

BAB VI

KESIMPULAN

Perkembangan digital dan teknologi tentunya berdampak perkembangan *mindset* manusia yang semakin cepat dan juga berpengaruh terhadap pemahaman estetika manusia. Tak aneh jika hasil karya seni masyarakat yang dulunya sangat erat dengan nilai-nilai kesakralan, sekarang semakin bergeser menjadi seni konsumtif dan serba instan. Perubahan ini juga berdampak pada perkembangan seni pertunjukan wayang khususnya. Seiring dengan perkembangan teknologi digital juga memberi tuntutan kepada seni pertunjukan wayang untuk bisa bertransformasi, menyesuaikan atau masuk kedalam dunia digital yang selalu berkembang tahunnya.

Dalam perkembangannya berbagai macam hiburan masuk ke dalam media radio, televisi, internet, dan lainnya, mengharuskan wayang harus mampu bersaing dengan hiburan lainnya. Dalam persaingan ini jika wayang tidak mampu bersaing untuk mencari perhatian masyarakat penikmatnya maka tak aneh jika kedepannya pertunjukan wayang akan ditinggalkan oleh penggemarnya. Pemikiran ini harus disadari seniman dan pencinta wayang untuk berupaya melestarikan dan berkarya dengan memunculkan berbagai bentuk wayang, dengan jenis baru ataupun kemasan pertunjukan yang disesuaikan dengan kemajuan teknologi. Hal ini dalam rangka untuk mencari sebuah format pertunjukan wayang yang ideal di tengah masyarakat khususnya generasi muda. Hal ini sangat perlu dilakukan mengingat kaum muda merupakan generasi penerus yang mempunyai jangkauan yang panjang dalam meneruskan sejarah untuk kelestarian pertunjukan wayang.

Sebuah bentuk pengembangan dari pertunjukan wayang dengan sentuhan media teknologi digital adalah pertunjukan Bioskop Wayang. Pertunjukan ini menjadi salah satu alternatif sajian wayang untuk menjangkau semua segmentasi penikmat wayang khususnya kaum muda. Konsep pertunjukan Bioskop Wayang ini adalah suatu bentuk pertunjukan wayang dimana penyajiannya meniru sajian film bioskop, seperti contoh penonton berada di tempat atau ruang gelap, yang terlihat hanyalah layar putih yang terbentang lebar sebagai tempat visual bayangan, dan dilengkapi perangkat sound system yang memadai untuk memutar audio yang sudah dikonsepsi baik iringan maupun dialognya. Film yang disajikan di bioskop

atau cinema sangat digemari oleh generasi muda. Untuk menonton film di bioskop penonton harus mengeluarkan uang yang tidak sedikit, namun kenyataannya mereka tetap mau membayar demi setiap film yang ditayangkan.

Penggarapan Bioskop Wayang membutuhkan proses waktu yang sangat panjang. Mulai dari ide gagasan, penuangan ke dalam naskah, rekaman audio, latihan, bahkan sampai hasil akhir pementasan, Bioskop Wayang memerlukan waktu berbulan-bulan. Semakin lama persiapannya tentunya akan mampu mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Namun demikian pertunjukan Bioskop Wayang ini merupakan pertunjukan yang sangat praktis dan efisien. Waktu pertunjukan dapat sesuai permintaan mulai dari 15 menit bahkan sampai 1,5 jam. Dari segi persiapan pertunjukan juga tidak membutuhkan waktu lama karena hanya tinggal membawa layar dan bingkainya yang bisa dipasang dan dicopot menjadi bagian kecil-kecil supaya mudah membawanya. Iringan dan dialog wayang sudah berwujud audio mp3, sehingga para pelaku wayang tinggal memainkan wayang dengan mengikuti audio sebagai pedoman gerak tokoh wayang. Karena pertunjukan ini meniru gaya pertunjukan bioskop, maka pertunjukan Bioskop Wayang idealnya dipentaskan di ruang tertutup dengan akustik yang bagus karena terkait dengan audio pertunjukan.

Perancangan ini diharapkan mampu menjaga eksistensi wayang supaya tetap tumbuh dan berkembang dari masa-kemasa. Dengan cara memasukkan nilai-nilai dan norma-norma kebaikan dalam cerita perancangan Bioskop Wayang lakon Jabang Tetuka ini, diharapkan wayang tetap sebagai salah satu media pencerahan dan mampu menjadi media didik segala lapisan masyarakat dengan predikat wayang sebagai salah satu *tontonan*, *tatanan*, dan *tuntunan*.

Perancangan ini tentunya masih jauh dari kesempurnaan. Perbedaan sudut pandang tentunya akan berpengaruh terhadap penilaian berbagai hal tidak lepas dalam penilaian karya seni dan budaya. Pengalaman empiris seseorang sangat berpengaruh terhadap keputusan-keputusan yang diambil termasuk dalam eksekusi penggarapan karya yang dilakukan setiap manusia. Perancangan ini dalam rangka menawarkan sebuah estetika baru dalam seni pewayangan dengan maksud

menambah kasanah seni pewayangan yang akhirnya mampu menjawab permasalahan dan menjangkau segmentasi penikmat wayang secara khusus.

Daftar Pustaka

- Bahari Nooryan. (2008), *KRITIK SENI, Wacana Apresiasi dan Kreasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Haryanto S. 1995. *Bayang-bayang Adiluhung, Filsafat Simbolis dan Mistik Dalam Wayang*. Semarang: Dahara Prize,
- Krevolin Richard. 2003. *Rahasia Sukses Skenario Film-Film Bok Office. 5 Langkah Jitu Mengadaptasi Apa pun Menjadi Skenario Jempolan*. Bandung: Kaifa.
- Kiswanto Aneng. 2012. *SUMPAH PRALAYA*. Yogyakarta : Pertanggung Jawaban Tertulis Penciptaan Seni Program Pasca Sarjana ISI Yogyakarta.
- M. B. Radyomardowo. 1959. *Serat BARATAJUDA*. Yogyakarta: Kedaulatan Rakyat.
- Mudjanattistomo. 1977. *PEDHALANGAN NGAYOGYAKARTA*. Ngayogyakarta. Yayasan Habiranda.
- Murtiyasa, D.S, Bambang . 1980. *Garap Pakeliran Sekarang Pada Umumnya*. Surakarta: Proyek Pengembangan IKI.
- Nurgiyantoro, Burham. (2002), *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta : Gajah Mada University Press.
- Soetarno. (1995), *Wayang Kulit Jawa*. Surakarta : Cendrawasih.
- Walijo Kanti. 2000. *Dunia Wayang, Nilai Estetis, Sakralitas dan Ajaran Hidup*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wasito Mardi. 1986. *Kamus Jawa Kuna Indonesia*. Jakarta: Nusa Indah.