

“SAYEMBARA KEDIRI” FILM ANIMASI DUA DIMENSI DENGAN KONSEP REINTERPRETASI TERHADAP WAYANG BEBER PACITAN

Fajar Abadi^{1*}, Moch. Syahrul Munir², Citra Ratih Prameswari³
^{1,2,3}Program Studi Tata Laksana Studio Produksi, Akademi Komunitas Negeri Pacitan
E-mail: ¹fajar@aknpacitan.ac.id, ²syahrul@aknpacitan.ac.id, ³citra.rp@aknpacitan.ac.id

ABSTRACT

The animated film Wayang Beber Contest Kediri as an effort to increase public awareness, especially the younger generation, in caring for and maintaining the noble cultural tradition in order to remain sustainable. The publication media chosen is 2D Short Animated Film, because animation is an interesting medium and can be seen by all ages. The creation of the animated film "Sayembara Kediri" with the Two-Dimensional Technique uses the experimental method. The process of making Wayang Beber animation "Sayembara Kediri", namely: starting from the pre-production, production and post-production processes. The structure or personal technique in the creation of the Wayang Beber Animated Film "Sayembara Kediri" is; 1. Experiment (Media Research), 2. Contemplation (Inner Research); and Formation. The work of the Wayang Beber animation film needs to be of great interest to the public, especially the younger generation, so that they are able to become entrances in inculcating noble values and strengthening national identity and cultural resilience

Keywords: 2D Animation, Wayang Beber, Kediri Contest

ABSTRAK

Film Animasi Wayang Beber Sayembara Kediri sebagai upaya meningkatkan kesadaran masyarakat khususnya generasi muda dalam merawat dan menjaga tradisi budaya adi luhung agar tetap lestari. Media publikasi yang dipilih adalah Film Animasi Pendek 2D, karena animasi merupakan media yang menarik dan dapat dilihat oleh segala usia. Penciptaan karya Film Animasi “Sayembara Kediri” dengan Teknik Dua Dimensi ini menggunakan metode eksperimen. Proses pembuatan animasi Wayang Beber “Sayembara Kediri”, yaitu: mulai proses praproduksi, produksi dan pascaproduksi. Struktur atau teknik personal dalam penciptaan Film Animasi Wayang Beber “Sayembara Kediri” ini adalah; 1. Eksperimen (Riset Media), 2. Perenungan (Riset Batin); dan Pembentukan. Karya Film Animasi Wayang Beber ini perlu sekali diminati masyarakat khususnya generasi muda agar mampu menjadi pintu masuk dalam penanaman nilai-nilai luhur dan memperkokoh jati diri serta ketahanan budaya bangsa.

Kata Kunci: Animasi 2D, Wayang Beber, Sayembara Kediri.

I. PENDAHULUAN

Film animasi “Sayembara Kediri”, perspektif penciptaan difokuskan pada ceritera kisah cinta Jaka Kembang Kuning, dengan mengambil tokoh Wayang Beber Panji Asmarabangun dan Dewi Sekartaji. Wayang Beber yang diangkat dalam Film Animasi Pendek 2D adalah ceritera yang sudah langka. Film animasi yang dirancang merupakan Wayang Beber yang dimiliki dan diwariskan secara turun temurun dari dalang pertamanya, Ki Nolodermo yang berasal dari Dusun Gedompol, Desa Karang Talun, Kecamatan Donorojo, Kabupaten Pacitan, Jawa Timur.

Wayang Bèber berasal dari istilah Jawa “ambeber” yang mempunyai arti membentangkan. Lebih tepatnya dalam hal ini adalah membentangkan gambar yang dilukis pada panil kertas disertai cerita gambar setiap adegan yang dinarasikan oleh dalang. Kertas yang berisi gambar tersebut pada ujungnya dipasang 2 tongkat kayu yang berfungsi sebagai penjepit, penggulung dan pemancang ketika dipentaskan. Wayang beber merupakan sebuah pagelaran atau pertunjukan seni yang khas, pertunjukan ini menggunakan media berupa gambar-gambar dengan alur cerita yang dituturkan oleh dalang.

Pertunjukan tersebut biasanya dengan iringan musik gamelan. Sang Dalang membuka gulungan gambar dan kemudian mulai menceritakan setiap dialog dalam adegan dengan sulukan, kombangan, dan ginem.

Animasi adalah memfilmkan sebuah urutan komposisi gambar dari sebuah gaya atau model untuk menghasilkan ilusi gerak. Ilusi gerakan tersebut terbentuk karena adanya sebuah fenomena kesinambungan dalam penglihatan pengamat. Animasi berasal dari kata ani-mation, to animate yang artinya adalah hidup atau menghidupkan. Definisi animasi adalah bentuk usaha untuk menghidupkan segala bentuk benda atau obyek mati menggunakan teknik tertentu. Menghidupkan dalam hal ini bukan berarti memberikan ruh atau nyawa, melainkan suatu proses yang dilakukan agar benda atau sebuah objek bisa bergerak dan terlihat hidup.

Penciptaan film animasi ini diambil dari adegan kesatu di Istana Kediri, adegan kedua di Pegunungan, adegan ketiga di Paluh Ombo, dan adegan keempat di Pasar Paluh Ombo. Secara singkat adegan atau (Pejagongan) menceritakan tentang keberhasilan tokoh Jaka Kembang Kuning atau Panji Asmarabangun yang telah memenangkan sayembara saat Dewi Sekartaji menolak dan melarikan diri dari kerajaan karena tidak di nikahkan dengan Raden Klana Sewandana dari Kerajaan Seberang. Tokoh Panji Asmarabangun (Jaka Kembang Kuning) dalam setiap perjuangannya selalu diikuti oleh punakawan dan biasanya juga dibantu para sahabat setianya. Raden Klana Sewandana sebagai tokoh antagonis juga memiliki abdi-abdinya, sedangkan tokoh Dewi Sekartaji sebagai puteri raja memiliki para kerabat dekat. Cerita dalam adegan ini menjadi landasan dalam penciptaan film animasi 2D. yang menggiurkan. Eksistensi wayang beber sudah tidak banyak ditemui dan hanya sebagian orang yang mengetahuinya.

Penciptaan karya berupa film animasi wayang beber sebagai upaya meningkatkan kesadaran masyarakat khususnya generasi muda dalam upaya merawat, menjaga dan melestarikan tradisi budaya adi luhung agar tetap ngremboko. Jenis pagelaran wayang beber pada masa kini kurang diminati karena penggunaan bahasa Jawa oleh Sang Dalang dalam menuturkan cerita menjadi salah satu kesenjangan bagi yang kurang memahami. Selain itu, gambar adegan diam yang dinarasikan oleh Dalang terkesan monoton.

II. LANDASAN TEORI

Margana, 2004. "Wayang beber sebagai Materi Pelajaran Seni dan Budaya". Margana menjelaskan bahwa keunikan dan kearifan yang ada

dalam karya dan pagelaran wayang beber, eksistensinya dapat diterapkan sebagai materi pembelajaran sekolah dengan menggunakan metode integrasi berkeselimbangan.

Bening Tri Suwasono, Asto Adi Sugiharjanto, 2018. "Pemanfaatan Gambar Wayang beber pada Produk Kreatif Guna Meningkatkan Kecintaan Masyarakat Terhadap Produk dan Budaya Lokal". Bening dan Asto menjelaskan bahwa keberadaan wayang beber saat ini kurang apresiasi, perhatian dan tidak memperoleh tempat di masyarakat, upaya yang dapat dilakukan salah satunya adalah dengan memanfaatkan atau menerapkan gambar wayang beber yang diaplikasikan pada produk-produk kreatif seperti; pakaian, tas, sepatu dan lain-lain.

Antar Budiarto, 2005. "Identifikasi Nilai-Nilai Cerita Wayang beber Pacitan Sebagai Media Pembelajaran Sejarah". Antar menjelaskan dalam artikelnya bahwa sejarah haruslah dikembangkan melalui pembelajaran sebagai "*transmission of culture*" agar senantiasa lestari dan tidak punah. Makna dan nilai yang ada dapat menjadi sumber inspirasi bagi generasi muda untuk turut melestarikannya.

Suryanto, 2017. "Menggali Filsafat Wayang beber untuk Mendukung Perkembangan Industri Kreatif Batik Pacitan". Suryanto menjelaskan bahwa sejarah, nilai, makna, kondisi dan eksistensi wayang beber hingga saat ini dapat digunakan untuk meningkatkan perekonomian masyarakat melalui karya seni berupa batik.

III. METODE PENELITIAN

Penciptaan karya Film Animasi "Sayembara Kediri" ini menggunakan metode eksperimen melalui eksplorasi yang merupakan kegiatan seniman atau pencipta karya dalam melakukan langkah proses kreasi artistik secara terstruktur (Dharsono, 2016:46). Metode kreasi artistik menurut Dharsono adalah sebagai berikut;

A. Eksperimen (Riset Media)

Eksperimen merupakan sebuah tahap yang dilakukan dalam menciptakan sebuah karya meliputi; (a) uji coba dengan menggunakan beberapa alternatif model desain karakter yang akan berperan dalam film tersebut, (b) Mencoba beberapa alternatif pembuatan background dengan teknik personal sesuai dengan ekspresi cipta karya seni yang telah dirancang, (c) eksplorasi menggunakan beberapa alternatif alat atau bahan baku yang cocok dengan ekspresi dalam cipta seni yang telah dirancang (d) menentukan dan mempertimbangkan konsep visual karya.

B. Perenungan (*Riset Batin*)

Perenungan merupakan upaya pengembaraan batin yang dilakukan seorang seniman untuk mencari simbol (metafora) dari konsep cipta yang telah diangkat (Dharsono, 2016:47). Setelah melalui tahap perenungan mulai membuat berbagai macam desain karakter (*concept art*) sesuai cerita asli dari sumber kemudian dituangkan dalam naskah dan *storyboard*. Seorang kreator harus membuat karakter yang memiliki ciri khas yang kuat dari segi visual atau perwatakan.

C. Pembentukan

Pembentukan merupakan tahap pembuatan rancangan berupa tata susun atau komposisi untuk mendapatkan bentuk atau struktur karya yang tepat (Dharsono, 2016:48). Tahap ini dilakukan dengan membuat sketsa dari karakter gulungan yang dipilih. Pembuatan sketsa karakter yang dapat dijadikan sebagai dasar acuan dalam proses pembentukan karya dengan menambah *background*, *animation*, *dubbing*, *compsiting*, *editing*, sampai *rendering*.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. *Reinterpretasi*

Wayang Beber menyimpan nilai-nilai kearifan lokal yang mampu menjadi sumber inspirasi bagi masyarakat Pacitan untuk menumbuhkembangkan kreativitas dalam memperkaya produk kebudayaan lokal sehingga mampu bersaing pada tataran dunia global. Pandangan dalam konteks ini sehingga perlu dilakukannya alihwahana Wayang Beber yang didukung oleh semua pihak agar kesenian tersebut mampu memberi kontribusi dalam pengembangan seni budaya bangsa.

B. *Alih Wahana*

Supardi D. Darmono menjelaskan alih wahana adalah suatu kegiatan yang mencakup penerjemahan, penyaduran, dan pemindahan dari satu jenis kesenian ke kesenian lain. Wahana berarti kendaraan, jadi alih wahana adalah proses pengalihan dari satu jenis kendaraan ke jenis kendaraan lain. Sebagai 'kendaraan', suatu karya seni merupakan alat yang bisa mengalihkan sesuatu dari tempat ke tempat lain. Wahana juga diartikan sebagai medium yang digunakan untuk mengungkapkan, mencapai, atau memamerkan gagasan atau perasaan. Jadi, pada intinya pengertian itu adalah pemindahan dan perubahan. Istilah ini dalam arti luas bisa mencakup perubahan dari berbagai jenis ilmu pengetahuan menjadi karya seni (2018:9).

Ceritera Wayang Beber yang dialihwahanakan menjadi film animasi menyebabkan penciptaan, penambahan, dan perubahan bervariasi pada alur dan karakter. Alih wahana ini juga menyebabkan penciptaan, penambahan pada latar waktu, serta perubahan bervariasi di latar tempat. Unsur tema, latar sosial, dan sudut pandang dalam alih wahana ini masih sama seperti yang ada pada ceritera Wayang Beber.

V. LANGKAH PENCIPTAAN KARYA DENGAN BENTUK-BENTUK YANG DICIPTAKAN

A. *Proses Pemilihan Adegan (Pejagong) atau Gulungan pada Wayang Beber Pacitan.*

Wayang Tahap awal yang dilakukan pada proses perwujudan karya adalah menentukan adegan (*pejagong*) pada wayang beber Pacitan, karena dalam satu cerita wayang beber Pacitan terdapat sejumlah enam gulungan. Masing-masing gulungan berisi empat adegan (*pejagong*). Penciptaan karya film animasi wayang beber 2D dengan judul "Sayembara Kediri" berpijak pada cerita wayang beber Pacitan gulungan pertama yaitu adegan 1-4 pada wayang beber klasik Pacitan. Alasan pemilihan adegan secara sengaja ditentukan mulai dari gulungan pertama dengan empat adegan. Maksud dan tujuannya agar nantinya cerita film animasi 2D dapat dilanjutkan menjadi satu kisah atau cerita utuh dari enam gulungan dengan jumlah 24 adegan atau *pejagong*.

D. *Proses Pembuatan Naskah Tabel*

Pembuatan naskah merupakan wujud cerita secara utuh. Bahan dasar dari pembuatan naskah adalah tema dasar hasil dari sebuah eksperimen, observasi atau riset. Didalam proses pembuatan naskah film animasi dapat dituliskan secara rinci sebagai berikut: *scene heading*, *action* dan *dialogue*. *Scene heading* merupakan elemen utama dalam sebuah skenario atau adegan. Salah satu fungsi dari *scene heading* adalah untuk menjelaskan kepada pengamat tentang waktu dan latar pada tayangan. Setelah *scene heading*, proses selanjutnya adalah *general* atau *action*, yang merupakan tahap mendeskripsikan tentang apa yang dilakukan karakter dalam film animasi. Dimulai dengan detail *setting* dan dilanjutkan pembuatan final draft. Langkah terakhir pada tahap ini adalah dialog yang secara sederhana dapat diartikan sebagai ucapan-ucapan (*vokal*) yang akan dibawakan tokoh atau karakter.

E. *Proses Pembuatan Purwarupa Karakter*

Penggambaran karakter pada film animasi "Sayembara Kediri" terlebih dahulu di gambar secara manual pada kertas. Karakter tokoh yang dipilih

diutamakan pada tokoh utama sesuai dengan cerita wayang beber, karena dari karakter ini nantinya dapat menceritakan sebuah kisah yang menarik perhatian pengamat karya.



(a) Gambar 1 Proses pembuatan purwarupa Jaka Kembang Kuning.jpg

Karakter tokoh Jaka Kembang Kuning dalam film animasi secara bentuk visual mencerminkan sosok ksatria yang pemberani, lembut, penyabar dan berwibawa dengan menunggang kuda. Visualisasi tampak luruh, hidung mancung mata gabahan (seperti biji padi), dandanan rambutnya berbentuk tekes, tanpa jamang, berhiaskan sumping berbentuk daun. Dandanan rambut berbentuk tekes banyak diterapkan dan menjadi ciri tokoh-tokoh wayang beber Pacitan.



(b) Gambar 2 Proses pembuatan purwarupa Tumenggung Paluh Ombo.jpg

Visualisasi Tumenggung Paluh Ombo dengan mengenakan baju, leher pendek perawakan gemuk sedang, terkesan agak membungkuk dan matanya berbentuk buah kedondong atau biji petai (kedhondhongan, peten).



(c) Gambar 3 Proses pembuatan purwarupa Tokoh Dewi Sekartaji.jpg

Dewi Sekartaji dalam film animasi divisualisasikan sosok yang menunduk, hidung mancung bermata gabahan/liyepan. Rambutnya panjang terurai sampai punggung. Dengan suara yang sangat lembut gemulai. Dewi Sekartaji merupakan peran tokoh protagonis sebagai puteri Kedaton yang melarikan diri dari istana.



(d) Gambar 4 Proses pembuatan purwarupa Tokoh Raja Kediri.jpg

Raja Kediri di visualisasikan mengenakan gelang keling berhiaskan garuda mungkur, mengenakan kelat bahu, berkalung dan memakai gelang. Mulutnya berkumis, bentuk mata kedhelen (berbiji mata seperti butir kedelai). Sosok raja Kediri yang luruh, dengan sikap kepala menunduk namun tampak sangat gagah dan bijaksana.



(e) Gambar 5 Proses pembuatan purwarupa Tokoh Tawang Alun.jpg

Tokoh Tawang Alun divisualisasikan dengan karakter yang memiliki hidung bulat, *mentil pace* atau *nerong glathik* (mirip Gareng dalam sosok wayang kulit), mata sayup atau *kelipan* (seperti mengantuk),

mulut *gusen mesem* berkumis, sikap kepala mendongak.



(f) Gambar 6 Proses pembuatan purwarupa Tokoh Naladermo. Jpg

Tokoh Naladerma divisualisasikan berhidung *nyunthi/ bruton/* pesek, perut buncit, mata *kelipan* atau sayup, dan mulut *gusen mesem* berkumis, berdagu lebar kepalanya tegak. Terkesan memiliki tubuh pendek atau kerdil dan berbadan gemuk. Visualisasi tercermin sebagai seorang abdi atau pengikut dari tokoh utama yaitu Jaka Kembang Kuning.

A. Proses Pembuatan Storyboard

Storyboard dirancang sesuai dengan naskah yang telah dibuat sebelumnya. Dalam *storyboard* digambarkan rancangan *film* yang dibuat, di dalamnya juga terdapat keterangan dialog, sound fx, lokasi background, durasi adegan dan ekspresi tokoh.

B. Proses Pembuatan Background

Pembuatan *background* menggunakan warna yang cenderung kompleks. Dengan tujuan memberikan kesan *colourful* agar tampak terlihat seperti suasana pada umumnya. Ada beberapa *scene* yang menggunakan warna cerah ataupun gelap untuk menjelaskan keterangan suasana pada film animasi wayang beber yang diciptakan. Hal ini ditujukan agar *background* yang dibuat dapat lebih kontras dengan visualisasi karakter dalam film animasi wayang beber.

C. Proses Scanning dan Tracing

Proses ini merupakan tahap memindahkan purwarupa ke dalam komputer dengan cara *scanning*. Cara ini dilakukan agar gambar dapat *tracing* dan dapat dilakukan *pendesainan ulang* menggunakan *mouse pent*. Pada tahap ini juga dilakukan untuk pemisahan bagian-bagian anggota tubuh yang akan digerakkan seperti; kepala, mata, mulut, leher, tangan, dan kaki. Tujuannya agar penggambaran wayang tidak berbeda jauh dari bentuk wayang asli.

D. Proses Pewarnaan (coloring)

Pewarnaan karakter tidak menggunakan *sunning* seperti pada wayang beber asli namun menggunakan teknik blok dengan pemilihan serta penentuan warna mengacu pada warna-warna *sunning* yang ada pada wayang beber aslinya. *Coloring* dilakukan dengan

menggunakan *paint bucket tool*, dengan cara *blocking* menggunakan palet warna yang telah disiapkan.

E. Proses Penggerakan Animasi

Pembuatan film animasi *Sayembara Kediri* dengan menggunakan teknik *frame by frame*, yang di kombinasikan dengan teknik *motion tween*. Dengan penyatuan bagian badan, tangan, kaki, kepala yang dipisah-pisahkan adalah menggunakan *Bone Tool* yaitu menggunakan teknik *penulangan*.

F. Proses Dubbing (Rekaman Dialog)

Dubbing atau dikenal dengan istilah *penyulihan suara*, merupakan proses merekam atau rekaman yang dilakukan untuk menggantikan suara suatu tokoh atau karakter pada film animasi. *Penyulihan suara* dimaksudkan agar lebih mendukung watak dan sifat dari karakter yang divisualisasikan. Dengan mengacu pada bahasa, logat dan cengkok yang menyesuaikan pada bahasa atau kebiasaan masyarakat setempat. Diantaranya adalah pembuatan suara pada tokoh Jaka Kembang Kuning sebagai tokoh utama dengan karakter suara yang sangat lembut tetapi tegas.

G. Proses Sound Effects

Sound effect atau yang dikenal dengan istilah *efek suara*, merupakan suara yang muncul diluar dialog yang dibawakan pada karakter atau tokoh dalam film. Pemberian *efek suara* pada film dimaksudkan untuk mendukung suasana atau menyampaikan informasi penting dan memunculkan kesan pada tayangan. Selain itu, juga bertujuan untuk mengoptimalkan atau memaksimalkan dalam penggunaan suara tambahan.

H. Proses Compositing

Dalam pembuatan film animasi, tahap ini dijadikan untuk proses penggabungan animasi pada setiap *shot*, *background* dan penyusunan dari *shot awal* hingga akhir. Penambahan *efek shading, lighting* dan *color grading*, serta *transisi* juga mulai dilakukan di tahap *composite*.

Proses Editing

Tiap-tiap *shot* yang telah di-*compose* kemudian disatukan menjadi *kesatuan scene* hingga menjadi sebuah *sequence film* yang utuh menggunakan *software editing video*.

I. Proses Rendering

Setelah tahap *editing* selesai, dilakukan proses *export file* ke dalam bentuk *video* sesuai format file yang diinginkan. kemudian pengaturan *frame rate* perlu disamakan dengan *frame rate project* yang dibuat, agar diperoleh hasil *render* terbaik.

BENTUK KARYA, PENYAJIAN DAN PUBLIKASI

Karya berupa film animasi wayang beber 2D dengan judul “Sayembara Kediri”, merupakan karya film animasi yang terinspirasi dari wayang beber Pacitan. Berpijak pada cerita wayang beber Pacitan tepatnya pada gulungan pertama, yang terdiri dari empat adegan (*pejagong*). Penciptaan film animasi dengan menggunakan teknik perwujudan 2 dimensi dengan durasi 20 menit, menyajikan karakter dan ciri yang khas pada bentuk-bentuk visual dengan penuh ekspresi simbolik. Didukung dengan audio yang meliputi; narasi, dialog dan backsound music dengan genre tradisional. Dalam perwujudan karya film animasi teknik pewarnaan menggunakan teknik blok dengan mengacu pada warna-warna *sungging* yang ada pada wayang beber aslinya.

Visualisasi *background* merupakan hasil pengubahan melalui proses kreasi dengan unsur-unsur *background* yang ada pada setiap adegan gulungan wayang beber. *Background* yang diciptakan lebih menekankan sebagai fantasi dan terkesan *full color* untuk mendukung suasana dalam setiap adegan.

Cerita dalam wayang beber Pacitan yang mengisahkan cerita cinta seorang putri Kerajaan Kediri yang menolak dijodohkan dengan seorang tidak dicintainya. Sang putri terpaksa melarikan diri agar kehormatan orang tuanya tetap terjaga karena perjodohan yang harus dihadapi mempunyai konsekuensi berat pada ketenteraman Kerajaan Kediri karena lelaki yang dijodohkan adalah seorang raja yang bersifat angkara murka ingin menguasai negerinya dengan kekerasan. Dalam hal ini Sekartaji merupakan sosok perempuan pemberontak sekaligus bertanggung jawab pada negerinya selaku seorang putri Raja. Animasi wayang beber terfokus pada cerita Jaka Kembang Kuning yang bertemakan “Sayembara Kediri”. Sekartaji yang sudah menjadi kekasih Jaka Kembang Kuning putra Raja Jenggala, yang melarikan diri dari istana karena menolak perjodohannya dengan Prabu Klana. Maka dibuatlah sayembara untuk menemukan Sekartaji kemudian Panji atau Jaka Kembang Kuning menyamar sebagai rakyat biasa datang ke kerajaan untuk mengikuti sayembara itu. Sementara utusan Prabu Klana yang bernama Kebo Lorodan gagal melamar Sekartaji karena menghilang. Akhir cerita, Panji Asmarabangun melakukan penyamaran sebagai rakyat biasa dengan nama Jaka Kembang Kuning yang mampu menemukan Dewi Sekartaji. Lalu mengabarkan penemuannya melalui utusannya, Tawang Alun, ke Raja Kediri.

VI. KESIMPULAN

Wayang beber merupakan salah satu wayang tertua di Indonesia, di mana dalam penceritaan kisahnya dengan cara digelar atau di beberkan. Fungsi pertunjukan wayang beber meliputi fungsi ritual, fungsi sosial dan fungsi budaya. Terdapat beberapa intisari yang dapat disampaikan dalam penelitian dan penciptaan karya serta tesis karya, antara lain:

Pertama, Penciptaan film animasi wayang beber 2D, dengan menggunakan serangkaian proses kreasi artistik, mampu menginterpretasikan makna, nilai dan pesan moral yang ada pada cerita wayang beber Pacitan. Melalui keragaman bentuk visual mampu merepresentasikan kepada masyarakat untuk dapat ikut berperan dan berpartisipasi dalam menjaga dan melestarikan warisan budaya Nusantara.

Kedua, Penciptaan film animasi wayang beber 2D sebagai bentuk ekspresi simbolik atau abstraksi dengan penggabungan unsur media wayang dengan teknik pembuatan film. Proses kreasi dalam memadukan tradisi dan teknologi, mampu menghasilkan sebuah karya yang mengusung kebaruan di era milenial saat ini.

Ketiga, Hasil penciptaan karya berupa film animasi wayang beber 2D dengan judul “Sayembara Kediri”, merupakan karya film animasi 2D dengan sumber inspirasi dari wayang beber Pacitan. Berpijak pada cerita wayang beber Pacitan tepatnya pada *gulungan* pertama, yang terdiri dari empat adegan (*pejagong*). Sebagai bentuk dan upaya dalam implementasi nilai-nilai pada kebudayaan Nusantara khususnya dari pulau Jawa.

REFERENSI

- Damono, Sapardi Djoko. 2005. *Pegangan Penelitian Sastra Bandingan*. Jakarta: Pusat Bahasa
- _____. 2018. *Alih Wahana*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Dharsono, Sony Kartika. (2016). *Kreasi Artistik*. Surakarta: Citra Sains.
- Pamadhi, Hajar. (2018). “Sudut Pandang Tiga Dimensi pada Wayang Beber”.
- Prasetyo, Rudi. (2017). *Wayang Beber Pacitan: Deskripsi, Sejarah dan Cerita*.
- Sumanto, dkk. (2011). *Studi Komparatif: Pertunjukan Wayang Beber Lakon Jaka Kembang Kuningdengan Remang Mangun Jaya*. Surabaya: UPT Laboratorium, Latihan dan Pengembangan Kesenian Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Surakarta: ISI Press.
- Supriyani, Oktaviana. (2020). “Perancangan Animated Story Keluarga “Rumahku”.

- Suyanto, M. dan Yuniawan Aryanto. (2006). Merancang Film Kartun Kelas Dunia, Andi Offset.
- Tri Suwasono, Bening. Adi Sugiharjanto, Asto. (2018). *“Pemanfaatan Gambar Wayang Beber pada Produk Kreatif Guna Meningkatkan Kecintaan Masyarakat Terhadap Produk dan Budaya Lokal”*.
- Yusuf, Ahmadi. (2020). “Wayang Beber Remeng Mangunjaya di Gelaran Gunungkidul, dalam Kajian Hermeneutika).
- Budiarto, Antar. 2005. *“Identifikasi Nilai-Nilai Cerita Wayang Beber Pacitan Sebagai Media Pembelajaran Sejarah”*.
- Margana. (2004). *“Wayang Beber sebagai Materi Pelajaran Seni Budaya”*.
- Suryanto. 2017. *“Menggali Filsafat Wayang Beber untuk Mendukung Perkembangan Industri Kreatif Batik Pacitan”*.
- Tri Suwasono, Bening. Adi Sugiharjanto, Asto. (2018). *“Pemanfaatan Gambar Wayang Beber pada Produk Kreatif Guna Meningkatkan Kecintaan Masyarakat Terhadap Produk dan Budaya Lokal”*.

DAFTAR NARASUMBER

1. Rudi Prasetyo, 37 tahun, Pendiri Sanggar Seni dan Budaya LUNG, Jalan Nakula RT. 02 RW. 04 Dusun Krajan Kidul, Desa Nanggung, Kecamatan Pacitan, Jawa Timur
2. Prof. Dr. Dharsono, M.Sn, 70 tahun, Guru Besar Bidang Estetika, ISI Surakarta. Jl. Pembangunan I, no. 14, Perum UNS JATI, Jaten, Karanganyar, Jawa Tengah.