
Perancangan wayang Isekai sebagai alternatif pentas wayang untuk generasi muda**Novida Nur Miftakhul Arif***

Universitas Bina Nusantara Malang, Indonesia

*Corresponding Author; Email: novida.nur@binus.ac.id

ABSTRAK

Merespon masalah mental yang kerap dialami oleh generasi muda melalui media pendidikan karakter yang memanfaatkan pentas wayang merupakan tujuan utama riset dan perancangan karya Wayang Isekai. Masalah mental dan menghilangnya pentas wayang selama pandemi Covid-19 merupakan persoalan aktual yang perlu direspon secara kreatif seperti dengan wayang kontemporer. Metode produksi film atau multimedia digunakan dalam eksperimen ini, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Di dalamnya juga melibatkan observasi, wawancara, studi pustaka, eksplorasi dan inovasi. Hasil dari riset dan perancangan media ini adalah Wayang Isekai, eksperimen pentas daring yang memadukan pentas wayang, animasi dan live action dengan cerita yang merepresentasikan perjalanan batin menuju self-awareness. Wayang Isekai mampu menjadi alternatif media penyampai pesan kebaikan seperti pendidikan karakter.

Kata kunci: wayang, kontemporer, generasi muda, masalah mental**The development of Wayang Isekai as alternative wayang performance for young generation****Abstract**

Responding the mental issues that are often experienced by the young generation through the medium of character education that utilizes wayang performance is the main goal of the research and development of Wayang Isekai. A contemporary wayang is a creative way to respond mental issues and the disappearance of puppet performances during the Covid-19 pandemic. Film or multimedia production method was used in this experiment, namely pre-production, production and post-production. It also involved observation, interviews, literature studies, exploration, and innovation. The result of this research is Wayang Isekai, an online performance that combined puppetry, animation and live action with stories that represent the inner journey towards self-awareness. Wayang Isekai is able to become an alternative medium for conveying positive messages such as character education.

Keywords: wayang, contemporer, young generation, mental issue

Article history*Submitted:*

18 February 2022

Accepted:

21 April 2023

Published:

24 April 2023

Citation:

Arif, N. N. M. (2023). Perancangan wayang Isekai sebagai alternatif pentas wayang untuk generasi muda. *Imaji*, 21(1), 22-29. <https://doi.org/10.21831/imaji.v21i1.48114>.

PENDAHULUAN

Wayang kulit tidak diragukan lagi menjadi warisan budaya yang masih bertahan dan terus berkembang sampai saat ini. Sebagai bagian dari kegiatan pertunjukan kebudayaan, wayang kulit memiliki dua fungsi utama, sarana pengungkap kreatifitas seni dan sarana komunikasi berbagai kepentingan (Mutiyoso, 1997). Munculnya wayang kontemporer atau pengembangan wayang yang tidak terikat dengan pakem wayang Purwa merupakan bukti praktisi dan pemerhati wayang terus berupaya merespon peninggalan leluhur yang konon disebut-sebut sudah sempurna ini. Wayang Revolusi yang mengisahkan era perjuangan kemerdekaan atau Wayang Sinema yang mengolah visual *background* dan dramatisasi pentas, menjadi sedikit contoh perkembangan wayang di jaman modern ini, dari segi visual karakter dan cara penyajian pertunjukan. Hal ini tidak lain memiliki tujuan utama menjangkau *target audience* yang spesifik yaitu generasi muda. Sudah tidak dipungkiri lagi, mayoritas generasi muda memiliki minat yang rendah pada budaya adiluhung ini karena banyak faktor seperti kendala bahasa karena tidak terlalu memahami bahasa yang digunakan dan terpaan globalisasi

kebudayaan lain. Eksistensi wayang makin meredup terlebih di era pandemi yang mematikan pertunjukan wayang kulit konvensional. Setidaknya sampai pertengahan tahun 2021, banyak dalang yang mengungkapkan bahwa mereka tidak dapat menggelar pentas sama sekali seperti yang diungkapkan beberapa dalang dalam berita di Solopos.com (<https://www.solopos.com/curhatan-sedih-dalang-klaten-jual-mobil-hingga-tanah-demi-hidup-selama-pandemi-1129358> diakses 9 Februari 2022). Selain berdampak pada kelumpuhan sektor ekonomi dan kebudayaan, efek pandemi yang tidak kalah mengkhawatirkan adalah menurunnya kesehatan mental, khususnya pada generasi muda. Menurut survei Perhimpunan Dokter Spesialis Kedokteran Jiwa Indonesia (Kagilis, Indraswati & Ismail, 2020), pandemi mempengaruhi kesehatan mental masyarakat segala umur. Dalam survei yang melibatkan 2.364 orang dari 34 provinsi, kegelisahan, pikiran berlebih, penurunan kepercayaan diri sampai kehilangan ketertarikan menjadi gejala stress dan depresi yang paling sering ditemui.

Guna merespon dua masalah aktual ini, wayang kontemporer dapat menjadi alternatif solusinya, sebagai pengungkap kreativitas dengan melibatkan elemen modern yang sesuai untuk generasi muda dan sebagai sarana menyampaikan pesan untuk memberi dukungan orang yang mengalami masalah mental. Dengan memperhatikan instrumen terkait masalah yang direspon, tercetuslah sebuah gagasan wayang kontemporer bertajuk Wayang Isekai. Alternatif pentas wayang yang sesuai untuk generasi muda, sebuah eksperimen yang menggabungkan pentas wayang dengan *live action* dan animasi.



Gambar 1. Screenshot adegan protagonis pada segmen *live action*

Segmen *live action* menampilkan protagonis di kehidupan nyata, memperlihatkan perilaku yang mencerminkan keadaan mentalnya. Di bagian awal tampak protagonis yang menjadi perwakilan generasi muda, tengah mengalami masalah mental yang sering ditemui seperti kegelisahan akibat masalah percintaan atau kecemasan berlebih.



Gambar 2. Screenshot adegan pertarungan dengan penambahan *visual effect* (animasi)

Elemen animasi diterapkan untuk menghidupkan dunia fantasi Shambhala seperti menggerakkan bagian-bagian pada tampilan latar belakang, menunjukkan penghuni seperti hewan, dan menambahkan elemen debu, angin, atau elemen yang membangun atmosfer suatu setting lokasi. Pada adegan pertarungan juga ditambahkan efek visual untuk mendukung suasana adegan.

Wayang Purwa sudah umum diakui sebagai medium pendidikan karakter, seperti yang diungkapkan Nurgiyantoro (2011), pendidikan karakter haruslah bermakna, memang diperlukan dalam tingkah laku hidup keseharian di mana pun berada. Nilai dalam pewayangan memang berkaitan dengan kehidupan pribadi, sosial dan religi. Hal ini terdapat dalam cerita dan penokohan yang biasanya diambil

dari dua epic India. Meski Wayang Isekai mengambil sumber kisah berbeda dengan wayang Purwa, namun tetap membawa semangat pendidikan karakter, memberikan dukungan pada orang yang tengah mengalami masalah mental untuk terus berjuang. Desain karakter pada Wayang *Isekai* bergaya dekoratif, terinspirasi dari relief candi dan lukisan wayang Bali gaya Kamasan, dipadukan dengan gaya *anime* (animasi Jepang) yang populer pada generasi muda. Pengaruh budaya pop Jepang juga diterapkan pada cerita dengan mengambil salah satu *genre* yaitu *isekai*. Sejak tahun 2010an, jenis cerita dimana protagonis berpindah ke dunia lain, dunia fantasi atau dunia yang berbeda dengan dunia nyata kemudian hidup atau melakukan petualangan, menjadi sangat populer di media *pop culture* seperti *anime*, *manga* (komik Jepang), novel ringan maupun *video game* (Levy, 2021). Pada dasarnya jenis cerita masuk ke dunia lain ini sudah ada pada literatur kuno di Jepang seperti cerita rakyat Urashima Taro (sekitar abad kedelapan) atau literatur klasik Inggris, Alice in Wonderland (1865). Wayang *Isekai* mengambil format film pendek yang tayang di YouTube supaya dapat diakses dengan mudah dan jangkauannya luas sejalan dengan era industri 4.0 serta tentunya sangat relevan di masa pandemi.

METODE

Produksi Wayang *Isekai* menggunakan metode produksi film karena proses pembuatan Wayang Isekai menyerupai produksi film daripada pentas, memiliki transisi adegan dan *shot establish* atau tampilan situasi lingkungan sebagai jeda sebelum masuk *sequence* baru. Meski demikian tidak menutup kemungkinan dipentaskan secara langsung. Dalam proses berkarya ini, juga melibatkan observasi, studi pustaka, eksplorasi dan inovasi. Produksi Wayang Isekai mengacu pada *Production Handbook* dari Brooklyn College Department of Film (2012) yang sesuai untuk produksi film skala kecil. Proses produksi Wayang Isekai lakon Shambhala ini tergolong skala kecil dan terlalu singkat karena keterbatasan waktu dan dana.

Pada tahap pra produksi, eksplorasi ide untuk menyusun konsep Wayang Isekai dilakukan pada 6 Juli 2020, sehari setelahnya didiskusikan dengan tim produksi beranggotakan 6 orang di Omah Cangkem Mataram, Kasihan, Bantul, Yogyakarta. Selain itu juga dibahas tentang penganggaran biaya, penentuan lokasi, penjadwalan dan segala kebutuhan teknis. Dilakukan kajian pustaka, observasi dan wawancara untuk keperluan pesan yang ingin disampaikan, *world building*, karakterisasi dan penulisan naskah selama sekitar satu minggu. Pada 14 Juli 2020 naskah selesai ditulis. Pembuatan desain karakter secara digital dimulai pada hari itu juga dan dilakukan latihan musik oleh tim. Pada 16 Juli malam sampai 17 Juli pagi, dengan bantuan Rommy Hendrawan (seniman tatah *sungging* wayang) dibuat wayang yang akan dimainkan dalang dengan bahan *print* Artpaper yang ditempel pada karton tebal dan di-*gapit* dengan bambu.

Pada tahap produksi, rekaman pentas diselenggarakan di OCM pada tanggal 17-18 Juli 2020. Dalang muda sekaligus pemain utama dalam Wayang Isekai lakon Shambhala, Gregorius Ardy, memainkan wayang dengan *background green screen*. Lakon direkam dengan kamera DSLR 60D sesuai pembagian babak, musik pengiring dimainkan secara langsung mengiringi dalang. Produksi bagian *live action* dikerjakan pada tanggal 20 Juli 2020 dengan mengambil lokasi kamar kos salah satu anggota tim.

Pada tahap pasca produksi, dalam proses *editing* dilakukan penggabungan pentas wayang dengan *background animasi*, *sequence live action*, penambahan efek animasi, *color grading* dan lainnya. Proses ini berlangsung dari 19-25 Juli 2020 menggunakan *software* Adobe After Effects. Video di-*render* dalam format H264 atau mp4 resolusi 720p, kemudian ditayangkan di Taste of Jogja, *channel* YouTube resmi milik Dinas Kebudayaan provinsi Yogyakarta sesuai jadwal program Pentas Daring 2020.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Wayang Isekai merupakan hasil eksperimen guna meningkatkan ketertarikan generasi muda khususnya remaja terhadap wayang, dengan cerita yang merespon salah satu masalah yang makin marak menjangkiti di masa pandemi, masalah mental. Dampak globalisasi seperti masuknya *pop culture* yang digandrungi generasi muda, bukan ditolak justru dirangkul untuk menciptakan akulturasi budaya. Begitu juga dengan teknologi, jika sebelumnya wayang konvensional mengalami penurunan karena serbuan tontonan *online*, Wayang Isekai justru memanfaatkan kebiasaan generasi mengkonsumsi tontonan *online* sehingga akan lebih mudah sampai pada *target audience*. Dialog dalam Wayang Isekai menggunakan bahasa Indonesia dengan sedikit bahasa Jawa, diksi yang digunakan merupakan bahasa sehari-hari yang akrab dengan anak muda, terutama untuk protagonis yang merupakan perwakilan

generasi muda. Sedangkan tokoh lain memiliki gaya bahasa tersendiri sesuai karakteristik masing-masing. Semua elemen dalam Wayang Isekai dirancang dengan memperhatikan *target audience*, menjadikannya pusat dari perancangan.

Penyusunan cerita dan pembuatan karakter didasarkan dari observasi dan wawancara beberapa perwakilan *target audience*. Wayang Isekai digolongkan dalam pentas daring atau pertunjukan wayang yang hanya ditayangkan melalui YouTube. Pentas daring bukan lagi hanya hasil *streaming* pentas wayang tapi juga video yang diproduksi secara terstruktur melewati banyak tahap seperti proses *editing*, contoh yang paling populer adalah Wayang Sinema Jogja. Video Wayang *Isekai* lakon Shambhala yang berdurasi 23 menit ditayangkan di *channel* Disbud DIY selaku eksekutif produser sejak 25 Agustus 2020.



Gambar 3. Screenshot segmen live action



Gambar 4. Screenshot adegan konflik antar tokoh



Gambar 5. Contoh penerapan *visual effect* (animasi)

Pembahasan

Pentas wayang yang mengolah *background* dengan animasi menggunakan *projector* atau menggunakan *green screen* yang membutuhkan proses *editing* memang bukan hal baru, contohnya Wayang Ukur peninggalan Mbah Kasman, Wayang Pulau kreasi Nanang Garuda atau Wayang Sinema Jogja, Solo dan Jawa Timur. Sekilas Wayang Sinema mirip dengan konsep Wayang Isekai, Wayang Sinema Jogja yang awalnya disebut bioskop wayang, menurut Kiswantoro (2020) terpicu dari keresahan akan fenomena di masyarakat khususnya generasi muda yang mayoritas tidak menyukai wayang karena banyak kendala seperti bahasa, durasi dan sebagainya. Wayang Sinema juga hadir sebagai alternatif

sajian wayang menjawab tantangan jaman, mengolah pentas supaya relevan untuk *target audience* generasi muda. Namun kisah dalam Wayang Sinema tetap membawakan *epic* Mahabharata atau Ramayana dengan wujud wayang kulit sesuai pakem. Tampilan kelir yang berubah-ubah mengikuti adegan, merupakan hasil sorotan *projector*. Musik yang diaransemen secara modern dan dialog yang melibatkan banyak pengisi suara, dapat direkam maupun disajikan secara langsung. Sedangkan Wayang Isekai memiliki cerita original dengan teknis produksi yang jauh berbeda. Keunikan dari Wayang Isekai terletak pada penggabungan dengan *live action* yang bukan sekedar pemanis tapi menjadi jembatan dengan dunia nyata, sehingga penonton dapat menghubungkan dengan pribadinya masing-masing.

Produksi Wayang Isekai dapat dilakukan dengan perlengkapan yang sangat sederhana, berbekal *green screen* dan tempat menancapkan wayang. Personil yang terlibat juga minim sehingga biaya yang dibutuhkan untuk produksi tidak terlalu tinggi. Pembuatan tokoh wayang juga tergolong mudah dan praktis, meski jika ditatah dan *sungging* seperti wayang kulit akan menambah daya tahan dan keawetan.

Cerita

Wayang *Isekai* lakon Shambhala mengisahkan seorang anak yang menunjukkan perilaku *anxiety*, *insecure*, patah hati dan gejala depresi. Segmen ini disajikan secara *live action* layaknya film dengan *color grading* yang menyesuaikan kondisi mentalnya. Secara ajaib anak yang bernama Arya ini masuk dunia lain bernama Shambhala dan wujudnya berubah menyerupai tokoh wayang namun dengan elemen budaya pop. Arya melakukan *hero's journey* seperti formula yang disusun Joseph Campbell dalam *The Hero with a Thousand Faces* (2004). Di dunia ajaib ini, Arya disambut oleh Dipa yang memberinya kekuatan, wujudnya pun ikut berubah, dari *wanda* atau wujud *Zero*, menjadi *wanda Hero*. Arya mendapat misi mengalahkan angkara murka dan mengembalikan perdamaian di negeri Shambhala. Petualangan Arya tidaklah mudah, anak yang karakteristiknya mewakili remaja jaman serakang itu, menemui banyak rintangan berupa musuh yang harus dikalahkan. Semua musuh merupakan representasi dari *Seven Deadly Sins*. Dalam ajaran Kristen, terdapat sebuah klasifikasi dosa yang dianggap mewakili semua dosa, akar dari setiap dosa, yaitu *Seven Deadly Sins* (Piper, 2015). Disebutkan juga, kategorisasi yang meliputi *Pride, Greed, Wrath, Envy, Lust, Gluttony* dan *Sloth* ini sebenarnya tidak ada dalam Injil dan merupakan doktrin dari pihak gereja. Meskipun begitu, menurut Rogers (1907), dosa-dosa tersebut sangat berhubungan dengan kehidupan manusia dan sudah ada sejak awal masa, bukan hal yang dibuat-buat oleh pihak gereja, mereka hanya mengkategorikannya sebagai dosa yang mematikan. Pada kebudayaan klasik seperti Yunani dan Mesir kuno juga terdapat pengelompokan jenis dosa yang dapat dihubungkan dengan versi ajaran Kristen. *Seven Deadly Sins* sudah menjadi sumber inspirasi dalam banyak karya sastra seperti *Divina Commedia* (1320) karya satrawan klasik Itali, Dante Alighieri. Pada media budaya pop seperti komik, animasi dan *video game* juga sudah sering menjadi sumber inspirasi seperti pada komik Shazam, *anime* Full Metal Alchemist, *video game* Devil May Cry dan masih banyak lagi. Pada Wayang Isekai, *Seven Deadly Sins* merupakan tantangan yang harus dihadapi protagonis untuk mencapai *self-awareness*. Setiap musuh yang merupakan representasi dosa-dosa mematikan tersebut, dikaitkan dengan masalah yang memang mengjangkiti remaja seperti iri hati, nafsu atau ketamakan. Representasi ini diwujudkan secara visual pada desain para musuh yang harus dihadapi Arya seperti monster Alaysa yang mewakili *Sloth* (kemalasan) atau Kama perwakilan *Lust* (nafsu). Meski kisah ini disajikan secara jenaka dan ringan, namun kekalahan dan pengkhianatan mewarnai petualangan Arya. Di penghujung cerita, Arya mulai menuju *self-awareness* atau kesadaran diri dan pada akhirnya Arya bisa kembali ke dunia nyata. *Self-awareness* merupakan kondisi dimana seseorang secara jelas mampu memahami dirinya, termasuk kekuatan, kelemahan, motivasi sampai emosi. Morin (2011) menambahkan, *self-awareness* merupakan keadaan ketika seseorang sudah dalam tahap dimana dia secara aktif mampu mengidentifikasi, memproses dan menyimpan informasi tentang dirinya. *Self-awareness* ini dibutuhkan supaya seseorang mampu mengembangkan diri, menjadi pribadi yang lebih baik karena menurut Carl Jung (dalam Jacobi, 1973) menyebutkan bahwa tidak ada perkembangan di dunia tanpa dimulai dari perkembangan dalam individu. *Self-awareness* juga berperan penting ketika seseorang mengalami masalah mental dan kurang *support system* dari luar dirinya seperti keluarga atau orang dekat yang mendukung. Fungsi Wayang Isekai sebagai media pendidikan atau mengajarkan hal kebaikan, membuktikan bahwa wayang kontemporer ini bukan hanya sekedar membawa semangat pentas dengan pengembangan visual dan teknis, namun pendidikan menjadi poin penting di dalamnya. Sejalan dengan yang diungkapkan Mukti (2006), wayang kulit dapat digunakan untuk menyampaikan dakwah, secara jelas dan tidak jelas melalui cerita dan tokoh. Jika dalam wayang banyak mengajak

kebaikan dengan dikaitkan dengan agama, hal ini juga sejalan dengan Wayang Isekai, hanya saja pesan kebbaikannya lebih universal dan sesuai dengan masalah yang direspon.

Target audience Wayang Isekai memang bukan orang yang terkena masalah mental tingkat berat karena hal ini memerlukan penanganan ahli dan perawatan khusus. Namun ditujukan untuk remaja yang mengalami masalah mental yang tergolong ringan atau belum terlalu akut. Jika di awal Arya diperlihatkan nampak tertekan dengan segala masalahnya, di penghujung cerita, Arya menemukan lagi motivasinya untuk terus melangkah. Cerita Wayang Isekai berusaha memberikan dukungan pada generasi muda untuk terus berjuang dan tidak menyerah, meski banyak rintangan yang dihadapi dan memerlukan usaha yang tidak mudah.

Dunia

Menyajikan dua dunia yang berbeda, yang pertama dunia nyata yang diwakilkan dengan kamar berantakan, sesuai kondisi protagonis yang terkena masalah mental. Yang kedua dunia lain dengan nama Shambhala. Seting dunia lain ini merupakan dunia imajinasi yang merujuk pada mitologi Tibet tentang legenda sebuah kota atau negeri tersembunyi. Dari data yang dikumpulkan Almujaiddi (2016), Shambhala merupakan sebuah lokasi misterius di daerah Tiber yang belum terbukti secara empiris keberadaannya. Negeri atau kerajaan yang dipercaya sebagai tempat kedamaian ini disebut dalam kitab klasik tradisi Budha di Tibet yakni Kalachakra Tantra. Sebagian berargumen Shambhala merupakan tempat yang benar-benar ada, negeri eksotik yang terletak dalam rongga bumi dan memiliki iklim tersendiri. Namun sebagian menganggap Shambhala mewakili suatu mentalitas spiritual, bahkan menjadi gerakan spritual tersendiri yang berpusat pada kesadaran murni, pengetahuan suci dan pengendalian pikiran.

Shambhala dalam Wayang Isekai merujuk pada kebudayaan India dan Budha, oleh karenanya para tokohnya menggunakan bahasa Sansekerta dan Kawi. Di sana juga terdapat kerjaan meski dalam cerita tidak disinggung, hanya diwakili oleh tokoh bernama Pundarika yang merupakan putra mahkotanya. Dalam mitos di Tibet, Pundarika merupakan raja Shambhala. Shambhala dalam Wayang Isekai memiliki sembilan lokasi dengan keunikan visual berbeda yang menggunakan gaya dekoratif. Semua dibuat secara digital untuk menggantikan tampilan *green screen*. Objek-objek di dalamnya dianimasikan supaya dinamis dan terkesan hidup. Efek visual juga berperan penting dalam adegan pertempuran guna memberikan impresi dan daya tarik layaknya film animasi.

Dalam cerita Wayang Isekai ini, Arya harus mengalahkan semua musuh guna menciptakan perdamaian. Hal ini tak lain adalah manifestasi dari dunia batin Arya, remaja ini harus mampu menghadapi masalah dalam dirinya untuk menuju *self-awareness* supaya dirinya bisa jadi lebih baik. Arya kembali ke dunia nyata yang hadir dalam segmen *live action*, dengan *color grading* berbeda guna mendukung perubahan yang dialami Arya.

Tokoh

Tokoh utama dalam *lakon* ini adalah seorang remaja yang memiliki banyak masalah mental dan satu-satunya tokoh yang tampil di segmen *live action*. Ketika masuk ke dunia lain, Arya memiliki avatar seperti tokoh wayang dengan elemen budaya pop dan wajahnya masih mirip seperti dirinya di dunia nyata. Desain karakter dalam Wayang Isekai juga terpengaruh oleh gaya lukisan Kamasan dari Bali seperti pada proporsi tubuh tokoh manusia dengan panjang tangan yang tidak sepanjang tangan wayang Purwa Jawa, ukuran leher, tangan, kaki dan bagian lain yang lebih mendekati proporsi normal namun sudah stilisasi. Pada gaya Wayang Isekai juga dipadukan dengan gaya modern animasi dan kartun Jepang sesuai tema akulturasi yang dibawa. Semua tokoh memiliki nama dari bahasa Kawi dan Sansekerta sesuai dengan perannya masing-masing, seperti Arya yang berarti mulia, atau Dipa yang berarti cahaya. Tokoh pertama yang dijumpai Arya adalah Dipa, sosok pembimbing yang memiliki peran seperti Punakawan. Menurut Sunarto (2015), Punakawan memiliki tugas penting sebagai pemberi ajaran yang berhubungan dengan falsafah hidup dan kehidupan alam semesta. Namun saran dan pertimbangannya kadang tidak selalu didengar oleh satria atau raja yang didampinginya karena Punakawan tidak turut serta dalam memutuskan sesuatu. Pada Wayang Isekai, Dipa sering muncul memberi nasehat dan selalu mendampingi Arya meski tidak ditampilkan. Tokoh ini merupakan representasi dari hati nurani yang mendorong orang untuk berbuat kebaikan. Wujud Dipa juga mengacu dari pemahaman Sunarto tentang fisik Punakawan, bentuk tidak proporsional, dideformasi, sehingga tampil aneh dan lucu. Setelah mendapatkan kesaktian, Arya langsung dihadapkan pada Alaysa, monster

dengan tentakel yang mewakili *Sloth* (kemalasan) untuk menyelamatkan Sasaka, gadis cantik dengan telinga kelinci. Arya yang terlalu sombong dikalahkan Abhimanata, monster berwujud kelelawar besar perwakilan *Pride* (kesombongan). Namun muncul Pundarika sang pangeran kerajaan di Shambhala yang mengalahkan Abimanata yang sebenarnya mewakili ujian *Envy* (iri hati) dan *Wrath* (kemarahan). Arya perlu mengalahkan Kama, monster berwujud kelinci buas, sebelum akhirnya menghadapi *Final Boss* yang mewakili ujian *Greed* (ketamakan) dan *Gluttony* (kerakusan). Musuh ini berwujud seperti monster berkepala singa, berbadan setengah raksasa, setengah banteng dengan empat tangan.

Desain dari setiap tokoh memiliki elemen ikonografi dari wayang kulit Purwa setelah mempelajari buku Wayang Kulit Gagrag Yogyakarta (Sagio & Samsugi, 1991), dipadukan dengan elemen *anime* dan *game* Jepang yang populer di kalangan generasi muda. Konsep akulturasi ini bukan berniat mengacak-acak pakem namun justru wujud kepedulian akan regenerasi wayang bagi generasi muda.



Gambar 6. Tokoh dalam lakon Shambhala (dari kiri ke kanan) Dipa, Arya wanda Zero, Arya wanda Hero, Sasaka, Pundarika, Kama, Alaysa, Abhimanata, Final Boss

Musik

Pada tahap produksi, musik mengiringi langsung gerakan dalang. Meski secara teknis dapat ditambahkan pada tahap paska produksi. Keputusan ini diambil untuk mempermudah dalang dalam memainkan wayang seperti mengatur tempo. Musik dalam Wayang Isekai memadukan instrumen tradisional seperti gamelan dan rebab, dengan instrumen modern seperti gitar listrik, bass dan *keyboard*. Aransemen yang diramu sangat kekinian sesuai selera anak muda yang membuat adegan pertempuran semakin seru apalagi secara visual banyak menggunakan efek animasi. Dalam tahap paska produksi, beberapa musik yang direkam terpisah digunakan untuk bagian *credit title*. Serta dibuat musik-musik secara digital, khusus untuk segmen *live action* guna memberikan atmosfer yang berbeda dengan segmen dalam dunia fantasi.

Keberlanjutan

Konsep Wayang *Isekai* dirancang refleksible mungkin untuk dilanjutkan dan dikembangkan, dunia yang dibangun tidak memiliki batasan, apalagi dapat mengadaptasi mitologi dari berbagai belahan dunia. Elemen animasi tentunya bisa terus ditingkatkan dengan masa produksi yang lebih proporsional, untuk dapat mewujudkan dunia lain yang menarik untuk dijelajahi dan menghidupkan adegan seperti pertarungan supaya jadi lebih dahsyat. Sedangkan segmen *live action* bisa digali lebih kreatif guna memperkaya dramaturgi, tidak hanya melibatkan satu orang, namun bisa menampilkan interaksi dengan tokoh lain. Ditambah lagi masalah yang direspon adalah isu aktual mengikuti perkembangan situasi di masyarakat hingga tidak terkesan basi.

KESIMPULAN

Wayang Isekai menjadi wajah baru wayang yang ditampilkan secara digital dengan *target audience* generasi muda. Lahir dari semangat para anak jaman sekarang sebagai pewaris budaya dalam berkreasi dan menciptakan sarana komunikasi untuk merespon masalah aktual yang dialami generasinya. Penonton dapat menikmati sajian pentas daring ini kapan saja dan dimana saja dengan *gadget* masing-masing. Format ini juga memungkinkan eksplorasi elemen animasi yang menjadi

bagian penting Wayang Isekai, terutama dalam mewujudkan “dunia lain” yang unik. Adaptasi dari berbagai kebudayaan memungkinkan kebebasan imajinasi dan variasi tokoh yang sangat beragam. Segmen *live action* berperan penting guna mendekatkan cerita dengan pengalaman pribadi masing-masing orang. Terlebih kisah yang disajikan merupakan manifestasi masalah yang sering dijumpai terutama di masa pandemi, menjadikan Wayang Isekai sebagai representasi perjalanan batin menuju *self-awareness*, namun disajikan secara ringan dan menghibur. Akulturasi wayang sebagai budaya tradisional dengan elemen budaya pop yang tidak hanya sekedar tampilan kulit luar, diharapkan mampu mendorong generasi muda untuk melirik, mengapresiasi atau ikut berperan dalam melestarikan wayang.

DAFTAR PUSTAKA

- Almujaddidy, A. I. (2018). Shambhala: Mitos abadi spiritualitas Buddha Mahayana di Tibet. *Religi Jurnal Studi Agama-Agama*, 12(2), 231. <https://doi.org/10.14421/rejusta.2016.1202-05>.
- Campbell, J. (2004). *The hero with a thousand faces* (Commemorative ed). Princeton University Press.
- Jacobi, J. (1973). *The psychology of C.G. Jung: An introduction with illustrations* (8th ed.). Yale Univ. Press.
- Kaligis, F., Indraswari, M. T., & Ismail, R. I. (2020). Stress during COVID-19 pandemic: Mental health condition in Indonesia. *Medical Journal of Indonesia*, 29(4), 436–441. <https://doi.org/10.13181/mji.bc.204640>.
- Kiswanto, A. (2020). Perancangan bioskop wayang lakon Jabang Tetuka (The design of shadow puppet movie theatre of Jabang Tetuka play). *Wayang Nusantara: Journal of Puppetry*, 4(1), 40–48. <https://doi.org/10.24821/wayang.v4i1.3836>.
- Morin, A. (2011). Self-awareness part 1: Definition, measures, effects, functions, and antecedents. *Social and Personality Psychology Compass*, 5(10), 807–823. <https://doi.org/10.1111/j.1751-9004.2011.00387.x>.
- Mukti, M. (2006). Wayang dalam konteks budaya. *Imaji*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.21831/imaji.v4i1.6700>.
- Nurdiyantoro, B. (2011). Wayang dan pengembangan karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.21831/jpk.v1i1.1314>.
- Prakoso, T. S. (2021, June 3). *Curhatan sedih dalang klaten, jual mobil hingga tanah demi hidup selama pandemi*. Solopos.com. <https://www.solopos.com/curhatan-sedih-dalang-klaten-jual-mobil-hingga-tanah-demi-hidup-selama-pandemi-1129358>.
- Rogers, F. (1907). *The seven deadly sins*. A. H. Bullen.
- Sagio, & Samsugi. (1991). *Wayang kulit gagrag Yogyakarta: Morfologi, tatahan, sunggingan, dan teknik pembuatannya* (Cet. 1). Haji Masagung.
- Sunarto. (2015). *Panakawan nusantara*. Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta.