

MODEL PEMBELAJARAN KESENIAN WAYANG BERBASIS AUGMENTED REALITY

I Putu Ardiyasaⁱ, I Kadek Abdhi Yasaⁱⁱ

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja

Email: tuardiyasa@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran kesenian wayang konvensional dewasa ini dianggap kuno dan sulit untuk memahami materi pembelajaran. Adanya asas pemerataan pada proses pendidikan yang lebih mengutamakan terpenuhnya daya tampung, sehingga mengorbankan mutu pembelajaran. Model pembelajaran konvensional ditambah ukuran jumlah kelas yang besar menyebabkan interaksi antara guru dengan siswa, materi belajar dengan siswa kurang diperhatikan. Oleh sebab itu perlu dilakukan penelitian tentang model pembelajaran berbasis media digital, dalam hal ini Augmented Reality (AR). AR bertujuan untuk menjadi media pengenalan kesenian wayang sejak dini dan diberbagai interaksi pengguna. Penelitian ini secara khusus melihat model pembelajaran kesenian berbasis augmented reality. Data dikumpulkan melalui metode observasi partisipan, melakukan wawancara terbuka dan studi kepustakaan. Hasilnya menunjukkan bahwa Pembelajaran kesenian wayang berbasis Augmented Reality dilakukan dengan langkah langkah seperti menentukan material aset, pemilahan aset, pengolahan aset di dalam aplikasi, penggunaan aplikasi oleh peserta pembelajaran.

Kata Kunci: Model, Wayang, *Augemented Reality*

1. PENDAHULUAN

Seni pertunjukan wayang sebagai warisan Budaya Dunia Adiluhung oleh UNESCO pada 7 november 2003, tidak sebanding dengan animo masyarakat dalam menonton pertunjukan wayang. Apalagi masa pandemi yang sudah berlangsung dua tahun, berdampak besar pada pertunjukan wayang. Wayang dalam konteks pertunjukan murni tidak banyak digelar, hanya pertunjukan ritual saja yang masih eksis. Sehingga berdampak pada reputasi wayang di tengah masyarakat, khususnya generasi muda. Joost Smiers (2009:ix) mempertanyakan tentang kehidupan apa yang tersisa dari kehidupan artistik lokal (kesenian tradisi) pada masa globalisasi ini. Artistik yang dimaksud Joost Smiers adalah berkaitan dengan kehidupan kesenian wayang yang didominasi kemajuan teknologi pada diseluruh lapisan kehidupan masyarakat, sehingga berdampak pada tawaran-tawaran hiburan digital yang mengutamakan aspek teknologi visual dari pada aspek verbal (wacana nilai). Sedangkan secara konteks menurut Hazim Amir (1994:19) pertunjukan wayang yang menjadi wahana pendidikan watak melauai karakter tokoh-tokoh wayang dalam cerita pewayangan seperti tokoh dalam Epos Maha Bharata, dan Ramayana.

Penelitian ini tertarik pada kerja kolaborasi seni berbasis digital yang menggunakan aplikasi AR sebagai media pembelajaran wayang. Peneliti menemukan sensasi yang didapatkan oleh pengguna pada aplikasi AR sebagai cara baru untuk menggambarkan jenis-jenis respon pengguna aplikasi AR yang dapat ditimbulkan oleh animasi AR dan respon penonton terhadap karakter wayang yang sudah ditransformasi ke dalam aplikasi. Melalui model ini akan memunculkan konsep interaktivitas dari teknologi ke domain seni peran (karakter tokoh). Konsep interaktivitas dalam konteks transformasi karakter wayang ini adalah ketika mereka yang menonton berinteraksi secara konstan dengan obyek pada dimensi AR. Transformasi Karakter Wayang ke dalam AR akan membuat pengguna aplikasi dapat berinteraksi dengan sistem, memilih cerita dan melihat animasi karakter wayang. Karakter wayang yang akan ditransformasi dibatasi pada lingkup tokoh Panca Pandawa, yaitu Yudistira, Bima, Arjuna, Nakula dan Shadewa. Kelimanya adalah tokoh yang memiliki watak (karakter) yang berbeda-beda, bahkan tanpa disadari bahwa karakter Panca Pandawa sering muncul dalam diri. Melalui konsep transformasi karakter pandawa, diharapkan dapat mengambil posisi sebagai cara baru belajar kesenian wayang, baik dalam mengenal tokohnya, ceritanya dan atribut-atribut lainnya. Dengan demikian sangat penting bagi peneliti untuk terus memberdayakan kemajuan teknologi yang ada untuk memperkuat warisan budaya leluhur.

2. METODE

Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan (Cresswell, 2016:4-5). Makna yang dipahami pada penelitian ini adalah pemahaman terhadap permasalahan model transformasi visual karakter wayang Bimasena dalam AR. Proses penelitian ini melibatkan upaya-upaya penting, seperti mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan prosedur-prosedur pengumpulan data yang spesifik dari para partisipan, menganalisis data secara induktif mulai dari tema-tema yang khusus ke tema-tema umum dan menafsirkan makna data. Obyek formal adalah Model Pembelajaran Wayang, sedangkan obyek materialnya adalah Augmented Reality (AR). Pemilihannya ditentukan berdasarkan pertimbangan isu penelitian yang telah diuraikan pada pendahuluan.

Pemilihan narasumber ditentukan berdasarkan (1) Pengetahuan yang jelas tentang Karakter Wayang (narasumber kunci); Narasumber kunci terdiri dari 3 dalang, (2) Keterlibatan aktif dalam seluruh kegiatan Pewayangan dan AR atau Seseorang yang berperan penting dalam membangun dan memotivasi, baik membangun karakter individu seseorang (narasumber ahli). Narasumber ahli dalam penelitian ini adalah developer aplikasi AR. Pendekatan yang digunakan adalah studi kasus yang spesifik membahas suatu kasus dalam kehidupan nyata, dalam konteks atau *setting* kontemporer.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Teori Estetika yang dikemukakan oleh seorang estetikawan klasik yaitu, Agustinus mengeksplisitkan konsep estetika dalam karya seni harus memiliki sebuah wujud. Karya seni menjadi indah dan menyenangkan ketika struktur atau proporsi dalam bentuk yang hendak digambarkan karya sesuai dengan proporsi dalam karya. Karena seni hendak menggambarkan bentuk tertentu, sementara bentuk itu terstruktur dalam setiap adegan (Dalam Suryajaya,2016:146). Selain itu, Aristoteles menyebut enam komponen yang menyusun seni teater, yaitu: plot, perwatakan, diksi, pikiran, panggung dan melodi (dalam Suryajaya,2016:56). Dalam Aplikasi AR pengguna dapat menemukan komponen-komponen belajar, yaitu Alur (plot), *Tetikesan*, *Isen-Isen Satwa* (cerita), Panggung dan Melodi.

Plot

Jalinan peristiwa di dalam transformasi karakter wayang ini direka dan dijalin secara terstruktur dengan menggerakkan cerita melalui eskposisi, konflik, perumitan, klimaks dan diakhiri dengan resolusi. Dalam penelitian ini dilakukan sebuah tranformasi karakter wayang ke dalam AR dengan model pertunjukan wayang. Cerita yang digunakan bersumber dari Epos Mahabharata pada bagian Pandawa membangun Kerajaan Indraprasta (Sabha Parwa) dan ketika Arjuna Bertapa (Wana Parwa). Cerita ini mengisahkan keturunan wangsa Kuru, Putra dari Sri Maharaja Pandu diusir dari kerajaan tempat para Pandawa lahir, tumbuh dan belajar. Namun karena komplik keluarga yang sangat sengit antara Pandawa dan Korawa hasil hasutan dari Raja Gandara, Sakuni, Pandawa harus meninggalkan kerajaannya dan membangun kerajaan baru. Peneliti menemukan tiga tindakan penting dalam cerita Arjuna Bertapa, pada adegan kedua ini, yaitu (1) pelepasan emosi, (2) pemurnian moral-spiritual, dan (3) pendidikan emosi.

Tetikesan (ethos atau perwatakan)

Pandawa terdiri dari lima karakter yang diinginkan oleh Drupadi sebagai suaminya. Kodi (dalam wawancara pada tanggal 15 Agustus 2020) menjelaskan bahwa karakter panca Pandawa secara eksplisit ada lima, Yudistira yang lemah lembut, Bima yang Tangguh dan Jujur, Arjuna yang Sakti, Nakula yang Pintar, Shadewa yang arif bijaksana. Tetapi karakter panca Pandawa juga dapat dilihat secara implisit. Karakter Pandawa secara implisit adalah Tri Guna (*satyam, Rajas dan tamas*). Jika dilihat dari Adi Parwa sampai Shanti Parwa, maka dapat ditarik sebuah garis sirkulasi kerjasama antara kelima bersaudara ini. Dalam konteks pengembangan penelitian ini dapat dilihat juga pada bagian pembangunan kerajaan Indraprasta yang terbangun dari hasil kerjasama para pandawa dan campur tangan Bhatara Indra. Yudistira yang selalu memegang teguh dharma diimbangi oleh Bima yang pemberani. Keberanian Bima dikontrol oleh ke saktian Arjuna, Kepintaran Nakula dan Kebijaksanaan Shadewa.



Gambar 1: Tetikesan Karakter Panca Pandawa
(dokumentasi peneliti, 2020)

Isen-Isen Satwa (Wacana)

Meminjam konsep *Triadic Interplay* yang ditawarkan oleh Sedana (2019) maka isen-isen satwa tergolong dalam *Speech* atau wacana. Kemampuan dalang dalam mentransformasikan literatur pedalangan (karya sastra) ke dalam sebuah wacana yang berkaitan dengan upaya mengkritisi atau menyampaikan pesan. *Isen-isen satwa* disajikan dengan format dialog tuntunan yang serius, sedih, marah, dan atau mengundang gelak tawa (lucu). Dalang dapat memilih atau menggunakan seluruh format tersebut ke dalam dialog. Dalam pertunjukan wayang tradisi Bali, *Isen-isen satwa* disampaikan oleh punakawan (Tualen Merdah, Delem dan Sangut) secara eksplisit. Karena tokoh *para ratu* (raja, anggota kerajaan, dan brahmana) menggunakan bahasa Kawi, sehingga terbatas dalam penyampaian pesannya.

Transformasi karakter Wayang kulit ke dalam media AR ini menyajikan *isen-isen satwa* melalui tokoh *para ratu* yaitu Pandawa berupa penegasan karakter dan penguatan proses pembentukan karakter. Misalnya, dalam adegan Arjuna Bertapa, dapat dilihat karakter Arjuna yang pemberani melawan segala rintangan. Setelah berhasil melewati rintangan Arjuna diberikan Senjata Pasopati. Dalam pembentukan karakter usia dini, sangat membutuhkan karakter-karakter seperti Arjuna tersebut. Dengan demikian *Isen-isen satwa* dalam karya Transformasi ini dapat dilihat secara implisit. I Wayan Wija dan I Ketut Kodi (wawancara tanggal 29 April dan 15 Agustus 2020) mempunyai pendapat sama bahwa Yudistira adalah spirit (dalam ketulusan hati) yang menggerakkan Bayu (Bima), Pikiran (Arjuna) dan Nakula, dan badan (Shadewa).

Panggung dan Musik

Panggung adalah bagian lantai yang lebih tinggi dari sekitarnya; bangunan yang lebih tinggi (Tim Reality,2008:488). Sedangkan Ardiyasa menyebut panggung dalam seni pewayangan itu adalah tempat untuk menempatkan elemen-elemen pentasan wayang (Ardiyasa:2020:46). Merujuk pada penjelasan Ardiyasa dan Tim Reality tersebut, peneliti menganalisa panggung sebagai salah satu elemen yang mewujudkan sebuah karya seni. Hasil dari analisa tersebut menunjukkan bahwa panggung yang digunakan adalah media datar paling minimal 1-2 meter. Panggunnya ditentukan oleh keberadaan pengguna dan keinginan

pengguna. Apabila pengguna berada di pura, pengguna bisa memilih panggung di areal pura tersebut. Jika berada di rumah, maka pengguna bisa memilih meja, tempat tidur atau halaman rumah sebagai panggungnya. Seperti yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2: Fitur Kamera AR Menampilkan Panggung (dokumentasi peneliti, 2020)

Peneliti menemukan unsur musik pengiring dalam setiap adegan. Musiknya menggunakan music midi dengan instrumen campuran antara etnis dan modern. Tidak menggunakan elemen gamelan tradisi. Keberadaan pola music seperti ini tidak mengganggu perwujudan suasana dalam adegan. Seluruh pesan dalam adegan dapat divisualisasikan dengan musik.

Pada penelitian ini dapat dilihat model pembelajaran wayang yang berbasis media Digital AR. Di dalam aplikasi pengguna/ peserta belajar dapat menikmati dan berinteraksi langsung dengan layanan program cerita wayang dan visual wayang. Pengguna dapat memilih alur cerita dan tokoh yang disukai sehingga akan muncul respon positif dan menjadi hasil belajar kesenian wayang. Modelnya dapat dilihat pada diagram 1.

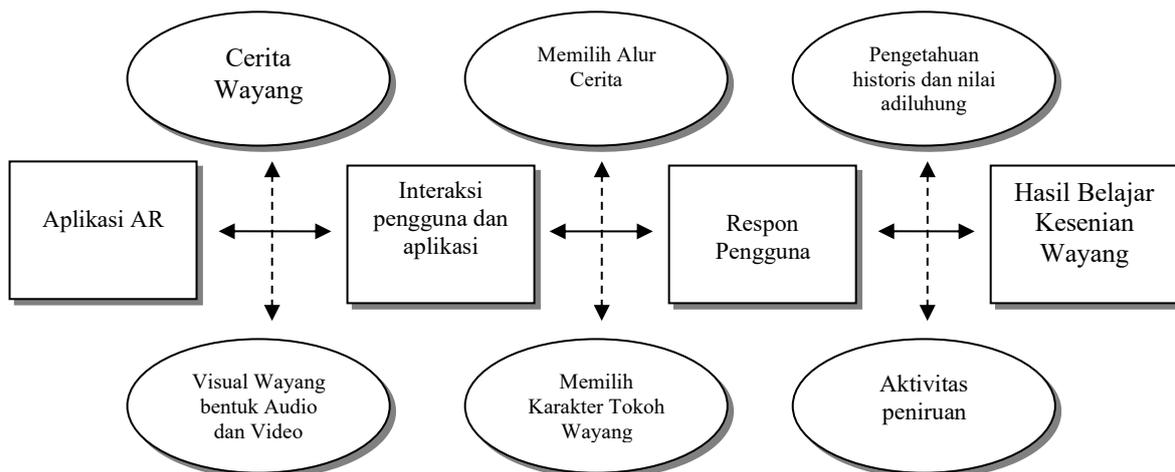


Diagram 1: Model Pembelajaran Kesenian Wayang.

4. PENUTUP

Simpulan

Model pembelajaran wayang berbasis Augmented Reality dibagi menjadi dua yaitu wujud fisik dan wujud non fisik. Wujud fisik meliputi aplikasi Sidhi PLUS yang memuat karakter wayang dalam deskripsi karakter dan AR Wayang. Aplikasi ini memiliki tampilan depan, scan camera dan tampilan interaksi pengguna. Sedangkan wujud non fisik meliputi, struktur yang membangun pertunjukan (plot), pengkarakteran yang mengisi setiap alur dalam adegan (tetikesan). Selain itu dalang memiliki cara penyajian tutur melalui dialog dan narasi yang diperkuat dengan *isen-isen satwa* atau wacana yang mentransformasi literature menjadi tutur atau pesan yang dikomunikasikan. Aparatur pertunjukan sebagai aspek penting lainnya adalah panggung dan melodi. Panggung sebagai ruang untuk menyajikan, dan melodi sebagai penguat suasana dengan musik instrument dan atau vokal.

Saran

Penelitian ini masih dalam wujud model dasar yang harus terus dikembangkan. Oleh sebab itu, saran yang pertama untuk penelitian selanjutnya bahwa terdapat pengembangan aplikasi yang harus dilakukan baik dari animasi dan tampilan karakter wayangnya. Selain itu penelitian selanjutnya dapat melakukan pengukuran respon pengguna terhadap penggunaan aplikasi ini. Saran yang kedua untuk lembaga terkait baik pemerintah ataupun lembaga pendidikan, penelitian ini sangat jauh dari sempurna, karena keterbatasan pendanaan yang diperoleh sehingga hasilnya dari pemodelan ini sangat sederhana, sehingga perlu disempurnakan.

5. DAFTAR PUSTAKA (Times New Roman 12, KAPITAL, tebal)

- Amir, Hazim. Nilai-nilai Etis Dalam Wayang. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1997.
- Ardiyasa, I Putu. 2020. Model Transformasi Karakter Wayang Kulit dalam Media Augmented Reality (Hasil Penelitian, Sekolah Tinggi Agama Hidn Negeri Mpu Kuturan Singaraja)
- Creswell, John. 2016. *Research Design : Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Smiers, Joost. 2009. *Art Under Pressure: Memperjuangkan Keanekaragaman Budaya di Era Globalisasi*. Yogyakarta: Insist.
- Suryajaya, Martin. 2016. Sejarah Estetika. Jakarta: Gang Kabel
- Sedana, I. Nyoman. "Triadic Interplay: A Model of Transforming Literature into Wayang Theatre." *SARE: Southeast Asian Review of English* 56.1 (2019): 11-25.
- Tim Reality, 2008. Kamus Terbaru Bahasa Indonesia. Surabaya: Reality Publisher.

6. BIODATA SINGKAT



I Putu Ardiyasa SSn, M.Sn berasal dari desa Selulung, Kecamatan Kintamani, kabupaten Bangli, lahir pada 8 Oktober 1993. Lulus S1 di program Studi Seni Pedalangan Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar tahun 2015, lulus s2 di Program Magister Tata Kelola Seni tahun 2017. Saat ini adalah dosen tetap program studi Pariwisata Budaya Jurusan Dharma Duta Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja sebagai pengampu mata kuliah Daya Tarik Seni Budaya dan mata kuliah Seni sakral.

Pernah juga menjadi dosen tidak tetap di program S1 Seni Pedalangan ISI Denpasar tahun 2017-2018. Selain itu juga aktif sebagai penulis artikel ilmiah di beberapa jurnal, artikel populer di beberapa media online, penelitian, pengabdian kepada masyarakat dan menjadi narasumber dalam beberapa seminar dan pelatihan tentang seni budaya. Pernah menampilkan kesenian kecak, dan gamelan Bali di Taiwan pada tahun 2017. Saat ini masih fokus untuk mengembangkan karir akademik sebagai seorang dosen di Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja.