

# **Pertunjukan Wayang Cenk-Blonk Era Pandemi**



**Dru Hendro  
I Made Marajaya**

Editor : Rinto Widyarto

Fakultas Seni Pertunjukan  
2022

**PERTUNJUKAN WAYANG CENK BLONK  
ERA PANDEMI**

**Dru Hendro  
I Made Marajaya**



**PENERBIT  
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR  
2022**

# **PERTUNJUKAN WAYANG CENK BLONK ERA PANDEMI**

Penulis :

**Dru Hendro  
I Made Marajaya**

Editor :

**Rinto Widyarto**

Desain sampul dan Tata letak  
**Widyadipura**

Penerbit: Fakultas Seni Pertunjukan  
ISI Denpasar  
Jl. Nusa Indah, Denpasar  
Email: fspisidenpasar@gmail.com

Cetakan Pertama: 2022

Halaman : ix + 127 halaman



**PENERBIT  
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
ISI DENPASAR**

## **Hak Cipta pada Penulis**

### **Hak Cipta dilindungi Undang-Undang:**

Dilarang mengutip dan memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit



## PENGANTAR PENERBIT

Puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas anugrah-Nya buku ini dapat disusun, karena sangat diperlukan sebagai hasil luaran penelitian yang berjudul “Pertunjukan Wayang Ceng Blonk Era Pandemi”. Kajian ini menarik diterbitkan karena dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran bidang pewayangan dalam hal Pertunjukan Wayang Ceng Blonk di masa Pandemi dilakukan secara virtual sebagai media sosialisasi Covid-19”. Wayang Ceng Blonk termasuk pertunjukan inovasi di Bali yang keberadaannya menambah genre pertunjukan Wayang Kulit Bali. Pertunjukan wayang kulit Bali berfungsi sebagai *wali*, *bebali*, dan *balih-balihan*. Sebagai seni *wali*, pertunjukan wayang kulit hadir dalam berbagai jenis upacara termasuk ruwatan. Upacara ruwatan wayang kulit paling populer di Bali dikenal *Sapuh Leger*. Wayang Cenk Blonk difungsikan untuk hiburan di beberapa daerah di Bali terutama di Kabupaten Tabanan.

I Wayan Nardayana merupakan dalang inovatif yang sangat populer di Bali. Orang-orang sangat tertarik dengan pertunjukan Wayang Ceng Blonk hingga jumlah penontonnya mencapai ratusan ribu di Cannel Youtube. Umumnya orang lebih senang menonton pertunjukan wayang langsung. Menonton pertunjukan wayang secara virtual sebuah fenomena baru yang layak dikaji melalui pendekatan ilmu kajian budaya dari sisi bentuk pertunjukan, pesan-pesan yang disampaikan dan maknanya bagi masyarakat Bali.

Denpasar, Juni 2022

Penerbit



## KATA PENGANTAR

Puji Syukur dipanjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, atas karunia-Nya, buku ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. terselesaikannya buku ini tidak terlepas atas bantuan berbagai pihak baik materi maupun sumbangsih pikiran dan masukan terhadap penelitian PDUPT ini. Kajian ini belumlah sempurna, masih terdapat kelemahan dan kekurangannya, sehingga perlu dari perbaikan teori, metode, maupun analisisnya atau lainnya. Untuk itu, ijinakan penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Bapak dan Ibu sebagai berikut ini.

1. Bapak Rektor ISI Denpasar, Prof. Dr. I Wayan Adnyana, S.Sn., M.Sn, yang telah memberikan fasilitas dalam menyelesaikan penelitian PDUPT ini.
2. Bapak Dekan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar, Wardizal, S.Sen, M.Si, yang telah membantu dan memberi dorongan untuk penyelesaian penelitian ini.
3. Ibu Kepala LP2MPP ISI Denpasar, Dr. Ni Made Arshiniwati., SST., M.Si, dan staf yang telah memberikan fasilitas dan ruang untuk melakukan penelitian bagi para dosen dan khususnya bagi penulis sendiri.
4. Kepada nara sumber dan seluruh pihak yang telah memberikan informasi yang terkait dengan Wayang Ceng Blonk dalam Pertunjukan Virtual, sehingga penelitian PDUPT ini dapat diselesaikan.
5. Rekan-rekan dosen Prodi Pedalangan yang memberikan motivasi untuk melakukan penelitian dan semangatnya.

Kajian ini sebagai hasil penelitian unggulan dasar, oleh karena atas kekurangan dalam hal mengolah data, bahasa, analisis, dan teknik penyajian hasil penelitian, kami memohon permakluman

*Pertunjukan Wayang Ceng Blonk Era Pandemi*

dan saran yang membangun agar dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Semoga buku ini bermanfaat.

Denpasar, Juni 2022

Penulis,

Dru Hendro - I Made Marajaya



## KATA SAMBUTAN

Fakultas Seni Pertunjukan menyambut baik atas upaya Dru Hendro dan I Made Marajaya yang berusaha mempublikasikan hasil penelitiannya dalam bentuk buku, semoga hasil pemikiran dan temuannya mampu memberikan sumbangsih ilmu bagi fakultas maupun lembaga.

Dalam buku ini membahas tiga permasalahan mengenai bentuk pertunjukan Wayang Ceng Blonk masa Pandemi dengan virtualnya. Pesan-pesan yang disampaikan dalam pertunjukan Wayang Ceng Blonk virtual dan makna pertunjukan virtualnya sebagai media sosialisasi Covid-19. Hasilnya diuraikan bahwa, bentuk pertunjukan Wayang Ceng Blonk virtual yang terdiri dari: panggung, pencahayaan, wayang, bahasa, gerak, iringan dan struktur pertunjukan, ditemukan makna Wayang Ceng Blonk yaitu: makna kesehatan, makna soaial, makna pencitraan, makna hiburan, dan makna politik.

Hasil kajian bahwa pertunjukan Wayang Ceng Blonk merupakan pertunjukan yang termasuk Inovatif. Pementasan Wayang Ceng Blonk hanya dipentaskan dalam konteks pertunjukan virtual yang yang diupload ke Cannel Youtube sebagai pertunjukan wayang inovatif alternatif sebagai tontonan di media sosial.

Semoga kajian ini mampu menjadi motivasi dan pendorong para dosen untuk mewujudkan pemikirannya dalam sebuah buku dan bermanfaat bagi masyarakat luas.

Denpasar, Juni 2022

Dekan



## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENERBITAN.....	ii
PENGANTAR PENERBIT .....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
KATA SAMBUTAN .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	6
1.3. Tujuan Penelitian.....	7
1.4. Manfaat Penelitian.....	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA,.....</b>	<b>11</b>
2.1. Kajian Pustaka .....	11
2.2. Landasan Teori .....	18
2.3. Konsep .....	20
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>29</b>
3.1. Lokasi Penelitian.....	29
3.2. Jenis dan Sumber Data .....	29
3.3. Instrumen Penelitian .....	31
3.4. Teknik Pengumpulan Data .....	31
3.4.1 Observasi .....	32
3.4.2 Wawancara .....	32
3.4.3 Studi Dokumen.....	33
3.5. Analisa Data .....	34
3.6. Penyajian Hasil Analisa Data .....	34

**BAB IV BENTUK PERTUNJUKAN WAYANG CENK  
BLONK VIRTUAL SEBAGAI MEDIA**

SOSIALISASI COVID-19 .....	35
4.1. Panggung .....	36
4.2. Pencahayaan.....	40
4.3. Wayang.....	44
4.4. Bahasa.....	45
4.5. Gerak Wayang .....	47
4.6. Iringan .....	47
4.7. Struktur Pertunjukan.....	49

**BAB V PESAN-PESAN PERTUNJUKAN WAYANG  
CENK BLONK VIRTUAL SEBAGAI MEDIA**

SOSIALISASI COVID-19 .....	53
5.1. Sosialisasi Covid-19 Pada Pertunjukan Virtual dengan Tema Nak Bali Kebal-kebal.....	54
5.2. Sosialisasi Covid-19 Pada Pertunjukan Virtual dengan Tema di Rumah Aja.....	58
5.3. Sosialisasi Covid-19 Pada Pertunjukan Virtual Dengan Tema Delem Jual Masker.....	63
5.4. Sosialisasi Covid-19 Pada Pertunjukan Virtual Dengan Tema Delem Nasi Wong-Wongan .....	68

**BAB VI MAKNA PERTUNJUKAN WAYANG CENK  
BLONK VIRTUALESEBAGAI MEDIA**

SOSIALISASI COVID-19 .....	73
6.1 Makna Kesehatan.....	74
6.2 Makna Pendidikan .....	74
6.3 Makna Sosial.....	76
6.4 Makna Simbolik .....	82
6.5 Makna Pelestarian .....	84



*Pertunjukan Wayang Ceng Blonk Era Pandemi*

6.6 Makna Pencitraan .....	87
6.7 Makna Hiburan .....	89
6.8 Makna Politik .....	92
6.9 Dampak dan Makna Pertunjukan Wayang Cenk Blonk Virtual Sebagai Media Sosialisasi Covid-19.....	101
6.9.1 Dampak Terhadap Seniman Pendukung.....	103
6.9.2 Dampak Terhadap Seniman Penonton.....	105
6.9.3 Dampak Terhadap Kesehatan Masyarakat.....	106
<b>BAB VII PENUTUP.....</b>	<b>109</b>
7.1. Kesimpulan .....	109
7.2. Saran.....	112
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>113</b>
<b>INDEKS.....</b>	<b>117</b>
Penulis Pertama.....	125
Penulis Kedua .....	126

# BAB I

## C PENDAHULUAN B

Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang serta aspek-aspek lainnya, yakni, rumusan masalah, tujuan, dan manfaatnya. Dalam rumusan masalah ada tiga permasalahan pokok yang dikaji yaitu: Bagaimana bentuk Pertunjukan Wayang Ceng Blonk virtual ? ; pesan-pesan apa yang disampaikan Bagi Masyarakat?; Makna apa yang terkandung dalam pertunjukan Wayang Ceng Blonk virtual Tujuan penelitian diuraikan secara menyeluruh dan manfaat penelitian juga diuraikan lengkap.

### 1.1 Latar Belakang

Eksistensi pertunjukan wayang kulit Bali di masa Pandemi Covid-19 ini kehilangan ruang dan waktu untuk menampilkan diri. Sebelum munculnya wabah Covid-19, pertunjukan wayang kulit Bali masih dapat dikatakan cukup eksis di masyarakat melalui pertunjukan langsungnya. Kebebasan para dalang berkreaitivitas dibatasi oleh keadaan yang tidak menentu akibat ganasnya penularan Covid-19 di Bali dan di beberapa daerah lainnya di Indonesia. Untuk menjawab tantangan tersebut dan supaya wayang tetap eksis dan tidak kehilangan jati dirinya, maka dalang-dalang yang memiliki nama populer menciptakan sebuah bentuk pertunjukan virtual yang tidak melibatkan penonton secara langsung. Hal tersebut dapat dilihat dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era globalisasi ini memberi ruang bagi kesenian Bali untuk menampakkan dirinya di media sosial melalui program *Youtube* dan *google*. Masyarakat

dengan sebebaskan-bebasnya mengakses dan menonton jenis pertunjukan yang di unggah pada program tersebut. Seni pertunjukan yang di unggah melalui pementasan langsung atau ada juga yang melalui rekaman pita kaset dan video yang telah bere-dar luas di masyarakat dari masa ke masa. Pertunjukan Wayang Cenk Blonk adalah salah satu dari kesenian Bali yang dimaksud.

Pertunjukan Wayang Cenk Blonk yang bergaya inovatif hampir selama dua puluh sembilan tahun meramaikan pentas wayang hingga kini masih saja digemari oleh penonton dari berbagai kalangan khususnya pencinta wayang kulit Bali. Pertunjukan wayang kulit yang dikemas dengan teknologi modern dengan dalang kesohor bernama I Wayan Nardayana ini, telah mampu menggaerahkan dan membangkitkan kembali budaya masyarakat menanggapi dan menonton wayang di era globalisasi. Penampilannya tidak saja dapat dinikmati melalui pertunjukan langsung maupun melalui media rekam, melainkan dapat pula dinikmati secara bebas melalui media sosial (medsos). Hingga saat ini pertunjukannya telah menghasilkan puluhan rekaman dari berbagai judul yang dikemas dalam bentuk kaset tape recorder, VCD, CD, DVD, dan melalui Cenk Blonk *You tube Channel*. Pertunjukan virtualnya di medsos mulai dikembangkan sejak awaltahun 2019 hingga kini telah menghasilkan 100 seri dari berbagai judul dan topik. Model pertunjukan singkat tersebut direkam kemudian diunggah di *You-tube Channel* berdurasi antara 10- 20 menit. Dari 100 seri yang dimaksud 11 seri di antaranya mengambil topik terkait dengan Pandemi Covid-19, selebihnya adalah mengambil judul atau topik dari fenomena yang terjadi dalam kehidupan masyarakat seperti: di

bidang keagamaan, sosial-budaya, ekonomi, politik, hukum, keamanan, dan lain sebagainya.

Pertunjukan wayang kulit virtual yang ditampilkan oleh Dalang I Wayan Nardayana di *Youtube Channel* ada tiga macam yaitu: (1) rekaman pertunjukan langsung yang dijual secara bebas di masyarakat; (2) rekaman yang dibuat sendiri berdurasi 10-20 menit dan; (3) rekaman yang dipesan oleh instansi atau pihak lain untuk kegiatan promo dan sosialisasi berdurasi 10-20 menit. Selain itu, ada pula rekaman pertunjukan langsung yang telah diunggah secara utuh di *Youtube*, kemudian oleh pihak lain tanpa seijin Dalang I Wayan Nardayana dipotong dan diambil bagian-bagian yang dianggap lucu berdurasi 10-15 menit juga ikut meramaikan pentas Wayang Cenk Blonk di *Youtube*. Khusus dalam hal unggahan cuplikan Wayang Cenk Blonk virtual ini, bagi Dalang I Wayan Nardayana sendiri tidak mempermasalahkannya, karena hal tersebut tidak merugikan dirinya dan malah sebaliknya menguntungkan karena ikut meramaikan nama Wayang Cenk Blonk di *Youtube* (wawancara, tanggal 26 Juni 2021).

Seperti diketahui bahwa wayang Cenk Blonk berdiri sejak tanggal, 11 Maret 1992 mengalami puncak kejayaan mulai tahun 2004-2010. Puncak kejayaan dimaksud adalah wayang Cenk Blonk mampu pentas hampir setiap hari (30 hari) bahkan lebih dalam sebulan. Begitu mulai tahun 2011 dalang I Wayan Nardayana divonis mengalami gagal ginjal karena kekurangan minum air pada saat pentas dan bahkan dikabarkan telah meninggal oleh pihak yang kecewa karena pesannya dibatalkan. Mulai saat itu frekuensi pementasaannya dikurangi menjadi 14-20 kali dalam sebulan. Pentas keliling setiap malam menurutnya sangat menguras tenaga dan pikirannya terutama mempertahankan su-

ara supaya tetap stabil. Hal itu juga menyebabkan dalang I Wayan Nardayana kurang dapat beristirahat dan tidur secara normal (Wawancara, tanggal 5 Juli 2021).

Memasuki tahun 2019, dalang Nardayana mulai kariernya membuat pertunjukan virtual di media sosial. Nardayana memiliki suatu keyakinan bahwa banyak rekaman-rekaman wayang Cenk Blonk yang telah lama beredar di *Youtube* kemudian dipotong oleh pihak lain pada adegan-adegan lucu yang diperankan oleh para punakawan baik yang berada di pihak kanan (Tualen dan Merdah) maupun kiri (Delem dan Sangut), serta punakawan yang berada pada posisi netral seperti Nang Klenceng, Nang Eblonk, Sokir, Jero mangku, dan lain-lain. Dari sanalah timbul niatnya untuk membuat pertunjukan wayang virtual berdurasi 10-20 menit. Pada awalnya pertunjukannya direkam melalui *HandPhone* dan selanjutnya direkam dengan menggunakan alat perekam berupa video camera. Adapun naskahnya dibuat sendiri dan dibantu oleh pihak lain. Oleh karena pertunjukan virtualnya terus berseri maka yang pernah membantu membuat naskahnya mengundurkan diri. Menurut penuturan dalang I Wayan Nardayana kesulitan yang dialaminya pada pertunjukan virtual adalah membuat naskah, dimana naskah harus dibuat terlebih dahulu sehingga pada waktu pementasan tinggal membacanya saja. Hal ini sangat berbeda dengan pementasan langsung yang mana naskahnya harus dihafal sedemikian rupa sesuai dengan situasi di lapangan.

Sejak diumumkannya wabah Covid-19 oleh Presiden Republik Indonesia Bapak Joko Widodo telah memasuki wilayah Indonesia dan Bali khususnya, maka berbagai langkah telah dilakukan oleh pemerintah Provinsi Bali dalam upaya mengendalikan pe-

nyebaran Covid-19 tersebut di masyarakat. Hal tersebut menarik minat dan inisiatif Dalang Nardayana untuk membantu pemerintah dengan cara membuat judul/topik baru pertunjukan virtualnya tentang Covid-19. Selain dapat menghibur masyarakat melalui pertunjukan wayang *di channel YouTube*, secara tidak langsung bertujuan membantu pemerintah menyosialisasikan program-programnya terkait dengan upaya pencegahan dan penanggulangan penyebaran Covid-19 di Bali.

Pertunjukan Wayang Cenk Blonk virtual terkait dengan Pandemi Covid-19 di medsos telah diikuti dan ditonton oleh jutaan warga netizen. Bentuk pertunjukan yang dikemas secara minimalis melalui *kelir*/layar lebar dilengkapi *senery* hanya menampilkan dialog para tokoh punakawan dan bebondresan, didukung dengan iringan dalam bentuk ritme dari pukulan *kajar, kle-nang, kemong dan kempul* selalu dapat memukau penonton.

Pertunjukan Wayang Cenk Blonk virtual di medsos dengan judul/topik terkait dengan Covid-19 hanya menampilkan wacana dan dialog tokoh punakawan Delem dan Sangut serta tokoh bebondresan yaitu Nang Klenceng dan Nang Eblong. Tokoh pertama Delem atau Nang Eblong dengan kebodohan dan keluguanannya berperan sebagai tokoh antagonis dan selalu berpikir kontradiktif terhadap suatu masalah, sedangkan tokoh kedua Sangut atau Nang Klenceng adalah tokoh intelektual yang proaktif menyikapi masalah dan program pemerintah terkait dengan upaya penanggulangan dan pencegahan penyebaran Covid-19 di masyarakat. Tokoh kedua inilah yang bertugas memberikan kesimpulan, penjelasan, dan pencerahan kepada masyarakat tentang maksud dan tujuan pemerintah mengeluarkan peraturan

dan kebijakan untuk menyelamatkan jiwa warga masyarakat dari Covid-19 yang tidak menentu masa berakhirnya.

Menurut pengamatan sementara penulis, pertunjukan Wayang Ceng Blonk virtual sangat efektif digunakan sebagai media sosialisasi Covid-19 karena selain dapat menghibur melalui lelucon, penyampainnya melalui dialog punakawan dan bebondresan sangat komunikatif dengan menggunakan dua bahasa yaitu bahasa Bali dan Indonesia. Uraian di atas adalah fenomena budaya sehingga sangat relevan dikaji melalui pendekatan ilmu kajian budaya. Oleh karena itulah penulis tertarik untuk membuat usulan penelitian berjudul “Pertunjukan Wayang Ceng Blonk Virtual Sebagai Media Sosialisasi Covid-19”. Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologis karena merupakan fenomena budaya yang tengah berkembang di Bali di masa Pandemi Covid-19, sehingga layak untuk dikaji melalui pendekatan ilmu kajian budaya untuk menemukan bentuk, pesan yang disampaikan, dan maknanya bagi masyarakat luas.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Uraian latar belakang di atas telah memberikan gambaran bahwa di masa Pandemi Covid-19 ini pertunjukan Wayang Kulit Ceng Blonk mampu menjadi media di dalam menyosialisasikan/ menyebarluaskan program pemerintah Provinsi Bali untuk menanggulangi dan pencegahan penularannya di masyarakat dengan rumusan masalahnya sebagai berikut.

1. Bagaimana bentuk pertunjukan Wayang Ceng Blonk virtual Sebagai media sosialisasi Covid-19 ?
2. Pesan-pesan apakah yang disampaikan pertunjukan Wayang Ceng Blonk virtual di Media sosialisasi Covid-19 ?

3. Apakah makna Pertunjukan Wayang Cenk Blonk virtual sebagai media sosialisasi Covid-19 bagi masyarakat Bali ?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini pada dasarnya adalah untuk mencari jawaban atau penjelasan dari permasalahan-permasalahan pokok yang telah dirumuskan seperti tersebut di atas. Adapun tujuan penelitian yang berjudul "Pertunjukan Wayang Cenk Blonk Virtual Sebagai Media Sosialisasi Covid-19" adalah sebagai berikut.

#### **1. Tujuan Umum**

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk memberikan informasi kepada masyarakat bahwa di masa Pandemi Covid-19 ini Wayang Cenk Blok masih eksis dan dikenal oleh masyarakat. Berkurangnya pesanan masyarakat terhadap pementasan Wayang Cenk Blonk baik sebelum adanya wabah Covid-19 maupun selama Covid-19 tidak berarti Dalang I Wayan Nardayana tidak berkreativitas. Oleh karena itulah dirinya membuat pertunjukan virtual di Youtube bertujuan untuk melestarikan Wayang Cenk Blonk melalui media sosial yang mudah ditonton oleh masyarakat. Selain itu pertunjukan virtual yang mengangkat isu Covid-19 bertujuan untuk memberikan pencerahan kepada masyarakat bahwa betapa pentingnya kesehatan itu harus dijaga di musim-musim Pandemi dengan mengikuti protokol kesehatan yang dianjurkan oleh pemerintah Provinsi Bali/Kabupaten/Kota agar terhindar dari wabah Virus Corona.

Tujuan lainnya adalah untuk memotivasi para dalang muda di Bali untuk membuat pertunjukan wayang kulit virtual di medsos dan melakukan kajian-kajian terhadap kesenian wayang



yang ada di medsos, sehingga kesenian wayang terjaga keeksistensannya di masyarakat. Bahwa, dalam situasi sesulit apapun pertunjukan wayang harus menjadi ikon pertunjukan Bali yang mampu mengedukasi masyarakat selain fungsinya untuk melengkapi upacara keagamaan di Bali.

## **2. Tujuan Khusus**

Beranjak dari tujuan umum di atas, maka tujuan khusus dari penelitian ini dianggap sangat penting dan urgen karena merujuk dari masalah yang telah di rumuskan di atas. Adapun tujuan khusus yang dimaksud adalah sebagai berikut.

- a. Untuk mengetahui bentuk pertunjukan Wayang Cenk Blonk virtual sebagai media sosialisasi Covid-19.
- b. Untuk mengetahui pesan-pesan yang disampaikan pertunjukan Wayang Cenk Blonk virtual sebagai media sosialisasi Covid-19.
- c. Untuk mengetahui makna pertunjukan Wayang Cenk Blonk virtual sebagai media sosialisasi Covid-19.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini ada dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun penjelasan dari kedua manfaat tersebut di atas adalah sebagai berikut.

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

- a) Mengingat bahwa Pandemi Covid-19 di Bali belum dapat dipastikan masa berakhirnya, maka pertunjukan Wayang Cenk Blonk yang telah memiliki nama besar dan penggemar paling banyak sangat eksis di medsos mewacanakan program pemerintah terkait dengan upaya penanggulangan penyebaran Covid-19 di masyarakat. Untuk pene-

litian ini sangat bermanfaat untuk mengingat kembali bahwa wayang sangat ampuh dijadikan sebagai media informasi kepada masyarakat.

- b) Bahwa di antara seni pertunjukan, wayang memiliki keunggulan yaitu dalam bidang wacana. Untuk itulah wayang Cenk Blonk dipandang memiliki wacana dengan bahasa yang cerdas dan menghibur masyarakat.
- c) Di masa pandemi Covid-19 ini, telah banyak seni pertunjukan yang bertemakan Covid-19, tetapi tidak menghusus dan berseri seperti Wayang Cenk Blonk. Untuk itulah penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan untuk mengilhami penelitian-penelitian selanjutnya yang bertemakan Covid-19.
- d) Pertunjukan Wayang Cenk Blonk virtual di medsos adalah model kreasi baru dan langkah inovatif Dalang Nardayana untuk tidak melupakan Wayang Cenk Blonk. Oleh karena itu penelitian ini diharapkan dapat mendorong seniman-seniman dalang lain yang namanya sudah populer di masyarakat ikut meramaikan pementasan wayang di *YouTube* yang bertemakan Covid-19.
- e) Pertunjukan virtual yang berdurasi antara 10-20 menit dalam menyuarakan program pemerintah untuk menanggulangi penyebaran Covid-19 lebih menonjolkan wacana dan dialog daripada unsur-unsur estetika lainnya. Pesan yang disampaikan tetap menarik bagi penonton.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a) Penelitian yang mengkaji Wayang Cenk Blonk virtual terkait dengan Covid-19 ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap khasanah ilmu pewayangan dan da-

- pat dipakai sebagai referensi dalam mengkaji penelitian yang sama yaitu Wayang Ceng Blonk.
- b) Penelitian ini diharapkan dapat melengkapi inventarisasi penelitian wayang di kampus ISI Denpasar. Selanjutnya dapat dikembangkan oleh peneliti-peneliti selanjutnya.
  - c) Hasil penelitian ini adalah Wayang Ceng Blonk sebagai media sosialisasi Covid-19. Oleh karena itu, dalam deskripsinya dapat bermanfaat bagi masyarakat dalam menjaga kesehatan agar tidak terkena virus yang sangat mengerikan ini.

## BAB II

# C TINJAUAN PUSTAKA B

Bab ini menguraikan beberapa hal yang berkaitan dengan kajian pustaka, konsep dan landasan teori. Hal tersebut di atas diharapkan dapat memberikan petunjuk dan gambaran yang mengacu pada berbagai sumber rujukan baik yang berupa tulisan, buku-buku, dan hasil penelitian terdahulu. Konsep bertujuan untuk memberikan pengertian, abstraksi suatu peristiwa, dan gambaran mental suatu objek. Landasan teori berfungsi sebagai alat untuk menganalisis objek dengan mempergunakan beberapa teori yang dianggap memiliki keterkaitan.

### 2.1 Kajian Pustaka

Sebuah hasil penelitian yang dikatakan bermutu adalah melalui prosedur yang benar yang salah satunya adalah berdasarkan referensi. Untuk mendapatkan referensi yang akurat dan relevan terhadap permasalahan, pembahasan, dan pernyataan, maka diperlukan sebuah kajian pustaka. Kajian pustaka yang dimaksud adalah kegiatan menggali informasi yang dalam pustaka yang dikaji, dibaca, dan dipahami sehingga dapat memperkuat analisis dalam sebuah penelitian. Sementara pustaka adalah kumpulan dari pada tulisan-tulisan baik yang berupa buku-buku, laporan penelitian, jurnal, artikel, dan lain sebagainya. Pustaka-pustaka yang dimaksud adalah hasil dari studi kepustakaan dengan mengunjungi pusat-pusat penjualan buku, perpustakaan kampus ISI Denpasar, perpustakaan kampus Prodi Kajian Budaya Unud Denpasar, dan perpustakaan pribadi. Dari hasil penelusuran tersebut, diperoleh beberapa pustaka yang dianggap ada

relevansinya dengan rumusan masalah penelitian. Selain kajian pustaka berupa tulisan, dalam penelitian ini juga dibutuhkan sumber-sumber berupa hasil unggahan Wayang Cenk Blonk virtual berseri di *YuoTube* yang terkait dengan wacana Covid-19. Kedua sumber tersebut di atas dapat dijelaskan sebagai berikut.

Dewa Gede Darmawan dalam tulisannya berjudul “Wayang Kulit Cenk Blonk dalam Media rekam” yang dimuat dalam *Jurnal Wayang* Vol. 4 No. 1 September 2005, mengatakan bahwa masuknya karya-karya seni tradisional seperti wayang kulit ke dalam teknologi media rekam menandakan mulainya kesenian tradisional terlibat dalam industri kesenian, yakni sebuah industri yang berorientasi dengan memanfaatkan kesenian sebagai komoditas pokoknya. Dengan masuknya teknologi media rekam tersebut bukan saja telah mempercepat berbagai perubahan sosio-kultural, tetapi telah mengonstruksi budaya baru berupa budaya media yang bersifat sekuler, populer, dan efisien. Transformasi seni pertunjukan wayang kulit ke dalam seni media membawa dampak positif terhadap perkembangan pertunjukan wayang kulit di era digital dan industrialisasi. Tulisan Darmawan sangat relevan dijadikan rujukan dalam usulan penelitian ini karena bersama-sama membahas tentang Wayang Cenk Blonk dalam media rekam yang ditayangkan secara virtual, terlebih saat ini telah menghasilkan 11 seri yang khusus menyosialisasikan Covid-19.

Ni Putu Diah Purnamawati dalam tulisannya berjudul “Retorika Sebuah Fenomena Kebahasaan dalam Pertunjukan Wayang Cenk Blonk’ yang dimuat dalam *Jurnal Mudra* Vol. 16 No. 1 Januari 2005, menjelaskan bahwa retorika merupakan salah satu bentuk kegiatan di dalam ilmu komunikasi yaitu dapat juga

dikatakan sebagai ilmu yang bersifat kesenian (*a scientific art ana artistic science*). Selain itu dikatakan pula bahwa dunia kesenian juga merupakan bidang kehidupan yang tidak terlepas dari pemanfaatan retorik secara terencana. Terlebih lagi kalau kesenian itu bermaksud mendidik penontonnya. Seperti misalnya yang tampak pada seni pentas ini didapati tokoh-tokoh punakawan dan bebondresan: Tualen, Merdah, Delem, Sangut, Nang Klencong, Nang Eblong, dan lain-lain yang pada umumnya memiliki kecakapan bertutur dengan unsur-unsur retorika yang betul-betul terarah. Tampak mereka memilih materi bahasa, ulasan dan gaya bertutur yang sedemikian meyakinkan dalam penampilan gagasan yang baik diteladani ataukah yang sebaiknya dihindari. Penjelasan Purnamawati sangat relevan dijadikan rujukan dalam usulan penelitian ini karena dalam pertunjukan virtual hal yang diutamakan adalah dialog dan cara bertutur dalam mewacanakan atau menyosialisasikan Covid-19.

I Wayan Mardana dalam tulisannya berjudul “Pertunjukan Wayang Kulit Bali: Studi Mengenai Sikap dan Minat Masyarakat Terhadap Dalang Cenk Blonk” yang dimuat dalam Jurnal Wayang Vol. 8 No.1 September 2009, mengatakan bahwa perhatian masyarakat penonton yang cukup tinggi terhadap pertunjukan Wayang Cenk Blonk dapat dipastikan karena memiliki ciri-ciri dan keunikan-keunikan tersendiri. Salah satu keunikan Wayang Cenk Blonk yang menjadi daya tarik bagi masyarakat penonton adalah gaya bertutur sang dalang. Dengan gaya bertutur yang khas, Dalang Nardayana mampu menarik minat dan perhatian masyarakat sebagai penonton dalam setiap pementasan. Dalam Setiap pementasannya, Dalang Nardayana memanfaatkan aspek-aspek lelucon, *tetikesan*, adegan dialog, kritik sosial, etika penggunaan bahasa, tata lampu, penokohan dan lain-lain

yang berkaitan dengan teknik pemakaian tutur yang etis, estetis, dan komunikatif dalam wujud keseluruhan kegiatan bertutur selama pementasan. Tulisan Mardana ini sangat relevan dijadikan acuan dalam usulan penelitian ini terkait dengan dialog, cara bertutur, dan gaya bertuturnya yang khas terkait dengan sosialisasi Covid-19.

I Wayan Mardana dalam tulisannya berjudul “Retorika Ragam Tutur Dalang Nardayana dalam Pertunjukan Wayang Kulit Cenk Blonk: Kajian pada Lakon Kumbakarna Lina” (2011), menguraikan bahwa, untuk membangun komunikasi yang efektif dalam dialog-dialog para tokoh punakawan, Dalang Nardayana menggunakan berbagai macam gaya seperti: gaya repetisi, gaya koreksio, gaya kontradiksio, kias banding, dan lain-lain. Hal ini dimaksudkan agar dialog-dialog para punakawan terasa lebih hidup, lebih segar, lucu, menggelitik, dan memikat, sehingga pertunjukan menjadi lebih menarik bagi penonton. Dengan demikian, komunikasi yang dibangun bisa lebih efektif, dan pesan-pesan moral yang terkandung di dalamnya bisa diterima oleh masyarakat luas dengan menempatkan wayang kulit sebagai tontonan sekaligus sebagai tuntunan. Hal ini sangat terkait dengan sifatnya sebagai karya seni yang di samping mengandung nilai-nilai estetika juga tidak terlepas dari nilai-nilai etika. Uraian Mardana di atas sangat relevan dijadikan sebagai rujukan dalam penelitian ini karena bersama-sama membahas tentang cara bertutur dalang Nardayana dalam pertunjukan virtualnya sehingga lebih menarik, komunikatif, dan tepat sasaran.

Ni Wayan Winarti dalam bukunya yang berjudul “Cenk Blonk Dalang Inovatif: Membuka Tabir Kesuksesan Wayang Cank Blonk” (2015), menjelaskan bahwa dalang Cenk Blonk adalah

dalang kreatif yang selalu tampil sukses karena memiliki kiat-kiat atau terobosan di dalam setiap pementasan. Dalang Cenk Blonk ingin tampil beda dengan wayang tradisi. Teknologi memberi harapan membangkitkan dunia wayang, sehingga di setiap elemen pementasannya, Dalang Cenk Blonk memanfaatkan teknologi sebagai kemasan. Selain itu, Dalang Cenk Blonk selalu tanggap dengan situasi terkini yang sifatnya fenomenal yang ada pada kehidupan masyarakat. Tulisan Winarti tersebut di atas dapat dijadikan rujukan dalam menganalisis Pertunjukan Wayang Cenk Blonk sebagai media sosialisasi Covid-19.

Yoga Sadhu dalam akunnya [yogayadhu23blogspot.co.id](http://yogayadhu23blogspot.co.id) di *Kompasiana Beyond Blogging* mengunggah tulisan berjudul “Tokoh Punakawan Pewayangan Bali, Hikmah di Balik Lelucon” menjelaskan bahwa Delem dan Sangut adalah dua tokoh punakawan pewayangan Bali yang sangat terkenal. Delem memiliki sifat angkuh, sombong, suka pamer, dan mabuk kekayaan. Sementara Sangut memiliki watak sangat polos, mengutamakan kebenaran. Cenk dan Blonk merupakan tokoh bebondresan yang posisinya netral dalam setiap lakon. Cenk mempunyai sifat bijak dan sebagai seorang motivator, sedangkan Blonk sifatnya seperti orang deso, tapi kadang-kadang bijak. Percakapannya lebih kepada kritik dan pujian atas apa yang terjadi di lingkungan hidup manusia. Cenk lebih banyak berbicara dengan gaya motivasinya dan selalu menceramahi Blonk atas kekurangannya. Uraian Yoga Sadhu di atas terkait dengan tokoh Delem dan Sangut serta Cenk dan Blonk sangat relevan dengan penelitian ini, karena dalam Pertunjukan Wayang Cenk Blonk virtual sebagai media sosialisasi Covid-19 hanya menggunakan tokoh punakawan yaitu Delem dan Sangut serta dua bebondresan yaitu Nang Klencong dan Nang Eblong.

I Made Marajaya dalam orasi ilmiahnya yang berjudul “Transformasi Media Pertunjukan Wayang Kulit Cenk Blonk Pada Masa Pandemi Covid-19” (2020) pada Dies Natalis ke 13 ISI Denpasar, menjelaskan bahwa di masa Pandemi Covid-19 ini banyak ditemukan dalang muda maupun senior melakukan pertunjukan virtual di medsos seperti ada yang dari Jawa, Sunda, Lombok, dan Bali khususnya. Akan tetapi mereka tidak sebanyak Dalang Nardayana memroduksi pertunjukan virtual terkait dengan Covid-19 dan topik-topik lainnya. Sementara ini yang penulis ketahui hanya Dalang Nardayanalah yang paling aktif, sehingga menempati rating teratas di *Youtube Channel* terkait dengan pertunjukan wayang kulit baik secara virtual maupun unggahan hasil rekaman yang telah beredar sebelumnya. Tulisan Marajaya sangat relevan dijadikan rujukan terkait dengan penelitian Wayang Cenk Blonk sebagai media sosialisasi Covid-19.

Sri Mulyono (1989), dalam bukunya berjudul *Wayang Asal Usul, Filsafat, dan Masa Depan*nya mengungkapkan, bahwa pertunjukan wayang kulit akan mengalami degradasi atau penurunan pentas dan peminat kalau tidak disiasati dengan perubahan-perubahan sesuai dengan perkembangan zaman. Hal tersebut kemungkinan terjadi karena budaya asing secara langsung dan tidak langsung akan memengaruhi kecintaan masyarakat Indonesia terutama pencinta wayang kulit. Kajian Mulyono seakan-seakan mengisyaratkan para pegiat seni pertunjukan wayang kulit agar selalu berbuat dan berinovasi agar kesenian yang *adiluhung* ini tidak ditinggalkan pendukungnya. Kajian Mulyono sangat tepat dijadikan pijakan berpikir terkait dengan penelitian ini, bahwa munculnya Wayang Cenk Blonk virtual di masa Pandemi Covid-19 ini merupakan terobosan baru dalam memanfaatkan teknologi

di saat-saat sepinya permintaan masyarakat terhadap pertunjukan langsung.

Ahmad Ramdhani dan Hafiz Aziz Ahmad dalam makalahnya yang berjudul “Penerapan Teknologi 360° Video dan Virtual Reality Pada Pertunjukan Wayang Golek Cepak Tegal” (2017), menjelaskan bahwa Pertunjukan wayang golek cepak Tegal ini disajikan dalam bentuk multimedia interaktif yang bertujuan untuk memberikan sarana masyarakat khususnya generasi muda agar dapat membantu memperkenalkan kembali dan mengajak masyarakat untuk membangkitkan rasa kecintaan terhadap kesenian wayang golek cepak Tegal. Wayang golek tersebut juga seringkali melakukan interaksi kepada penonton dalam video dan pengguna dalam hal ini penonton virtual, mengajak untuk mengenal kebudayaan dan kesenian wayang cepak yang ada di Tegal. Tulisin ini relevan untuk dijadikan rujukan untuk membahas masalah pesan-pesan yang disampaikan dalam pertunjukan wayang Ceng Blonk vital.

Asril Gunawan dalam bukunya yang berjudul Media Sosial dan Pertunjukan Musik Dalam Praktik Berkesenian di Masa Pandemi Covid-19 (Sebuah Kajian Etnomusikologis) 2020, juga menjelaskan Pertunjukan seni meliputi; musik, tari, teater dan seni-seni lainnya dapat berkontribusi dalam meminimalisir kesenjangan yang terjadi akibat dampak Pandemi covid-19. Sebaliknya dampak Pandemi bagi seniman bukan hanya persoalan ekonomi semata namun juga pada persoalan krisis kreativitas. Oleh karena itu, keberadaan seniman sangat penting untuk mendapat support dan dukungan dari pihak pemerintah, karena tujuannya adalah selain ekspresi, juga menghibur dan seniman juga membuka open donasi bagi yang terdampak covid-19. Berdasarkan

persoalan tersebut, kini banyak kalangan seniman/musisi bergerak melalui media sosial. Berbagai kemasan seni pertunjukan musik yang dihadirkan secara live streaming di facebook, instagram maupun youtube secara tidak langsung telah menciptakan khasanah baru dalam dunia panggung seni. Tulisan ini bermanfaat dalam penelitian ini karena mempunyai fungsi yang sama yaitu sebagai ajang komunikasi dan sarana memberikan pesan-pesan kepada masyarakat dalam masa Pandemic ini.

Untuk menghindari terjadinya salah interpretasi tentang judul penelitian ini, ada beberapa konsep yang perlu dijelaskan. Sesuai judul, konsep-konsep yang dimaksud adalah pertunjukan wayang, Ceng Blonk, dalang Nardayana, Virtual, covid-19. Batasan-batasan/pengertian konsep-konsep tersebut di atas dapat dijelaskan sebagai berikut.

## **2.2 Landasan Teori**

Untuk memberikan arahan yang lebih jelas tentang upaya menjawab masalah yang dikaji dalam penelitian ini digunakan teori budaya media dan teori wacana. Stuart Hall dalam Ida (2014 :3) menjelaskan bahwa, media dan budaya (*media and Cultural Studies*), pada dasarnya mencoba untuk menggoyang kemapuan berpikir kita tentang “realitas” dan apa yang dimaksud dengan “real” (yang sebenarnya) dalam kehidupan budaya kita sehari-hari. Dalam dunia yang sudah dipenuhi dengan *images* atau gambar-gambar, dan tulisan-tulisan yang ada di koran, televisi, film, video, radio, iklan, novel, dan lain sebagainya, cara kita menentukan diri kita atau mendefinisikan identitas kita dan lingkungan di sekitar kita ternyata bervariasi dan berbeda satu sama lain. Di era yang disebut sebagai “*media saturated world*” saat kehidupan manusia telah dimediasi oleh media massa, dan

cara kita melihat, memandang, memahami dan berperilaku terhadap realitas sosial telah diantarai oleh media massa.

*Hand Phone Android* memiliki banyak program yang diantaranya dapat memberikan informasi dan hiburan kepada penonton. Salah satu *Channel* yang paling banyak digemari oleh masyarakat adalah *Channel YouTube*. Kehadirannya telah memberikan ruang dan waktu bagi siapapun yang ingin mengunggah berita, iklan, dan hiburan kepada masyarakat yang tiada batas. Oleh karena itulah *Wayang Cenk Blonk* berseri dengan berbagai judul/topik hadir memberikan hiburan dan informasi kepada masyarakat. Informasi yang paling aktual adalah tentang Covid-19. Media massa yang kini lebih dikenal dengan media sosial lebih cepat memberikan informasi kepada masyarakat dunia karena sudah menjadi budaya media. Budaya media yang dimaksud adalah perilaku dan tindakan yang dilakukan terhadap media. Tentunya tindakan itu berupa melihat, mendengar, menghayati, dan mengkritisi. Dengan hal inilah teori media sangat diperlukan untuk menguatkan analisis terhadap permasalahan yang telah dirumuskan dalam tulisan ini.

Menurut Foucault, diskursus atau wacana menyatukan bahasa dan praktik yang mengacu kepada produksi pengetahuan melalui bahasa yang memberikan makna kepada objek material dan praktik sosial (Barker, 2004:81). Dengan demikian, wacana merupakan satuan bahasa lisan dan tulis yang memiliki keterkaitan atau keruntutan antar bagian (kohesi), keterpaduan (*coherent*), dan bermakna (*meaningful*), digunakan untuk berkomunikasi dalam konteks sosial. Berdasarkan pengertian tersebut, persyaratan terbentuknya wacana adalah penggunaan bahasa dapat berupa rangkaian kalimat atau rangkaian ujaran (meskipun da-

pat berupa satu kalimat atau ujaran). Wacana yang berupa rangkaian kalimat atau ujaran harus mempertimbangkan prinsip-prinsip tertentu, yaitu prinsip keutuhan (*unity*) dan kepaduan (*coherent*).

Wacana dapat dikatakan utuh apabila kalimat-kalimat dalam wacana itu mendukung satu topik yang sedang dibicarakan, sedangkan wacana dapat dikatakan padu apabila kalimat-kalimatnya disusun secara teratur dan sistematis, sehingga menunjukkan keruntutan ide yang diungkapkan. Bertitik tolak dari uraian tersebut di atas, teori wacana sangat diperlukan untuk menganalisis permasalahan kedua mengenai pesan-pesan yang disampaikan pertunjukan Wayang Cenk Blonk virtual sebagai media sosialisasi Covid-19 kepada masyarakat penonton. Dalam setiap seri atau judul, dalang I Wayan Nardayana mengangkat isu atau wacana yang telah diprogramkan oleh pemerintah terkait dengan cara penanggulangan penyebaran Covid-19 di masyarakat. Ketiga judul seperti: Nak Bali Kebal-Kebal, Di Rumah Aja, Nasi Wong-Wongan, dan Delem Jual Masker memberikan pesan-pesan yang berbeda dalam lingkup upaya pemerintah menekan korban Covid-19. Di sinilah peran Wayang Cenk Blonk ikut menyosialisasikannya kepada masyarakat melalui seni pertunjukan wayang kulit yang dikemas sedemikian rupa sehingga disukai oleh penggemarnya

## **2.3 Konsep**

### **1. Pertunjukan Wayang Cenk Blonk Virtual**

Seni pertunjukan pada dasarnya adalah suatu kesenian yang lahir dari interaksi dan kerjasama sejumlah orang. Mereka yang terlibat dalam sebuah pagelaran seni dapat dibedakan menjadi

dua kelompok, yaitu penyaji atau pelaksana dan penikmat atau penonton. Kelompok pertama, yaitu: penonton atau penikmat, orang yang menyaksikan pertunjukan dari luar arena pementasan. Mereka terdiri atas sejumlah orang yang berasal dari berbagai status sosial, kepentingan, dan tingkat apresiasi seni yang berbeda-beda. Kelompok kedua mencakup penyelenggara, perancang, atau piñata, dan para pemain yang melakukan peragaan serta yang mengaktualisasikan kesenian itu di atas pentas. Seni pertunjukan juga merupakan sebuah presentasi ide, gagasan atau pesan kepada penonton oleh pelakunya melalui peragaan (Dibia, 2005:1-2).

Seni pertunjukan sebagai sebuah cabang seni yang selalu hadir dalam kehidupan manusia, ternyata memiliki perkembangan yang sangat kompleks. Sebagai seni yang hilang dalam waktu, yang bisa kita nikmati apabila seni tersebut sedang dipertunjukkan (Soedarsono, 2003:1). Wayang kulit sebagai warisan budaya dunia sesungguhnya telah berusia berabad-abad lamanya. Di dalam pertunjukan wayang kulit banyak terdapat nilai-nilai yang bermanfaat bagi kehidupan manusia. Untuk memperoleh pengertian yang lebih jelas tentang wayang kulit, I Gusti Bagus Sugriwa dalam bukunya yang berjudul *Ilmu Pedalangan/Pewayangan* (1963) menjelaskan bahwa wayang kulit adalah pertunjukan yang menampilkan boneka yang berupa bentuk khayalan dari dewa-dewa, raksasa, binatang, pohon-pohonan dan lain-lain.

Secara harfiah kata “wayang” berarti “bayangan”, tetapi dalam perjalanan waktu pengertian wayang berubah, dan kini wayang dapat berarti pertunjukan panggung atau teater (aktor dan aktris). Wayang sebagai seni teater berarti pertunjukan panggung karena sutradara ikut bermain. Jadi berbeda dengan sandi-

wara atau film yang sutradaranya tidak muncul sebagai pemain. Adapun sutradara pertunjukan wayang itu dikenal sebagai *dalang*, yang peranannya dapat mendominasi pertunjukan seperti: *wayang purwa* di Jawa, *wayang parwa* atau *ramayana* di Bali, *wayang banjar* di Kalimantan Selatan dan Kalimantan Timur (Guritno, 1988 : 11).

Berdasarkan pendapat tersebut di atas, maka benarlah apa yang ditulis oleh seorang pujangga yang bernama Mpu Kanwa dalam kitab *Kakawin Arjuna Wiwaha* Bab IX, bait ke 59, yang diikat dengan *guru lagu* dalam *Kakawin Cikarini* berbunyi sebagai berikut.

*“Hana nonton ringgit, menangis asekel, muda hidepan; huwus wruh towin, yan walulang inukir, molah angucap; haturning wwang trsneng wisaya, malaha rat wihikana; ri tatwanyan maya, sahana hananing bhawa siluman”* (Sugriwa, 1963 : 2).

Terjemahan bebasnya adalah sebagai berikut.

Ada orang yang sedang asyik melihat pertunjukan wayang, mereka sedih menangis dengan sebal masgul hatinya oleh karena bodohnya mudah meresapkan membatin, sekalipun mereka tahu dengan jelas bahwa wayang itu adalah kulit sapi yang dipahat, diukir, bergerak berkata-kata karena perbuatan dalang.

Selanjutnya, Bandem (1994:31) mengatakan bahwa, kata “wayang” artinya sama dengan “bayang-bayang” istilah tersebut mengandung pengertian prihal dan seluk beluk wayang terutama di antaranya ialah pertunjukan wayang yang dibuat dari kulit sapi atau kerbau. Sebagai seni pertunjukan yang menggunakan wayang sebagai media ungkap, wayang kulit dimainkan oleh seorang ahli yang dinamakan dalang.

Wayang merupakan salah satu bentuk kesenian tradisional, merupakan ekspresi kolektif masyarakat pendukungnya (Kayam, 1981:39). Artinya bahwa wayang adalah milik kolektif masyarakat pendukungnya, bukan milik individu. Oleh karena itu, semua fenomena yang dibangun di dalamnya merupakan representasi dari jagad pikir masyarakatnya. Sebagai sebuah karya seni, wayang pada dasarnya adalah sarana komunikasi dari penggubah ke masyarakatnya, dari suatu generasi ke generasi selanjutnya (Wahyudi, 2009 : 59).

Wayang merupakan sumber inspirasi figur, nilai moral, etika, tata krama pergaulan, bahkan semua aspek kehidupan. Semua aspek dalam wayang mampu menyusup ke dalam semua tatanan sosial masyarakat. Oleh karena itu wayang mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam tata kehidupan masyarakat (Bandem, 1994 : 72).

Bentuk pertunjukan wayang kulit yang penyajiannya didukung oleh peralatan modern, misalnya menggunakan *keyboard*, lampu warna warni, dan efek suara (*sound effect*), disebut pakeliran inovatif berpola tradisi. Kebaruan di dalam seni tradisi, khususnya pakeliran, bukan semata-mata karena bentuk, sarana ungkap, atau tampilan fisiknya saja yang baru, tetapi isi atau pesan yang disampaikan pun harus baru atau kekinian. Bahkan, ukuran kebaruan sebuah kesenian diutamakan pada sesuatu yang bersifat prinsipal, yaitu esensi atau pesan yang disampaikan melalui berbagai sarana ungkap, baik *antawacana*, gerak wayang, dan *gending* (Notosusanto, 2009:18).

Popularitas dan publikasi seni wayang kulit kini semakin berkembang pesat. Frekuensi pertunjukan juga diikuti dengan krea-

tivitas yang sangat mengagumkan. Modifikasi pagelaran dan teknik panggung menjadi cair serta bebas tanpa ikatan yang sering dianggap kuno dan ketinggalan zaman (Soetrisno, 2008:iii).

Wayang Cenk Blonk telah berdiri sejak tanggal, 11 April 1992, ketika itu masih bernama Wayang Gita Loka dengan dalang I Wayan Narda. Kemudian pada tahun 1997 nama Wayang Gita Loka diganti dengan nama Wayang Cenk Blonk dengan dalang I Wayan Nardayana. Nama Wayang Cenk Blonk adalah pemberian dari penonton ketika melakukan pementasan di Banjar Jumpanyah, Desa Mengwi, Kabupaten Badung. Cenk Blonk adalah sebuah nama yang dijadikan maskot dalam pertunjukan wayang kulit oleh dalang I Wayan Nardayana yang diambil dari dua nama tokoh punakawan yaitu Nang Klenceng dan Nang Eblong kemudian disingkat menjadi nama Cenk Blonk. Huruf “ng” menjadi huruf “nk” dalam tulisan Cenk dan Blonk merupakan inisiatif dalang I Wayan Nardayana sendiri.

Perlu diketahui bahwa kedua tokoh kerakyatan ini yaitu Nang Klenceng dan Nang Eblong telah menjadi ciri khas pertunjukan wayang kulit khususnya di daerah Tabanan. Kedua tokoh ini sebagai pelengkap dari empat tokoh punakawan yang telah baku yaitu Tualen dan merdah, serta Delem dan Sangut. Tokoh punakawan Nang Klenceng dan Nang Eblong bukan merupakan tokoh parekan atau abdi raja, mereka adalah rakyat biasa, sehingga posisinya netral diantara pihak kiri dan kanan, serta lumbrah dipakai sebagai punakawan oleh dalang-dalang yang ada di daerah Tabanan, baik dalam pertunjukan *wayang parwa*, *wayang ramayana*, *wayang calonarang*, maupun *wayang cupak*.

Penampilan kedua tokoh ini selalu memukau penonton selain tokoh punakawan lainnya seperti Tualen dan Merdah dari pihak kanan, serta Delem dan Sangut dari pihak kiri. Tokoh Cenk dan Blonk adalah punakawan yang kadang-kadang menjadi pihak kanan atau pihak kiri, dan juga bersifat netral sesuai dengan struktur dramatik lakon. Penampilan kedua tokoh ini sangat disegani oleh penonton karena lucu dan kritis. Sebagai tokoh populer, maka kedua tokoh ini biasanya ditampilkan pada bagian akhir lakon yaitu ketika terjadi adegan *siat* atau perang. Tampilan kedua tokoh ini pada akhir pertunjukan sebagai upaya atau strategi dalang I Wayan Nardayana untuk memikat penonton supaya tidak meninggalkan arena pementasan sebelum pertunjukan itu selesai.

Perlu diketahui bahwa Wayang Cenk Blonk telah berdiri sejak tanggal, 11 April 1992 yang ketika itu masih bernama Wayang Gita Loka dengan dalang I Wayan Narda. Kemudian pada tahun 1997 nama Wayang Gita Loka diganti dengan nama Wayang Cenk Blonk dengan dalang I Wayan Nardayana. Nama Wayang Cenk Blonk adalah pemberian dari penonton ketika melakukan pementasan di Banjar Jumpyah, Desa Mengwi, Kabupaten Bandung.

Ciri khas lainnya dari pertunjukan Wayang Cenk Blonk yaitu lakonnya lebih banyak mengambil lakon dari Epos Ramayana, sehingga pertunjukannya termasuk ke dalam golongan Wayang Ramayana. Adapun lakon-lakon pokok Ramayana dalam pertunjukan Wayang Cenk Blonk seperti : Katundung Ngada, Kumbakarna Lina, dan Lata Mahosadhi. Sementara lakon-lakon carangan yang bersumber dari Epos Ramayana seperti : Suryawati Ilang, Ludra Murti, Dyah Gagar Mayang, Suta Amerih Bapa,

## *Pertunjukan Wayang Ceng Blonk Era Pandemi*

Sukasrana Duta, Maya Cakru, Samar Maya, Surabhuta Gugur, Wibisana Gugat, Anoman ke Suargan, dan lain sebagainya. Sementara untuk lakon carangan dari yang bersumber dari Epos Mahabharata seperti : Tebu Sala, Dyah Ratna Takesi, Gatot Kaca Anggugah, Asti Sweta, Dewa Ruci, Gamia Gemana, Bimaniyu Mekerangkeng, Gatotkaca Duta, dan lain-lain.

Ciri khas lainnya dari pertunjukan Wayang Cenk Blonk yang dapat disaksikan oleh masyarakat penonton sampai saat ini yaitu mempergunakan panggung khusus ukuran 7 X 6 meter, *gayor* dengan ornamen ukiran yang diperade, kelir berukuran 6 X 1,5 meter, lampu listrik, *slide*, komputer, *keyboard*, *smoke*, *gerong*, *juru tandak*, dan gamelan *sekar langon*.

Ciri khas lakon dan aparatus pertunjukan Wayang Cenk Blonk seperti tersebut di atas merupakan hasil dekonstruksi terhadap pertunjukan wayang kulit tradisional, sehingga lahir pertunjukan Wayang Cenk Blonk inovatif dengan kemasan baru. Kreativitas dalang I Wayan Nardayana dalam melakukan perubahan terhadap pertunjukan Wayang Cenk Blonk-nya ternyata mem-buahkan hasil. Dengan pakeliran inovatifnya membuat para pe-nonton dan masyarakat pendukungnya sangat menggemari ser-ta menghargainya sebagai seni pertunjukan yang bermutu dan bernilai jual tinggi.

Pertunjukan di media sosial (medsos) mulai dilakukannya pada pertengahan tahun 2019. Pertunjukan perdana Wayang Cenk Blonk di medsos diberi judul “Nang Eblong Kepung Pegawai LPD”. Kemudian berlanjut ke serial berikutnya hingga sampai ke seri 104 yang berjudul “Delem Gunggang Sorga”.

Seperti kita ketahui bahwa pada saat ini HP dan medsos sudah menjadi budaya populer. Hal tersebut dapat dilihat dari kebiasaan orang bermain HP dan mencari program kesukaannya. HP tersebut tidak saja dipergunakan untuk berkomunikasi, melainkan dijadikan sebagai media untuk mencari program-program sesuai dengan selernya masing-masing. HP memiliki banyak keunggulan terutama dalam berkomunikasi, berbisnis, berpolitik, mencari berita/informasi, mencari ilmu pengetahuan, bermain *game*, dan mencari hiburan. Terkait dengan hiburan, hampir seluruh jenis seni pertunjukan tradisi, modern, inovatif, dan kontemporer yang ada di seluruh dunia dapat diakses melalui program Google dan Channel Youtube. Demikian halnya dengan pertunjukan Wayang Cenk Blonk dan wayang inovatif lainnya yang ada di Bali sudah tidak asing lagi bagi kita semua. Pertunjukan virtual yang dilakukan oleh Dalang Nardayana memiliki jangkauan penonton hampir ke seluruh dunia.

Semenjak dikenalnya pertunjukan Wayang Cenk Blonk melalui media televisi, radio, dan *tape recorder*, hingga kini sudah meluncurkan puluhan rekaman baik dalam bentuk kaset *tape recorder*, DVD, VCD, CD, dan lain sebagainya. Hampir seluruh rekaman Wayang Cenk Blonk dapat diakses melalui Channel Cenk Blonk di *YouTube*, termasuk pertunjukan model baru berseri mulai dari seri pertama hingga seri ke seratus empat.

## **2. Covid-19**

Telah diketahui bahwa saat ini dunia sedang berkabung dengan banyaknya jatuh korban akibat Pandemi Covid-19. Pandemi ini dikenal dengan Pandemi Coronavirus yang merupakan penyebaran penyakit Coronavirus 2019 (Covid-19). Disebabkan oleh

sindrom pernafasan akut parah coronavirus 2 (SAR-CoV-2). Penyakit ini pertama kali diidentifikasi pada bulan Desember 2019 di kota Wuhan Tiongkok. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) menyatakan wabah ini sebagai Kesehatan Masyarakat Darurat dan masalah Internasional pada tanggal 30 Januari 2020, dan Pandemi pada tanggal 11 Maret 2020. Pada tanggal 20 September, lebih dari 30,8 juta kasus telah dilaporkan di 188 negara, mengakibatkan lebih dari 958.000 kematian, dan lebih dari 21 juta orang telah pulih ([https://en.m.wikipedia.org/wiki/COVID-19\\_pandemic](https://en.m.wikipedia.org/wiki/COVID-19_pandemic)).

Untuk penanganan Covid-19 di Bali, pemerintah telah membentuk Satgas (satuan tugas) dengan dasar hukum peraturan-peraturan, surat edaran, kebijakan, dan himbauan yang bertujuan untuk memutus rantai penyebaran Covid-19 di masyarakat. Situasi dan kondisi seperti tersebut di atas diapresiasi dan dimanfaatkan oleh seniman Dalang I Wayan Nardayana sehingga muncul ide untuk menjadikan kasus Covid-19 sebagai topik wacana dalam pertunjukan Wayang Cenk Blonk virtualnya di med-sos.

## BAB III

# C METODE PENELITIAN B

Penelitian tentang pertunjukan Wayang Cenk Blonk virtual sebagai media sosialisasi Covid-19 ini akan dilaksanakan dengan menggunakan metode kualitatif di mana hasilnya berupa pencatatan dari hasil pengumpulan data, pengolahan data hingga analisis data tentang gejala atau fenomena yang terjadi dalam kehidupan masyarakat. Penerapan dari metode ini disertai langkah-langkah sesuai dengan prosedur penelitian ilmiah yang diantaranya adalah:

### 3.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di medsos yang terkait dengan pertunjukan Wayang Kulit Cenk Blonk Virtual sebagai media sosialisasi Covid-19. Untuk mendapatkan hasil rekaman secara maksimal, maka penelitian ini dilakukan di Desa Belayu, Kecamatan Marga, Kabupaten Tabanan, Provinsi Bali yang merupakan tempat tinggal dari Dalang I Wayan Nardayana. Hal ini dilakukan untuk memudahkan mendapatkan data primer dan data sekunder yang diperlukan dalam pengolahan data. Dengan demikian, data yang didapatkan baik di media maupun di lapangan bersifat valid.

### 3.2 Jenis dan Sumber Data

Untuk mendukung penelitian ini jenis data yang diperlukan adalah data kualitatif. Data kualitatif yang dimaksud di sini adalah data berupa hasil rekaman yang diunggah di medsos dan

penjelasan dari informan yang tertuang dalam bentuk uraian, narasi, dan butir-butir pemikiran tentang pertunjukan Wayang Cenk Blonk virtual sebagai media sosialisasi Covid-19.

Data kualitatif dalam penelitian ini dipergunakan untuk menjelaskan deskripsi bentuk pertunjukan Wayang Cenk Blonk virtual sebagai media sosialisasi Covid-19, pesan-pesan yang disampaikan pertunjukan Wayang Cenk Blonk virtual sebagai media sosialisasi Covid-19, dan makna dari pertunjukan Wayang Cenk Blonk virtual sebagai media sosialisasi Covid-19 bagi masyarakat. Dengan demikian, sumber data yang dipergunakan dalam usulan penelitian ini yaitu sumber data primer dan sumber data skunder, dimana kedua data ini membedakan sumbernya masing-masing. Data primer adalah sumber data yang didapat langsung dari tangan pertama atau informan, dan data hasil observasi langsung di medsos, sedangkan sumber data skunder adalah data yang diperoleh dari sumber-sumber lain. Azwar (1999:91) mengatakan data primer, atau data tangan pertama adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian dengan menggunakan alat pengukuran atau alat pengambilan data langsung pada subjek sebagai sumber informasi yang diperlukan, sedangkan data sekunder atau data tangan kedua adalah data yang diperoleh lewat pihak lain, tidak langsung diperoleh oleh peneliti dari subjek penelitian. Berkaitan dengan penelitian ini, data primer diperoleh dari subjek penelitian berupa unggahan Wayang Cenk Blonk virtual dengan tema/topik Co-vid-19 di *Youtube* dan Dalang Nardayana sendiri, sedangkan data sekunder diperoleh dari pustaka yang relevan dengan judul dan rumusan masalah penelitian. Adapun pustaka yang dimaksud berupa hasil penelitian, artikel, makalah, buku, dan tulisan-tulisan lainnya yang menyinggung Wayang Cenk Blonk. Untuk meleng-

kapi data sekunder di atas, diperlukan hasil wawancara dari para informan yang memiliki kompetensi dan keahlian di bidang seni pedalangan baik itu seniman dalang, budayawan, maupun akademisi.

### **3.3 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Arikunto, 2002:136). Terdapat dua jenis instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu instrumen utama dan instrumen pendukung. Instrumen utama adalah si peneliti sendiri. Sedangkan instrumen pendukung terdiri dari pedoman wawancara, buku catatan, kamera, *handphone*, *tape recorder*, dan *video*. Instrumen pendukung inilah yang akan dipakai untuk pengumpulan data terkait dengan pertunjukan Wayang Cenk Blonk virtual sebagai media sosialisasi Covid-19.

### **3.4 Teknik Pengumpulan Data**

Telah dikemukakan di atas, bahwa data yang dipergunakan dalam penelitian ini ada dua macam yaitu data primer dan data sekunder. Kedua data tersebut diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan kepustakaan. Wawancara adalah suatu proses interaksi dan komunikasi (Singarimbun, 1989: 192). Selain menggunakan telaah pustaka dalam memperoleh data, penelitian ini berusaha menggali sumber-sumber primer yang ditemukan di lapangan yaitu memperoleh data dari pihak pertama yang dimaksud adalah informasi yang diperoleh melalui

wawancara (*interview*) yang dilakukan terhadap Dalang I Wayan Nardayana, seniman dalang lainnya, budayawan, akademisi, dan lain-lain.

Selain data primer yang diperoleh dari tangan pertama, maka data *skunder* pun sangat diperlukan untuk mendukung sumber data tersebut yang diperoleh dari hasil penelitian atau kajian orang lain yang dituangkan dalam bentuk buku, penelitian, disertasi, tesis, makalah, tulisan di media masa, dan lain-lain yang berhubungan dengan pertunjukan Wayang Ceng Blonk virtual sebagai media sosialisasi Covid-19. Data tersebut dikumpulkan dengan berbagai cara seperti di berikut ini.

#### **3.4.1 Observasi**

Observasi yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung kepada subjek penelitian. Teknik ini digunakan untuk menggali dan menemukan data-data yang diperlukan dalam penelitian. Dalam hal ini penulis melakukan pengamatan dengan menonton pertunjukan Wayang Ceng Blonk virtual di *Youtube* melalui *Ceng Blonk Channel*. Selain itu penulis juga menggali informasi di lapangan terkait dengan pertunjukan Wayang Ceng Blonk virtual sebagai media sosialisasi Covid-19.

#### **3.4.2 Wawancara**

Wawancara atau interviu dalam penelitian ini akan dilakukan dalam bentuk wawancara mendalam yaitu dengan membuat daftar pertanyaan terbuka yang diurut secara sistematis yang diarahkan untuk mencari jawaban terhadap permasalahan yang diteliti. Pertanyaan-pertanyaan ini dikelompokkan menjadi dua. *Pertama*, pertanyaan yang ditujukan untuk memperoleh kete-

rangan dari nara sumber sebagai seniman dalang. *Kedua*, pertanyaan-pertanyaan yang ditujukan kepada seniman dalang, budayawan, dan akademisi yang memiliki kepedulian terhadap pertunjukan Wayang Cenk Blonk virtual sebagai media sosialisasi Covid-19. Selain itu wawancara mendalam (tidak terstruktur) akan dilakukan sebagai pengembangan dari pertanyaan yang tidak tersusun dalam daftar pertanyaan. Tujuan yang hendak dicapai dalam teknik ini ialah berusaha mendapatkan berbagai informasi yang selengkap-lengkapnyanya, kemudian dijadikan bahan penyusunan laporan dalam bentuk deskripsi.

### **3.4.3 Studi Dokumen**

Untuk mendukung data yang diperoleh dari nara sumber (data primer), studi dokumen (data sekunder) dipandang perlu dilakukan. Studi ini ditempuh dengan cara mengumpulkan berbagai dokumen yang terkait dengan usulan penelitian. Dokumen merupakan data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan lain sebagainya (Arikunto, 2002: 206). Selain itu dokumen discografi berupa unggahan Wayang Cenk Blonk virtual di *Youtube* sangat diperlukan untuk melengkapi data primer dan data sekunder yang akan diolah dan dianalisis untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

Studi dokumen dipandang perlu dilakukan karena melalui dokumen akan dapat dianalisa berbagai aktivitas yang dilakukan dalam proses penelitian. Dokumen yang dimaksudkan dalam tulisan ini semua sumber data berupa buku, hasil penelitian, jurnal, majalah, surat kabar, dan data-data lainnya yang terkait dengan Wayang Cenk Blonk virtual di medsos, serta teori dan konsep-konsep yang dianggap relevan dalam rumusan masalah dalam penelitian ini. Dokumen berupa data rekaman juga diperlu-

kan dalam penelitian ini. Data rekaman yang dimaksud adalah diambil dari unggahan Wayang Cenk Blonk di *YouTube* kemudian ditranskrip dialognya dan diambil foto-fotonya sebagai bahan analisis secara formal.

### **3.5 Analisis Data**

Analisis data adalah proses pengaturan urutan data, mengorganisasikan ke dalam suatu pola kategori dan satuan uraian dasar, bahkan tahapan yang sangat penting dalam sebuah penelitian. Analisis data merupakan proses penelaahan seluruh data yang telah tersedia yang diperoleh dari pengamatan, wawancara, pencacatan, perekaman, dokumen dan lain sebagainya (Moleong, 1990:190). Usulan penelitian ini menggunakan analisis data secara deskriptif kualitatif dan interpretatif. Oleh karena itu, data yang telah diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumen diklasifikasikan sesuai dengan sifat data yang ada seperti data primer dan data sekunder.

### **3.6 Penyajian Hasil Analisis Data**

Tahap paling akhir dari seluruh proses penelitian ini adalah penyajian hasil analisis data sebagai laporan dalam bentuk penelitian. Hasil analisis data disajikan dalam bentuk laporan ilmiah berupa hasil penelitian dengan menggunakan ragam bahasa ilmiah atau bahasa verbal yang disebut dengan penyajian narasi sebagai perwujudan bahwa penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Teknik penyajian hasil analisis dilakukan secara informal (narasi), deskripsi kata-kata dan pernyataan yang dilengkapi dengan gambar dan foto (formal) yang berkaitan dengan pertunjukan Wayang Cenk Blonk virtual sebagai media sosialisasi Covid-19.

## BAB IV

# BENTUK PERTUNJUKAN WAYANG CENG BLONK VIRTUAL SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI COVID-19

Pertunjukan Wayang Cenk Blonk virtual di medsos merupakan ide baru dari dalang I Wayan Nardayana yang dimulai pada tanggal, 5 Mei 2019. Model ini dilakukan terinspirasi dari banyaknya beredar postingan-postingan Wayang Cenk Blonk di medsos yang dilakukan oleh para penggemar, kemudian dari pertunjukan dengan lakon yang utuh dipotong-potong pada bagian yang lucu-lucu. Adegan lucu tidak saja ditampilkan oleh antar punakawan, melainkan juga antar tokoh kesatria dengan punakawan. Hal inilah akhirnya membuat dalang I Wayan Nardayana memunculkan ide untuk membuat yang didesain sedemikian rupa sehingga menyerupai bentuk komedian yang artinya tidak menggunakan struktur dramatik dan lakon yang pada umumnya. Pertunjukan virtual berdasarkan ide-ide baik secara spontan ataupun wacana-wacana pemerintah dan fenomena yang terjadi di dalam masyarakat dan negara.

Pertunjukan virtual juga tidak jauh berbeda dengan adegan-adegan tertentu pada pertunjukan langsung terutama adegan yang mengandung unsur kritik terhadap hal-hal yang berkaitan dengan kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Kritik itu biasanya ditujukan kepada kebijakan pemerintah atau lembaga-lembaga lain yang sifatnya membangun. Penampilan dua tokoh yang memiliki karakter yang berbeda yaitu antara lugu dan cerdas selalu menarik dijadikan model untuk memecah-

kan suatu masalah yang diperbicangka atau diperdebatkan. Demikian halnya dengan narasi dan wacana Covid-19 yang dijadikan sebagai ide atau bahan oleh dalang I Wayan Nardayana dalam pertunjukan virtualnya. Apabila dilihat dari cara penampilannya tidak jauh berbeda dengan pertunjukan langsung terutama dalam adegan pepeson Delem dan pepeson maupun Nang Klenceng dan Nang Eblong. Keempat tokoh ini memiliki karakter yang bertentangan satu sama lain. Karakter Delem dan Nang Eblong hampir sama yaitu Bodoh dan lugu, sedangkan tokoh Sangut dan Nang Klenceng adalah orang yang cerdas memiliki ilmu pengetahuan dan pikiran-pikiran kritis untuk mencari jalan keluar dalam setiap topik yang diperdebatkan. Seperti kita ketahui bahwa, secara umum bentuk pertunjukan wayang kulit terdiri dari:(1) tata ruang ; (2) tata waktu dan durasi; (3) tata suara; (4) tata gerak; (5) tata sinar dan pencahayaan; (6) wujud dan tampilan dan; (7) struktur. Apabila ingin kita ketahui secara keseluruhan bentuk pertunjukan Wayang Cenk Blonk virtual di medsos terkait dengan sosialisasi Covid-19, maka dapat dilihat pada pada beberapa hal baik menyangkut unsur-unsur estetik dan pendukung lainnya seperti:(1) panggung; (2) pencahayaan; (3) wayang; (4) bahasa; (5) gerak wayang; (6) wacana (isu); (7) iringan dan; (8) struktur pertunjukan. Beberapa unsur yang dimaksud di atas dapat dijelaskan secara rinci sebagai berikut.

#### **4.1. Panggung**

Pada awalnya, dalang I Wayan Nardayana dalam pertunjukannya masih menggunakan perlengkapan wayang kulit tradisional seperti panggung dan *kelir*. Perlengkapan pertunjukan wayang kulit tradisi tersebut merupakan warisan secara turun temurun yang dipakai oleh seluruh dalang tradisi yang ada di Bali, teru-

tama untuk pementasan wayang *peteng* (malam hari). Perlengkapan tradisional tersebut digunakan oleh Dalang Nardayana hampir selama lima tahun yaitu sejak tahun 1992 - 1997.

Kemudian setelah tahun 1997, dalang I Wayan Nardayana mendekonstruksi perlengkapan tradisional tersebut dan menggantikannya dengan sebuah *gayor*. *Gayor* adalah sebuah bingkai yang ditata sedemikian rupa yang berfungsi untuk menguatkan *kelir* ke atas dan bawah serta ke samping kanan dan kiri. Ide semula untuk menciptakan *gayor* setelah mendapat inspirasi dari pertunjukan wayang kulit Jawa. Tujuannya agar *kelir* kelihatan lebih bersih, lebar, dan megah. Untuk pertama kalinya *gayor* dibuat sederhana dengan memadukan unsur-unsur *pepatran* seperti *karang gajah* pada bagian bawah, *karang goak* pada bagian tengah, serta *karang boma* pada bagian atas. Dalam kurun waktu dua puluh sembilan tahun, dalang I Wayan Nardayana telah tiga kali melakukan pergantian/perubahan *gayor*. Adapun perubahan bentuk *gayor* pertama yaitu tanpa maskot, kemudian *gayor* kedua memakai maskot, dan terakhir kembali tanpa maskot. *Gayor* pertama tidak dipakai lagi dan telah diberikan kepada dalang I Wayan Kacir dari Banjar Gede, Desa Kerobokan, Kecamatan Kuta Utara, Kabupaten Badung. *Gayor* kedua diberikan kepada dalang Ngurah Eka Susila (*jurutandak*) dari Banjar Batan Kepuh, Desa Tumbak Bayuh, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung.

Fungsi *gayor* selain untuk mengencangkan *kelir*, juga untuk memberikan nuansa estetis bagi penonton terutama sebelum pertunjukan dimulai. Tujuannya untuk mengajak penonton untuk mengetahui dan mengapresiasi secara estetis apa yang akan terjadi dalam pertunjukan tersebut. Dalang I Wayan Nardayana mengandaikan *gayor*-nya seperti sebuah buku yaitu, bila sampulnya

sudah bagus isinya pasti bagus, atau sebagai daya tarik untuk mengetahui isi buku tersebut (Wawancara tanggal, 01 Juli 2021, di Banjar Batan Nyuh).

*Gayor* tersebut di atas dibuat megah untuk memberikan kesan estetik tanpa menghilangkan kesan magis yang dimilikinya. *Gayor* tidak hanya diukir, tetapi juga dihiasi dengan *prada mas* dengan kombinasi cat berwarna warni sesuai dengan kesan yang ditawarkan. Dewasa ini, *gayor* telah lazim dipakai oleh dalang-dalang wayang kulit inovatif di Bali seperti dalang I Wayan Muada (Joblar), dalang I Wayan Nuarsa (D-Karbit), dalang I Dewa Gede Agung Sutresna Mesi, dalang Ngurah Eka Susila, dalang Kacir, dalang I Putu Santika (Dug Byor), dan lain sebagainya.

Di dalam filsafat *Dharma Pewayangan*, *gayor* dalam tubuh manusia (*bhuana alit*) melambangkan tulang belulang, sedangkan dalam alam semesta (*bhuana agung*) *gayor* melambangkan gunung dan bukit, serta pepohonan yang berfungsi untuk menyangga bumi agar menjadi kuat dan seimbang.

Kata “*kelir*” berarti tabir. G.A.J. Hazeu mengatakan bahwa *kelir* berfungsi sebagai pemisah antara penonton pria dengan penonton wanita. Menurut adat lama, dikehendaki supaya penonton wanita duduk di sebelah *kelir*, agar melihat bayangan wayang pada *kelir* yang disinari cahaya lampu, sedangkan penonton pria di sebelah *kelir*, yaitu di tempat dalang, sehingga dapat melihat boneka-boneka secara langsung (Mulyono, 1989:11)

Menurut pendapat Rassers, bahwa *kelir*, selain sebagai pemisah penonton pria dari penonton wanita, juga sebagai pemisah antara tamu undangan dan penonton (Mulyono, 1989: 19). Demi-

kian pula I Gusti Bagus Sugriwa (1963: 15) mengatakan bahwa, *kelir* (tabir putih) yang terpancang itu merupakan sebagian kecil dari ruangan alam permukaan bumi *Bhur Loka*.

*Kelir* yang dipakai dalam pertunjukan virtual dalam sosialisasi Covid-19 adalah *kelir* yang biasa dipakai dalam pementasan langsung. Ukuran *Kelir* yang sangat fantastik yaitu tinggi 3 meter dan lebar 6 meter merupakan *kelir* terlebar untuk sebuah pertunjukan wayang kulit inovatif di Bali. Ukuran *kelir* pertunjukan Wayang Cenk Blonk lebih lebar dari ukuran *kelir* wayang inovatif lainnya seperti Wayang Joblar dan Wayang D-Karbit. Tujuan menciptakan *kelir* berukuran lebar ini adalah untuk mengimbangi luas lapangan atau arena yang sering dipakai sebagai tempat pementasan. Terkait dengan pertunjukan virtual dalam konteks sosialisasi Covid-19, *kelir* ditata sedemikian rupa dengan diisi dengan *scenery* dan pepohonan. *Scenery* berisi gambaran rumah atau tempat dimana aktivitas itu dilakukan, sedangkan pepohonan adalah untuk menciptakan suasana sejuk dan ramah lingkungan. Pada awalnya dipergunakan pepohonan hidup yang bentuk pohon dan daunnya mengandung unsur keindahan. Oleh karena sudah mencapai 104 seri, maka dekorasi tersebut diganti dengan menggunakan sistem komputer dan tinggal memilih sesuai dengan konteks atau tema pertunjukan, misalnya di sawah, di pura, di rumah, di kota, dan lain sebagainya. Untuk mengingatkan bahwa dalam pertunjukan wayang tradisi wayang seperti: Pamurtian, Kayonan, dan wayang-wayang yang dipakai atau tidak dalam lakon dapat digunakan sebagai hiasan *kelir* pada samping kiri dan kanan untuk menambah kesan estetis dan simetris pada *kelir*.

## 4.2 Pencahayaan

Di Bali pertunjukan wayang kulit dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu pertunjukan wayang *peteng* dan pertunjukan wayang *lemah* (wayang *gedog*). Wayang *peteng* dipentaskan pada malam hari dengan menggunakan lampu penerangan seperti *blencong* dan listrik sehingga memunculkan bayangan. Sementara wayang *lemah/gedog* tanpa menggunakan *kelir* dan lampu penerangan karena pertunjukannya dilakukan pada waktu siang hari. Ada yang menyebut model pertunjukan ini sebagai Wayang Betel. Wayang Betel adalah pertunjukan yang prosesnya dapat ditonton secara langsung baik dalang, *katengkong*, penabuh, dan tokoh-tokoh wayangnya. Walaupun pertunjukan wayang *lemah/gedog* dilakukan pada malam hari tetap disebut *wayang lemah/gedog*, karena dalam pertunjukannya tidak memerlukan bayangan atau dapat ditonton aktivitas seniman dalang dan pendukungnya.

Untuk wayang *peteng* lampu penerangan yang digunakan disebut *blencong*. Lampu *blencong* adalah lampu tradisional Bali yang khusus diperuntukkan sebagai penerangan dalam pertunjukan wayang kulit. Lampu *blencong* ini beraneka ragam bentuknya sesuai dengan kesukaan pemakainya. Di Bali pada umumnya lampu ini diwarisi oleh pendahulunya yang berprofesi sebagai seniman dalang, kecuali dalang-dalang pemula (bukan keturunan dalang). Sesuai dengan perkembangan zaman, lampu *blencong* ini banyak dihiasi dengan berbagai motif ukiran seperti *karang boma*, *pepunggelan* dan lain-lain sesuai selera dalang itu sendiri. Dengan demikian dapat menambah nilai estetika pada lampu *blencong* tersebut.

Lampu *blencong* tradisional dipergunakan dalam pertunjukan Wayang Cenk Blonk selama dua belas tahun yaitu dari tahun 1992 - 2004. Setelah melakukan pertunjukan kolaborasi dengan dalang wayang kulit Jawa yang bernama Dru Hendro (dosen Pedalangan ISI Denpasar) di Gedung Natya Mandala ISI Denpasar pada tahun 2004, maka mulai saat itulah dalang I Wayan Nardayana mengganti lampu *blencong* tradisionalnya dengan lampu listrik. Kendatipun pertunjukannya telah menggunakan lampu listrik, namun lampu tradisional dengan ukuran kecil tetap dipergunakan sebagai simbol *panca maha buta*. Hanya saja sinarnya tidak difungsikan untuk pencahayaan wayang. *Tatakan* lampu listrik dalam pertunjukan Wayang Cenk Blonk berbentuk wayang *Kayonan* dan di belakangnya dihiasi dengan ornamen dan relief *Sanghyang Acintya*, dengan filosofi beliau selalu menyertainya dalam melakukan pertunjukan wayang. Jenis lampu listrik yang dipergunakan dalam pertunjukan Wayang Cenk Blonk adalah balon Hellogen yang rata-rata berkekuatan 300 watt, sehingga dapat menyinari ruang *kelir* yang berukuran 6 meter x 3,5 meter. Pencahayaan dalam pertunjukan Wayang Cenk Blonk menggunakan 13 titik. Adapun jenis warna dan komposisinya adalah sebagai berikut.

- 1). Cahaya pada lampu listrik terdiri dari empat jenis cahaya yaitu: (1) pada bagian bawah adalah lampu pijar berkekuatan 300 watt; (2) ditengah-tengah adalah lampu pijar berwarna yang terdiri dari warna merah dan hijau masing-masing berkekuatan 300 watt dengan komposisi di bawahnya lampu merah dan di atasnya lampu berwarna hijau; (3) bagian paling atas adalah lampu tradisional berukuran kecil.
- 2). Di samping kanan dan kiri *kelir*, juga terdapat delapan jenis cahaya masing-masing berkekuatan 300 watt yaitu: (1) ca-

haya berwarna putih (2) cahaya berwarna merah: (3) cahaya berwarna kuning ; dan (3) cahaya berwarna hijau.

- 3). Di samping belakang cahaya bersumber pada LCD. Cahaya LCD dipergunakan bila perlu sesuai dengan kebutuhan suasana dalam lakon seperti suasana lautan, awan, dan api.

Penggunaan lampu listrik dalam pertunjukan Wayang Cenk Blonk sebagai bentuk perubahan dari pertunjukan wayang tradisi ke pertunjukan wayang kulit inovatif. Demikian halnya dalam pertunjukan wayang kulit Jawa, dimana pemakaian lampu listrik sudah mentradisi. Bagi pertunjukan Wayang Cenk Blonk sendiri lampu listrik dipergunakan untuk menambah estetika pertunjukan, di samping tetap menggunakan lampu tradisional agar tidak menyimpang dari ajaran *Dharma Pewayangan*. Demikian pula halnya dengan penggunaan batang pisang dalam pertunjukan wayang kulit tradisional yang pada umumnya menggunakan satu batang sesuai panjangnya *kelir*, namun dalam pertunjukan Wayang Cenk Blonk hanya menggunakan beberapa lapisan batang pisang yang berfungsi untuk menutupi gabus. Selain menggunakan lampu listrik dan lampu tradisional, dalam pertunjukan Wayang Cenk Blonk juga dipergunakan *obor* dengan delapan sumbu. *Obor* ini hanya digunakan pada adegan *panyacah parwalkanda*.

Dengan perubahan ini, pertunjukan Wayang Cenk Blonk semakin menunjukkan identitasnya sebagai pertunjukan wayang kulit inovatif termegah di Bali saat ini. Perubahan yang dilakukan secara terus menerus mengikuti selera penonton adalah kunci utama suksesnya pertunjukan Wayang Cenk Blonk di era globalisasi dibalik terpuruknya eksistensi pertunjukan wayang kulit tradisional di Bali saat ini. Apabila dalang I Wayan

Nardayana masih bertahan pada pertunjukan wayang kulit tradisi kemung-kinan besar pertunjukannya tidak akan laku seperti kenyataan yang ada sekarang ini. Sebagai upaya melestarikan wayang kulit dan yang terpenting masyarakat masih mengingat dan mengge-mari Wayang Cenk Blonk, satu-satunya jalan adalah membuat pertunjukan virtual agar penonton tidak keluar rumah di saat-saat Pandemi Covid-19 ini. Tayangan Wayang Cenk Blonk dapat ditonton dengan mencari di situs *Channel Cenk Blonk*. Di sana penonton bisa memilih sendiri pertunjukan yang model mana disukai. Bahwa di sana ada vdeo pertunjukan langsung dan ada pertunjukan virtual berseri. Untuk mengetahui bentuk lampu penerangan atau tata pencahayaan dalam pertunjukan Wayang Cenk Blonk virtual di medsos, lihat gambar seperti berikut ini.

Dari gambar 4.1 tersebut di atas dapat dijelaskan bahwa warna sinar lampu/*Blencong* dalam pertunjukan Wayang Cenk Blonk terdiri dari empat jenis dengan komposisi sebagai berikut:(1) pada bagian bawah adalah lampu pijar berwarna warna putih; (2) pada bagian tengah lampu pijar berwarna merah ; (3) di atas warna merah adalah lam pu pijar berwarna hijau dan ; (4) pada bagian paling atas adalah lampu tradisional ukur-an kecil yang terbuat dari minyak kelapa dan sumbunya terbuat dari tali kompor minyak tanah. Fungsi lampu tra-



Gambar 4.1  
Lampu/*Blencong*

disisonal ini selain sebagai simbol "teja" (api) dalam *panca maha bhuta*, juga sebagai alat penerangan jika terjadi mati listrik. Terkait dengan pertunjukan Wayang Cenk Blonk virtual, lampunya tidak berubah atau diganti dengan yang lain, hanya saja tidak menggunakan obor.

### 4.3 Wayang

Wayang adalah pelaku atau aktor dalam pertunjukan wayang kulit. Wayang juga dapat dikatakan sebagai media dalam pertunjukan wayang kulit. Wayang-wayang dalam pertunjukan wayang kulit di pilah menjadi dua yaitu wayang pihak kanan dan wayang pihak kiri. Wayang pihak kanan melambangkan kebenaran (*dharma*) dan wayang pihak kiri melambangkan keburukan (kebatilan). Dalam teater modern wayang di pihak kanan disebut dengan tokoh-tokoh protagonis dan wayang di pihak kiri biasa disebut dengan tokoh-tokoh antagonis. Secara umum tokoh protagonis dan antagonis dapat dilihat pada beberapa jenis pertunjukan wayang kulit antara lain: Yudistira, Kresna, Gatotkaca, Duryadana, Karna, Sakuni (Wayang Parwa); (2) Rama, Sugriwa, Hanoman, Rahwana, Kumbhakarna (Wayang Ramayana); (3) Mpu Bharadah, Bahula, Raja Kediri, Ratnamanggali, Walunteng Dirah (Wayang Calonarang); dan (4) Cupak, Gerantang, Raksasa Benaru (Wayang Cupak).

Tokoh-tokoh yang telah disebutkan di atas atas tokoh utama atau tokoh sentral dalam pertunjukan wayang kulit, sedangkan tokoh pembantu adalah para punakawan seperti; Tualen, Merdah, Delem, Sangut, Nang Klenceng, Nang Eblong, Manasati, Tuadaya, Sokir, Baru, dan lain-lain. Dalam pertunjukan Wayang

Cenk Blonk virtual secara berseri, tokoh-tokoh yang diperlukan adalah Delem, Sangut, Nang Klenceng, Nang Eblonk, dan tokoh-tokoh kerakyatan lainnya termasuk perempuan. Sementara itu, khusus untuk pertunjukan Wayang Cenk Blonk virtual sebagai media sosialisasi Covid-19 tokoh-tokoh punakawan yang diperlukan adalah Delem, Sangut, Nang Klenceng, dan Nang Eblong. Bahwa Dalam setiap pertunjukan wayang kulit sejenis apapun kedua tokoh ini selalu tampil, sedangkan tokoh Nang Klenceng dan Nang Eblonk hanya populer di daerah Tabanan (Wawancara dengan I Wayan Nardayana tanggal, 1 Juli 2021).

Seperti kita ketahui bersama bahwa Delem adalah tokoh yang berwatak sombong, bodoh, angkuh, kasar, beringas, dan keras. Sementara Sangut adalah tokoh yang lembut, licik, cerdas, tidak konsisten, plintat-plintut, dan plin-plan. Walaupun beberapa perwatakan yang dimiliki oleh kedua tokoh tersebut di atas sudah umum diketahui oleh masyarakat dan olehnya sering dipakai sebagai lambang dan simbol dalam berperilaku pada kehidupan sehari-hari di masyarakat. Orang yang sombong biasanya disebut seperti Delem dan orang yang licik disebut Sangut. Dalam hal sosialisasi Covid -19, Delem sebagai simbol orang awam dan bodoh, sedangkan Sangut orang yang cerdas. Sama halnya dengan Nang Eblong adalah orang yang lugu, katrok, wong deso. Sementara Nang Klenceng adalah orang yang cerdas, bijaksana, dan kritis. Oleh karena itulah keempat tokoh tersebut sering dipergunakan dalam menyosialisasikan Covid -19.

#### **4.4 Bahasa**

Bahasa adalah unsur terpenting dalam pertunjukan wayang kulit. Bahasa adalah simbol yang dipakai sebagai alat berkomunikasi

kasi antara dalang dan penonton atau antara aktor/pelaku yang dalam hal ini adalah wayang. Untuk mengetahui jenis-jenis bahasa yang dipergunakan dalam pertunjukan wayang kulit, maka dapat diklasifikasikan menjadi beberapa macam. Adapun bahasa yang umum dipergunakan dalam pertunjukan wayang kulit adalah; Bahasa Kawi, Bahasa Bali, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Bahasa Sanskerta. Khusus untuk Bahasa Bali ada tingkatannya (*sor singgih*) atau disebut *unda usukbasa* yang terdiri dari; (1) *alus singgih*; (2) *alus sor*; (3) *alus mider*; (4) *basa kepara*/basa kasar. Basa alus singgih biasanya dipergunakan oleh tokoh-tokoh kesatria yang kedudukannya lebih rendah atau sama seperti: Yudistira, Kresna, Arjuna, Nakula, Sahadewa, dan lain-lain. Basa alus sor biasanya dipakai oleh tokoh yang kedudukannya lebih rendah untuk menerangkan atau menyatakan dirinya. Basa alus mider dipakai oleh sesama tokoh rendahan. Sementara basa kepara/kasar dipakai oleh para punakawan terhadap sesamanya, misalnya Tualen dengan Merdah, Delem dengan Sangut, dan Nang Klenceng dengan Nang Eblong. Terkait dengan penggunaan bahasa dalam pertunjukan Wayang Cenk Blonk Virtual sebagai media sosialisasi Covid-19, adapun jenis bahasa yang dipakai untuk berkomunikasi antar tokoh punakawan adalah Bahasa Bali dan Bahasa Indonesia, sedangkan tingkatannya adalah menggunakan basa Bali kepara/kasar. Bahasa Indonesia biasanya dipergunakan oleh tokoh Nang Cenk Blonk yang dalam hal ini disebut sebagai tokoh intelektual. Tokoh Nang Klenceng lawan bicaranya adalah Nang Eblong yaitu sebagai simbol orang awam, lugu, bodoh, tetapi memiliki jiwa dan pikiran kritis pula terhadap suatu permasalahan yang diukur dengan kepentingan pribadinya. Hal inilah yang justru menarik jika diikuti narasi-narasinya, berpura-pura lugu dan bodoh tetapi sering benar juga pendapatnya. Sementara Nang Klenceng

adalah tokoh pemuda energik yang pantang menyerah dan memiliki intelegensia yang tinggi, sehingga pendapatnya selalu dapat mencerahkan, menyadarkan, mengingatkan, dan meluruskan untuk menuju kesempurnaan dari sebuah kesimpulan.

#### **4.5 Gerak Wayang**

Gerak dalam kehidupan sehari-hari menjadi dasar pokok karena itu tidak terpisah sebagai ciri yang melekat. Para seniman selalu membuat karyanya mampu menggerakkan ayau hayatan penontonnya (Tasman, 2008:1). Gerak dapat didefinisikan menjadi dua yaitu gerak murni/wantah/biasa dan gerak maknawi yang telah disetilirisasi sedemikian rupa. Gerak maknawi ini lebih banyak terdapat dalam seni tari atau *tetikesan* wayang. Gerak maknawi dalam pertunjukan wayang kulit dapat dilihat pada tari Kayonan, atau pada adegan *rebong* jika ada tokoh yang menari, dan *pepeson Delem*, serta pada adegan perang/*siat*. Sementara pada adegan alas harum, dan angkat-angkatan lebih menonjolkan gerak murni daripada gerak maknawi, tetapi tetap disebut sebagai *tetikesan* wayang. Dalam kaitannya dengan pertunjukan Wayang Cenk Blonk virtual sebagai media sosialisasi Covid-19, tidak ada ditemukan gerak maknawi yang dilakukan oleh para tokoh yang diperankan. Begitu juga Delem dan Sngut yang pada umumnya menari saat keluar (*pepeson*). Oleh karena durasi pementasan virtual sangat terbatas, maka para tokoh punakawan langsung melamparkan isu-isu yang lagi viral dengan narasi-narasi terkait dengan topik yang diwacanakan/dibahas/dikupas/diperbincangkan/dilemparkan/ditawarkan kepada para penonton.

#### **4.6 Iringan**

Adapun ciri-ciri pertunjukan inovatif yang disuguhkan adalah dengan mengganti iringan *gender/batel* wayang dengan *gong ke-*

byar. Hal itu dilakukan pada awal tahun 1997. Gong kebyar yang dipakai bukanlah merupakan barungan yang lengkap, melainkan hanya terdiri dari *gangsra*. Jumlah *gangsra* yang dipakai hanya empat *tungguhterdiri* dari dua *tungguhgangsra pemade* dan dua *tungguhgangsra kantilan*, serta dua *tungguh jublag*. Untuk menambah ramainya suara atau permainan *gangsra*, maka ditambah dengan dua *tungguh gender rambat pelegongan*. Dengan memakai iringan *gong kebyar* warna pertunjukan Wayang Cenk Blonk menjadi lain yakni mirip dengan sendratari.

Seiring dengan tuntutan estetika masyarakat penggemar Wayang Cenk Blonk, dalang I Wayan Nardayana mengganti instrumen pengiringnya dengan Gamelan Semarandana dan tidak lama kemudian diganti dengan Gamelan Sekar Langon hingga sekarang. Di tengah-tengah Pandemi Covid-19, pertunjukan Wayang Cenk Blonk lengkap jarang melakukan pementasan karena ada pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat (PPKM). Sejak dikeluarkannya aturan oleh pemerintah tentang pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat darurat (PPKMD), Wayang Cenk Blonk masih bisa melakukan pementasan dengan grup kecil yaitu memakai gender wayang. Pementasan ini adalah untuk upacara keagamaan yang pada umumnya bersifat kaulan (*mesesangi*). Dengan demikian, pementasannya diiringi dengan gamelan gender wayang lengkap.

Terkait dengan pementasan Wayang Cenk Blonk virtual di *You Tube*, iringan yang dipergunakan adalah hasil rekaman. Suara gamelan yang lengkap dipergunakan untuk adegan *introduction* (pembukaan dan pengenalan). Untuk selanjutnya selama adegan dialog, iringan yang dipergunakan adalah berbentuk ritmis yaitu jalinan suara bermencon seperti; *kajar*, *tawa-tawa*, dan *kemong*

hingga pertunjukan berakhir. Pada umumnya tabuh penutup Wayang Cenk Blonk ditata sedemikian rupa melalui jalinan teknik musikal dengan suara vokal *rebong*. Bentuk iringan ini sangat digemari oleh masyarakat sehingga banyak digunakannya dalam berbagai jenis gamelan sebagai musik ilustrasi atau penutup. Begitu juga dengan suara tertawa penonton bersumber dari rekaman yang dipilih disesuaikan dengan bentuk dan jenis lелuconnya seperti: tepuk tangan, tertawa bebas, dan tertawa ringan.

#### **4.7 Struktur Pertunjukan**

Struktur pertunjukan adalah susunan dari beberapa adegan dalam sebuah lakon. Adapula yang mengatakan struktur pertunjukan mulai dari *tabuhpetegak*, *tabuh pamungkah*, dan *tabuh pekaad*/penutup. Secara umum struktur pertunjukan Wayang Cenk Blonk terdiri dari *tabuh petegak*, yaitu sebuah pertanda pertunjukan sudah dimulai. Hal ini juga berlaku terhadap pertunjukan tradisional lainnya seperti; arja, drama gong, topeng, sendratari, dan lain-lainnya. Kemudian dilanjutkan dengan tabuh pamungkah yang ditandai dengan keluarnya wayang-wayang seperti Kayonan, Cintya, dan Pamurtian. Setelah itu mulai pada adegan yang dimulai dengan tari Kayonan, jejer wayang (di daerah lain juga disebut dengan istilah wayang *magunem*). Adapun wayang-wayang yang ditancapkan di kelir seperti; Cintya dan tokoh-tokoh utama dan kesatria baik di pihak kiri dan kanan. Wayang-wayang ini akan berperan atau sebagai aktor/pelaku dalam lakon, sedangkan dalang bertindak sebagai sutradara/pengatur laku/pengatur lakon. Setelah selesai adegan *jejer* wayang, dilanjutkan dengan adegan *ngancit* (cabut) Kayonan. Setelah selesai tari Kayonan yang kedua ini, mulailah disebut adegan patangkilan yang disertai dengan ilustrasi nyanyian alas harum terha-

dap masing-masing tokoh yang ikut dalam permusyawarahan. Setiap tokoh baik utama/kesatria maupun punakawan dinyanyikan satu baris liris nyanyian *alas harum* yang diambil/dikutif dari Kakawin Bharatayuda khusus untuk Wayang Parwa. Setelah tokoh ini keluar semua, dilanjutkan dengan adegan *Panyacah Parwa*, yaitu semacam prolog yang isinya menggambarkan seisi alam semesta, permintaan maaf kepada Sanghyang Ringgit yang bermanifestasi sebagai dewa-nya wayang dan yang membuat (*ngawi*) lakon/cerita, dan terakhir menjelaskan tokoh-tokoh yang ikut dalam *patangkalan*. Dalam hal ini tidak dijelaskan lakon apa yang akan ditampilkan oleh seorang dalang. Akan tetapi para penonton yang fanatik terhadap wayang pada umumnya sudah bisa menerka atau menebak lakon/cerita yang akan dibawakan dalam pertunjukan tersebut. Setelah selesai adegan *Panyacah Parwa* dilanjutkan dengan *bebaturan*, yaitu sebuah nyanyian yang irama dan temponya hampir sama dengan irama dan temponya suara gamelan. *Bebaturan* biasanya dipetik dari kakawin-kakawin (Rota dalam Marajaya, 1994:26). *Bebaturan* (*pengalang ratu*) berfungsi sebagai ilustrasi serta merupakan tahap awal dalang mempersiapkan diri untuk mengolah suara mulai dari suara sedang, rendah, dan tinggi. Setelah nyanyian *bebaturan* dilanjutkan dengan *Sendu Semita*, yaitu sebuah ucapan dengan gaya prosa liris (*palawakya*) yang menggambarkan kebahagiaan hati para tokoh yang hadir dalam permusyawarahan dan duduk bersama. Di bagian bait terakhir dalang mengucapkan siapa tokoh yang akan berbicara karena sama-sama merasa rendah hati begitu juga dengan punakawannya. *Pengalang Penasar* adalah bagian akhir dari susunan *Penyahcah Parwa* (prolog) dan selanjutnya mulailah dilakukan pembicaraan. Di dalam struktur dramatik lakon, adegan ini disebut dengan *exoposisi* (pengenalan laku).

Setelah selesai adegan *paguneman*, dilanjutkan dengan adegan *pangkat mejalan* dan *pangkat siat*. Di dalam adegan *pangkat dapat diselingi dengan pepeson Delem, tetangisan, dan rebong*. Ada berbagai bentuk dan jenis *tetangisan* (adegan sedih) dalam pertunjukan wayang kulit yaitu; (1) *mesem* (untuk tokoh bermata sipit/manis); (2) *bendu samara* (tokoh bermata bulat/*dedeling*); (3) *rundah* (untuk golongan raksasa).

Di dalam pertunjukan Wayang Cenk Blonk virtual, struktur pertunjukan tidak dipergunakan secara utuh karena hanya menampilkan dialog antar punakawan. Adapun struktur pertunjukan Wayang Cenk Blonk virtual berseri terdiri dari tayangan tari Kayonan dengan desain Channel -TV, setelah itu dilanjutkan dengan adegan dialog. Tidak ditemukan adanya perubahan adegan dalam struktur. Tokoh-tokoh yang berdialogpun tidak sempat keluar atau menghilang dari layar *kelir*. Keterbatasan waktu menjadikan pertunjukan Wayang Cenk Blonk menjadi sangat padat dengan adegan dialog antar tokoh yang membahas tentang topik terkait dengan Pandemi Covid-19.

*Pertunjukan Wayang Ceng Blonk Era Pandemi*



## BAB V PESAN-PESAN PERTUNJUKAN WAYANG CENK BLONK VIRTUAL SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI COVID-19

Setiap karya seni baik itu seni rupa maupun seni pertunjukan tentu syarat dengan pesan yang ingin disampaikan kepada penikmat atau penonton. Dalam seni pertunjukan pesan-pesan tersebut disampaikan melalui gerak, bunyi/suara, bahasa isyarat, dan bahasa verbal. Khusus untuk pertunjukan wayang kulit pesan-pesan sering disampaikan melalui bahasa verbal atau wacana. Oleh karena itulah pertunjukan wayang sangat indetnik dengan media penerangan. Pertunjukan wayang sangat efektif digunakan sebagai media dalam menyebarkan informasi kepada penonton karena melalui tokoh-tokoh punakawan dan bebondresannya dapat menyampaikan pesan-pesan dengan berbagai jenis bahasa seperti; bahasa Bali, bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan lain sebagainya. Sebelum memasuki era baru dengan pertunjukan virtual, Wayang Cenk Blonk dipercaya oleh pemerintah, pengusaha, dan masyarakat sebagai media baik media promo, sosialisasi, maupun propaganda. Di dalam pertunjukan virtualpun Wayang Cenk Blonk sering dipesan oleh lembaga-lembaga pemerintah untuk dijadikan media sosialisasi. Di dalam pertunjukan tersebut dalang I Wayan Nardayana biasanya diberikan materi yang harus disampaikan kepada penonton. Berbeda halnya dengan pertunjukan virtual yang diprakarsai sendiri yang tentu pesan-pesan yang ingin disampaikan adalah menindaklanjuti pesan-pesan yang dianjurkan oleh pemerintah

atau atas pemikiran dan inisiatif sendiri dengan melihat fenomena yang terjadi di masyarakat sebagai dampak dari Pandemic Covid-19. Untuk itulah berikut akan dibahas beberapa judul pertunjukan Wayang Cenk virtual yang menyampaikan pesan-pesan Covid-19.

### **5.1. Sosialisasi Covid-19 Pada Pertunjukan Virtual Dengan Tema Nak Bali Kebal-kebal**

Pertunjukan virtual yang berdurasi 20 menit dengan menampilkan dua tokoh yaitu Delem dan Sangut ini dibuat dan diunggah pada tahun 2020 banyak menyinggung tentang Covid-19. Dalam I Wayan Nardayana mendapat inspirasi dari pesan-pesan yang disampaikan oleh pemerintah melalui Satgas (Satuan Tugas) penanganan Covid. Kemudian pesan-pesan tersebut dielaborasi dengan tata cara seni pertunjukan wayang kulit yaitu dengan mengutamakan dialog. Dialog tersebut dibuat terlebih dahulu pada komputer, kemudian diedit dan dikemas dengan lelucon supaya orang menarik untuk mendengarnya. Adapun pertunjukan virtual ini diberi judul "Nak Bali Kebal-Kebal. Di dalam dialognya I Wayan Nardayana banyak memberikan penyuluhan kepada masyarakat penonton terkait dengan apa itu Virus Corona dan cara menghindari dan menanganulangnya. Delem dalam ini mewakili figur masyarakat awam sedangkan Sangut sebagai masyarakat yang cerdas. Dalam kesimpulannya Delem memahami apa yang disarankan oleh Sangut tentang bahaya dari Virus Corona dan cara pencegahannya supaya tidak menularkan orang lain, yaitu dengan cara tidak keluar rumah jika tidak perlu. Apabila ingin keluar rumah kitab harus mengikuti pertokol kesehatan yang dengan memakai masker. Un-

tuk lebih jelasnya ikuti dialog antara tokoh Delem dan Sangut seperti berikut ini.

- Sangut : Eh Lem...Lem...Lem, Melem lakar kijane, slapat-slapat di jalane, len tusing nganggo masker....? Nyanan te-puke teken aparat desane Melem bisa lakar weline...
- Delem : Arah nas bedag... Kaka lakar repressing dik Ngut. Jalan-jalan ngalih udara segar. Apang nyak enjoian lan repress polon kakane...Buin pidan kaden kal mecabut larangan pemerintahe...? Med sube kaka jumlah ngoyong dogen, Duang minggu sing ngu-diang-ngudiang...Arah... setres setres setres...
- Sangut : Yaik Lem..., gumine anak nu masan grubug Lem. Konden suud kasus ane positif.

Percakapan antara Sangut dan Delem di atas mengisyaratkan bahwa masih ada masyarakat keluar rumah dengan tujuan tidak menentu. Pada hal pemerintah sudah memberikan himbauan dan larangan untuk tidak keluar rumah karena Pandemi Covid-19 belum mereda. Oleh karena masyarakat tidak tahan tinggal di rumah selama dua minggu tanpa aktivitas, maka masyarakat mulai tidak sabar dan melanggar aturan tersebut dengan keluar rumah, berjalan-jalan tanpa memakai protokol kesehatan seperti masker. Dialog berikutnya adalah sebagai berikut.

- Delem : Badaaah, cai jeg nu dogen getap-getap. Kaka sube sing nu nyeh jani Ngut. Sing nu nyeh, sing nu nyeh. sing nu nyeh...Leak dogen kaka sing nyeh... salingke virus...
- Sangut : We Lem..eda Melem demen sombong keto....Jero balian dogen ane sakti mandraguna di Bali, Suba liu metutup sementara, sing bani nu buka praktek...Ulian viruse nto ngeranang...Melem mimih...., jek cara spidermen, wanen

*Pertunjukan Wayang Ceng Blonk Era Pandemi*

- sing ketulungan, Apa nto ane ngeranang? Apa ulian pil saraf Meleme telah...?
- Delem : Ah kuluk jantung cai Ngut..., Cai terus kema gen aba cai...,Ulian cai mula jlema getap, ulian getap caine tuh, Mace berita kanti cai sing bani... Ento tolih tur dingehang! Kanti wartawan berita uli luar negeri ngorahang makejang peneliti di luar negerine bingung nepukin Baline.
- Sangut : Bingung ulian kenken kone Lem ?
- Delem : Bingung ningalin jeleme Baline, Ngudiang bisa kebal-kebal buka kene. 4 Juta lebih ada jeleme di Bali, Ngudiang bisa bedik ane positif? Padahal tamu luar negerine liu pesan ke Bali setonden grubuge ene. Arah... jek bingung ia, jek bingung ia, jek bingung....
- Sangut : Yaik... Apa kone ngeranang nak Bali bisa kebal buka keto Lem?
- Delem : Arah.. Dija ia nawang jeleme luar negeri teken unduk keto Ngut? Makane orahange kekebalan nak Baline nto misterius. Sing kena baane ngenehang Ngut. Ah ah ah...
- Sangut : Aduh gigisin nguagang bungut Meleme Lem..Apang sing muncrat pues Meleme... icang takut...
- Delem : Sajan cai saja getap tuh, pues kakane dogen cai jejehin. Ene suba cirin polon caine suba kena virus ketakutan.. Bedik-bedik takut, bedik-bedik nyeh..... Eh Ngut...,
- Sangut : Engken Lem...?
- Delem : Di luar negeri liu sajan anake gelem kanti ngemasin mati ulian grubuge ene Ngut. Iraga di Bali, jeg bisa abe-dik aneke ane kena. Kan beneh nyama luare pada bi-ngung mikirin Ngut?
- Sangut : Nah Lem. Amen saja nak Bali-ne kebal, Menurut terawangangan gaib Meleme, apa mirib ane ngeranang nto Lem?
- Delem : Ape ia lenan teken gaya idup nak Bali Ngut.
- Sangut : Maksud Meleme...?
- Delem : Di luar negeri, anak musuhine virus penyebab grubuge

- nto Ngut.
- Sangut : Lamun di Bali....?
- Delem : We Ngut... Lamun di Bali anak anggone nyama Viruse nto. (Hai Ngut...kalau di Bali dipakai saudara virusnya itu).
- Sangut : Dadi uyeng-uyeng polon icange dingehang Lem...., Anggone nyama engken...?
- Delem : Baange tetadahan nasi wong-wongan viruse nto teken nyama Baline. Dadine kan demen viruse nto Ngut. Lamun musuh anggon timpal, kan jelas jinak ia Ngut. Kalau sudah jinak, pasti iraga sing matiange? Kenken cai.....
- Sangut : Oh keto Lem?
- Delem : Konden buin ada ane ngorang amen viruse ento mati bisa ulian alkohol.
- Sangut : Men?
- Delem : Iraga di Bali sesai nginem tuak. Amen ada virus masuk ke mulut, pasti jelas mabuk bareng viruse Ngut. Ha ha ha.. jek mabuk jek mabuk jek mabuk. Apa buin jani arak Bali-ne sube legal. Aruh...jek gampang Ngut....
- Sangut : Berarti arak lan tuake ento ane ngeranang iraga selamat?
- Delem : Kan sudah jelas ento Ngut. Maka-ne ada slogan: tuak adalah nyawa. Ha ha ha....
- Sangut : Mimih. Cara nak nyak asane to Lem?
- Delem : Keto suba cai sing nawang berita. Konden buin virus grubuge ento uyak upacara. Tawur kesanga, segehan, mecaru, lelaban kene, lelaban keto. Betekan kanti basang viruse nto di Bali Ngut...
- Sangut : Ah.. virus apa ngelah basang?
- Delem : Sajani Ngut. Keto-keto dogen makanan virus lan Butha Kala ne di Bali... Nyen sing demen? Ipidan anake ngaturang segehan tuah nyabran molas lemeng...
- Sangut : Molas lemeng ento?
- Delem : Nyabran Kajeng Kliwon, lima belas hari datang ne nto...

## *Pertunjukan Wayang Ceng Blong Era Pandemi*

- Sangut : Men jani ?  
Delem : Ataaahhh, Amen jani setiap hari.. setiap hari...setiap hari  
Ngut. Segehan manca warna di lebuhe, arak berem  
cratcrit, ayabang ayabang ayabang, Jeg gembira ria para  
virus lan Butha kalane Ngut..  
Sangut : Mimih, ento ngeranang nak Baline kebal Lem?

Percakapan antara Sangut dan Melem di atas mengibaratkan orang Bali kebal-kebal. Penyebabnya adalah kalau orang di luar negeri virus itu dijadikan musuh. Oleh karena itu banyak diantaranya ada yang meninggal. Sementara di Bali Virus Corona dijadikan kawan, dengan cara diberikan upacara *tawur kesanga, segehan, arak berem, tedadahan nasi wong-wongan, ayab-ayabang*, dan lain sebagainya. Belum lagi ditambah dengan kebiasaan orang Bali suka minum arak dan alkohol. Sedikit tidaknya dengan minum alkohol setiap hari dapat meningkatkan kekebalan tubuh dan membuat hidup sehat terhindar dari penularan virus.

### **5.2. Sosialisasi Covid-19 Pada Pertunjukan Virtual Dengan Tema di Rumah Aja**

Pemerintah provinsi Bali melalui peraturan Gubernur Nomor 15 tahun 2020 tentang paket Kebijakan penanganan Corona Virus Disease 2019 (COVID-19) di Provinsi Bali telah mengeluarkan kebijakan dan aturan untuk masyarakat supaya berdiam di rumah. Tujuannya adalah untuk memutus rantai penularan Covid-19 melalui kerumunan. Oleh karena itu masyarakat dihimbau untuk tidak melakukan aktivitas di luar rumah. Dalam pertunjukan ini ditampilkan dua tokoh yaitu Delem dan Sangut. Sama halnya seperti pembahasan di atas bahwa tokoh Delem adalah mewakili masyarakat awam dan tokoh Sangut mewakili ma-

syarakat yang cerdas dan taat dengan aturan dan anjuran pemerintah di dalam ikut mencegah penularan Covid-19. Untuk lebih jelasnya ikutilah dialognya sebagai berikut.

- Delem : Sanguuut...pesuang iban caine Ngut. Ngudiang cai jek masekeb dogen, cara siyap metaluh. Cai bakal ajak kake jani ngayah ke Puri, Kanti tengai kene... tusing tuun-tuun clekotokan caine uli bembengane...
- Sangut : Aduh Lem..., icang sing dadi pesu Lem.....sing dadi...tur buine sing bani...
- Delem : Badah....ha ha ha... ulian cai jlema getap tuh Ngut... Kaden cai nu ada leak gentayangan kaline jani Ngut? Apa ne nyehin cai pesu ?
- Sangut : Aduh... icang nyeh teken grubug Lem. Gumine kena grubug kone jani Lem. Dong Melem tusing nawang gumine grubug?
- Delem : Grubug apa ? Grubug viruse ento takutin cai ? Badaaah. Cai tan bina cara siyap nakutin lawat sikep. Lawat bakat takutin cai...
- Sangut : Iclang sing je takut ken viruse nto pa Lem. (Saya tidaklah takut dengan virus itu Lem.
- Delem : Men apa takutin cai. Kanti nasak polon caine masekeb jumah...?
- Sangut : Iclang nyeh sakit Lem, Apa buin mati ulian viruse ento. Aduh... kurenan icange nu bajang genten Lem.
- Delem : Arah...kuluk jantuk cai Ngut... We Ngut..., idup matine nto., sing ja ulian viruse dogen nto ngeranang Ngut.... Kaden yan sube gantine, yadiastun magedong batu san... Jeg pasti lakar mati mase Ngut? Kaden cai ada di gumine anak bisa mekules cara lelipi...?

Percakapan di atas adalah mengkiaskan seseorang dalam hal ini diwakili oleh Tokoh Delem yang sepertinya tidak percaya de-

## *Pertunjukan Wayang Ceng Blonk Era Pandemi*

ngan adanya Virus Corona. Delem mengajak Sangut untuk keluar rumah membantu pekerjaan di puri. Akan tetapi Sangut menolak ajakan Delem karena dirinya masih takut dengan Virus Corona yang sedang mewabah di Bali. Delem mengejek Sangut mengatakan bahwa dirinya seorang penakut takut dengan Leak dan mengira bayangan burung Sikep adalah musuh. Dalam hal ini Delem mengabaikan informasi virus itu, ia mengatakan biar pun orang itu tidur di dalam gedong batu, tetapi kalau ajalnya memang sudah tiba dimanapun ia bisa meninggal.

- Sangut : Sube je keto Lem. Sakewala pejalan matine anak liu.  
Delem : Liu engken maksud caine nto...?  
Sangut : Ada mati mula ulian pituduh Widhi. Ada masi mati ulian salah pati, ada mase mati ulian ulah pati.  
Delem : Men mati ulian viruse nto?  
Sangut : Ento madan ulah mati. Ulah ngaran alih...Sube tawang viruse nto bisa nyakitin tur bisa lakar ngemasin mati, nu mase iraga bakat ojog... Apa ye bedane teken iraga ngojog macan makente abulan Lem?. Sinah iraga lakar dadi santapan macan....  
Delem : Mih... liu san itung-itungan caine Ngut. Men yen ngoyong jumah, buung cai mati ulian viruse nto?. Bisa-bisa meh mati ulian makente cai Ngut.  
Sangut : Jani kaling ke mebalih Leak ngeregeh... Icing mebangkes dogen sube sambrag anake mengkeb apang tusing kone kena penyakit.  
Delem : Mih..aengan teken bisa ngeleak bebangkesan caine Ngut?  
Sangut : Keto sube jani Lem. Amen ada anak gelem ulian icang mebangkes, ne sube madan sakit kene gelah anak, kena virus gelahne I Sangut.  
Delem : Mih, aluh sajan jani nyakitin anak.

Percakapan di atas adalah memberikan pesan bahwa perjalanan seseorang itu ada tiga yaitu: (1). Meninggal karena pituduh Widhi yang atinya sudah takdir Tuhan; (2) Meninggal dengan cara ulah pati yang artinya mencari kematian dan; (3) Meninggal karena salah pati yang artinya tidak pada waktu dan tempatnya. Kalau meninggal karena Virus Corona, itu namanya meninggal dengan sebutan ulah pati. Kenapa demikian, karena sudah dihimbau oleh pemerintah untuk berdiam di rumah dan mengatakan bahwa Virus Corona itu sangat berbahaya, tetapi banyak juga orang yang belum menyadarinya. Pada saat Pandemi ini orang-orang terkena sakit batuk dan pilek patut dihindari, karena besar kemungkinan akan menyebarkan virus kepada orang lain. Apabila ada orang sakit gara-gara bersin pasti orang mengatakan penyebabnya adalah Sangut.

- Sangut : Ento sangkalange Melem, de bani-bani pesu. Nyanan pungkak anake kejat-kejat ulian Melem kokoan, kaden ulian Melem nyebar virus barune nto. Sing tawange ento ulian Melem abulan kondan karuan nyikatin gigi, kanti cara taluh berek bon angkihan Meleme.
- Delem : Meh kuluk jantung cai Ngut... misi dogen cai nyacad kake. Men yen kake mekite pesu meli kopi, kenken carane Ngut ?
- Sangut : Tekepin bibih Meleme malu nganggon masker.
- Delem : Ngudiang kake orin cain ganggo masker? Kake anak sing gelem?
- Sangut : Apin Melem sing gelem, sakewala Melem apang aman, apang sing buin Melem mulih ngabe penyakit. Buine maskere ento anggon nyaruang ngengkebin bon engkah Meleme.
- Delem : Badah.... cai keme dogen aba cai Ngut.. ulian kenken kone mirib gumine ene Ngut? ngudiang bisa ada gering

## *Pertunjukan Wayang Ceng Blonk Era Pandemi*

- buka kene? ulian mule Pertiwine ngai virus ne apa ulian pegaen jeleme ?
- Sangut : Adah. Yan unduk nto ja Lem, Terus-terang icang sing ngerti ken urusan ento. Tur icang sing bani bareng berspekulasi. Icanng takut salah ucap..Apang tusing salah memunyi ngae hidup icange keweh..
- Sangut : Jani mahkota-ne ane ngepung, jelemane kanti sing ngelah kuasa. Yadiastun sugih, yadiastun dadi pejabat, makejang ilang kuasa-ne..
- Delem : Mahkota apa maksud caine ane ngepung Ngut ?
- Sangut : Corona-ne nto sube ane ngepung manusane jani Lem. Corona-e ento artine mahkota.
- Delem : Yaih, nyak asane Ngut...
- Sangut : Ipidan bersatu kone kita teguh, bercerai kone kita runtuh Lem...
- Delem : Amen jani ?
- Sangut : Jani amen bersatu kita runtuh, bercerai kita teguh.
- Delem : Mimih, ngudiang bisa keto dadine Ngut ?
- Sangut : Amen bersatu iraga ajak makejang, enggal kone virus-e nto menyebar, sinah liu anake lakar sakit. Amen iraga mejohan, makejang ngoyong jumah, bedikan virus-e menular.
- Delem : Yaih.... ento mekada cai sing pesu-pesu, uli aminggune cai di bengbengan caine Ngut ?
- Sangut : Paling sing duang minggu raga jumah Lem. Apalagi amen ada anake gelem ulian virus ento, buin makeloaan iraga jumah, apang ilang malu kasus sakite ento.
- Delem : Amun Jani...?
- Sangut : Jani amen dot menang, cukup Melem ngoyong jumah dogen, sube menang ngelawan virus-e ento...
- Delem : Cocok asane Ngut.
- Sangut : Keto sube Lem. Dari pada iraga jek pragat mengeluh. Ngae polon iragane stres ulian sing beres...Lebih baik yuk kita ikut bersama-sama berperang melawan virus itu

- Lem....
- Delem : Engken carane Ngut...?
- Sangut : Gampang Lem..., Dengan cara di rumah aja.
- Delem : Bah cocok ento Ngut...Jani kaka jek jumah dogen suba jani Ngut...

Percakapan di atas lebih banyak menekankan kepada upaya menekan penyebaran virus dengan memakai masker dan berdiam di rumah. Untuk menekan penularan virus tersebut langkah-langkah yang diperlukan adalah mencuci tangan dengan sabun pada air yang mengalir dan bertolak belakang dengan semboyan “bersatu kita teguh, bercerai kita runtuh”. Bahwasannya untuk mencapai kemenangan melawan Virus Corona tersebut, salah satu langkah yang harus ditempuh adalah dengan berdiam di rumah atau mengikuti seruan dan himbauan pemerintah terkait dengan upaya penanggulangan covid. Dialog di atas sangat mendukung masyarakat terutama yang tinggal di pedesaan. Dengan menonton Wayang Cenk Blonk sedikit tidaknya menginspirasi dan memberi semangat kepada masyarakat untuk berperang melawan Covid-19 dengan cara berdiam di rumah dan menghindari kerumunan.

### **5.3 Sosialisasi Covid-19 Pada Pertunjukan Virtual Dengan Tema Delem Jual Masker**

Pertunjukan Wayang Cenk Blonk virtual dengan durasi 20 menit di Channel Youtube yang berjudul “Delem Jual Masker” dikolaborasi dengan penampilan dalang I Wayan Nardayana menawarkan masker di gang-gang kepada masyarakat sebelum masuk ke pertunjukan virtual. Dalam pertunjukan ini menampilkan

*Pertunjukan Wayang Ceng Blonk Era Pandemi*

dua tokoh punakwan yaitu Delem dan Sangut. Adapun dialog selengkapnya adalah sebagai berikut.

- Dalang : Om Swastiastu, masker, masker pak, masker melawan covid, melawan covid. OM Swatiastu buk numbas masker, masker murah-murah. Om sawstiastu Pak masker... masker...melawan covid...melawan covid. Tiyek.. tiyek..tiyek...tiyek....
- Sangut : Nak engken ne Lem, dadi jeg sengal-sengal angkihan meleme, telus dasa lima jeg ngansur...
- Delem : Aduh,,aduh..mula nasib kakane sial, kayang cicing ngewalek kaka Ngut
- Sangut : Melem nak ngudiang kepung cicing ?
- Delem : Kaka suba berubah profesi jani dadi dagang masker, tapi tolong Ngut barengin jep, masarin masker kakane Ngut. Pang Mulih gen pokok kakane.
- Sangut : Men Melem je ngadep kenken kone.
- Delem : Atuh Ngut kaka jeg nyeh atin kaka medagang ngelindeng kene Ngut, dini kaka juk pecalang, ditu kaka interogasi ken prajuru desa-e, jeg rebut urusane Ngut. Di damping to, jeg terus terang Ngut Kaka jeg jekeh masih ngajak viruse ne Ngut. Liu timpal-timpal, balian-balian seprofesi ane sakti-sakti to Ngut curgay ngajak kaka jeg nyeh kone ngajak viruse to, apa buin tepuk kaka di media sosiale.
- Sangut : Engken ?
- Delem : Di luar negeri to Ngut jeg cara pandang meplegpleg rakyat, tur sing ada nak ngerambang. aduh..aduh.. haruhh jeg ngeri atin kaka Ngut..Ngut..Ngut Ngut.
- Sangut : Ane Nyehin Melem Apa ?
- Delem : Ya jelas viruse to jehehang kaka. asane jeg sajan ken iyakasen viruse to Ngut. Ken liyak gen kaka sing nyeh, tur bani nantang ngajak bertarung. Yen ngajak virise ne Ngut, terus terang Ngut, jeg jekeh buin mengkerut nyalin kakane

- ulian takut.
- Sangut : Melem kan suba balian sakti.
- Delem : Kenkenajng sing ciut. Karuan dunia kanti genjong bene ken viruse to. Asane jek saktian ken liak tingkat tinggi asane viruse ne Ngut. Kayang Negara negara ane teknologi-teknologine maju-maju ane ngelah persenjata-an canggih-canggih, seperti rudal misalne, jeg sing nyi-dang ngomong apa, bahkan Amerika ane negarane super maju to Ngut. Kanti mengkeb masyarakate ulian jeleh teken viruse to.
- Sangut : Mengkeb kenken, maksud Meleme ?
- Delem : Lock Downd. Yen alih benehne Ngut, ngudiang malah mengkeb, kan seharusnya tembak viruse ento ken rudal apang nyak hancur. Kal ci kedek...
- Sangut : Sajan polon Meleme suba kena virus ketakutan, sehingga IQ-n Meleme sing jalan.
- Delem : Maksud caine..?
- Sangut : Wih Lem, rudal itu bukan dibuat untuk membunuh viruse.
- Delem : Men anggo gena ngae senjata ane canggih-canggih keto, di benenge iraga kewehe senjata sing meanggo
- Sangut : Ane suba-suba tepuk icing Lem, rudal-rudale ento untuk membunuh manusia ane anggape musuh. Ditu manusiane berperang melawan manusia, bukan untuk ngematiang virus..
- Delem : iyaihh..
- Sangut : To ngudiang Melem tengkejut?
- Delem : Angone membunuh manusia Ngut?
- Sangu : Begitulah yang namanya manusia Lem. Otakne terus di asah. Setelah otaknye cangih akan dipergunakan untuk memperdayakan kaumnya sendiri.
- Delem : Ohhh, keto Ngut ?
- Sangut : Bukane cang meremehkan, soalne menurut icing jeg cukup melem ngangoajian ane orine ken pemerintah doen, anggon jeg suba pragat masalah ento Lem
- Delem : Ajian apa maksud ci to Ngut, ajian apa..?

## *Pertunjukan Wayang Ceng Blonk Era Pandemi*

- Sangut : Ajian rajin cuci tangan, budayakan pake masker, untuk sementara waktu Lem, di saat grubunge ne, lakukan social distandsing, dan physical distandsing. Yen suba keto selebihna jeg serahang suba lantastu idupe teken Ida Sanghyang Widhi Wasa. Sing perlu pe Melem jek ribet-ribet, jeg sibuk mesuang segala ajian-ajian untuk memerangi viruse ene, ngutang-ngutang ilmu nyemak gae sing perlu-perlu. Iacang takut malah Melem Setres pedidi.
- Delem : To wawinan cai terus mengkeb jumlah.
- Sangut : Sing je cang mengkeb cara satuwan Meleme. Icing berusaha untuk sedapat mungkin terhindar dari viruse ene. Kaden nak ada buin imbauan dari parisada, iraga undene terus nunas ica, nyejerang pejati, apang nyak iraga lan jagate selamat rahayu.
- Delem : Nyejer pejati sing suba nyejer pejati Ngut, biayane nyen nangung. Anggon biaya makan doen kaka suba keweh. Ulian aliha-alihan masih keweh. Nyejer daksina di keneh sing dadi Ngut ?
- Sangut : Yen melen ulian sing ngelah biaya anggon Melem ngae pejati dadi. Ngudiang sing dadi. Agama Hindu kan agama luwes fleksibel, tapi ingat lem untuk sementara waktu da bengkung. Sadar bene teken kesehatan, masalahne Lem
- Delem : Engken ?
- Sangut : Seandainya melem kene viruse ene, urusane akan semakin rumit Lem ..
- Delem : Maksud caine rumite to Ngut engken to engken to..
- Sangut : Nak dadi sing Melem doen ane keweh, Melem pasti dikarantina, kayang keluarga meleme sing nepukin untuk bareng dikarantina, dikenkene kayang banjar lan desa ne lakar bareng terkena zona merah Lem. Di Bali kaden cang satu desa dikarantina. Aduh Lem dadi sing didian naenang kewehe ento, ajak mekajang lakar mekada keweh, makan da bes meremehkan masalah. Yen saja masalah viruse ne remeh, to ngudiang kayang Amerika kanti mengkeb cara

satuan Meleme. Tapi da masi bes takut, jeg biasa-biasa gen jeg ikuti saja anjuran pemerintah. Sing penting pa mesuwang ajian segala ngutang-ngutag ilmu doen, dan lama kelamaan pun Melem icing yakin Melem bisa beradaptasi dan terbiasa dengan situasi ini.

- Delem : Maksud kaka kan baik Ngut. Nyen nawang viruse nyak mati ulian ilmun kakane kan kaka bisa maan hadiah Nobel. Tur kaka maan pipis liu ulkian dadi penjinak virus ayu Covide ne Ngut.
- Sangut : Makane Melem harus rajin cuci tangan, budayakan pa-ke masker, untuk sementara waktu Lem, di saat gru-bunge ne, lakukan *social distandsing*, dan *physical dis-tandsing*. Yen suba keto selebihne jeg serahang suba lan-tas idupe teken Ida Sanghyang Widhi Wasa. Sing perlu pe Melem jek ribet-ribet, jeg sibuk mesuang segala ajian-ajian untuk memerangi viruse ene, ngutang-ngutang il-mu nyemak gae sing perlu-perlu. Icing takut malah Melem Setres pedidi.

Pembicaraan di atas adalah menyikapi berita di luar negeri bahwa banyak rakyat yang meninggal karena Covid-19. Oleh karena itulah Delem berubah profesi menjadi dagang masker. Delem meminta kepada Sangut untuk ikut membantu menjual masker dagangannya. Selain itu Delem sangat takut dengan Virus Corona tersebut, banyak teman-teman seprofesinya sudah tutup karena takut dengan virus yang dibayangkan seperti lebih sakti daripada Leak. Akhirnya Sangut menyarankan Delem supaya rajin mencuci tangan, memakai masker, dan melakukan social distandsing dan physisikal distandsing

#### **5.4 Sosialisasi Covid-19 Pada Pertunjukan Virtual Dengan Tema Delem Nasi Wong-Wongan**

Selanjutnya adalah pertunjukan Wayang Ceng Blonk virtual dengan judul/tema Nasi Wong-Wongan. Dalam hal ini MDA Provinsi Bali mengimbau umat Hindu di Bali untuk melakukan ritual yang bertujuan mengusir Virus Corona agar tidak menyengsarakan masyarakat Bali. Sebuah keyakinan umat Hindu bahwa Bhuta kala di Bali bisa disomya dengan sebuah upakara yang disebut dengan Nasi Wong-Wongan. Adapun dialognya adalah sebagai berikut.

- Eblong : Apa hubungan virus jak nasi Wong-wongan to ?.
- Klenceng : Simbol berwarna warni dalam nasi wong-wongan itu sebagai perlawanan dari simbol kegelapan. Maka nasi wong-wongan itu dibuat berwujud manusia dengan kepalanya berwarna putih, yang artinya semua kegelapan dalam pikiran kita dapat diatasi dengan kesucian. Begitu juga tangan kiri berwarna kuning sebagai simbol kemuliaan, dan tangan kanan berwarna merah sebagai symbolkeberanian/gaerah/semangat,sehingga segala kegelapan dalam pikiran kita atasi dengan tindakan-tindakan yang penuh semangat, kebajikan, dan kemuliaan.
- Eblong : Ngudiang batisne mewarna selem apa artine to ?.
- Klenceng : Sebagai sebuah simbol kegelapan yang bermakna kita akan berani melangkah melewati kegelapan dunia yang sedang hadir saat ini. Semua makna simbolik itu kita jadikan persembahan kepada alam semesta, dalam menghadapi kondisi kegelapan saat ini. Kemudian tebarkanlah cahaya kesucian, dengan warna putih lewat pikiran dan kata-kata. Persembahkanlah tindakan yang berdasarkan semangat kemuliaan dari warna kuning, keberanian dengan warna merah, dan

tegarlah melangkahhkan kaki melewati kegelapan dengan warna hitam ini. Dan ingat Blong semua perasaan-perasaan itu dihadirkan dan dipancarkan dari hati sanubari yang paling dalam, sehingga pada nasi wong-wongan itu di bagian dalam atau bagian tengahnya dibuat dari berbagai warna campuran dari warna putih, merah, kuning, hitam, dicampur menjadi satu yang disebut oleh umat Hindu dengan warna brumbun.

- Eblong : Oh keto, yen nganggo alas aji don biu apa maknane?
- Klenceng : Alas dari daun pisang artinya, jadikanlah daun pisang itu sebagai dasar dari semua kehidupan, artinya jangan berhenti berbuat sebelum menghasilkan sesuatu yang bermanfaat atau seperti sifat-sifat yang diajarkan oleh pohon pisang itu.
- Eblong : Lauk pauk nasi wong-wongane to ada melakar aji uyah areng, bawang, jak jahe, apa artinya to ?.
- Klenceng : Sesungguhnya tindakan yang dilakukan umat Hindu adalah menuju keseimbangan. Garam simbol air, arang simbol api. Antara air dan api akan menyeimbangkan suasana alam semesta. Kemudian antara bawang dan jahe. Bawang simbol tis/dingin dan jahe simbol panas, jadi perpaduan antara dingin dan panas akan memunculkan kehangatan alam semesta
- Eblong : Oh keto ?
- Klenceng : Kita jangan berhenti pada simbol, simbol yang kita buat harus dipahami maknanya. Di samping itu juga harus diyakini.
- Eblong : Dadi keto ?.
- Klenceng : Karena yang namanya agama adalah bingkai keyakinan, di samping itu tidak saja dipahami maknanya Blong, yang terpenting harus direalisasikan prakteknya dalam kehidupan.
- Eblong : Maksud-ne ?.

## *Pertunjukan Wayang Ceng Blong Era Pandemi*

- Klenceng : Ikuti anjuran pemerintah, ingat Blong untuk sementara waktu lakukanlah social distancing atau pembatasan untuk bersosialisasi terhadap sesama manusia.
- Eblong : Tujuane apa ?.
- Klenceng : Untuk memutus rantai penyebaran virus ini Blong, tingkatkan kesadaran menggunakan masker, dan menjaga kebersihan dan kesehatan, sering cuci tangan, dan sebagainya.
- Eblong : Bungut ci mesepuk mekudus pesu api, kewala dalam kenyataanya liu tepuk wak jelemane meseliweran di jalan-jalan sing rungu apa.
- Klenceng : Nah itulah masalahnya Blong, sesungguhnya, bukan virus itu yang menjadi masalah bagi manusianya, justru manusialah yang menjadi sumber masalah. Blong, manusia itu akan memiliki 1001 macam alasan untuk tidak taat pada anjuran itu, alasan perut laparlah, alasan ngurus cicilan hutanglah, alasan inilah, alasan itulah, dan alasan-alasan yang lain. Sifat manusia memang kebanyakan seperti itu Blong.
- Eblong : Maksud ci ?.
- Klenceng : Manusia sangat sulit sekali untuk diajak belajar unsum sadar akan arti kesehatan, apalagi diajak berkorban waktu, biaya, dan tenaga, apalagi disuruh untuk diam dan lockdown. Sangat sulit Blong.
- Eblong : Ngudiang sulit ?.
- Klenceng : : Bisa-bisa seperti harimau ngamuk karena ia kelaparan. Ketika manusia sudah dihadapkan dengan masalah kesehatannya, apalagi kesehatannya itu mau merengat nyawanya, saat itulah baru akan pasrah dipangkuan dokter. Opname bulan-bulanpun rela, sampai ke Singapura-pun untuk berobat rela, jual tanah-pun rela, sapi habis-pun rela, sampai habis-pun

kekayaannya rela. Karena dalam pikirannya, yang terpenting bisa sehat dan sembuh kembali. Karena pada saat itu, dia baru sadar Blong, arti tentang sehat.

Eblong : Maksudne.?

Klenceng : Sebelum kena sakit Blong, bah jeg pasti merasa awakne kebal terhadap virus, merasa mewat kawat mewalung wesi, munyine makpak tumbak, nguluh surya. Masalah virus dianggap kecil dan sepele. Di Media sosial saya lihat ada anggota DPR entah darimana asalnya, bersiap memakan virus itu.

Eblong : Ento mare sakti adane Ceng berani memakan virus

Klenceng : Besok kalau sudah kena penyakit itu, baru mendadak kepupungan, kelimpungan, dan kebakaran jenggot.

Eblong : Aee.. ya, men cai jani kenken Ceng ?

Klenceng : Saya menginjak rem saja Blong, apalagi situasi seperti sekarang ini lebih baik saya stay at home saja Blong.

Percakapan Antara Nang Klenceng dan Nang Eblong di atas menghubungkan antara kepercayaan dengan Covid-19. Dalam kepercayaan agama Hindu di Bali, ada beberapa upaya ritual yang sering dilakukan oleh masyarakat untuk kesehatan. Bahkan setiap menghaturkan sesajen dan dalam apapun bentuknya selalu pertama memohon keselamatan dan kedua memohon rezeki supaya lancar. Dalam kaitannya dengan kesehatan yang disebabkan oleh Covid-19, pemerintah Provinsi Bali melalui Majelis Desa Adat (MDA) mengeluarkan himbauan kepada masyarakat yang beragama Hindu untuk melakukan kegiatan ritual dengan cara menghaturkan *pejati* di *Sangghah Kemulan/Merajan* untuk memohon keselamatan dan terhindar dari Covid-19. Selain itu yang tidak kalah menariknya yaitu menghaturkan *Nasi Wong-Wongan* di *lebu* (jalan keluar masuk rumah). *Nasi Wong-Wongan* pada umumnya dihaturkan oleh umat Hindu Di Bali

## *Pertunjukan Wayang Ceng Blong Era Pandemi*

atas petunjuk orang pintar dalam konteks pengobatan orang yang sakit. Hal ini bertujuan untuk mengusir roh-roh jahat yang mengganggu kesehatan orang tersebut. Untuk mengobati orang sakit, ada dua jalan yang sering ditempuh oleh umat Hindu di Bali, yaitu secara *sekala* dan *niskala*. Secara *sekala* (nyata) adalah melalui tindakan medis dan *secara niskala* melalui pengobatan orang pintar (*balian/dukun*) serta dengan upacara ritual yang salah satunya menghaturkan *Nasi Wong-Wongan*. Dalam konteks Covid-19, nasi *Wong-Wongan* diyakini dapat mengusir *bhuta kala* yang mengganggu kesehatan masyarakat. Selain itu, seruan pemerintah tentang protokol kesehatan yaitu dengan mencuci tangan, memakai masker, dan menjaga jarak serta berdiam di rumah tidak boleh diabaikan untuk keselamatan kita bersama.

## BAB VI

# MAKNA PERTUNJUKAN WAYANG CENK BLONK VIRTUAL SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI COVID-19

Berkembangnya pertunjukan wayang kulit inovatif di Bali akhir-akhir ini telah memberi nafas baru bagi seni *pewayangan*. Pertunjukan wayang kulit Cenk Blonk telah menjadi spirit untuk memajukan seni pewayangan inovatif. Wayang inovatif lebih menonjolkan kebaruan di bidang teknologi dan mengikuti perkembangan masyarakat milenial. Wayang inovatif menyajikan humor-humor segar dan isu-isu atau informasi aktual, hangat, dan terkini yang sangat dibutuhkan oleh bermasyarakat. Dengan demikian, pertunjukan wayang inovatif dapat dilihat sebagai suatu keutuhan simbolik yang terpadu, artinya pemahamannya tidaklah cukup sekedar mendeskripsikan gagasan/ide, lakon, unsur-unsur pertunjukan serta teknik penyajiannya. Melainkan bagaimana ide-ide yang lebih spesifik tersebut termasuk pula unsur-unsur dalam pertunjukannya serta teknik penyajiannya dipandang secara holistik, sehingga memberi makna bagi kehidupan masyarakat. Terkait dengan hal tersebut di atas, pertunjukan wayang Cenk Blonk virtual sebagai media sosialisasi Covid-19 menawarkan atau memiliki tujuan tertentu atau makna baru. Makna-makna tersebut saling berkaitan satu sama lain. Adapun makna-makna yang dimaksud adalah sebagai berikut.

## **6.1 Makna Kesehatan**

Banyak orang mengatakan bahwa kesehatan adalah milik yang paling berharga dalam kehidupan. Oleh karena itu untuk memperoleh hidup sehat perlu perlu diperhatikan beberapa hal yaitu: (1) makan dan minum yang sehat; (2) istirahat/tidur yang cukup yakni 8 jam dalam sehari; dan (3) rajin berolah raga. Di dalam dunia industri hitungan istirahat 8 jam rasanya sulit dicapai oleh setiap orang. Mereka yang bekerja di sebuah perusahaan yang memproduksi barang-barang bisa bekerja siang dan malam untuk memenuhi orderan dari konsumen. Berbeda halnya dengan seorang petani atau pegawai negeri yang memiliki waktu yang cukup untuk beristirahat dan bekerja, sehingga sangat mudah untuk mendapatkan hidup sehat. Di masa-masa Pandemi Covid-19 ini, kondisi tubuh sangat berpengaruh terhadap penularan virus. Kondisi badan yang lemah akan mudah dihinggapi virus dibandingkan dengan mereka yang imun tubuhnya normal. Berbagai hal dianjurkan oleh pemerintah melalui dinas kesehatan untuk tetap menjaga kesehatan tubuh supaya terhindar dari penularan Covid-19 yang salah satunya adalah seperti yang telah dijelaskan di atas. Wejangan-wejangan Wayang Cenk Blonk dalam pertunjukan virtualnya adalah mengajak masyarakat untuk bersama-sama menjaga kesehatan agar terhindar dari penularan Covid-19. Begitulah pentingnya arti kesehatan bagi masyarakat yang ditentukan oleh perilaku dan gaya hidup serta lingkungannya.

## **6.2 Makna Pendidikan**

Pendidikan melalui seni sangatlah menarik. Hal tersebut dapat dilihat dengan banyaknya kesenian-kesenian khususnya seni

pertunjukan yang dapat dipakai sebagai media untuk Pendidikan moral dan budi pekerti. Ajaran-ajaran agama sering diselipkan di dalam dialog sehingga menarik untuk didengar oleh penonton. Selain itu, seni pertunjukan juga sangat efektif untuk sosialisasi, desiminasi, dan media penerangan. Bahkan di era globalisasi ini, seni pertunjukan khususnya wayang kulit sering dipergunakan untuk proganda atau sejenis periklanan. Oleh karena itulah Wayang Cenk Blonk paling banyak digunakan sebagai media untuk promo baranbg dan jasa baik oleh pemerintah maupun pihak pengusaha. Di musim Pandemi ini, Wayang Cenk Blonk juga dipesan oleh berbagai pihak untuk mendesiminasikan program-programnya kepada masyarakat luas tentunya melalui pertunjukan virtual. Seperti telah dijelaskan pada pembahasan di atas bahwa Wayang Cenk Blonk sangat efektif dijadikan sebagai media sosialisasi covid-19. Dialog-dialog yang disampaikan oleh ke empat tokoh yaitu Delem, Sangut, Nang Klenceng, dan Nang Eblong sangat erat mengandung Pendidikan kepada masyarakat terkait dengan cara penjegahan penularan Covid-19. Selain sudah ada program atau anjuran dari pemerintah, Wayang Cenk Blonk mampu mengelaborasi dengan Bahasa seni dengan banyak mengambil contoh-contoh dan pretiwimba dalam kehidupan beragama dan bermasyarakat. Nasi Wong-Wongan adalah salah satu pretiwimba yang diambil dari ajaran agama Hindu yang penuh dengan simbol-simbol yang bertujuan untuk menjaga keseimbangan bhuana alit dan bhuana agung. Selain itu, program-proghram pemerintah tentang tidak keluar rumah, memakai masker, mencuci tangan, menjaga jarak dijadikan sebagai bahan dialog yang dikemas dengan lelucon. Dengan demikian, Wayang Cenk Blonk secara tidak langsung mengedukasi masyarakat tentang Covid-19 melalui seni. Sosialisasi progam pemerintah melalui seni lebih representatif daripada

da disosialisasikan secara langsung, karena seni menawarkan berbagai bentuk audio-visual dan simbol-simbol sehingga secara tidak langsung pesan-pesan bisa diselipkan dan dikemas secara estetik dan simbolik.

### **6.3 Makna Sosial**

Wayang kulit adalah kesenian yang banyak menggunakan simbol-simbol baik dalam teknik penyajiannya maupun apparatus yang digunakan. Dalam penyajian, simbol-simbol yang terpenting yang harus dipahami oleh penonton adalah bahasa. Ada dua bahasa yang sering digunakan dalam pertunjukan wayang kulit yaitu bahasa verbal dan bahasa isyarat. Bahasa verbal adalah bahasa yang disampaikan melalui bunyi, kata-kata, dan kalimat. Sedangkan bahasa isyarat adalah bahasa yang disampaikan melalui gerak. Di dalam seni pentas pewayangan kedua bahasa ini harus dipadukan dan dikolaborasikan serta dielaborasi supaya menarik dan dapat dihayati dan diapresiasi oleh penonton. Di zaman sekarang bahasa Kawi yang merupakan bahasa baku dalam pewayangan sudah jarang dipahami oleh penonton yang kebanyakan anak-anak muda. Pemahaman melalui bahasa pedalangan telah mengalami pergeseran sejak tahun 1990-an. Para dalang pada masa itu lebih menonjolkan bahasa filsafat, tetapi sekarang bahasa filsafat sudah semakin dijauhi oleh penonton semenjak kemunculan wayang kulit inovatif. Selanjutnya bahasa isyarat masih melekat dalam estetika penyanjian wayang kulit, sebab bagaimanapun wayang menggunakan gerak sebagai pola pendukung komunikasi. Gerak memberikan penekanan dan aksen pada setiap pembicaraan atau berdiri sendiri yang maksud dan tujuannya dapat ditangkap oleh penonton. Bahasa dan gerak jika dipadukan dapat memberikan lelucon dan dage-

lan-dagelan yang menggambarkan kehidupan masyarakat di saat Pandemi Covid-19.

Di Bali, dalang sering dijuluki sebagai pinandhita atau guru loka yang artinya dianggap orang suci dan sebagai juru dakwah atau *dharma wacana*. Oleh karena itulah dalang dianggap sebagai abdi masyarakat. Kehadiran mereka di tengah-tengah masyarakat diharapkan dapat memberikan hiburan baik secara visual maupun lewat pesan-pesan yang disampaikan. Menurut Dibia, (2004: xi) dalam bukunya "*Pragina: Penari, Aktor, dan Pelaku Seni Pertunjukan*", predikat atau gelar *pragina* bagi seorang aktor atau penari hanya diberikan oleh masyarakat Bali bagi mereka yang berpenampilan aktif dalam genre pertunjukannya.

Dalam berkesenian seorang seniman dituntut memiliki kreativitas yang tinggi. Perkembangan zaman sekarang membawa dampak terhadap kehidupan kesenian tradisi yang ada di Bali termasuk di dalamnya pertunjukan wayang kulit. Ada beberapa kesenian tradisi yang dapat bertahan/berkembang dan sebaliknya ada pula mengalami keterpurukan/kepunahan yang disebabkan oleh: (1) tidak ada seniman pendukungnya; (2) kurangnya sarana pendukung; dan (3) tidak ada penontonnya. Supaya kesenian dapat bertahan hidup sesuai dengan perkembangan zaman, maka setiap kesenian yang ditampilkan hendaknya memberi kontribusi dan mempunyai relevansi terhadap kehidupan dan mencerminkan nilai-nilai luhur serta mengangkat derajat kemanusiaan. Hal tersebut ditekankan karena seniman mempunyai posisi sentral di hati masyarakat pendukungnya, baik menyangkut status sosial maupun aspek ekonomi.

Penampilan pertunjukan wayang kulit tradisi di era globalisasi ini kalah bersaing dengan penampilan berbagai seni pertunjukan

wayang kulit inovatif yang lebih menonjolkan estetika postmodern daripada estetika tradisional. Walaupun pertunjukan wayang kulit tradisi tetap menjadi bagian dari upacara keagamaan, tetapi di kalangan masyarakat umum wayang kulit cenderung tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang dapat menghibur. Lakon-lakon baku yang menjadi identitas pertunjukan wayang kulit seperti Ramayana dan Mahabharata tidak lagi menjadi sajian yang dapat menarik perhatian penonton tanpa dikemas dengan unsur-unsur garap estetik, lelucon, dan wacana-wacana populer dan viral.

Seni pedalangan adalah bidang seni yang sangat kompleks karena di dalamnya terdapat berbagai unsur seni. Seorang dalang dituntut untuk memahami, menguasai, serta mengembangkan semua unsur seni yang ada. Itulah sebabnya menjadi seniman dalang sungguh tidak semudah yang dibayangkan, apalagi bisa terkenal dan populer seperti halnya dalang I Wayan Nardayana dalam pertunjukan wayang Ceng Blonk-nya.

Makna sosial yang dirasakan oleh masyarakat penonton adalah munculnya komunitas penggemar wayang Ceng Blonk. Hal ini dapat dibuktikan betapa banyaknya penonton wayang Ceng Blonk virtual di medsos setelah ditayangkan seri yang baru. Tayangan baru dua hari sudah diikuti oleh 680 ribu penonton. Dengan banyaknya penonton itulah dalang I Wayan Nardayana mendapatkan finansial dari pihak *YouTube*.

Pernyataan kedua seniman dalang tersebut di atas menunjukkan bahwa kondisi seni *pewayangan* di Bali sudah berubah, karena pertunjukan wayang kulit tradisi pada tahun 1990-an masih dikatakan cukup eksis, tetapi memasuki tahun 2000, pertunjukan

wayang kulit tradisi eksistensinya mulai menurun hingga saat ini. Menurunnya popularitas pertunjukan wayang kulit tradisi mengakibatkan banyak dalang-dalang yang dahulunya pernah populer kehilangan penghasilan. Jadi, secara politis wayang tradisi telah dikalahkan pamornya oleh pertunjukan wayang kulit inovatif.

Untuk mengalahkan pamor pertunjukan wayang tradisi, secara politis dalang Nardayana merekrut seniman-seniman profesional menjadi pendukung pertunjukan wayang kulit CB-nya. Semakin tinggi kualitas dan kemampuan seni para pendukungnya, semakin berkualitas seni yang disuguhkan kepada penonton, dan semakin tinggi harga pentas yang ditawarkan. Sebagai satu gambaran, jumlah pertunjukan wayang kulit inovatif di Bali dari tahun 2000 hingga 2021 adalah sebagai berikut ini.

Tabel 6.1 Jumlah Pertunjukan Wayang Kulit Inovatif Di Bali

No.	Nama Pertunjukan	Nama Dalang	Alamat Kota/Kab	Ket
1.	Wayang Joblar	I Ketut Muada	Badung	Aktif
2.	Wayang Genjek	I Made Sudarma	Buleleng	Aktif
3.	Wayang D-Karbit	I Made Nuarsa	Badung	Aktif
4.	Wayang Kacir	I Made Mega	Badung	Aktif
5.	Wayang Jodog Polos	Ngakan Sukarsa	Gianyar	Aktif
6.	Wayang Kang Cing Wi	Dewa Sutresna	Bangli	Aktif
7.	Wayang Inovatif Luwus	I Wayan Sudiana	Tabanan	Aktif
8.	Wayang Dug Byor	I Putu Santika	Gianyar	Aktif
9.	Wayang Ramayana	I.B. Alit Argapatra	Badung	Aktif

Sumber: Sanggar Seni *Cenk Blonk* (2021).

Tabel 4.1 di atas menunjukkan, bahwa ada sejumlah pertunjukan wayang kulit inovatif di Bali muncul setelah pertunjukan wayang kulit Ceng Blonk. Tampaknya di beberapa daerah di Bali seperti Gianyar, Bangli, Tabanan, Singaraja, dan Badung sudah muncul grup-grup wayang kulit inovatif yang dalam artian masih eksis melakukan pertunjukan. Akan tetapi di saat-saat Pandemi Covid-19 ini, semuanya tidak bisa melakukan pementasan karena adanya aturan dari pemerintah tentang kerumunan. Di samping itu, dari mereka juga tidak ada yang mau memproduksi model pertunjukan virtual seperti yang diharapkan oleh dalang I Wayan Nardayana untuk sebuah perbandingan. Dalang I Wayan Nardayana mendorong dalang-dalang tersebut di atas untuk ikut beramai-ramai memproduksi pertunjukan wayang virtual karena bagaimanapun kesenian itu harus mengikuti perkembangan zaman bila ingin tetap eksis di masyarakat (Wawancara, tanggal 1 Juli 2021).

Selain memotivasi seniman-seniman dalang lainnya untuk membuat pertunjukan virtual, dalang I Wayan Nardayana telah menunjukkan komitmennya untuk mengembangkan wayang inovatif di Bali yang salah satunya ada memberikan bantuan dalam bentuk apparatus seperti *gayor* kepada dalang Ngurah Eka Susila (Rah Ondo) dari Desa Buduk, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung. Demikian pula satu *kropak* wayang kepada dalang Kacir (I Made Mega) dari Kelurahan Kerobokan, Kecamatan Kuta Utara, Kabupaten Badung. Selain memberikan sarana berbentuk material berupa apparatus (alat-alat perlengkapan), dalang I Wayan Nardayana mendorong para dalang muda seperti dalang *D-Karbit* dan dalang Dewa Made Sutresna untuk melakukan rekaman di Bali Seterio. Perlu diketahui bahwa dalang I Wayan Nardayana sudah berlangganan melakukan rekaman dengan

Bali Seterio yang beralamat di Jalan Gajah Mada Tabanan tersebut (Wawancara, tanggal 10 Juni 2021).

Semakin banyak ditemukan pertunjukan wayang kulit inovatif maka semakin banyak pilihan bagi masyarakat untuk mengapresiasi. Apalagi ikut berkompetisi meramaikan pentas wayang virtual di medsos yang secara langsung bisa mendapatkan finansial dari pihak *YouTube*. Dalang I Wayan Nardayana berharap agar wayang tetap lestari dan eksis di masyarakat atau dengan kata lain masyarakat tidak melupakan wayang. Hal ini terbukti bahwa tayangan wayang kulit virtual di medsos mendapat apresiasi yang tinggi dari masyarakat seperti dikatakan oleh I Made Sujarta bahwa kehadiran pertunjukan wayang Cenk Blonk di medsos dengan berbagai pilihan sangat menghibur dirinya yaitu dengan mengakses di *Channel YouTube* dengan sesuka hati. Sebelum wayang Cenk Blonk banyak ditemukan di *YouTube*, dirinya selalu mengejar pertunjukan langsung di tempat-tempat yang terjangkau (Wawancara tanggal, 20 Juli 2021).

Pada zaman dahulu, pertunjukan wayang kulit merupakan tontonan kaum laki-laki (Mulyono,1989:57). Namun, dewasa ini budaya tersebut telah berubah. Pertunjukan wayang kulit Cenk Blonk di *YouTube* dengan topik Covid-19 menjadi bagian dari politik kekuasaan dan politik identitas. Politik kekuasaan yang dimaksud adalah mengikuti dan ikut menyosialisasikan Covid-19 kepada masyarakat dari berbagai kalangan melalui media seni yaitu pertunjukan wayang. Sementara politik identitas yaitu ingin menunjukkan kepada masyarakat luas bahwa Wayang Cenk Blonk masih ada dan dekat di hati masyarakat pendukungnya, selain itu mendorong para dalang inovatif untuk berkegiatan pentas wayang virtual di medsos.

## **6.4 Makna Simbolik**

Wayang kulit adalah kesenian yang banyak menggunakan simbol-simbol baik dalam teknik penyajiannya maupun apparatus yang digunakan. Dalam penyajian, simbol-simbol yang terpenting yang harus dipahami oleh penonton adalah bahasa. Ada dua bahasa yang sering digunakan dalam pertunjukan wayang kulit yaitu bahasa verbal dan bahasa isyarat. Bahasa verbal adalah bahasa yang disampaikan melalui bunyi, kata-kata, dan kalimat. Sedangkan bahasa isyarat adalah bahasa yang disampaikan melalui gerak. Di dalam seni pentas pewayangan kedua bahasa ini harus dipadukan dan dikolaborasikan serta dielaborasi supaya menarik dan dapat dihayati dan diapresiasi oleh penonton. Di zaman sekarang bahasa Kawi yang merupakan bahasa baku dalam pewayangan sudah jarang dipahami oleh penonton yang kebanyakan anak-anak muda. Pemahaman melalui bahasa pedalangan telah mengalami pergeseran sejak tahun 1990-an. Para dalang pada masa itu lebih menonjolkan bahasa filsafat, tetapi sekarang bahasa filsafat sudah semakin dijauhi oleh penonton semenjak kemunculan wayang kulit inovatif. Selanjutnya bahasa isyarat masih melekat dalam estetika penyanjian wayang kulit, sebab bagaimanapun wayang menggunakan gerak sebagai pola pendukung komunikasi. Gerak memberikan penekanan dan aksen pada setiap pembicaraan atau berdiri sendiri yang maksud dan tujuannya dapat ditangkap oleh penonton. Bahasa dan gerak jika dipadukan dapat memberikan lelucon dan dagelan-dagelan yang menggambarkan kehidupan masyarakat di saat Pandemi Covid-19.

Di Bali, dalang sering dijuluki sebagai pinandhita atau guru loka yang artinya dianggap orang suci dan sebagai juru dakwah atau

*dharma wacana*. Oleh karena itulah dalang dianggap sebagai abdi masyarakat. Kehadiran mereka di tengah-tengah masyarakat diharapkan dapat memberikan hiburan baik secara visual maupun lewat pesan-pesan yang disampaikan. Menurut Dibia, (2004: xi) dalam bukunya "*Pragina: Penari, Aktor, dan Pelaku Seni Pertunjukan*", predikat atau gelar *pragina* bagi seorang aktor atau penari hanya diberikan oleh masyarakat Bali bagi mereka yang berpenampilan aktif dalam genre pertunjukannya.

Dalam berkesenian seorang seniman dituntut memiliki kreativitas yang tinggi. Perkembangan zaman sekarang membawa dampak terhadap kehidupan kesenian tradisi yang ada di Bali termasuk di dalamnya pertunjukan wayang kulit. Ada beberapa kesenian tradisi yang dapat bertahan/berkembang dan sebaliknya ada pula mengalami keterpurukan/kepunahan yang disebabkan oleh: (1) tidak ada seniman pendukungnya; (2) kurangnya sarana pendukung; dan (3) tidak ada penontonnya.

Supaya kesenian dapat bertahan hidup sesuai dengan perkembangan zaman, maka setiap kesenian yang ditampilkan hendaknya memberi kontribusi dan mempunyai relevansi terhadap kehidupan dan mencerminkan nilai-nilai luhur serta mengangkat derajat kemanusiaan. Hal tersebut ditekankan karena seniman mempunyai posisi sentral di hati masyarakat pendukungnya, baik menyangkut status sosial maupun aspek ekonomi.

Penampilan pertunjukan wayang kulit tradisi di era globalisasi ini kalah bersaing dengan penampilan berbagai seni pertunjukan wayang kulit inovatif yang lebih menonjolkan estetika post-modern daripada estetika tradisional. Walaupun pertunjukan wayang kulit tradisi tetap menjadi bagian dari upacara kea-

gamaan, tetapi di kalangan masyarakat umum wayang kulit cenderung tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang dapat menghibur. Lakon-lakon baku yang menjadi identitas pertunjukan wayang kulit seperti Ramayana dan Mahabharata tidak lagi menjadi sajian yang dapat menarik perhatian penonton tanpa dikemas dengan unsur-unsur garap estetik, lelucon, dan wacana-wacana populer dan viral.

Seni pedalangan adalah bidang seni yang sangat kompleks karena di dalamnya terdapat berbagai unsur seni. Seorang dalang dituntut untuk memahami, menguasai, serta mengembangkan semua unsur seni yang ada. Itulah sebabnya menjadi seniman dalang sungguh tidak semudah yang dibayangkan, apalagi bisa terkenal dan populer seperti halnya dalang I Wayan Nardayana dalam pertunjukan wayang Cenk Blonk-nya.

### **6.5. Makna Pelestarian**

Pertunjukan wayang kulit telah tumbuh dan berkembang selama berabad-abad dengan mengalami suatu proses perubahan bentuk dan fungsi dari religius ke presentasi estetis seperti yang ada sekarang. Ketahanan dan kelestariannya menunjukkan bahwa warisan budaya leluhur itu memiliki fungsi dan makna yang dianggap penting bagi masyarakat pendukungnya (Wicaksana, 1998: 10).

Dalam rangka memahami keberadaan kesenian Bali khususnya pertunjukan wayang kulit agar tetap terjaga kelestariannya, perlu diupayakan atau dilakukan penyelamatan/pemertahanan melalui pendokumentasian dan dalam bentuk pertunjukan. Dengan demikian, penyelamatan mengandung makna menyimpan agar

tidak hilang, melestarikan agar tetap dapat diwariskan, memertahankan agar tidak dipengaruhi oleh budaya lain (Seramasara, 2005: 5).

Di dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* kata pelestarian berasal dari kata dasar “lestari” yang berarti tetap, kekal atau tidak berubah, sedangkan pelestarian artinya menjadikan, membiarkan, dan memertahankan (Poerwadarminta, 1984 :592). Pelestarian bukanlah pemasungan nilai-nilai dalam kurungan, pelestarian adalah memertahankan apa yang baik dan menerima apa yang lebih baik. Pengertian lebih baik, diukur dari kemampuannya beradaptasi bukan kemampuannya mengadopsi nilai-nilai luar. Diterima bila diperlukan, dan tidak diterima apabila dianggap dapat merontokkan nilai-nilai hakiki yang telah dimiliki dan terandal keunggulannya dalam kehidupan (Gelebet,1993: 155).

Berbicara mengenai pelestarian kebudayaan, dalam hal ini dimaksudkan bahwa kita harus dapat mengembangkan, memelihara, dan mewariskan kebudayaan itu kepada generasi berikutnya sehingga kebudayaan itu dapat berfungsi di dalam pemenuhan kebutuhan manusia itu sendiri. Dibia (2000: 11) mengatakan bahwa, di dalam kebudayaan Bali, hingga kini bentuk-bentuk kesenian *wali* dan *bebali* masih dipertahankan sebagai kesenian sakral untuk upacara keagamaan, sedangkan bentuk-bentuk kesenian lainnya seperti *balih-balihan* diperlakukan sebagai kesenian sekuler yang bisa dipentaskan sewaktu-waktu untuk publik.

Masyarakat Bali adalah salah satu masyarakat yang bergerak dengan amat cepatnya dan sekarang sedang mengalami pembauran yang hebat antarsubkultur, antarkultur dan antar nilai-nilai.

Pembauran itu antara lain dimungkinkan oleh radio, TV, bioskop, surat kabar, majalah, perkawinan antarsuku, sekolah-sekolah, universitas, pemindahan-pemindahan tugas dan perantauan-perantauan. Dengan pasti semua itu dapat mengoyak isolasi atau keorisinilan pulau Bali yang dikenal memiliki seribu pura dan adat-istiadat serta budaya yang unik. Begitu pula bagimasyarakat yang hidup dalam lingkungan *pewayangan* tidak terkecuali juga mengalami pengoyakan-pengoyakan. Di satu pihak *image-image* dan simbol-simbol *pewayangan* dikenal dan diterima oleh masyarakat, di lain pihak masyarakat mulai memberikan tempat kepada berbagai *image* dan model-model lain (Kayam, 1981:134).

Pertunjukan Wayang Cenk Blonk yang semula dipentaskan untuk upacara keagamaan, kini telah beralih ke seni hiburan. Pertunjukan yang lebih menonjolkan aspek hiburan ini merupakan tindakan yang bermakna melestarikan dan memertahankan kebudayaan. Walaupun fungsi pertunjukan sudah berubah yaitu ke komersialisasi, tetapi unsur-unsur seni dan nilai-nilai dalam *pewayangan* masih dapat dipertahankan. Oleh sebab itu, masyarakat pada zaman globalisasi ini masih dapat menikmati pertunjukan kemasan baru yang disebut dengan pertunjukan wayang kulit inovatif. Dalam pertunjukan wayang kulit inovatif, unsur-unsur seni tradisi banyak dirubah atau didekonstruksi, sehingga muncul bentuk-bentuk baru seperti: panggung, *gamelan*/iringan, layar lebar, lampu, ukuran wayang diperbesar, ditambah dengan *sound system* yang lengkap, *keyboard*, komputer, LCD, dan lain-lainnya. Jadi, pandangan masyarakat terhadap pertunjukan wayang kulit di era globalisasi ini telah berubah dari tradisi ke modern. Penyajian pertunjukan wayang kulit tradisi justru ditinggalkan, sementara penyajian pertunjukan wayang kulit ino-

vatif justru disegani. Dari beberapa VCD wayang kulit yang diluncurkan belakangan ini, hampir semuanya merupakan jenis pertunjukan wayang kulit inovatif.

Semakin seringnya masyarakat disuguhi pertunjukan wayang kulit maka nilai-nilai *adiluhung* dalam *pewayangan* tidak akan hilang dan tetap mengakar dalam kehidupan sehari-hari. Lakon-lakon yang disuguhkan selalu mencerminkan dualisme dalam kehidupan yang disebut dengan istilah *rwa bhineda*, yaitu baik dan buruk, siang dan malam, sakit dan sehat, dan lain-lainnya. Setiap lakon yang disajikan selalu berakhir dengan kebenaran. Di dalam lakon, dalang dapat menyelipkan ajaran-ajaran moral, norma-norma kehidupan, dan ajaran budi pekerti. Selain lakon, tokoh-tokoh dalam *pewayangan* juga mencerminkan karakter yang selalu bertentangan yaitu yang sering disebut dengan istilah tokoh protagonis (baik) dan tokoh antagonis (jahat). Dengan mengenal tokoh-tokoh dalam *pewayangan* masyarakat akan bisa memilah mana tokoh yang baik yang patut ditiru dan begitu sebaliknya (Winaya, 2012: viii).

## **6.6 .Makna Pencitraan**

Pencitraan adalah sebuah strategi penting di dalam sistem periklanan yang di dalamnya konsep, gagasan, tema atau ide-ide dikemas dan ditanamkan pada sebuah produk untuk dijadikan sebagai memori publik (*public memory*), dalam rangka mengendalikan diri (*self*) mereka. W.F. Haug, salah seorang filsuf dari Frankfurt School, menggambarkan di dalam *Critique of Commodity Aesthetics: Appearance, Sexuality and Advertising in Capitalist* (1983), bahwa komoditi di dalam masyarakat kapitalis berkaitan secara langsung dengan domain citra, yaitu citra digunakan se-

bagai alat untuk mengendalikan massa konsumen. Komoditi merupakan sebuah wacana pengendalian selera, gaya, gaya hidup, tingkah laku, aspirasi, serta imajinasi-imajinasi kolektif masyarakat secara luas (massa) oleh para elit (kapitalis), lewat berbagai citra yang diciptakan yang sesungguhnya tidak berkaitan dengan substansi sebuah produk yang ditawarkan. Ilusi (illusion) dan manipulasi (*manipulation*) adalah cara yang digunakan untuk mendominasi selera masyarakat, agar mereka tergerak membeli sebuah produk. Salah satu bentuk ilusi dan manipulasi yang menonjol di dalam iklan, menurut Haug, adalah penggunaan efek-efek sensualitas, penggunaan representasi tubuh dan organ-organ tubuh perempuan, untuk menciptakan citra sensualitas, sebagai cara untuk merangsang hasrat pembeli (Piliang, 2003: 287).

Citra, akhirnya menjadi instrumen utama dalam menguasai kehidupan jiwa (*inner life*), membentuk dan mengatur tingkah laku setiap orang yang dipengaruhinya. Rangkaian citra kemudian menjadi landasan rasional dalam memilih sebuah produk, dalam menentukan baik/buruk, benar/salah, berguna/tak berguna. Citra menjadikan sebuah benda yang tidak berguna menjadi sangat berguna, sebuah benda yang tidak diperlukan menjadi perlu, sebuah benda yang tidak dibutuhkan menjadi kebutuhan. Citra mengomunikasikan konsep diri setiap orang yang dipengaruhi yaitu: kesempurnaan diri, tubuh, kepribadian. Setiap orang diarahkan untuk gandrung membeli sebuah produk disebabkan *image* produk daripada nilai-nilai substansi dan fungsional produk tersebut (Piliang, 2003:287).

Pertunjukan Wayang Ceng Blonk yang merupakan salah satu dari seni pertunjukan wayang kulit inovatif yang ada di Bali saat

ini, telah memiliki citra sebagai seni pertunjukan yang paling populer. Citra tersebut didasari oleh kreativitas seni yang tiada henti di tengah-tengah pesatnya perkembangan teknologi dan menjamurnya hiburan baik secara langsung maupun yang tidak langsung.

### **6.7. Makna Hiburan**

Seperti pada umumnya, budaya populer lebih banyak menyuguhkan hiburan kepada masyarakat luas. Richard Dyers (dalam Bungin, 2001:61-62) mengatakan, bahwa hiburan merupakan kebutuhan pribadi masyarakat yang telah dipengaruhi oleh struktur kapitalis. Hiburan menyatu dengan makna-makna hiburan dan saat ini didominasi oleh musik. Musik merupakan perangkat hiburan yang lengkap yang dipadukan dengan berbagai seni lainnya. Hampir tidak dapat ditemui sebuah hiburan tanpa mengabaikan peran musik, sebaliknya musik menjadi sebuah bagian hiburan yang besar dan paling lengkap sehingga komposit dunia musik menjadi sebuah seni pertunjukan profesional yang menghasilkan uang dan menciptakan lapangan kerja yang luas. Hiburan merupakan respon emosi jiwa dan perkembangan implikasi emosi diri, merupakan suatu tanda keinginan manusia yang meronta-ronta ingin ditanggapi dengan memenuhinya. Prinsip-prinsip yang menonjol pada hiburan adalah kesenangan yang tertanam dan menjelma dalam kehidupan manusia sehingga pada saat lain akan membentuk budaya manusia. Akhirnya, kesenangan itu menjadi larut dalam kebutuhan manusia yang lebih besar, bahkan kadang menjadi eksistensi kehidupan manusia.

Berkaitan dengan hiburan, Sedyawati (2007: 129) membedakan “seni” dan “hiburan”. Bahwa “seni” yang sering juga disebut sebagai “*seni adiluhung*” adalah ungkapan seni yang mempunyai implikasi kepada perenungan, didukung oleh teknik yang cukup rumit, ada perangkat konsep yang mendasarinya. Sementara itu, sebuah hiburan sifatnya langsung merangsang pancaindra atau juga tubuh untuk mengikuti dengan gerak, mementingkan glamor, dan sensasional. Bentuk-bentuk seni yang tergolong hiburan dewasa ini memenuhi “pasar” di Indonesia, dalam berbagai modus penyajiannya, dari yang langsung berupa pertunjukan, sampai yang berupa siaran (langsung atau tunda), ataupun yang berupa hasil kemasan dalam bentuk kaset, CD, VCD, dan lain-lain.

Setiap manusia yang hidup di dunia nyata, selalu dituntut oleh kebutuhan-kebutuhan dalam mengarungi kehidupannya. Adapun kebutuhan itu antara lain ada yang bersifat jasmaniah dan rohaniah. Kebutuhan jasmaniah yang pertama yaitu berupa makanan (pangan) dan kebutuhan jasmaniah kedua berupa kebutuhan yang membuat hidup lebih nikmat (senang). Adapun kebutuhan rohaniah misalnya, menuntut ilmu, penghargaan, hiburan, dan lain-lainnya (Suparli, 1983: 101).

Untuk memenuhi kebutuhan terhadap kesenangan inilah seni pertunjukan merupakan kebutuhan pokok yang berfungsi memenuhi kebutuhan manusia akan kesenangan atau kenikmatan. Secara fungsional, kegiatan seni dapat memenuhi kebutuhan sistem organisme biologis, psikologis dan ekonomis. Oleh karena itu, orang-orang sangat menyukai seni dan menjadikan seni sebagai mata pencaharian hidup.

Sasaran sebuah seni pertunjukan wayang kulit adalah penonton. Oleh sebab itu, secara psikologis wayang (dalang) dan penonton mempunyai hubungan batin saling membutuhkan. Wayang membutuhkan dukungan penonton, sebaliknya penonton membutuhkan kepuasan atas objek yang ditontonnya. Untuk memenuhi kebutuhan itu, dalang harus mampu menggugah emosi penonton dalam berbagai kondisi mengikuti alur dramatik lakon seperti: rasa sedih, rasa haru, gembira, benci, kesal, bahkan menyebalkan dengan menggunakan sistem komunikasi yang “*em-paty*”, artinya pertunjukan wayang harus mampu memikat perhatian penonton. Garapannya tidak membosankan, *sabet* termasuk perangnya memiliki teknik yang menawan, humornya lucu, segar dan bermanfaat (Somantri, 1998: 11).

Untuk memenuhi kebutuhan hiburan, seni akan dapat berfungsi sebagai tontonan, dapat pula berfungsi sebagai seni pergaulan, dan dapat pula berfungsi sebagai kegiatan kesenian. Sebagai seni tontonan, pertunjukan wayang kulit merupakan salah satu dari kesenian yang tercipta yang dapat memenuhi kebutuhan manusia akan hiburan, karena dapat menentramkan hati orang yang menyaksikannya.

Pertunjukan wayang kulit hanya menjadi hiburan belaka bagi masyarakat, sebuah tontonan yang menarik, tontonan yang kadang kala dipertunjukkan untuk mendapatkan hiburan dan segala kesumpekan yang terjadi pada dirinya kemudian menjadi hilang. Itulah kemudian yang menjadikan diri mereka menjadi lebih tenang. Bahkan pentas wayang kemudian banyak diselengi dengan berbagai macam humor yang cerdas, humor yang bisa membuat seluruh masalah yang terjadi pada pikiran mereka menjadi sirna. Ruang hiburan pada pertunjukan wayang kulit

terletak pada fungsinya (*the function*), tempat pementasan itu ditonton agar bisa menjadikan masyarakat bisa lebih senang, pikiran terhibur. Sebelumnya mereka berpikir ruwet, ketika menonton pementasan wayang kulit bisa menjadi tenang dan semuanya menjadi ringan. Hal tersebut akan menjadi kenyataan baru dalam kehidupannya. Masyarakat bisa menjadikan kehidupan pertunjukan wayang kulit sebagai hiburan yang bisa membuat perasaan menjadi tenang dan segar (*fresh*). Banyak masyarakat yang menganggap bahwa, pertunjukan wayang kulit sebagai hiburan bisa dilakukan oleh para pemainnya sendiri, sehingga bisa menggugah para penontonnya untuk bisa lebih menarik (Ra'uf, 2010:15-16).

Arwan Subaidi (dalam Ra'uf 2010: 161) mengatakan bahwa pertunjukan wayang kulit yang dimainkan oleh seorang dalang kiranya bisa disebut penghibur publik terhebat di dunia. Bagaimana tidak, selama semalam suntuk, sang dalang memainkan seluruh karakter aktor wayang kulit yang merupakan orang-orangan berbahan kulit sapi/kerbau dengan dihiasi motif hasil kerajinan *tatahsungging* (ukir kulit). Ia harus mengubah karakter suara, berganti intonasi, mengeluarkan guyonan, dan bahkan menyayi.

## **6.8. Makna Politik**

Pertunjukan wayang kulit CB dalam konteks budaya populer tidak saja bermakna secara ekonomis dan sosial, tetapi secara politik juga bermakna terhadap kultur (budaya) masyarakat Bali terhadap seni *pewayangan*. Makna politik yang paling dirasakan oleh para seniman dalang di Bali adalah semakin terpinggirkannya (termarginalisasinya) pertunjukan wayang kulit tradisi. Perhatian masyarakat terhadap pertunjukan wayang kulit tradi-

sional seolah-olah telah menurun secara drastis. Perjuangan para seniman dalang tradisional untuk memertahankan eksistensi pertunjukan wayang kulit tradisi di era globalisasi dirasakan telah gagal. Betapa pun pintarnya dalang tradisi memainkan pertunjukannya tetap tidak menarik perhatian penonton. Itulah sebabnya para dalang tradisional perlahan-lahan menjadi “*ngerem*” (hidup segan mati tak mau) seperti dituturkan oleh Ida Bagus Puja sebagai berikut.

“Pertunjukan wayang kulit CB itu bisa populer karena lebih menonjolkan aspek hiburan dan lelucon agar bisa diterima oleh penonton. Kehadiran pertunjukan wayang kulit CB membuat dalang-dalang pertunjukan wayang kulit tradisional “*ngerem*” seperti saya, Ida Bagus Sudiksa, Ida Bagus Mambal yang pernah populer sebelumnya. Memang kepopuleran sebuah seni pertunjukan ada masa-masanya. Sekarang boleh dikatakan pertunjukan wayang kulit CB sebagai ikon pertunjukan wayang kulit Bali, tetapi nanti entah siapa lagi ?” (Wawancara, tanggal 11 Oktober 2011).

Pernyataan informan di atas hampir sama dengan pendapat I Made Yudabakti terkait dengan menurunnya popularitas pertunjukan wayang kulit tradisional yang dikatakan sebagai berikut.

“Sekitar tahun 1990-an boleh dikatakan saya merasa bangga dengan begitu padatnya pesanan masyarakat untuk *ngewayang*. Begitu muncul nama wayang kulit CB dari Desa Belayu sekitar tahun 2000-an menjadikan pertunjukan wayang kulit tradisional berangsur-angsur menghilang dari peredaran. Dulunya saya bisa *ngewayang* 4-6 kali dalam sebulan, tetapi kini sekalipun dalam sebulan belum pernah. Walaupun masih ada yang mencari wayang, itu pun yang diminta adalah Wayang Lemah (Wawancara tanggal, 3 Agustus 2012).

Pernyataan kedua seniman dalang tersebut di atas menunjukkan bahwa kondisi seni *pewayangan* di Bali sudah berubah, karena pertunjukan wayang kulit tradisi pada tahun 1990-an masih dikatakan cukup eksis, tetapi memasuki tahun 2000, pertunjukan wayang kulit tradisi eksistensinya mulai menurun hingga saat ini. Menurunnya popularitas pertunjukan wayang kulit tradisi mengakibatkan banyak dalang-dalang yang dahulunya pernah populer kehilangan penghasilan. Jadi, secara politis wayang tradisi telah dikalahkan pamornya oleh pertunjukan wayang kulit inovatif.

Untuk mengalahkan pamor pertunjukan wayang tradisi, secara politis dalang Nardayana merekrut seniman-seniman profesional menjadi pendukung pertunjukan wayang kulit CB-nya. Semakin tinggi kualitas dan kemampuan seni para pendukungnya, semakin berkualitas seni yang disuguhkan kepada penonton, dan semakin tinggi harga pentas yang ditawarkan. Sebagai satu gambaran, jumlah pertunjukan wayang kulit inovatif di Bali dari tahun 2000 hingga 2013 adalah sebagai berikut ini.

Tabel 6.2 Jumlah Pertunjukan Wayang Kulit Inovatif Di Bali

No	Nama Pertunjukan	Nama Dalang	Kota/Kabupaten	Ket
1.	Wayang Joblar	I Ketut Muada	Badung	Aktif
2.	Wayang Genjek	I Made Sudarma	Buleleng	Aktif
3.	Wayang D-Karbit	I Made Nuarsa	Badung	Aktif
4.	Wayang Kacir	I Made Mega	Badung	Aktif
5.	Wayang Jodog Polos	Ngakan Sukarsa	Gianyar	Aktif
6.	Wayang Kang Cing Wi	Dewa Sutresna	Bangli	Aktif
7.	Wayang Inovatif Luwus	I Wayan Suidiana	Tabanan	Aktif

Sumber: Sanggar Seni *Cenk Blonk* (2012).

Tabel 6.2 di atas menunjukkan, bahwa ada sejumlah pertunjukan wayang kulit inovatif di Bali muncul setelah pertunjukan wayang kulit CB. Tampaknya di beberapa daerah di Bali seperti Gianyar, Bangli, Tabanan, Singaraja, dan Badung sudah muncul grup-grup wayang kulit inovatif. Walaupun pertunjukan-pertunjukan wayang kulit inovatif tersebut ikut meramaikan pementasan di berbagai daerah di Bali, namun pertunjukan wayang kulit CB tetap terlaris sampai saat ini.

Untuk memotivasi para dalang muda di Bali untuk berkreaitivitas seni, alang Nardayana sendiri tidak segan-segan menyumbangkan perlengkapan pentas seperti *gayor* kepada dalang-dalang yang lebih muda seperti Ngurah Eka Susila dari Desa Buduk, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung, atau satu *kropak* wayang kepada dalang I Wayan Kacir dari Kelurahan Kerobokan, Kecamatan Kuta Utara, Kabupaten Badung, demi berkembangnya pertunjukan wayang kulit inovatif di Bali. Selain memberikan sarana terkait dengan pertunjukan wayang kulit, dalang Nardayana juga ikut membantu para dalang muda seperti dalang *D-Karbit* dan dalang Dewa Made Sutresna untuk masuk ke dunia rekaman. Dalang Nardayana tidak menginginkan dirinya populer tanpa ada perbandingan dari dalang-dalang yang lain. Semakin banyak ditemukan pertunjukan wayang kulit inovatif maka semakin banyak pilihan masyarakat untuk menikmatinya. Jika ada satu seni pertunjukan wayang yang dianggap paling baik dan bermutu oleh masyarakat, itu artinya tidak ada pertunjukan wayang yang lain. Ini bukanlah kondisi yang baik bagi kehidupan suatu kesenian. Terkait dengan hal ini dalang Nardayana mengatakan sebagai berikut.

“Saya tidak begitu puas kalau nama wayang kulit CB menjadi terkenal gara-gara tidak ada yang lain. Saya ingin ada semacam kom-

## *Pertunjukan Wayang Ceng Blonk Era Pandemi*

petisi dalam seni khususnya pertunjukan wayang kulit agar masyarakat sendiri yang memberi penilaian dengan selernya masing-masing. Itulah sebabnya saya mendorong teman-teman dalang lainnya agar berani masuk ke dunia rekaman, agar pertunjukannya dapat dinikmati oleh masyarakat luas. Jangan menjadi dalang hanya terkenal di desa tempat kelahiran, menjadilah dalang yang dikenal oleh masyarakat Bali. Dunia rekaman adalah jembatan untuk menjadi dalang terkenal, maka dari itu sejelek apapun pertunjukan kita, harus berani menunjukkan kepada masyarakat, dan nantinya toh masyarakat yang akan menjadikan pertunjukan itu terkenal dan populer (Wawancara tanggal, 13 Oktober 2012).

Pernyataan Nardayana di atas menunjukkan bahwa seorang seniman tidak selalu merasa puas. Kalau seniman cepat puas, ia akan malas untuk berkarya. Demikian halnya dengan Nardayana sendiri sangat berharap tumbuh wayang-wayang inovatif sebagai bahan perbandingan. Setelah itu terserah masyarakat, mau memilih yang mana. Dalam kurun dua dasa warsa ini, wayang kulit CB cukup dapat menghibur masyarakat dan memberikan motivasi terhadap berkembangnya pertunjukan wayang kulit inovatif di Bali dan menimbulkan kegairahan bagi dalang-dalang muda untuk belajar mendalang dan berkreaitivitas. Hal ini tidak terlepas dari upaya untuk mengembalikan budaya menonton termasuk menanggapi pertunjukan wayang. Alhasil dengan demikian populernya wayang kulit CB di tengah-tengah masyarakat justru berdampak pada bangkitnya budaya masyarakat untuk menonton dan mendengarkan wayang baik secara langsung maupun lewat media masa, HP, internet, VCD, dan lain sebagainya.

Dalam hal ini telah terjadi dekonstruksi terhadap pemikiran masyarakat untuk beralih dari pertunjukan tradisi ke pertunjukan inovatif. Teori dekonstruksi menunjukkan bahwa pemikiran masyarakat di era globalisasi ini telah berubah. Masyarakat lebih menyukai hiburan daripada menyaksikan pertunjukan yang serius. Penonton datang ke tempat pementasan wayang kulit CB hanya untuk mencari hiburan. Orang-orang yang suka mencari kesenangan dan hiburan merupakan ciri dari budaya populer. Oleh sebab itulah, teori budaya populer beraplikasi dalam penelitian ini. Semakin sering orang mengkonsumsi hiburan, segala kesumpekan dan pikiran stres akan menjadi hilang dengan sendirinya. Ketika penonton sudah terhipnotis oleh wayang kulit CB, seluruh masalah-masalah yang melekat pada pikiran akan segera hilang dan terlupakan. Kepuasan dan kebahagiaan penonton ditandai dengan ikut menangis, tertawa, terharu, dan lain-lainnya.

Masyarakat yang telah kehilangan semangat dan gairah menonton pertunjukan wayang ternyata kini bangkit kembali dengan adanya wayang kulit CB. Pertunjukan wayang kulit CB yang menjadi ikon pertunjukan wayang kulit inovatif di Bali saat ini telah menjadi konsumsi masyarakat banyak. Dengan demikian, pertunjukan wayang kulit CB tidak hanya dikonsumsi oleh komunitas seni masyarakat Tabanan, tetapi oleh seluruh masyarakat yang ada di Bali dan di luar Bali.

Masyarakat penonton pertunjukan wayang kulit di era globalisasi ini sudah tidak tertarik dengan suguhan berupa tutur-tutur dan filsafat. Penonton pertunjukan wayang kulit dewasa ini menginginkan sesuatu yang baru dan inovatif transformatif sesuai

dengan selera masyarakat modern seperti dituturkan oleh I Made Yudabakti sebagai berikut.

“Gianyar yang terkenal dengan ikon gaya Sukawatinya, memiliki banyak dalang terkenal seperti I Wayan Wija, I Wayan Juanda, I Wayan Nartha, dan lain-lain kini telah kehilangan ruang untuk melakukan pementasan. Beberapa dari mereka telah berusaha untuk memertahankan kesenian tersebut di tengah-tengah arus globalisasi agar tetap eksis di masyarakat. Namun sangat disayangkan karena selera masyarakat pendukungnya telah beralih ke penampilan pertunjukan wayang kulit dengan gaya-gaya inovatif seperti yang disuguhkan oleh wayang kulit CB. Hal tersebut membuktikan bahwa masyarakat penonton di era globalisasi ini tidak lagi tertarik dengan sajian filsafat melainkan lebih tertarik dengan lelucon dan wacana kritis (Wawancara, tanggal 20 Desember 2011).

Hal senada juga dikatakan oleh Suartaya (2007:115) bahwa, humor dan kelucuan-kelucuan tampak menjadi magnet atau daya tarik penampilan dalang Nardayana dalam pertunjukan wayang kulit CB-nya. Oleh sebab itu, dalang Nardayana pantas dicatat sebagai seorang penyegar seni yang kompromistis yaitu yang telah menyadari bahwa masyarakat penonton wayang kulit masa kini sudah tidak lagi menyukai berbagai bentuk wacana yang berisikan tuntunan moral dan budi pekerti yang berat-berat. Untuk menyasiasi pola pikir penonton yang modern tersebut, maka dalang Nardayana memilih menghibur, mengajak penonton tertawa, sembari tidak lupa menyelipkan nilai-nilai kebajikan.

Bagi kaum remaja dan kalangan pejabat, menonton pertunjukan wayang kulit CB merupakan cermin gaya hidup masyarakat modern. Kecendrungan masyarakat penonton tertarik menyaksikan pertunjukan wayang kulit CB baik melalui pertunjukan lang-

sung, melalui rekaman VCD/HP/internet, maupun menonton di TV, telah membuktikan bahwa masyarakat penonton wayang kulit dewasa ini telah mengalami pergeseran estetika.

Penonton pertunjukan wayang kulit CB yang multikultur, memiliki motivasi dan semangat menonton yang berbeda-beda. Ada yang dimotivasi oleh lelucon/lawakan, kemampuan/keterampilan artistik dalangnya, penyajian dengan memanfaatkan teknologi canggih, iringannya, dan wacana-wacana kritisnya.

Orientasi penonton pertunjukan wayang kulit sangat bervariasi dan dapat dibedakan kelasnya antara lain:(1) penonton dewasa lebih menginginkan isi dan pesan yang terkandung dalam lakon yang dipentaskan ; (2) penonton remaja biasanya lebih menyukai adegan romantis, humor, dan terkesan pornografi serta; (3) penonton anak-anak lebih menyukai humor dan *siat* (perang).

Pada zaman dahulu, pertunjukan wayang kulit merupakan tontonan kaum laki-laki (Mulyono,1989:57). Namun, dewasa ini budaya tersebut telah berubah. Pertunjukan wayang kulit CB dalam konteks budaya populer tidak saja dikonsumsi oleh kaum laki-laki, tetapi dapat dikonsumsi oleh seluruh lapisan masyarakat termasuk di dalamnya kaum perempuan dan anak-anak. Ketika dahulu para penonton datang ke tempat pertunjukan untuk mengetahui lakon wayang dan mendengarkan ajaran-ajaran filsafat, tetapi kini orientasi penonton datang ke tempat pertunjukan untuk mencari hiburan, dan mencari kesempatan untuk berpacaran bagi kaum kawula muda.

Selain hal tersebut di atas pertunjukan wayang kulit CB juga memberi dampak terhadap aktivitas pengerajin benda-benda

seni yang berkaitan dengan pertunjukan wayang kulit. Benda-benda seni yang dimaksud adalah: *gayor* lengkap dengan *kelir*, *gamelan*, *kropak*, wayang, dan lain-lain. Dengan berkembangnya pertunjukan wayang kulit inovatif di Bali, semua benda-benda seni tersebut sangat diperlukan untuk menunjang aktivitas pertunjukan. Selain berupa aparatus, sumber daya manusia (SDM) juga menjadi hal yang penting untuk menunjang aktivitas berkesenian. Dalam pertunjukan wayang kulit inovatif diperlukan orang-orang yang ahli dalam bidang-bidang tertentu seperti: memainkan *gamelan*, menyanyikan *gerongdan tandak*, memainkan lampu, LCD, komputer, *sound system*, dan *keyboard*.

Seperti telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya bahwa pertunjukan wayang kulit CB tidak saja populer melalui pertunjukan langsungnya, tetapi juga didukung oleh rekaman kaset dan VCD yang telah beredar di masyarakat. Dengan demikian, pertunjukan wayang kulit CB dalam konteks budaya populer juga berdampak terhadap produksi rekaman berupa kaset dan VCD. Untuk pertama kalinya rekaman kaset dan VCD wayang kulit CB diluncurkan pada tahun 2002. Hingga saat ini telah beredar 15 judul rekaman VCD wayang kulit CB yang tengah beredar di masyarakat terhitung mulai tahun 2002 hingga tahun 2013. Adapun judul-judul yang dimaksud adalah: (1) Diah Ratna Takesi; (2) Katundung Ngada; (3) Tebu Sala; (4) Suta Amerih Bhapa; (5) Suryawati Ilang; (6) Setubanda Punggel; (7) Kumbakarna Lina; (8) Lata Maha Sadhi; (9) Ludra Murti; (10) Caleg 2009; (11) Gatutkaca Anggugah; (12) Gamia Gemana; (13) Bimaniyu Mekerangkeng; (14) Surabhuta Gugur; (15) Gatotkaca Duta dan ; (16) Hanoman ke Suargan.

## **6.9 Dampak dan Makna pertunjukan Wayang Cenk Blonk virtual sebagai media sosialisasi Covid-19**

Perkembangannya pertunjukan wayang kulit inovatif di Bali akhir-akhir ini telah memberi nafas baru bagi seni *pewayangan*. Pertunjukan wayang kulit Cenk Blonk telah menjadi spirit untuk memajukan seni pewayangan inovatif. Wayang inovatif lebih menonjolkan kebaruan di bidang teknologi dan mengikuti perkembangan masyarakat milenial. Wayang inovatif menyajikan humor-humor segar dan isu-isu atau informasi aktual, hangat, dan terkini yang sangat dibutuhkan oleh bermasyarakat. Dengan demikian, pertunjukan wayang inovatif dapat dilihat sebagai suatu keutuhan simbolik yang terpadu, artinya pemahamannya tidaklah cukup sekedar mendeskripsikan gagasan/ide, lakon, unsur-unsur pertunjukan serta teknik penyajiannya. Melainkan bagaimana ide-ide yang lebih spesifik tersebut termasuk pula unsur-unsur dalam pertunjukannya serta teknik penyajiannya dipandang secara holistik, sehingga memberi makna bagi kehidupan masyarakat. Sesuai dengan perkembangannya, wayang inovatif tidak saja disajikan dalam bentuk pementasan langsung dengan melibatkan seluruh komponen pendukung, tetapi dapat disajikan secara virtual dengan kemasan baru yang hanya membutuhkan waktu 10-20 Menit. Model pertunjukan virtual ini dikembangkan bukan karena pengaruh Covid-19, melainkan sebelum adanya Covid-19 pertunjukan ini sudah diciptakan. Begitu memasuki masa pandemi Covid-19 yang secara resmi diumumkan oleh Bapak Presiden Republik Indonesia Ir. Joko Widodo (Jokowi) pada bulan Maret 2020, maka pertunjukan virtual ini semakin eksis karena sangat mudah ditonton oleh penggemar Wayang Cenk Blonk di medsos. Tema/topik yang disampaikan sangat beragam sesuai dengan fenomena-fenomena yang lagi

## *Pertunjukan Wayang Ceng Blonk Era Pandemi*

viral di masyarakat. Banyaknya masalah-masalah sosial yang timbul sebagai dampak dari Covid-19, maka dalang I Wayan Nardayana memiliki banyak ide dan bahan yang dijadikan tema/topik dalam pertunjukan virtualnya. Di antara tema/topik yang diwacanakan, masalah Covid-19 menjadi sesuatu sangat penting karena berhubungan dengan kesehatan masyarakat. Covid-19 bukan saja berdampak pada kesehatan yang berujung dengan kematian, melainkan berpengaruh terhadap mobilitas dan perekonomian masyarakat. Banyaknya peraturan dan himbauan yang disampaikan pemerintah di dalam menanggulangi penyebaran Covid-19, maka masyarakat wajib mematuhi untuk keselamatan bersama. Di tengah pergulatan antara mematuhi peraturan dan himbauan pemerintah dengan pemenuhan kebutuhan hidup, maka mau tidak mau masyarakat harus tunduk dengan pemerintah. Di sinilah dalang I Wayan Nardayana banyak mendapatkan ide untuk bisa disampaikan melalui pertunjukan virtualnya. Oleh karena itulah semasa Covid-19 ini telah diluncurkan 12 seri yang bertemakan Covid-19. Pertunjukan Wayang Ceng Blonk virtual sebagai alternatif di masa Pandemi Covid-19 berdampak terhadap kebutuhan masyarakat baik secara materiil maupun rohaniah. Selain itu, pertunjukan virtual yang bertemakan Covid-19 juga berdampak terhadap kesehatan masyarakat karena wacana atau informasi yang disampaikan merujuk kepada peraturan dan himbauan pemerintah melalui Satgas penanggulangan Covid-19 baik di tingkat pusat maupun daerah. Selain dampak yang ditimbulkan, pertunjukan Wayang Ceng Blonk virtual di medsos juga memiliki tujuan yang dapat dimaknai di dalam memulihkan kesehatan dan perekonomian serta kebutuhan akan hiburan dan konservasi (penyelamatan) terhadap budaya wayang. Dampak dan makna yang ditimbulkan oleh pertunjukan Wayang Ceng Blonk virtual sebagai media sosialisasi

Covid-19 saling berkaitan satu sama lain. Adapun dampak dan makna yang dimaksud adalah sebagai berikut.

### **6.9.1 Dampak Terhadap Seniman Pendukung**

Pertunjukan Wayang Cenk Blonk yang beranggotakan 35 orang yang terdiri dari *jurukatengkong* (pembantu dalang) penabuh, *jurugerong*, penata lampu, penata *soundsystem*, penata *scenery* dan komputer, bagian perlengkapan, sopir, dan pembantu umum. Ke 35 orang kruw di atas sudah sangat profesional dalam bidangnya masing-masing. Para *katengkong* adalah orang-orang pilihan yang memiliki hubungan yang paling dekat dengan dalang. *Katengkong* pada umumnya adalah bagian dari keluarga dalang atau sahabat kental. Dengan demikian akan terjalin komunikasi baik di luar maupun di dalam pentas. Sementara untuk para penabuh, gerong, penata lampu, soudsystem, bagian computer, dan lain-lain adalah orang-orang yang cakap dan sudah profesional. Dengan dukungan orang-orang yang sudah profesional inilah pertunjukan Wayang Cenk Blonk mengalami kemajuan dan melakukan pentas hampir 25 kali bahkan 30 kali dalam sebulan. Banyak pesanan pentas sekitar tahun 2005-2012 menjadi beban berat bagi dalang Nardayana yang berdampak terhadap kesehatannya terutama pada ginjal. Hasil diagnose menunjukkan bahwa dirinya kekurangan minum saat melakukan pementasan. Beberapa kali opname dan masuk rumah sakit dan bahkan sempat dikabarkan telah meninggal dunia. Berita itu dihembuskan oleh seorang pemesan Wayang Cenk Blonk yang kecewa karena menjelang 2-3 hari pementasan dirinya tidak sanggup karena masih terbaring di Rumah Sakit (Wawancara, tanggal 20 Juli 2021).

Pernyataan sangat jauh dan berbanding terbalik ketika dalang I Wayan Nardayana memulai melakukan pementasan virtual di medsos. Dengan munculnya fenomena Covid-19 ini, secara otomatis memutus rantai keterlibatan para seniman dan teknisi Wayang Cenk Blonk untuk beraktivitas pada setiap pementasan. Dampak sosial yang dirasakan adalah hilangnya rasa solidaritas para seniman pendukung karena tidak dibutuhkan lagi dalam pementasan. Selain itu, kesejahteraan para seniman pendukung juga berkurang akibat tidak adanya honor/penghasilan dari manajemen Wayang Cenk Blonk. Melalui pementasan virtual ini dalang I Wayan Nardayana tidak lagi membutuhkan orang banyak dalam setiap penampilannya sesuai dengan fungsinya seperti: religiomagis (upacara keagamaan), presentasi estetik (hiburan), dan tontonan (propaganda). Dalam konteks pertunjukan virtual berseri ini, jenis pertunjukan Wayang Cenk Blonk dapat dikatakan memiliki dwi fungsi yaitu sebagai hiburan dan alat propaganda. Sajian yang tidak mengikutsertakan elemen-elemen estetik dalam pertunjukan wayang, justru sangat disukai oleh penonton. Beberapa hasil rekaman justru unsur-unsur estetikanya dipotong dan hanya difokuskan pada adegan-adegan lucu/lawakan. Oleh karena itulah dalang Nardayana dalam pertunjukan virtualnya banyak memasukkan unsur-unsur lelucon yang didukung oleh suara tertawa penonton yang seolah-olah hal itu adalah pertunjukan langsung (*live*). Pertunjukan virtual didukung oleh beberapa orang yang bertugas sebagai dalang, kamerateam, dan editor. Setelah itu hasil rekaman siap diunggah di *YouTube*. Dari gambaran tersebut sangat jelas bahwa pertunjukan Wayang Cenk Blonk lengkap yang membutuhkan 35 orang menjadi 2-4 orang berdampak terhadap seniman pendukungnya yang kehilangan pekerjaan dan penghasilan. Perlu juga diketahui bahwa sebelum pandemik Covid-19, pertunjukan Wayang

Cenk Blonk masih aktif melakukan pertunjukan inovatif secara langsung di masyarakat dengan melibatkan 35 orang maupun pertunjukan tradisi yang melibatkan 5-7 orang termasuk dalang. Rinciannya adalah dalang (1 orang), *katengkong* (2 orang), penabuh gender (2-4 orang).

### **6.9.2 Dampak terhadap Penonton**

Seperti telah dijelaskan di atas bahwa pertunjukan Wayang Cenk Blonk virtual berdampak terhadap para pendukungnya baik menyangkut rasa solidaritas maupun finansial. Akan tetapi pertunjukan Wayang Cenk Blonk virtual memiliki dampak yang sangat positif bagi penonton. Dampak positif yang dirasakan oleh penonton adalah dengan mudahnya dapat menonton pertunjukan Wayang Cenk Blonk dengan berbagai pilihan topik yang diwacanakan. Pertunjukan Wayang Cenk Blonk virtual dapat ditonton setiap saat sesuai dengan keinginan. Selain dapat menghibur dengan sajian-sajian lelucon yang segar, juga memberi informasi dan ajakan untuk mengikuti program pemerintah dalam menyosialisasikan Covid-19 kepada masyarakat. Banyak pakar mengatakan bahwa, kesenian sangat ampuh dijadikan media atau alat propaganda karena di dalamnya mengandung unsur-unsur estetik atau *lango* yang memberika rasa senang secara batiniah dan rohaniah. Melalui kesenian orang-orang akan melupakan masalah-masalah sosial dan pribadi karena telah terhipnotis oleh kekuatan *taksu* dari kesenian tersebut. Bahkan tidak terasa penonton bisa duduk dan berdiri berjam-jam untuk menyaksikan sebuah pementasan yang disukainya. Lain halnya dengan informasi yang disampaikan lewat pidato, pengarahan, ceramah, pemberitahuan, dan lain-lain, walaupun para peserta diberikan kursi empuk, materi-materi yang disajikan akan lewat begitu

saja karena kurangnya daya tarik atau daya pikat dari si pence-ramah itu sendiri disebabkan terlalu seriusnya dalam penampil-an dan peserta seolah-olah dipaksakan untuk mendengar dan mengikutinya. Sementara lewat kesenian penonton merasa ter-panggil untuk mengikuti propaganda karena terdapat unsur-unsur estetik di dalamnya. Kemudian dampak negatif yang dirasa-kan oleh penonton dalam menikmati pertunjukan virtual di medos yaitu hilangnya beberapa unsur estetis dalam pertunjuk-an wayang yang melekat pada tabuh iringan, alunan vocal pe-main *gerong*, alur dramatik lakon, penokohan, tetikesan, perma-inan lampu (pencahayaan), permainan *scenery*, dan lain-lain.

### **6.9.3 Dampak Terhadap Kesehatan Masyarakat**

Beberapa uraian di atas telah menjelaskan bahwa secara umum paradigma seni pertunjukan wayang yang melibatkan seniman (dalang), kesenian (pertunjukan wayang kulit), dan penonton (penikmat seni) telah berdampak baik secara positif maupun negatif. Terkait dengan pesan-pesan yang disampaikan dalam pertunjukan Wayang Ceng Blonk virtual di medsos yang berte-makan Covid-19 adalah secara positif dalam membantu membe-rikan informasi dan pencerahan kepada masyarakat yaitu bagi mereka yang belum mengetahui peraturan-peraturan, kebijak-an-kebijakan, dan himbauan-himbauan yang dikeluarkan dan di-sampaikan oleh pemerintah baik dari pusat maupun daerah. Melalui pertunjukan Wayang Ceng Blonk virtual masyarakat se-cara langsung mendapatkan hiburan (tontonan) dan pencerahan (tuntunan) terkait dengan upaya-upaya yang dapat dilakukan oleh masyarakat agar terhindar dari wabah virus corona. Pertun-jukan Wayang Ceng Blonk virtual dalam dialognya merujuk pe-san-pesan yang disampaikan oleh pemerintah, kemudian pesan-

pesan tersebut dikemas dengan bahasa seni supaya mudah dipahami dan dimengerti oleh penonton. Hal ini dapat diuji dan dilihat dari jumlah penonton pertunjukan Wayang Cenk Blonk virtual di *YouTube* yang jumlahnya mencapai jutaan orang semenjak diunggah hingga penelitian ini dilakukan. Secara umum pesan-pesan yang disampaikan pemerintah terkait dengan upaya penanggulangan penyebaran Covid-19 telah dijabarkan secara rinci pada pembahasan sebelumnya yaitu: (1) rajin mencuci tangan memakai sabun dengan air mengalir; (2) wajib memakai masker baik di rumah maupun di luar rumah, dan; (3) menghindari kerumunan dan tetap menjaga jarak. Himbauan-himbauannya lainnya yaitu mulai dari menjaga imunitas tubuh, banyak berolah raga, minum arak, berdiam di rumah, dan istirahat yang cukup. Selain melakukan kegiatan secara *sekala* (riil dan nyata) untuk menghindari wabah Covid-19, pemerintah melalui MDA (Majelis Desa Adat) Provinsi Bali juga menganjurkan upaya-upaya secara *niskala* (keyakinan) berupa menghaturkan *pejati* di *sanggah* dan *merajan* masing-masing, serta menghaturkan nasi *wong-wongan* untuk persembahkan kepada *bhuta kala*. Apapun bentuk himbauan pemerintah terhadap upaya penanggulangan Covid-19 telah diikuti oleh masyarakat. Lalu apakah hal-hal tersebut berdampak positif bagi kesehatan masyarakat?, jawabannya adalah “iya”, bahwasannya tanpa adanya peraturan dan himbauan kepada masyarakat terkait dengan langkah-langkah penanggulangan Covid-19, masyarakat Bali akan banyak menjadi korban seperti halnya di daerah-daerah lain di Indonesia. Seperti diketahui bahwa Bali adalah destinasi pariwisata dunia, oleh karena itu kiat-kiat pemerintah dalam menganggulangi Covid-19 patut diapresiasi dan dipatuhi karena sebagian besar usaha-usaha dan kegiatan masyarakat berhubungan dengan sektor pariwisata.

*Pertunjukan Wayang Ceng Blonk Era Pandemi*



# BAB VII

## C PENUTUP B

### 7.1 Kesimpulan

Wayang Cenk Blonk Virtual sebagai media sosialisasi Covid-19 adalah sebuah model baru yang diciptakan oleh dalang I Wayan Nardayana untuk menjawab eksistensi pertunjukan wayang kulit Bali yang hampir 1,5 tahun kehilangan ruang dan waktu untuk pementasan. Pertunjukan model ini sebelum Covid-19 sudah mulai diciptakan yaitu sejak bulan Juni 2019. Adapun alasannya adalah bahwa masyarakat sekarang sudah menjadikan HP (Hand Phone) sebagai teman hidup, dalam artian tiada hari tanpa memegang atau bermain HP. Nardayana berpendapat bahwa di zaman teknologi canggih sekarang ini seluruh aktivitas masyarakat dan khususnya kesenian dapat ditonton lewat *instagram*, *Face Book*, *Twiter*, dan *YouTube*. Oleh karena itu ide pertunjukan virtual diciptakan walaupun muncul informasi tentang wabah penyakit corona atau Covid-19. Fenomena inilah yang mengundang ketertarikan penulis untuk melakukan sebuah kajian terkait dengan pertunjukan Wayang Cenk Blonk virtual yang ikut berperan membantu program pemerintah dalam menyosialisasikan Covid-19 dan cara penanggulangannya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologis, dimana setelah data terkumpul diolah kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan interpretatif. Secara formal penelitian ini disajikan lewat foto dan gambar, serta secara non

formal disajikan melalui pembahasan dengan kata-kata dan kalimat. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa:

Bentuk pertunjukan Wayang Cenk Blonk virtual sebagai media sosialisasi Covid-19 dikemas secara minimalis dengan menggunakan media dan aparatus pertunjukan seperti: Panggung/kelir/layar, lampu, wayang, bahasa, gerak wayang, iringan, dan struktur pertunjukan. Pertunjukan Wayang Cenk Blonk virtual berdurasi 15-20 menit, dengan menampilkan dua tokoh punakawan yaitu Delem dan Sangut. Kedua tokoh ini di dalam cerita pewayangan adalah abdi dari tokoh antagonis. Pemilihan kedua tokoh ini berdasarkan karakter dari masing-masing tokoh yaitu: Delem memiliki karakter sombong dan bodoh, sedangkan Sangut memiliki karakter plin plan tetapi lebih cerdas. Jadi dalam konteks wacana atau dialog terkait dengan Covid-19, Delem di pandang sebagai masyarakat awam, sedangkan Sangut sebagai masyarakat intelektual yang mengerti tentang program pemerintah di dalam menanggulangi virus yang menyebar di masyarakat. Di dalam penyajiannya, pertunjukan virtual ini mempergunakan teks dan rekaman iringan serta tertawa penonton. Iringan disetting untuk *introduction* (pengenalan) dan ilustrasi dalam dialog, sedangkan rekaman tertawa penonton digunakan untuk menghidupkan suasana pementasan di saat-saat dialog terkesan lucu.

Pesan-pesan yang disampaikan dalam pertunjukan Wayang Cenk Blonk virtual sebagai media sosialisasi Covid-19 ini adalah:(1) Pada seri 63 yang berjudul “Nak Bali Kebal-Kebal” menyampaikan amanat kepada penonton yaitu terkait dengan Virus Corona, cara penanganan baik secara medis maupun non medis. Secara non medis dapat dilakukan dengan cara mening-

katkan imun tubuh melalui olah raga, makan yang sehat, istirahat yang cukup, dan tidak keluar rumah bila tidak perlu, serta dengan melakukan upacara ritual sesuai himbauan MDA Provinsi Bali ; (2) Pada Seri 65 yang berjudul “Di Rumah Aja” menyampaikan amanat kepada penonton terkait dengan program pemerintah yaitu untuk memutus rantai penyebaran Virus Corona dengan cara berdiam di rumah, dan apabila keluar rumah harus memakai masker dan menjaga jarak dan ; (3) Seri ke 67 yang berjudul “Delem Jual Masker” menyampaikan amanat kepada penonton melalui tiga hal yaitu, rajin mencuci tangan, memakai masker, dan menjaga jarak, serta membuat sesajen untuk mengusir wabah Virus Corona.

Makna yang pertunjukan Wayang Cenk Blonk virtual sebagai media sosialisasi Covis-19 yaitu: (1) Makna Kesehatan yaitu, memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai arti penting dari kesehatan di saat-saat menghadapi Virus Corona yang dapat dipastikan masa berakhirnya dan terus bermunculan varian-varian baru; (2) Makna pendidikan, yaitu mengedukasi masyarakat terkait dengan cara menghindari dan menanggulangi penularan Covid-19 di masyarakat; (3) Makna pelestarian yaitu, ingin menjadikan wayang kulit sebagai seni pertunjukan yang multifungsi. Selain sebagai sarana upacara keagamaan juga sebagai alat penerangan dan propaganda, sehingga wayang menjadi tontonan favorit baik secara langsung maupun virtual; (4) Makna pencitraan, yaitu dalang I Wayan Nardayana ingin memberikan pencitraan kepada masyarakat bahwa Wayang Cenk Blonk masih ada. Menurunnya frekwensi pementasan Wayang Cenk Blonk secara langsung (*live*) di masa Pandemi Covid-19 di tengah-tengah masyarakat, telah dijawab dengan eksisnya Wayang Cenk Blonk di media sosial melalui pementasan virtual; (5)

Makna hiburan yaitu, dengan hadirnya Wayang Cenk Blonk di media sosial setidaknya dapat memberikan hiburan kepada masyarakat khususnya pencinta wayang kulit terbukti telah jutaan netizen yang pernah menontonnya.

## **7.2 Saran**

Dengan penelitian ini penulis mengharapkan kepada seluruh seniman dalang di Bali untuk lebih semangat lagi dalam mengembangkan kreativitasnya berkarya berinovasi untuk menggiatkan kegiatan pementasan di masa pandemi ini. Pergelaran wayang tidak harus dengan pertunjukan langsung dengan melibatkan pendukung dan penonton, namun pertunjukan wayang bisa dengan ditampilkan melalui media virtual atau chanel youtube yang bisa disaksikan ataupun ditonton di rumah tanpa kerumunan. Karena dalam suasana Pandemi covid-19 seperti sekarang ini para seniman belum bisa berbuat banyak untuk melaksanakan kegiatan berkesenian secara langsung ditonton oleh masyarakat banyak.

Wayang Cenk Blonk Virtual yang ditayangkan melalui Chanel *YouTube* merupakan sebuah kreativitas dan inovasi yang patut dicontoh oleh seniman-seniman yang lain untuk bisa berkreasi melakukan kegiatan berkesenian yang sudah lama terhenti karena dampak Pandemi Covid-19. Penulis juga mengharapkan pemerintah daerah baik tingkat propinsi maupun daerah bisa memberikan ruang kepada para seniman untuk bisa melakukan kegiatan berkesenian secara virtual untuk membangkitkan lagi seni pertunjukan walaupun hanya disaksikan secara virtual.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsini. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, Saifuddin. 1999. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bandem, I Made. 1994. "Mengembangkan Lingkungan Sosial yang Mendukung Wayang", dalam *Jurnal Ilmiah Seni Budaya Mudra* No. 2 Th. III. STSI Denpasar.
- Barker, Chris. 2004. *Cultural Studies Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Bentang.
- Bungin, Burham. 2001. *Imaji Media Massa: Konstruksi dan Makna Realitas SosialIklan Televisi dalam Masyarakat Kapitalis*. Yogyakarta: Jendela.
- Darmawan, Dewa. 2005. "Wayang Kulit Cenk Blonk dalam Media Rekam". Dalam *Jurnal Wayang Vol. 4 No. 1 September*. Program Seni Pedalangan ISI Denpasar.
- Dibia, I Wayan. 2005. *Pragina : Penari, Aktor, dan Pelaku Seni Pertunjukan Bali*. Malang : Sava Media.
- Gelebet, I Nyoman. 1993. "Peranan Arsitektur dalam Pengembangan Kebudayaan Nasional dan Kepribadian Bangsa". Dalam *Kebudayaan dan Kepribadian Bangsa* (Tjok. Rai Sudhartha dkk. sebagai Editor). Denpasar: Upadasastra.
- Gunawan Asril, (Safarudin dkk:editor) 2020. "Media Sosial, dan Pertunjukan Musik Dalam
- Kartono, Kartini. 1990. *Pengantar Metodologi Penelitian Sosial*. Bandung: CV Mandar Maju.
- Kayam, Umar. 1981. *Seni Tradisi dan Masyarakat*. Jakarta: Sinar Harapan.
- Marajaya, I Made. 1994. "Tetikesan Sebagai Ragam dalam Pertunjukan Wayang Kulit Bali". Laporan Penelitian. STSI Denpasar.
- Marajaya, I Made. 2020. "Transformasi Media Pertunjukan Wayang Kulit Cenk Blonk Pada Masa Pandemi Covid-19". Dalam *Pidato Orasi Ilmiah* pada Dies Nataliske 13 ISI Denpasar
- Mardana, I Wayan. 2007. "Pertunjukan Wayang Kulit di Bali Studi Mengenai Sikap dan Minat Masyarakat Terhadap Dalang Cenk

## *Pertunjukan Wayang Ceng Blonk Era Pandemi*

- Blonk". Dalam *Jurnal Wayang Vol. 8 No. 1 September*. Program Seni Pedalangan ISI Denpasar.
- Mardana, I Wayan. 2011. "Retorika Ragam T tutur Dalang Nardayana dalam Pertunjukan Wayang Kulit Cenk Blonk: Kajian pada Lakon Kumbakarna Lina". Dalam *Jurnal Wayang Vol. 10 No. 1 September*. Program Seni Pedalangan ISI Denpasar.
- Moleong, Lexy J. 1989. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Penerbit CV Remaja Karya.
- Moleong, Lexy J. 1990. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Penerbit CV Remaja Karya.
- Mulyono, Sri. 1989. *Wayang: Asal-usul, Filsafat, dan Masa Depan*. Jakarta: CV Haji Masagung.
- Piliang, Yasrat Amir. 2003. *Hipersemiotika Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Praktik Berkesenian di Masa Pandemi Covid-19 dalam Covid19 Disrupsi & Tatanan Sosial Budaya, Ekonomi, Politik dan Multi*. Lampung: Pusaka Media
- Ida, Rachmad. 2014. *Metode Penelitian Studi Media dan Kajian Budaya*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Purnamawati, Ni Putu Diah, 2005. "Retorika Sebuah Fenomena Kebahasaan dalam Pertunjukan Wayang Cenk Blonk". Dalam *Jurnal Mudra Vol.16 No.1 Januari*. UPT Penerbitan ISI Denpasar.
- Ramdhani Ahmad dkk. 2017. "Penerapan Teknologi 360° Video dan Virtual Reality Pada Pertunjukan Wayang Golek Cepak Tegal". Seminar Nasional IPTEK Terapan Politeknik Harapan Tegal
- Ra'uf, Amrin. 2010. *Jagad Wayang*. Yogyakarta: Garailmu.
- Sedyawati. 2007. *Budaya Indonesia: Kajian Arkeologi, Seni, dan Sejarah*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugriwa, I Gusti Bagus. 1963. *Ilmu Pedalangan/Pewayangan*. Denpasar: Konservatori Karawitan Indonesia, Jurusan Bali.
- Suparli. 1983. *Tinjauan seni*. Jakarta: Proyek Pengadaan Buku Pendidikan Menengah Kejuruan Depdikbud.
- Winarti, Ni Wayan. 2015. *Cenk Blonk Dalang Inovatif: Membuka Tabir Kesuksesan Wayang Cenk Blonk*. Denpasar: Paramita.

Winaya, Pande Ketut Kaca. 2012. *Ramayana & Mahabharata Bentuk dan Karakter dalam Wujud Wayang Bali*. Denpasar: Persadha Magha Grafika.

**Sumber lainnya:**

yogayadhu23blogspot.co.id di *Kompasiana Beyond Blogging*  
([https://en.m.wikipedia.org/wiki/COVID-19\\_pandemic](https://en.m.wikipedia.org/wiki/COVID-19_pandemic)).

**Nara Sumber**

Nardayana, Umur 55 Tahun, Pekerjaan Seniman Dalang, Ala-mat:Br. Batan Nyuh, Desa Batan Nyuh, Kecamatan Marga, kabuoaten Tabanan.

## INDEKS

- A**
- abstraksi, 11  
*adiluhung*, 16, 88, 91  
*Aktor*, 78, 84, 114  
alas harum, 48, 51  
alternatif, vi, 103  
*alus mider*, 47  
*alus singgih*, 47  
*alus sor*, 47  
Analisis data, 34  
*Android*, 19  
angkuh, 15, 46  
Anoman, 26  
antagonis, 5, 45, 88, 111  
*antawacana*, 23  
*Arjuna*, 22, 47, 124  
*Arjuna Wiwaha*, 22, 124  
Asti Sweta, 26  
ayabang, 59
- B**
- Baange, 58  
Bahasa Sanskerta, 47  
Bahula, 45  
bakat, 60, 61  
Bali, iii, viii, 1, 2, 4, 6, 7, 8, 13,  
15, 16, 20, 22, 27, 28, 29, 37,  
39, 40, 41, 43, 47, 54, 55, 56,  
57, 58, 59, 61, 67, 69, 72, 78,  
79, 80, 81, 83, 84, 85, 86, 89,  
93, 94, 95, 96, 97, 98, 101, 102,  
108, 110, 111, 113, 114, 115,  
116, 124, 126  
*balih-balihan*, iii, 86  
Banjar, 24, 25, 38, 39  
*basa kepara*, 47  
bayangan, 21, 39, 41, 61  
bebangkesan, 61  
*bebaturan*, 51  
bebondresan, 5, 13, 15  
*bendu samara*, 52  
beringas, 46  
berkomunikasi, 19, 27, 47  
bertutur, 13, 14  
berwatak, 46  
Bimaniyu Mekerangkeng, 26  
binatang, 21  
Bingung, 57  
*blencong*, 41, 42  
bodoh, 46, 47, 111  
budaya, iii, 2, 6, 12, 16, 18, 19,  
21, 27, 85, 86, 87, 90, 93, 97,  
98, 100, 101  
bungut, 57  
Butha Kala, 58  
buung, 61
- C**
- Cannel, iii, vi  
CD, 2, 27, 91  
**CENK BLONK**, i, ii, viii  
Cepak, 17, 115  
cerdas, 9, 36, 46, 55, 60, 92, 111  
*Channel*, 2, 3, 16, 19, 27, 32, 44,  
52, 64, 82  
Cintya, 50  
Covid-19, iii, vi, viii, ix, 1, 2, 4,  
5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15,

16, 17, 19, 20, 27, 28, 29, 30,  
31, 32, 33, 35, 37, 40, 44, 46,  
47, 48, 49, 52, 55, 56, 59, 64,  
68, 69, 72, 74, 75, 76, 78, 81,  
82, 83, 102, 105, 106, 107, 110,  
111, 112, 113, 114, 115  
Cupak, 45

## D

dalang, iii, 1, 3, 4, 7, 9, 13, 14,  
16, 18, 20, 22, 24, 25, 26, 31,  
32, 33, 36, 37, 38, 39, 41, 42,  
43, 47, 49, 50, 54, 64, 77, 78,  
79, 80, 81, 82, 83, 85, 88, 92,  
93, 94, 95, 96, 97, 99, 103, 104,  
105, 107, 110, 112, 113  
Dalang, 3, 5, 7, 9, 13, 14, 16, 27,  
28, 29, 30, 32, 38, 65, 80, 81,  
82, 95, 96, 114, 115, 116, 126  
dekonstruksi, 26, 38, 98  
Delem, viii, 4, 5, 13, 15, 20, 24,  
25, 26, 37, 45, 46, 47, 48, 52,  
55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62,  
63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 76,  
111, 112  
Dewa Ruci, 26  
dewa-dewa, 21  
dialog, 5, 6, 9, 13, 14, 50, 52, 55,  
65, 76, 111  
dikembangkan, 2, 10  
divonis, 3  
**Dru Hendro**, i, ii, v, vi, 42, 124  
Duryadana, 45  
DVD, 2, 27  
Dyah Gagar, 25  
Dyah Ratna Takesi, 26

## E

ekonomi, 3, 17, 78, 84  
Ento, 57, 61, 62, 72  
Epos Ramayana, 25  
**ERA PANDEMI**, i, ii  
estetika, 14, 43, 49, 77, 79, 83,  
84, 100

## F

facebook, 18  
fakultas, vi  
fanatik, 51  
fenomena, iii, 2, 6, 23, 29, 36,  
102, 105  
filosofi, 42

## G

*game*, 27  
gamelan, 26, 49, 51, 87, 101  
Gamelan, 49  
Gamia Gemana, 26, 101  
Gampang, 64  
Gatot Kaca Anggugah, 26  
Gatotkaca, 26, 45, 101  
Gatotkaca Duta, 26, 101  
gaya, 13, 14, 15, 51, 57, 75, 89,  
99  
*gayor*, 26, 38, 39, 81, 96, 101  
*Gayor*, 38, 39  
Gedung Natya Mandala, 42  
*gender/batel*, 49  
*gending*, 23  
Gerak maknawi, 48  
gerak murni, 48  
gerak wayang, 23, 37, 111  
Gerantang, 45  
*gerong*, 26, 104, 107

getap, 56, 57, 60  
Gita Loka, 24, 25  
globalisasi, 1, 2, 43, 76, 78, 84,  
87, 94, 98, 99

golek, 17  
Golek, 17, 115  
golongan, 25, 52  
Gong kebyar, 49  
google, 1  
grubug, 56, 60  
Grubug, 60  
guru lagu, 22

### H

*Hand Phone*, 19, 110  
Hanoman, 45, 101

### I

**I Made Marajaya**, i, ii, v, vi, 16,  
125  
I Wayan Nardayana, iii, 2, 3, 7,  
20, 24, 25, 26, 28, 29, 32, 36,  
37, 38, 42, 44, 46, 49, 54, 55,  
64, 79, 81, 82, 85, 103, 105,  
110, 112, 126  
individu, 23  
Indonesia, 1, 4, 6, 16, 47, 54, 86,  
91, 102, 108, 115, 124, 125  
informasi, iv, 1, 9, 11, 19, 27, 30,  
31, 32, 33, 54, 74, 102, 106,  
107, 110  
inovatif, iii, vi, 2, 9, 26, 27, 39,  
40, 43, 49, 74, 77, 79, 80, 81,  
82, 83, 84, 87, 89, 95, 96, 97,  
98, 99, 101, 102, 106  
intelektual, 5, 47, 111  
interaksi, 17, 20, 31

*introduction*, 49, 111  
istirahat, 75, 108  
isyarat, 54, 77, 83

### J

Jawa, 16, 22, 38, 42, 43, 124  
jeleme, 57, 62  
Jero mangku, 4  
judul, 2, 5, 18, 19, 20, 26, 30, 55,  
69, 101  
*juruk tandak*, 26

### K

*kajar*, 5, 50  
Kajeng Kliwon, 58  
*Kakawin*, 22, 51  
*Kakawin Cikarini*, 22  
kampus, 10, 11  
*karang boma*, 41  
Karna, 45  
Karuan, 66  
kasar, 46, 47  
kaset, 2, 91, 101  
katrok, 46  
Katundung, 25, 101  
*Kayonan*, 40, 42, 50, 52  
keagamaan, 3, 8, 49, 79, 86, 87,  
105, 112  
kejayaan, 3  
*kelir*, 5, 26, 37, 38, 39, 40, 41, 42,  
43, 50, 52, 101, 111  
*kemong*, 5, 50  
keras, 46  
kesatria, 36, 47, 50  
kesohor, 2  
*keyboard*, 23, 26, 87, 101  
komposisi, 42, 44

komunikasi, 1, 12, 14, 18, 23, 31,  
77, 83, 92, 104  
konteks, vi, 19, 40, 73, 93, 100,  
101, 105, 111  
Kreativitas, 26  
Kresna, 45, 47  
Kritik, 36, 125  
Kum-bakarna, 25  
Kumbhakarna, 45  
**L**  
lelaban, 58  
lembaga, vi, 36, 54  
lembut, 46  
licik, 46  
Lock Downd, 66  
Ludra Murti, 25, 101  
lugu, 37, 46, 47  
lumbrah, 24  
**M**  
Mahabharata, 26, 79, 85, 116  
Mahkota, 63  
makna, vi, 7, 8, 19, 30, 69, 74,  
85, 90, 102  
maknawi, 48  
masa Pandemi, vi, 1, 6, 7, 16,  
75, 103  
masker, 55, 56, 62, 64, 65, 67, 68,  
71, 73, 76, 108, 112  
Masker, viii, 20, 64, 112  
maskot, 24, 38  
Masyarakat, ix, 1, 28, 86, 93, 98,  
107, 114, 126  
Maya Cakru, 26  
Mayang, Suta Amerih Bapa, 25  
mebalih, 61

mecaru, 58  
media, iii, vi, 1, 2, 4, 6, 7, 8, 9,  
10, 12, 15, 16, 18, 19, 20, 22,  
26, 27, 29, 30, 31, 32, 33, 35,  
45, 46, 47, 48, 54, 65, 74, 76,  
82, 97, 102, 103, 106, 110, 111,  
112, 113  
*media saturated world*, 18  
medsos, 2, 5, 7, 8, 9, 16, 26, 27,  
29, 30, 33, 36, 37, 44, 79, 82,  
102, 105, 107  
menonton, iii, 2, 32, 64, 97, 99,  
100, 106  
Merdah, 4, 13, 25, 47  
*mesem*, 52  
*mesesangi*, 49  
metode, iv, 29, 110  
mewacanakan, 8  
modern, 2, 23, 27, 45, 84, 87, 99  
Mpu Bharadah, 45  
musuhine, 57  
**N**  
Nakula, 47  
Nang Eblong, 5, 13, 15, 24, 26,  
37, 45, 46, 47, 72, 76  
Nang Eblonk, Sokir, 4  
Nang Klenceng, 4, 5, 24, 37, 45,  
46, 47, 72, 76  
nas bedag, 56  
Nasi Wong-Wongan, 20, 69, 72,  
76  
nawang, 57, 58, 60, 68  
nganggo, 56, 70  
*ngawi*, 51  
ngeregeh, 61

ningalin, 57

**O**

*obor*, 43, 45

ornamen, 26, 42

**P**

*paguneman*, 52

Pamurtian, 40, 50

panggung, vi, 18, 21, 24, 26, 37,  
87

**Panggung**, viii, 37, 111

*Panyacah Parwa*, 51

*Panyahcah Parwa*, 51

parekan, 24

*patangkalan*, 51

*Pedalangan*, iv, 21, 42, 114, 115,  
124, 125

pedoman, 31

pelaksana, 21

*Pelaku Seni*, 78, 84, 114

pemerintah, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 17,  
20, 28, 36, 49, 54, 55, 56, 62,  
64, 66, 67, 71, 72, 75, 76, 81,  
103, 106, 107, 110, 112, 113

*Penari*, 78, 84, 114

pencinta, 2, 16, 113

pencitraan, vi, 112

penelitian, iii, iv, 1, 6, 7, 8, 9, 10,  
11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 29,  
30, 31, 32, 33, 34, 108, 110,  
113, 125

*Pengalang Penasar*, 51

*pengalang ratu*, 51

pengamatan, 6, 32, 34

penonton, 2, 5, 9, 13, 14, 17, 19,  
20, 21, 24, 25, 26, 27, 38, 39,

43, 47, 48, 50, 51, 54, 55, 76,  
77, 79, 83, 85, 92, 94, 95, 98,  
99, 100, 105, 106, 107, 111,  
113

penontonnya, iii, 13, 78, 84, 93

pentas, 2, 3, 13, 16, 21, 77, 80,  
82, 83, 92, 95, 96, 104

penyaji, 21

*pepeson*, 37, 48, 52

*pepunggelan*, 41

perang, 25, 48, 64, 90, 100

**PERTUNJUKAN**, i, ii, viii

pertunjukan virtual, 4, 7, 16, 40,  
44, 54, 55, 64, 102, 105, 107,  
111

pesuang, 60

pewayangan, iii, 9, 15, 74, 77,  
79, 83, 87, 88, 93, 95, 102, 111

Pewayangan, 15, 39, 43, 115,  
125

plin-plan, 46

plintat-plintut, 46

pohon-pohonan, 21

politik, vi, 3, 82, 93

polon, 56, 57, 58, 60, 63, 66

populer, iii, 1, 9, 12, 25, 27, 46,  
79, 80, 85, 90, 93, 94, 95, 96,  
97, 98, 100, 101

postingan, 36

PPKM, 49

PPKMD, 49

*Pragina*, 78, 84, 114

Presiden, 4, 102

primer, 29, 30, 31, 32, 33, 34

program, 1, 5, 6, 8, 9, 19, 27, 76,  
106, 110, 111  
prolog, 51  
protagonis, 45, 88  
punakawan, 4, 5, 6, 13, 14, 15,  
24, 25, 36, 45, 47, 48, 51, 52,  
54  
Punakawan, 15  
**R**  
Rahwana, 45  
Raja Kediri, 45  
raksasa, 21, 52  
Raksasa Benaru, 45  
Rama, 45  
*ramayana*, 22  
Ratnamanggali, 45  
realitas, 18  
*rebong*, 48, 50, 52  
recorder, 2, 27, 31  
referensi, 11  
rekaman, 2, 3, 4, 16, 27, 29, 34,  
49, 81, 96, 97, 100, 101, 105,  
111  
*rundah*, 52  
ruwatan, iii  
**S**  
Sahadewa, 47  
Sakuni, 45  
Samar Maya, 26  
Sangut, 4, 5, 13, 15, 24, 25, 45,  
46, 47, 48, 55, 56, 57, 58, 59,  
60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67,  
68, 76, 111  
*Sapuh Leger*, iii  
*Scenery*, 40

segehan, 58  
*sekar langon.*, 26  
Semarandana, 49  
sendratari, 49, 50  
*Sendu Semita*, 51  
seni, iii, 9, 12, 13, 14, 16, 17, 20,  
21, 22, 23, 26, 27, 31, 41, 48,  
54, 55, 74, 75, 77, 78, 79, 80,  
82, 83, 84, 85, 87, 89, 90, 91,  
92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99,  
101, 102, 107, 112, 113, 115  
Sing, 56, 57, 62, 67, 68  
sistematis, 20, 31, 32  
slapat-slapat, 56  
*slide*, 26  
smoke, 26  
sombong, 15, 46, 56, 111  
*sor singgih*, 47  
sosial, vi, 1, 2, 4, 7, 13, 18, 19,  
21, 23, 26, 72, 78, 79, 84, 93,  
103, 105, 106, 112  
sosialisasi, iii, vi, 3, 6, 8, 10, 14,  
15, 16, 20, 29, 30, 31, 32, 35,  
37, 40, 46, 47, 48, 54, 74, 76,  
102, 103, 110, 111, 112  
Sosialisasi, viii, ix, 6, 7, 55, 59,  
64, 69  
streaming, 18  
Suargan, 26, 101  
Sugriwa, 21, 22, 40, 45, 115  
Sukasrana Duta, 26  
Surabhuta Gugur, 26, 101  
Suryawati Ilang, 25, 101  
sutrudara, 21, 50

**T**

*tabuh pamungkah*, 50  
*tabuh pekaad*, 50  
*tabuh petegak*, 50  
*tabuhpetegak*, 50  
tape, 2, 27, 31  
tatanan, 23  
*tawa-tawa*, 50  
Tawur kesanga, 58  
teater, 17, 21, 45  
Tebu Sala, 26, 101  
Tegal, 17, 115  
teken, 56, 57, 58, 60, 61, 66, 67,  
68  
teknologi, 1, 2, 12, 15, 16, 66, 74,  
90, 100, 102, 110  
teori, iv, 11, 18, 19, 20, 33, 98  
tetadahan, 58  
*tetangisan*, 52  
*tetikesan*, 13, 48, 107  
tidak konsisten, 46  
tontonan, vi, 14, 92, 105, 107  
topeng, 50  
topik, 2, 5, 16, 19, 20, 28, 30, 37,  
48, 52, 82, 102, 106  
tradisi, 15, 23, 27, 37, 40, 44, 78,  
79, 80, 84, 87, 93, 95, 98, 106  
tradisional, 12, 23, 26, 37, 38, 41,  
42, 43, 44, 50, 79, 84, 94  
Tualen, 4, 13, 24, 25, 45, 47  
*tungguh gender rambat*  
*pelegongan*, 49  
*tungguh jublag*, 49  
*tungguhgangsanya kantiyan*, 49  
*tungguhgangsanya pemade*, 49

tusing, 56, 60, 61, 63

**U**

*unda usukbasa*, 47  
unduk, 57, 63  
upacara, iii, 8, 49, 58, 59, 79, 84,  
86, 87, 105, 112

**V**

VCD, 2, 27, 88, 91, 97, 100, 101  
video, 2, 17, 31  
virtual, iii, vi, 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,  
12, 13, 15, 16, 17, 20, 27, 29,  
30, 31, 32, 33, 35, 36, 40, 44,  
45, 46, 48, 49, 52, 54, 55, 64,  
69, 74, 76, 79, 81, 82, 102, 105,  
106, 107, 110, 111, 112, 113  
Virus Corona, 7, 55, 59, 61, 62,  
64, 69, 112

**W**

*wali*, iii, 86  
Walunateng Dirah, 45  
wawancara, 3, 31, 32, 34  
Wayang, iii, iv, vi, viii, ix, 1, 2,  
3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14,  
15, 16, 17, 19, 20, 21, 23, 24,  
25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32,  
33, 35, 36, 37, 40, 41, 42, 43,  
44, 45, 47, 48, 49, 50, 52, 54,  
64, 69, 74, 75, 76, 77, 80, 82,  
83, 87, 89, 92, 94, 95, 102, 104,  
105, 106, 107, 110, 111, 112,  
113, 114, 115, 116, 124, 125  
**WAYANG**, i, ii, viii  
Wayang Calonarang, 45, 126  
Wayang Cenk Blonk, iii, 3, 6, 7,  
9, 10, 12, 13, 15, 16, 20, 24, 25,

26, 27, 30, 32, 34, 36, 42, 43,  
46, 50, 52, 54, 76, 102, 104,  
105, 106, 107, 110, 111, 112  
Wayang D-Karbit, 40, 125  
Wayang Joblar, 40  
wayang kulit, iii, 1, 2, 3, 7, 12,  
14, 16, 20, 21, 22, 23, 24, 26,  
37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 45,  
47, 48, 52, 54, 55, 74, 76, 77,  
78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85,  
87, 88, 89, 92, 93, 94, 95, 96,  
97, 98, 99, 100, 101, 102, 107,  
110, 112

wayang kulit Bali, iii, 1  
wayang *magunem*, 50  
Wayang Parwa, 45, 51  
wayang *peteng*, 38, 41  
*wayang purwa*, 22  
Wibisana Gugat, 26  
wong deso, 46

**Y**

Yadiastun, 63  
Youtube, iii, vi, 1, 3, 4, 7, 16, 27,  
30, 32, 33, 64  
Yudistira, 45, 47

## BIODATA PENULIS

### Penulis Pertama



Dru Hendro, dilahirkan di Sukoharjo, Surakarta, pada tanggal 21 Juli 1964 Pendidikan dari SD sampai SLTA di tempuh di Surakarta, melanjutkan jenjang Sarjana di STSI Surakarta tamat tahun 1994. Pendidikan Magister di Universitas Udayana Denpasar tamat pada tahun 2018. Sebagai pengajar Jurusan Pedalangan ISI Denpasar sejak tahun 1994 sampai sekarang. Penelitian yang dihasilkan; Bentuk Pertunjukan Pakeliran Jawa Gaya Surakarta, Komparasi Struktur Pertunjukan Wayang Kulit Jawa dengan Bali, dalam Lakon Arjuna Wiwaha, Kajian Estetika dalam Pertunjukan Wayang Kulit Calonarang, Kajian Sulukan Tentang Jenis dan Fungsinya dalam Pertunjukan Pakeliran Jawa, Tinjauan Upacara Ruwatan dari Segi Fungsi dan Makna Filosofi Dalam lakon Murwakala, Multikulturalisme Dalam Seni Pertunjukan Sebagai Manifestasi Kebudayaan Indonesia, Metode Role Playing Dalam Rangka Mengembangkan Sikap Empaty Dalam Mata Kuliah Teori Pada Mahasiswa Jurusan Pedalangan, Eksistensi Tradisi Pertunjukan Wayang Kulit Lakon Bratayuda Dalam Upacara Bersih Desa Pandanan Klaten: Perspektif Budaya. Sedangkan karya yang telah dihasilkan; Kolaborasi wayang Jawa dan Bali dengan lakon Arjuna Tapa, Karya Kolaborasi wayang India, Jawa dan bali dengan lakon " Manunggaling Shanta Shanti Sasuluh Urip", Penelitian dan Penciptaan Seni Karya Pakeliran Padat Sang Guru Sejati

## **Penulis Kedua**



Dr. I Made Marajaya, SSP., M.Si. dilahirkan di Br. Tegallantang, pada tahun 1965. Ber-tempat tinggal di alamat Jalan Gn. Tangkuban Prahur 169 Denpasar. Tahun 1984-1988 menyelesaikan studi S1 di STSI Denpasar Judul Skripsi “Wayang Inovatif Lakon Candra Berawa”. Melanjutkan Studi S2 Tahun 2000-2003 pada Kajian Budaya Program Studi Magister (S2) Kajian Budaya Universitas Udayana dengan Judul Tesis “Pertunjukan Wayang Kulit Parwa Lakon Brahmana Sidi di TVRI Denpasar”. Tahun 2009-2014 merampungkan Studi S3 pada Kajian Budaya Program Studi Doktor Kajian Budaya Universitas Udayana dengan Judul Disertasi “Pertunjukan Wayang Kulit Cenk Blonk dalam Konteks Budaya Populer”. Mata Kuliah yang Diampu Estetika Pedalangan, Kritik Pedalangan, Metode Penelitian, Ilmu Kebudayaan, Antropologi Budaya, Sejarah Seni Budaya, Apresiasi Seni, Seni Pertunjukan Indonesia, Metode Penelitian Seni, Bahasa Sumber, Sejarah Pewayangan, Teori dan Konsep Kritik Seni. Saat ini menduduki Jabatan Fungsional Lektor Kepala dengan pangkat Pembina, IV/a dengan tugas tambahan Jabatan Struktural Satuan Pengawas Internal (SPI) ISI Denpasar.

Pengalaman penelitian Tahun 2010 dengan dana DIPA ISI Denpasar meneliti tentang “Seni Tari Sebagai Sumber Inspirasi Industri Kreatif. Tahun 2013 penelitian dana DIPA ISI Denpasar tentang “Pertunjukan Wayang Kulit Cenk Blonk Sebagai Media dalam Menyebarluaskan Program Pemerintah Era Globalisasi. Karya Ilmiah yang dipublikasikan antara lain: Wayang D-Karbit: Representasi Wayang Kulit Ramayana Gaya Bongkasa (Buku Ragam Wacana: Bahasa, Sastra, dan Budaya (Editor: Ni Made Dia-

na Erfiani, 2015, hal. 321-338) Tahun 2015. Dampak Teknologi dalam Perkembangan Pertunjukan Wayang Kulit Bali (Prosiding Seminar Seni Pertunjukan “Mahadaya Seni Pertunjukan”) Tahun 2015. Cenk Blonk Leather Puppet Performance Within Populer Cultural Context (e-journal of Cultural Studies) Volume No 8 tahun 2015. Pertunjukan Wayang Kulit Cenk Blonk dalam Kehidupan Masyarakat Bali (Jurnal Kelangwan Seni Pertunjukan Volume 1 No. 2 Desember 2015). Pertunjukan Wayang Kulit Cenk Blonk dalam Konteks Promo Barang dan Jasa di Era Globalisasi (Jurnal Mudra) Volume 31 No. 2 Mei 2016. Wayang Kulit Bali di Era Global: Kasus Pertunjukan Wayang Kulit Cenk Blonk di Dewata-TV (Prosiding Seminar Nasional Seni Pertunjukan Berbasis Kearifan Lokal) Tahun 2016. Pertunjukan Wayang Kulit Joblar Bergaya Ngepop dalam Perspektif Kajian Budaya Volume 2 Nomor 1 Juni 2016. Kolaborasi Pertunjukan Wayang Calonarang dengan Menampilkan Watangan Matah Oleh Dalang I Wayan Nardayana dan Mangku Gde Made Subagia. Pertunjukan Wayang Kulit Bali: dari Ritus ke Komersialisasi.

Pertunjukan Wayang Cenk Blonk adalah salah satu jenis pertunjukan wayang kulit inovatif yang ternama di Bali. Wayang Cenk Blonk selama masa Pandemi Covid-19 ini telah banyak meramaikan pentas wayang secara virtual di media sosial melalui program You tube yang diberi nama Cenk Blonk Channel. Wayang Cenk Blonk sampai saat ini telah memasuki seri ke 93 dengan berbagai topik, salah satunya terkait Covid-19. Pertunjukan di media sosial dengan tema Covid-19 merupakan atas inisiatif Dalang I Wayan Nardayana sendiri dengan merujuk Surat Edaran Gubernur Bali, Himbauan MDA (Majelis Desa Adat), dan program-program lainnya yang ditujukan kepada masyarakat dalam rangka penanggulangan Covid-19 di Bali.

Pertunjukan Wayang Cenk Blonk virtual di media sosial disajikan dalam bentuk minimalis berdurasi 10-20 menit, 11 seri diantaranya menampilkan topik/tema dari Covid-19 dengan judul yang berbeda-beda. Tokoh Punakawan dan Bebondresan ditampilkan di atas kelir yang dilengkapi dengan senery sesuai tema/topik yang diwacanakan. Iringannya berupa rekaman intro untuk mengawali pertunjukan dengan menampilkan wayang Kayonan, dan pada adegan dialog diiringi dengan ilustrasi ritme komposisi dari beberapa ansamble berpencon seperti : kajar, klenang, kemong, dan kempul sampai selesai. Atas dasar itulah Buku ini disusun dengan judul "Pertunjukan Wayang Cenk Blonk Era Pandemi" dengan kajiannya mengenai bentuk pertunjukan dan pesan-pesan yang disampaikan dalam pertunjukan Wayang Cenk Blonk virtual sebagai media sosialisasi Covid-19, serta makna pertunjukan Wayang Cenk Blonk dalam sajian virtualnya. Hasilnya dapat dibuktikan bahwa peran Dalang Nardayana dalam menyosialisasikan Covid-19 di Bali patut diapresiasi, karena berdampak positif terhadap upaya pemerintah untuk menyelamatkan jiwa masyarakat yang merupakan modal utama dalam membangun bangsa dan negara. Penyampiannya sangat komunikatif dan menghibur, karena sesuai dengan selera estetika masyarakat masa kini

