

KREATIVITAS TATA CAHAYA MODEREN DALAM PERTUNJUKAN WAYANG KULIT BALI MASA KINI

I Ketut Sudiana

Institut Seni Indonesia Denpasar

Email: tutdalang99@gmail.com

Abstract

The problem of puppet show lighting in the puppet show is a very important element to be carefully considered as it is a medium in projecting shadow puppets on the screen. Because lighting is very influential (the result of the projected shadow) that project the identity of Balinese leather puppet figures, which contain aesthetic and symbolic values. In principle, the use of lighting in puppet shows should be able to produce a high carrying capacity, not merely the modern practicality but it also able to illuminate according to the form of puppets in a surreal form. It also supports the expected dramatic atmosphere, such as scenery or background depiction, in order to anticipate the shift in the thoughts of contemporary puppet viewers who tend to be realists. In line with the objective of this research which is to produce the anatomical shape of Balinese Wayang Kulit with an ideal proportions of electric lighting. It also aims to produce a scenery that is in accordance to the style of Balinese Wayang Kulit which is not realistic. The method used is the Practice-based Research method, a creating and studying works of art based method. This practice can produce the ideal shape and anatomy of wayang and the harmony between scenery and wayang.

Keyword: lighting, puppet figures, scenery.

Abstrak

Persoalan tata cahaya dalam pertunjukan wayang sebagai media untuk memproyeksikan bayangan wayang pada layar, merupakan unsur yang sangat penting untuk diperhitungkan secara seksama. Karena tata cahaya sangat berpengaruh pada hasil bayangan yang memproyeksikan identitas figur Wayang Kulit Bali, nilai estetis dan kaidah filosofis yang diinginkan. Pada prinsipnya pemanfaatan tata cahaya dalam pertunjukan wayang hendaknya dapat menghasilkan daya dukung yang tinggi, bukan semata-mata lebih praktis modern, melainkan mampu menerangi dan menyinari sesuai wujud figur-figur wayang dalam bentuknya yang surealis. Mendukung pula suasana dramatik yang diinginkan, seperti penggambaran *scenery* atau *background*. Dibutuhkan tata penyorotan yang khusus untuk dapat terciptanya efek sinar yang mengesankan nilai magis-religius dan simbolik. Untuk itu, penciptaan wujud artistik gambar dan cahaya sebagai unsur visual pertunjukan wayang selain menggunakan teori estetika hendaknya dilandasi pula dengan teori fungsi dan semiotika, guna mengantisipasi pergeseran pemikiran penonton wayang masa kini yang cenderung

realis. Sejalan dengan tujuan penelitian ini untuk menghasilkan bentuk anatomi Wayang Kulit Bali sesuai dengan proporsi yang ideal dengan tata cahaya lampu listrik. Bertujuan pula untuk menghasilkan *scenery* yang sesuai dengan stilirisasi Wayang Kulit Bali yang bukan berbentuk realis. Metode yang digunakan adalah metode penciptaan dan kajian karya seni yang disebut dengan *Practice-based Research*. Penelitian berbasis praktik ini dapat menghasilkan bentuk dan anatomi wayang yang ideal dan keselarasan antara *scenery* dengan wayang.

Kata Kunci. Tata cahaya, figur wayang, scenery

Diserahkan: 10-11-2022

Diterima: 15-11-2022

Diterbitkan: 23-12-2022

PENDAHULUAN

Pemanfaat teknologi moderen sebagai pengingkaran terhadap seni tradisi akibat timbulnya argumentasi baru, seolah-olah telah diterima sebagai suatu kemajuan bagi penikmatnya. Hal ini terjadi pada pertunjukan wayang Bali dewasa ini, terutama pada pemakaian lampu listrik sebagai tata penyinaran dalam memproyeksikan bayangan wayang. Salah satu pertunjukan wayang yang sedang populer di Bali, “*Wayang Kulit Cenk Blonk*”, dipentaskan dengan lampu yang dikemas secara moderen. yaitu lampu listrik utama dan lampu blitz dan juga lampu warna warni untuk menimbulkan efek-efek tertentu sesuai dengan fungsi atau simbol yang diinginkan dalang” (Yulianti, 2021, hlm 240).

Seperti yang dikatakan Winanti (2015, hlm 16) “tata lampu inilah yang mengherankan/mengagumkan para penonton, yang belum pernah ada pada pementasan wayang sebelumnya di Bali sepanjang sejarah”.

Pernyataan ini sejalan dengan apresiasi penonton wayang masa kini, utamanya dikalangan anak muda lebih tertarik dan merasa puas dengan tata cahaya lampu listrik sebagai teknologi yang canggih, yang mampu menampilkan efek-efek warna-warni tertentu sesuai dengan fungsi visual yang diinginkan. Seperti penggunaan lampu *blits* yang menimbulkan efek kilat, untuk mendukung suasana adegan pada tokoh wayang yang sedang marah. Percikan api yang muncul dari senjata panah yang sedang berbenturan.

Tergusurnya lampu wayang tradisi (*blencong*) tentunya mempunyai suatu alasan praktis bagi para dalang masa kini. Pada kenyataannya memang lampu *blencong* kalah praktis dengan lampu listrik. Namun perlu dicermati secara seksama bagaimana efek bayangan wayang yang ditimbulkan oleh lampu *blencong* dibandingkan dengan efek bayangan wayang dengan media penyinaran lampu listrik. Karena pertunjukan Wayang Kulit Bali sampai saat ini ditonton dari sisi bayangannya. Terkait dengan hal ini, perlu ditinjau kembali dari segi penciptaan figur-figur wayang tradisi, yang tercipta jauh sebelum munculnya pengaruh teknologi moderen. Wayang-wayang tradisi diciptakan dalam fungsinya sebagai seni pakai, yaitu dipakai sebagai media utama dalam pertunjukan wayang, tentunya atas dasar pertimbangan media pendukungnya. Tata penyinaran sebagai media pendukung dalam memproyeksikan bayangan wayang ke layar (*kelir*), penting diperhitungkan secara seksama, karena sangat berpengaruh pada hasil

bayangan rupa wayang sesuai dengan kaidah artistik dan nilai estetis yang diinginkan. Dari uraian diatas memunculkan permasalahan antara lain : 1. Bagaimana perpaduan antara rupa wayang tradisi dengan efek tata cahaya lampu listrik? 2. Bagaimana cara mengupayakan keserasian *scenery* yang dihasilkan dari efek cahaya listrik dengan rupa wayang tradisi?

Tujuan dari penelitian ini adalah: 1. Menghasilkan Wayang Kulit Bali Modifikasi yang sesuai dengan pencahayaan lampu listrik. 2. Menciptakan *scenery* stilirisasi sesuai dengan stilirisasi wayang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan melalui teori estetika, teori fungsi, dan teori semiotika. Estetika merupakan teori yang mengungkap secara umum tentang keindahan, termasuk keindahan yang merupakan hasil karya manusia. Dalam mendesain wayang maupun *scenery* wayang, harus memahami kaidah-kaidah keindahan yang diwujudkan melalui unsur visual seperti garis, warna, bidang dan tekstur. Mendesain Wayang dibutuhkan pengetahuan tentang prinsip-prinsip estetika rupa seperti prinsip harmoni, kontras, keseimbangan, proporsi, komposisi dan penonjolan.

Teori Fungsi digunakan mengingat wayang kulit adalah merupakan seni pakai, suatu hasil karya seni yang digunakan sebagai media ungkap dalam pertunjukan wayang. Seperti yang diungkapkan (Hendriyana, 2018, hlm. 51) bahwa “menggunakan perspektif teori fungsi sebagai kerangka berfikir dalam berkarya, pada proses penelitian dan penciptaan. Artinya unsur-unsur atau elemen-elemen yang ada dalam teori digunakan dan dijadikan pertimbangan dalam proses perwujudan karya”.

Wujud karya berupa wayang dan stilirisasi *scenery* harus dipertimbangkan dengan teori semiotika, untuk menghindari *scenery* yang menyimpang dari wujud wayangnya, karena dalam wayang dipenuhi dengan simbol-simbol.

Hasil dari penelitian penciptaan karya ini akan berkontribusi pada pemahaman dan pengetahuan tentang estetika rupa wayang yang bercorak surealis. Tentu dalam rangka melakukan perubahan aspek rupa atau tampilannya dalam pertunjukan wayang sangat perlu dan penting sekali dipertimbangkan aspek estetis serta fungsi dan komposisinya dalam tampilan pagelaran wayang dengan tata cahaya modern atau media cahaya listrik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian berbasis penciptaan karya, karena objek risetnya bukan permasalahan yang bersumber dari fenomena kehidupan seni di masyarakat, melainkan objek yang diteliti adalah media ungkap seni berupa bentuk dan anatomi Wayang Kulit Bali dan teknik pencahayaannya. Mengarah pada pencapaian pengetahuan baru tentang hasil praktik yang sudah ada atau pernah dilakukan seseorang, kemudian bagaimana memperbaikinya berdasarkan interpretasi, analisis dan eksperimen terhadap objek karya berupa Wayang Kulit Bali dan efek pencahayaannya. Metode penelitian berbasis praktik ini, dikatakan oleh Hendriyana (2018, hlm 19) dalam bukunya yang berjudul Metodologi Penelitian Penciptaan Karya, “bahwa *Practice-based Research* mengarah pada pencapaian pengetahuan baru tentang system, karakteristik praktik serta

bagaimana mempebaikinya”. Penulisan penelitian praktik ini menggunakan tahapan dari pengumpulan data atau materi karya sampai pembentukannya, melalui teknik observasi, dokumentasi, analisis eksperimen, dan implementasi sebagai hasil proses kreatif.

Observasi merupakan metode yang sangat penting dilakukan dalam penelitian karya ini, untuk mendapatkan data yang tepat dan akurat. Peneliti secara langsung melakukan kontak dengan permasalahan yang diteliti, yang berupa wayang dalam fungsinya sebagai media utama dalam pertunjukan wayang dan menjadi data primier dalam penelitian ini. Kontak secara langsung dengan media, dengan cara menekuni proses pembuatan wayang dan mempraktikannya dalam pementasan wayang, serta mencermati perubahan-perubahan yang terjadi terhadap media wayang sebagai akibat dari inovasi pencahayaan. Penulis dalam hal ini sebagai subjek peneliti “meleburkan” diri dengan objek penelitian yang penulis amati, berupa media wayang dan media pencahayaannya.

Dokumentasi melalui fotografi dan video, dilakukan sebagai langkah pencermatan terhadap bentuk-bentuk figur wayang sesuai media pencahayaan yang digunakan. Perekaman pementasan wayang dari pementasan wayang tradisi dan inovasi sebagai bahan komparasi hasil visual yang diamati.

Menganalisis bahan wayang dan bentuk wayang melalui penalaran dan melakukan pembuatan sketsa ulang terhadap bentuk dan anatomi wayang. Pada langkah ini dilakukan eksperimen menggunakan media wayang dan tata pencahayaan sesuai kapasitas cahaya dan jenis lampu yang digunakan untuk memproyeksikan bayangan wayang.

Mengimplementasikan sintesis dari penelitian melalui pementasan wayang serara berulang-ulang dan diapresiasi serta dievaluasi, sampai akhirnya menjadi pengetahuan baru dari hasil olah rasa dan kreativitas yang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Efek Cahaya dan Postur Wayang Kulit Bali

Berdasarkan pengamatan penulis sebagai praktisi wayang, hasil bayangan figur-figur wayang pada kelir sangat diperhitungkan oleh penciptanya dalam rangka menghasilkan bayangan wayang yang ideal. Ideal yang dimaksud adalah bayangan wayang yang sesuai dengan proporsi postur tubuh manusia. Wujud tokoh-tokoh wayang tradisi umumnya jauh menyimpang dari proporsi, postur tubuh manusia normal. Kalau proporsi tubuh manusia normal perbandingan antara kepala dan tubuh keseluruhan 1:6-7 sedangkan pada wayang kulit perbandingannya 1:4. Sehingga wayang kelihatan kebesaran kepala. Adanya kejanggalan postur Wayang Kulit Bali, karena bukan berpijak pada kenyataan melainkan pada hasil bayangan yang ingin dicapai. Tentang anatomi wayang, dipaparkan pula hal yang sama terhadap wayang Jawa oleh Haryanto (1991, hlm 32), bahwa “jika anatomi wayang dibandingkan dengan anatomi manusia normal, maka tampak sekali kejanggalannya, karena anatominya bukan berpijak pada kenyataan melainkan pada filsafatnya”.

Wayang Kulit yang termasuk dalam seni kriya, senada dengan yang diungkapkan Sunarya (dalam Sunarya, 2022, hlm 49) bahwa “seni kriya merupakan seni *wali, bebali,*

dan *balih-balihan*”. Demikian pula pementasan wayang kulit di Bali diklasifikasikan menurut fungsinya sebagai *wali* (sebagai pokok upacara), *Bebali* (sebagai pelengkap atau pengiring upacara) dan *balih-balihan* (sebagai tontonan).

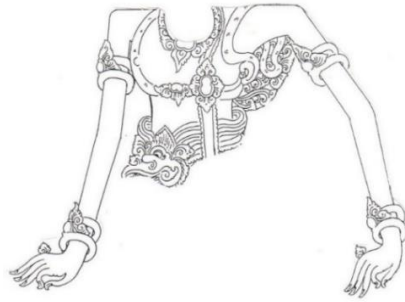
Penelitian ini terfokus pada konteks fungsi media pertunjukan wayang, yang berupa wayang kulit itu sendiri dalam perubahan pencahayaan dan anatominya. Dalam artian meneliti media berupa wayang kulit dengan *out put* pigur wayang sesuai dengan tata pencahayaan, dan mengarah pada tampilan bayangan wayang yang indah untuk dipertontonkan. Hasil yang diperoleh dapat di kategorikan bagian dari visi wayang dalam fungsinya sebagai *balih-balihan* atau tontonan.

Pada umumnya pertunjukan Wayang Kulit Bali ditonton bayangannya, dengan pencahayaan lampu *belencong*, di bali disebut *penembyan* atau sering pula disebut *damar* wayang yang suber cahayanya adalah api. Bayangan wayang muncul dari hasil teknik pergerakan (*tetikesan*) wayang, yaitu pada bagian muka wayang menempel di permukaan kelir. Sedangkan kaki wayang tidak menempel pada kelir, dengan jarak antara 15 sampai dengan 20 cm dari kaki wayang dengan permukaan kelir. Dari posisi gerak wayang seperti itu menghasilkan bayangan wayang yang sesuai dengan proporsi tubuh manusia normal. Ketika wayang-wayang ditancapkan dalam adegan sidang, wayang akan kelihatan lebih pendek, seolah-olah wayang itu dalam posisi duduk.

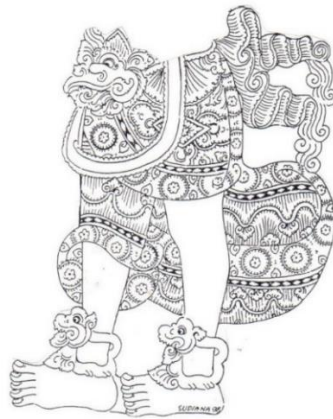
Postur tubuh wayang kulit hanya dapat dilihat dari sisi luar yang tampak, yang hanya memperhitungkan antara tinggi badan dan lebar badan wayang. Berbagai ukuran antropometrik lainnya hanya disesuaikan dengan karakter tokoh-tokohnya, yang merupakan transformasi dari bentuk tubuh manusia ketika wayang itu telah diproyeksikan ke bidang kelir. Jadi pengertian postur tubuh wayang adalah bentuk tubuh atau sikap badan yang terlihat dari ujung kaki sampai ujung rambut. Postur wayang, seperti dikatakan Susanta dan Wiryawan (dalam Mudarahayu, 2021, hlm 192) “dibagi ke dalam tiga bagian, yaitu “kepala (utama), badan (madya) dan kaki (nista)” sesuai gambar dibawah ini:



Gambar 1. Bagian *Utama angga* (atas) yaitu leher dan kepala.



Gambar 2. Bagian *Madya angga* (tengah) yaitu badan, pinggang dan tangan.



Gambar 3. Bagian *Nista angga* (bawah) yaitu pinggul paha dan kaki.

Dengan postur tubuh wayang tradisi diatas kalau wayang itu di bayangkan dengan dua jenis media penyinaran, yaitu lampu *blencong* dan listrik akan menghasilkan bayangan sesuai gambar di bawah ini:



Gambar 4. penyinaran wayang tradisi
Dengan lampu *blencong*. Dokumen :
Ketut Sudiana, (2021)



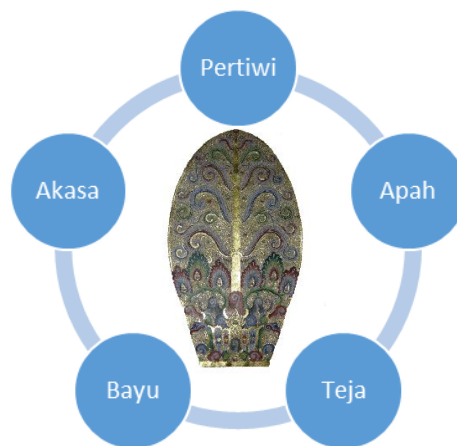
Gambar 5. penyinaran wayang
tradisi dengan lampu listrik. .
Dokumen : Ketut Sudiana, (2021)

Dari hasil bayangan wayang ini, tampak penyinaran dengan lampu *blencong* menghasilkan bayangan wayang yang lebih tinggi, sehingga kelihatan postur wayang

lebih ideal. Lampu blencong menghasilkan bayangan wayang dengan proporsi kepala berbanding tubuh keseluruhan 1:6,. Sedangkan penyinaran dengan lampu listrik menghasilkan proporsi 1:4. Ini menunjukkan bahwa wayang tradisi memang hanya diperuntukkan sebagai media pementasan wayang tradisi dengan penyinaran lampu blencong yang bersumber dari cahaya api. Dengan demikian dalam penggunaan tata cahaya listrik pada wayang perlu dibuat wayang sesuai dengan hasil bayangan wayang yang dicapai dari efek tata lampu listrik. Ini berlaku sama pada beberapa jenis lampu listrik seperti LID, Halogin, LCD dan lampu-lampu listrik lainnya.

Scenery Dalam Wayang Tradisi

Dalam pementasan wayang kulit tradisi, untuk menciptakan suasana adegan-adegan yang menggambarkan suatu tempat tertentu, adalah dengan memakai wayang *kayonan*. Wayang *kayonan* adalah wayang yang sangat penting dalam pertunjukan wayang kulit. *Kayonan* ditarikan sebagai pembukaan pertunjukan wayang, yang mengandung makna filosofis penciptaan alam semesta. *Kayonan* dimaknai sebagai alam semesta oleh dalang yang menggerakkannya, dimulai dengan mengucapkan mantra penyatuan energi sembilan penjuru alam. Mantra setiap dalang yang mengawali pentas wayang tersebut mengikuti prosesi pemutaran *ngutarayana*, kebalikan arah jarum jam, berbunyi: *Om idepakne Sambhu mulih ring Wisnu; Wisnu mulih ring Sangkara; Sangkara mulih ring Mahadewa, Mahadewa mulih Rudra; Rudra mulih ring Brahma; Brahma mulih ring Maheswara; Maheswara mulih ring Iswara; Iswara mulih ring tengah kayonan; kayonan mulih maring manah sakti mahening* (Sedana, 2016, hlm 37). Pada hakekatnya adalah penyatuan unsur-unsur alam, yang dalam idiologi Hindhu disebut dengan *Panca Maha Buta*; *pertiwi* (tanah), *Apah* (air) *bayu* (angin), *teja* (sinar atau api), *akasa* (langit).



Bermula dari filsafat *kayonan* inilah dalam pertunjukan wayang, *kayonan* bisa berfungsi atau diperankan sebagai *pertiwi* (tanah; gunung, dan bukit), *Apah* (air; samudra, telaga, danau, sumur, sungai dan lain-lain), *teja* (sinar, surya, bulan bintang dan api), *bayu* (angin, atau udara), dan *akasa* (langit, awan, atau angkasa). Dengan demikian selain berfungsi sebagai pembukaan, pembabakan dan penutup pertunjukan, *kayonan* berfungsi

sebagai *scenery* atau pemandangan, yang dimainkan dan digerakan sesuai fungsi dan pemaknaannya. Misalnya kayonan dipakai untuk menggambarkan suasana hujan, angin kencang seperti piting beliung, sinar jika para dewa-dewa turun dari langit, samudra ketika ada tokoh-tokoh di tengah samudra dan banyak lagi pemaknaan kayonan sesuai dengan posisi, fungsi serta pemaknaan gerak yang difariasikan olah dalangnya. Fungsi dan pemaknaan kayonan sebagai *scenery* ataupun pendukung suasana adegan dalam wayang kulit tradisi sudah sangat diterima sebagai suatu kesepakatan ekspresi estetis antara penonton dan dalangnya. Dengan kehebatan para dalang wayang kulit tradisi menarasikan dan menarik wayang *kayonan* sehingga menjadi multi fungsi dan makna dalam pertunjukannya. Fungsinya sebagai *scenery* tidak mesti tampil seperti realita alam sebenarnya, tapi pengaruhnya terhadap emosi penonton sangat kuat. Pada perkembangan wayang kulit inovasi dewasa ini, sejalan dengan perkembangan teknologi *scenery* dalam wayang kulit ditampilkan semakin realistis.

Kreativitas Pencapaian *Scenery* Dalam Pertunjukan Wayang Inovasi

Wayang Kulit Bali tidak luput dari pengaruh globalisasi yang berupa kemajuan teknologi, khususnya tentang tata cahaya. Kreator pewayangan dewasa ini banyak yang mengganti lampu tradisi (*blencong*) sebagai lampu wayang, dalam upaya menginovasi pertunjukan wayang. Agar wayang tetap menarik dan mampu beradaptasi dengan jaman. Seiring dengan era globalisasi dan kemajuan teknologi, dalam perkembangan selanjutnya, ketika wayang disinari media listrik dengan penataan cahaya modern, muncul ide-ide untuk menampilkan gambar-gambar pada layar dengan memakai *scenery*. *Scenery* dibuat dengan kertas yang digambar dan diukir dalam bentuk persegi panjang, dan difrim. *Scenery* ini diproyeksikan ke layar dengan lampu halogen sehingga pada layar tampak bayangan *scenery* sesuai dengan background yang diharapkan kreatornya

Tujuan *scenery* ini adalah sama seperti pada wayang tradisi sebagai pendukung dari setiap adegan yang ingin ditampilkan. *Scenery* diganti sesuai dengan kebutuhan suasana yang diinginkan. Pergantiannya dilakukan dari *scenery* 1 ke *scenery* 2 dan seterusnya. Dengan demikian paling tidak ada 2 atau lebih penyangga *scenery* dan lampu untuk memproyeksikannya, sehingga *scenery* dapat ditampilkan secara silih berganti. Namun sesuai pengamatan penulis penggunaan *scenery* ini gambar-gambarnya sering tidak disesuaikan dengan stilisasi wayang tradisi. Seniman akademis I Made Sidia dalam karya-karya eksperimennya sering menggunakan *scenery* yang realistis, menggambarkan sesuatu sesuai dengan alam nyata, seperti dengan hanya memindahkan foto-foto gapura, hutan dan pegunungan, laut dan objek-objek alam sebagai background wayangnya. Penggunaan *scenery* ini dimotori oleh Lerry Red seniman pedalangan asal Amerika, dalam karyanya yang disebut dengan wayang listrik. Namun sering ditampilkan dalam bentuk realistis, walaupun tidak semata-mata memindahkan foto-foto alam, tetapi dibuat dengan kertas yang diukir bentuk-bentuknya saja. Sepintas memang kelihatan indah namun terkadang tidak seimbang dengan kerumitan stilir wayangnya. Dalang Cengblong yang sangat populer di Bali kini, ikut pula mencoba dan memakai panorama model ini.

Pemakaian *scenery* ini, dicoba pula oleh Dalang I Wayan Wija dalam karya wayang yang dinamakan wayang Rare Angon. Wayang ini dimainkan oleh 4 orang dalang anak-anak. *Scenery* dibuat dua penyangga, dimainkan dengan memutarnya. Masing-masing penyangga *scenery* berisi 5 gambar *scenery*. Gambar-gambar ini yang diputar silih berganti sesuai kebutuhan pendukung adegan yang diinginkan. *Scenery* model ini dinamakan *scenery* putar.



Gambar 6. *Scenery* realis wayang inovasi. Dokumen : Bali TV (2021)



Gambar 7. Tampilan *scenery* putar dalam pementasan wayang Rare Angon
Dokumen: I Ketu Sudiana, (2021)

Pemanfaat teknologi dalam seni pewayangan semakin berkembang dengan adanya LCD (*Laser Compec Dise*), para kreator wayang mulai membuat backround dengan gambar-gambar panorama yang sangat realis.

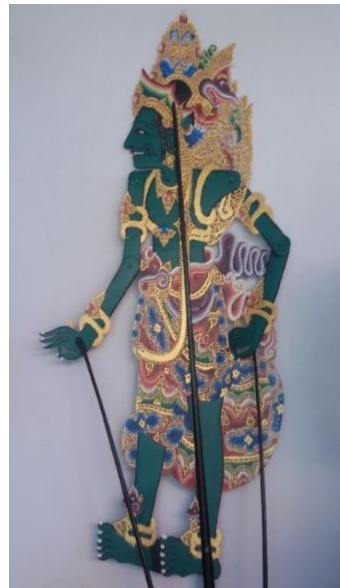
Pada dasarnya dari semua eksperimen yang telah dilakukan, khususnya tentang penggarapan *scenery* ataupun *background*, menurut pengamatan penulis belum digarap secara maksimal. Terutama dari keserasian antara objek utama dalam hal ini tokoh-tokoh wayang yang ditampilkan dalam bentuk *surrealis* dengan *scenery* yang realis. Jikapun terjadi pengindahan terhadap *scenery* yang ditampilkan, akan tetapi tidak digarap seperti proses pembuatan wayang yang ditatah secara detail. Sehingga antara bayangan wayang sebagai objek utama dengan *scenery* sebagai latar belakang tidak bersenyawa atau kurang serasi. Ini mungkin disebabkan bukan karena kreatornya tidak mampu menciptakan *scenery* yang maksimal dan serasi dengan *stilisasi* wayangnya. Bisa jadi tidak cukupnya waktu bagi kreatornya membuat *scenery* yang rumit menyerupai proses pembuatan wayang, sehingga hal ini luput dari pengamatan kreatornya.

KESIMPULAN

Dari uraian diatas, yang merupakan hasil dari investigasi terhadap inovasi tata cahaya dalam pertunjukan Wayang Kulit Bali dewasa ini, penulis melakukan eksperimen untuk menjawab persoalan-persoalan garap estetis wayang secara maksimal, yg menghasilkan postur wayang dengan perbandingan antara wayang tradisi dan Inovasi seperti gambar dibawah ini.



Gambar 8. Postur wayang tradisi
Dokumen: I Ketu Sudiana, (2022)



Gambar 9. Postur wayang inovasi
Dokumen: I Ketu Sudiana, (2022)

Sebagai contoh *scenery* yang sesuai dengan bayangan wayang tradisi, yang dibuat dengan menyesuaikan estetika wayang yang bayangannya menonjolkan kerumitan tatahan. Sehingga *scenery* yang berfungsi untuk background tokoh-tokoh wayang yang ditampilkan menghasilkan bayangan yang indah dan disesuaikan dengan kebutuhan pentas. Kombinasi antara wayang dan scenery menjadi menarik, serasi dengan bentuk wayang yang lebih tinggi (proporsional) dan melalui proses stilisasi (surrealis). Lewat tulisan ini ditawarkan model *scenery*, hasil sebuah eksperimen dengan menggunakan teknik pengolahan gambar dan video editing seperti adobe premier dengan berbagai soofwearnya seperti *premium pro* yang dapat digunakan untuk mengedit video, menggabungkan video dengan musik, mengubah warna dan sebagainya.



Gambar 10. *Scenery* stilisasi pada wayang inovasi
Dokumen: I Ketu Sudiana, (2022)





Gambar 11. *Scenery* stilisasi dan video editing pada wayang inovasi Dokumen: I Ketut Sudiana,

Tulisan ini diharapkan dapat memberikan sumbangan alternatif baru dalam penggarapan nilai-nilai seni tradisional untuk dapat beradaptasi dengan teknologi modern tanpa menghilangkan esensi dasar dari seni pewayangan yang menyangkut nilai etis, estetis dan filsafatnya. Dalam perkembangan teknologi yang serba cepat sekarang ini, seni, termasuk pewayangan harus tetap berkembang. Oleh karena itu diperlukan seniman dalang yang konstruktif, artinya setiap garapan pakelirannya selalu mengutamakan nilai estetis, dalam usaha menjawab tuntutan dan kebutuhan penontonnya. Melalui garapan pakeliran bermutu dengan didukung teknologi yang tergarap secara artistik tanpa merusak tatanan nilai yang telah diwariskan pada kesenian tradisi wayang yang adiluhung. Dengan demikian diharapkan seni pewayangan dapat memberikan andil dalam upaya menangkal pengaruh negatif yang timbul akibat proses modernisasi pada era globalisasi kini.

BIBLIOGRAFI

- Hendriyana, Husen.(2018). *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya*. Bandung : Sunan Ambu Press Bandung.
- Junaedi, Deni. (2016). *Estetika Jalinan Subjek. Objek dan Nilai*. Yogyakarta : Art Civ.
- Mudarahayu, Made Tiartini, dkk. (2021). *Estetika Bentuk Busana Pada Lukisan Wayang Kamasan*. Panggung: 31 (2), 192-202.
- Rohidi, Tjetjep Rohendi. (2011). *Metodologi Penelitian Seni*, Semarang: Cipta Prama Nusantara.
- Rustopo. (2012). *Seni Pewayangan Kita : Dulu, Kini dan Esok*. Surakarta : ISI Press Solo.
- Sedana, I Nyoman. (2016). *Teori Cipta Seni Konseptual*. Denpasar : Fakultas Seni Pertunjukkan ISI Denpasar, Bali.
- Soetarno. (2004). *Wayang Kulit : Perubahan Makna Ritual dan Hiburan*. Surakarta : STSI Press.
- Solichin, H. (2010). *Wayang Masterpiece Seni Budaya Dunia*. Jakarta : Sheila offset.
- Sudiana, I Ketut. (2005). *Materi Pnduan Praktek Pembuatan Wayang Kulit Parwa Bali*. Jakarta: Proyek Nasional Per;indungan Wayang Indonesia.
- Sunarto, Bambang. (2013). *Epistemoligi Penciptaan Seni*. Yogyakarta : IDEA Press Yogyakarta.
- Sunarya, I Ketut. (2021). *Krya di Pulau Bali : Ketakson, Kerajinan dan Kitsch*. Panggung : 32 (1), 47-64.
- Suwija, I Nyoman. (2013). *Nilai Dasar Pendidikan Karakter dalam Pertunjukan Wayang Kulit Joblar “ Tualen Caru”*. Mudra Jurnal Seni Budaya, 28 (1), 52-59. <https://doi.org/10.31091>
- Suyanto. (2014). *Wayang Kulit : History, Development, and the Philosophy*. Mudra Jurnal Seni Budaya, 29 (3), 231-239.
- Winanti, Ni Putu. (2015). *Cenk Blonk Dalang Inovatif*. Surabaya : Paramita.
- Yulianti, Ni Ketut Dewi dan Marhaeni, Ni Komang Sekar. (2021). *Analisis Nilai Estetika Pertunjukan Wayang Kulit Cenk Blonk Dalam Lakon “Tidak Cukup Hanya Cinta”*. Panggung : 31 (2), 239-249.

First publication right:

Jurnal Syntax Fusion: Jurnal Nasional Indonesia

This article is licensed under:

