

**WAYANG BEBER KRAWANGAN:
MOTION PICTURE ILUSTRATIF UNTUK PERTUNJUKAN**

**LAPORAN AKHIR
PENELITIAN ARTISTIK (PENCIPTAAN SENI)**



**Dr. Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn
NIP/NIDN. 197111102003121001/0010117110**

Anggota

**Sri Marwati, S.Sn., M.Sn.
NIP. 197701122006042001**

**Dr. Aries Budi Marwanto, S.Sn. M.Sn.
NIP. 197705052005011002**

**Dr. Peni Candra Rini, M.Sn.
NIP. 198308222008122003**

Koko Is Prayogo, NIM 212111034

Ryvaldo Mahendra Putra, NIM 201471040

Hanif Gilang Arwika, NIM 211471038

Dayung Lampahsae. NIM. 231471031

INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA

2024

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
DAFTAR ISI	iv
ABSTRAK	v
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Pendekatan Pemecahan Masalah	3
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA/SUMBER PENCIPTAAN	5
A. <i>State of the Art</i> dan Kebaruan	5
B. Peta Jalan (<i>Roadmap</i>) Penelitian	6
BAB III. METODE PENELITIAN	9
BAB IV. HASIL KARYA	22
A. Deskripsi Seni	22
B. Penyajian Karya	29
BAB V. PENUTUP	31
A. Kesimpulan	31
B. Saran	31
DAFTAR PUSTAKA	22
LAMPIRAN	23
Biodata Tim Peneliti	
Susunan Tim Penelitian dan Pembagian Tugas	
Surat Pernyataan Orisinalitas Penelitian	

ABSTRAK

Wayang beber yang dipentaskan secara konvensional cenderung membosankan bagi penonton. Perwujudannya juga membuat penyajian pentasnya tidak fleksibel dan menarik, tema kekinian pun juga masih jarang dijadikan cerita wayang beber. Selain itu, wayang beber jarang diintegrasikan dengan seni pertunjukan lain. Oleh karena itu penting untuk dilakukan penelitian artistik terhadap wayang beber menggunakan teknologi terkini dan teknik pergerakan gambar baru. Tujuan yang ingin diraih dalam penelitian artistik ini adalah menghasilkan karya wayang beber inovatif baik tema, perwujudan, maupun teknik penyajiannya. Penelitian artistik ini dilakukan dengan tahapan: pendefinisian, eksplorasi, visualisasi, implementasi, dan generalisasi. Penelitian artistik ini menghasilkan **Luaran:** 4 gulungan wayang beber krawangan yang dapat diproyeksikan ke layar sebagai latar seni pertunjukan, 1 draf artikel jurnal internasional; 1 usulan hak cipta, dan pertunjukan visual di Amerika Serikat.

KATA KUNCI : krawangan; proyeksi; pertunjukan; *motion picture*; CNC

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Wayang beber identik dengan pertunjukan yang disajikan oleh dalang. Dalang menarasikan cerita yang tergambar dalam adegan (*jagong*) wayang beber. *Jagong* dalam kondisi diam, dinarasikan cukup lama. Hanya dengan *duding*, dalang menceritakan masing-masing tokoh wayang dalam *jagong*. Wayang dalam *jagong* tidak bisa digerakkan dengan *sabet* yang dinamis sebagaimana dalam wayang kulit. Hal itu yang menjadikan pertunjukan wayang beber cenderung membosankan bagi penonton. Lebih jauh, berubahnya minat masyarakat terhadap dunia hiburan, dan berpandangan menjadi dalang wayang beber tidak menjanjikan penghasilan, wayang beber kesenian kuno, monoton, dan kurang menarik (1), terlebih bagi anak muda. *Newer generations had no knowledge of wayang beber anymore* [Generasi baru sudah tidak mempunyai pengetahuan lagi tentang wayang beber] (2) (3).

Bentuk wayang beber memanjang dan berisi adegan-adegan dalam *jagong* (panil, bingkai). Setiap adegan dalam wayang beber saling sambung-menyambung dan merupakan bagian tak terpisahkan antara adegan satu dengan yang lain (4). Jika dilihat bentuknya, pada hakekatnya wayang beber seperti bentuk *roll* film. Film terdiri rangkaian gambar yang digerakkan sehingga hasil proyeksinya menjadi tampah hidup. Oleh karena itu, wayang beber potensial dapat diperlakukan seperti film yang terdiri atas gambar yang digerakkan, meskipun bukan dalam bentuk rangkaian gambar dalam film sesungguhnya.

Wayang beber identik dengan kisah Panji sebagaimana aslinya, baik wayang beber kuno di Wonosari maupun Pacitan. Beberapa pelukis mengembangkan wayang beber dengan

babad atau cerita rakyat lainnya, seperti wayang beber Babad Majapahit yang dilakukan oleh grup Mahesa Sura di Mojokerto. Namun, masih jarang wayang beber digunakan untuk mengisahkan tentang fenomena kekinian, seperti lakon *Suluk Banyu* karya Dani Iswardana mengangkat kritik sosial. *The packaging form of social critical discourse presented in the Wayang Beber Kota performance* (5), melalui lakon *Suluk Banyu* tersebut.

Rangkaian gambar dilukis pada panil kertas (6), merupakan ciri khas wayang beber. Visualisasi wayang beber hanya bisa dinikmati dari satu sisi saja, tidak bolak-balik seperti wayang kulit, tidak tembus seperti wayang kulit, dan tidak dipentaskan dengan bayangan seperti dalam wayang kulit. Karakteristik wayang beber tersebut dikarenakan materialnya terbuat dari kain atau kertas yang panjang ketika digelar dan dalam bentuk *gulungan* ketika disimpan. Tiap *jagong* (adegan) diposisikan terbuka (digelar) dan diam (tidak digerakkan) ketika sedang dinarasikan oleh dalang.

Wayang beber lahir dan berkembang untuk dipergunakan dalam pementasan wayang. Wayang beber dipertunjukkan dengan cara membenteng gulungan panil kertas dari adegan satu ke adegan berikutnya, setiap adegan diuraikan oleh dalang (6). Seiring dengan semakin jarangya permintaan pentas, kemudian wayang beber difungsikan sebagai hiasan dinding per *jagong*-nya. Wayang beber tidak hanya dalam bentuk gulungan lagi. Bahkan, gulungan wayang beber menjadi souvenir atau cinderamata. Wayang beber ketika dipentaskan cenderung berdiri sendiri sebagai wayang beber, jarang disinergikan dengan pertunjukan yang lain, misalnya musik, tari, atau teater. Jika sinergikan akan semakin menghidupkan kesenian langka ini. *By doing so, the decline of Wayang Beber's performance can be prevented, ensuring its longevity and growth* [Dengan demikian, kemerosotan pertunjukan Wayang Beber dapat dicegah, sehingga dapat bertahan dan berkembang] (7).

B. Rumusan Masalah

Fenomena wayang beber dipentaskan secara konvensional cenderung membosankan bagi penonton. Wayang beber berbentuk gulungan panjang, satu sisi saja atau tidak bolak-balik seperti wayang kulit, membuat penyajian pentasnya tidak fleksibel dan menarik. Kisah kuno yang dilukiskan berasal dari cerita Panji dengan *setting* zaman kerajaan Kediri, sementara tema kekinian masih jarang dijadikan cerita wayang beber. Selain itu, wayang beber jarang diintegrasikan dengan seni pertunjukan lain. Atas kondisi/realitas tersebut, maka penting untuk dilakukan eksperimentasi terhadap wayang beber menggunakan teknologi terkini dan teknik pergerakan gambar baru, dengan rumusan masalah: Bagaimana menciptakan wayang beber sebagai visualisasi-ilustratif pertunjukan konser musik dengan tema perubahan iklim (*climate change*) memakai teknik proyeksi bayangan dan gambar bergerak (*moving picture*)

C. Pendekatan Pemecahan Masalah

Masalah tersebut diatasi dengan menggunakan pendekatan *Go-Green*, Proyeksi, dan Motion Picture. *Pertama*, pendekatan *Go-Green* dilakukan dengan mengangkat isu lingkungan. Agar wayang beber tidak semata mengisahkan Panji, namun berkisah fenomena terkini dan nanti, maka isu perubahan iklim (*climate change*) dipilih karena sangat kekinian dan sesuai dengan fenomena yang mendunia. Berbagai negara menyuarakan isu *climate change*. Cerita tidak disajikan secara naratif, hanya saja disajikan dalam bentuk tembang (lagu Jawa). Meski tema global, namun bermodalkan estetika nusantara.

Kedua, pendekatan Proyeksi digunakan untuk menciptakan wayang beber krawangan dengan menggunakan teknologi *Computer Numerical Control* (CNC) dan cahaya OHP. Wayang beber lazimnya dilukis di atas lembaran kain atau kertas, yang dinikmati adalah hasil lukisan tersebut. Namun, penciptaan ini menggunakan pendekatan berbeda, yaitu penikmatan wayang beber bukan pada medium kain/kertas, namun cahaya yang terproyeksi di layar, gulungan wayang beber hanya menjadi medium saja. Untuk itu gulungan wayang beber dibuat dengan bahan berbeda yaitu kulit sintetis dan dilubangi dengan teknologi laser atau CNC.

Ketiga, pendekatan *moving picture* digunakan untuk menggerakkan wayang beber. Wayang beber lazimnya dipentaskan dengan menggelar (membuka) gulungan per *jagong* dan dinarasikan, kali ini teknik *motion picture* dipilih untuk menggerakkan gulungan wayang secara sangat pelan dan ditumpuk adegan wayang kulit secara *close up*. Gerakan gulungan wayang beber dan wayang kulit mengikuti narasi tembang yang dilantunkan oleh penyanyi. Gerakan gulungan wayang beber dilakukan di atas OHP 1 dan gerakan *close up* wayang kulit di atas OHP 2. Proyeksi kedua OHP tampak menyatu di layar kecil dan layar besar yang menjadi latar penyanyi melantunkan tembang bersama dengan pemusik iringannya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA/SUMBER PENCIPTAAN

A. *State of the Art* dan Kebaruan

Wayang beber lazimnya dipentaskan seperti wayang kulit, hanya saja wayang disajikan dalam kain panjang yang terdiri beberapa adegan (*jagong*) yang penyimpanannya digulung menjadi gulungan. Beberapa inovasi telah dilakukan seniman, seperti wayang beber lakon Sayembara Kediri yang dianimasikan oleh animator Fajar Abadi tahun 2021. Wayang beber Pacitan yang aslinya berbentuk gulungan kemudian digerakkan menjadi film animasi, perspektifnya difokuskan pada ceritera kisah cinta Jaka Kembang Kuning (8).

Inovasi juga dilakukan pengusul dengan judul *Pengembangan Wayang Beber Babad Majapahit Lakon Jayakatong Mbalela* tahun 2018. Kreasi wayang beber difokuskan pada transformasi cerita bersumber babad, dan candi sebagai referensi visualisasinya. Visualisasi bentuk tokoh, pewarnaan, dan ragam hias (ornamen) wayang beber Babad Majapahit yang dihasilkan tampak cukup khas dan memiliki kesesuaian dengan relief candi peninggalan Majapahit yang diacunya (9).

Sebelumnya pengusul juga pernah mengkreasi pementasan wayang beber *streaming* lintas 4 kota 4 provinsi dinamai *Vicolming* ketika awal pandemi Covid-19 melanda. Penelitian artistik ini menunjukkan bahwa pertunjukan wayang beber yang dipergelarkan dengan teknologi *multi-platform* dapat menghasilkan sajian yang tidak hanya daring namun menarik, kreatif, interaktif, kolaboratif, dan dapat ditonton dari mana saja secara *live* dan *demand* (9). Saat itu dapat dikatakan pioner karena masih jarang adanya pertunjukan daring,

sehingga merupakan inovasi yang dikembangkan oleh pengusul. Setelah itu, *software* (aplikasi) *streaming* banyak lahir dan kemudian beragam pertunjukan daring pun bermunculan hingga sekarang.

Wayang beber akan diciptakan ini menggunakan teknologi *laser* dalam perwujudannya. Laser digunakan untuk melubangi kulit sintetis panjang yang membentuk adegan (*jagong*) sehingga wayang bebernya berbentuk *kerawangan* (lubang tembus). Teknik ini berbeda dari wayang beber konvensional yang dilukiskan dengan teknik sungging pada kain/kertas panjang. Perbedaan lain adalah wayang beber kerawangan ini digeser di atas OPH sebagai media proyeksi, dan yang ditonton adalah hasil proyeksinya di layar. *Moving picture* dan proyeksi cahaya menjadi konsep penyajian wayang beber ini. Kebaruan (*novelty*) wayang beber ini terletak pada bentuk wayang beber kerawangan dan penyajiannya dengan *moving picture* dan proyeksi cahaya. Inovasi terhadap wayang beber ini berbeda dari yang pernah dilakukan oleh pengusul dan seniman lain sebelumnya.

B. Peta Jalan (*Road Map*) Penelitian (5 tahun kedepan)

Pengusul memiliki fokus pada eksperimenasi dan optimalisasi teknologi canggih terkini untuk pengembangan seni rupa dan pertunjukan agar kesenian Indonesia tidak tertinggal dari Barat. Penelitian artistik yang sudah, sedang, dan akan dijalani selalu terkait dengan teknologi canggih untuk diterapkan dalam beragam seni baik film, animasi, kriya seni, pedalangan, maupun karawitan. Secara kronologis, pengusul memiliki *roadmap* penelitian sebagai berikut.

2020 Eksperimentasi *multi-platform video conference dan streaming (Vicolming)*

untuk pementasan daring wayang beber dipentaskan daring lintas 4 kota.

Selain itu, juga telah mengembangkan animasi untuk pemeran *virtual reality*

Eyang Dharso. Hasil implementasi teknologi diterima oleh kampus untuk mendukung purna tugas alm. Prof Dharsono saat itu.

2021-2022 Eksperimentasi teknologi *photogrammetry* untuk pengembangan museum wayang beber *virtual reality* 360⁰ view. Selain itu, telah mengembangkan pameran *virtual reality* untuk Hari Tari Dunia / HTD. Hasil implementasi teknologi diterima oleh kampus untuk mendukung kegiatan HTD.

2023 Eksperimentasi teknologi NERF Animation untuk penciptaan efek visual pada film dokumenter. Efek visual yang dihasilkan dapat menggambarkan lingkungan lebih nyata dan imajinatif.

2024 Eksperimentasi teknologi *Computer Numerical Control (CNC)* untuk penciptaan wayang beber krawangan dengan pendekatan *moving picture* dan proyeksi cahaya.

2025-2027 Eksperimentasi teknologi AI, animasi, dan *metaHuman* untuk penciptaan film dokumenter. Kombinasi teknologi ini dalam mendukung penciptaan efek visual yang sulit diatasi dalam film dokumenter.

2028-2029 Eksperimentasi teknologi AI dan *sensory-interactive* untuk pertunjukan musik etnik. Dengan teknologi ini pertunjukan musik menjadi lebih imersif, penonton semakin menjadi bagian dari musik.

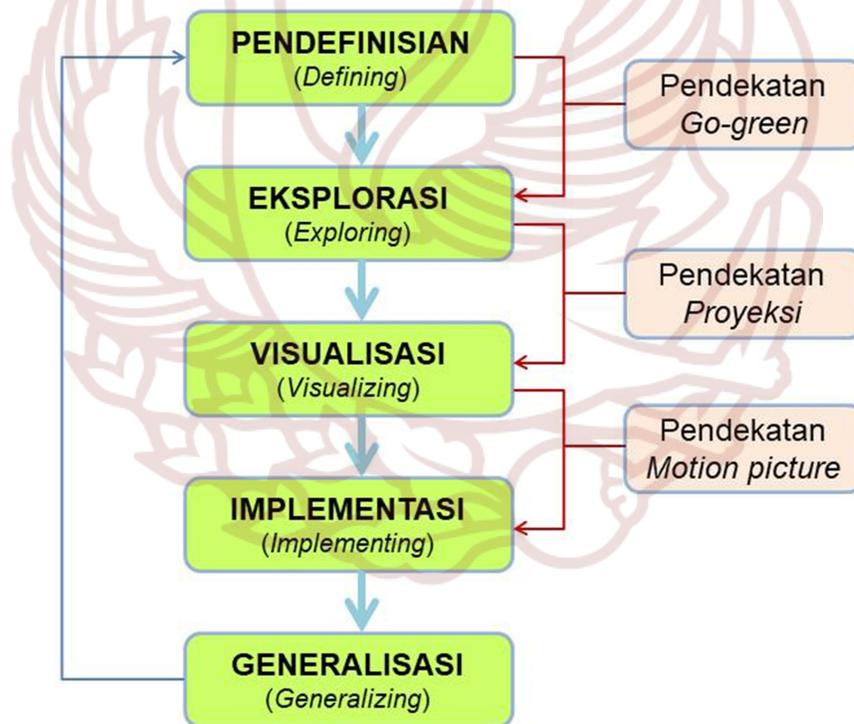


Bagan 1. Peta jalan penelitian
(Desain: Ranang, 2024)

BAB III

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian Berarah Praktik (*Practice-Led Research*) dipilih untuk digunakan dalam penelitian artistik ini, adalah mode penyelidikan di mana praktik desain digunakan untuk menciptakan suatu bukti dasar terhadap sesuatu yang didemonstrasikan atau ditemukan (10). Penelitian artistik ini menggunakan pendekatan Adaptasi dengan fokus pada upaya mengalihwahkan cerita dalam tembang Jawa ke dalam wujud wayang beber krawangan.



Bagan 2. Diagram alir penelitian artistik
(Desain: Ranang, 2024)

Penelitian artistik ini dilakukan dalam empat tahapan, yaitu pendefinisian (*defining*), eksplorasi (*exploring*), visualisasi (*forming*), implementasi (*implementing*), dan generalisasi (*generalization*), dengan penjelasan berikut.

A. Pendefinisian

Penciptaan ini mengadaptasikan tembang Jawa menjadi wayang beber dalam bentuk krawangan. Tembang Jawa yang diadaptasi berjumlah 4 (empat), yaitu *Agni, Hujan, Segara Gunung*, dan *Ketiga Dawa* karya Peni Candra Rini (komposer dan penyanyi/*sinden*). Kedua tembang tersebut menceritakan tema perubahan iklim (*climate change*). Naskah tembang berbentuk bahasa Jawa tersebut ditelaah isinya secara mendalam untuk menemukan pesan dan makna yang tersurat dan tersirat. Setelah menemukan pesan, makna, dan jiwa (roh) di dalamnya, dilakukan *breakdown* naskah. *Breakdown* tersebut dimaksudkan untuk memerinci objek-objek baik tokoh, binatang, maupun benda, yang dapat dipilih dan digunakan sebagai metafora visual. Tahap ini akan menghasilkan luaran berupa dokumen berupa *breakdown* naskah. *Breakdown* naskah menjadi acuan pada tahap berikutnya dalam membuat *storyboard* pada kertas, terutama pada tokoh dan objek, adegan, *layout*, dan ornamen yang akan digambarkan.

Konsep penciptaan karya: wayang beber krawangan sebagai media proyeksi gambar bergerak (*motion picture*) untuk pertunjukan hibrida musik dan visual. Visualisasi wayang beber krawangan dilakukan dengan mengambil referensi visual dari wayang beber tradisi, wayang kulit, dan relief candi periode Jawa Timuran. Perwujudan wayang beber krawangan diwujudkan dengan memanfaatkan teknologi tinggi (laser). Teknik laser digunakan untuk membuat krawangan (tembus/berlubang) meskipun dengan ukuran garis/lubang kecil sehingga bisa ditembus cahaya yang diproyeksikan. Media berbahan kulit sintesis dipilih

untuk memungkinkan digulung, digerakkan dengan fleksibel, dan digulung serta adaptif untuk digunakan di negara manapun termasuk beriklim dingin.

B. Eksplorasi

Riset visual dilakukan dengan observasi dan dokumentasi relief candi Jawa Timur yang dianggap memiliki lokalitas Nusantara yang tinggi. Riset visual difokuskan mencari inspirasi bentuk ornamen dan tokoh. Riset visual juga dilakukan terhadap dokumen wayang beber kuno. Selanjutnya, menggambar ornamen dan tokoh yang akan diterapkan dalam wayang beber. Gambar-gambar tersebut kemudian digunakan untuk membuat *storyboard* dengan memperhatikan naskah tembang Jawa yang menjadi rujukan. Setelah *storyboard* tersebut *fixed*, kemudian digambarkan ke dalam kertas panjang dengan ukuran sesungguhnya wayang beber yang akan dibuat. Tahap ini akan menghasilkan luaran berupa dokumen berupa *storyboard* sejumlah 2 buah dengan ukuran kertas masing-masing 175 cm x 30 cm.



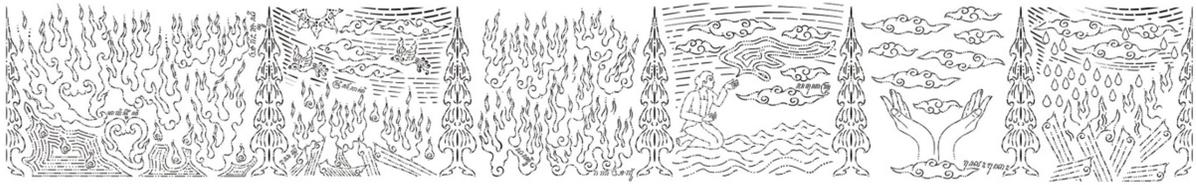
Gambar xxx. Proses pembuatan *storyboard* wayang beber krawangan di kertas
(Foto: Ranang, 2024)

Jumlah *jagong* (*frame*) yang digambarkan pada kertas tergantung pada cerita dalam tembang tersebut. Tiap *jagong* tidak pasti ada tokoh ataupun adegan, bisa jadi hanya suasana saja sesuai dengan tembang yang digambarkan. Selain dalam bentuk gulungan, juga dirancang wayang kulit, bukan beber, yang akan dimainkan seperti pertunjukan wayang kulit, hanya saja tidak detil, karena yang dibutuhkan adalah bayangan solid.



Gambar xxx. *Storyboard* wayang beber krawangan di kertas
(Foto: Ranang, 2024)

Gambar wayang beber krawangan pada kertas kemudian didigitalisasi dengan di-scanning ke dalam format JPEG. Selanjutnya, diolah dengan mengkontraskan warna agar garis (*outline*) gambar bisa semakin solid, dan latar menjadi putih bersih. Selain itu, dilakukan penebalan garis yang terlalu tipis, pemotongan garis yang terlalu panjang, dan penulisan nama tim produksi dalam aksara Jawa sebagai identitas karya atau semacam *watermark*.



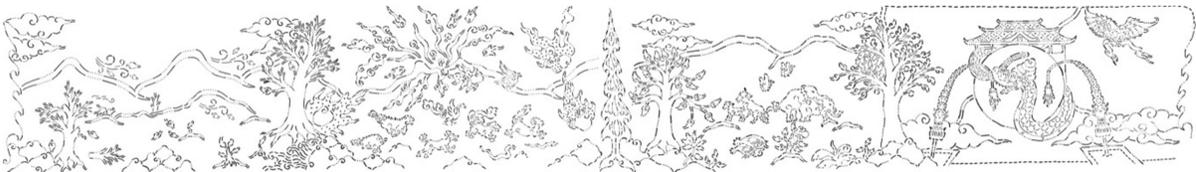
Gambar 1. Wayang beber krawangan (*master*) versi digital gulung 1 terdiri 6 *jagong*
(Desain: Tim produksi, 2024)



Gambar 2. Wayang beber krawangan (*master*) versi digital gulung 2 terdiri 9 *jagong*
(Desain: Tim produksi, 2024)



Gambar 3. Wayang beber krawangan (*master*) versi digital gulung 3 terdiri 9 *jagong*
(Desain: Tim produksi, 2024)



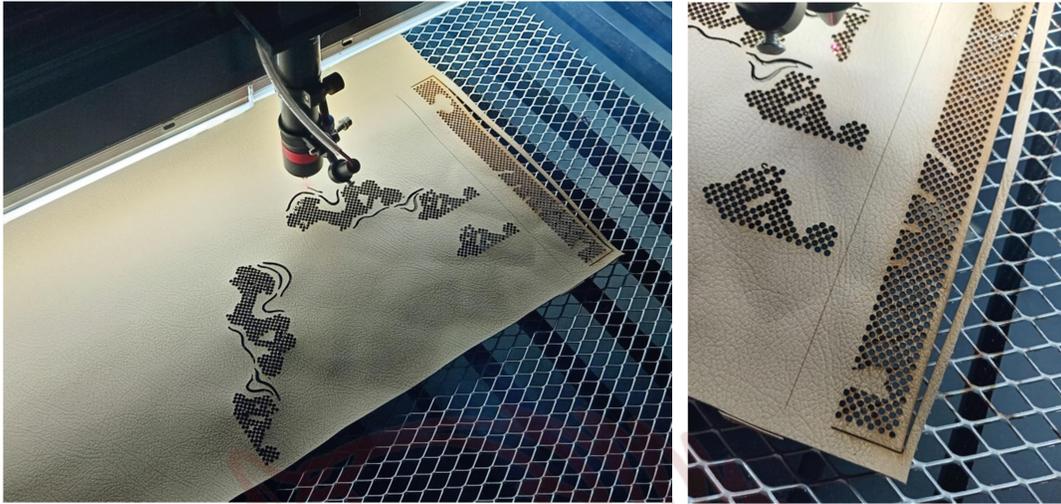
Gambar 4. Wayang beber krawangan (*master*) versi digital gulung 4 terdiri 4 *jagong*
(Desain: Tim produksi, 2024)



Gambar 5. Eksplorasi krawangan pada material kulit sintetis
(Desain: Tim produksi, 2024)



Gambar 6. Eksplorasi kelenturan material kulit sintetis
(Desain: Tim produksi, 2024)



Gambar 7. Eksplorasi pemotongan laser pada material
(Desain: Tim produksi, 2024)



Gambar 8. Hasil pemotongan laser pada material
(Desain: Tim produksi, 2024)

C. Visualisasi

Tahap ini diawali dengan ujicoba bahan dengan gambar yang telah dibuat di tahap sebelumnya. Bahan wayang beber yang dipilih dari kulit sintesis dengan kualitas bagus. Fokus ujicoba juga pada lubang krawangan baik besar, kecil, maupun panjangnya garis

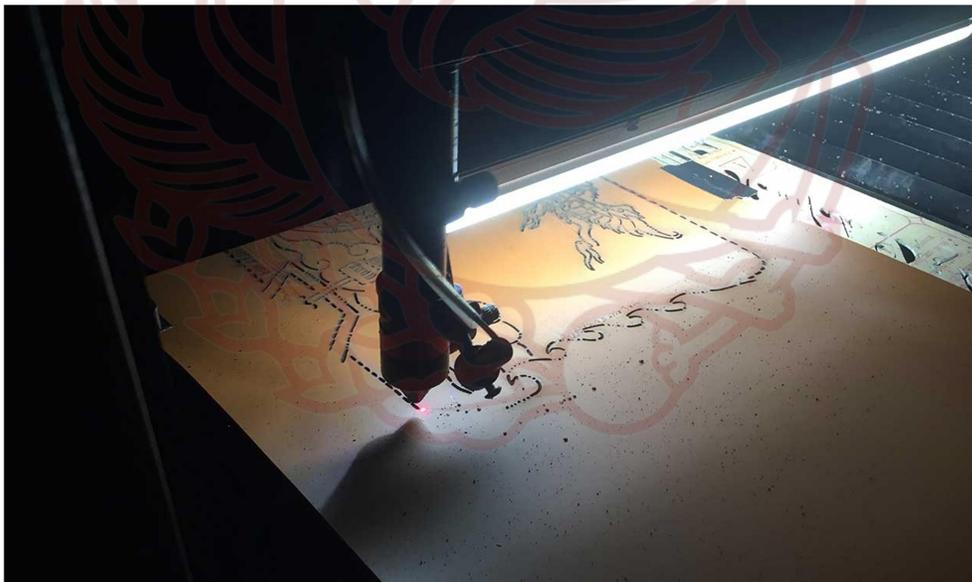
gambar. Setelah pasti, kemudian dicetak dengan teknologi *Computer Numerical Control* (CNC), khususnya *Fusion Cutting – Melt and Blow*. Salah satu fungsi utama CNC adalah untuk melakukan pemotongan material dengan tingkat presisi yang tinggi dan ketepatan yang akurat. *Once a penetration hole has been made or the cut has been started from the edge, then it is possible with a sufficiently strong gas jet to blow the molten material out of the cut kerf* [Setelah lubang penetrasi dibuat atau pemotongan dimulai dari tepi, maka dimungkinkan dengan pancaran gas yang cukup kuat untuk mengeluarkan material cair dari *garitan* yang dipotong] (11). Hasil *cutting* dalam bentuk wayang beber krawangan sejumlah 4 gulung, yaitu lakon *Agni, Hujan, Segara Gunung, dan Ketiga Dawa*, masing-masing panjang 175 cm dan lebar 30 cm. Keempat gulungan wayang beber krawangan ini menjadi luaran dari tahap ini.



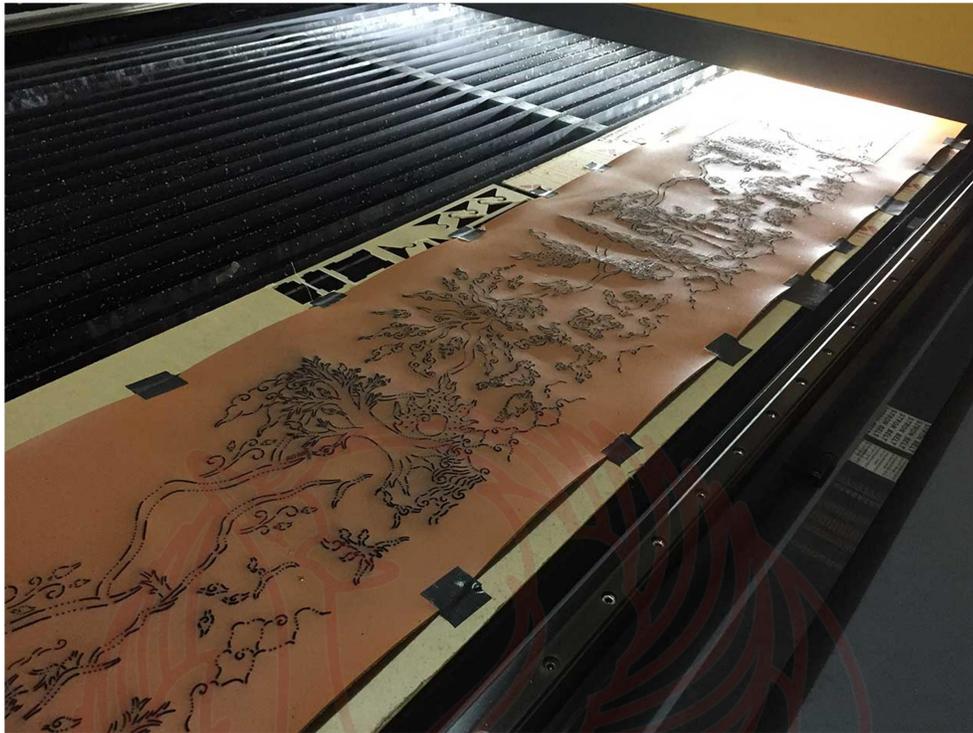
Gambar 9. Proses *setting* desain wayang beber pada peralatan CNC (laser)
(Foto: Ranang, 2024)



Gambar 10. Proses *cutting* wayang beber dengan peralatan CNC (laser)
(Foto: Ranang, 2024)



Gambar 11. *Close up* proses *cutting* wayang beber dengan peralatan CNC
(Foto: Ranang, 2024)



Gambar 12. Hasil *cutting* wayang beber dengan peralatan CNC
(Foto: Ranang, 2024)

Proses *cutting* dengan CNC perlu memperhatikan material yang digunakan agar jalannya mesin tidak macet. Material tertentu menghasilkan residu berupa serbuk lembut yang mudah menempel di rel yang selalu lembab oleh pelumas. Residu tersebut dapat menghambat jalannya mesin di atas rel. Untuk itu, rel harus sering dibersihkan dan dilembabkan dengan *oil* agar pergerakan mesin dapat lancar di atas rel. Selain itu, pemilihan material yang akan dipotong juga penting diperhatikan agar tidak banyak residu yang menghambat kerja mesin.

Teknik *krawangan* untuk kebutuhan proyeksi cahaya yang bagus dengan bahan/material yang lentur perlu memperhatikan beberapa hal, yaitu: (1) lubang/*krawangan* akan menghasilkan proyeksi terang dan tanpa lubang/*krawangan* akan menjadi gelap pada layar; (2) lubang garis panjang beresikokan bahan akan mudah robek, sehingga lubang garis panjang sebaiknya dihindari dengan cara memotong-motong garis tersebut; (3) lubang/*krawangan* yang padat dan posisinya menyilang dari panjang gulungan beresikokan

bahan akan melengkung saat di-*laser*, sebaiknya *krawangan* dibuat menyebar dan tidak mengelompok pada posisi segaris.



Gambar 13. Gulungan wayang beber *krawangan* beserta *master*-nya
(Foto: Ranang, 2024)

D. Implementasi

Wayang beber *krawangan* hasil *fusion cutting* - CNC diujicoba proyeksi cahayanya ke layar melalui OHP. Ujicoba untuk memeriksa ukuran lebar dan panjang garis yang terproyeksi di layar, dan simulasi menggerakkan gulungan wayang beber. Menggeser gulungan tersebut akan menghasilkan *motion picture*, dan dikombinasi *overlapping* dengan gerakan wayang kulit sebagai gambar siluet. Selanjutnya, wayang beber *krawangan* digunakan dalam latihan pementasan musik sebagai latarnya. Latihan ini dimaksudkan untuk menyesuaikan kecepatan *motion picture* wayang beber dengan durasi tembang Jawa yang

dilantunkan. Akhir dari tahap ini adalah penggunaan wayang beber dalam pementasan konser musik dengan latar proyeksi wayang beber *krawangan*.



Gambar 14. Ujicoba proyeksi wayang beber *krawangan* dengan OHP
(Foto: Ranang, 2024)



Gambar 15. Uji coba proyeksi wayang beber *krawangan* ke dinding
(Foto: Ranang, 2024)

Pergerakan wayang beber yang dilakukan secara manual dengan tangan tersebut dapat juga diotomatis dengan peralatan. Wayang beber krawangan yang dimainkan oleh beberapa orang ini dapat menjadi sebuah pertunjukan visual yang mendukung pertunjukan musik (konser). Pertunjukan visual yang mengkombinasikan beragam unsur seni ini dapat menjadi peluang sebagai bentuk ekspresi seni ke depannya.

D. Generalisasi

Dari proses kreasi hingga karya seni wayang beber yang dihasilkan di atas, kemudian dirumuskan pengetahuan baru sebagai sarian dari keduanya. Pengetahuan baru bisa terkait dengan teknis penciptaan, maupun perwujudan karya seni yang dihasilkan. Pengetahuan baru ini menjadi penciri dari penelitian artistik. Pengetahuan yang dihasilkan melalui penelitian artistik memiliki karakter idiografis dan bahkan sangat subjektif (10). Rumusan pengetahuan baru akan disajikan dalam resume bab-bab dan kesimpulan penelitian. Selain itu, akan didiseminasikan melalui seminar maupun artikel jurnal internasional agar bisa menyuarakan tentang kemajuan seni Indonesia yang telah memanfaatkan teknologi canggih dalam berkeseniannya.

BAB IV HASIL KARYA

Bab ini memaparkan penciptaan ini mulai dari konsep yang mendasari kreasi karya, dilanjutkan deskripsi karya seni yang dihasilkan, dan diakhir dengan penjelasan tentang penyajian karya seni.

A. Deskripsi Karya

Karya wayang beber krawangan ini didasarkan pada *tembang* Jawa berjudul *Segara Gunung, Ketiga Dawa, Agni, dan Hujan* karya Peni Candra Rini, yang sudah susun *storyboard*-nya oleh dalang muda bernama Wejo Seno Yuli Nugroho. *Storyboard* mencakup *scene & time, description*, desain beber, dramaturgi wayang, dan wayang bergerak. Karya wayang beber krawangan ini sejumlah 4 (empat) gulung, masing-masing dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Wayang Beber Krawangan 1: “Ketiga Dawa”



Gambar 16. Karya berjudul “Ketiga Dawa”, bahan: kulit sintetis,
teknik: laser, panjang: ...cm. lebar: ...cm (*dibeber*)
(Desain: Tim produksi, 2024)

Gulungan wayang beber krawangan berjudul “Ketiga Dawa” menggambarkan kemarau panjang. Hal itu divisualisasikan dengan padang tandus, gunung dan daun kering, matahari

terik bersebelahan dan hampir menyatu dengan bulan, hingga terjadi gerhana. Sementara, di dunia setelah semua kerusakan, Pertiwi perlahan tumbuh. Angin berhembus kencang. Bebatuan, gunung, dan daun berguguran dengan gemuruh yang menyertai. Hewan-hewan berlarian, bumi memanas, gunung meletus dengan lava yang meleleh.

Bhumi sedang memperbaiki diri. Dengan wujud cinta yang memberi peringatan kepada manusia akan kedamaian dan kehidupan. Tanaman mulai tumbuh dan bunga bermekaran melambangkan kesuburan. Kupu-kupu berkejaran, kijang, gajah, kambing, ayam, babi, saling berkasih. Lampu lilin (*ublik*) melambangkan bara hidup. Kegagahan, dan keraton, melambangkan kehidupan manusia Jawa. Penikahan, motif-motif batik *Sidomukti*, *Wahyu Tumurun*, *Parang*, dan motif *Garuda*, serta Bhumi terus berputar melambangkan siklus kehidupan. Anak perempuan berambut panjang bersujud pada Bhumi.



Gambar 17. berjudul “Ketiga Dawa”, bahan: kulit sintetis, teknik: laser, panjang: ...cm. lebar: ...cm (*digulung*) (Desain: Tim produksi, 2024)

b. Wayang Beber Krawangan 2: “Hujan”



Gambar 18. Karya berjudul “Hujan”, bahan: kulit sintetis, teknik: laser, panjang: ...cm. lebar: ...cm (*dibeber*) (Desain: Tim produksi, 2024)



Gambar 20. Karya berjudul “Hujan”, bahan: kulit sintetis, teknik: laser, panjang: ...cm. lebar: ...cm (*digulung*) (Desain: Tim produksi, 2024)

Gulungan wayang beber krawangan berjudul “Hujan” menggambarkan hujan di aliran sungai yang membawa ikan-ikan terbawa arus dan miring ke tepian. Bau tanah yang baru saja terkena air hujan. Kesedihan digambarkan dengan air mata. Manusia membuang sampah

di sungai, plastik dan limbah pabrik dibuang sembarangan. Air jalannya buntu, tidak bisa mendapatkan jalannya menuju ke lautan.

Malam dengan bulan yang tertutup mendung hitam, namun cahayanya masih membias di antara mendung hitam. Sementara, di sebuah perkampungan di atas gunung, ada seorang anak perempuan berambut panjang membuat gelung, menabuh gamelan, dan kemudian berdoa untuk Bhumi, kasih, dan cinta. Nyala lilin bercahaya dan doa-doa dipanjatkan. Tarian bedhaya di keraton. Tarian tiban dan jaranan *jathilan* di pedesaan, melambangkan keseimbangan.

Hujan yang mengguyur gunung meletus dengan lahar, sehingga menjadikan lahar dingin menuju ke sungai dan lautan. Anak perempuan berlari mengikuti aliran lahar itu. Banjir besar karena hujan. Gunung berperan dalam membuat kegaduhan. Di tengah kegaduhan ada, api (lilin) yang terus menyala, sebagai bara harapan.

Lilin itu diambil oleh Pertiwi, sebagai pengantara doa, bahwa badai akan berlalu, bahwa masih ada kebaikan di antara kejahatan dunia yang merusak. Doa sujud Bhumi. Kehidupan terus berlanjut, Bhumi berputar, dengan bergantian kehidupan yang berada di atasnya. Silih berganti.

c. Wayang Beber Krawangan 3: “Agni”

Gulungan wayang beber krawangan berjudul “Agni” menggambarkan percikan api sebagai bara hati (manusia) untuk kehidupan cinta kasih yang saling menghidupi. Hingga menjadi api besar, tanpa arah. Semua habis dimakan api, sehingga menjadi rusak. Ketika pagi cerah datang, diantara puing-puing yang terbakar, seorang perempuan mengais debu dan menebarkan ke angkasa. Ia memohon hujan. Hingga hujan turun dan meredakan bara api.



Gambar 21. Karya berjudul “Agni”, bahan: kulit sintetis, teknik: laser, panjang: ...cm. lebar: ...cm (*digulung*) (Desain: Tim produksi, 2024)

d. Wayang Beber Krawangan 4: “Segara Gunung”



Gambar 22. Karya berjudul “Segara Gunung”, bahan: kulit sintetis, teknik: laser, panjang: ...cm. lebar: ...cm (*digulung*) (Desain: Tim produksi, 2024)

Wayang beber lakon “Segara Gunung” ini digambarkan dengan visualisasi cahaya dan suara, lalu gambaran rahim dan Bhumi yang merepresentasikan kelahiran pulau-pulau di

bumi pertiwi. Gunungan, tumbuhan, dan pohon asam yang rindang. Air dan lautan divisualisasi dengan garam. *Ring of fire* lautan dan kepulauan. Perjalanan pertumbuhan rantai kehidupan, sebuah *circle* yang berkelanjutan.

Pertemuan air dan daratan dengan berbagai macam satwa dan pepohonan yang tumbuh tinggi dan menjalar. Ancaman *climate change* menjelang, kebakaran hutan, rusaknya ekosistem, naiknya permukaan laut, ikan dan tumbuhan mati, bumi pun memerah. Gunung dan lautan perlu diperhatikan, Bumi dan galaksi serta semesta yang berputar pada porosnya. Sebuah keberlanjutan kehidupan.



Gambar 23. Gulungan karya wayang beber krawangan
(Foto: Ranang, 2024)

Wayang beber ini tidak sepenuhnya beber krawangan, namun juga didukung dengan wayang kulit yang bisa digerakkan oleh dalang. Namun, wayang kulit pendukung ini tanpa tatahan ornamen detail, bahkan dicat hitam. Ketika wayang ini diberi proyeksi cahaya, akan tampak jelas bentuknya, karena memang digunakan untuk menegaskan bentuknya. Masing-masing cerita (*lakon*) memiliki wayang kulit pendukung yang beragam.



Gambar 24. Wayang figur binatang
(Desain: Tim produksi, 2024)

Wayang beber krawangan berjudul “Segara Gunung” didukung dengan wayang kulit, meliputi Pertiwi, wayang bumi, pulau-pulau, pohon, kupu-kupu, macan, kijang, ikan, kuda laut, dan raksasa. Wayang beber krawangan berjudul “Ketiga Dawa” dilengkapi dengan wayang kulit, terdiri atas tokoh Panji, Sekartaji, bulan, bintang, gunung, pohon, bebatuan, gunung, api, hewan-hewan (kijang, kupu-kupu, kambing, dan ayam). Wayang beber krawangan berjudul “Hujan” didukung dengan wayang kulit figur ikan-ikan, kepiting, bulan, awan, anak-anak bermain jathilan, perahu kertas, gunung, Pertiwi, dan lilin. Satu hal yang khas, tokoh Pertiwi akan dimainkan dengan adegan bermain rebab. Terakhir, wayang beber krawangan berjudul “Agni” juga didukung dengan wayang kulit, meliputi figur matahari, Pertiwi, raksasa, pohon, api, dan tanah/beras.

B. Penyajian Karya

Karya wayang beber krawangan ini sudah dipakai oleh komposer, sekaligus penggagas, bernama Peni Candra Rini. Ia juga sekaligus kreator *tembang* berjudul *Segara Gunung, Ketiga Dawa, Agni, dan Hujan* yang menjadi dasar visualisasi wayang beber krawangan ini. Wayang beber krawangan ini telah digunakan Peni Candra Rini dalam pertunjukannya pada konser KRONOS-Five-Decades pada tanggal 2 Maret 2024 bertempat di Zellerbach Hall, University of California, Berkeley, USA.



Gambar 25. Wayang beber krawangan menjadi latar pertunjukan Peni Candra Rini pada konser KRONOS-Five-Decades tanggal 2 Maret 2024 di Amerika.
(Sumber: Peni Candra Rini, 2024)

Pertunjukan tersebut telah diberikan di banyak media di Amerika, diantaranya adalah

- 1) Sean and Heard International, “Kronos Quartet enchants with Indonesian singer-composer Peni Candra Rini’s world premier,” <https://seenandheard-international.com/2024/03/kronos-quartet-enchants-with-indonesian-singer-composer-peni-candra-rinis-world-premiere/>.

- 2) SF Classical Voice, “Five Decades In, the Kronos Quartet Is as Forward-Looking as Ever”, <https://www.sfcv.org/articles/review/five-decades-kronos-quartet-forward-looking-ever>.

Wayang beber krawangan ini akan digunakan lagi oleh Peni Candra Rini dalam beberapa pertunjukan ke depan di berbagai negara.



Gambar 26. Pemberitaan pertunjukan Peni Candra Rini dengan latar wayang beber krawangan pada konser KRONOS-Five-Decades di media online (Sumber: Seen and Heard International, 2024)

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian artistik ini, baik proses maupun hasilnya, dapat dirumuskan sebuah kesimpulan. Adaptasi tembang Jawa ke dalam wayang beber krawangan dapat diwujudkan dengan teknik *laser* dan visualisasinya dilakukan teknik proyeksi cahaya. Pembuatan wayang beber krawangan dengan teknik laser dapat diwujudkan dengan kriteria sebagai berikut : (1) garis, baik ketebalan, putus-putus, maupun penempatan garis; (2) media, jenis bahan kulit sintetis yang lentur sangat memadai untuk wayang beber krawangan; (3) teknis, laser dapat digunakan untuk membuat wayang beber krawangan yang detail dan presisi; (4) visual, wayang beber krawangan divisualisasi dengan proyeksi cahaya dan dapat dieksplorasi dengan filter atau sejenisnya. Wayang beber tidak hanya dipersentasikan dalam kain/kertas panjang yang dilukis (*sungging*) saja, namun bisa diproyeksikan ke layar/dinding.

Wayang beber krawangan dapat dimainkan sebagai pertunjukan visual sebagai ilustrasi latar dengan teknik *motion graphic* bagi pertunjukan musik dan sejenisnya. Motion graphic dengan memanfaatkan peralatan kuno (OHP) dan dimainkan oleh beberapa orang membentuk sebuah pertunjukan visual. Penggunaan wayang beber krawangan dalam konser musik mampu memberikan keunikan visual jika dibanding dengan video atau sejenisnya.

B. Saran

Wayang beber krawangan yang dikreasi dengan laser masih memungkinkan dikembangkan dengan media berbeda, selain kulit sintetis. Cukup terbuka jika ingin

mengeksplorasi bahan atau materialnya. Peneliti-kreator lain dapat juga mengembangkan lebih jauh baik aspek teknis maupun visualnya, agar wayang beber dapat bertransformasi ke dalam berbagai media, termasuk bentuk penikmatannya.

Teknologi laser sangat memadai untuk mendukung perwujudan karya seni rupa khususnya membentuk bagian-bagian yang rumit dan detail. Bahkan, memungkinkan untuk mewujudkan seni hibrida, baik seni rupa dan seni pertunjukan, atau yang lainnya.



DAFTAR PUSTAKA

1. Supriadi S, Suryandari RT, Sugiarti R, Warto W. Memperkokoh, Regenerasi Dalang Wayang Beber Untuk Tradisional, Peran Seni Pertunjukan Kreatif di Era Industri. *Cakra Wisata J Pariwisata dan Budaya*. 2020;21(1):1–9.
2. Cohen MI. Traditional and Popular Painting in Modern Java. *Archipel*. 2005;69(1):5–38.
3. Mahardhika C, Prihadi B, Wibowo MWA. Wayang Beber in the Postmodern Era. In: 3rd International Conference on Arts and Arts Education (ICAAE), *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, Vol 444. Atlantis Press; 2019. p. 181–5.
4. Margana M, Yuniarti E. Tokoh Tawang Alun pada Wayang Beber Pacitan Jagong Ketiga Belas dan Relevansinya dengan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter. Surakarta; 2021.
5. Akhbar B, Warto W, Susanto S. Social Critical Discourse Forms in the Wayang Beber Kota Suluk Banyu Story. *Int J Multicult Multireligious Underst*. 2024;11(1):543–9.
6. Sularto B. Album Wayang Beber Pacitan dan Yogyakarta [Album of Wayang Beber from Pacitan and Yogyakarta. Jakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan; 1983.
7. Somawati NW, Karja IW. Contemporary Wayang Beber: Transformative Narration in the Discourse of Philosophy and Society. *Int J Soc Sci Hum Res*. 2023;6(8):4997–5004.
8. Abadi F, Munir S, Prameswari CR. Sayembara Kediri: Film Animasi Dua Dimensi dengan Konsep Reinterpretasi terhadap Wayang Beber Pacitan. *J EEMISAS*. 2023;2(1):25–31.
9. Sugihartono RA, Harpawati T, Rianto J. Pengembangan Wayang Beber Babad Majapahit: Lakon Jayakatong Mbalela. *Imaji*. 2019;17(2):129–140.
10. Guntur, Sugihartono RA. *Metodologi Penelitian Artistik*. Surakarta: ISI Press & P3AI ISI Surakarta; 2015.
11. Steen WM, Mazumder J. *Laser Material Processing* [Internet]. 4th ed. London: Springer; 2010. Available from: https://ftp.idu.ac.id/wp-content/uploads/ebook/tdg/ADVANCED MATERIAL DESIGN/epdf.pub_laser-material-processing.pdf

<https://seenandheard-international.com/2024/03/kronos-quartet-enchants-with-indonesian-singer-composer-peni-candra-rinis-world-premiere/>



Kronos Quartet enchants with Indonesian singer-composer Peni Candra Rini's world premiere

05/03/2024 by Harvey Steiman

 **United States Various:** Kronos Quartet (David Harrington, John Sherba [violins], Hank Dutt [viola], Paul Wiancko [cello]), Peni Candra Rini (voice), Leslie Gray, Andy McGraw, Midiyanto (shadow theater). Cal Performances, Zellerbach Hall, University of California, Berkeley, 2.3.2024. (HS)

We use cookies to ensure that we give you the best experience on our website. If you continue to use this site we will assume that you are happy with it.

Ok [Privacy policy](#)



The cat 'scherzo' from *gfedcba* by Michael Gordon © Lenny Gonzalez

Severiano Briseño – ‘El Sinaloense’ (arr. Osvaldo Golijov)

Sofia Gubaidulina – Quartet No.4

Peni Candra Rini – ‘*Segara Gunung*’ (world premiere, arr. Jacob Garchik and Andy McGraw)

Steve Reich – Triple Quartet

Michael Gordon – from *gfedcba*

Nicole Lizée – ‘ZonelyHearts’

In its fifty years, the Kronos Quartet has been a pathbreaker. Not only have they commissioned hundreds of works from leading contemporary composers, they normalized audio amplification in live performances, and used lighting and visual assets to expand their undeniable virtuosity on their own instruments.

They always surprise. A wide-ranging program in Berkeley acknowledged the group’s longevity with works they commissioned, among them Steve Reich’s Triple Quartet from 1999 and Sofia Gubaidulina’s Quartet No.4 from 1993. The highlight of the program was a world premiere steeped in Indonesian gamelan elements by the multitalented Indonesian singer-composer Peni Candra Rini.

The daughter of a renowned East Java shadow puppeteer, Rini is celebrated as a vocal soloist in a traditional form of gamelan. Her voice proved extraordinary, with an Yma

We use cookies to ensure that we give you the best experience on our website. If you continue to use this site we will assume that you are happy with it.

Ok Privacy policy



Peni Candra Rini in world premiere of *Segara Gunung* with the Kronos Quartet © Lenny Gonzalez

And, of course, there was a visual aspect – eye-catching shadow puppetry by a crew of three, enlarged and mirrored on a big screen above the musicians. The puppetry completes a sensuous presentation, with backgrounds of trees and seascapes moving across a screen behind silhouettes of animals, leaves, fans and people. The four-part piece, ‘*Segara Gunung*’ (Ocean-Mountain), traces concerns with changing climate, of special importance to an island nation.

The instrumental arrangements by Jacob Garchik (a Brooklyn-based film composer who has adapted dozens of pop and jazz pieces for Kronos) and Andy McGraw (chair of music at the University of Richmond, with expertise in East Asian music) find ingenious ways to double and harmonize with Rini’s voice.

I could have wallowed happily in Rini’s voice alone, but the context added so much to the delight and richness of this work. All the while, Kronos’s sound fit easily into the necessary rhythms and shapes.

Another premiere, a short movement by Michael Gordon that served as a sort of preview to a more expansive piece, timed a bouncy nursery-rhyme-like ditty to a video loop of an adorable kitten lapping milk from a spoon. Such social media memes, apparently, can inspire composers. The balance of the work, titled *afadaha* and destined to cover about

We use cookies to ensure that we give you the best experience on our website. If you continue to use this site we will assume that you are happy with it.

Ok [Privacy policy](#)

A brief video documentary summarizing the quartet's history and personnel opened the proceedings, followed by 'El Sinaloense' a swaggering 1940s Mexican popular song arranged for Kronos by Osvaldo Golijov. Gubaidulina's thornily dissonant one-movement Quartet No.4 made a jarring neighbor to the oh-so-tuneful and rhythmic pieces surrounding it, but perhaps its density underlined the sheer beauty of *Segara Gunung*.

Reich's energized, minimalist Triple Quartet, which layers the live quartet against parts prerecorded by the same musicians, emerged with all its vitality to start the second half. The composer may have done this form better with 'Different Trains', but it was certainly worth revisiting such a landmark work.

The program concluded with the weirdest piece of the evening: 'ZonelyHearts' by Nicole Lizée, a composer who builds whole worlds out of vernacular sources such as early MTV videos, thrash metal, 1960s psychedelia and outmoded technology. Set to a surreal video inspired by the 1960s television show 'The Twilight Zone', complete with a Rod Serling-esque narrative introduction, the musicians used paper-towel tubes to bow their instruments, played miniature TV sets as percussion and sang into 1950s telephones. Apparently, Lizée's music aims at Generation X, which clearly is not mine.

Audience members who slipped out during that one missed something special by not staying for the encore – 'Purple Haze' by Jimi Hendrix, in an arrangement that dates from the quartet's eponymous 1986 album. Bathed in violet light, the quartet dug into the hard-rock groove in a winning mash-up of classical players and high-level rock music.

Harvey Steiman

■ Concert Reviews, International Concerts

◆ Berkeley, Harvey Steiman

< Seattle Opera's *X* reflects on Malcolm X's legacy, past and present

> A valuable opportunity to see and hear Handel's *Hercules* at Berlin's Komische Oper

Leave a Comment

We use cookies to ensure that we give you the best experience on our website. If you continue to use this site we will assume that you are happy with it.

Ok [Privacy policy](#)