage Dictionary of Cultural Studies*, London, California, New Delhi: SAGE Publication.
- Bawa, I Made. 2011. *Kebo Iwo Dan Sri Karang Buncing Dalam Dinasti Raja-Raja Bali Kuno*. Denpasar: Buku Arti.
- Barnette, Jane, 2018. *Adapturgy: The Dramaturg's Art and Theatrical Adaptation*, Carbondale: Southern Illinois University Press.
- Borg WR, Gall MD, (2003). *Educational Research*. Longman Inc. 95 Street, White Plains, 106001.
- Bungin, Burhan. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif Aktualisasi metodologis ke Arah Ragam Varian Kontemporer*. Jakarta: Kharisma Putra utama Offset.
- Bungin, Burhan. *Penelitian Kualitatif Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu sosial lainnya, Edisi kedua*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Chaya, I Nyoman. 2005. "Pemaknaan dalam Kehidupan Kreativitas Tari." dalam *Jurnal Seni Budaya Mudra* Vol.16 No.1. Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Cahyaningrum, Dewojati. 2012. *Drama (Sejarah,Teori, dan Penerapan)*. Yogyakarta: Java Karsa Media.
- Depdiknas, 2006. *Panduan Pengembangan Silabus Mata Pelajaran Seni Budaya Sekolah Menengah Pertama*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. Direktorat Pendidikan Sekolah Menengah Pertama, Jakarta.
- Geertz, Clifford, 2017 *Negara Teater*, terjemahan Yudi Santoso, Yogyakarta: Basabasi

- Geriya, I Wayan. 2001. "Kreativitas dan Ketahanan Kesenian Bali di Tengah Laju Komunikasi Lintas Etnik dan Lintas Bangsa (Refleksi Seni Tari)." Dalam Jurnal Seni Budaya Mudra No. 10. TH. IX. Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Hassan, Fuad. 1989. *Renungan Budaya*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Hawkins, Alma M. Terjemahan I Wayan Dibia. 2003. *Bergerak Menurut Kata Hati*. Jakarta: Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, Jakarta.
- Hidajat, Robby. 2005. *Wawasan Seni Tari. Pengetahuan Praktis Bagi Guru Seni Tari*. Unit Pengembangan Profesi Tari, Program Studi Pendidikan Seni Tari Jurusan Seni dan Desain Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang.
- Junaidi. 2011. *Wayang Sebagai Media Pendidikan Budi Pekerti Bagi Generasi Muda*. Jilid ke 4. Yogyakarta. Arindo Nusa Media.
- Kartodirjo, S. 2005. *Sejak Indische Sampai Indonesia*. Jakarta: Penerbit Kompas.
- Kusumastuti, Nungki Siti. 2019. Seni Pertunjukan Nusantara: Tantangan dan Peluang Memasuki Era Revolusi Industri 4.0. *Makalah*, disajikan pada Seminar Nasional Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar.
- Koentjaraningrat. 1987. "Persepsi Tentang Kebudayaan Nasional". Dalam Alfian *ed. Persepsi Masyarakat Tentang Kebudayaan*. Jakarta: PT Gramedia. Halaman 99-141.
- Koentjaraningrat. 1993. *Masalah Kesukubangsaan dan Integrasi Nasional*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Mulyono, Sri. 1979. Wayang Sebagai Milik Nasional. *Makalah*. Disajikan pada Seminar di TIM dalam rangka Pekan Wayang ke II, tanggal 26-28 Maret 1974. Jakarta: Dalam Tajuk Rencana Sinar Harapan.
- Nugroho, Sugeng. 2019. Seni Pertunjukan Nusantara: Kekuatan, Kelemahan, Peluang, dan Tantangannya di Era Industri 4.0. *Makalah*. Disajikan pada Seminar Nasional Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar, 23 April 2019.
- Nurhayati Enung 2018. *Gajah Mada: Sistem politik dan Kepemimpinan*. Yogyakarta: Percetakan Yogyakarta.
- Pope, Rob. 2005. *Creativity: Theory, History, Practice*. London & New York, Routledge.

- Remawa Rai, A.A. 2019 . *The Indigenous Bali Value Strength As A Creative Idea In Global Culture Competition In Era Industrial Revolution 4.0*. Presented at National Seminar, Design & Architecture SENADA in 2019, 21 Pebruari 2019, at STD Bali.
- Rosyadi, Slamet .2018, Generasi Mileneal di Era Revolusi Industri 4.0.
<http://www.siagaindonesia.com/198905/generasi-milenial-di-era-revolusi-industri-4-0.html>
 ml___: diunduh tanggal 3 Pebruari 2019
- Samier, Hendri, 2018. *Institution, Creativity, Innovation*. Great Britain: ISTE Ltd.And Jhon Willy And Son Inc.
- Sedyawati. Edi. 1981. *Pertumbuhan Seni Pertunjukan* dalam Seri Esni No. 4. Jakarta: Sinar Harapan
- Sedyawati. Edi. 2001. *Kebhinekaan dalam Wawasan Kebangsaan*. Makalah Disampaikan pada Seminar Nasional, Universitas Udayana Denpasar, Denpasar, 15 September.
- Setiawan Irvan. 2013. Strategi Kolaborasi Dalam Seni Pertunjukan Tradisional Di Kabupaten Subang. *Laporan Penelitian*. Bandung: Balai Pelestarian Nilai Budaya Bandung.
- Smith, Jacqueline. 1985. Komposisi Tari : Sebuah Petunjuk Praktis bagi Guru (diterjemahkan oleh Ben Suharto). Yogyakarta: Ikalasati.
- Soedarsono. 2002. *Seni Pertunjukan Di Era Global* . Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Soedarsono. 2003. *Seni Pertunjukan dari Perspektif Politik, Sosial, dan Ekonomi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Cetakan ke-20. Bandung: Alfabeta.
- Sukatmi Susantina, Djoko Dwiyanto, Wiwien Widyawati (ed) 2010. *Ensiklopedi Wayang*, Yogyakarta: Media Abadi.
- Suparlan, Parsudi. 2000. Masyarakat Majemuk dan Perawatannya. *Jurnal Antropologi Indonesia*. No. 63, Th XXIV September-Desember, halaman 1-4.
- Sustiawati, Ni Luh. 2008. “Pengembangan Manajemen Pelatihan Seni Tari Multikultural Berpendekatan Silang Gaya Tari Bagi Guru Seni Tari Sekolah Menengah Pertama Negeri di Kota Denpasar”. *Disertasi*, tidak dipublikasikan. Universitas Negeri Malang
- Suwandono. Dhanisworo, Mujiyono (ed) tt. *Ensiklopedi Wayang, Jakarta: Proyek Pembinaan Kesenian Direktorat Pembinaan Kesenian Ditjen. Kebudayaan Departemen P & K*.

- Tilaar, H.A.R. 2004. *Multikulturalisme: Tantangan-tantangan Global Masa Depan dalam Transformasi Pendidikan Nasional*. Jakarta: Grasindo.
- Uhi, Janes Alexander, 2017. *Filsafat Kebudayaan: Kontruksi Pemikiran CA Van Peursen dan Catatan Reflektifnya*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widjaya, Swasthi Bandem 1995. "Ngunda Bayu Sebuah Konsep Keindahan Dalam Tari Bali", *Orasi Ilmiah pada HUT dan Wisuda Sarjana Seni STSI Denpasar*.
- Yudiaryani, et.al (ed), 2017. *Karya Cipta Seni Pertunjukan*, Yogyakarta: JB Publisher.

LAMPIRAN

1) PEDOMAN/FORMAT OBSERVASI

Cara menghimpun bahan keterangan dilakukan dengan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap obyek pengamatan.

| No Identitas | Aspek yang diamati | Nilai | Catatan/ komentar |
|--------------|--------------------|---------|-------------------|
| 1 | 1. Gagasan/ide | 1 2 3 4 | |
| 2 | 2. Eksplorasi | 1 2 3 4 | |
| 3 | 3. Improvisasi | 1 2 3 4 | |
| 4 | 4. Pembentukan | 1 2 3 4 | |
| 5 | 5. Scenario, dsb | 1 2 3 4 | |

Kriteria Nilai: 1 = Tidak Sesuai; 2= kurang Sesuai; 3.= Sesuai; 4= sangat Sesuai
Jumlah nilai merupakan skor mentah

4) WAWANCARA adalah tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung
Kegunaan Wawancara:

1. Mendapat data di tangan pertama(primer)
2. Pelengkap teknik instrumen lainnya
3. Menguji hasil pengumpulan data lainnya

5) SKALA adalah: Alat pengumpul data untuk memperoleh gambaran kualitatif aspek-aspek tertentu dari suatu barang, sifat seseorang, dalam skala ordinal.

1. Skala sikap : Internal Psikologis
2. Skala penilaian: jika indikator-indikator dapat diamati orang lain.

Jenis Skala Pengukuran ada Nominal, Ordinal, Interval dan Rasio.

BENTUK SKALA PENILAIAN

1. Skala Penilaian (*Rating Scale*)

1.1 Numerical Rating Scale

Petunjuk: pilih jawaban anda dengan memberi tanda Check (V) pada kolom yang menurut saudara paling sesuai (1= kurang; 2 =cukup; 3 = baik; 4 =sangat baik)

| No | Aspek yang diukur | 1 | 2 | 3 | 4 | Catatan/Komentar |
|----|-------------------|---|---|---|---|------------------|
| 1 | Ekplorasi | | | | | |
| 2 | Improvisasi | | | | | |
| 3 | Pembentukan | | | | | |

1.2 *Descriptive Graphic Rating Scale*

Digunakan untuk mendeskripsikan profil kegiatan, prosedur atau hasil kegiatan

Contoh: Respon Penonton Terhadap Seni Wadantara

- | | | | |
|------------------------|---------------|---------|--------------|
| 1. Seni Wayang | sangat sesuai | 4 3 2 1 | tidak sesuai |
| 2. Seni Drama | sangat lancar | 4 3 2 1 | tidak lancar |
| 3. Seni Karawitan | sangat sesuai | 4 3 2 1 | tidak sesuai |
| 4. Seni Tari Nusantara | sangat lancar | 4 3 2 1 | tidak lancar |
- dst.

6) CATATAN LAPANGAN PENGAMATAN

Topik:

Hari/Tgl:

Waktu:

Tempat:

| | |
|------------|--|
| Deskriptif | |
| Replektif | |
| Deskriptif | |

7) TRANSKRIP WAWANCARA

Topik :

Responden:

Hari/Tgl :

Tempat :

Pewawancara (P).....

Responden (R).....

F. ANALISIS DATA

- Reduksi data: menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, mengorganisasikan sedemikian rupa, sehingga dapat ditarik simpulan dan verifikasi.
- Penyajian data: menemukan makna dari data, disusun secara sistematis.
- Penarikan kesimpulan: upaya mencari makna terhadap data dengan mencari pola, tema, hubungan, persamaan dan hal-hal yang sering timbul