

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan dengan judul Sumpah Pralaya ini berangkat dari pengalaman perancang dalam berkesenian, yaitu menggeluti pertunjukan wayang kulit dan wayang golek. Kedua boneka tersebut mempunyai banyak perbedaan dari segi tehnik menggerakkan, beban boneka, bentuk visual pertunjukan, dan perbedaan lainnya. Namun demikian, perbedaan ini justru menjadi tantangan yang harus dipecahkan dalam rangka membentuk sebuah pertunjukan multi dimensi yang tetap bisa dipahami oleh penikmatnya. Akhirnya dengan penuh keyakinan, semangat, dan kerja keras selama ini, perancang mampu membangun pertunjukan dua dan tiga dimensi dalam satu kesatuan pertunjukan yang utuh.

Pertunjukan boneka multi dimensi yang didalamnya memakai media wayang kulit dan wayang golek jarang dilakukan. Penggabungan pertunjukan wayang yang mempunyai dimensi berbeda ini diharapkan mampu menghadirkan pertunjukan yang imajinatif. Kehadiran bentuk boneka tiga dimensi dan munculnya efek bayangan wayang kulit dalam pertunjukan, diharapkan tidak mengganggu penikmat untuk memahaminya.

Orientasi dari perancangan ini adalah pertunjukan boneka itu sendiri, yang mencoba untuk menempatkan dan memaknai dimensi dalam sebuah pertunjukan. Karya pertunjukan ini hendak menunjukkan bahwa di dalam sebuah pertunjukan, berbagai dimensi yang ada didalamnya menjadi tidak



penting, karena berbagai dimensi itu melebur menjadi satu kesatuan, sehingga yang muncul adalah dimensi baru yang mungkin tidak pernah terpikirkan oleh masing-masing penikmat. Di dalam hal ini tentunya setiap penikmat akan memiliki imajinasi masing-masing.

Seni bercerita adalah bagian dari hidup kita yang sudah terprogram jauh dalam DNA kita. Seperti kita melihat lukisan-lukisan zaman purba di dinding-dinding gua bahwa lukisan tersebut tidak semata-mata potret statis, melainkan gambar tersebut merangsang imajinasi kita untuk merenungkan bahkan membayangkan sehingga lukisan tersebut seolah-olah cerita yang bergerak. Contoh lain seperti cerita para Nabi dalam kitab suci dari perjanjian lama maupun perjanjian baru yang tersusun sedemikian rapi sehingga merupakan sebuah karya seni yang harus dibaca dalam urutan tertentu agar kisah dapat dimengerti. Tentunya ada maksud dan tujuan yang tersembunyi dari penggambaran, pelukisan, dan penulisan cerita-cerita tersebut, sehingga kita harus mengamati semua itu dengan jeli.

Maksud dan tujuan dari pengarang cerita adalah menuliskan sebuah kisah yang begitu memikat sehingga penonton seakan-akan terbius oleh setiap paparan cerita dan dibawa ke imajinasi, sampai mencapai titik yang membangkitkan kepercayaan manusia.

Maksud dan tujuan cerita Sumpah Pralaya ini adalah berusaha mengreinterpretasi tokoh Abimanyu, supaya menjadi cerita yang ideal untuk dipaparkan dimasyarakat luas. Tema tentang kepahlawanan, keteguhan hati manusia, dan cinta, diharapkan menjadi pelajaran yang berharga bagi

penikmatnya. Cerita ini juga dalam rangka memunculkan pitutur-pitutur Jawa untuk dikomunikasikan kembali kepada para penikmat. Setelah memahami cerita ini penikmat diharapkan mendapatkan pencerahan dan pengetahuan tentang kehidupan yang baik.

Nilai nilai yang ada dalam cerita ini sangat relevan untuk dipaparkan di masa sekarang. Saat ini sangat perlu adanya sosialisasi tentang perilaku yang baik, pengambilan keputusan yang jelas dengan sebuah karya seni. Hal ini juga sebagai langkah untuk pembelajaran dan penanaman budi pekerti kepada generasi muda bangsa Indonesia, supaya lebih bersamangat, mempunyai jiwa patriotisme, rasa nasionalisme yang tinggi, dan bangga sebagai warga Negara Indonesia tercinta.

B. Saran-Saran

Setelah karya ini dipentaskan, terdapat banyak hal yang sangat berpotensi untuk diperbaiki dan kembangkan kedepannya. Pertunjukan ini memakai media wayang golek dan wayang kulit, maka yang harus diperhatikan adalah bentuk dan karakter boneka sebagai bahasa visual pertunjukan. Sebagai bahasa visual pertunjukan wayang kulit mempunyai kendala lebih sedikit dari pada wayang golek. Salah satu contoh untuk mengatasi kecilnya wayang dan jarak penglihatan penonton yang jauh maka wayang kulit tinggal membesarkan bayangan dengan cara mendekatkan wayang dengan cahaya proyektor.

Hal ini berbeda dengan wayang golek untuk mengatasi hal di atas, maka wayang golek harus digerakkan dengan volume gerakan yang lebih kuat dan mantap supaya memperjelas aksen gerak yang dimunculkan. Hal ini harus

dilakukan, guna mensiasati kecilnya boneka wayang jika dilihat dari jauh. Untuk kedepannya mungkin perlu dikembangkan lagi yaitu memakai atau membuat boneka tiga dimensi yang lebih besar dan proporsional. Hal ini tentunya juga diperhatikan dari segi bahan pembuatan karena terkait berat dan beban boneka supaya tidak mengurangi kelincahan dalam menggerakannya.

Tata pencahayaan pertunjukan ini juga sangat perlu diperhatikan. Adanya kendala dalam pencahayan di panggung dua dimensi dan tiga dimensi diharuskan mempunyai setrategi yang khusus untuk mengemas pencahayaan pertunjukan. Kunci pencahayaan dalam pertunjukan ini adalah antara panggung wayang golek dan wayang kulit harus seimbang. Hal ini dikarenakan sering memunculkan adegan dua dimensi dan tiga dimensi secara bersama-sama. Jika pencahayaan salah satu menonjol dalam adegan bersama-sama, maka akan menjadi tidak imbang dan mencuri focus panglihatan penonton.

Di dalam hal pencahayaan pertunjukan ini ada kritikan bagus dari penonton yang mengatakan bahwa “pertunjukan dalam panggung tiga dimensi kesannya seperti malam terus dan tidak banyak perbedaan antara malam dan siang”. Kritikan ini dibenarkan oleh perancang, dan hal ini memang menjadi kendala dalam pertunjukan multi dimensi ini. Jika panggung tiga dimensi terlalu terang akan berdampak pada sorot multi media yaitu menjadi tidak jelas. Namun jika panggung tiga dimensi terlalu redup maka akan terjadi seperti malam, walaupun adegan yang dimaksudkan adegan siang. Dengan adanya kritik ini, perancang menjadi berpikir kedepannya untuk memperhatikan masalah pencahayaan dalam pertunjukan multi dimensi. Untuk mengantisipasi

hal ini mungkin perancang harus lebih selektif dalam memilih alat seperti proyektor, lampu dengan resolusi yang bagus, dan perlu dipikirkan *setting* lampu yang tepat dan maksimal.

Yang perlu diperhatikan dalam penyajian karya adalah panggung atau tata pentas. Panggung adalah tempat untuk melayani pertunjukan atau penghantar hubungan pertunjukan dengan penontonnya (Padmodarmaya, 1988;98). Panggung yang baik idealnya harus memberi kenyamanan pada penonton atau pengunjung, baik dari segi tempat duduk, jarak penglihatan, kapasitas ruangan dan sebagainya. Dengan kenyamanan panggung dan area pementasan akan sangat membantu penonton dalam memahami jalannya pertunjukan. Konsep pemanggungan dalam karya ini tidak mengacu bentuk pemanggungan yang sudah ada, tetapi pemanggungan ini lebih bersifat dekoratif, dan dapat dipentaskan dimana saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahimsa-Putra, Heddy Shri. (2001). *Strukturalisme LEVI-STRAUSS Mitos Dan Karya Sastra*. Yogyakarta: Galang Printika.
- Abdulah Irwan. (2006). *Kontruksi dan Reproduksi Kebudayaan*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Bahari Nooryan. (2008). *KRITIK SENI, Wacana Apresiasi dan Kreasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dharsono. (2007). *ESTETIKA*. Bandung. Rekayasa Sains.
- Hadiprayitna, Kasidi. (1998). *Inovasi dan Trasformasi Wayang Kulit*. Yogyakarta: Lembaga Studi Jawa,
- Hadi, Sumandiyo. (2007). *Kajian Tari Teks Dan Konteks*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.
- Hadi Sumandiyo. (2006). *Seni Dalam Ritual Agama*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher,.
- Haryanto S. 1995. *Bayang-bayang Adiluhung, Filsafat Simbolis dan Mistik Dalam Wayang*. Semarang: Dahara Prizze.
- Haviland, William, A. (1988). *ANTROPOLOGI Jilid 2*. Diterjemahkan oleh Soekadijo. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Krevolin, Richard. (2003). *Rahasia Sukses Skenario Film-Film Bok Office. 5 Langkah Jitu Mengadaptasi Apa pun Menjadi Sekenario Jempolan*. Bandung: Kaifa.
- Kutha Ratna,S.U, Nyoman. (2007). *Estetika Sastra Dan Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kusumohadidjojo Budiono. (2009). *Filsafat Kebudayaan, Proses Realisasi Manusia*. Yogyakarta. Jala Sutra.
- Koentjaraningrat. (1979) *PENGANTAR ILMU ANTROPCLOGI*. Jakarta: Aksara Baru
- 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 : Gadjah Mada University Press.
- P. LAL. 1994. *Mahabarata*. Jakarta : Pustaka Jaya.
- Padmodarmaya, Pramana. (1988), *Tata dan Teknik PENTAS*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Pendit, Nyoman S. (1993), *MAHABARATA, Sebuah Perang Dashsyat di Medan Kurusetra*. Jakarta: Bhatara.
- Sukistono, Dewanto. (2005), *PUNAKAWAN*. Surakarta : Tesis, Program Pascasarjana STSI.
- Suwarna, Bambang. (1980-1981), *Wayang Golek Menak Putih*. Surakarta : Proyek Pengembangan IKI Sub Bagian Proyek ASKI.
- Suwandono, Dhanisworo, Mujiono. (1991), *ENSIKLOPEDI WAYANG PURWA I*. Jakarta : Proyek Pembinaan Kesenian Direktorat Jendral Kebudayaan, Departemen P&K.
- Soetarno. (1995), *Wayang Kulit Jawa*. Surakarta : Cendrawasih.
- Tedjoworo. (2001), *Imaji dan Imajinasi, Suatu Telaah Filsafat Postmoderen*. Yogyakarta: Kanisius.
- Titip, I Made. (2008). *ITIHASA (VIRACARITA) Ramayana dan Mahabarata, Kajian Kritis Sumber Ajaran Hindu*. Surabaya : Paramita.
- Wahyudi, Aris. (2001), *Sanggit dan Makna Lakon Wahyu Cakraningrat sajian Ki Hadi Sugito*. Tesis, Yogyakarta : Program Pascasarjana UGM.
- Walijo Kanti. (2000). *Dunia Wayang, Nilai Estetis, Sakralitas dan Ajaran Hidup*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Wasito Mardi. (1986), *Kamus Jawa Kuna Indonesia*. Jakarta: Nusa Indah.
- Wirjosuparto, Sutjipto. (1968), *Kakawin Bharata-Yuddha*. Jakarta : Bhratara.