



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET,
DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
**LEMBAGA PENELITIAN, PENGABDIAN MASYARAKAT
DAN PENGEMBANGAN PENDIDIKAN (LP2MPP)**
Jln. Nusa Indah ☎ (0361) 227316/236100 Denpasar 80235
Website :<http://www.isi-dps.ac.id> Email : lp2mpp@isi-dps.ac.id

SURAT TUGAS
NOMOR : 1183/IT5.3/PG/2021

Berdasarkan Surat Kontrak Perjanjian antara Direktorat Sumber Daya Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi dengan Institut Seni Indonesia Denpasar Nomor 008/E4/AK.04.KRUPT/2021 tertanggal 18 Oktober 2021 perihal Penelitian Program Konsorsium Riset Unggulan Perguruan Tinggi (PKRU-PT) Seni Pertunjukan Wadantara tahun ke-3 Institut Seni Indonesia Denpasar pendanaan tahun 2021, maka yang bertandatangan di bawah ini Ketua Lembaga Penelitian, Pengabdian kepada Masyarakat dan Pengembangan Pendidikan (LP2MPP) Institut Seni Indonesia Denpasar, menugaskan nama nama sebagai berikut:

NO.	NAMA/NIP	Pangkat/Gol. Ruang	Jabatan Akademik
1.	Dr. Ni Luh Sustiawati, M.Pd NIP. 195907221988032001	Pembina Tk. I, IV/b	Lektor Kepala/ Ketua Peneliti
2.	I Gede Oka Surya Negara, SST., M.Sn NIP.196501031991031013	Pembina, IV/a	Lektor Kepala/ Anggota Peneliti 1
3.	Rano Sumarno, M.Sn NIP.198003082006041001	Penata, III/c	Lektor / Anggota Peneliti 2
4.	Prof. Dr. Arthur Supardan Nalan, S.Sn., M.Hum NIP. 195902211982031003	Pembina Utama Madya, IV/d	Guru Besar/ Anggota Peneliti 3

untuk melaksanakan tugas kegiatan Penelitian Konsorsium Riset Unggulan Perguruan Tinggi (KRU-PT) tersebut. Surat Tugas ini berlaku sejak tanggal ditetapkan sampai dengan berakhirnya kegiatan penelitian yang dimaksud, dan apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Demikian Surat Tugas ini dibuat agar dapat dilaksanakan dengan sungguh-sungguh dan penuh tanggung jawab. Terima Kasih.

Denpasar, 27 Desember 2021
Lembaga Penelitian, Pengabdian kepada Masyarakat
Dan Pengembangan Pendidikan (LP2MPP)
Ketua



Dr. I Komang Arba Wirawan, S.Sn., M.Si
NIP. 197012312003121003

Tembusan yth.:

1. Rektor Institut Seni Indonesia Denpasar sebagai laporan
2. Yang bersangkutan

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

**JUDUL
MERANGKAI NUSANTARA
MELALUI SENI WADANTARA**



Tahun ke-3 dari Penelitian 3 tahun

Tim Peneliti

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

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

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

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

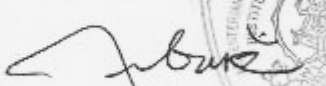
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR

APRIL 2022

HALAMAN PENGESAHAN

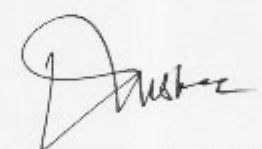
Judul Penelitian : Merangkai Nusantara Melalui Seni Wadantara
Peneliti/Pelaksana
Nama Lengkap : Dr. Ni Luh Sustiawati, M.Pd
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Denpasar
NIDN : 0022075916
Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
Program Studi : Pendidikan Seni Pertunjukan
Nomor HP : 081389050155
Alamat surel (e-mail) : sustiawatinihuh@gmail.com
Anggota (1)
Nama Lengkap : I Gede Oka Surya Negara, S.S., M.Sn
NIDN : 0003016507
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Denpasar
Anggota (2)
Nama Lengkap : Rano Sumarno, M.Sn
NIDN : 0008038004
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Anggota (3)
Nama Lengkap : Prof. Dr. Arthur Supardan Nalan S.Sen. M.Hum
NIDN : 0021025907
Perguruan Tinggi : Institut Seni Budaya Indonesia Bandung
Institusi Mitra (jika ada)
Nama Institusi Mitra : Sanggar Paripurna
Alamat : Banjar Dana, Desa Bona, Kecamatan
Sukawati, Kabupaten Gianyar
Penanggungjawab : I Made Sidia, SSP., M.Sn
Tahun Pelaksanaan : Tahun ke 3 dari rencana 3 tahun
Biaya Tahun Berjalan : Rp. 507,643,000
Biaya Keseluruhan : Rp. 1,563,759,000

Mengetahui
Ketua LP2MPP
Institut Seni Indonesia Denpasar


Dr. I Komang Arba Wirawan, S.Sn., M.Si
NIP. 197012312003121003



Denpasar, 29 Maret 2022
Ketua Peneliti


Dr. Ni Luh Sustiawati, M.Pd
NIP. 195907221988032001

MERANGKAI NUSANTARA MELALUI SENI WADANTARA

Ni Luh Sustiawati¹, I Gede Oka Surya Negara², Rano Sumarno³,
Arthur Supardan Nalan⁴

1. Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar.
Jl Nusa Indah Denpasar 80235

2. Seni Tari, Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar.
Jl Nusa Indah, Denpasar 80235

3. Seni Teater, Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta. Jl. Parangtritis No.KM.6,5, Glondong
Panggunharjo. Kec. Sewon, Bantul, DIY. 55188

4. Seni Teater, Pascasarjana ISBI Bandung. Jl. Buah Batu No.212. Bandung 40265

E-mail: sustiawatiniluh@gmail.com

Abstrak

Bangsa Indonesia yang sedang 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 syarat dengan muatan budaya lokal dapat memberikan sumbangsih. Namun kebanyakan seni pertunjukan masih ditampilkan secara mono etnik atau satu jenis kesenian untuk masyarakat tertentu. Kondisi ini kurang menarik perhatian masyarakat di Indonesia yang multi bidang dan etnis.

Tujuan jangka panjang penelitian ini adalah mengupayakan kedayaan nilai kelokalan (*indigenous*) seni pertunjukan Indonesia yang dapat mempertebal penghargaan masyarakat terhadap kebhinekaan budaya Nusantara. Tujuan khusus penelitian ini adalah mencipta satu bentuk seni pertunjukan kolaborasi ragam seni multi etnis dalam satu repertoar berjudul Seni Wadantara (wayang, drama, karawitan dan tari Nusantara) dilengkapi teknologi digital, vokal dan narator. Dampak positif yang diperoleh adalah penguatan ideologi bangsa dan ekonomi. Desain penelitian yang digunakan adalah *research and development*. Proses produksinya melalui tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. Proses penciptaan berintikan eksplorasi, improvisasi, pembentukan. Teknik pengumpulan data digunakan wawancara, observasi, dokumentasi, angket, catatan lapangan. Teknik analisis data digunakan analisis kuantitatif dan kualitatif.

Penelitian ini dilaksanakan selama tiga tahun. Kegiatan **tahun pertama (tahun 2019)** yaitu: (1) menciptakan produk seni pertunjukan Wadantara; (2) uji coba produk pada lapangan terbatas melalui pagelaran; (3) FGD produk seni pertunjukan Wadantara; (4) pembuatan draf dokumen *feasibility study*; dan (5) pendaftaran KI (Hak Cipta). **Luaran tahun pertama** yaitu (1) produk seni pertunjukan Wadantara like industri; (2) publikasi ilmiah pada jurnal nasional; (3) draf dokumen *feasibility study* seni pertunjukan Wadantara; dan (4) Hak Cipta seni pertunjukan Wadantara terdaftar. **Tahun kedua (tahun 2020)** kegiatan yang dilaksanakan yaitu (1) penyempurnaan produk seni pertunjukan Wadantara; (2) uji coba produk seni pertunjukan Wadantara di lingkungan yang sebenarnya melalui pagelaran; (3) menyusun

draf buku ajar ber-ISBN; dan (4) mengikuti seminar nasional. **Luaran tahun Ke-2** yaitu (1) hasil penyempurnaan seni pertunjukan Wadantara laik industri; (2) draf buku ajar ber-ISBN; (3) prosiding seminar nasional; dan (4) penerimaan sertifikat KI (Hak Cipta). **Tahun Ketiga (Tahun 2021)** kegiatan yang dilaksanakan yaitu (1) penyempurnaan draf dokumen *feasibility study*; (2) memperkaya buku ajar ber-ISBN; (3) mengikuti seminar internasional; (4) publikasi ilmiah pada jurnal internasional; dan (5) pemasaran produk seni pertunjukan Wadantara ke dalam dan luar negeri. **Luaran tahun ketiga** yang ditargetkan yaitu (1) dokumen *feasibility study* produk seni pertunjukan Wadantara tersedia; (2) buku ajar ber-ISBN terbit; (3) publikasi ilmiah jurnal internasional; dan (4) prosiding seminar internasional. Tingkat Kesiapterapan Teknologi (TKT) setara level 7, 8, dan 9. Tahun pertama (TKT 7) yaitu menghasilkan produk seni pertunjukan Wadantara dan uji coba lapangan terbatas melalui pagelaran; Hak Cipta produk terdaftar; draf dokumen *feasibility study* tersedia; dan publikasi ilmiah pada jurnal nasional. Tahun kedua (TKT 8) yaitu produk seni pertunjukan Wadantara telah diuji coba pada lingkungan sebenarnya; sertifikat Hak Cipta diterima; sebagai pembicara pada seminar nasional; dan draf buku ajar ber-ISBN tersedia. Tahun Ketiga (TKT 9) yaitu dokumen *feasibility study* tersedia; buku ajar ber-ISBN terbit; sebagai pembicara pada seminar internasional, publikasi ilmiah pada jurnal internasional; dan komersialisasi produk seni pertunjukan Wadantara.

Kata kunci: Seni wadantara; kolaborasi; artistic; dan estetik

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS DAN	5
KERANGKA BERPIKIR.....	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
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 Tahapan Pra Produksi.....	22
3.2.2 Tahap Produksi	24
3.2.3 Tahap Pasca Produksi.....	25
3.3 Sumber Data dan Instrumen	26
3.3.1 Wawancara	27
3.3.2 Observasi	27

3.3.3 Dokumentasi	28
3.4 Analisis Data	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	30
4.1 Elemen Wayang	30
4.2 Elemen Tari	35
4.3 Elemen Musik Iringan Tari	38
4.4 Vokal	41
4.5 Struktur Seni Pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira	45
BAB V SIMPULAN, REKOMENDASI DAN SARAN.....	67
5.1 Simpulan.....	67
5.2 Rekomendasi	68
5.3 Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	71

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Motif Gerak Seni Pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira	36
Tabel 4. 2 Struktur Garapan Seni Pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Work Breakdown Structure (WBS) Penelitian Seni Wadantara.....	17
Gambar 2. 2 Peta jalan (roadmap) Ketua Peneliti.....	20
Gambar 3. 1 Pembahasan Tema, Topik, Judul Riset Penugasan Penelitian (KRU-PT).....	22
Gambar 3. 2 Prosedur Pengembangan Produk Seni Pertunjukan Wadantara.....	25
Gambar 3. 3 Tahapan Komersialisasi Produk Seni Pertunjukan Wadantara.....	26
Gambar 3. 4 Roadmap Penelitian	29
Gambar 4. 1 Wayang Karet Satowarga.....	31
Gambar 4. 2 Wayang Sada (Wayang Prajurit).....	32
Gambar 4. 3 Wayang Listrik (Wayang Abstrak Sang Pencipta/ Sang Hyang Acintya).....	34
Gambar 4. 4 Kostum Tribhuwana Tunggadewi.....	49
Gambar 4. 5 Kostum Patih Gajah Mada	49
Gambar 4. 6 Kostum Putri Lemah Tulis	50
Gambar 4. 7 Kostum Raja Bedahulu	60
Gambar 4. 8 Kostum Bagawanta/Bagawan	51
Gambar 4. 9 Kostum Patih Kebo Iwa	52
Gambar 4. 10 Kostum Burung Garuda	52
Gambar 4. 11 Kostum Dayang-dayang Kerajaan Majapahit	53
Gambar 4. 12 Kostum Prajurit Wilwatikta	53
Gambar 4. 13 Kostum Prajurit Bara Batu Bali	54
Gambar 4. 14 Kostum Pemain Wayang Sada Model 1	54
Gambar 4. 15 Kostum Pemain Pamain Wayang Sada Model 2	55
Gambar 4. 16 Kostum Pemain Wayang Karet Model 1	55
Gambar 4. 17 Kostum Pemain Wayang Karet Model 2	56
Gambar 4. 18 Kostum Pemain Wayang Listrik	56
Gambar 4. 19 Kostum Penari Blantek	57
Gambar 4. 20 Kostum Penari Rantak Putri.....	57
Gambar 4. 21 Kostum Penari Rantak Putra	58
Gambar 4. 22 Penari Gandrung (Lombok)	58
Gambar 4. 23 Kostum Penari Giring-giring	59
Gambar 4. 24 Kostum Penari Mandau Putra	59
Gambar 4. 25 Kostum Penari Mandau Putri.....	60
Gambar 4. 26 Kostum Penari Papua	60
Gambar 4. 27 Kostum Penabuh	61
Gambar 4. 28 Kostum Penggerong /Vokal Putri	61
Gambar 4. 29 Dalang sekaligus Narator Putra, kostum yang digunakan sama dengan Penabuh Putra, dan Narator Putri, kostum yang digunakan sama dengan kostum Gerong	62

Gambar 4. 30 Tim Peneliti bersama Bapak Dr. Gunawan, S.Sn., MM	63
Gambar 4. 31 Peneliti bersama Bapak Dr. Gunawan, S.Sn., MM, Tim Dinas Pariwisata,	64
Gambar 4. 32 Brosur Pergelaran.....	65
Gambar 4. 33 Spanduk Pergelaran.....	65
Gambar 4. 34 Foto Pergelaran Seni Pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira.....	66
Gambar 4. 35 Foto bersama penonton setelah pertunjukan seni pertunjukan Wadantara	66

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. Seni pertunjukan Wadantara dilengkapi teknologi digital, dan sepasang narator yang mampu mengolah vokal untuk membangun daya tarik pertunjukan secara kolaboratif dan hibridasi antara tradisional dan kontemporer.

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 Iwa 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?. Tim Peneliti (ISI Denpasar, ISI Yogyakarta, dan ISBI Bandung) dalam penelitian skema KRUPIT Seni dari tahun 2019 s.d tahun 2021, bersepakat untuk melahirkan seni Wadantara, sebagai model baru seni kolaborasi dan hibridasi yang didasari konsep keterpaduan (*concept of cohesiveness*) untuk menghasilkan bentuk ekspresi bersama (*form of joint expression*), memiliki kekuatan visualisasi (*power of visualization*) yang baru, dan dapat menjadi model kerjasama kreatif (*creative cooperation*).

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 memahami 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 TINJAUAN PUSTAKA,
KERANGKA TEORETIS DAN KERANGKA BERPIKIR
KERANGKA BERPIKIR

2.1 Tinjauan Pustaka

Sumber pustaka (*referensi*) terkait dengan penelitian ini diambil dari artikel, hasil penelitian dan buku di antaranya:

Jurnal berjudul *Archaeological Review from Cambridge*, Vol 33/1, April 2018, diedit oleh Lindsey 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 potent*) dari ragam seni di Nusantara.

Buku *Creativity* dari Rob Pope (2005) membahas tahapan-tahapan dalam kreativitas yakni pengolahan dalam imajinasi, insvensi, inspirasi dan orsinalitas. Buku ini sebagai rujukan dalam proses penciptaan seni Wadantara.

Buku *Digital Storytelling Aplied Theatre & Youth* dari Megan Alruz (2015) menjelaskan 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 *Bergerak Menurut Kata Hati*, oleh Alma M. Hawkins, terjemahan I Wayan Dibia, tahun 2003 diterbitkan *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 (1) merasakan; (2) menghayati; (3) mengkhayalkan; (4) mengejawantahkan; (5) memberi bentuk. Fase-fase ini menyediakan kerangka kerja fungsional bagi proses penciptaan seni Wadantara.

Ensiklopedi Wayang oleh Sukatmi Susantina, Djoko Dwiyanto, Wiwien Widyawati (ed) tahun 2010. Buku ini memberikan pemahaman baru dalam memandang wayang sebagai salah satu keterampilan asli bangsa Indonesia, dilengkapi 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 Iwa dan Sri Karang Buncing Dalam Dinasti Raja-Raja Bali Kuno*, oleh I Made Bawa, tahun 2011 diterbitkan 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.

Buku berjudul *Adapturgy: The Dramaturg's Art and Theatrical Adaptation*, Carbondale: Southern Illionis 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 teatrical dan menarik.

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, oleh Uhi Janes Alexander, 2017. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Filsafat kebudayaan ini terkenal dalam konteks strategi kebudayaan, yaitu mitis dan ontologis. Pemikiran filosofis masyarakat lama mewariskan 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.

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 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. Kemajuan teknologi baru yang mengintegrasikan dunia fisik, digital dan biologis telah mempengaruhi semua disiplin ilmu, ekonomi, industri, dan seni.

Buku berjudul “*The Sage Dictinoray of Cultural Studies*”, oleh Chris Barker, 2004, menjelaskan “*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, hybrdity involves the mixing together of previously discrete cultural elements to create new meanings and identities*”. Konsep Hibriditas ini dapat digunakan dalam membuka wacana mengenalkan bentuk produksi seni kolaborasi yang menggabungkan secara bersama-sama potensi berbagai etnik, melibatkan pencampuran bersama dari unsur-unsur budaya yang sebelumnya terpisah untuk menciptakan makna dan identitas baru, sehingga dapat menjadi media untuk memahami perubahan zaman dalam dinamika seni budaya.

Artikel *Generasi Mileneal di Era Revolusi Industri 4.0*, oleh Slamet Rosyadi, 2018. Bidang-bidang yang mengalami terobosan berkat kemajuan teknologi baru di antaranya (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 yang memanfaatkan teknologi.

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 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, di antaranya 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 Wadantara dirancang agar dapat berpengaruh terhadap suasana adegan setiap babak pada pertunjukan.

2.2 Kerangka Teoretis

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 mengidentifikasikan 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 pengukuhan 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 terlampau terbelakang. Sulit juga untuk mengembangkan suatu sistem ekonomi berkepribadian ala Indonesia, karena bangsa Indonesia terlampau 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, peneguhan 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 estetis 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 Gadjah Mada, Tribhuana Tungadewi, Kebo Iwa, 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 Gadjah Mada ditugaskan Ratu Tribhuana Tungadewi, 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 multimedia, 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 Suhendi Afryanto, sedangkan Multimedia oleh Yadi Mulyadi; (4) Lakon perlawanan dan pengorbanan Kebo Iwa 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).

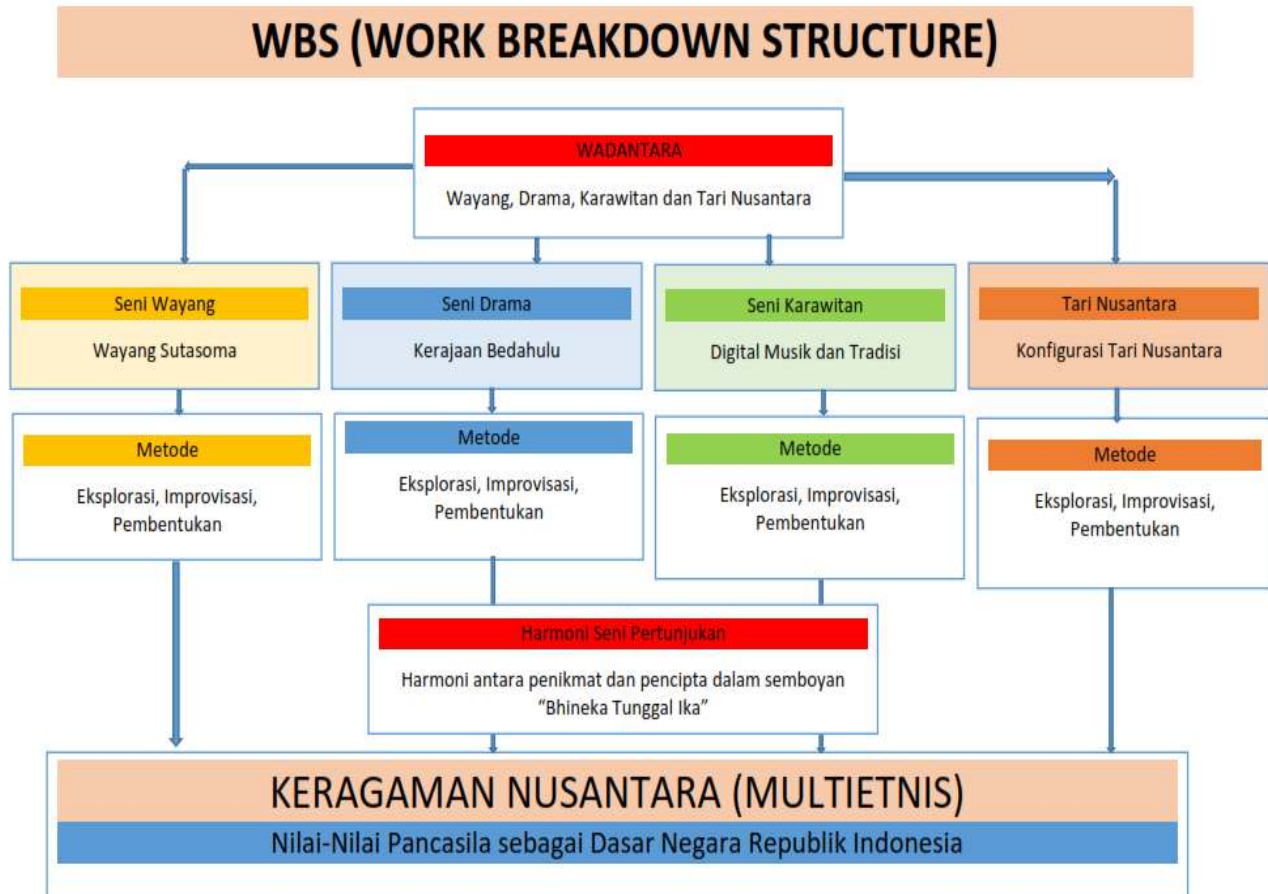
Menurut Nugroho (2019) bahwa munculnya industri 4,0 di awal abad ke-21 yang antara lain ditandai dengan masuknya dunia digital dan internet ke berbagai sendi kehidupan

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 kekaryaannya 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

Selanjutnya dibuat *Work Breakdown Structure* (WBS) yaitu struktur garis besar hirarki yang membantu proses pekerjaan penelitian (penciptaan karya) seni Wadantara.



Gambar 2. 3 *Work Breakdown Structure* (WBS) Penelitian Seni Wadantara

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 Iwa 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, tari Jawa, dan tari Lombok (NTB).

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 GajahWaktera/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 Iwa alias Kebo Taruna yang tinggal di desa Belahbatuh. Sumber penciptaan lakon digali dari masa kerajaan Bedahulu ini dengan menampilkan Kebo Iwa sebagai panglima perang yang sakti untuk menghadapi Gadjah Mada dari kerajaan Majapahit.

METODE: Eksplorasi, Improvisasi, Pembentukan

Sebagaimana umumnya eksplorasi naskah, gagasan tentang konflik antara Gadjah Mada dan Kebo Iwa 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.

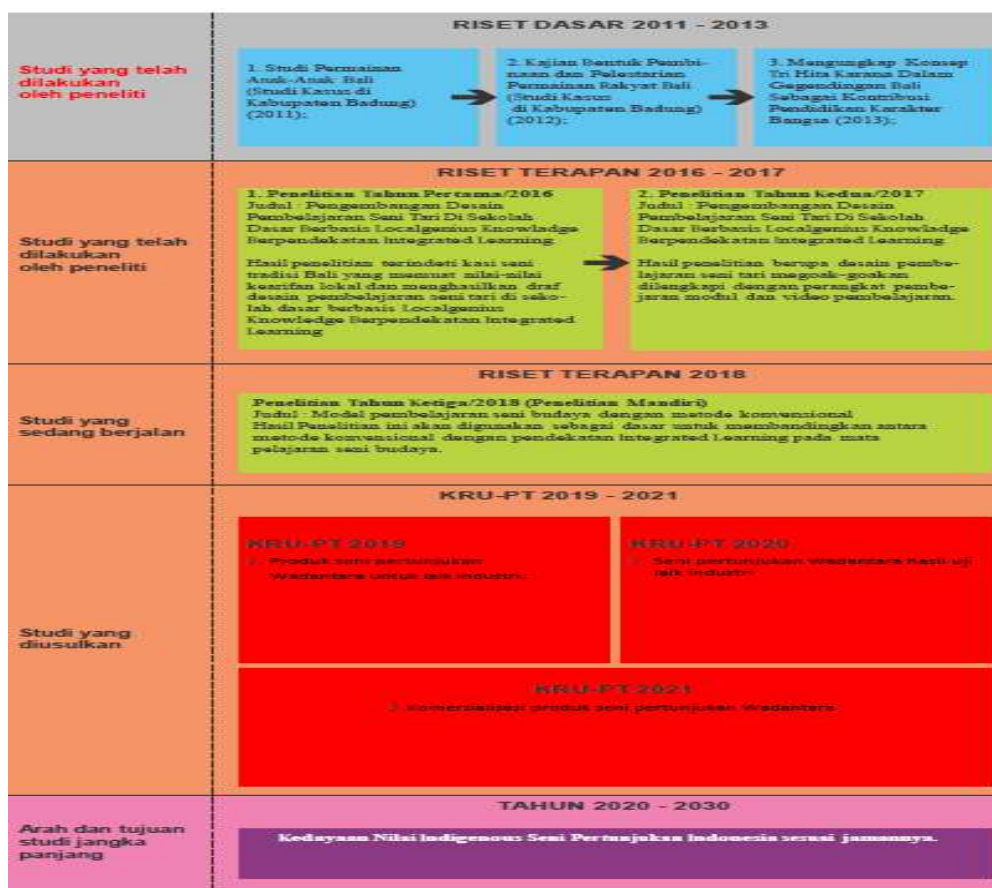
HARMONI SENI PERTUNJUKAN: Harmoni antara penikmat dan pencipta dalam semboyan Bhineka Tunggal Ika

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 estetika yang dapat dirasakan panca indra penonton.

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

Selain nilai-nilai estetis 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 estetis. Seni Wadantara sebagai buktinya.

Peta jalan (*roadmap*) ketua peneliti mencakup kegiatan penelitian yang telah dilakukan pengusul beberapa tahun sebelumnya dalam topik ini, penelitian yang direncanakan dalam usulan ini, serta rencana arah penelitian setelah kegiatan yang diusulkan ini selesai. Roadmap penelitian dapat digambarkan pada Gambar 2.2



Gambar 2. 4 Peta jalan (*roadmap*) Ketua Peneliti

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, 20013:297). Terkait dengan penelitian ini kegiatan *need assessment* (analisis kebutuhan) dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi persoalan-persoalan mengapa penelitian berjudul Merangkai Nusantara Melalui Seni Pertunjukan 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 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.

Kegiatan *need assessment* dilaksanakan pada 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. 5 Pembahasan Tema, Topik, Judul Riset Penugasan Penelitian (KRU-PT)

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 (Hawkins, Alma M. 2002).

3.2.1 Tahapan Pra Produksi

Tahap pra produksi merupakan tahapan pengumpulan data, desain penciptaan, dan analisis data. Pada tahap ini dilakukan *ekplorasi* yaitu (a) menentukan judul/tema/topik ciptaan melalui cerita, ide, dan konsepsi; (b) berpikir, berimajinasi, merasakan, menanggapi, dan menafsirkan tentang tema yang dipilih. Terkait dengan penelitian ini, tahap pra produksi adalah proses awal pencarian ide sekaligus penentuan ide garapan dan segala aspek-aspek penting

lainnya yang menjadi dasar atau langkah awal dalam melakukan proses penggarapan nantinya. Ide digarapnya 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 sumbangsiah 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.

Setelah ide seni pertunjukan ini ditetapkan, dimulai dengan mencari bahan atau cerita yang memuat nilai-nilai persatuan dan kesatuan, yaitu 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 Iwa 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).

Langkah selanjutnya menyamakan persepsi tentang penafsiran cerita sejarah ini bersama Tim Peneliti ISI Denpasar, ISI Yogyakarta, ISBI Bandung pada bulan Agustus 2019 di kampus ISI Denpasar. Hasil pertemuan ini menghasilkan kesepakatan untuk mengangkat sebuah seni pertunjukan kemasan baru bernama Wadantara (Wayang, Drama, Karawitan dan Tari Nusantara) dengan judul Satria Nusantara Mahawira. Pada pertemuan ini juga dibuat struktur garapannya, membentuk tim produksi, casting penari, pemain wayang, penabuh (pemain musik) dan narator serta meenyusun jadwal latihan.

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

Babak I

Menggambarkan Kerajaan Majapahit di bawah kuasa Ratu Tribhuana 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 Iwa 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 Iwa. Misi persaudaraan saling menghormati yang dihaturkan Gajah Mada meluruhkan hati raja dan merestui kepergian Kebo Iwa ke tanah Jawa untuk menjemput calon istrinya.

Babak III

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

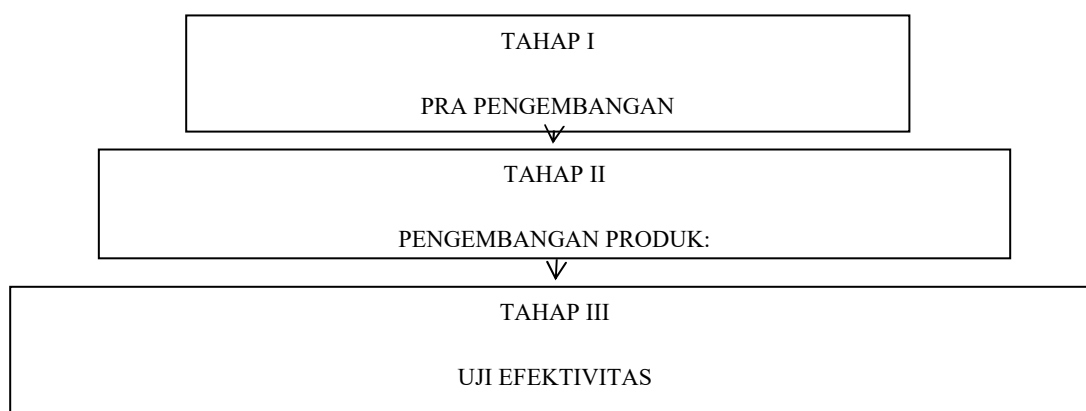
3.2.2 Tahap Produksi

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 bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak yang 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 memperbaiki produk pengembangan yang dihasilkan. Uji coba seni pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira dilaksanakan selama dua tahun (dua tahapan) , yaitu tahap pertama melalui *focus group discussion* (FGD) diisi dengan diskusi dan pementasan (berpakaian latihan) dan uji coba melalui uji lapangan terbatas dengan pementasan berpakaian pentas (pakain lengkap). Hasil Uji coba tahap pertama, kemudian diadakan revisi pada pola lantai, adegan, ragam gerak, dan kostum. Selanjutnya diadakan uji coba tahap kedua (pada tahun kedua) pada lapangan yang sebenarnya untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak atau tidak bagi pengguna, dan melihat sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan. Setelah diadakan revisi atas masukan dari penonton (responden), selanjutnya produk ini laik industri untuk dikomersilkan.



Gambar 3. 6 Prosedur Pengembangan Produk Seni Pertunjukan Wadantara

Pada tahun ketiga (tahun 2021) komersialisasi produk seni pertunjukan Wadantara lebih ditekankan pada jenis klien yang membutuhkan, dan jaringan kolaborasi yang dibangun oleh peneliti dan juga lembaga (Komp K., 2017 dalam Lasambouw, 2020). Komersialisasi produk seni pertunjukan Wadantara direncanakan ke suatu daerah wisata, karena kebudayaan merupakan salah satu faktor pesona yang penting bagi kunjungan wisatawan ke suatu daerah wisata. Sewaktu wisatawan membeli sebuah paket wisata, baik secara langsung maupun tidak langsung mereka sebenarnya juga telah membeli sebuah paket kebudayaan. Tahapan komersialisasi seni pertunjukan Wadantara merujuk (mengadaptasi) pada model Goldsmith (1999) yaitu memperlihatkan tahapan untuk komersialisasi produk non teknologi, terutama untuk penelitian sosial, seni dan humaniora. Tahapan komersialisasi produk seni pertunjukan Wadantara dapat digambarkan pada Gambar 3.3.



Gambar 3. 7 Tahapan Komersialisasi Produk Seni Pertunjukan Wadantara

3.3 Sumber Data dan Instrumen

Sumber data adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi mengenai data. Menurut Sugiyono (2013:225) 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 keefektifan (aspek ketepatan, kegunaan, kelayakan) dan kualitas produk seni pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira adalah berupa catatan lapangan pengamatan seni pertunjukan Wadantara dan angket tentang respon penonton terhadap seni pertunjukan Wadantara. Instrumen atau alat evaluasi ini disebarkan pada saat FGD, uji coba lapangan terbatas, dan uji coba di lapangan sebenarnya. Selain mengembangkan alat evaluasi seperti di atas, 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, 2011:111). 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 Iwa di Pura Puseh Desa Blahbatuh Gianyar. Wawancara juga dilakukan pada Bapak Marsono Hadi Wardoyo (pencipta Wayang Sada).

3.3.2 Observasi

Menurut Bungin (2011:118) 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 Iwa 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 Iwa dan Puri Blahbatuh Gianyar Bali tempat bersetana Topeng (*Pererai*) Maha Patih Gajah Mada.

3.3.3 Dokumentasi

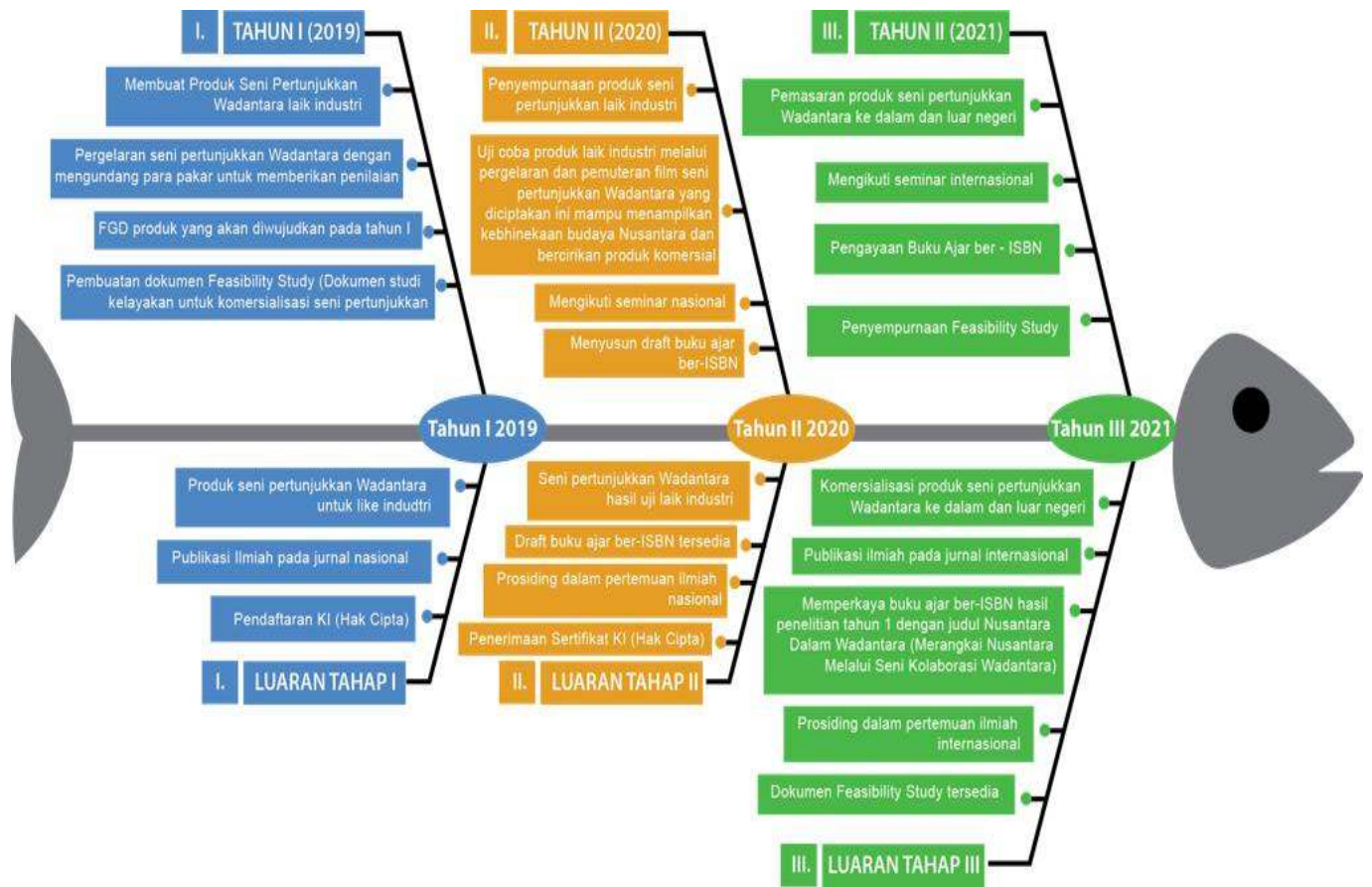
Dokumentasi yaitu teknik pengumpulan data yang diperoleh dari dokumen-dokumen atau catatan-catatan yang tersimpan, baik itu berupa foto-foto maupun hasil video dan sebagainya (Sugiyono, 2013:240). Teknik ini digunakan untuk pengumpulan dokumen terkait peninggalan kerajaan Majapahit dan Kerajaan Bali (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 pada tahap FGD adalah (1) Pengembang menyurati nara sumber dan peserta FGD diantaranya seniman, budayawan, akademisi, kepala sekolah, guru seni budaya, mahasiswa, tokoh masyarakat; (2) Pengembang meminta kepada peserta FGD ketersediannya untuk menjadi penilai dan memberikan komentar serta masukan terhadap produk seni pertunjukan Wadantarara pada saat dipentaskan di Gedung Natya Mandala ISI Denpasar; (3) Para peserta FGD dan penonton 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.

Berdasarkan hasil penilaian FGD baik kuantitatif maupun kualitatif pengembang melakukan revisi terhadap produk seni pertunjukan Wadantarara. Selanjutnya setelah direvisi, produk tersebut diuji pada uji lapangan terbatas. Prosedur uji lapangan terbatas yaitu (1) Pengembang menyurati para peserta diantaranya seniman, budayawan, akademisi, kepala sekolah, guru seni budaya, mahasiswa, tokoh masyarakat; (2) Pengembang meminta kepada peserta ketersediannya untuk menjadi penilai dan memberikan komentar serta masukan terhadap produk seni pertunjukan Wadantara yang dipentaskan di Gedung Natya Mandala ISI Denpasar; (3) Peserta 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 untuk dilanjutkan pada uji lapangan

sebenarnya (tahun kedua); (6) Tahun ketiga mengadakan promosi dan komersialisasi produk seni pertunjukan Wadantara.



Gambar 3. 8 Roadmap Penelitian

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

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

4.1 Elemen Wayang

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 perkelir-an-perkelir-an wayang. Masalah pokok yang lain yaitu “bagaimana meng-Indonesiakan wayang”, mengingat bahwa keindahan pertelarnya 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. 36 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).

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 Iwa 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. 37 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 Iwa, 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 di atas panggung. Selain itu juga sebuah fokus penting untuk keseimbangan titik pusat perhatian agar memberikan kenyamanan bagi penonton dalam menyaksikan jalannya pertunjukan.

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 pementasan 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, *sterofoam*, 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 pementasan 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, muncul 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 Iwa akan berperang dengan Gajah Mada; (4) penimbunan Kebo Iwa 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. 38 Wayang Listrik (Wayang Abstrak Sang Pencipta/ Sang Hyang Acintya)

4.2 Elemen Tari

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 4.1.

Tabel 4. 1 Motif Gerak Seni Pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira

BABAK	ADEGAN	PERBENDAHARAAN GERAK
OPENING	<p>a.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Opening: di stage penari pecut (Bandung) menari, penari bendera (Yogya) fose, penari bendera (Bali) fose. <p>b.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - Berlari, memutar pecut, mengibas-ngibaskan bendera, melompat, rool, back rool, memutar bendera, jumping dan salto.
BABAK I: KERAJAAN MAJAPAHIT	<p>a.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prajurit Majapahit 	<ul style="list-style-type: none"> - Prajurit Majapahit: gerakan berjalan membawa tameng dan pedang, trisik, menebas, menusuk, jengkeng, ukel tolehan dan angkatan kaki
	<ul style="list-style-type: none"> - Dayang-dayang Majapahit - Wayang Sada sebagai refleksi 	<ul style="list-style-type: none"> - Dayang-dayang: trisik, berjalan pelan, mengambil/ membuang sampur, ukel, ulap-ulap, tolehan, egol, duduk sembah dan berjalan silang.
	<p>Patih Gajah Mada</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mahapatih Gajah Mada 	<ul style="list-style-type: none"> - Patih Gajah Mada: jalan gagahan, ulap-ulap, ukel, sabetan, trisik dan tolehan.
	<ul style="list-style-type: none"> - Ratu Tribhuwana Tunggaladewi - Wayang Karet ketika Ratu Tribhuwana Tunggaladewi bercerita tentang kisah Sutasoma 	<ul style="list-style-type: none"> - Ratu Tribhuwana Tunggaladewi 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 (Tribhuwana 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 Sada sebagai refleksi Patih Kebo Iwa - Patih Kebo Iwa 	<ul style="list-style-type: none"> - Patih Kebo Iwa: gandang-gandang, ulap-ulap, malpal, pindah agem dan ngupak lantang.

BABAK	ADEGAN	PERBENDAHARAAN GERAK
	<ul style="list-style-type: none"> - Raja Bedahulu dengan Pendeta c. Datang Gajah Mada dan Prajuritnya menghadap Raja d. Perjalanan Gajah Mada, Kebo Iwa dan Prajurit kembali ke Majapahit e. Kebo Iwa terhempas di tengah laut 	<ul style="list-style-type: none"> - Raja Bedahulu: gandang-gandang, pindah agem, ngunda, ulap-ulap, nabdab gelung dan nabdab gelang kana.
BABAK III: KERAJAAN MAJAPAHIT	<ul style="list-style-type: none"> a. <ul style="list-style-type: none"> - Gajah Mada dan prajurit kaget karena Kebo Iwa telah sampai lebih dahulu di Majapahit b. <ul style="list-style-type: none"> - Gajah Mada meminta Kebo Iwa membuat sumur sebelum dipertemukan dengan Putri Lemah Tulis c. Kebo Iwa membayangkan kecantikan Putri Lemah Tulis d. Kebo Iwa tersadar dari khayalannya lalu menggali sumur e. <ul style="list-style-type: none"> - Perang tanding Gajah Mada dengan Kebo Iwa - Perang prajurit dengan membawa Wayang Sada - Perang dua prajurit sebagai simbol kekuatan dua Mahapatih - Kebo Iwa wafat dan moksah - Kebo Iwa wafat dan moksah - Mahapatih Kebo Iwa memberikan petuah kepada maha patih Gajah Mada untuk melanjutkan menyatukan Nusantara - Tari Nusantara (Rantak, Blantek, Gandrung Lombok, Mandau/Giring-giring dan Papua/Berburu) menari bersama 	<ul style="list-style-type: none"> - Gerakan kaget bertemunya Patih Gajah Mada dan Patih Kebo Iwa - Gerakan Maha Patih Gajah Mada meminta pada Maha Patih Kebo Iwa. - Putri Lemah Tulis: trisik, ulap-ulap, ukel, jalan memutar, oyod dan main sampur. - Gerakan menggali sumur, gerakan penuh kekuatan dari Maha Patih Kebo Iwa - Perang tanding: memukul, menusuk, menendang, menghindar dan menangkis. - Gerkan akrobatik dua penari - Para prajurit dan dayang-dayang mengangkat Badan Kasar Maha Patih Kebo Iwa - Para prajurit dan dayang-dayang mengangkat Badan Kasar Maha Patih Kebo Iwa - Gerakan memberikan petuah - Tari Rantak: berjalan dengan hentakan kaki dan tangan, gerakan samping kaki menyilang, meloncat diikuti dengan gerakan

BABAK	ADEGAN	PERBENDAHARAAN GERAK
		<p>tangan, gerakan mendorong diikuti dengan gerakan kepala.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tari Blantek: berjalan sambil mengayunkan tangan dan menggoyangkan pinggul, memutar pergelangan tangan kanan dan kiri diikuti dengan gerakan pundak dan pinggul. - Tari Gandrung Lombok: berjalan ngumbang menggunakan kipas, membentuk posisi huruf V, gerakan ngenjet dengan tangan ngembat/bergantian kanan-kiri sebanyak 4 kali, gerakan ngelo, gerakan hadap-hadapan, balik ke depan, gerakan ke samping, dan buat lingkaran, gerakan ngumbang. - Tari Mandau dan Giring-giring: berjalan kaki menjinjit 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
ENDING	<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

4.3 Elemen 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, telempung 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 Kebyar dengan alasan mendapatkan nuansa dan karakter yang dinamis sesuai dengan estetika yang ingin ditonjolkan dalam garapan ini. 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 *live*. 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. *Soft ware* yang dipakai meliputi; *Cool Edit pro*, *Abelton*, *Studio One*, *Logic Pro*, serta *Fruity 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 menghasil 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, Tribhuwana Tunggaladewi, dan perjalanan pasukan Gajah Mada ke Bali menjemput Kebo Iwa. 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. Babak II terdiri dari adegan kerajaan Bedahulu di Bali dengan para rakyat dan patihnya. Dialog: menjalin persahabatan dengan mempertemukan Kebo Iwa dengan seorang gadis bernama Lemah Tulis di Majapahit. Raja bersuka cita didampingi Bhagawanta dan mengizinkan Kebo Iwa ke Majapahit. Gending-gending pada adegan ini lebih banyak dinominasi oleh adegan kekebyaran, lelucon yang menggambarkan keagungan raja Bedahulu dan para patihnya.
- c. Babak III menceritakan adegan di kerajaan Majapahit yaitu pertemuan antara Gajah Mada, Tribhuwana Tunggaladewi, dan Kebo Iwa. Peperangan antara Gajah Mada dengan Kebo Iwa yang diakhiri dengan kerelaan Kebo Iwa 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.

4.4 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:

1 Dayang – Dayang Majapahit (Laras Pelog)

3	3	3..3	4	5	5	5	5
<u>Crita</u>		a		<u>neng</u>			
5	4	4	3	4	5	7	7 1 7 5
<u>Maja</u>				<u>pahit</u>			
5	5	5	5	4	5	3	3 4 5 5
<u>Sa</u>	<u>ya</u>	<u>ga</u>	para	is			<u>tri</u>
5	4	5	3...	1	3	4	2
<u>Sa</u>		<u>mi</u>		<u>lu</u>	<u>mam</u>	<u>pa</u>	<u>hing</u>
2	7	1	5...	2	7	1	5 4 3 4 3
<u>A</u>		<u>gya</u>		<u>ti</u>	<u>nang</u>		<u>kil</u>

Makna teks lagu: Menggambarkan para istri/dayang-dayang di Kerajaan Majapahit dengan suasana damai, ceria bersiap-siap akan menghadapi Tribhuwana Tungadewi

2 Pengawak Dayang – Dayang (Laras Pelog)

.... 1 1 171.. 76.46 7 1
 Bu sa nane mangu ra nyab
 1 7 6 7... 1. 3 4 4
 Tu hu a dung ma wi ba wa
 4 4 4 4...453...7.175 4
 Sum ri ngah se mu a lep
 4 5 71 1...7.175
 Ngenyu dang sang ulati

 ... 7 . 1 3 7
 Su mu yub

Makna teks lagu: Menggambarkan para wanita/dayang-dayang di Kerajaan Majapahit dengan suasana damai, ceria bersiap-siap akan menghadapkan Tribhuwana Tunggaladewi.

3 Pengecet Dayang – Dayang (Laras Pelog)

.. 1 7 5 4 5 7 1 7 2 1 7
 Ambu miik mer buk a rum
 . 1 3 4 . 1 6 . 1 7
 Ra ga lem pung
 .. 5 3 5 4 . . . 7
 Nye le og ye
 1 7 5 7 1 2 7 . 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 Tribhuwana Tungadewi (Laras Pelog)

....3 4 5 3 ..45 . 3 5 4
Tung ga De wi Gajah ma da
 5 4 3 .. 54. 3 43 1 —
 Ma u jar sada ban ban
 .. 3 4 .. 5 1 .. 57 . 1 7 5
Sa ha ti tah lu ma kweng
 5 7 1 17 . 1 2 1
 Tan tu lak sa u jar
 7 1 34 3 .. 1 7 . 1 3 4 4
 Ma ha pa tih gajah ma da

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

5 Sumpah Palapa (Laras Pelog)

3 3 3 3 45 5 3 5 4 434 3
Re ngen a ken so jar ma mi
 3 4 5 5 3 45 3 45 35 4
Ga jah ma da ma we ca na
 7 7 7 7 1 6 4 6 71 7
Tung gal a ken nu san tara
 7 7 1 5 3 5 4 434 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

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 Iwa Wafat (Slendro)

1 1 1 13 ... 1 1 13 175 5 4 545 4
 A te se deng i ra man tuk lak
 4 45 4 454 4 5 5 57 5 5 71 3 175
 Sang su ra la ga ring a yun
 5 5 71 1 13 . . 1 13 1 175
 Tu ca pa a ji wi
 45 5 5 454
 Ra ta
 4 45 4 434 45 5 57 75 545 4
 Kar ya sa nangi si
 5 7 5 545 5 4
 We ka

Makna teks lagu: Kebo Iwa wafat. Lantunan tembang (Wirama Girisa)

Diceritakan gugurnya Sang Purusa di medan perang. Sang Prabhu Wirata tertinggal sedih menangi putra-putranya yang telah gugur.

8 Tari Nusantara dengan lagu (Laras Pelog)

.. 3⁴ 5 . 1 7¹ 3⁴ 5⁴

Untukmu nu san taraku

.. 3⁴ 5 . 1 5¹ 3⁵ 4⁴

Hasratku a ku limpahkan

.. 1³ 4 . 3 5⁴ 3¹ 7⁴

Memuja ke a gunganmu

.. 7⁴ 1³ 4 3⁴ 5⁷ 5⁴ 3⁴

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 1³ . 5 4

Ber sa tu pa du

. 7 5 7 . 5 3 4 5⁴ 3¹

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

4.5 Struktur Seni Pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira

Adapun struktur seni pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira disajikan pada Tabel 4. 2 berikut.

Tabel 4. 2 Struktur Garapan Seni Pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira

OPENING	a.	- Video mapping ada foto Kebo Iwa dan Gajah Mada, ada nuansa musik rasa Sunda, Jawa Timur dan Bali	- Efek suara dari mapping
	- Opening: di stage penari pecut (Bandung) menari, penari bendera (Yogya) fose, penari bendera warna hitam putih (Kerajaan Bali), bendera warna merah (Kerajaan Majapahit) fose.		
	b.	- Video Mapping	- Gamelan Bali
	- Penari Pecut, Bendera Yogya out stage, dilanjutkan penari bergerak bercerita konflik Bali dengan Majapahit.		
	- 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 Sada sebagai refleksi Patih Gajah Mada		
	- Mahapatih Gajah Mada		
	- Ratu Tribhuwana Tunggaladewi		- Gamelan Bali
- Wayang Karet ketika Ratu Tribhuwana Tunggaladewi bercerita tentang kisah Suta Soma			
b.	- Mapping ada suara petir, gemuruh dan panji-panji Majapahit	- Gamelan Bali	
- Sumpah Palapa Gajah Mada			
c.	- Mapping laut dg perahu		
- Perjalanan Gajah Mada dan prajurit ke Bali (Ratu Tribhuwana Tunggaladewi dan Dayang out stage)			
BABAK II KERAJAAN BALI	a.	- Mapping suasana sawah dan pantai	- Gamelan Bali dan efek suara mapping
- Wayang Bali: suasana kesuburan (petani dan ikan)			

			- Tembang Bali
	<p>b.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prajurit Bali - 3 penari Wayang Sada sebagai refleksi Patih Kebo Iwa - Patih Kebo Iwa - Raja Bedahulu dengan Pendeta 	- Mapping Puri atau bangunan khas Bali.	- Gamelan Bali
	<p>c.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Datang Gajah Mada dan Prajuritnya menghadap Raja Bedahulu 		- Gamelan Bali dan efek suara mapping
	<p>d.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Perjalanan Gajah Mada, Kebo Iwa dan Prajurit kembali ke Majapahit 	- Video Mapping laut dan prahu	Efek suara mapping dan gamelan Bali
	<p>e</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kebo Iwa terhempas di tengah laut 		
BABAK III KERAJAAN MAJAPAHIT	<p>a.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gajah Mada dan prajurit kaget karena Kebo Iwa telah sampai lebih dahulu di Majapahit - Wayang Karet dan Wayang Bali mengitari Kebo Iwa 	- Video Mapping Tengah Hutan	Gamelan Bali
	<p>b.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gajah Mada memerintahkan Kebo Iwa membuat sumur sebelum dipertemukan dengan Putri Lemah Tulis. 	Mapping tanah dan batu karang berhamburan	Gamelan Bali
	<p>c.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kebo Iwa membayangkan kecantikan Putri Lemah Tulis - Putri Lemah Tulis menari - 4 orang penari awan 	-Video Mapping Awan	MD tembang Jawa Timur
	<p>d.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kebo Iwa tersadar dari khayalannya - Kebo Iwa menggali sumur 	- Video Mapping sumur, hamburan tanah dan batu	Gamelan Bali dan efek suara gemuruh mapping

	e. - Perang tanding Gajah Mada dengan Kebo Iwa	- Video Mapping Candi	Gamelan Bali
	- Perang prajurit dengan membawa Wayang Sada dan wayang Bali		
	- Perang dua prajurit yang atraktif/akrobatik sebagai simbul kekuatan dua Mahapatih (Kebo Iwa dan Gajah Mada)	- Video Mapping kilatan-kilatan cahaya	Gamelan Bali
	- Kebo Iwa wafat dan moksah	- Video Mapping roh terbang ke langit	Gamelan Bali dan vokal/kidung Bali
	- Mahapatih Kebo Iwa memberikan petunjuk kepada Patih Gajah Mada untuk melanjutkan menyatukan Nusantara	- Video Mapping arwah Kebo Iwa	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 simbul Persatuan - Mahapatih Gajah Mada mengiringi Tunggadewi.	Mapping simbul persatuan dan kesatuan	Gamelan Bali
	- Penari Burung Garuda di usung sebagai simbul Lambang Negara Republik Indonesia	Mapping Garuda Pancasila dan Bendera Merah Putih	Gamelan Bali

Kostum yang digunakan dalam Seni Pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira diuraikan pada gambar berikut.



Gambar 4. 39 Kostum Tribhuwana Tunggaladewi



Gambar 4. 40 Kostum Patih Gajah Mada



Gambar 4. 41 Kostum Putri Lemah Tulis



Gambar 4. 42 Kostum Raja Bedahulu



Gambar 4. 43 Kostum Bagawanta/Bagawan



Gambar 4. 44 Kostum Patih Kebo Iwa



Gambar 4. 45 Kostum Burung Garuda



Gambar 4. 46 Kostum Dayang-dayang Kerajaan Majapahit



Gambar 4. 47 Kostum Prajurit Wilwatikta



Gambar 4. 48 Kostum Prajurit Bara Batu Bali



Gambar 4. 49 Kostum Pemain Wayang Sada Model 1



Gambar 4. 50 Kostum Pemain Pamain Wayang Sada Model 2



Gambar 4. 51 Kostum Pemain Wayang Karet Model 1



Gambar 4. 52 Kostum Pemain Wayang Karet Model 2



Gambar 4. 53 Kostum Pemain Wayang Listrik



Gambar 4. 54 Kostum Penari Blantek



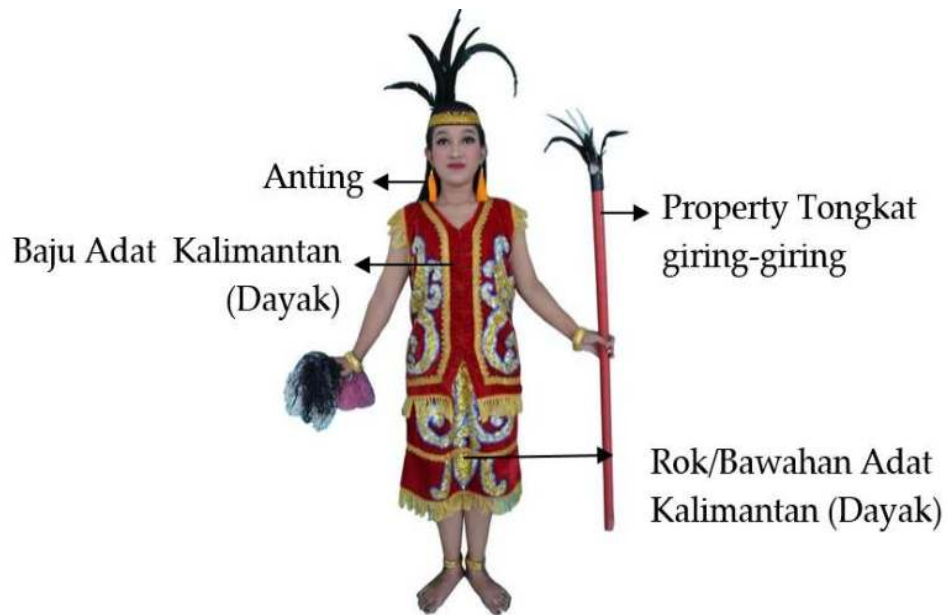
Gambar 4. 55 Kostum Penari Rantak Putri



Gambar 4. 56 Kostum Penari Rantak Putra



Gambar 4. 57 Penari Gandrung (Lombok)



Gambar 4. 58 Kostum Penari Giring-giring



Gambar 4. 59 Kostum Penari Mandau Putra



Gambar 4. 60 Kostum Penari Mandau Putri



Gambar 4. 61 Kostum Penari Papua



Gambar 4. 62 Kostum Penabuh



Gambar 4. 63 Kostum Penggerong /Vokal Putri



Gambar 4. 64 Dalang sekaligus Narator Putra, kostum yang digunakan sama dengan Penabuh Putra, dan Narator Putri, kostum yang digunakan sama dengan kostum Gerong

Pada Tahun ketiga (tahun 2021) komersialisasi produk seni pertunjukan Wadantara berjudul Satria Nusantara Mahawira. Tahap awal adalah menentukan klien yang memerlukan produk penelitian. Metode yang digunakan untuk menentukan klien adalah survei. Metode ini dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan sederhana tentang produk/jasa yang akan dikomersilkan kepada klien untuk memperoleh komentar dan saran, sehingga lebih tahu apakah produk sesuai dengan market yang dipilih. Salah satu yang menunjang keberhasilan penjualan (komersial) adalah promosi, untuk menginformasikan manfaat dari suatu produk. Promosi diawali dengan mengadakan pertemuan dengan Direktur Pengembangan Destinasi II Deputi Bidang Pengembangan Destinasi dan Infrastruktur; Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, yaitu Bapak Dr. Gunawan, S.Sn., MM; bertempat di Kantor Deputi Bidang Pengembangan Destinasi dan Infrastruktur, Kementerian`n Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Jakarta pada tanggal 4-5 Januari 2022. Hasil pertemuan diperoleh bahwa kegiatan komersial produk seni pertunjukan Wadantara ke Lombok NTB sesuai rencana penelitian tahun ketiga sangat diapresiasi dan didukung dengan memilih Taman Budaya NTB sebagai lokasi promosi dan komersialisasi, karena Taman Budaya sebagai pusat budaya dan bertujuan untuk memetakan Taman Budaya sebagai destinasi pariwisata budaya, melalui kerjasama Tim Peneliti KRUP (Seni Wadantara), Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Dinas

Pariwisata NTB, dan Dinas Pendidikan NTB. Selanjutnya seni pertunjukan Wadantara dapat dipentaskan pada Festival Senggigi tahun berikutnya dengan diisi cara merias, cara pakai kosutm, ini dijadikan paket wisata (dijual pada wisatawan). Setiap kegiatan ini dasarnya untuk pemajuan kebudayaan sebagai atraksi pariwisata dan ekonomi kreatif.



Gambar 4. 65 Tim Peneliti bersama Bapak Dr. Gunawan, S.Sn., MM

Selanjutnya melakukan pendekatan (*approach*), dan membangun kolaborasi ke Dinas Pariwisata NTB dan ke Dinas Pendidikan (dalam hal ini diterima di Taman Budaya) NTB pada tanggal 11-12 Januari 2022, yang dihadiri Direktur Pengembangan Destinasi II, Deputi Bidang Pengembangan Destinasi dan Infrastruktur Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. Hasil pertemuan diperoleh (1) Taman Budaya ditetapkan sebagai tempat promosi dan komersialisasi produk seni pertunjukan Wadantara; (2) Pertunjukan diadakan berbayar (penjualan tiket) seharga a' tiket Rp. 50.000,; (3) penyediaan tiket hanya berjumlah 200 buah tiket, dari kapasitas kursi di gedung tertutup Taman Budaya 300 kursi. Sewa gedung, alat-alat, pencetakan tiket, spanduk, brosur pementasan dibiayai pihak peneliti. Dalam pergelaran akan diundang pejabat Kemendikbudristek; Direktur Pengembangan Destinasi II Deputi Bidang Pengembangan Destinasi dan Infrastruktur Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif; Gubernur NTB; Kepala Dinas Pariwisata NTB; Kepala Dinas Pendidikan NTB; Kepala Dinas Pariwisata Lombok Tengah; Kepala Taman Budaya NTB dan Rektor ISI Denpasar.

Membangun kolaborasi dengan Taman Budaya NTB, dan Dinas Pariwisata NTB untuk mencapai hasil terbaik, dengan saling memahami, menghormati dan penghargaan, serta kepercayaan pada keahlian, kompetensi. Kolaborasi yang dipilih adalah ekosistem, yaitu jenis kolaborasi yang dipercaya mampu meningkatkan kesejahteraan kolektif maupun

individu yang mementingkan tujuan jangka panjang. Di mana semua pihak yang terlibat di dalamnya, termasuk konsumen, akan saling ketergantungan. Dalam ekosistem, setiap nilai yang diterapkan umumnya akan ditentukan secara unik oleh para kolaborator, tidak ada otoritas formal di dalamnya, adanya ketergantungan yang erat antar setiap kolaborator, terdapat beberapa tujuan yang sama, adanya seperangkat pengetahuan dan juga keterampilan yang sama.

Terkait dengan komersialisasi produk seni pertunjukan Wadantara ini, pihak Dinas Pariwisata, Taman Budaya NTB, dan masyarakat Lombok membantu menjualkan tiket, memfasilitasi sarana prasarana, penyediaan tenaga di panggung, pengatur instrumen (gamelan) dari alumni ISI Denpasar, ISI Yogyakarta, ISBI Bandung yang bekerja di Taman Budaya NTB, Dinas Pendidikan NTB, dan Dinas Pariwisata NTB; keperluan pemeriksaan Rapid Tes Antigen; keperluan surat-menyurat terkait pergelaran (pementasan) seperti surat rekomendasi kegiatan Wadantara dari Pemerintah Kota Mataram.



Gambar 4. 66 Peneliti bersama Bapak Dr. Gunawan, S.Sn., MM, Tim Dinas Pariwisata,

Tahapan yang terakhir adalah implementasi, yaitu pemasaran produk berupa pergelaran seni pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira di Lombok Nusa Tenggara Barat. Untuk menyelenggarakan pergelaran seni pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira didukung oleh 105 orang, dengan rincian: 25 tim produksi; 55 orang penari; 20 orang pemain musik; dan 5 orang sekretariat. Pemasaran diawali dengan promosi pergelaran seni pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira melalui media sosial (facebook, youtube, whatsapp, instagram), dan media cetak (brosur, poster, spanduk). Tujuannya adalah pesan untuk mendorong, membujuk khalayak ramai agar tertarik pada produk seni pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira. Pergelaran seni pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira dilaksanakan pada hari Sabtu, 29 Januari 2022, pukul 19.30-21.00 WITA, di gedung tertutup Taman Budaya NTB dan melalui *channel* Youtube “K&C-Studio” (<https://youtube.com/watch?v=PCEkjzLrSv0&feature=share>), dihadiri undangan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Direktur Pengembangan Destinasi

II, Deputi Bidang Pengembangan Destinasi dan Infrastruktur), Sekretaris Daerah (Sekda) NTB, Kadis Pariwisata NTB, Kadis Pendidikan NTB, Kepala Taman Budaya NTB, Kadis Pariwisata Lombok Tengah, dan masyarakat umum. Dalam pertunjukan ini adanya komunikasi oleh MC supaya penonton yang hadir untuk memberitahukan kesan dan pengalamannya kepada keluarga, saudara, atau teman saat menyaksikan pertunjukan seni pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira. Hal ini menimbulkan rasa tertarik dan keinginan untuk menyaksikan pertunjukan seni pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira lain waktu. Para penari, pemain musik berkomunikasi dan menyapa penonton, berfoto bersama setelah pertunjukan. Dari 200 tiket yang dicetak, dapat terjual 135 tiket (dengan harga tiket, @ Rp.50.000,-). Jadi jumlah hasil penjualan tiket Rp. 6.750.000 (enam juta tujuh ratus lima puluh ribu rupiah).



Gambar 4. 67 Brosur Pertunjukan



Gambar 4. 68 Spanduk Pertunjukan



Gambar 4. 69 Foto Pergelaran Seni Pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira



Gambar 4. 70 Foto bersama penonton setelah pertunjukan seni pertunjukan Wadantara

BAB V

SIMPULAN, REKOMENDASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian Merangkai Nusantara Melalui Wadantara ini diangkat, karena (1) pentingnya 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 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.

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 mendatangi 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.

Pada penelitian tahun ketiga ini sebagai wujud komersialisasi produk seni pertunjukan Wadantara diadakan pertunjukan di Lombok Nusa Tenggara Barat. Untuk menyelenggarakan pertunjukan seni pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira didukung oleh 105 orang, dengan rincian: 25 tim produksi; 55 orang penari; 20 orang pemain musik; dan 5 orang

sekretariat. Pergelaran seni pertunjukan Wadantara Satria Nusantara Mahawira dilaksanakan pada hari Sabtu, 29 Januari 2022, pukul 19.30-21.00 WITA, di gedung tertutup Taman Budaya NTB, dihadiri undangan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Direktur Pengembangan Destinasi II, Deputi Bidang Pengembangan Destinasi dan Infrastruktur), Sekretaris Daerah (Sekda) NTB, Kadis Pariwisata NTB, Kadis Pendidikan NTB, Kepala Taman Budaya NTB, Kadis Pariwisata Lombok Tengah, dan masyarakat umum.

5.2 Rekomendasi

1. Kebanyakan seni pertunjukan biasanya ditampilkan secara mono etnik atau satu jenis kesenian untuk masyarakat tertentu. Kondisi ini kurang menarik perhatian masyarakat di Indonesia yang multi bidang dan etnis. Konsep Hibriditas 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 petunjukan (*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

1. Bawa, I Made. 2011. *Kebo Iwa dan Sri Karang Buncing dalam Dinasti Raja-Raja Bali Kuno*. Denpasar: Buku Arti.
2. Nurhayati Enung 2018. *Gajah Mada: Sistem politik dan Kepemimpinan*. Yogyakarta: Percetakan Yogyakarta.
3. Fine, Lindsey J, Jess.E.Thomson (ed), 2018. *Glocal Arhcaelogy Review from Cambridge* Vol.33.1. April 2018
4. Pope, Rob. 2005. *Creativity: Theory, History, Practice*. London & New York, Routledge.
5. Alruz, Megan, 2015. *Digital Storrtelling Applied Theatre & Youth*, London & New York: Routledge.
6. Hawkins, Alma M. 2003. *Bergerak Menurut Kata Hati Metoda Baru dalam Menciptakan Tari* (Terjemahan I Wayan Dibia). Jakarta: MSPI Press.
7. Sukatmi Susantina, Djoko Dwiyanto, Wiwien Widyawati (ed) 2010. *Ensiklopedi Wayang*. Jakarta: Proyek Pembinaan Kesenian Direktorat Pembinaan.
8. Barnette, Jane, 2018. *Adapturgy: The Dramaturg's Art and Theatrical Adaptation*, Carbondale: Southern Illionis University Press.
9. Geertz, Clifford, 2017. *Negara Teater*, terjemahan Yudi Santoso, Yogyakarta: Basabasi
10. Uhi, Janes Alexander, 2017. *Filsafat Kebudayaan: Kontruksi Pemikiran CA Van Peursen dan Catatan Reflektifnya*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
11. Winarko, Widi. 2018. *Gambar Oembul Tjerita*, Yogyakarta: Oemah Oemboel
12. Schwab, Klaus. 2017. *The Fourth Industrial Revolution*.
13. Barker, Chris, 2004. *The Sage Dictinoray of Cultural Studies*, London, California, New Delhi: SAGE Publication.
14. Rosyadi, Slamet. 2018. *Generasi Mileneal di Era Revolusi Industri 4.0*. Tersedia pada <http://www.siagaindonesia.com/198905/generasi-milenial-di-era-revolusi-industri-4-0.html>. Diakses tanggal 13 November 2021.
15. Setiawan Irvan. 2013. Strategi Kolaborasi Dalam Seni Pertunjukan Tradisional Di Kabupaten Subang. *Laporan Penelitian*. Bandung: Balai Pelestarian Nilai Budaya Bandung.
16. Sugiyono, 2013, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. (Bandung: ALFABETA).
17. Lasambouw, Carolina M., dkk.2020. Pengembangan Strategi Komersialisasi Luaran Penelitian Bidang Non Teknologi (Sosial Sain Dan Humaniora). *Series: Social and Humanities Vol. 6 No. 2*
18. Goldsmith. H. R., (1999). A Model for Technology Commercialization. Mid-Continent Regional Technology Transfer Centre Affiliate's Conference NASA Johnson Space Centre, Houston. In Gregor Ferguson. (2008). Commercialization Model. Tersedia pada www.rumourcontrol.com.au/analysis/commercialization_models.pdf. Diakses tanggal 13 November 2021.
19. Samier, Hendri, 2018. *Institution, Creativity, Innovation*. Great Britain: ISTE Ltd.And Jhon Willy And Son Inc.
20. Lasambouw, Carolina M., dkk.2020. Pengembangan Strategi Komersialisasi Luaran Penelitian Bidang Non Teknologi (Sosial Sain Dan Humaniora). *Series: Social and Humanities Vol. 6 No. 2*

21. Goldsmith. H. R., (1999). A Model for Technology Commercialization. Mid-Continent Regional Technology Transfer Centre Affiliate's Conference NASA Johnson Space Centre, Houston. In Gregor Ferguson. (2008). Commercialization Model. Tersedia pada www.rumourcontrol.com.au/analysis/commercialization_models.pdf. Diakses tanggal 15 November 2021.
22. Bungin, Burhan. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif Aktualisasi metodologis ke Arah Ragam Varian Kontemporer*. Jakarta: Kharisma Putra utama Offset.

Lampiran:

1. Sertifikat Sanggar Paripurna untuk Desain Produk
2. Sertifikat Taman Budaya NTB untuk Layak Komersil
3. *Feasibility Study*
4. *Business Plan*
5. Surat Pernyataan Realisasi Keterlibatan/Kontribusi Mitra dalam Pelaksanaan PenelitianPenugasan dengan Skema Konsorsium Riset Unggulan Perguruan Tinggi (KRU-PT)

Lampiran 1. Sertifikat Sanggar Paripurna untuk Desain Produk



Lampiran 2. Sertifikat Taman Budaya NTB untuk Layak Komersil



Lampiran 3. *Feasibility Study*



SANGGAR PARIPURNA

Jln. Yudistira, Banjar Dana, Desa Bona, Kecamatan Blahbatuh,
Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali - Indonesia

Email : paripurna2@gmail.com – Web : www.sanggarparipurna.com

Tlpn. 0361-953146, Hp. 08123957164

FEASIBILITY STUDY

A. PENDAHULUAN

Seni Pertunjukan di Indonesia, dapat terbagi ke dalam seni pertunjukan tradisi dan seni pertunjukan modern yang seringkali disebut juga sebagai seni kontemporer.

Seni pertunjukan Indonesia yang terdiri dari tari, karawitan, teater (termasuk wayang di dalamnya) merupakan kekayaan etnik di Nusantara (sebutan geokultural) dan khasanah ekonomi kreatif di Indonesia (sebutan geopolitik).

Seni pertunjukan Indonesia merupakan potensi luar biasa yang dapat dilestarikan, dikembangkan, dan dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan, baik kebutuhan pendidikan, maupun untuk kebutuhan modern.

Seni pertunjukan Indonesia dapat dikemas secara kreatif dan edukatif dengan mengambil manfaat dari teknologi digital industri 4,0.

Seni Wadantara merupakan produk seni kemasan kontemporer yang menggabungkan wayang, drama, karawitan, tari Nusantara (disingkat Wadantara) yang sifatnya kolaboratif, kreatif dan edukatif.

Seni Wadantara memadukan secara kreatif seluruh potensi kelokalan Nusantara dengan mengambil cerita sejarah Sumpah Palapa dari Mahapatih Majapahit yang bernama Gajah Mada dengan itikad menyatukan Nusantara, karena itu judul yang dipilih dalam Seni Wadantara ini adalah Satria Nusantara Mahawira.

B. PRODUK

Berdasarkan konsep yang telah dibuat, maka sebagai mitra penelitian kami memiliki catatan sebagai berikut:

1. Terdapat produk yang dihasilkan dari penelitian ini, yakni:
 - a. Kelokalan
 - b. Kolaborasi
 - c. Digitalisasi
2. Dari konstruksi pendidikan dapat diapresiasi oleh seluruh tingkatan usia, lembaga pemerintah dan swasta, lembaga kebudayaan negara sahabat, baik di dalam negeri maupun di luar negeri.
3. Naskah cerita sejarah tentang Sumpah Palapa yang berjudul Satria Nusantara Mahawira menjadi pilihan yang signifikan untuk kesadaran persatuan dan kesatuan bangsa.
4. Setting dengan pergantian adegan-adegan dengan memanfaatkan *video mapping* dirancang sesuai kebutuhan pertunjukan, demikian juga dengan musik digital yang dikomposisikan dengan gamelan Bali yang dinamis. Musik digital melengkapi efek efek auditif yang tidak bisa dilakukan oleh gamelan.
5. Rias dan busana yang beragam merujuk potensi artistik kelokalan Nusantara (Bali, Jawa, Sunda, Etnik Nusantara lainnya). Rias dan busana tokoh-tokoh karakter (Ratu Tribuana Tunggadewi, Gajah Mada, Kebo Iwo, Raja Bedahulu, Putri Lemah Tulis) dikerjakan secara profesional dan berkarakter.
6. Panggung Proscenium yang disiapkan sangat memadai, dengan durasi pertunjukan 48 menit membuat penonton tidak bosan, penasaran, dan terpesona.
7. Perekaman dalam bentuk foto dan video yang dikemas bagus, buku Wadantara yang artistik dan estetik menjadi pilihan produk yang diunggulkan.
8. Produk Wadantara dapat dimanfaatkan untuk disebar dan direkam ulang dalam cerita yang sama, maupun cerita yang baru (bersumber dari sejarah, folklor dll).

C. KESIMPULAN DAN SARAN

1. KESIMPULAN

- a. Seni Wadantara dapat menjadi media pendidikan karakter dan multikultur kapan saja dapat diapresiasi.
- b. Mengenal Seni Wadantara, nantinya akan memahami pesan-pesan di dalamnya dan menghayati seni pertunjukan kontemporer kolaboratif, edukatif dan kreatif serta inovatif, tanpa meninggalkan potensi kelokalan Nusantara sebagai modal budaya dan modal sosial.
- c. Program apresiasi Seni Wadantara dapat dilakukan dengan menyajikannya di *YouTube*, memutar kembali videonya di mana saja, dapat diselenggarakan di dalam negeri dan luar negeri dilengkapi dengan diskusi bersama.
- d. Seni Wadantara sudah teruji untuk komersialisasi di Lombok dengan penonton yang memenuhi gedung Taman Budaya NTB di kota Mataram, meskipun dengan Prokes yang ketat.

2. SARAN

- a. Model Seni Wadantara dapat dibuat ulang dengan cerita yang berbeda.
- b. Peran KBRI di berbagai negara di dunia dapat menjadi promotor apresiasi Seni Wadantara.
- c. Pendidikan Karakter Bangsa dan Multietnik dapat menggunakan Seni Wadantara karena sangat apresiatif dan edukatif.
- d. Produk Seni Wadantara selain produk edukasi juga produk ekonomi kreatif yang mumpuni.
- e. Kemendikbudristek diharapkan dapat memberikan fasilitas pembiayaan terhadap model Seni Wadantara di dalam cerita yang berbeda.

Gianyar, 31 Januari 2022

Mengetahui
Ketua Sanggar,



IMade Sidia, SSP, M.Sn
NIP. 196703161993031001

Lampiran 4. *Business Plan*

BUSSINES PLAN

SENI PERTUNJUKAN KONTEMPORER KOLABORATIF, KREATIF DAN EDUKATIF DENGAN DIGITALISASI INDUSTRI 4,0

Seni Wadantara merupakan seni pertunjukan kolosal yang kolaboratif karena dibangun dari Wayang, Drama, Karawitan, Tari Nusantara. Seni Wadantara memanfaatkan teknologi digital berupa musik digital dan *video mapping* yang dipadukan dengan musik dan tari tradisional dari tiga daerah (Bali, Jawa, Sunda). Seni Wadantara dapat dipakai sebagai media pendidikan karakter bangsa dan multikultur karena mengandung nilai-nilai edukasi yang lengkap. Seni Wadantara dapat dipahami sebagai seni pertunjukan kontemporer yang bersumber dari tradisi dalam balutan artistik dan estetik.

KEUNGGULAN PRODUK

1. Memiliki bentuk sebagai seni pertunjukan kolosal yang kontemporer bersumber dari potensi kelokalan Nusantara dengan memakai media teknologi digital sejalan dengan industri 4,0.
2. Mengandung nilai-nilai kearifan lokal (*local wisdom*) dalam konteks pendidikan karakter bangsa dan multikultur.
3. Melestarikan dan mengkreasikan budaya lokal dengan sentuhan kontemporer.
4. Memiliki sifat pertunjukan yang luwes (*fleksible*) karena karakteristik kolaboratifnya yang dapat menggunakan sumber cerita dari sejarah, folklor, wayang, dan lain-lain.

RAGAM PRODUK

1. Foto dan Video Seni Wadantara tahun 1, 2, dan 3.
2. Buku yang memiliki ISBN Nusantara dalam Wadantara
3. Prosiding Seminar Nasional dan Internasional, Artikel Jurnal Nasional dan Internasional.
4. Produk Seni Wadantara telah diunggah di YouTube dengan penonton yang luar biasa.

ALAT YANG DIPERGUNAKAN DALAM PERTUNJUKAN

1. Komputer LAPTOP yang mengolah musik digital
2. Komputer LAPTOP yang mengolah multimedia (*video mapping*)
3. Waditra Gamelan Bali
4. Properti Pertunjukan (Wayang Karet Satoraga, Wayang Sada, Wayang Listrik, Payung, Kipas, dll).
5. LCD 5000 Lumen untuk tampilan video mapping

ANALISIS SWOT

Strength (Keunggulan)

1. Pertunjukan Kontemporer yang kolaboratif dan kreatif
2. Memiliki pesan nilai-nilai kearifan lokal, pendidikan karakter dan multikultur
3. Memiliki bentuk yang luwes untuk memakai cerita apa saja
4. Video dan buku yang dapat disebar ke seluruh dunia melalui KBRI dan lembaga kebudayaan negara sahabat.

Weaknes (Kelemahan)

Produk kolosal yang membutuhkan biaya besar dan pendukung yang banyak

Opportunity (Peluang)

1. Menjadi media pembelajaran pendidikan karakter dan multikultur
2. Dapat diapresiasi oleh seluruh tingkatan usia dan lembaga pemerintah serta swasta

Threat (Tantangan)

Memiliki *Branding Image* Kenusantaraan sebagai pertunjukan kolaboratif, kreatif dan kontemporer

BUSINESS PLAN SENI WADANTARA

<i>Key Partner</i>	<i>Key Activities</i>	<i>Value Propositions</i>	<i>Customer Relationships</i>	<i>Customer Segments</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Seniman Tari • Seniman Wayang • Seniman Karawitan • Penyewaan 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat satu rangkaian pertunjukan Seni Wadantara yang dikemas secara 	<ul style="list-style-type: none"> • Pertunjukan Seni kolaboratif wayang, drama, karawitan, tari 	<ul style="list-style-type: none"> • Mempertahankan kualitas produk • Melakukan inovasi produk • Memberikan promosi • Melakukan 	<ul style="list-style-type: none"> • Masyarakat • Pemerintah • Wisatawan Domestik & Mancanegara

<p>Tata Rias Busana</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penyewaan Property 	<p>kontemporer dengan menggabungkan wayang, drama, karawitan, tari (Wadantara) yang sifatnya kolaboratif, kreatif dan edukatif dengan mengangkat cerita Nusantara yang penuh pesan moral untuk membangkitkan Nasionalisme penonton</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat inovasi kreasi tema baru • Mengurus izin resmi 	<p>(Wadantara)</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Local pride</i>: melestarikan budaya lokal • Menguatkan jiwa Nasionalisme 	<p>sosialisasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan <i>digital marketing</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa & Mahasiswa
	<p><i>Key Resources</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Biaya Produksi • Seniman, Penyedia tata rias busana, property, penyedia jasa teknologi 		<p><i>Channels</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Media sosial • Website 	
<p><i>Cost Structure</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Biaya oprasional seniman • Biaya sewa tata rias busana • Biaya sewa property • Biaya sewa tempat pertunjukan • Biaya sewa teknologi digital 			<p><i>Revenue Streams</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Penjualan tiket pertunjukan • Buku (WADANTARA) • DVD media pembelajaran keberagaman Nusantara 	

RANCANGAN ANGGARAN BELANJA

Rencana Anggaran belanja "Seni Pertunjukan Kontemporer Kolaboratif, Kreatif dan Edukatif dengan Digitalisasi Industri 4,0"

No.	Jenis Pengeluaran	Jumlah	Satuan	Harga	Total Harga
A. Peralatan Unit pertunjukan "WADANTARA"					
1	Kostum Gajah Mada	1	Stel	Rp300.000	Rp300.000
2	Kostum Tribuana Tunggadewi	1	Stel	Rp300.000	Rp300.000
3	Kostum Raja Bedahulu	1	Stel	Rp300.000	Rp300.000
4	Kostum Mahapatih Kebo Iwa	1	Stel	Rp300.000	Rp300.000
5	Kostum Putri Lemah Tulis	1	Stel	Rp300.000	Rp300.000
6	Kostum Bhagawan	1	Stel	Rp250.000	Rp250.000
7	Kostum Prajurit Bara Batu Bali	4	Stel	Rp200.000	Rp800.000
8	Kostum Prajurit Jawa/Wilwatikta	4	Stel	Rp200.000	Rp800.000
9	Kostum Dayang Jawa	4	Stel	Rp200.000	Rp800.000
10	Kostum Tari Rantak	4	Stel	Rp200.000	Rp800.000
11	Kostum Tari Gandrung Lombok	4	Stel	Rp200.000	Rp800.000
12	Kostum Tari Papua	6	Stel	Rp200.000	Rp1.200.000
13	Kostum Tari Giring-giring	2	Stel	Rp200.000	Rp400.000
14	Kostum Tari Mandau	3	Stel	Rp200.000	Rp600.000
15	Kostum Tari Blantek	6	Stel	Rp200.000	Rp1.200.000
16	Kostum Tari Garuda	1	Stel	Rp500.000	Rp500.000

17	Kostum 2 Penari Wayang Karet	2	Stel	Rp250.000	Rp500.000
18	Kostum Penari Wayang Soda	3	Stel	Rp250.000	Rp750.000
19	Kostum Pemusik (20 stel) dan Narator Putra	21	Stel	Rp200.000	Rp4.200.000
20	Kostum Geronc (3 stel) dan Narator Putri	4	Stel	Rp250.000	Rp1.000.000
21	Kostum Penari Wayang Listrik	5	Stel	Rp200.000	Rp1.000.000
Total A					Rp17.100.000
B. Gamelan pertunjukan "WADANTARA"					
1	Sewa Panggul (alat pemukul Instrumen)	1	Paket	Rp500.000	Rp500.000
2	Sewa Gamelan Bali (1 Kali Pemakaian)	1	Paket	Rp1.000.000	Rp1.000.000
Total B					Rp1.500.000
C. Property dan alat elektronik) pertunjukan "WADANTARA"					
1	Kain Ruruh Putih Kebo Iwa (1 Buah) dan Keris Gajah Mada	2	Stel	Rp100.000	Rp200.000
2	Pedang Jawa	4	Stel	Rp100.000	Rp400.000
3	Tameng Jawa	4	Stel	Rp100.000	Rp400.000
4	Kober Poleng	4	Stel	Rp75.000	Rp300.000
5	Kober warna warni simbul	8	Stel	Rp75.000	Rp600.000
6	Kober merah	4	Stel	Rp75.000	Rp300.000
7	Kayonan Jawa Besar	3	Stel	Rp100.000	Rp300.000
8	Kayonan Bali Besar	3	Stel	Rp100.000	Rp300.000
9	Tombak Prajurit Bali	4	Stel	Rp75.000	Rp300.000
10	Tongkat Papua	6	Stel	Rp75.000	Rp450.000
11	Dunga Turjung Kecil	10	Stel	Rp75.000	Rp750.000

12	Wayang Kontemporer	14	Stel	Rp75.000	Rp1.050.000
13	Panji Majapahit	1	Stel	Rp100.000	Rp100.000
14	Tameng Kalimantan	2	Stel	Rp100.000	Rp200.000
15	Wayang Sodo (1 wayang gajah mada, 1 wayang kebo rwa, 10 wayang pmjurit)	12	Paket	Rp100.000	Rp1.200.000
16	Wayang Karet (10 buah x 1 Pemakaian)	10	Stel	Rp100.000	Rp1.000.000
17	Property Awan Biru	4	Stel	Rp75.000	Rp300.000
18	Sewa screen vitrage ukuran 6x8m + Sewa LCD Projector 10.000 Ansi Lumer	1	Paket	Rp17.000.000	Rp17.000.000
19	Layar Proyektor	1	Stel	Rp500.000	Rp500.000
Total C					25.650.000,000
D. Sewa Gedung pertunjukan "WADANTARA"					
1	Sewa Gedung (kapasitas 400 kursi)	1	Paket	Rp6.000.000	Rp6.000.000
Total D					Rp6.000.000
E. Buku Ajar "WADANTARA Sebuah Karya Seni Pertunjukan Kontemporer Kolaboratif, Kreatif dan Edukatif Dengan Digitalisasi Industri 4,0"					
1	Buku ("WADANTARA Sebuah Karya Seni Pertunjukan Kontemporer Kolaboratif, Kreatif dan Edukatif Dengan Digitalisasi Industri 4,0") (Untuk 400 Orang)	400	Eksemplar	Rp 100.000	Rp 4000.000
Total E					Rp 4000.000
F. DVD Media Pembelajaran					
1	DVD Media Pembelajaran keberagaman Nusantara (Untuk 400 Orang)	400	Keping	Rp100.000	Rp 4000.000

Total F	Rp 4000.000
JUMLAH KESELURUHAN	Rp130.250.000

REKAPITULASI ANGGARAN

No.	Keterangan	Nominal
A	Peralatan Unit pertunjukan "WADANTARA"	Rp 17.100.000
B	Gamelan pertunjukan "WADANTARA"	Rp 1.500.000
C	Property dan alat elektronik pertunjukan "WADANTARA"	Rp 25.650.000
D	Sewa Gedung pertunjukan "WADANTARA"	Rp 6.000.000
E	Buku Ajar "WADANTARA Sebuah Karya Seni Pertunjukan Kontemporer Kolaboratif, Kreatif dan Edukatif Dengan Digitalisasi Industri 4,0" (Untuk 400 Orang)	Rp 100.000
F	DVD Media Pembelajaran (untuk 400 Orang)	Rp 100.000
Total Kebutuhan Anggaran		Rp 130.250.000
Harga per-unit (Tiket Pertunjukan Wadantara)		Rp 325.625

PROYEKSI PENDAPATAN DAN BIAYA 1 TAHUN KE DEPAN

Proyeksi Pendapatan dan Biaya 1 Tahun Ke Depan (Januari hingga Juni)

Keterangan	Bulan					
	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni
Penjualan	Rp50.000.000	Rp62.500.000	Rp75.000.000	Rp87.500.000	Rp100.000.000	Rp112.500.000
Harga Pokok Penjualan	Rp32.562.500	Rp40.703.125	Rp48.843.750	Rp56.984.375	Rp65.125.000	Rp73.265.625
Laba Kotor	Rp17.437.500	Rp21.796.875	Rp26.156.250	Rp30.515.625	Rp34.875.000	Rp39.234.375
Biaya Honorarium	Rp6.390.000	Rp6.390.000	Rp6.390.000	Rp6.390.000	Rp6.390.000	Rp6.390.000
Biaya Oprasional	Rp1.500.000	Rp1.500.000	Rp1.500.000	Rp1.500.000	Rp1.500.000	Rp1.500.000
Biaya Marketing	Rp1.500.000	Rp1.500.000	Rp1.500.000	Rp1.500.000	Rp1.500.000	Rp1.500.000
Laba Bersih Oprasional	Rp8.047.500	Rp12.406.875	Rp16.766.250	Rp21.125.625	Rp25.485.000	Rp29.844.375
Pendapatan lain-lain	Rp300.000	Rp300.000	Rp300.000	Rp300.000	Rp300.000	Rp300.000
Biaya Lain-lain	Rp1.000.000	Rp1.000.000	Rp1.000.000	Rp1.000.000	Rp1.000.000	Rp1.000.000
Laba Bersih	Rp7.347.500	Rp11.706.875	Rp16.066.250	Rp20.425.625	Rp24.785.000	Rp29.144.375

Proyeksi Pendapatan dan Biaya 1 Tahun Ke Depan (Juli hingga Desember)

Keterangan	Bulan					
	Juli	Agustus	September	Oktober	November	Desember
Penjualan	Rp125.000.000	Rp137.500.000	Rp150.000.000	Rp175.000.000	Rp200.000.000	Rp220.000.000
Harga Pokok Penjualan	Rp81.406.250	Rp89.546.875	Rp97.687.500	Rp113.968.750	Rp130.250.000	Rp130.250.000
Laba Kotor	Rp43.593.750	Rp47.953.125	Rp52.312.500	Rp61.031.250	Rp69.750.000	Rp69.750.000
Biaya Honorarium	Rp6.390.000	Rp6.390.000	Rp6.390.000	Rp6.390.000	Rp6.390.000	Rp6.390.000
Biaya Oprasional	Rp1.500.000	Rp1.500.000	Rp1.500.000	Rp1.500.000	Rp1.500.000	Rp1.500.000
Biaya Marketing	Rp1.500.000	Rp1.500.000	Rp1.500.000	Rp1.500.000	Rp1.500.000	Rp1.500.000
Laba Bersih Oprasional	Rp34.203.750	Rp38.563.125	Rp42.922.500	Rp51.641.250	Rp60.360.000	Rp60.360.000
Pendapatan lain-lain	Rp300.000	Rp300.000	Rp300.000	Rp300.000	Rp300.000	Rp300.000
Biaya Lain-lain	Rp1.000.000	Rp1.000.000	Rp1.000.000	Rp1.000.000	Rp1.000.000	Rp1.000.000
Laba Bersih	Rp33.503.750	Rp37.863.125	Rp42.222.500	Rp50.941.250	Rp59.660.000	Rp59.660.000

Catatan:

- Biaya maksimal yang dikeluarkan
- Penjualan (jumlah pengunjung) meningkat 25 orang per-bulan
- Biaya Honorarium dijabarkan sebagai berikut:

Honorarium pertunjukan "WADANTARA"					
No.	Jenis Pengeluaran	Jumlah	Satuan	Harga	Total Harga
1	Upah Tim Produksi (14 orang)	14	OH	Rp85.000	Rp1.190.000
	Upah Teknisi Elektronik (5 orang)	5	OH	Rp65.000	Rp 325.000
2	Upah penari (55 orang)	55	OH	Rp65.000	Rp3.575.000
3	Upah Penabuh (20 orang)	20	OH	Rp65.000	Rp1.300.000
4	Upah tata rias (stake up) Penari dan Penabuh	1	Paket	Rp6.000.000	Rp6.000.000
Total Honorarium					Rp6.390.000

ANALISIS KEUANGAN**Rincian Kebutuhan (Januari-Juni)**

No	Rincian Kebutuhan	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni
A	Target Omzet	Rp50.000.000	Rp62.500.000	Rp75.000.000	Rp87.500.000	Rp100.000.000	Rp112.500.000
B	Target Laba Bersih	Rp 7.347.500	Rp11.706.875	Rp16.066.250	Rp20.425.625	Rp 24.785.000	Rp 29.144.375

Rincian Kebutuhan (Juli-Desember)

No	Rincian Kebutuhan	Juli	Agustus	September	Oktober	November	Desember
A	Target Omzet	Rp125.000.000	Rp137.500.000	Rp150.000.000	Rp175.000.000	Rp200.000.000	Rp200.000.000
B	Target Laba Bersih	Rp 33.503.750	Rp 37.863.125	Rp 42.222.500	Rp 50.941.250	Rp 59.660.000	Rp 59.660.000

No	Rincian	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus	September	Oktober	November	Desember
A	Target Kenaikan Penjualan	0%	20%	33%	43%	50%	56%	60%	64%	67%	71%	75%	75%
B	Target Jumlah Unit Penjualan (Tiket Perconton)	100	125	150	175	200	225	250	275	300	350	400	400

BREAK EVENT POINT, PAYBACK PERIOD, dan RETURN OF INVESTMENT

BREAK EVENT POINT		
No	Rincian	Jumlah
A	Biaya tetap	Rp10.090.000
B	Biaya variabel per-unit	Rp325.625
C	Biaya jual per-unit	Rp500.000
	BEP Per-unit	58 Unit
	BEP Penjualan	Rp28.931.900

PAYBACK PERIOD			
No	Investasi Awal	Cash Flow	Payback Period (Bulan)
1	Rp10.415.625	Rp7.347.500	1,42
2	Rp3.068.125	Rp11.706.875	0,26
PAYBACK PERIOD			1,68

RETURN OF INVESTMENT		
No	Rincian	Jumlah
1	Laba Bersih	Rp7.347.500
2	Investasi	Rp10.415.625
3	ROI	71%

Mengetahui
Ketua Lembaga Penelitian,
Pengabdian Kepada Masyarakat
dan Pengembangan Pendidikan (LP2MPP)
Institut Seni Indonesia Denpasar



[Signature]
Dr. I Komang Arha Wirawan, S.Sn., M.Si
NIP. 197012312003121003

Denpasar
Ketua Penulis KRUP
Selaku Penyusun *Business Plan*,



Dr. Ni Luh Sustiwati.M.Pd.
NIP. 195907221988032001

Lampiran 5

Surat Pernyataan Realisasi Keterlibatan/Kontribusi Mitra dalam Pelaksanaan Penelitian Penugasan dengan Skema Konsorsium Riset Unggulan Perguruan Tinggi (KRU-PT)

**SURAT PERNYATAAN REALISASI KETERLIBATAN / KONTRIBUSI MITRA DALAM
PELAKSANAAN PENELITIAN PENUGASAN
DENGAN SKEMA KONSORSIUM RISET UNGGULAN
PERGURUAN TINGGI (KRU-PT)**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Nama : I Made Sidia, SSP, M.Sn
2. Nama Mitra : Sanggar Paripurna
3. Alamat Mitra : Banjar Dana, Desa Bona, Kecamatan Sukawati,
Kabupaten Gianyar – Bali.

Dengan ini menyatakan benar telah bekerjasama dalam Pelaksanaan Penelitian Penugasan dengan Skema Konsorsium Riset Unggulan Perguruan Tinggi (KRU-PT).

Nama Ketua Tim Pengusul : Dr. Ni Luh Sustiawati, M.Pd
 Nama Institusi : Institut Seni Indonesia Denpasar
 Judul Penelitian : Merangkai Nusantara Melalui Seni Wadantara

Bersama ini pula kami lampirkan bukti Realisasi Keterlibatan/Kontribusi Mitra dalam Pelaksanaan Penelitian Penugasan dengan Skema Konsorsium Riset Unggulan Perguruan Tinggi (KRU-PT).

Demikian Surat Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab tanpa ada unsur pemaksaan di dalam pembuatannya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, Kamis 10 Maret 2022



I Made Sidia, SSP, M.Sn