



Bali Sangga Dwipantara IV

Kampus
Merdeka

BALI - DWIPANTARA WASKITA

(Seminar Nasional Republik Seni Nusantara)

WISWA - MANU - WASTU

WAYANG CINEMA LAKON KAPI BALI LINA SEBUAH MODEL PENGEMBANGAN WAYANG KULIT BALI

I Made Marajaya^{1*}, Ida Bagus Gede Surya Peradantha²

¹Institut Seni Indonesia Denpasar

²Institut Seni Budaya Indonesia Tanah Papua

KATA KUNCI

Wayang Cinema, Kapi Bali Lina, Wayang Kulit Bali

KEYWORDS

Wayang Cinema, Kapi Bali Lina, Balinese Wayang Kulit

ABSTRAK

Artikel ini bertujuan untuk mengkaji estetika Wayang Cinema berjudul Kapi Bali Lina yang diproduksi oleh SMK 3 Sukawati Gianyar. Wayang Cinema yang memadukan dua elemen estetika dari wayang kulit dan seni perfileman ini, telah ikut meramaikan kesenian wayang di media sosial melalui Channel Youtube. Wayang Cinema yang mengangkat cerita Kapi Bali Lina ini memakai medium wayang kulit dan “aktor” manusia. Permasalahan yang diangkat dalam artikel ini adalah; (1) bagaimana estetika Wayang Cinema lakon Kapi Bali Lina?; (2) apa pesan moral yang terkandung di dalam lakon Kapi Bali Lina?. Permasalahan di atas dikaji menggunakan metode kualitatif. Data yang diperoleh di lapangan dikumpulkan dengan teknik observasi, wawancara, dan literatur. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif interpretatif, dan didukung dengan teori kreativitas dan estetika postmodern. Hasil penelitian menunjukkan bahwa telah terjadi pembaruan dalam pertunjukan wayang kulit Bali, menggunakan peran wayang dan manusia, serta dikemas dengan teknik perfileman. Garapan Wayang Cinema dengan lakon Kapi Bali Lina ini memberi pesan moral, yaitu *satya wacana* dan kesalahpahaman. Terbunuhnya Subali oleh Sang Rama karena petunjuk para dewata, bahwa yang dibunuh oleh Sang Rama adalah sifat orang yang tidak pernah menepati janjinya.

INFORMASI ARTIKEL

Halaman 237-249



@2024 Penulis.
Dipublikasikan oleh
Pusat Penerbitan
LP2MPP Institut Seni
Indonesia Denpasar. Ini
adalah artikel akses
terbuka di bawah [CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

ABSTRACT

*This article aims to examine the aesthetics of Wayang Cinema titled Kapi Bali Lina, produced by SMK 3 Sukawati Gianyar. Wayang Cinema, which integrates the aesthetic elements of Balinese shadow puppetry (wayang kulit) and cinematic art, contributes to the vibrancy of puppet arts on social media platforms through its YouTube channel. The performance of Kapi Bali Lina employs both traditional shadow puppets and human “actors.” This study addresses two key questions: (1) What are the aesthetic characteristics of Wayang Cinema in the story Kapi Bali Lina? (2) What moral messages are conveyed in the performance of Kapi Bali Lina? A qualitative method was employed to investigate these issues. Data were collected through observation, interviews, and literature review and were analyzed using descriptive, qualitative, and interpretive approaches, supported by theories of creativity and postmodern aesthetics. The findings reveal innovations in Balinese shadow puppetry performances, incorporating roles performed by puppets and humans, presented through cinematic techniques. The Wayang Cinema production of Kapi Bali Lina conveys moral messages, emphasizing *satya wacana* (truthful speech) and the consequences of*

*E-mail korespondensi imademarajaya@gmail.com

misunderstanding. The killing of Subali by Rama, guided by divine intervention, symbolizes the eradication of individuals who fail to uphold their promises.

1. PENDAHULUAN

Dalam dua puluh tahun belakangan ini, dunia seni pewayangan telah diwarnai oleh munculnya karya-karya seni pedalangan bernafaskan seni perfileman. Seni pewayangan yang oleh masyarakat Bali diyakini memiliki nilai sakral dan filosofis yang berhubungan dengan kehidupan manusia, namun di era modern atau yang disebut dengan era digital ini, para dalang kreatif telah menjadikannya sebagai seni hiburan yang bermutu tinggi. Kemampuan berkreativitas tinggi yang dimiliki oleh para dalang muda di Pulau dewata ini, telah melahirkan bentuk-bentuk karya seni pedalangan baru seperti; Wayang Inovatif, Wayang Kontemporer, Wayang Monumental, Wayang Virtual, dan Wayang Cinema. Wayang Inovatif adalah sebuah gagasan dengan bentuk, konsep, dan apparatus yang baru [1,2]. Munculnya aneka seni pakeliran modern yang ditayangkan lewat elektronik seperti; televisi, vidio, dan film, insan-insan pakeliran mau tidak mau harus memikirkan dan mampu menyusun siasat agar seni pertunjukan tertua yang masih ada sekarang agar tetap eksis di era globalisasi [3]. Demikian pula dengan wayang kontemporer seperti yang disampaikan oleh bahwa kemajuan seni pewayangan didukung oleh media elektronik dibantu oleh *sound effect* untuk mewujudkan suasana yang lebih membawa penonton hanyut ke dalam suasana yang diharapkan oleh penciptanya.

Di Bali, Wayang Cinema merupakan salah satu karya seni pedalangan tergolong baru yang lahir di atas tahun 2000an dan disempurnakan di atas tahun 2020an seiring dengan berkembangnya teknologi. Buktinya di atas tahun 2020an, mahasiswa Prodi Pedalangan beberapa di antaranya ada yang membuat garapan pakeliran Wayang Cinema dalam rangka ujian sarjana seni pedalangan. Demikian halnya siswa-siswa di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 3 Sukawati Gianyar juga melakukan hal yang sama ketika mereka menempuh ujian akhir. Di luar kegiatan ujian, para seniman di lingkungan SMK 3 Sukawati juga menggarap sebuah Wayang Cinema yang disupport oleh guru-guru yang nota bena sudah memiliki reputasi di dunia pewayangan. Adapun para penggarap Wayang Cinema yang dimaksud adalah I Made Nuarsa (Wayang D-Karbit) (guru), dalang I Wayan Bawa (guru), dalang I Made Sukadana (guru), dan dibantu oleh para siswa. Wayang Cinema yang diberi judul “Kapi Bali Lina” ini diciptakan dalam rangka Festival Musium Bali dengan tema “Wana Krtih” tahun 2021.

Seperti kita ketahui, bahwa pada masa Covid-19, kehidupan berkesenian di Bali seolah-olah mati suri karena adanya larangan berkumpul bersekala besar oleh pemerintah Provinsi Bali. Dalam situasi yang tidak menentu ini, para dalang baik di Jawa maupun di Bali mulai menciptakan Wayang Kulit Virtual yang hanya dapat ditonton melalui media sosial. Wayang Virtual pertama di Bali diciptakan oleh dalang I Wayan Nardayana (Wayang Cenk Blonk) pada tahun 2019. Kemudian dalang I Wayan Sutama tahun 2021, dalang I Made Nuarsa (Wayang D-Karbit) tahun 2022, dan lain-lain. Kemudian (HMJ) Pedalangan ISI Denpasar menciptakan Wayang Cinema berjudul “The Herro” tahun 2022, dalang I Wayan Candra Asmara Nata menciptakan Wayang Cinema berjudul “Asmara Samara” tahun

2023, dalang I Made Rival Raynata Astika dengan judul karya Wayang Cinema “Ambassador the Peace” tahun 2023. Selain di Bali Wayang Cinema juga berkembang di Jawa dan karya-karya tersebut dapat dilihat di Channel Youtube. Dari beberapa karya seni Wayang Cinema yang telah dijelaskan di atas, penulis memilih salah satu karya Wayang Cinema yang ada di Bali yang berjudul “Kapi Bali Lina”. Menurut pengamatan penulis karya ini selaras dengan tema seminar Nasional tahun ini yaitu “Wiswa-Manu-Krtih”.

Wayang Cinema adalah karya seni yang menggabungkan teknik perfileman dengan teknik pertunjukan wayang kulit. Wayang Cinema sangat baik untuk tontonan oleh anak-anak karena di dalamnya terdapat tokoh-tokoh pewayangan yang diperankan oleh manusia. Walaupun demikian, Wayang Cinema tetap mengacu kepada lakon wayang kulit, namun hanya judulnya saja dibuat menarik seperti kisah-kisah dalam film Barat. Wayang Cinema adalah bentuk pertunjukan wayang yang dikemas dalam bentuk film atau Cinema yang terinspirasi dari cerita Mahabharata atau di Indonesia telah digubah menjadi kakawin Bharatayuddha dan Ramayana. Wayang Ramayana memiliki kekhasan yaitu pada tokoh-tokohnya yang berkarakter para dewa, manusia, dan binatang (*wanara*) [5]. Tokoh-tokoh *wanara* yang telah dikenal oleh masyarakat pencinta wayang adalah; Sugriwa, Subali, Hanoman, Ngada, Anila, Anala, Susena, Indrajana, Sempati, Jembawan, Kesari, Gawaksa, Satabali, Wresaba, Seraba, Menda, dan lain-lain [6].

Wayang Cinema Kapi Bali Lina ini mengisahkan kehidupan di tengah hutan, dimana telah terjadi peperangan antara kakak beradik putra dari Rsi Gotama yang bernama Sang Subali dan Sang Sugriwa karena memperebutkan Dewi Tara setelah Raksasa Maheswara dapat dibunuh oleh Sang Subali di dalam goa. Peperangan ini berlangsung lama karena keduanya memiliki kesaktian yang hampir sama berkat kekuatan Cupu Manik yang diperebutkannya di tengah kolam pada saat yang lalu. Dalam peperangan ini, Sang Sugriwa merasa kewalahan menghadapi Sang Subali, sehingga mengutus Sang Hanoman untuk menemui Sang Rama di hutan Dandaka dan meminta pertolongan untuk membunuh Sang Subali. Setelah Sang Subali mati, Sang Sugriwa akan sanggup menjadi *wadwa* (pasukan) Sang Rama untuk mencari Dewi Sita yang diculik oleh Sang Rahwana dari Kerajaan Alengka. Kisah ini berakhir dengan terbunuhnya Sang Subali setelah dipanah oleh Sang Rama. Wayang Cinema Kapi Bali Lina ini sangat menarik untuk didiskusikan karena mengandung nilai estetika dan pesan moral. Adapun pokok permasalahan dalam artikel ini yaitu; (1) bagaimana estetika Wayang Cinema lakon Kapi Bali Lina?; (2) apa pesan moral yang terkandung di dalam lakon Kapi Bali Lina?. Tujuan dari artikel ini adalah untuk mengetahui nilai estetika Wayang Cinema lakon Kapi Bali Lina dan pesan moral dalam lakon Kapi Bali Lina. Kajian ini diharapkan memberi manfaat bagi para kreator wayang dan pencinta wayang dan para peneliti dan pemerhati kebudayaan wayang.

2. METODE

Artikel ini bertujuan untuk mengkaji Wayang Cinema yang merupakan model baru pertunjukan wayang kulit Bali di era digital. Wayang Cinema adalah perpaduan antara wayang multimedia, virtualisasi, perfileman, dan teknik pertunjukan wayang kulit tradisional. Wayang Cinema lebih mengedepankan gambar-gambar dalam bentuk visual baik melalui wayang maupun wayang orang dan diiringi dengan music MIDI. Wayang Cinema tidak saja berkembang di Bali setelah Covid-19, melainkan juga berkembang di Jawa. Metode yang digunakan untuk mengkaji permasalahan adalah

metode kualitatif. Data kualitatif, diperoleh melalui observasi, wawancara, dan literatur. Data diolah dan dianalisis secara deskriptif kualitatif dan interpretatif serta didukung dengan teori kreativitas. Hasil kajian menunjukkan bahwa Wayang Cinema merupakan sebuah bentuk pertunjukan wayang baru di era digital dengan menonjolkan kreativitas seni tanpa batas. Kreativitas merujuk pada kecerdasan, kepandaian, kemampuan seseorang menciptakan atau menemukan hal-hal baru atau memperbaharui hal-hal yang sudah ada sebelumnya [7]. Wayang Cinema memiliki nilai estetis yang tinggi karena menggabungkan dua elemen seni yaitu seni pewayangan dan seni perfilman. Wayang Cinema dengan lakon Kapi Bali Lina mempresentasikan dua kekuatan yang seimbang yang dimiliki oleh Sang Subali dan Sang Sugriwa. Kehadiran Sang Rama telah memberikan jalan kepada Sang Subali untuk menuju sorga. Lakon ini memberi pesan moral kepada masyarakat tentang “satya wacana” yang bisa menimbulkan kebaikan dan ketidakbaikan. Kesalahpahaman selalu menjadi pemicu perselisihan dan perkelahian dalam dalam masyarakat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Wayang merupakan salah satu unsur jatidiri bangsa Indonesia dan mampu membangkitkan rasa solidaritas menuju persatuan, wayang mempunyai peran yang bermakna dalam kehidupan dan pembangunan budaya khususnya untuk membentuk watak bangsa. Dalam kancah percaturan dunia pewayangan, pada tanggal 7 November 2003, UNESCO sebagai salah satu badan atau institusi yang membidangi kebudayaan di bawah naungan Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) telah menetapkan wayang sebagai warisan budaya dunia. Penetapan itu tercantum pada Piagam yang bernama “*A Masterpiece of the Oral and Intangible Heritage of Humanity*” [8].

Wayang telah dikenal hampir selama 1500 tahun sebelum masehi, setelah pertunjukannya menggunakan media kulit baru diperjelas sekitar sekitar abad XI-XII sebagaimana dinyatakan dalam kitab Arjunawiwaha dalam bentuk kakawin sebagai berikut.

“Anonton ringgit manangis askl mudha hidpan, huwus wruh towin ya(n) walulang inukir molah angucap, atur ning wwa(ng) trsneng wisaya malah tan wi(hi) ka(nhi)na ri tattwan (y)a-n (m)ay sahana-hana ning bhwa siluman”. Artinya bebasnya adalah: ada orang menonton wayang, menangis, sedih, kacau hatinya dan telah tahu pula bahwa kulit yang dipahatkan yang bergerak dan berucap itu, begitulah rupanya orang yang lekat akan sasaran indera melongo saja, sampai tak tahu bahwa pada hakekatnya mayalah segala yang ada sulapan belaka Wiryamartana [8].

Wayang yang banyak mengandung nilai-nilai kehidupan tidak akan pernah punah di muka bumi ini. Wayang yang sering dijadikan panutan atau sasuluh kehidupan, tidak terlepas dari kehidupan upacara keagamaan. Kehadiran wayang dalam setiap upacara keagamaan di Bali menandakan bahwa wayang memiliki nilai ritual yang sangat luhur baik untuk persembahan terhadap Hyang maupun upacara yang berhubungan dengan kehidupan manusia dan lingkungan. Wayang adalah budaya tak benda, sehingga masyarakat mengaktualisasikannya dalam berbagai karya seni imitasi seperti; patung, lukisan, relief, keramik, uang kepeng, dan lain-lain. Demikian pula dalam kegiatan upacara keagamaan, wayang selalu hadir baik dalam bentuk Wayang *Lemah* (siang hari) maupun Wayang *Peteng* (malam hari). Oleh karena wayang sebagai media untuk mentransformasikan karya sastra, maka wayang sering dimanfaatkan oleh masyarakat maupun pemerintah untuk menyosialisasikan program-program unggulannya.

Sebagai seorang dalang, tidak akan pernah berharap wayang akan punah. Oleh karena itulah timbul niat mereka untuk melestarikan dan mengembangkannya. Dalam upaya pengembangan, para dalang kreatif dan inspiratif melakukan inovasi terhadap bentuk pertunjukannya, sehingga muncul pertunjukan model baru walaupun dengan cerita yang sama. Nama-nama baru tersebut disesuaikan dengan zamannya. Pada tahun 1988, muncullah istilah “pakeliran” atau “pakeliran layar lebar” seperti; Pakeliran Layar Berkembang, Pakeliran Padat, Pakeliran Dinamis, Pakeliran Bundar, Pakeliran Berbingkai, Pakeliran Tanpa Batas, dan lain-lain. Pakeliran layar lebar adalah sebuah proses kreatif, karenanya seniman dalang terdorong untuk menangkap respons-respons kreatif melalui pengalaman-pengalaman yang dapat memperkuat kreativitas antara lain; pengalaman *eksploratif*, *improvisasi*, serta *forming* (pembentukan atau komposisi [9]).

Dalam tata penyajiannya, kita tidak hanya melihat bayangan dari wayang, melainkan juga bayangan yang diolah dengan komputer yang kemudian ditembakkan ke permukaan layar dengan LCD (*Laser Compact Disk*) *proyektor*. Dengan adanya penggabungan ini, pertunjukan layar lebar menjadi sajian wayang “campuran” dari figur-figur khayalan yang abstrak dengan latar belakang yang realistis (film, pemandangan alam, bangunan rumah, dan lain-lain). Munculnya wayang dengan latar belakang yang bergerak seperti film mulai masuk ke ranah pertunjukan wayang setelah sebelumnya sudah ada latar belakang yang dihasilkan dengan permainan bayangan menggunakan OHP (*Overhead Proyektor*) [10]. Di samping memainkan wayang dua dimensi, wayang modern ini menggunakan aktor manusia, pencahayaan lampu elektrik, dan unsur-unsur *spectacle* (tontonan) lainnya.

Selain memberi nama pakeliran, para dalang juga memberi nama pertunjukannya sesuai dengan nama tokoh favoritnya, sehingga muncullah nama-nama baru seperti; Wayang Cenk Blonk (tokoh Nang Klenceng dan Nang Eblong), Wayang Joblar (tokoh Joblar), Wayang D-Karbit (tokoh Mekar dan Sebit), dan Wayang Kang Cing Wei (tokoh wanita dari Cina). Selanjutnya ada juga dalang yang memberi nama pertunjukannya sesuai dengan bahan yang dipakai untuk membuat wayang seperti; Wayang Ental, Wayang Sampah, Wayang Rumput, Wayang Kaca, Wayang Plastik, Wayang Pis Bolong, Wayang Klupak, Wayang Tapis, dan lain sebagainya. Nama-nama pertunjukan wayang di atas, ada yang masih memakai wayang kulit tradisi, memakai wayang terbuat dari kertas karton, serta menciptakan tokoh-tokoh baru sesuai dengan lakon yang dibawakan. Jenis-jenis pertunjukan di atas, diringi dengan berbagai jenis gamelan seperti; Angklung, Gong Kebyar, Gong Gede, Semarandana, Semar Pagulingan, Selonding, music MIDI, dan lain-lain. Fungsi wayang-wayang baru di atas, ada yang digunakan sebagai pendukung upacara keagamaan, hiburan, experiment, atau pencarian format-format baru. Satu hal penting yang harus diperhatikan supaya karya-karya tersebut tetap eksis di masyarakat adalah tata penyajiannya selalu mengikuti selera penonton (*art follow fun*). Berdasarkan hasil wawancara dengan dalang I Wayan Nardayana, bahwa di Bali banyak dalang yang bisa ngewayang dengan baik sesuai dengan *pakem*-nya, namun sangat sulit untuk menjadi dalang yang terkenal. Hal tersebut hanya dapat dicapai dengan cara mengikuti selera penontonnya. Dalam upaya mengembangkan seni pewayangan para seniman dalang harus berani melakukan terobosan-terobosan secara inovatif. Sedana (2004:83) mengatakan pengembangan wayang harus dilakukan secara terus menerus dengan memanfaatkan teknologi elektronik yang canggih seperti program komputer *animation*, *photoshop*, *power point*, LCD, dan ilmu-ilmu teatrikal yang rata-rata dimiliki oleh penyandang MFA bidang ilmu *performance and multi-media*.

Demikian pula layar yang terdahulunya berukuran 2,75 x 1,25 meter diperlebar hingga menjadi 6x4 meter bahkan lebih. Untuk pencahayaan, lampu *blencong* sudah tidak terpakai lagi, melainkan sudah digantikan dengan lampu listrik yang berkekuatan antara 100-300 watt. Kemudian untuk *background*-nya, para dalang membuat beberapa *scenery* untuk mendukung setiap adegan. *Scenery* tersebut dipantulkan ke layar melalui alat yang disebut dengan *head proyektor*. Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, untuk membuat *background*, para sudah sudah memanfaatkan program komputer. Perpaduan antara seni tradisi dengan teknologi akhirnya muncul nama Wayang Virtual. Jadi perkembangan seni pewayangan apabila dirujuk dari masa ke masa sangat dinamis dan selalu mengalami perubahan. Dengan demikian, maka dapat digambarkan beberapa model pertunjukan wayang kulit Bali, yaitu mulai dari pertunjukan konvensional berkembang menjadi pertunjukan inovatif, dari pertunjukan inovatif berkembang menjadi pertunjukan kontemporer, dari pertunjukan kontemporer menjadi pertunjukan virtual. Jadi Wayang Cinema yang menjadi topik pembahasan adalah perkembangan dari wayang kulit virtual.

Wayang Cinema

Wayang Cinema adalah bentuk pertunjukan wayang konvensional klasik yang dikemas dalam bentuk film atau Cinema [11]. Wayang Cinema, yaitu sebuah karya yang menggabungkan seni Pewayangan dan teknik Cinema dan teater ke dalam sebuah pola pertunjukan baru [12]. Dengan demikian, Wayang Cinema adalah istilah yang menggabungkan dua unsur budaya yang berbeda yaitu wayang dan Cinema. Wayang mengacu pada teater boneka tradisional di Asia Tenggara, khususnya di Indonesia. Ini bisa melibatkan wayang kulit atau wayang tiga dimensi (wayang golek). Cinema adalah istilah bahasa Indonesia untuk "bioskop" atau "film". Hal ini mengacu pada seni, industri, dan pengalaman pembuatan film. Secara bersama-sama, wayang Cinema dapat diartikan sebagai perpaduan teater boneka tradisional Indonesia dengan teknik Cinematik modern.

Berbeda halnya dengan pertunjukan inovatif atau kontemporer, dimana lokus pementasannya terpusat pada satu pemanggungan atau *kelir*/layar serta dapat ditonton secara langsung. Sementara Wayang Cinema hanya dapat ditonton melalui gambar yang telah direkam dan diedit dengan teknik perfileman. Terkait dengan teknik pembuatan Wayang Cinema Kapi Bali Lina, tokoh-tokoh yang diperankan oleh orang (Wayang Wong) lokasi syutingnya dilakukan di beberapa tempat seperti di depan bangunan berarsitektur Bali kuno, di pertamanan, dan di lapangan terbuka. Sementara untuk syuting pertunjukan wayang kulitnya di lakukan di gedung tempat pementasan SMK 3 Sukawati Gianyar. Untuk pertunjukan wayang kulit, menggunakan *kelir* biasa berukuran 3x1,40 meter, dilengkapi dengan lampu dan LCD yang gambarnya diakses melalui komputer/laptop. Kemudian untuk iringannya digunakan music MIDI yang repertoarnya terdiri dari gamalen tradisional Bali dan beberapa musik diatonis seperti keyboard, dan lain sebagainya. Perpaduan gambar dari masing-masing adegan disesuaikan dengan alur lakon serta diikuti dengan struktur *pepeson*. Wayang Cinema berupaya menggabungkan seni pewayangan tradisional Bali dengan seni modern untuk memenuhi selera penonton di era milenial.

Wayang Cinema Lakon Kapi Bali Lina

1). Sinopsis

Pada suatu ketika Rahwana meninggalkan kerajaannya Alangka, untuk melanglang bhuwana, melayang-layang tinggi di angkasa. Oleh karena melangkahi tempat dimana Subali bertapa, ia terkena kwalat Rsi Subali. Merasa diganggu, antara keduanya muncullah perselisihan yang mengakibatkan peperangan. Berkali-kali Rahwana dapat membunuhnya, tetapi Subali selalu dapat bangkit menyerangnya. Akhirnya Subali dapat menaklukkan Rahwana. Melihat kesaktian Subali yang luar biasa tersebut, timbullah niatnya untuk memiliki Aji Pancasona tersebut. Ia berguru kepada Subali dengan maksud-maksud tertentu. Karena ketekunannya mengikuti petunjuk Subali akhirnya Aji Pancasona diberikan kepada Rahwana. Pada saat bersamaan, Suralaya geger, karena Prabhu Maesasura dari Kerajaan Guwa Kiskenda mengancam menghancurkan kerajaan Dewa, apabila lamarannya terhadap Dewi Tara ditolak oleh Bhatara Indra. Penolakan Bhatara Indra menimbulkan kemarahan Prabu Maesasura, sehingga bala tentara Kiskenda segera dikerahkan menyerang Suralaya. Kemudian para dewa minta bantuan kepada Subali dan Sugriwa untuk menggempur Kiskenda untuk memusnahkan Maesasura, dengan anugerah berupa bidadari yang bernama Dewi Tara. Subali masuk ke dalam goa dengan pesan; apabila nanti mengalir darah putih, Sugriwa agar segera menutup goa dan melaporkan kematiannya kepada Bhatara Indra. Ternyata darah merah dan putih mengalir deras dari dalam goa dengan batu yang besar, sesuai pesan yang disampaikan oleh Subali. Sugriwa segera melapor kepada Bhatara Indra, bahwa kakaknya telah meninggal. Sesuai dengan pesan Subali, Kiskenda diserahkan sebagai milik Sugriwa dan Dewi Tara sebagai istrinya. Kemesraan Sugriwa dengan Dewi Tara, dikagetkan dengan kedatangan Subali. Sugriwa dihajar dengan membabi buta. Sugriwa berusaha memberi penjelasan dan melaksanakan kewajibannya sesuai dengan amanat yang diberikan oleh Subali. Akhirnya sesuai dengan wasiat yang diterimanya, Sugriwa mendapat bantuan dan perlindungan dari Sang Rama. Subali binasa oleh panah Guwawijaya. Subali yang memiliki Aji Pancasona tidak akan mati selama berpijak dengan bumi dan tanah selama pemilikinya melakukan tugas-tugas suci kemanusiaan tanpa pamerih. Akan tetapi Subali dapat dibinasakan oleh Sang Rama karena Subali bertindak salah dan tamak terhadap Sugriwa untuk menguasai Kiskenda, memiliki Dewi Tara dan bertindak serakah dengan merampas hak-hak suci orang lain. Guwawijaya adalah panah sakti pusaka ampuh memberantas keangkaramurkaan di muka bumi.

Tokoh Subali dan Sugriwa

1. Subali

Subali adalah putra Rsi Gotama dengan Dewi Indradi dari Kerajaan Grastina. Ia mempunyai saudara kandung bernama Dewi Anjani (kakak) dan Sugriwa (adik). Di dalam seni pedalangan, Subali dikenal pula bernama Gawarsi. Dalam peristiwa perebutan Cupu Manik Astagina, parasnya yang tampan berubah menjadi *wanara* (kera), karena terjun ke telaga Sumala. Subali ingin meruwat dirinya agar menjadi orang yang tampan kembali. Atas petunjuk ayahnya, ia diperintahkan untuk bertapa agar menebus penderitaannya dan memperbaiki kesalahannya yaitu menginginkan Cupu Manik Astagina yang bukan miliknya. Iapun kemudian pergi ke sunyapingga dan menjalankan tapa ngaloh, hidup

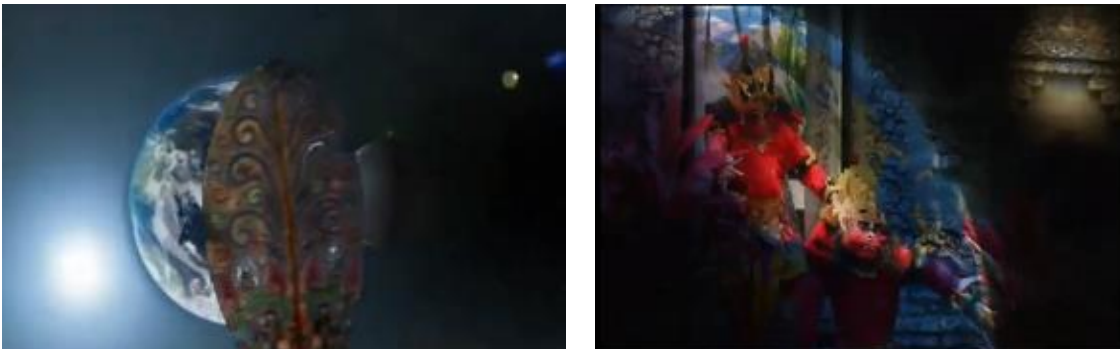
sebagai kelelawar besar pada sebuah pohon besar. Atas ketekunannya, ia mendapat Aji Pancasona yang artinya hidup rangkaplima.

2. Sugriwa

Sugriwa adalah putra bungsu Rsi Gotama di pertapaan Grastina di atas perbukitan Sukindra. Ibunya serang bidadari yang bernama Dewi Indradi. Sugriwa mempunyai paras yang tampan. Nama lainnya adalah Guwarsa (nama kecil). Kakaknya bernama Subali dan Dewi Anjani. Setelah menjadi *wanara* (kera) dalam perebutan Cupu Manik Astagina, ia diperintahkan oleh ayahnya untuk bertapa ngidang (hidup sebagai kijang) di dalam hutan Sunyapringga apabila menginginkan kembalinya wajah yang tampan.

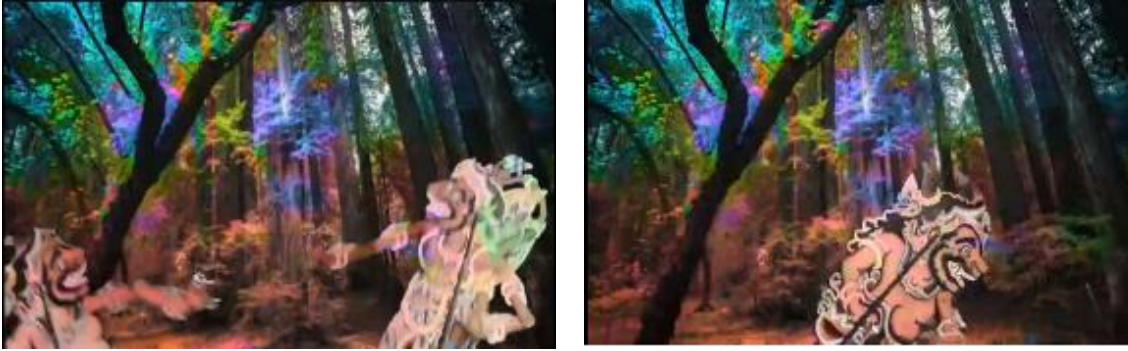
Pengadegan Lakon

Babak I, yaitu *introduction* (pendahuluan). Babak ini berisikan beberapa adegan audio-visual tentang mulai terciptanya bumi dan mulainya ada kehidupan yang ditandai dengan gambar bumi dan Wayang Kayonan. Narasi ini diperkaya dengan suasana estetis, yaitu *pemahbah* (pemaparan) dengan retorika bergaya Bahasa bertembang dan prosa liris (*palawakya*). Adegan ini juga menarasikan kisah Ramayana yang dikarang oleh Bhagawan Walmiki. Dilanjutkan dengan narasi terciptanya Wayang Cinema Lakon Kapi Bali Lina serta mengeksposisikan tokoh utama, yaitu Sang Subali dan Sang Sugriwa dalam wujud wayang orang. Secara visual adegan tersebut dapat dilihat pada dua gambar 1.



Gambar 1. Adegan wayang mulai Terciptanya Bumi (kiri)
dan adegan penari Subali dan Sugriwa (kanan)
[Sumber: Youtube]

Adegan berikutnya yaitu memisualkan peperangan Subali dengan Prabu Maesasura di dalam goa memakai media wayang orang dan wayang kulit. Untuk menambah kesan estetis Cinema, *background*-nya menggambarkan pepohonan dan bebatuan yang diakses melalui komputer, seperti tampak pada gambar 2.



Gambar 2. Perang Subali dan Maesasura (kiri) dan Prabu Maesasura gugur (kanan)
[Sumber: Youtube]

Babak II, memisualkan adegan romantis antara Sugriwa dengan Dewi Tara, setelah meyakini bahwa Subali dan Prabu Maesasura telah tewas di dalam goa, dengan bukti keluarnya darah merah bercampur darah putih sebagai pertanda darahnya Sang Subali. Adegan romantis yang mempertemukan manusia cantik dengan seekor kera, menggunakan media orang (wayang wong) dan wayang kulit seperti tampak pada gambar 3.



Gambar 3. Penari Sugriwa dan Dewi Tara (kiri) dan wayang tokoh Sugriwa dan Dewi Tara (kanan)
[Sumber: Youtube]

Babak III, memisualkan adegan peperangan Subali dan Sugriwa, setelah Subali mengetahui bahwa Sugriwa telah mengambil kerajaan Kiskenda dan memperistri Dewi Tara. Peperangan putra-putra Rsi Gotama tersebut berdampak pada rusaknya hutan dan alam semesta. Adegan peperangan ini divisualisaikan dengan Wayang Orang berbusana mirip seperti tokoh Subali dan Sugriwa dalam pewayangan dan wayang kulit yang asli, seperti tampak dalam dua gambar 4.



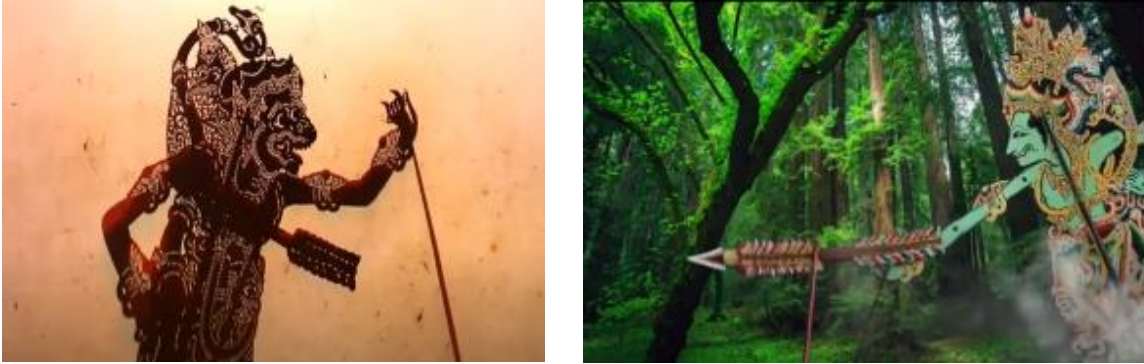
Gambar 4. Perang Subali dan Sugriwa oleh penari (kiri) dan Perang dan Sugriwa dalam wayang kulit (kanan)
[Sumber: Youtube]

Babak IV, yaitu adegan yang memisualkan Sang Hanoman sedang terbang di angkasa yang diutus oleh Sang Sugriwa dan direstui oleh Bhagawan Narada untuk menemui Sang Rama di Hutan Dandaka yang sedang mengalami kesedihan, karena istrinya diculik oleh Sang Rahwana, raja dari Kerajaan Alengka Pura. Suasana estetik yang digambarkan dalam adegan ini yaitu perpaduan gambar wayang kulit dan alam semesta berupa awan dan langit. Secara lengkap, adegan ini dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Hanoman Terbang di Angkasa (kiri) dan gambar Hanoman Bertemu Sang Rama (kanan)
[Sumber: Youtube]

Babak V, berisikan adegan Sang Subali telah dipanah oleh Sang Rama. Sang Subali mengutuk Sang Rama karena memanahkan dengan cara yang licik. Sang Subali menanyakan apa salahnya, kenapa dia dibunuh ketika dia berperang melawan saudaranya sendiri. Sang Rama menjelaskan, bahwa Sang Subali bersalah karena ingkar dengan pesan yang telah disampaikannya kepada adiknya Sang Sugriwa. Adegan terpanahnya Sang Subali dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Subali Terkena Panah Guwawijaya (kiri) dan Sang Rama Membidikkan Panah (kanan)
[Sumber: Youtube]

Struktur Estetika Wayang Cinema Lakon Kapi Bali Lina

Seni pewayangan tidak saja menarik untuk ditonton saat dipentaskan, tetapi sangat menarik pula untuk dilihat dari segi estetika rupa wayangnya. Berbagai tokoh wayang ditatah dan diukir menggambarkan karakternya masing-masing, dilengkapi dengan hiasan kepala, badan, dan kaki. Bagi seniman dalang generasi tua di pedesaan, tentu wayang sangat disakralkan. Berbeda dengan dalang generasi muda di era milenial ini, tentu saja selain mampu memainkan wayang secara tradisi, mereka memiliki kemampuan lebih untuk mengadaptasikan wayang dengan teknologi, sehingga muncul garapan baru seperti karya seni pewayangan bergaya perfileman. Penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dimiliki oleh kaum generasi muda di era milenial ini, berdampak terhadap daya kreativitasnya, sehingga karya seni pewayangan yang diciptakan menyesuaikan dengan zamannya. Era digital telah membawa wayang ke ranah seni publik dengan kemasan yang bermacam-macam seperti telah dijelaskan di atas, tetapi yang sangat menarik untuk didiskusikan adalah Wayang Cinema.

Wayang Cinema ini merupakan hasil karya anak-anak Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 3 Sukawati bekerjasama dengan Persatuan Pedalangan Indonesia (PEPADI) Bali pada tahun 2021. Karya seni ini syarat dengan nilai-nilai kehidupan. Karya seni yang diberi judul “Kapi Bali Lina” ini selain menyuguhkan teknik-teknik perfileman, juga menghadirkan wayang orang berkolaborasi dengan wayang kulit dengan *background* alam semesta, halaman rumah, bangunan berupa candi, rumah adat Bali, dan lain-lain. Perpaduan dua elemen estetis yaitu wayang kulit dan wayang orang ini, memperkaya nilai-nilai estetis karya Wayang Cinema yang berjudul Kapi Bali Lina. Karya seni yang diiringi oleh musik MIDI yang mekolaborasikan gamelan Bali dengan musik Barat ini menambah kesan estetika dari garapan karya seni ini. Unsur-unsur lain yang mendukung keindahan Wayang Cinema, kita harus melihatnya secara holistik mulai dari cerita, casting, penokohan, tata busana, pencahayaan, gerak tari, gerak wayang/*tetikesan*, dramatisasi lakon, dan *background*. Selain iringan, keindahan Wayang Cinema juga dapat dilihat dari penokohan, dimana selain memakai wayang kulit, dalang juga memakai wayang wong terutama untuk tokoh Subali, sugriwa, dan Dewi Tara. Untuk hiasan tokoh Subali-Sugriwa hampir sama dengan hiasan tokoh Hanoman dalam Sendratari Ramayana Bali maupun Jawa. Selanjutnya untuk pencahayaan, selain menggunakan lampu listrik

juga diperkuat dengan lampu LCD. Unsur estetika lainnya adalah gerak atau *tetikesan*. Estetika gerak terlihat pada tokoh Subali, Sugriwa, dan Dewi tara dalam bentuk Wayang Wong. Sementara untuk tokoh-tokoh dalam bentuk wayang kulit masih menggunakan teknik *tetikesan* wayang. Adapun tokoh-tokoh dalam Wayang Cinema lakon Kapi Bali Lina yaitu; Parabu Maesasura, Subali, Sugriwa, Dewi Tara, Rama, Laksemama, Hanoman, dan Narada. Wayang Cinema ini tidak memakai punakawan pada umumnya seperti; Tualen, Merdah, Delem, dan Sangut. Hal ini dikarenakan Wayang Cinema terikat dengan alur cerita dan teknik perfileman, sehingga tidak ada ucapan-ucapan yang berbahasa Kawi yang harus diterjemahkan ke dalam Bahasa Bali. Cerita perang Subali-Sugriwa cukup populer di Bali karena sering dipentaskan di berbagai jenis seni pertunjukan.

Temuan penelitian menunjukkan adanya perkembangan signifikan dalam transformasi wayang kulit tradisional menuju Wayang Cinema. Wayang Cinema merupakan evolusi dari pendekatan inovatif yang mulai muncul pada tahun 1990-an, seperti Wayang Kulit Inovatif dan Wayang Virtual. Inovasi-inovasi ini memperluas cakupan estetika dan media pertunjukan wayang, menjadikannya lebih fleksibel dan relevan dalam konteks budaya modern. Wayang Cinema juga membuka peluang kolaborasi lintas disiplin antara dalang dan profesional dari berbagai bidang, seperti sinematografi, koreografi, dan tata artistik. Kolaborasi ini memungkinkan penciptaan estetika pertunjukan yang lebih kompleks dengan memadukan elemen tradisional dan teknologi modern untuk memperkaya pengalaman visual dan naratif. Selain itu, penggunaan berbagai media visual, mulai dari wayang, tata panggung, pencahayaan, hingga efek suara dalam Wayang Cinema memberikan pengalaman yang lebih dinamis dan imersif bagi penonton. Pendekatan multidimensional ini tidak hanya memperkaya pengalaman menonton, tetapi juga meningkatkan kejelasan pesan yang disampaikan, menjadikannya lebih efektif untuk menyebarkan nilai-nilai budaya dan cerita.

SIMPULAN DAN SARAN

Wayang Cinema lakon *Kapi Bali Lina* merupakan hasil kreativitas seni yang diinisiasi oleh para seniman Pedalangan di SMK 3 Sukawati Gianyar sebagai respon terhadap tantangan pandemi Covid-19. Dalam situasi pembatasan sosial yang melarang aktivitas seni secara langsung, inovasi ini hadir untuk mempertahankan eksistensi *wayang kulit* melalui medium virtual dengan pendekatan sinematik. Pementasan ini, yang diproduksi untuk Festival Museum Bali 2021, menggunakan kombinasi peran *wayang* dan manusia, dengan proses produksi yang dilakukan di berbagai lokasi syuting. Estetika yang dihadirkan dalam *Wayang Cinema* mencerminkan pendekatan postmodern, di mana elemen tradisional dan modern dipadukan untuk menciptakan pengalaman seni yang baru dan menarik. Inovasi ini tidak hanya bertujuan untuk menghibur masyarakat, tetapi juga untuk memperkenalkan kembali *wayang kulit* kepada generasi milenial di tengah persaingan dengan berbagai hiburan modern di media sosial. Melalui kisah *Kapi Bali Lina*, pesan moral mengenai *satya wacana* (kebenaran ucapan) dan dampak kesalahpahaman disampaikan secara simbolis. Konflik antara Subali dan Sugriwa, serta pembunuhan Subali oleh Rama atas arahan para dewata, menjadi cerminan pentingnya menepati janji dan menjaga kepercayaan. *Wayang Cinema* ini menunjukkan potensi besar dalam memperkaya seni pertunjukan tradisional melalui inovasi teknologi dan narasi yang relevan dengan isu-isu masa kini.

REFERENSI

- [1] I. K. Muada, "Pakeliran Wayang Inovatif Lakon Dalem Sidakarya," *J. Wayang Isi Denpasar*, Vol. 12, No. 1, 2013.
- [2] I. W. Utama, "Pakeliran Inovatif Imajinatif Hanoman Nembus Masa," *J. Wayang Isi Denpasar*, Vol. 3, No. 1, 2013.
- [3] I. M. Sidia, "Kolaborasi Wayang Jawa-Bali Aparatus Perfileman Di Amerika Serikat Sebuah Pengalaman Awal," *J. Wayang Isi Denpasar*, Vol. 3, No. 1, P. 64, 2004.
- [4] I. K. Kodi, "Wayang Kontemporer Sebuah Perspektif Kebudayaan," *J. Wayang Isi Denpasar*, Vol. 9, No. 1, P. 75, 2004.
- [5] I. K. Wi. Astika, Ni Komang Marhaeni, "Produksi Penciptaan Karya Wayang Cinema 'Ambassador Of The Peace,'" *J. Damar*, Vol. 3, No. 1, 2023.
- [6] I. N. Kandra, "Pakeliran Wayang Ramayana 'Swanakapati,'" *J. Wayang Isi Denpasar*, Vol. 9, No. 1, P. 58, 2010.
- [7] I. D. M. Darmawan, "Kreativitas Dalam Seni Suatu Dimensi Dalam Proses Pembentukan Nilai Budaya.," *J. Seni Pewayangan*, Vol. 2, No. 1, Pp. 82-83, 2003.
- [8] R. Soetrisno, *Wayang Sebagai Warisan Budaya Dunia*. Surabaya: Sic, 2008.
- [9] I. D. K. Wicaksana, "Pakeliran Layar Lebar Kreativitas Wayang Berbasis Lokal Berwawasan Global," *J. Wayang Isi Denpasar*, Vol. 4, No. 1, 2005.
- [10] I. W. Dibia, *Ilen-Ilen Seni Pertunjukan Bali*. Denpasar: Bali Mangsi, 2012.
- [11] S. Sunardi, Murtana, "Model Pertunjukan Wayang Cinema Lakon Dewa Ruci Sebagai Wahana Pengembangan Wayang Indonesia.," *J. Gelar Isi Surakarta*, Vol. 17, No. 2, 2019.
- [12] W. I Kadek, S. M. Ni Komang, S. I Gusti Ngurah, D. Ni Kadek, And R. Widyarto, "Innovation Of Wayang Performance Through Cinema And Theater Techniques As New Media," *Lekesan Interdiscip. J. Asia Pacific Arts*, Vol. 7, No. 1, Pp. 10-15, 2024, Doi: 10.31091/Lekesan.V7i1.2539.