

KONSEP PENCIPTAAN FILM WAYANG HOROR *BEKASAKAN*

Muhammad Naufal Fawwaz

fawwazdalangsemarang@gmail.com

Program Studi Seni, Pascasarjana

Institut Seni Indonesia Surakarta

ARTIKEL

Diterima: 9 Juli 2022



Direvisi: 10 Agustus 2022



Disetujui: 12 Agustus 2022

ABSTRACT

Bekasakan is a horror movie that uses shadow puppets as the object of its character. This work aims to create a new genre in the shadow puppets of Java, especially in packaging horror themes as special performance plays. Based on puppet performances which were later adapted into a movie perspective, this work is one of the most attractive offers for teh shadow puppets. The novelty of this work is the formation of the demonic figure of Mahakali, which is realized by depicting a strange anatomy of the body and at the same time giving the audience a scary impression. In addition to the formation of the devil Mahakali figure, the application of rules in film is also worked out in such a way as to produce a film work that can give the impression of horror to the audience. It is hoped that the works of secondhand horror puppet films will become an offer or a new style in the world of puppet creativity as well as being a useful contribution to the development of arts and sciences.

Keywords: *Bekasakan, Puppets, Horror.*

ABSTRAK

Bekasakan merupakan sebuah karya film horor dengan menggunakan media wayang kulit sebagai objek pemerannya. Karya ini bertujuan untuk menciptakan sebuah genre baru dalam dunia pewayangan terutama dalam mengemas tema-tema horor sebagai lakon pertunjukan secara khusus. Berpijak dari pertunjukan wayang yang kemudian diangkat ke dalam perspektif film menjadikan karya ini sebagai salah satu tawaran menarik bagi dunia pewayangan. Kebaruan dari karya ini adalah pembentukan sosok setan Mahakali yang direalisasikan dengan penggambaran anatomi tubuh yang aneh sekaligus memberi kesan seram bagi penonton. Selain terbentuknya sosok setan Mahakali juga penerapan kaidah-kaidah dalam perfilman digarap sedemikian rupa sehingga menghasilkan suatu garap karya film yang dapat memberi kesan horor bagi penonton. Karya film wayang horor *bekasakan* diharapkan dapat menjadi tawaran atau gaya baru dalam dunia kreativitas

pewayangan sekaligus dapat menjadi sumbangan berguna bagi perkembangan ilmu seni dan ilmu pengetahuan.

Kata Kunci: *Bekasakan, Wayang, Horror.*

PENDAHULUAN

Kesenian wayang kulit merupakan salah satu bentuk seni pertunjukan yang berkembang secara meluas khususnya di pulau Jawa.¹ Kesenian ini dibangun oleh beberapa unsur seni meliputi: seni teater, karawitan, tari, seni rupa, dan sastra. Seluruh unsur tersebut satu sama lain menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam sajian pertunjukannya. Kedalaman makna dari sebuah karya sastra (lakon wayang) yang kemudian divisualisasikan melalui gerak boneka wayang, menjadi tontonan yang menarik dan penuh makna bagi masyarakat penikmatnya. Tidak mengherankan apabila dalam sebuah kesempatan pertunjukan wayang kulit masyarakat rela berbondong-bondong, bahkan hingga berdesak-desakan demi dapat menyaksikan pertunjukan.

Di era saat ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi begitu pesat. Dalam dimensi tertentu teknologi semakin mutakhir dan mampu memengaruhi pola pikir seseorang. Meskipun demikian, kesenian wayang kulit tetap mampu bertahan dan tidak lantas tersingkirkan dalam perhelatan panggung hiburan. Tidak menyurutkan pula tingkat fanatisme para penikmat kesenian tersebut. Hal ini

menandakan bahwa kesenian wayang kulit mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman dengan segala aspek perubahan-perubahannya. Dengan kalimat lain, dapat dikatakan kesenian wayang kulit mampu beradaptasi dengan berbagai fenomena kehidupan yang terjadi di berbagai lapisan masyarakat.

Berbicara mengenai kesenian wayang, frase yang sering kali didengar ketika berdiskusi ataupun selentingan obrolan ringan tidak asing dengan kalimat bahwa “wayang bukan hanya sekedar tontonan, tetapi juga tuntunan”. Artinya, wayang dipandang bukan semata-mata sebagai hiburan, namun lebih jauh kaya akan nilai kehidupan luhur yang memberi suri tauladan. Wayang dianggap menunjukkan gambaran tentang watak jiwa manusia. Setiap tokoh wayang memiliki karakter yang khas mencerminkan gambaran diri seseorang dalam kehidupan sehari-hari. Jika mengamati pertunjukan wayang senantiasa mengandung nilai-nilai luhur kehidupan. Sebagai contoh misalnya, di setiap akhir lakon dari pewayangan selalu memenangkan kebaikan dan mengalahkan kejahatan. Hal itu mengandung sebuah falsafah perilaku bahwa kebaikanlah yang akan selalu unggul,

¹ Wilayah persebaran kesenian wayang kulit lebih spesifik berkembang di pulau Jawa bagian tengah dan timur, sedangkan kesenian wayang yang berkembang di wilayah pulau Jawa bagian barat memiliki corak tersendiri yang disebut dengan istilah wayang golek.

sedangkan perbuatan buruk akan selalu terkalahkan (Purwanto 2018, 2).

Ada berbagai macam jenis lakon wayang salah satunya lakon wayang yang bersifat baku. Jenis lakon tersebut lebih banyak menceritakan tentang mitos-mitos, legenda-legenda, dan cerita-cerita dari kisah Ramayana/Mahabharata. Meskipun lakon-lakon yang bersifat baku itu terbatas, tetapi dapat digubah sehingga menghasilkan lakon-lakon baru. Dalam lakon-lakon wayang menampilkan tokoh-tokoh yang jumlahnya sangat banyak dengan karakteristik khas yang tersemat pada setiap jenis wayang. Dalam dunia pewayangan tidak hanya mengenal pelaku-pelaku yang berjenis manusia, kecuali beberapa drama klasik timur yang juga bersumber dari Ramayana dan Mahabharata, namun wayang memunculkan pelaku-pelaku dari tiga dunia, yaitu dunia atas (Tuhan, dewa-dewa, para bidadari), dunia tengah (manusia, binatang, alam), dan dunia bawah (raksasa, makhluk-makhluk halus) (Amir 1991, 61).

Tidak seperti bentuk seni teater pada umumnya yang cenderung membedakan jenis penokohan berdasarkan dua pengelompokan yaitu tokoh-tokoh yang sepenuhnya memiliki sifat baik dan sepenuhnya memiliki sifat jahat. Dalam cerita wayang para tokoh tidak selamanya mewarisi sifat baik ataupun dipandang selamanya jahat. Wayang berpandangan realistis tentang kompleksitas kehidupan manusia. Manusia dipandang sebagai makhluk Tuhan, sehingga tidak ada yang sempurna. Kemunculan setiap tokoh pada

pergelaran wayang mengacu pada lakon atau jenis cerita yang dipertunjukkan. Lebih jauh, pada situasi adegan tertentu dengan mempertimbangkan muatan nilai dan keselarasan alur cerita (tema). Terkadang ada dhalang yang dalam pementasannya justru keluar dari pattern, namun pada titik tertentu dhalang akan membingkai kembali cerita tersebut sehingga tetap pada keselarasan alur cerita yang sudah terkonsep sebelumnya.

Alur cerita dalam sebuah lakon pertunjukan wayang memuat beberapa tema sekaligus seperti berkaitan dengan spiritual, romantisme, kepahlawanan, hingga mengandung unsur komedi. Pada adegan tertentu ada pula nuansa horor yang dimunculkan seperti pada lakon Sudhamala, kisah peruwatan dalam konteks kepercayaan agama hindu yang memunculkan cerita yang agak sedikit menyeramkan. Akan tetapi dalam pertunjukan wayang tema horor masih sangat terbatas bahkan jarang ditemukan. Padahal tema semacam ini memiliki daya tarik tersendiri yang justru bisa dikembangkan sebagai bentuk inovasi. Bertolak pada hal tersebut, pengkarya dalam hal ini ingin menggali lebih dalam mengenai konsep wayang yang bertemakan alur cerita yang berkaitan dengan horor serta menginterpretasikannya ke dalam visualisasi karya film.

Untuk membingkai tema horor dalam sebuah karya film, pengkarya mengambil salah satu diksi dari bahasa Jawa yaitu bekasakan yang digunakan sebagai judul karya. Bekasakan adalah

sebutan makhluk halus penghuni hutan.² Hampir di setiap kepercayaan mempercayai adanya kehadiran makhluk halus atau roh-roh yang hidup di dalam dimensi lain di luar dari alam kehidupan manusia. Penggambaran bentuk makhluk ini bermacam-macam ada yang menyerupai bentuk fisik manusia dan menyerupai hewan dengan bentuk yang tidak biasa. Ketidakbiasaan ini membuat makhluk itu ditakuti sebagai sosok yang menyeramkan yang dapat menimbulkan ketakutan.

Ide ini muncul berangkat dari pengalaman pengkarya yang menekuni dunia pewayangan di samping sebagai penikmat juga sekaligus sebagai pelaku. Dari akumulasi pengalaman yang diperoleh ketertarikan pengkarya terfokus pada tema wayang horor. Ketika selama ini tema horor hanya menjadi bagian kecil dari rentetan peristiwa cerita di dalam pertunjukan wayang, pengkarya mencoba berimajinasi memetakan ide gagasan berkaitan dengan wayang horor yang akan dikemas menjadi sebuah tema tersendiri dan lebih khusus. Pemikiran ini muncul diilhami pula oleh banyaknya referensi film horor yang kerap menjadi bahan apresiasi, sehingga muncul sebuah ketertarikan ingin memadukan bidang seni pewayangan yang ditekuni dalam sebuah dimensi kekarya dalam film yang fokus pada tema horor dengan judul “*Bekasakan: Interpretasi Garap Wayang Kulit dalam Bentuk Karya Film Horor*”.

Seperti yang sudah dipaparkan di

dalam latar belakang bahwa objek yang menjadi fokus penciptaan karya adalah kesenian wayang kulit. Berangkat dari kesenian tersebut mengambil salah satu bagian pada adegan bernuansa horor yang akan dieksplorasi lebih jauh sehingga menjadi sebuah karya film. Dalam bahasa yang sederhana karya ini dapat dikatakan sebagai karya yang terinspirasi dari ide gagasan yang tersemat pada kesenian wayang kulit yang kemudian dilakukan proses pengambilan gambar pada setiap adegannya [perekaman audio-visual] sehingga menjadi sebuah film [wayang yang difilmkan].

Sejauh ini pengemasan wayang bernuansa horor secara lebih fokus hampir tidak ditemukan. Kalaupun ada itu hanya tersemat pada bagian kecil di dalam pertunjukan. Sementara, dalam perencanaan proses penciptaan karya *Bekasakan* justru hal itulah yang menjadi ide pokok dan akan dikemas menjadi bagian tersendiri. Pembuatan karya *Bekasakan* tentu tidak serta-merta dibuat tanpa adanya aspek tujuan dan manfaat. Adapun tujuan dan manfaat penciptaan karya ini sebagai berikut.

1. Tujuan Penciptaan

- a. Menciptakan sebuah genre baru dalam dunia pewayangan terutama dalam mengemas tema-tema horor sebagai lakon pertunjukan secara khusus.
- b. Sebagai bentuk tawaran baru tentang cara menikmati kesenian wayang yang tidak hanya terbatas

² <http://www.maknaa.com/jawa-indonesia/bekasakan> diakses pada 25 Februari 2022 pukul 19.23 WIB.

dalam sajian pertunjukan konvensional saja, namun disajikan dalam skenario film.

- c. Membuktikan bahwa wayang dapat beradaptasi dengan kondisi perkembangan zaman terlebih dalam hal penggunaan kecanggihan teknologi.
- d. Membangun jejaring komunitas pecinta wayang, tidak terbatas pada lokus tertentu namun dapat dinikmati secara universal oleh berbagai latar belakang budaya.

2. Manfaat Penciptaan

- a. Menjadi bahan pemantik untuk terus mengembangkan inovasi di bidang pewayangan terlebih dalam menginspirasi generasi muda.
- b. Menumbuhkan kecintaan para apresiator terhadap seni wayang kulit.
- c. Tersampainya pesan moral kepada apresiator sehingga menjadi sebuah renungan yang harapannya bisa diterapkan dalam kehidupan nyata.

METODE PENCIPTAAN

Hadirnya sebuah metode dalam proses penciptaan karya seni menjadi hal yang esensial, di mana metode menjadi pijakan pengkarya dalam mengeksekusi setiap tahapan-tahapan proses kreatif. Karya Bekasakan menengahkan objek kesenian wayang kulit dengan menerapkan pendekatan proses pembuatan film. Menurut Arsyad menjelaskan bahwa film merupakan cerita singkat yang

ditampilkan dalam bentuk gambar dan suara yang dikemas sedemikian rupa dengan permainan kamera, teknik editing, dan skenario. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontinyu. Kemampuan film melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri. Film dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, meningkatkan atau memperpanjang waktu, dan memengaruhi sikap (Arsyad 2005, 49).

Sumarno menambahkan (1996:38), secara umum film dibagi menjadi beberapa jenis yaitu film fiksi, non fiksi, film eksperimental, dan film animasi. Film fiksi adalah film yang diproduksi berdasarkan cerita yang dikarang. Untuk kelompok film fiksi dalam dunia perfilman meliputi drama, *suspence* atau *action*, *science fiction*, horor, dan film musikal. Dalam film fiksi bebas dalam membuat *script* atau skenario menurut keinginan dan berdasarkan khayalan imajinasi, berbeda dengan film dokumenter yang harus berdasarkan fakta dan realita yang ada (Ardianto dan Erdinaya 2004, 54).

Karya film horor Bekasakan tergolong ke dalam film fiksi, sebab dalam konsep pembuatannya mengandung unsur pemikiran imajinatif yang kuat. Adapun tahapan yang dilakukan pengkarya untuk mewujudkan karya tersebut meliputi: menentukan ide cerita, penyusunan naskah, penentuan pemain, menyiapkan alat-alat teknis, proses pengambilan gambar (*shooting*), proses editing, dan *screening*.

A. Menentukan Ide Cerita

Pengkarya menentukan ide dasar terlebih dahulu bahwa film yang akan dibuat adalah film horor. Kemudian pencarian referensi istilah untuk merepresentasikan sebuah makhluk yang menyeramkan yang disebut *Bekasakan*. Setelah istilah tersebut dirasa sudah mewakili dari konsep yang direncanakan, kemudian masuk kepada pembentukan karakter sosok makhluk *Bekasakan*. *Bekasakan* diimajinasikan sebagai jenis makhluk halus yang bertubuh besar dengan posisi badan seperti sikap kayang dan di area kepalanya dipenuhi oleh darah serta berbau busuk yang menyengat. Sosok ini adalah makhluk pemujaan yang seakan-akan mampu memberikan apapun yang diinginkan manusia, namun manusia itu harus patuh dan mau menuruti segala perintahnya terlebih menyediakan tumbal-tumbal nyawa manusia. Makhluk yang meresahkan ini kemudian harus bisa dimusnahkan. Salah satu cara untuk memusnahkan makhluk *Bekasakan* yaitu melalui ritual ruwatan. Ruwatan menjadi tema besar yang diolah dan dieksplorasi kembali, sehingga menghasilkan sebuah proses alur cerita yang menarik dan mampu menimbulkan nuansa horor yang kuat.

B. Penyusunan Naskah (Skenario)

Penyusunan skenario merupakan tahapan yang penting setelah penentuan ide cerita. Pada bagian ini, pengkarya terus berimajinasi membayangkan dialog yang akan dimunculkan pada situasi-situasi dari setiap adegannya. Setiap tokoh wayang

memiliki sikap dan karakter yang khas, sehingga terjalin sebuah kesatuan yang utuh dari permainan peran dan dialog yang dihadirkan.

C. Penentuan Pemain

Berdasarkan kebutuhan yang menunjang terhadap konsep karya ini, dilibatkan beberapa pemain meliputi penabuh gamelan (*pengrawit*), dalang, boneka wayang, sosok hantu perempuan atau kuntilanak (Nyai Dhanyang), dan sosok hantu genderuwo (Kyai Dhanyang). Tim pengrawit berasal dari Sanggar Atma Budaya pimpinan Qohhar Dwi Hatmono, S.Sn. Pertimbangan melibatkan kelompok tersebut, karena lokasi pengambilan gambar dan perekaman video dilakukan di daerah Johunut, kabupaten Wonogiri yang merupakan wilayah kelompok gamelan ini melakukan aktivitas berkesenian dan sekaligus sebagai putra asli daerah Wonogiri. Selain pertimbangan hal tersebut, kelompok gamelan ini memiliki kemampuan cepat beradaptasi dalam proses perekaman gending.

Kemudian dalam menentukan dalang, pengkarya memilih dalang berasal dari kalangan sepuh yang secara visual menggambarkan kematangan pengalaman dalam melakukan ritual ruwatan yang sekaligus untuk membangun ekspresi dalam adegan. Ada kontradiksi sebetulnya apabila dicermati ketika di dalam *scene* sosok dalang yang merupakan sepuh, namun ketika memainkan wayang suara dalang terdengar lebih muda. Pada dasarnya hal tersebut sengaja dimunculkan untuk mengomunikasikan ada dua

dimensi yang berbeda. Ketika dalam transisi kemunculan kelalawar dan kemudian masuk pada adegan wayang itu seakan-akan dalang dibawa pada dimensi kehidupan yang berbeda atau dengan kalimat lain terhanyut dalam sajian pertunjukan secara mendalam. Di samping itu, penentuan suara dalang dipilih karena memiliki warna teknik penyiaran dalang yang mumpuni dan berpengalaman sekaligus mampu beradaptasi secara cepat dengan berbagai situasi secara fleksibel.

Selain mempertimbangkan pengrawit dan sosok dalang, pengkarya juga membutuhkan sosok hantu pengganggu ketika para penabuh gamelan ini melakukan pertunjukan. Ada dua sosok yang dimunculkan yaitu sosok hantu kuntilanak (Nyai Dhanyang) dan sosok hantu genderuwo (Kyai Dhanyang). Pada karya ini dibutuhkan ekspresi wajah yang menyeramkan dari dua sosok tersebut sebagai pengganggu para pengrawit. Pertimbangan yang menjadi sosok hantu genderuwo adalah memiliki postur tubuh yang besar. Oleh karena karya ini lebih terfokus mengangkat tentang konsep wayang, maka wayang akan lebih dominan muncul pada setiap adegannya.

D. Menyiapkan Alat-alat Teknis

Alat-alat teknis yang digunakan meliputi: (1) boneka wayang koleksi Ki Soenarno Dutodiprodo, S.Pd. Sanggar Pawiyatan Pedalangan Surakarta (PPS) Semanggi, Pasar Kliwon, Surakarta yang terdiri dari wayang (Sadewa, Soka, Tambrapeta, Taruna, Saraya, Mursita, Resi Mahakali, Handaka, Sumiyem, Gludhung

Pringis, Ponirah, Pradapa); (2) seperangkat Gamelan Ageng milik 'Studio Madhangkara pimpinan Ki Cahyo Kuntadi, M.Sn' Jaten, Karanganyar; (3) kelir; (4) kamera merk Sony A7 mirrorless 24.2 MP; (5) *tripod*; (6) *story board*; (7) alat perekam suara merk Zoom H4n; (8) tata cahaya (*lighting*); (9) *setting property*; (10) *make up*; (11) komputer merk Dell; dan (12) *software editing* film Filmora.

E. Proses Pengambilan Gambar (*Shooting*)

Pada bagian ini melibatkan sutradara, juru kamera, penata cahaya, penata *make up*, penata audio, penata artistik, penata kostum, dan beberapa *crew*. Seluruhnya berkolaborasi dan saling bekerjasama di lokasi *shooting* di daerah Johunut kabupaten Wonogiri, sebagaimana suasana latar yang tertuang pada naskah skenario. Proses pengambilan gambar menyesuaikan dengan arahan sutradara hingga memperoleh hasil gambar yang sesuai dengan konsep. Proses pengambilan gambar ini akan dilakukan dalam dua tahap yakni tahap Sandosa dan tahap Wayangan. Tahap Sandosa dilakukan untuk mengambil seluruh adegan wayang dari belakang layar. Tahap Wayangan dilakukan untuk mengambil gambar pagelaran wayang dari depan panggung.

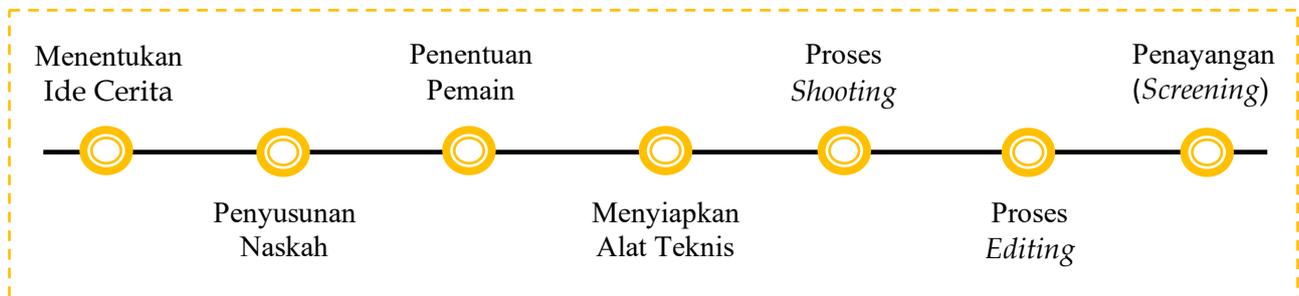
F. Proses *Editing*

Setelah proses *shooting* dilakukan dan memperoleh hasil gambar yang dianggap layak pada setiap adegannya, kemudian berlanjut pada proses *editing*.

Proses ini dilakukan oleh seorang editor untuk mensinkronkan seluruh tangkapan gambar dari setiap adegan menjadi alur yang tidak terputus. Editor juga mengatur ketepatan pencahayaan dan mereview hingga seluruh aspek berada pada komposisi yang seimbang.

G. Penayangan (*Screening*)

Ketika seluruh tahapan sudah dilakukan dengan baik, tahapan berikutnya adalah penayangan (*Screening*) dan karya *Bekasakan* sudah bisa dinikmati oleh para apresiator.



Gambar 1. Alur proses penciptaan karya film horor *Bekasakan*

PEMBAHASAN

A. Konsep Umum Karya

Kompleksitas permasalahan yang muncul pada karya film *Bekasakan* sarat akan makna yang ingin disampaikan. Jika diresapi secara mendalam ada beberapa konflik yang terjadi mulai dari konflik dalam lingkup keluarga hingga dalam konteks sosial masyarakat. Dari situ muncul nilai-nilai yang bisa dipetik sekaligus dijadikan sebagai pembelajaran dalam kehidupan nyata. Konflik yang terjadi berawal dari akar yang sederhana dan bersifat personal. Luka yang timbul akibat duka di masa lalu, dibenturkan dengan kasih sayang dan kekeluargaan yang tengah memudar.

Tokoh Soka menggambarkan kaum konservatif yang mempertahankan nilai-nilai tradisional dengan teguh. Trauma di masa lalu akibat kehilangan adiknya membuatnya merasa semakin bergantung pada kepercayaannya. Kondisi ini tidak

berbanding lurus dengan lingkungan tempat tinggalnya yang tengah kehilangan kepercayaan terhadap Tuhan akibat krisis ekonomi dan kondisi negara yang tidak stabil akibat perang. Pertentangan ini kemudian diperparah dengan datangnya rombongan misionaris yang membawa nilai-nilai dan kepercayaan yang baru. Benturan nilai terjadi dan menjadikan suasana masyarakat yang renggang dan kehilangan rasa saling percaya.

Dalam karya ini dikisahkan ketika Soka dan Tambrapeta berdebat tentang sebuah keyakinan baru yang kemudian dianut seharusnya tidak serta-merta percaya begitu saja. Telusuri lebih dalam hingga sampai pada esensi kebenaran keyakinan itu. Ketika keduanya berdebat mempertahankan kebenaran sebagaimana yang diyakininya, maka akan memicu konflik perpecahan. Namun, ketika keduanya menyikapi dengan penuh kebijaksanaan dan toleransi, maka akan

berbuah kedamaian, ketentraman, dan kebahagiaan.

Dalam konteks permasalahan sosial yang timbul pada karya ini yaitu masyarakat begitu mudah percaya pada sesuatu yang belum tentu terbukti kebenarannya. Ketika akal sehat sudah tidak bisa bekerja, maka amarahlah yang berdiri di atas logika. Ketika seseorang meminta untuk membunuh manusia lain, tanpa berpikir panjang permintaan itu kemudian dilakukan. Padahal, sikap ini yang sejatinya menjerumuskan pada jurang permusuhan bahkan kehancuran hubungan manusia satu sama lain. Mencerna permasalahan dengan tenang menjadi kunci terselesaikannya suatu persoalan, apalagi diimbangi dengan pemikiran yang bijak yang mampu memetakan persoalan tanpa harus melukai perasaan antarmanusia.

Percaya kepada sesuatu hal yang gaib adalah bagian dari konsep hidup sebagai pengingat kebesaran sang maha pencipta. Namun, tidak lantas membutuhkan pikiran dan hati. Percaya pada sesuatu harus diimbangi pula oleh akal sehat agar tidak tersesat pada jurang kehancuran. Setan merupakan lambang dari kekuatan jahat. Kekuatan yang seakan-akan abadi dan tidak akan bisa terkalahkan oleh kekuatan apapun. Melalui karya *Bekasakan* sebetulnya ingin mengomunikasikan sebuah pesan inti bahwa sekuat apapun kekuatan jahat, tidak akan mampu mengalahkan kekuatan kebaikan dan ketulusan perasaan yang paling mendalam. Hingga akhirnya

kekuatan cinta dan kasih sayang berada di atas segalanya.

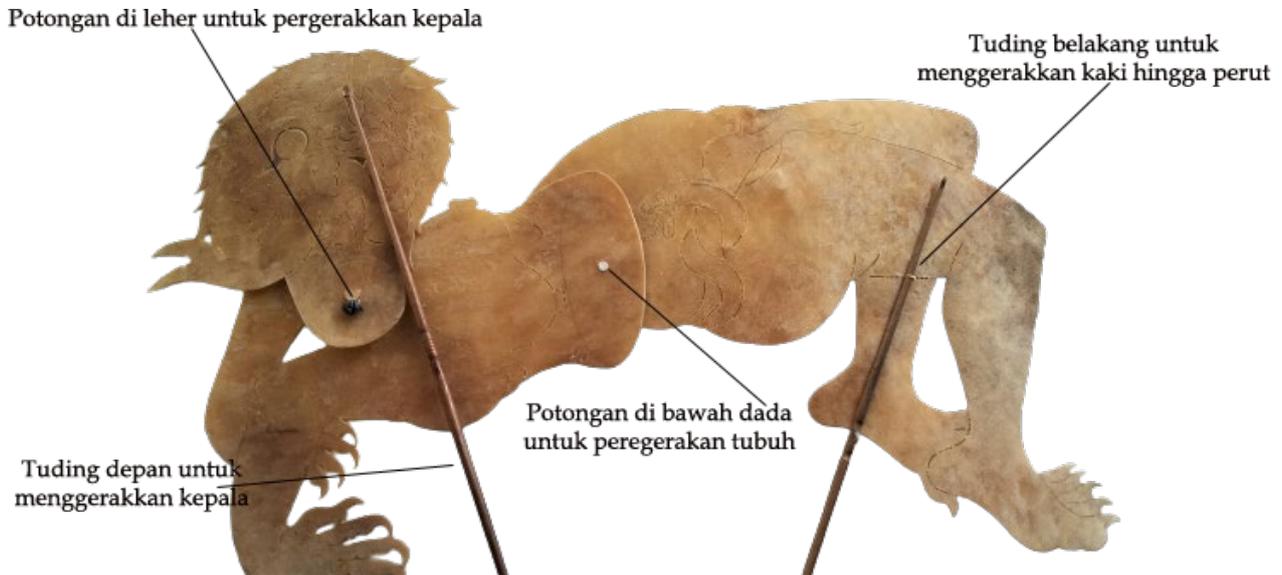
B. Konsep Penyusunan Karya

Karya film *Bekasakan* dalam proses penyusunannya telah melalui serangkaian tahapan yang cukup panjang. Mulai dari penelusuran sumber hingga eksplorasi bentuk karya. Sampai pada muara menemukan suatu karakter setan yang diberi nama setan Mahakali. Setan Mahakali memiliki wujud yang menyeramkan. Tubuhnya besar memiliki taring dengan mulut yang penuh darah serta memiliki rambut yang panjang mengembang. Jika diperhatikan, posisi tubuh setan Mahakali berbentuk kayang dengan posisi kepala yang hampir menyentuh tanah. Pada mulanya makhluk ini dijadikan sebagai sentral media ritual keagamaan yang padahal justru menjadi media pemujaan sekaligus peminta tumbal nyawa masyarakat desa Prangalas.

Bentuk tubuhnya yang tidak lazim sesungguhnya memiliki makna bahwa makhluk ini melambangkan keserakahan. Serakah kepada segala sesuatu yang dipersembahkan oleh masyarakat Prangalas (sesaji). Tidak sampai di situ, sifat keserakahan itu hingga membabitua memangsa nyawa manusia. Banyaknya nyawa yang melayang karena ulah makhluk ini memperkuat aura negatif yang tidak terkendali. Setan Mahakali menjadi makhluk yang paling ditakuti atau dalam kalimat lain dapat dikatakan sebagai pemimpin besar di antara setan-setan yang berada di hutan. Semua setan

patuh pada setan Mahakali, apapun yang diinginkan tidak bisa ditolak dan harus dipenuhi. Karakter setan Mahakali terbentuk dari hasil imajinasi. Dalam benak pengkarya menginginkan sebuah wujud anatomi wayang yang tidak biasa, bahkan

belum ada sebelumnya. Bentuk anatomi tubuh wayang yang janggal tersebut diharapkan mampu menghadirkan perasaan tidak nyaman atau memberi efek menakutkan bagi yang menyaksikan.



Gambar 2. Anatomi tubuh setan Mahakali
(Foto: Muhammad Naufal Fawwaz, 2022)

Bentuk wayang setan Mahakali adalah eksplorasi terhadap kapangan (bentuk tubuh wayang) setanan. Tujuannya adalah untuk mendapatkan bentuk tubuh anomali sehingga menciptakan kesan menyeramkan seperti pada beberapa hantu dari film-film horor yang sudah ada. Proses pembuatan desain setan Mahakali berawal dari pembuatan stilasi wayang dari posisi tubuh kayang. Proses selanjutnya adalah pencarian wajah (*bedhahan*) wayang yang sesuai diambil dari variasi tokoh wayang Yamadipati (dewa kematian) gaya Surakarta, Gandarwa Raja Trinetra (tokoh dalam wayang madya gaya Surakarta), hingga Bathara Kala (dewa waktu/ bencana) gaya

Cirebonan yang berwajah menghadap ke samping/penonton wayang (*methok*). Setelah desain wayang mencapai final, dilanjutkan proses pembuatan mulai dari penataan hingga penggapitan (memasang gapit/tuding wayang). Dari hasil proses pembuatan wayang Setan Mahakali ini banyak perubahan yang dilakukan dari standar wayang setanan gaya Surakarta. Perubahan yang dilakukan di antaranya adalah merubah posisi wayang dari berdiri (vertikal), menjadi kayang (horizontal). Dimensi wayang jadi memanjang. Karena bentuk tubuh yang aneh ini, ada potongan (*pedhotan*) untuk memudahkan manuver gerak wayang, yaitu di bagian bawah dada, dan kepala.



Gambar 3. Bagian kepala wayang setan Mahakali
(Foto: Muhammad Naufal Fawwaz, 2022)

Teknik menggerakkan wayang ini juga mengalami eksplorasi, dimana tuding (tungku penggerak wayang) dipasang pada kepala dan kaki saja. Sedangkan tangan dan dada dibiarkan bergerak menurut gerak kedua bagian lainnya (kepala dan perut kaki). Kepala diberi ruang gerak untuk memudahkan pemain wayang membuat ekspresi dari karakter setan Mahakali yang menyerupai monster buas. Tuding bagian kepala juga dipakai sebagai tumpuan ketika wayang bergerak maju. Sedangkan tuding di bagian kaki berfungsi untuk mengatur posisi tubuh bagian bawah agar sesuai dengan gerak kepalanya. Baik desainer wayang maupun pengkarya sendiri pada awalnya belum menemukan formulasi tentang bagaimana wayang ini bisa digerakkan dengan mudah. Tetapi pemain wayang dalam tim dapat mengatasinya dengan melakukan

beberapa eksperimen sehingga menemukan titik kenyamanan dalam menggerakkan wayang setan Mahakali.



Gambar 4. Bagian kaki wayang setan Mahakali
(Foto: Muhammad Naufal Fawwaz, 2022)

Penggambaran karakter pada masing-masing tokoh juga merupakan simbol-simbol tertentu yang merujuk pada sumber cerita

orisinal yaitu Sudamala. Tokoh Soka mengalami pengucilan dan kemudian penyerangan oleh warga. Suaranya seolah dibungkam dan dihempaskan dari masyarakat. Tokoh Pradapa menjadi jahat karena menempuh jalan yang salah. Segala tindakannya melawan nilai-nilai yang dianut masyarakat. Kedua tokoh ini digambarkan merujuk pada sumber aslinya yang diceritakan sebagai penderita bisu dan mengalami gangguan jiwa. Penggambaran tokoh Pradapa juga merujuk pada karakter antagonis pada cerita dan film-film horror yang berupa dukun/penyihir wanita. Karakter semacam ini terasa lebih mengancam dan merupakan lawan kata dari stereotip dukun laki-laki yang ditampilkan media kebanyakan.

Tokoh Tambrapeta yang ditampilkan dalam karya ini adalah sosok pemimpin yang kurang kuat pendiriannya dan mudah terbawa keadaan. Posisinya sebagai lurah menjadikannya lalai dalam kewaspadaan. Tambrapeta tidak melihat bahaya yang mengintai desanya dan juga tidak mendengarkan pendapat anaknya. Tokoh ini kemudian mendapatkan hukumannya dengan cara dikeroyok oleh warganya sendiri hingga mengalami kebutaan sementara. Dalam sumber aslinya, tokoh ini digambarkan sebagai seorang penderita kebutaan.

Tokoh Sadewa dalam karya ini adalah tokoh yang digambarkan paling sesuai dengan sumber orisinal. Perbedaan yang nampak adalah pendirian Sadewa untuk meninggalkan penduduk desa dan menyelamatkan Soka seorang diri, berbanding terbalik dengan karakter di sumber aslinya yang bersifat kesatria dan tidak mementingkan diri sendiri. Tokoh Sadewa dititik ini sudah berpisah dengan Sadewa di versi aslinya. Perbedaan ini menandakan keluarnya karya film ini dari sumber-sumber cerita wayang kulit. Jubah dan

tudung yang digunakan Sadewa adalah usaha untuk membuat karakternya tidak dikenal dan misterius.

Tokoh setan Glundhung Pringis dan setan Rai Mengengeh merupakan wujud hantu pada masa Jawa kuno, sesuai dengan penggambaran era pada cerita wayang di karya film ini. Tokoh setan Kuntilanak dan setan Genderuwo merupakan penggambaran hantu di era Jawa baru. Sesuai dengan pemilihan latar waktu dalam karya ini. Penggambaran pohon kelapa adalah rujukan dari relief kisah Sudamala di candi Cetho. Dalam relief tersebut, pohon kelapa muncul di berbagai panel sebagai latar belakang. Penggambaran pohon pisang merujuk pada mitos yang beredar di masyarakat tentang tempat tinggal hantu-hantu Jawa.

Penggambaran panggung wayang yang di tengah hutan dan hanya diterangi lampu api merupakan sebuah usaha untuk menutup ruang dalam karya film. Penutupan ini disebabkan karena keterbatasan pandangan dan ketidaktahuan merupakan unsur dasar dalam sebuah film horror untuk lebih menonjolkan elemen kejut. Karakter dalang dan para pengrawit ditampilkan dengan sangat sederhana dan khas pedesaan Jawa untuk menggambarkan keterbatasan mereka dalam menghadapi masalah. Musik karawitan dan Bahasa Jawa yang digunakan dalam film merupakan cara untuk mendekatkan karya ini kepada realitas panggung wayang di dunia nyata.

Penggambaran-penggambaran tersebut adalah usaha untuk meramu karya agar dapat menyatukan nuansa pengalaman menonton wayang kulit tradisi dan nuansa menonton film. Wayang kulit tradisi dengan segala unsur di dalamnya terbingkai tempo yang lambat dan mendayu-dayu, namun memuat kenangan istimewa tentang dunia

masyarakat Jawa. Teknik film merubah bingkainya menjadi lebih cepat dan dinamis. Perlu adanya usaha untuk menjaga roh wayang kulit tradisinya agar lebih membumi dan bisa dipahami penonton dengan mudah.

SIMPULAN

Terwujudnya karya film Bekasakan merupakan hasil dari proses perenungan yang cukup panjang. Dalam proses tersebut ada sebuah penyaringan ide-ide yang muncul dengan berpijak pada keselarasan konsep bekasakan sebagai bentuk film wayang horor. Proses penciptaan karya ini meliputi beberapa tahapan: 1) penetapan materi penciptaan; 2) cara pengumpulan materi penciptaan; 3) strategi pengolahan materi; 4) teknik pengolahan materi; 5) cara melakukan pengemasan karya; 6) proses dan teknik pergelaran/screening. Dari serangkaian proses penciptaan tersebut menghasilkan kreativitas penciptaan berupa sosok wayang setan Mahakali yang merupakan pimpinan dari setan-setan yang berada di hutan dengan anatomi tubuh yang tidak biasa. Selain itu bentuk kreativitas lain yang dihasilkan pada karya ini adalah dengan memunculkan efek-efek visual dan efek suara yang membangun nuansa horor. Sehingga film wayang bekasakan mampu menghadirkan capaian kesan psikologis pada penonton. Dengan adanya karya film wayang horor bekasakan diharapkan dapat menjadi tawaran atau gaya baru dalam dunia kreativitas pewayangan. Semoga dengan hadirnya karya ini dapat menjadi sumbangan berguna bagi perkembangan ilmu seni dan ilmu pengetahuan.

DAFTAR REFERENSI

- Amir, Hazim. (1991). *Nilai-nilai Etis dalam Wayang*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Aristo, Salman. (2017). *Kelas Skenario: Mewujudkan Ide menjadi Naskah Film*. Jakarta: Esensi-Erlangga Group.
- Budi Utama, I Wayan. (2019). "Perempuan dan Tantrayana". *VIDYA WERTTA* Vol. 2 Nomor 1 April.
- Damono, Supardi Djoko. (2012). *Alih Wahana*. Jakarta: Editium
- Harpawati, Tatik. (2014). "Keterpaduan Struktur Dramatik Pertunjukan Wayang Kulit Lakon Sudhamala". *GELAR Jurnal Seni Budaya* Volume 12 Nomor 1 Juli.
- <http://www.maknaa.com/jawa-indonesia/bekasakan>, diakses pada 25 Februari 2022 pukul 19.23 WIB.
- Mariani, Lies. (2017). *Upacara Ruwatan Tradisi Surakarta*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.
- Marsaid. 2016. "Islam dan Kebudayaan: Wayang Sebagai Media Pendidikan Islam di Nusantara". *Kontemplasi: Jurnal Ilmu-Ilmu Ushuluddin* 4, no. 1. <https://doi.org/10.21274/kontem.2016.4.1>.
- Marsudi. 2015. "Bangkitnya Tradisi Neo-Megalithik di Gunung Arjuno". *SEJARAH DAN BUDAYA*, Tahun Kesembilan, Nomor 1 Juni.
- Mursid Alfathoni, Muhammad Ali dan Dani Manesah. 2020. *Pengantar Teori Film*. Yogyakarta: Deepublish.

Pamungkas, Ragil. 2008. Tradisi Ruwatan:
Misteri di Balik Ruwatan.
Yogyakarta: Narasi.
Purwanto, Sigit. 2018. "Pendidikan Nilai

dalam Pertunjukan Wayang Kulit".
TA'ALLUM: Jurnal Pendidikan
Islam Volume 06, Nomor 01, Juni
2018.