

Internalisasi Konsep Sang Hyang Tiga Wisesa dalam Proses Penciptaan Pertunjukan Wayang Berbasis *Augmented Reality*

I Putu Ardiyasa, Kadek Anggara Rismandika

STAHN Mpu Kuturan Singaraja

Email: tuardiyasa@gmail.com

Abstrak

Sang Hyang Tiga Wisesa dalam pewayangan hadir sebagai teks yang selalu diucapkan oleh seorang dalang pada bagian *penyacah Parwa* atau eksposisi pertunjukan wayang Bali. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis internalisasi konsep tersebut dalam penciptaan pertunjukan wayang berbasis *Augmented Reality*. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menemukan hubungan Sang Hyang Tiga Wisesa dengan lima unsur kehidupan ini, yaitu Panca Maha Bhuta yang dipercaya oleh dalang sebagai energi atau kekuatan yang selalu memperkuat pertunjukan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode pengumpulan data berupa observasi langsung, wawancara mendalam dengan narasumber kunci serta studi dokumentasi. Hasilnya menunjukkan adanya nilai –nilai imajinasi, pengetahuan dan kreativitas yang selalu hadir sebagai kekuatan dalang. Ketiga nilai tersebut berhubungan dengan *pertiwi, apah, teja, bayu dan akasa* sebagai pembentuk kehidupan.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, Internalisasi, Wayang

Abstract

Sang Hyang Tiga Wisesa in wayang is present as a text that is always spoken by a dalang in the parwa chorus or the exposition of Balinese wayang performances. This study aims to analyze the internalization of the concept in the creation of Augmented Reality-based puppet shows. In addition, this research is also expected to find the relationship of Sang Hyang Tiga Wisesa with these five elements of life, namely Panca Maha Bhuta which is believed by the dalang as energy or strength that always strengthens the performance. This study uses a descriptive qualitative approach with data collection methods in the form of direct observation, in-depth interviews with key informants and documentation studies. The results show the values of imagination, knowledge and creativity that are always present as the power of the puppeteer. These three values are related to pertiwi, apah, teja, bayu and akasa as the shapers of life.

Keywords: Augmented Reality, Internalization, Puppet

1. Pendahuluan

Kesenian wayang kulit merupakan hasil kebudayaan yang tumbuh subur, berkembang, bersifat dinamis dan selalu menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Hal ini menjadikan seni pertunjukan ini akan mengalami perkembangan dan perubahan ke arah yang lebih modern (Sukerta,2010:36). Perkembangan ini dibagi menjadi beberapa zaman, seperti wayang kulit zaman prasejarah, zaman Hindu, zaman Islam, zaman penjajahan, dan zaman merdeka (Mulyono,1978:42). Pada setiap zamannya memunculkan wujud kebudayaan wayang masing-masing, seperti wayang

Beber, wayang Parwa (Mahabharata) wayang Ramayana, Wayang Tantri, Wayang Babad dan sebagainya. Seorang dalang sekaligus dosen Pedalangan ISI Denpasar, yaitu I Made Sidia menambahkan bahwa perkembangan wayang tidak berhenti pada titik tersebut. Wayang terus berkembang sampai menemukan bentuk pertunjukan wayang inovatif, layar lebar, kelir berputar, wayang air, wayang listrik, dan wayang bioskop (Sidia,2009:24).

Pertunjukan Wayang berfungsi sebagai media komunikasi nilai-nilai kehidupan manusia melalui karakter tokoh yang disajikan dalam setiap adegan. Seramasara (2019:83) menjelaskan dalam tulisannya bahwa kaitan antara wayang dan perilaku manusia adalah pengaruh pertunjukan wayang terhadap sikap mental dan cara berpikir manusia di dalam berbicara bertindak. Tanpa disadari oleh manusia bahwa sikap mental dan cara berpikir manusia dalam berbicara dan bertindak dipengaruhi oleh pertunjukan wayang. Krisna dan Suadnyana (2020:169) menjelaskan bahwa seni pertunjukan wayang kulit Bali sebagai media komunikasi yang menampilkan bentuk-bentuk ekspresif yang diterjemahkan dan diinterpretasikan oleh penonton sehingga dapat berguna sebagai kontrol perilaku. Keberfungsian ini membuat seni pertunjukan wayang mampu bertahan dan berkembang sedemikian dengan perkembangan zamannya. Duija (2019: 19) mengatakan bahwa keberlanjutan dan pertumbuhan serta perkembangan seni di Bali secara tidak langsung disebabkan oleh kuatnya sistem keagamaan Hindu yang dianut oleh orang Bali. Keterkaitan seni dan agama tersebut adalah saling mengisi dan saling menguatkan

Menyoal keterkaitan seni dan agama di dalam seni pertunjukan wayang, maka salah satu konsep yang diinternalisasikan oleh dalang dalam pertunjukannya adalah konsep Sang Hyang Tiga Wisesa. Dalam lontar *Gegelaran Sang Sewaka Angripta Sastra Hoyeng* pada halaman 1b, bahwa “iti wenang kawruhakna mwan gmlaraken de sang sewaka angripta sastra hoyen rontal mwan prasasti nga, sira juga angrehakna mapulaken ikang idep ri jongira Sang Hyang Tiga Jnana Wisesa ngaran, Sang Hyang Guru Reka, Sang Hyang Kawiswara mwan Sang Hyang Aji Saraswati”. Artinya ini yang patut diketahui oleh orang yang melakukan penulisan lontar dan prasasti, disebutkan ia itu harus melakukan pemusatan pikiran dihadapan Sang Hyang Tiga Jnana Wisesa ngaran, Sang Hyang Guru Reka, Sang Hyang Kawiswara dan Sang Hyang Aji Saraswati. Sariani hanya melihat keberadaan Sang Hyang Tiga Wisesa ini dalam fungsi dan makna Hyang Saraswati sebagai ilmu pengetahuan dalam konteks pendidikan (Sariani,2020:260-262). Selain itu Ambarnuari (2019:96) dalam kajiannya tentang lontar Bhuwana Mahbah menjelaskan bahwa adanya keterlibatan Sang Hyang Guru Reka dalam proses penciptaan dan pemeliharaan alam semesta yang memunculkan hyang Tunggal (Ambarnuar,2019:96).

Berdasarkan uraian tersebut konsep abstrak ini dapat diidentifikasi secara implisit dalam pertunjukan wayang. Di dalam pertunjukan wayang tradisi Bali pun seorang dalang wajib mengucapkan ketiga kekuatan tersebut pada adegan *penyacah parwa*. Dalang memusatkan pikiran untuk memperkuat ingatan terhadap pengalaman estetik dan pengetahuan yang miliki. Sehingga mampu mempertontonkan seni pertunjukan wayang yang membuat penonton *kelangen* (terpesona). Termasuk dalam proses penciptaan Wayang berbasis Augmented Reality (AR) yang tetap berpijak pada nilai-nilai tradisi yaitu penguatan personal dalang melalui pemahaman dan pengamalan konsep Sang Hyang Tiga Wisesa.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses penciptaan wayang berbasis AR dan menemukan internalisasi konsep Sang Hyang Tiga Wisesa. Hasil penelitian ini dapat dikonstruksikan pada bidang seni pedalangan yang berfungsi sebagai metode penciptaan dan penyajian seorang dalang.

Penelitian tentang internalisasi konsep sang Hyang Tiga Wisesa ini dilakukan dengan metode kualitatif oleh Jhon Cresswel disebut dapat digunakan untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan (Cresswel,2016:4-5). Makna yang akan dikaji pada penelitian ini adalah pemahaman makna terhadap permasalahan menginternalisasikan konsep Sang Hyang tiga Wisesa dalam proses penciptaan Wayang berbasis 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.

Pendekatan yang digunakan adalah studi kasus yang spesifik membahas suatu kasus dalam kehidupan nyata, dalam konteks atau *setting* kontemporer. Dalam tahap tri angulasi data, peneliti menggunakan berbagai jenis sumber data (baik buku, jurnal, sumber internet) tersebut dan bukti dari situasi yang berbeda. Jika data-data konsisten, maka proses ini dapat menambah validitas data penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan meminjam dari Cresswell (20016:260-261) yaitu analisis isi (*content analysis*). Adapun langkah-langkah analisis data terdiri dari empat tahapan, yaitu Mengorganisasikan data, Reduksi, Peringkasan Kode, Penyajian Data. Pengukuran dilakukan dengan mencocokkan data narasumber-narasumber ahli, kunci dan beberapa pendukung (seniman praktisi dan akademisi), sehingga nantinya dapat menentukan apakah benar-benar terjadi relasi tersebut.

2. Hasil Penelitian

Karakter wayang ditransformasikan ke dalam media AR dilakukan dengan tahapan-tahapan proses penciptaan yang di kembangkan oleh Suteja (2018,94-122) seperti, *Ngerencana*, *Nuasen*, *Makalin*, *Nelesin*, *Ngebah*, dan *Presentasi* (Evaluasi Teknis).

a. *Ngerencana*

Ngerencana dalam bahasa Indonesia adalah persiapan, jadi *nggerencana* adalah proses persiapan atau diartikan sebagai tindakan menyediakan atau mempersiapkan kebutuhan proses penciptaan. *Ngerencana* merupakan awal penjelajahan ide yang direnungkan secara intens atau gejolak batin terhadap keberlangsungan hidup kesenian wayang tradisi yang semakin terpinggirkan (kurang diminati). Kejanggalan mengenai kepedulian generasi muda terhadap warisan budaya yang adiluhung itu berdampak pada keresahan dalam karena yang menonton wayang saat ini hanya orang tua saja. Hal itu memicu pemicu tindak lanjut untuk melakukan sebuah penelitian berbasis pengembangan produk. Permasalahan tentang keberlanjutan kesenian wayang tersebut kemudian diamati dan dikaji secara mendalam sehingga menghasilkan ide pengembangan produk AR Wayang Panca Pandawa ini.

Tahap *Ngerencana* dimulai dengan menganalisa kebutuhan dengan menyebarkan kuesioner sederhana mengenai seberapa banyak anak-anak menonton wayang, mengetahui karakter tokoh wayang, dan mengerti bahasa dalam pewayangan. Kemudian peneliti juga mengajak beberapa anak untuk menonton pertunjukan wayang tradisi untuk melihat respon mereka secara langsung. Tahap selanjutnya peneliti mengumpulkan informasi dari berbagai sumber tentang teknologi yang dapat disinergikan untuk merevitalisasi kesenian wayang. Diskusi mendalam juga dilakukan dengan I Made Oklan untuk menemukan media yang relevan. Sehingga ditemukan AR sebagai media transformasi karakter wayang.

Proses penyempurnaan terjadi seiring dengan proses kajian-kajian sumber pendukung karya seperti pengetahuan teknologi, pengetahuan komposisi, perilaku budaya masyarakat, buku-buku kepustakaan yang menyangkut karakter wayang dan teknologi yang relevan. Sehingga penelitian pengembangan ini bisa menjadi tawaran yang berdampak positif terhadap keberlanjutan hidup dunia pewayangan.

Berdasarkan proses tersebut, dapat disimpulkan bahwa proses *nggerencana* ini menghasilkan sebuah ide dan konsep tentang penelitian berjudul Transformasi Karakter Wayang pada Augmented Reality.

b. *Nuasen*

Proses transformasi karakter wayang ke dalam media AR yang kedua adalah *nuasen*. Menurut Suteja (2018:96) *Nuasen* adalah upacara ritual yang dilakukan sebelum improvisasi gerak wayang, visual, dan musik yang berkaitan dengan karakter wayang panca Pancawa. *Purnama Sasih Jyesta* tanggal 7 Mei 2020 adalah hari baik menurut kepercayaan masyarakat Bali yang digunakan untuk melakukan *nuasen*. Prosesi *nuasen* ini dibagi menjadi dua yaitu, ritual dan praktik. Prosesi ritual dilakukan oleh peneliti secara mandiri karena masih dalam keadaan pandemic Covid -19. Sedangkan

prosesi praktik dilakukan secara daring melalui media zoom. Dalam prosesi kedua ini, dilakukan pembacaan naskah dan penyamaan konsep antara dalang dan animator.

Nuasen memberi nilai spiritual yang diyakini dapat mendorong munculnya energi positif (taksu) dalam karya yang dihadirkan sekaligus bermanfaat bagi ekspresi karya bahkan nilai itu akan hadir pada penampilan karya. Hadirnya nilai ekspresi spiritual di dalam karya Transformasi Karakter Wayang pada AR ini diharapkan mampu memperkuat pengkomunikasian karakter Panca Pandawa.

c. *Makalin*

Menurut Suteja (2018: 97) *Makalin* merupakan proses tindakan hasil eksplorasi yang dituangkan ke dalam konsep garap. Pada proses *makalin* dilakukan aktivitas pemilihan material dan imaterial yang digunakan dalam penciptaan karya seni. Dalam penelitian ini Transformasi Karakter Wayang pada AR ini dilakukan pemilihan material seperti, Wayang, media transformasi dan Musik Iringan. Sedangkan immaterial memiliki karakter dan eksplorasi gerak.

1. Memilih Karakter Wayang

Proses hasil eksplorasi yang dituangkan ke dalam garapan tersebut membutuhkan media ungkap konsep, yaitu karakter wayang yang sesuai dengan tujuan yang ingin dikomunikasikan. Pemilihan karakter wayang mempertimbangkan aspek wacana yang dibahas dan sumber literature dan wawancara yang mendalam. Tujuannya adalah agar mendapat pilihan karakter wayang yang relevan dengan masalah kehidupan yang direspon.

2. Memilih Media Transformasi

Tahap kedua ini adalah pemilihan media atau teknologi yang digunakan untuk mentransformasi karakter wayang ke media berbasis teknologi. Pemilihan media transformasi ini dilakukan dengan wawancara mendalam bersama *application developers* guna mendapatkan aplikasi yang relevan. Dari wawancara tersebut memutuskan untuk menggunakan Augmented Reality, karena teknologi ini lebih fleksibel dengan ruang dan lebih nyaman untuk digunakan.

3. Eksplorasi gerak

Eksplorasi gerak yang dimaksud adalah garap gerak wayang pada AR. Tahap ini diawali dengan eksplorasi gerak wayang dalam ruang realitas (nyata), kemudian di rekam video. Hasil rekaman dipelajari oleh animator untuk membuat gerak-gerak wayang di dalam AR.

4. Membuat Iringan

Iringan dibuat oleh Putu Gede Widana Putra dengan metode kompilasi lagu. Garap iringannya disesuaikan dengan Story board karya. Jenis music yang digunakan adalah musik etnis dan indie dalam bentuk midi (rekaman audio).

d. *Proses Nelesin*

Nelesin adalah proses merangkum (pembentukan) seluruh hasil improvisasi dan eksplorasi pada tahap *makalin*. Pada proses *Nelesin* dilakukan pembentukan motif-motif gerak karakter, dialog yang diorganisasikan ke dalam bentuk yang dapat mendukung atau menyatu dengan konsep, tema dan struktur garapan (Suteja, 2018:105). Untuk menemukan bentuk garap karya yang utuh, dilakukan dengan cara mengabungkan hasil eksplorasi dan improvisasi gerak wayang dan dialog dengan musik dan efek visual yang terdapat pada teknologi AR. Adapun proses *nelesin*, sebagai berikut

1. *Nelesin* Adegan 1 (Tari Kayonan dan Penyacah Parwa)
2. *Nelesin* Adegan 2 (*Paruman* dan perjalanan)
3. *Nelesin* Adegan 3 (Arjuna Tapa)
4. *Nelesin* Adegan 4 (Perang dan Kayonan Terakhir)

e. *Ngebah*

Keempat proses di awal menghasilkan wujud karya dari pembentukan dan pengorganisasian dari seluruh materi. Wujud karya dapat dilihat melalui proses *ngebah* atau pementasan uji coba. Menurut Suteja (2018:121) *Ngebah* adalah pementasan pertama dari hasil

karya tari, bertujuan untuk mengevaluasi atau mengadakan perubahan-perubahan yang penting dalam sebuah karya. Evaluasi ini dilakukan mulai dari tema, kesesuaian konsep dan visualisasinya, dan ketersampain pesan. Dalam project berbasis aplikasi ini, maka peneliti dan tim melakukan proses evaluasi dengan cara mengunggah aplikasi di play store dan melihat rating (jumlah pengguna).

f. Presentasi

Presentasi adalah cara penyajian hasil karya seni atau menyajikan karya seni yang dirancang sesuai dengan wujud akhir yang dihasilkan dari proses ngebah tersebut. Penyajian Transformasi Karakter Wayang ke dalam AR bermuara pada tema seni dan teknologi yang mempresentasikan karya lewat media *smartphone smartphone*. Pengguna bisa memilih fitur-fitur di dalam aplikasi, seperti deskripsi karakter tokoh, dan kamera AR. Dengan demikian karya ini bisa ditonton dengan mudah, murah dan cepat, tapi harus memiliki signal yang kuat karena menggunakan aplikasi ini harus online.

2.1 Interpretasi data : Internalisasi Konsep Sang Hyang Tri Wisesa

Dalam naskah dharma Pewayangan yang diterjemahkan oleh Yayasan Pewayangan Bali menjelaskan menguraikan bahwa:

“Mwang sang ngamong Sang Mangku Dalang, tiga Iwiran ing Hyang Wisesa Sang Guru Reka ring idep, Sang Hyang Saraswati ring cantel ing lidah, Sang Hyang Kawiswara ring wayang ing sabda. mangkana sayogyanira sang utama, siniwi ring jnyananira utama, mangisep tatwa carita, ring bhuwana agung tekeng bhuwana alit, panunggalan ing wayang ring jnyana ening” (Hoykass,1973:22-23)

Terjemahan: Yang menjaga sang mangku dalang, ada tiga yakni yang merasuk dalam Sukma. Sang Hyang Guru Reka dalam Pikiran, Sang Hyang Saraswati pada Cantel (penyambung/tempat bergantung) lidah, Sang Hyang Kawiswara pada sabda wayang. Demikianlah sepatunya yang utama, dijunjung pada Jnana (pikirannya)nya yang utama, meresapi semua ilmu cerita, pada alam raya dan alam kecil (badan), tempat bersatunya wayang dengan dalang di dalam pemikiran yang jernih.

Dalam proses Transformasi Karakter Wayang pada AR ini terdapat peran Sang Hyang Tiga Sakti (Wisesa) sebagai atribut yang kasat mata. Ketiga atribut tersebut dapat menghidupkan kekuatan (bayu) spiritual Dalang. Naskah Dharma Pewayangan tersebut menginstruksikan kepada dalang memulai cerita untuk menciptakan dunia mikrokosmik dengan memegang kayonan (pohon kehidupan) wayang di keningnya sambil mengingat nama-nama dewa sembilan arah yang bergerak berlawanan arah jam yang dimulai dari Sambhu di timur laut (TL), kepada Wisnu (U), Sangkara (BD), Mahadeva (B), Rudra (BL), Brahma (S), Maheswara (TL), Iswara (T), dan, akhirnya, Shiva di tengah kayonan (aspirasi kayun' atau berpikir '(Hooykaas, 1973: 32). Selanjutnya dalang memulai dengan tarian kayonan pertama, konfigurasi yang menurut saya mirip dengan teori elektron. Dharma Pewayangan lebih lanjut memberi tahu kita bahwa dalang dilindungi oleh tiga dewa yang kuat, Tri Purusa (Tiga Kekuatan) atau Tri Wisesa (Tiga Abadi) (1) Sanghyang Guru Reka (Dewa-Guru-Pencipta), (2) Sanghyang Aji Saraswati (Dewi Kebijakan-Seni-Ilmu), (3) Sanghyang Kawi Swara (Dewa Penyair-Suara- Pembicara).

1. Sang Hyang Guru Reka (*Inheren Aesthetic Intuition*)

Dharma pewayangan menjelaskan bahwa *Sang Guru Reka ring idep* (berada dalam pikiran). Pikiran yang bekerja menghasilkan pengetahuan atau yang disebut Ardiyasa (2017:35) sebagai model intelektual yang dijadikan sebagai modal takberwujud (*intangible aset*) oleh seniman. Sedana menambahkan (dalam wawancara, tanggal 16 Agustus 2020) menjelaskan bahwa Tuhan-Guru-Pencipta adalah prinsip pemikiran dan naluri estetika yang tertanam:

bahkan anak kecil pun dapat mengetahui kecantikan. Dengan melihat, orang dapat mengenali artis mana di desa yang lebih baik, lebih cantik, atau lebih terampil daripada yang lain. Intuisi estetika ini terwujud sejak awal dan itulah sebabnya menghapus imajinasi dan merevisi sesuai dengan intuisi kami di hadapan guru eksternal (pengalaman artistik).

Ketika inspirasi muncul untuk membuat sebuah karya wayang berbasis aplikasi AR, tim kerja menemukan energi cahaya yang mendorong munculnya kekuatan. Hati, perasaan, pikiran, dan tubuh secara kreatif diberi energi ke dalam aktivasi penuh manusia. Intuisi manusia kreatif mendorong rasa lapar (mempertanyakan) terhadap hal-hal yang belum diketahui atau kegelisahan yang mengganggu pikiran. Dari kegelisahan tersebut Transformasi Karakter Wayang ke dalam Media AR dikembangkan. Dengan urip, bayu 'atribut, energi' dari Sanghyang Guru Reka yang tak terlihat, semua orang langsung bisa menemukan fenomena terkini, gambaran besar masalah dan solusi yang ditawarkan. Seperti pada penelitian ini yang berusaha menyikapi masalah regenerasi takeholder (penonton) kesenian wayang yang semakin berkurang. Tidak banyak masyarakat yang memahami karakter pewayangan yang menjadi representasi karakter manusia. Intuisi artistik dan bakat harus dikembangkan lebih lanjut dengan keterampilan dan teknologi terkait.

2. Sang Hyang Saraswati (Intelegensi)

Dharma pewayangan menjelaskan *Sang Hyang Saraswati ring cantel ing lidah* yang berarti tempat Dalang menggantungkan pertunjukan wayangnya salah satunya di lidah, karena Hyang Saraswati (pengetahuan) yang ada di lidah. Pengetahuan sebagai produk intuisi (kerja pikiran) memberikan kekuatan dalang untuk mengkomunikasikan karakter wayang. I Ketut Kodi (dalam wawancara tanggal 29 April 2020) menjelaskan bahwa karakter wayang dalam satu keropak itu adalah karakter manusia atau lebih kecil lagi, karakter Panca Pandawa itu adalah *Tri Guna (Satyam, Rajas, Tamas)* yang dimiliki setiap manusia. Mempelajari karakter maka kita sudah mendapat lebih banyak kisah kehidupan, pengetahuan sejak kecil sampai meninggal. I Wayan Wija (dalam wawancara pada 20 Mei 2020) menguraikan lebih spesifik lagi bahwa dalam diri Panca Pandawa itu terdapat spirit (Yudistira), Kekuatan (dalam diri Bima), Pikiran (dalam diri Arjuna, dan Anggota Tubuh (Nakula dan Shadewa). Dengan demikian di dalam karakterlah ada pengetahuan

Bertolak dari bahasan tersebut, Karakter Pandawa ditransformasi ke dalam media AR. Yudistira dalam kisah memimpin para Pandawa membangun kerajaan Indra Prasta, Bima dalam kisahnya dengan Dewa Ruci, Arjuna ketika bertapa di Gunung Indra Kila, Nakula Shadewa ketiak melawan Salya (Pamannya). Seluruh tema cerita tersebut memudahkan penontonton untuk mendefinisikan karakter para tokoh Panca Pandawa. Bersumber dari pengetahuan tersebut membantu para pekerja kreatif (dalang) untuk membuat garap sabet, garap lakon, garap visual dan garap musik yang relevan untuk membuat penonton tergugah untuk menonton pertunjukan wayang.

3. Sang Hyang Kawi Swara (Kreativitas)

Sang Hyang Kawiswara ring wayang ing sabda yang berarti Sang Hyang Kawiswara pada sabda wayang (pertunjukan). Pemahaman ketiga ini adalah eksekusi aktual kemampuan kreativitas dalang dalam meramu lakon dengan *isen-isen satwa, antawacana* dan pemelihan media-media pendukung seperti panggung dan melodi. I Ketut Kodi (dalam wawancara tanggal 29 April 2020) menjelaskan bahwa kekuatan kawiswara merupakan potensi kesucian yang mampu memberikan dorongan terhadap suara yang dikeluarkan dalang sehingga mampu *nembus kelir* (suara didengar oleh penonton tanpa penguat suara). Dalam proses mengidentifikasi kekuatan dalang, menyuarakan karakter wayang, atau tetembangan didorong oleh kekuatan Sang Hyang Kawiswara melalui pendalaman dan penjiwaan pada intuisi, dan pembelajaran.

Akumulasi intuisi yang dianugerahkan dari Sanghyang Guru Reka dan proses pembelajaran ilmu pengetahuan dari Sanghyang Aji Saraswati terwujud menjadi media transformasi wayang inovatif berbasis teknologi (dalam hal ini: Transformasi Karakter Wayang Ke Dalam Augmented Reality). Peneliti sebagai dalang yang mengembangkan transformasi ini menerapkan imajinasi, indera (baik etika dan estetika), keterampilan artistik dalam mentransformasi media wayang dari kelir menjadi Aplikasi Augmented Reality.

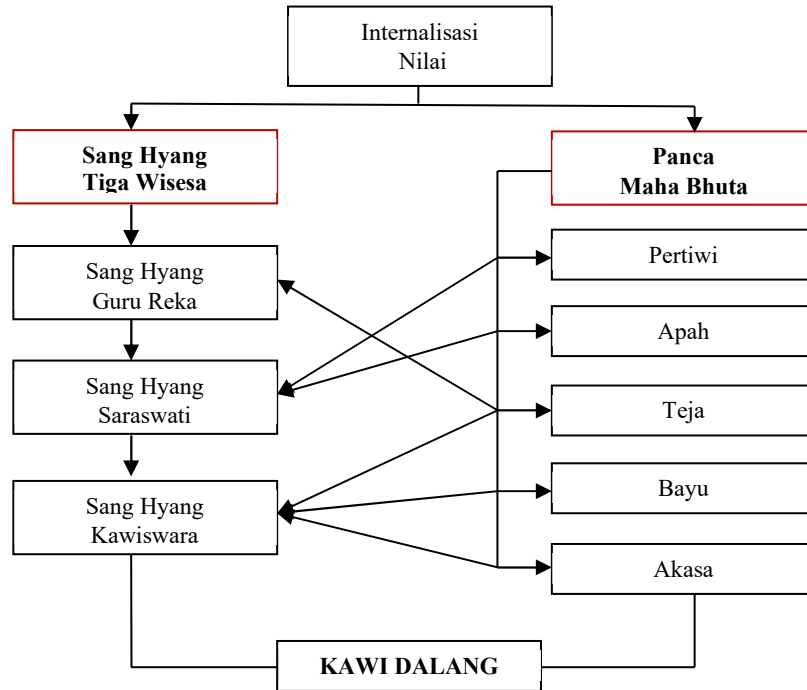
Energi sang Hyang Kawiswara dapat dirasakan saat adegan *penyacah parwa* (eksposisi) memanggil *Sang Hyang Kawi Swara Murti*. Teks ini menandakan bahwa hasil proses kreatif ini merupakan wujud dari keterlibatan energi tersebut. Harapannya dalang sebagai pemeran utama akan mendapatkan Taksu (karismatik pertunjukan) yang berdampak pada penonton yang lango (terpesona). Teks ini tidak diterjemahkan (tidak dimengerti penonton umum), melainkan harus menggugah penonton itu melalui kekuatan *swara* itu.

2.2 Konsep Panca Maha Buta

Kekuatan seni di Bali sangat banyak bersumber dari agama, sehingga konsep Agama dalam unsur Panca Maha Buta (pertiwi:tanah, apah:air, teja:api, bayu: angin, akasa:langit) tetap dipertahankan. Weda menyarankan kepada kita gagasan prinsip: Pertiwi, adalah pijakan kami untuk berkreativitas, Api menghubungkan kami dengan inspirasi dan aspirasi (cerita yang dipilih). Air menuntun kami untuk menciptakan bentuk yang diinginkan (transformasi karakter wayang), dan angin sebagai bayu atau kekuatan yang memberi nafas pada perwujudan ide ke dalam pertunjukan wayang berbasis aplikasi.

Teks ini diucapkan oleh dalang pada adegan *penyacah parwa* sebagai penanda bahwa pertunjukan wayang yang digelar akan melibatkan kekuatan unsure-unsur Panca Maha Bhuta. Hal ini sangat subyektif namun dapat diyakini dalam pementasan tradisi bahkan dalam konteks pengembangan transformasi karakter wayang ini. Dalang selalu percaya bahwa ada enegeri alam semesta (panca maha bhuta) yang hadir disekitar untuk memberikan kekuatan.

Akumulasi proses internalisasi ajaran agama Hindu dalam penelitian ini menjadi stimulasi (penggerak) munculnya Kawi Dalang (kreativitas dalang). Artinya untuk memiliki daya kreativitas yang tinggi maka dapat melalui proses perkawinan dua konsep dalam ajaran agama Hindu ini. Dalang yang memiliki imajinasi tinggi (Guru Reka), dibekali dengan proses pembelajaran pengetahuan yang tekun (Saraswati), dan mampu implementasikan imajinasi dan pengetahuan dalam media untkap (kawiswara). Ketiga tahap itu harus diikuti dengan kekuatan Tradisi sebagai Pijakan (Pertiwi), pakem atau naskah sebagai penuntun (apah), api semangat yang tinggi terpicu dari musik (teja), kekuatan mendalang (bayu) dan kemampuan *ngunda bayu* (akasa). Konsep internalisasi stimulus Kawi Dalang tersebut dapat digambarkan pada bagan 1.



Bagan 1: Konsep Internalisasi stimulus Kawi Dalang

Keterangan:

- Menginternalisasi Sang Hyang Tiga Wisesa dan Panca Maha Buta
- Keterlibatan imajinasi (Guru Reka), Menurunkan Pengetahuan (Saraswati), Dan Diimplementasikan Sebagai Kreativitas (Kawiswara).
- Panca Maha Bhuta meliputi : *pertiwi, apah, teja, bayu, akasa*
- *Pertiwi*, dan *apah* berhubungan dengan proses pembelajaran pengetahuan.
- *Teja, bayu dan akasa* berhubungan dengan *saraswati* dan *kawiswara*.
- *Teja juga* berhubungan dengan *guru reka*.

Bagan ini menunjukkan Kawi Dalang adalah produk pengetahuan praktek dan teori seorang dalang yang dapat digunakan dalam proses penciptaan dan penyajian karya pertunjukan dengan mempertimbangkan internalisasi konsep sang hyang tiga Wisesa. Unsur panca maha bhuta terlibat sebagai energy religious yang diperoleh seorang dalang melalui ritual-ritual yang konsisten. Ritual yang dimaksud ada dua yaitu ritual religious dan ritual panggung (latihan).

3. Simpulan

Internalisasi nilai-nilai ajaran agama Hindu secara intrinsik ditemukan adalah konsep Sang Hyang Tiga Sakti/Wisesa dan ajaran Panca Maha Buta. Konsep pertama merupakan proses kerja organ dalang yang dimulai dari perenungan ide (Guru Reka), kemudian dilanjutkan untuk merumuskan ide menjadi pengetahuan (Saraswati). Kebergunaan pengetahuan harus melewati tahap kreativitas dan penyajian hasil kreativitas (Kawi Swara). Ajaran kedua tentang pemahan unsure-unsur pemebentuk kehidupan seperti *pertiwi, apah, teja, bayu dan akasa* sebagai pijakan, motivasi, penuntun dan menjalankan fungsi kontrol pada fungsi organ dalang yang emosional.

Sang hyang tiga Wisesa sebagai spirit yang dipercaya oleh seniman dalang sebagai peranan penting dalam menyukkseskan pertunjukan dengan cara menginternalisasi konsep ini dalam setiap pertunjukannya dan diamalkan. Sehingga mampu dijiwai dan secara langsung menjadi tahapan-tahapan proses penciptaan dan penyajian seni pertunjukan wayang.

Daftar Pustaka

- Creswell, John. 2016. *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ambarnuari, M. (2020). Dvaita Vedanta dalam Teks Lontar Bhuwana Mahbah. *Sanjiwani: Jurnal Filsafat*, 10(2), 194-203.
- C. Hooykaas, 1973. *Kama and Kala, Materials for the Study of Shadow Theatre in Bali*. Sixteen versions of *Dharma Pewayangan* from all parts in Bali have been usefully translated and discussed by C. Hooykaas in his Amsterdam: North-Holland Publishing Company, 1973
- Duija, I. N. (2019). Prasi: Karya Kreatif Estetik Unggulan Bali (Sebuah Studi Teo-Antropologi). *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 34(1), 19-29
- Krishna, I. B. W., & Suadnyana, I. B. P. E. (2020). Wayang Kulit Bali Sebagai Media Komunikasi. *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(2-3), 164-171.
- Sariani, N. W. (2020). Teks Gejalaran Sang Sewaka Angripta Sastra Hoyeng Lontar Muang Prasasti: Sebuah Kajian Linguistik Antropologi. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Seni*, 8(2), 254-267.
- Seramasara, I. G. N. (2019). Wayang Sebagai Media Komunikasi Simbolik Perilaku Manusia Dalam Praktek Budaya Dan Agama Di Bali. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 34(1), 80-86.
- Sidia, I Made. 2009. Perkembangan Seni Pertunjukan Wayang di Era Globalisasi". *Jurnal Wayang* 7(2), 27-34.
- Suteja, I Ketut, 2018. Catur Asrama: Pendakian Spiritual Masyarakat Bali dalam Sebuah Karya Tari. Surabaya: Paramita Surabaya.