



Prosiding **Seminar Seni Pertunjukan** **"Mahadaya Seni Pertunjukan"**

FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) DENPASAR



Editor : Rinto Widyarto

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
29 SEPTEMBER 2015



PROSIDING SEMINAR

"MAHADAYA SENI PERTUNJUKAN"

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR**

Editor : Rinto Widyarto

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
29 SEPTEMBER 2015**

PROSIDING SEMINAR

"MAHADAYA SENI PERTUNJUKAN"

FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
29 SEPTEMBER 2015

Editor : Rinto Widyarto

Desain Sampul : Widyadipura

Penerbit : Fakultas Seni Pertunjukan
Jl. Nusa Indah Denpasar, 80235

Bekerjasama dengan Distributor CV. Rexa Jl. Ahmad Yani Utara 484,
Peguyangan Kaja, Denpasar
Telp. 0361-9008182

Perpustakaan Nasional Katalog Dalam Terbitan
Prociding Seminar Mahadaya Seni Pertunjukan

Xiii + 143 hal

Cetakan Pertama, 29 September 2015

**HAK CIPTA DILINDUNGI UNDANG-UNDANG
DILARANG MENGUTIP DAN MEMPERBANYAK TANPA IZIN TERTULIS DARI PENERBIT,
SEBAGIAN ATAU SELURUHNYA DALAM BENTUK APAPUN**

UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMER 19 TAHUN 2002 TENTANG HAK CIPTA

Lingkup Hak Cipta

Pasal 2 :

1. Hak Cipta merupakan hak eksklusif bagi pencipta atau pemegang Hak cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptannya, yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan dilahirkan tanpa mengurangi pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Ketentuan Pidana

Pasal 72 :

1. Barang siapa dengan sengaja atau tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal 2 ayat (1) atau pasal 29 ayat (1) dan (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp.1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.5.000.000.000,00 (Lima milyar rupiah).
2. Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (Lima ratus juta rupiah).

PROSIDING SEMINAR

"MAHADAYA SENI PERTUNJUKAN"

FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN - INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR

DEWAN REDAKSI

Ketua Penyunting : I Wayan Suharta

Penyunting Pelaksana : I Dewa Ketut Wicaksana
Ni Ketut Suryatini
Ni Luh Sustiawati

Penyunting Ahli : Wardizal
I Kadek Widnyana
A.A. Ayu Mayun Artati
I Komang Darmayuda

Editor : Rinto Widyarto

Diterbitkan : Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Denpasar bekerjasama dengan
Distributor CV. Rexa Jl. Ahmad Yani Utara 484, Peguyangan Kaja,
Denpasar
Telp. 0361-9008182

**Alamat Penyunting dan
Tata Usaha** : Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Denpasar
Jl. Nusa Indah Denpasar, 80235
Telp. 0361 – 227316 Fax. 0361 – 236100

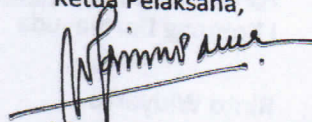
KATA PENGANTAR

Prosiding ini diterbitkan untuk memberikan informasi secara umum kepada para peserta seminar, nara sumber serta panitia pelaksana kegiatan seminar ini, sebagai petunjuk atau penyelenggaraan agar pelaksanaan seminar berlangsung sesuai dengan ketentuan-ketentuan yang diatur dalam Seminar ini.

Pentingnya Seminar ini, maka perlu diberikan penjelasan tentang latar belakang, tujuan, pendekatan, dan materi kegiatan, kepanitian, jadwal kegiatan, peserta dan lain-lain yang terkait dengan pelaksanaan seminar seni pertunjukan, oleh karena itu hal-hal yang belum diatur serta masalah yang timbul dalam penyelenggaraan seminar ini dapat diselesaikan pada saat kegiatan seminar berlangsung. Kami sangat berharap semua peserta dapat mengikuti kegiatan ini dengan baik sesuai dengan jadwal yang dirancang agar tujuan dan hasil yang diperoleh dari seminar ini dapat memberikan sumbangan yang berharga untuk memperlancar pelaksanaan kegiatan tahunan dari Fakultas Seni Pertunjukan, sebagai langkah kebijakan Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar, Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia untuk pengembangan pendidikan kesenian di Indonesia. Selanjutnya prosiding ini menjadi sangat penting bagi dokumentasi ilmiah para peserta Seminar khususnya dan Fakultas Seni Pertunjukan, untuk itu langkah awal penerbitan prosiding diupayakan oleh Fakultas Seni Pertunjukan agar dapat terwujud.

Demikian semoga prosiding ini dapat bermanfaat bagi para ilmuwan dan pembaca sekalian.

Ketua Pelaksana,



I Dewa Ketut Wicaksana, SSP., M.Hum
NIP. 196412311990021040

Seminar Dosen Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Denpasar
Tema "Mahadaya Seni Pertunjukan"
di Gedung Natya Mandala, Selasa, 29 September 2015

Yang Terhormat :

- Bapak Rektor ISI Denpasar

Yang Saya Hormati :

- Bapak PR I, PR II, PR III, PR IV

Yang Saya Hormati :

- Kepala Biro Administrasi Akademik, Kemahasiswaan dan Kerjasama
- Kepala Biro Administrasi Umum dan Keuangan
- Ibu Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain beserta jajarannya,

Yang Saya Hormati :

- Para Pembantu Dekan
- Semua Kaprodi di lingkungan FSP beserta jajarannya,
- Panitia Seminar
- Para undangan yang tidak dapat disebutkan satu-persatu

Yang Saya Hormati :

- Para Pembicara
- Seluruh Peserta Seminar, dan

Yang Saya Banggakan :

- Mahasiswa FSP yang ikut memeriahkan acara Pembukaan Seminar ini.

Om Swastyastu

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatu

"Salam Sejahtera Untuk Kita Semua"

Pertama-tama marilah kita memanjatkan puja dan puji syukur kehadapan Ida Sanghyang Widhi Wasa, karena berkat asung *kertha wara nugrahanya* kita masih diberi kekuatan, kesempatan dan kesehatan, untuk dapat hadir di Gedung Natya Mandala, ISI Denpasar, guna bersama-sama mengikuti acara Pembukaan Seminar Dosen yang diadakan oleh Fakultas Seni Pertunjukan. Selaku penanggung jawab, ijin pada kesempatan ini kami melaporkan beberapa hal berkaitan dengan kegiatan "Seminar Dosen" Fakultas Seni Pertunjukan, yang sumber dananya melalui DIPA ISI Denpasar, Tahun Anggaran 2015.

Bapak Rektor dan hadirin sekalian,

Seminar, bagi dosen merupakan tradisi ilmiah, sebagai bagian dari proses pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, seperti yang diamanatkan dalam "Tri Dharma" Perguruan Tinggi. Bagi kalangan Dosen Fakultas Seni Pertunjukan, kegiatan seminar adalah bentuk tanggung jawab moral dalam merespon kajian dan dinamika karya-karya Seni Pertunjukan, untuk menemukan kebenaran, menghasilkan konsep, teori, metode, model, maupun karya baru dalam rangka memperluas, memperkaya ilmu pengetahuan, teknologi dan seni dengan pendekatan kreatif, riset, ekonomi, teknologi, didaktik, dan budaya. Tema yang diangkat dalam seminar ini adalah : "Mahadaya Seni Pertunjukan", dengan pilihan topik : 1) Seni tradisi sebagai sumber inspirasi riset dan kreativitas karya seni pertunjukan; 2) Seni pertunjukan berbasis riset; 3) Dampak ekonomi, teknologi, dan budaya baru dalam kreativitas seni pertunjukan; dan 4) Pendidikan seni masa kini.

Bapak Rektor dan hadirin sekalian,

Sesungguhnya topik yang kita miliki sebagai obyek karya ilmiah yang perlu didiskusikan sangat melimpah ruah, lebih-lebih dalam bidang seni pertunjukan. Selama ini banyak yang kita ketahui, bahwa penelitian tentang seni pertunjukan banyak dilakukan oleh peneliti asing sejak tahun 1930 sampai sekarang, seperti Walter Spies dalam tulisan yang berjudul *Dance Drama In Bali*, sampai pada penelitian Michael Tenzer tentang "Gong Kebyar Gamelan Abad Ke-20".

Seni pertunjukan sebagai sebuah kesenian memiliki peranan vital ditengah masyarakat Bali, dari berfungsi religius sampai pada fungsi prowan. Di zaman sekarang ini, mahadaya seni pertunjukan itu juga memiliki dimensi ekonomi, misalnya sebagai obyek ekonomi kreatif. Secara idealistik seni pertunjukan berperan pula sebagai politis diplomatik, seperti pementasan-pementasan seni ke Luar Negeri, untuk menjalin dan meningkatkan hubungan ke-2 negara.

Demikian signifikannya arti seni pertunjukan dalam konteks internal masyarakat Bali, maupun dalam konteks eksternal ketika seni pertunjukan menjadi media komunikasi budaya. Untuk itulah dalam kesempatan seminar kali ini, kami mengetengahkan tema "Mahadaya Seni Pertunjukan". Bahwa, seni pertunjukan adalah potensi yang memiliki fungsi dan makna yang strategis, dalam akativitas kea-gamaan, kehidupan sosial, ekonomi, dan kultural.

Bapak Rektor dan hadirin sekalian,

Tujuan diadakan seminar ini adalah untuk :

1. Menumbuh-kembangkan budaya meneliti dan menciptakan seni pertunjukan, sebagai dasar penyelenggaraan pendidikan dan pengabdian kepada masyarakat.
2. Lebih menggairahkan minat para dosen untuk melakukan penelitian dan penciptaan seni pertunjukan yang kreatif, inovatif, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah kepada masyarakat.
3. Menghasilkan penelitian dan penciptaan seni pertunjukan yang berkualitas, berorientasi pada penggalian, pelestarian, dan pengembangan nilai-nilai seni budaya, untuk mewujudkan Fakultas Seni Pertunjukan sebagai pusat dokumentasi dan informasi seni.

Seminar melibatkan seluruh Dosen Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar, Dosen Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Denpasar, Fakultas Sastra UNUD Denpasar, UNHI Denpasar, Fakultas Dharma Acar-ya IHDN Denpasar, IKIP PGRI Denpasar, Karyasiswa S2 ISI Denpasar, Mahasiswa FSP dan FSRD ISI Denpasar.

Sesuai dengan kebutuhan untuk mendapatkan informasi yang akurat dalam pengembangan wawasan kreativitas seni pertunjukan, dipilih pembicaranya wakil dosen dari ke-5 Prodi di lingkungan FSP, ISI Denpasar yang sudah menyelesaikan jenjang pendidikan S3, seperti : Dr. I Kt. Suteja, SST., M.Sn (Dosen Prodi Tari); Dr. I Komang Sudirga, S.Sn., M. Hum (Dosen Prodi Seni Karawitan); Dr. I Nyoman Catra, SST., MA (Dosen Prodi Seni Pedalangan); Dr. Ni Luh Sustiwati, M.Pd (Dosen Prodi Sendratasik); dan Dr. I Nyoman Astita, MA (Dosen Prodi Musik).

Bapak Rektor dan hadirin sekalian,

Dengan dinamika kesejagatan yang terjadi dewasa ini, hasil penelitian dan karya seni pertunjukan telah terjadi interaksi, bahkan kolaborasi seni pertunjukan secara mengglobal. Sebagai lembaga Perguruan Tinggi Seni, apa yang terjadi sekarang perlu mendapat kajian akademik untuk menjadikan seni pertunjukan mampu memberikan sumbangan pemikiran, gagasan dan konsep berkesenian, untuk memberi arah demi kemajuan seni pertunjukan di masa yang akan datang.

Dengan mengacu kepada sifat kritis ilmiah, seminar ini diharapkan dapat menghasilkan "karya nyata" yang berharga, guna memberi jawaban, melengkapi dan meningkatkan kemampuan meneliti dan kemampuan kreatifitas penciptaan karya seni.

Bapak Rektor dan hadirin sekalian,

Seminar ini diformat dan dikondisikan dalam "dialogis yang akrab". Sebagai "ajang bersilaturahmi" dengan teman-teman dosen di lingkungan ISI, bahkan dengan teman-teman dosen dari berbagai Perguruan Tinggi di Bali, untuk saling bertukar fikiran, bertukar pengetahuan dan sekaligus berbagi pengalaman.

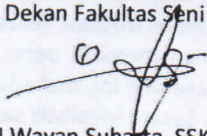
Tadi, kami sengaja menampilkan sebuah Tari Bali yang diciptakan tahun 1925, yaitu Tari Kebyar Trompong, ditarikan oleh Gung Arjun (mahasiswa Prodi Tari, semester I) dan diiringi *penabuh* (mahasiswa Prodi Seni Karawitan, semester V), merupakan sebuah karya monumental dari I Ketut Maryo. Dari sisi pandang kami, dan kita akui bersama, Tari Kebyar Trompong merupakan terobosan baru, sebuah kreativitas yang inovatif. Betapa mahadanya tari ciptaan Maryo ini, memberi pengaruh kepada kelahiran bentuk tari tunggal setelahnya, yang mampu hidup serta dikagumi secara lintas zaman.

Akhirnya, dalam kesempatan yang baik ini, kami tidak lupa menyampaikan ucapan terima kasih, utamanya kepada Bapak Rektor, atas segala dukungan yang diberikan, Panitia yang telah bekerja keras, dan semua pihak yang telah membantu, sehingga seminar ini dapat terlaksana sesuai dengan harapan. "Tiada gading yang tak retak", atas nama Fakultas Seni Pertunjukan, kami menyampaikan permintaan maaf seandainya dalam penyelenggaraan seminar ini ada hal-hal yang kurang berkenan.

Demikian laporan ini kami sampaikan, selanjutnya kami mohon dengan hormat sambutan Bapak Rektor, sekaligus membuka seminar ini secara resmi yang ditandai dengan "pemukulan gong".

Terima kasih, Om Shanti, Shanti, Shanti, Om.

Denpasar, 29 September 2015
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan,



I Wayan Suharta, SSKar., M.Si.
NIP. 19630730 199002 1 001

Latar Belakang

Sesuai visi FSP yakni menjadi pusat unggulan (*centre of excellence*) seni pertunjukan berbasis nilai-nilai kearifan lokal dan berwawasan universal, serta misinya, menyelenggarakan pendidikan tinggi bidang seni pertunjukan yang berkualitas, meningkatkan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat untuk pendidikan serta kemajuan seni, ilmu pengetahuan, dan teknologi, publikasi ilmiah serta memantapkan sistem pengelolaan akademik.

Meningkatkan mutu pendidikan di Fakultas Seni Pertunjukan (FSP), Institut Seni Indonesia Denpasar, diperlukan adanya landasan pengembangan program, sumber daya, prosedur kegiatan dan evaluasi akademik yang jelas dan terarah. Oleh karena itu sangat diperlukan kebijakan akademik untuk dapat dijadikan landasan. Program penelitian dan penciptaan FSP diselenggarakan berdasarkan asas kemanusiaan, keimanan, dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa sebagai nilai luhur yang menjadi landasan spiritual, integritas, keadilan, kebenaran ilmiah, otonomi keilmuan, kebebasan akademik, etika keilmuan, dan berkesenian yang profesional.

Tema

Adapun tema yang diangkat dalam seminar seni pertunjukan ini, "**Mahadaya Seni Pertunjukan**". Adapun topiknya antara lain : 1) Seni tradisi sebagai sumber inspirasi riset dan kreativitas karya seni pertunjukan; 2) Seni pertunjukan berbasis riset; 3) Dampak ekonomi, teknologi, dan budaya baru dalam kreativitas seni pertunjukan; dan 4) Pendidikan seni masa kini. Kegiatan ini untuk menemukan kebenaran, menghasilkan konsep, teori, metode, model, maupun karya baru dalam rangka memperluas, memperkaya ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (khususnya seni pertunjukan) dengan pendekatan kreatif, riset, ekonomi, teknologi, didaktik, dan budaya.

Tujuan

Dalam rangka menghasilkan kajian dan penciptaan seni pertunjukan sebagai sumber pengembangan ilmu seni serta publikasi karya seni dan karya ilmiah, sesuai dengan harapan pemerintah dalam rangka meningkatkan kesejahteraan masyarakat melalui potensi seni dan budaya lokal, maka seminar seni pertunjukan ini bertujuan:

- a. Menumbuh-kembangkan budaya meneliti dan mencipta seni pertunjukan sebagai dasar penyelenggaraan pendidikan dan pengabdian kepada masyarakat untuk memajukan iptek dan pengayaan seni budaya bangsa;
- b. Menyelenggarakan penelitian dan penciptaan seni pertunjukan yang bersifat monodisiplin, multidisipliner, kreatif, inovatif, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah kepada masyarakat;
- c. Menghasilkan penelitian dan penciptaan seni pertunjukan yang berkualitas nasional maupun internasional, serta dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kelembagaan, ipteks, dan pembangunan nasional maupun internasional.
- d. Penyelenggaraan penelitian dan penciptaan seni pertunjukan berorientasi pada penggalian, pemetaan, pelestarian, dan pengembangan nilai-nilai seni budaya *heritage* (warisan budaya) untuk mewujudkan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar sebagai pusat dokumentasi dan informasi tentang seni pertunjukan.

Tempat, Waktu Pelaksanaan, Peserta dan Pembicara

1. Tempat dan Waktu Pelaksanaan

Seminar Seni Pertunjukan dengan tema "**Mahadaya Seni Pertunjukan**", dalam rangka meningkatkan kemampuan kreativitas dosen dalam mencipta karya seni pertunjukan, dilaksanakan di Gedung Natya Mandala ISI Denpasar pada hari Selasa, tanggal 29 September 2015.

2. Peserta.

Seminar dengan tema di atas akan melibatkan seluruh dosen Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar, Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Denpasar, Fakultas Sastra UNUD Denpasar, UNHI Denpasar, Fakultas Dharma Acarya IHDN Denpasar, IKIP PGRI Denpasar, ditambah Mahasiswa FSP dan FSRD ISI Denpasar serta Karyasiswa S2 ISI Denpasar.

3. Pembicara.

Sesuai dengan kebutuhan untuk mendapatkan informasi yang lebih akurat dan dapat dipercaya serta strategi penyusunan Proposal, arah serta pengembangan wawasan kreativitas seni pertunjukan, maka pembicaranya adalah dosen-dosen di 5 (lima) program studi, FSP ISI Denpasar yang sudah menyelesaikan jenjang pendidikan S3 (program doktor): Dr. I Kt. Suteja, SST., M.Sn (Dosen Prodi Tari); Dr. I Komang Sudirga, SSn., M.Hum (Dosen Prodi Seni Karawitan); Dr. I Nyoman Catra, SST., MA (Dosen Seni Pedalangan); Dr. Ni Luh Sustiwati, M.Pd (Dosen Prodi Sendratasik); Dr. I Nyoman Astita, MA (Dosen Prodi Musik)

Biaya Pelaksanaan

Seminar Seni Pertunjukan ini dibiayai dari Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia, melalui DIPA ISI Denpasar, No. 042. 04. 2. 400108/2015 (Kegiatan Seminar Seni Pertunjukan)

Jadwal Kegiatan

Susunan Acara

No	Waktu Selasa, 29 Sep. 2015	Kegiatan	Keterangan
1.	08.00-08.30 Wita	Registrasi Peserta	Panitia
2.	08.30-09.00 Wita	Pembukaan : • Laporan Ketua Panitia • Sambutan Rektor ISI Denpasar sekaligus membuka secara resmi Seminar Seni Pertunjukan, FSP ISI Denpasar	MC Dekan FSP ISI Denpasar Rektor ISI Denpasar
3.	09.00-09.15 wita	=====Istirahat/Coffe Break =====	Panitia
4.	09.15-09.30 wita	Dr. I Kt. Suteja, SST., M.Sn (Dosen Prodi Tari)	Moderator: Drs. Rinto Widyarto, M.Si Notulen: A.A.A. Mayun Artati, SST., M.Sn
5.	09.45-10.00 wita	Dr. I Komang Sudirga, SSn., M.Hum (Dosen Prodi Seni Karawitan)	Idem
6.	10.15-10.30 wita	Dr. I Nyoman Catra, SST., MA (Dosen Seni Pedalangan)	Idem
7.	10.45-11.00 wita	Dr. Ni Luh Sustiwati, M.Pd (Dosen Prodi Sendratasik)	Idem
8.	11.15-11.30 wita	Dr. I Nyoman Astita, MA (Dosen Prodi Musik)	Idem
9.	11.30-12.30 wita	Diskusi/Tanya-jawab	Idem
10.	12.30-13.00 wita	Pembacaan Rumusan Seminar	Tim Perumus
11.	13.00-13.30 wita	=====Istirahat/Makan Siang=====	Panitia
12.	13.30-15.30 wita	Kelompok Prodi Tari	Moderator: Sulistiyani, Skar., M.Si Notulen: I Wayan Budiarsa, SSn., M.Si
13.	13.30-15.30 wita	Kelompok Prodi Seni Karawitan	Moderator: I Nyoman Kariasa, SSn., M.Sn Notulen: I Nyoman Pasek, SSKar., M.Si
14.	13.30-15.30 wita	Kelompok Prodi Seni Pedalangan	Moderator: Ni Komang Sekar Marhaeni, SSP., M.Si Notulen: I Ketut Sudiana, SSn., M.Sn
15.	13.30-15.30 wita	Kelompok Prodi Pendidikan Sendratasik	Moderator: I Gede Mawan, SSn., M.Si Notulen: Dra. Ni Wayan Mudiasih, M.Si
16.	13.30-15.30 wita	Kelompok Prodi Musik	Moderator: Ni Wayan Ardini, SSn., M.Sn Notulen: I Ketut Suarjana, SSn., M.Sn
17.	15.30-16.00	=====Istirahat/Coffe Break =====	Panitia
18.	16.00-16.15 wita	Penutupan	Dekan FSP ISI Denpasar

Susunan Panitia Pelaksana

Penanggungjawab	: Dekan FSP ISI Denpasar (I Wayan Suharta, SSKar., M.Si)
Pengarah I	: Ni Ketut Suryatini, SSKar., M.Sn
Pengarah II	: Dr. Ni Luh Sustiwati, M.Pd
Ketua Pelaksana	: I Dewa Ketut Wicaksana, SSP., M.Hum
Sekretaris	: Dra. A.A. Istri Putri Yonari
Bendahara	: Ketut Bambang Ayu Widyani, SE
Moderator	: Drs. Rinto Widyarto, M.Si
Notulen	: A.A. Ayu Mayun Artati, SST., M.Sn
Tim Perumus	: Wardizal, S.Sen., M.Si I Kadek Widnyana, SSP., M.Si I Komang Darmayuda, SSn., M.Sn
MC	: Ni Luh Ayu Cempaka Dewi, SS
Sekretariat	: I Nyoman Alit Buana, S.Sos I Gusti Ketut Gede
Publikasi dan Dokumentasi	: I Gusti Ngurah Oka Ariwangsa, SE Putu Liang Piada, A.Md

Tempat dan Perlengkapan	:	Ida Ayu Agung Yuliaswathi Manuaba, SH Putu Gde Hendrawan I Wayan Teddy Wahyu Permana, SE
Konsumsi	:	Ni Made Astari, SE Putu Sri Wahyuni Emawatiningsih, SE
Lighting dan Sound System	:	I Made Lila Sardana, ST I Nyoman Tri Sutanaya, A.Md
Keamanan	:	SATPAM

RUMUSAN HASIL SEMINAR

Tema : MAHADAYA SENI PERTUNJUKAN
Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar
Di Gedung Natya Mandala ISI Denpasar
Selasa, 29 September 2015

Kegiatan seminar yang diselenggarakan oleh Fakultas Seni Pertunjukan (FSP), Institut Seni Indonesia Denpasar bertujuan untuk menumbuhkan kembangkan budaya meneliti dan mencipta seni pertunjukan sebagai dasar penyelenggaraan pendidikan dan pengabdian kepada masyarakat untuk memajukan IPTEKS dan pe-
ngayaan seni budaya bangsa. Dari kelima narasumber sebagai pembicara dalam seminar ini, dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Dr. I Kt. Suteja, SST., M.Sn

Judul Makalah: *Seni Tradisi Sebagai Sumber Inspirasi Riset dan Kreativitas Karya Seni Pertunjukan.*

Tradisi adalah berupa kumpulan warisan budaya mengenai apa dan bagaimana seni itu berdasarkan pemahaman masyarakatnya. Seni tradisi dalam konteks globalisasi sangat menarik diteliti, bahkan terinspirasi dalam berkreaitivitas untuk menciptakan karya seni. Eksistensinya dipengaruhi oleh peradaban budaya dan teknologi, sehingga merubah prilaku tatanan nilai spiritual menjadi tatanan baru yang sangat kontras dengan karakter warisan budaya bangsa. Cepat maupun lambat perjalanan seni tradisi mengalami perubahan, yang mengakibatkan adanya pergeseran nilai-nilai spiritual seni tradisi. Jaman globalisasi yang menuntut adanya persetaraan dalam perkembangan seni tradisi. Harapan tertuju kepada peneliti dan seniman kreatif yang memiliki kemampuan untuk mencari celah-celah dalam membangkitkan roh seni tradisi melalui riset dan kreativitas seni. Oleh karena itu, peran peneliti dan pencipta seni menggunakan seni tradisi sebagai sumber inspirasi riset, dan kreativitas seni sangat penting dalam menunjukan jati diri dan spiritualisasi bangsa.

2. Dr. I Komang Sudirga, S.Sn., M.Hum

Judul makalah: *Pasantian Sebagai Sumber inspirasi Kreativitas Seni Pertunjukan*

Pasantian sebagai bentuk produk karya seni yang mengandung nilai-nilai kearifan local dan unsur-unsur seni yang kompleks memberikan ruang dan sumber inspirasi peluang kreativitas yang luas bagi seni pertunjukan. *Pasantian* menginspirasi terwujudnya reproduksi genre *senipasantian*, krea-tivitas seni pertunjukan dari pementasan yang pasif kearah performatif (*presentasiestetis*), dan menstimulasi terciptanya naskah-naskah baru melalui kreativitas dunia sastra. *Pasantian* yang mengusung nilai-nilai humanisme universal dapat dijadikan pilar penguatan karya seni yang lebih bermakna dalam mewujudkan seni tontonan yang sarat tuntunan. Tersedianya peluang dan kesempatan tampil dalam ruang ritual, ruang publik dan ruang media mampu memotivasi munculnya kreativitas seni *pasantian*.

3. Dr. I Nyoman Catra, SSP., MA

Judul Makalah: *Dampak Ekonomi, Teknologi dan Budaya Dalam Kreativitas Seni Pertunjukan*

Pemanfaatan teknologi canggih ibarat memiliki ketajaman pisau ganda: disatu sisi dipergunakan mempermudah proses penciptaan dan memperkaya kemegahan tampilan karya; sementara disisi lain pemanfaatan yang kurang cermat bisa merugikan estetik karya. Teknologi sangat dibutuhkan untuk pendokumentasian dan mendesiminasikan khasanah budaya suatu bangsa. Tidak ada alasan untuk menolak kemajuan teknologi yang semakin berkembang pada tingkat pengembangan yang semakin canggih. Pemanfaatan teknologi tepat guna, didukung oleh finansial yang memadai, mampu mengadopsi tradisi lintas budaya, dilandasi oleh kekuatan tradisi, melahirkan karya baru yang lebih mendunia sifatnya. Sudah banyak dilakukan oleh seniman Bali kreatif dengan membuka diri kerja kolaborasi, memadukan setidaknya dua unsur budaya berbeda, tetap mengakar pada kekuatan tradisi, luluh pada perpaduan dalam konsepsi yang menyatu, mampu menghadirkan produksi seni bercirikan budaya lokal dalam pergaulan global.

4. Dr. Ni Luh Sustiwati, M.Pd

Judul Makalah: Pendidikan Seni Masa Kini

Walaupun terdapat perbedaan persepsi tentang pendidikan seni di masa kini, kehadiran pendidikan seni pada kurikulum pendidikan dasar menengah sampai pendidikan tinggi berfungsi membekali generasi muda dengan nilai-nilai budaya, sikap serta pembentukan kepribadian yang diharapkan mampu melestarikan dan menghargai hasil karya budaya bangsanya serta dapat mewujudkan nilai apresiasi seni. Melalui pendidikan seni berbagai kemampuan dasar manusia seperti fisik, perseptual, pikir, emosional, kreativitas, sosial, dan estetika dapat dikembangkan. Kurikulum di sekolah saat ini mengamankan esensi pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dan pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran berpendekatan ilmiah (*scientific approach*) dan tematik terpadu dalam mata pelajaran seni budaya menuntut guru kreatif untuk mempersiapkan pembelajaran atau merencanakan pembelajaran atau pengalaman belajar bagisiswa. Guru kreatif juga dibutuhkan untuk memilih kompetensi dari berbagai mata pelajaran dan mengaturnya agar pembelajaran menjadi lebih bermakna, menarik, menyenangkan, dan utuh.

5. Dr. I Komang Astita, MA

Judul Makalah: Pendidikan Musik Masa Kini: Program Studi Musik ISI Denpasar

Pendidikan Seni Masa Kini menghadapi tantangan profesionalisme dan globalisasi yang memerlukan penguasaan teknologi digital. Ketersediaan teknologi harus dimanfaatkan seluas-luasnya untuk mendukung pendidikan musik. Untuk menjawab tantangan profesi dan globalisasi Pendidikan Masa Kini, Program Studi Musik ISI Denpasar hanya mengelola pendidikan setingkat sarjana S1 yang berorientasi akademik secara umum dalam bidang ketrampilan dengan gelar Sarjana Seni. Prospek Program Studi Musik ISI Denpasar ke depan akan dikembangkan untuk mengganti-sipasi pendidikan pada jenjang S2 dan S3 dengan kualifikasi pendidikan profesional. Rekomendasi yang patut dipertimbangkan untuk mengembangkan Pendidikan Masa Kini adalah menggagas pendidikan musik berbasis riset dalam bidang ethnomusicology. Program Studi Etnomusicology berpeluang untuk dikembangkan di ISI Denpasar karena tidak memerlukan pengadaan sarana-prasarana gedung baru, pengadaan instrument major/minor. Orientasi akademik bidang *ethnomusicology* bersifat terbuka secara geografis maupun batasan budaya (*cultural area*).

Demikian hasil rumusan yang dapat kami sampaikan pada sidang terhormat ini, semoga pemikiran yang baik dan bernas datang dari segala penjurur.

Denpasar, 29 September 2015

Tim Perumus

1. Wardizal, S.Sen., M.Si
2. I Kadek Widnyana, SSP., M.Si
3. I Komang Darmayuda, S.Sn., M.Si

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
KATA PENGANTAR	iii
SAMBUTAN DEKAN	iv
Latar Belakang, Tema, Tujuan, Pelaksanaan	vi
RUMUSAN HASIL SEMINAR	ix
DAFTAR ISI	xii

MAKALAH UTAMA

1. MAHADAYA SENI PERTUNJUKAN: SENI TRADISI SEBAGAI SUMBER INSPIRASI RISET DAN KREATIVITAS KARYA SENI PERTUNJUKAN <i>I Kt. Suteja</i>	1
2. PASANTIAN SEBAGAI SUMBER INSPIRASI KREATIVITAS SENI PERNTUNJUKAN <i>I Komang Sudirga</i>	6
3. PENDIDIKAN SENI MASA KINI <i>Ni Luh Sustiwati</i>	13
4. DAMPAK EKONOMI, TEKNOLOGI DAN BUDAYA BARU DALAM KREATIVITAS SENI PERTUNJUKAN <i>I Nyoman Catra</i>	24
5. PENDIDIKAN MUSIK MASA KINI: PROGRAM STUDI MUSIK ISI DENPASAR <i>I Nyoman Astita</i>	30

MAKALAH PENDAMPING

1. RISET SEBAGAI LANDASAN REVITALISASI TARI JANGER LANSIADI KELURAHAN TONJA, DENPASAR <i>Ni Made Ruastiti</i>	34
2. SENI PERTUNJUKAN BERBASIS RISET: REKONSTRUKSI DAN CIPTAAN BARU <i>I Gusti Ayu Srinatih</i>	40
3. ULU AMBEK: RISET SENI TRADISI UNTUK KREATIVITAS SENI PERTUNJUKAN <i>Yulinis</i>	45
4. MEWUJUDKAN KERUKUNAN MELALUI PEMAHAMAN MAKNA PLURALISME DAN PRAKTEK BERKESENIAN DI KOTA MATARAM <i>Ida Ayu Trisnawati</i>	52
5. SENI TRADISI SEBAGAI SUMBER INSPIRASI RISET DAN KREATIVITAS SENI PERTUNJUKAN <i>Ni Made Arshiniwati</i>	60
6. KARYA SASTRA JAWA KUNA SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN SENI TARI DI BALI <i>Dyah Kustiyanti</i>	63
7. PENDIDIKAN SENI MASA KINI <i>I Wayan Budiarsa</i>	68
8. SIWA NADA GAMELAN BARU BERBASIS RISET <i>Wardizal</i>	73
9. PENYAJIAN SENI PERTUNJUKAN GONG KEBYAR OLEH SEKAA GONG WANITA <i>I Wayan Suharta</i>	79
10. PERANAN ETNOMUSIKOLOGI DALAM PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN KREATIVITAS SENI PERTUNJUKAN <i>I Gde Made Indra Sadguna</i>	87
11. TABUH LELAMBATAN PAGONGAN GAYA BADUNG KONTINUITAS DAN PERUBAHANNYA <i>I Gede Yudarta</i>	93
12. KESENIAN BALI MENUJU GLOW—BALI—SESSION	

	<i>I Nyoman Sedana</i>	102
13.	IDEOLOGI DAN STRATEGI SENIMAN DALANG DALAM KREATIVITAS SENI PERTUNJUKAN WAYANG <i>I Dewa Ketut Wicaksana</i>	109
14.	NILAI DALAM KARAWITAN <i>Ary Nugraha Wijayanto dan Ketut Sumerjana</i>	116
15.	ASPEK TEKNOLOGI DALAM PRODUKSI DAN PERTUNJUKAN MUSIK POP <i>Ni Wayan Ardini</i>	122
16.	DINAMIKA PERKEMBANGAN LAGU POP BALI DI ERA GLOBALISASI <i>I Komang Darmayuda</i>	128
17.	DAMPAK TEKNOLOGI DALAM PERKEMBANGAN PERTUNJUKAN WAYANG KULIT BALI <i>I Made Marajaya</i>	133
18.	DRAMATARI ARJA SEBAGAI MODAL KREATIF DALAM PENDIDIKAN SENI <i>Siluh Made Astini</i>	139

I Made Marajaya

Jurusan/Program Studi Seni Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar

Email : mademarajaya@yahoo.com

Abstrak

Tulisan ini mengangkat isu penerapan teknologi dalam perkembangan pertunjukan wayang kulit Bali yang selama ini diwarnai oleh pendapat pro dan kontra oleh para pakar dan seniman dalang itu sendiri. Perkembangan pertunjukan wayang kulit inovatif berada di atas pertunjukan wayang kulit tradisional. Hal ini disebabkan berubahnya pola pikir dan selera estetika masyarakat penonton masa kini yang mengutamakan hiburan bukan tuntunan. Penonton masa kini lebih menyukai suguhan yang menarik tanpa perlu dikupas atau dimaknai. Teknologi dalam pertunjukan wayang kulit berada di dua sisi atau bagaikan pisau bermata dua. Di satu sisi teknologi dapat menunjang dan menumbuh-kembangkan daya kreativitas seniman dalang baik menyangkut soal ide/gagasan, bentuk atau *form* pertunjukan, dan tata cara penyajian/penampilan. Akan tetapi di sisi lain teknologi juga dapat mengancam kelangsungan hidup pertunjukan itu sendiri. Teknologi menjadikan pertunjukan bernilai murahan karena telah mengaburkan identitas pertunjukan itu sendiri. Selain itu, teknologi dapat mengurangi daya imajinasi penonton tentang simbol-simbol dalam pewayangan dan teknologi bisa membuat pertunjukan menjadi fatal akibat kesalahan teknis.

Key Words : teknologi, dampak, wayang kulit, perkembangan

Pendahuluan

Perkembangan pertunjukan wayang kulit Bali hampir selama empat dasawarsa mengalami masa pasang surut yang ditandai dengan hilang dan munculnya varian-varian wayang kulit itu sendiri. Hingga kini eksistensi antara pertunjukan wayang kulit tradisi dan inovatif tidak berimbang. Pertunjukan wayang kulit tradisi semakin dijauhkan oleh penonton, sementara pertunjukan wayang kulit inovatif sangat digemari oleh masyarakat karena dapat dipentaskan dalam berbagai konteks. Selain sebagai hiburan pertunjukan wayang kulit inovatif juga dimanfaatkan sebagai media komunikasi dan informasi dalam menyebarluaskan pesan-pesan penting mengenai ajaran agama Hindu, kesehatan, keamanan, dan keberhasilan pembangunan lainnya yang dilaksanakan oleh masyarakat dan pemerintah.

Perlu diketahui bahwa saat ini, di Desa Tumbak Bayuh, Kabupaten Badung muncul pertunjukan wayang kulit Joblar dengan dalang I Ketut Muada, di Desa Bongkasa, Kabupaten Badung muncul pertunjukan wayang kulit D-Karbit dengan dalang I Made Nuarsa, di Kabupaten Bangli muncul dalang I Dewa Gede Agung Sutresna, di Desa Bitra, Kabupaten Gianyar muncul wayang kulit Jodog Polos dengan dalang Ngakan Made Karsa Wijaya, di Desa Buduk, Mengwi, Badung muncul dalang Ida Bagus Alit Argapatra, di Desa Belayu muncul Wayang Kulit Cenik Blonk, dan lain-lainnya. Grup-grup wayang kulit garapan baru tersebut di atas telah mampu meramaikan panggung-panggung pementasan wayang kulit di Bali belakangan ini dan dapat membuat "*ngerem*" pertunjukan wayang kulit tradisi. Artinya hanya bisa bertahan tetapi tidak bisa berkembang alias mati suri.

Kemampuan berkreaitivitas dalang-dalang inovatif belakangan ini telah mampu bukan saja menjadikan seni pertunjukan wayang kulit Bali sebagai produk kesenian bernilai jual tinggi, melainkan telah menjadikan wayang kulit sebagai seni pertunjukan yang disukai orang banyak. Hasil pengamatan penulis di lapangan menunjukkan bahwa, popularnya pertunjukan wayang kulit inovatif dapat dilihat pada dua hal yaitu : pertama, para dalang inovatif telah melakukan dekonstruksi terhadap kebiasaan-kebiasaan yang telah dilakukan para dalang dalam pakeliran konvensional. Dekonstruksi itu meliputi pemadatan struktur pertunjukan, lakon, bahasa (*antawacana*), gerak wayang (*tetikesan*), iringan, layar/*kelir*, pencahayaan/*belencong*, tata panggung, dan durasi pentas. Sementara itu, penikmat pertunjukan wayang kulit inovatif mencakup berbagai lapisan masyarakat mulai dari kalangan buruh, pegawai, anak sekolah, mahasiswa, sampai para pejabat. Kedua, dalam hal pendistribusian pentas atau promosi, para dalang inovatif mempromosikan diri melalui surat kabar, media elektronik (radio, TV, internet, HP), serta reklame/baliho.

Dalam berkreaitivitas, dalang-dalang pertunjukan wayang kulit inovatif selalu melakukan pembaharuan sesuai dengan kemampuan individu dan kelompok untuk memenuhi selera masyarakat. Pada umumnya pembaharuan dalam pertunjukan wayang kulit inovatif dilakukan secara bertahap mulai dari iringan, *kelir/gayor*, lampu, *sound system*, panggung, struktur pertunjukan, *antawacana*, dan lain-lainnya. Di samping melakukan pembaharuan, dalang-dalang inovatif sangat cermat melihat peluang pasar dan selera estetika masyarakat, sehingga produk seni yang dihasilkan profit.

Pertunjukan wayang kulit inovatif lebih menekankan pada aspek tontonan atau komedian daripada penyajian lakon yang serius. Tontonan yang menarik, kadang kala dapat memberikan hiburan, sehingga

segala kesumpekan yang terjadi pada diri penonton menjadi hilang. Pertunjukan wayang kulit seperti tersebut di atas oleh Ra'uf (2010:16-17) dikatakan tidak hanya sekadar sebuah pementasan yang bisa menyampaikan sebuah ideologi, tetapi memiliki sisi industrial yang bisa menghasilkan profit (keuntungan).

Hal senada juga dikatakan oleh Dibia (2012 : 40-41) bahwa, dengan ditetapkannya semacam patokan upah pertunjukan oleh kebanyakan grup wayang, tanpa melihat konteks pertunjukan, apakah untuk kepentingan ritual, amal, atau sajian formal oleh pemerintah, pementasan wayang kulit Bali belakangan ini cenderung menjadi semakin komersial. Dari aspek sosial, perubahan wayang kulit yang menonjol terlihat pada peranan dan keberadaan seni pertunjukan ini di masyarakat dan fungsi pertunjukannya.

Pernyataan kedua pakar tersebut di atas menguatkan asumsi bahwa pertunjukan wayang kulit inovatif telah diperlakukan sebagai salah satu bentuk kesenian yang bisa menghasilkan uang untuk kesejahteraan para seniman pendukungnya. Selain menampilkan ruang seni untuk menghibur masyarakat, pertunjukan wayang kulit inovatif juga menampilkan ideologi yang berbobot dan berupaya membangun sebuah orientasi keuntungan di bidang finansial, sehingga orang-orang yang bermain bisa mendapatkan uang atau sebagai sebuah pekerjaan yang menguntungkan.

Fenomena di atas telah merubah paradigma berkesenian di Bali, dimana tradisi sebelumnya para seniman merasa puas ketika dapat menghibur masyarakat dan *ngayah* secara tulus ikhlas, namun sekarang para seniman mencari kepuasan dengan berbagai cara untuk mendapatkan profit agar bisa bertahan hidup sesuai dengan perkembangan zaman. Sementara tataran nilai-nilai kehidupan jarang dipertontonkan, dan yang diutamakan adalah sebuah tontonan yang bisa menimbulkan lelucon dan laku dijual.

Berubahnya bentuk pertunjukan wayang kulit yang diakibatkan oleh penerapan teknologi akhir-akhir ini membawa dampak yang sangat signifikan terhadap menurunnya eksistensi pertunjukan wayang kulit tradisional. Di samping itu, pemahaman masyarakat penonton tentang simbol-simbol kehidupan yang terkandung dalam wayang sudah mulai berkurang yang disebabkan oleh mudahnya mereka menangkap unsur-unsur estetik yang disajikan dalam setiap pertunjukan wayang kulit inovatif. Selain berkurangnya pemakaian tentang simbol-simbol, juga dapat dipastikan bahwa telah terjadi pendangkalan (*kitsch*) terhadap unsur-unsur estetik yang terkandung dalam seni pertunjukan itu sendiri. Hal inilah menarik didiskusikan, bahwa teknologi selain memberikan dampak positif terhadap perkembangan seni pertunjukan wayang kulit, tetapi juga berdampak negatif terhadap kelangsungan hidup pertunjukan wayang kulit itu sendiri. Tulisan ini mengangkat topik teknologi dalam pertunjukan wayang kulit, sehingga persoalan yang perlu dibahas adalah apa dampak penerapan teknologi dalam perkembangan pertunjukan wayang kulit Bali baik bagi seniman dalang, masyarakat penonton, dan masa depan pertunjukan itu sendiri ?

Teknologi dalam Seni Pertunjukan Wayang Kulit Bali

Era globalisasi telah memudahkan manusia untuk mengetahui segala sesuatu dengan cepat dan mudah yaitu melalui teknologi yang telah diciptakan untuk keperluan umat manusia. Ilmu pengetahuan yang menghasilkan teknologi sangat membantu kelemahan dan kekurangan manusia di segala bidang, dan yang sangat tidak kalah pentingnya yaitu di bidang seni pertunjukan wayang kulit. Teknologi tidak hanya berwujud benda atau artefak (*material*), melainkan idea, gagasan, serta konsep-konsep dalam berpikir (*abstrak*) atau perilaku juga dapat disebut dengan teknologi. Dengan demikian ilmu pengetahuan sering dikaitkan dengan teknologi sehingga lazim disebut dengan IPTEK yang merupakan singkatan dari ilmu pengetahuan dan teknologi.

I Gede Arya Sugiarta dalam orasi ilmiahnya yang berjudul "Profesionalisme dalam Seni Pertunjukan Tradisional Bali Peluang dan Tantangannya" (2012) menyinggung secara singkat tentang keprofesionalan dalang *Cenk Blonk* yang merupakan salah satu model untuk mengamati seniman seni pertunjukan tradisional yang kini berhasil populer. Pertama, dalang *Cenk Blonk* melakukan pembaharuan iringan dengan menggunakan barungan gamelan Semarandana yang dinamis, sehingga mampu memberi ilustrasi guna mendukung setiap adegan. Ditambah dengan penyanyi *gerong* dan *tandak*, pemakaian setiap adegan bisa diperkuat lewat lirik-lirik yang disajikan. Kedua, teknik sabetan dan vokal *Cenk Blonk* cukup baik ditambah dengan kekhasan dialek Tabanan yang unik. *Banyolan-banyolan* yang disajikan selain kocak juga mengandung tuntunan, kritis, aktual, dan mengakomodasi situasi kekinian. Ketiga, mengantisipasi persaingan dengan media audio-visual baru, *Cenk Blonk* melakukan vokabuler teknik garap dengan memanfaatkan teknologi. Suara-suara tambahan ditampilkan dengan memanfaatkan *sound efek* perangkat elektronik. Dari segi penyajian, property yang digunakan dikemas apik, mulai dari layar lebar, hiasan, bingkai *kelir* hingga *sound system* dan tata lampu elektrik yang dikelola oleh petugas khusus.

Bentuk pertunjukan wayang kulit yang penyajiannya didukung oleh peralatan modern, misalnya menggunakan *keyboard*, lampu warna warni, dan efek suara (*sound effect*), disebut pakeliran inovatif ber-

pola 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).

Terkait dengan hal tersebut di atas, Ardana (dalam Mariyah, 2006 : 204) mengatakan bahwa wayang kulit "*Cenk Blonk*" karya dalang Nardayana tergolong kearifan lokal dalam kebudayaan Bali, karena mempunyai kemampuan menerima unsur-unsur asing (teknologi) untuk menjadi milik dan memperkaya kebudayaan sendiri tanpa kehilangan kepribadian. Potensi yang dimiliki wayang kulit Cenk Blonk ini sangat penting untuk menghadapi proses globalisasi kebudayaan.

Sejarah masuknya teknologi modern dalam pertunjukan wayang kulit Bali diperkirakan terjadi pada tahun 1970-an. Sebelum munculnya teknologi modern, para dalang pertunjukan wayang kulit di Bali telah memanfaatkan teknologi tradisional yang masih dapat kita saksikan dan diwariskan hingga sekarang seperti : lampu *blencong*, gender wayang, *kropak*, *kelir*, dan wayang. Kemudian memasuki era tahun 70-an muncul teknologi modern berupa pengeras suara yang disebut dengan *loud speaker*. Sebelum memanfaatkan *loud speaker*, para dalang wayang kulit di Bali menyuarakan tokoh-tokoh wayang dengan kekuatan suara masing-masing. Ada yang menggunakan teknik yaitu dengan memantulkan suara melalui dinding belakang lampu *blencong*. Caranya yaitu, mulut ditempelkan dengan posisi miring, sehingga menimbulkan efek suara yang keras hingga dapat menembus batas *kelir*. Hal ini juga sangat tergantung dari kemampuan dalang itu membuat dan mengolah suara sesuai dengan karakter wayang masing-masing.

Mengingat situasi dan kondisi alam Bali pada masa itu masih sepi dan tidak seperti sekarang. Oleh karena itu, masyarakat penonton dapat menikmati pertunjukan wayang tanpa diganggu oleh derungan suara motor dan mobil serta suara *house* musik. Situasi yang sangat tenang, nyaman, dan sunyi terutama pada malam hari sangat mendukung sebuah pementasan wayang kulit. Perkembangan selanjutnya yaitu, para dalang wayang kulit yang sudah populer mulai menggunakan *loud speaker* seperti : dalang Ida Bagus Ngurah (Wayang Buduk), dalang Ida Bagus Baskara (Wayang Ramayana), dalang I Dewa Rai Mesi (Dalang Bangli), dalang Ida Bagus Sarga (Wayang Ramayana Bongkasa), dalang I Ketut Jingga (Wayang Cupak), dalang I Ketut Rupik (Wakul) inovatif, dalang I Made Mandra (Wayang Calonarang), dan lain-lain. Memasuki era tahun 2000-an, para dalang wayang kulit di Bali tidak saja mempergunakan *sound system* berupa *loud speaker*, melainkan telah mulai menggunakan *box speaker* agar suasananya lebih meriah. Hal ini dapat dilihat pada penataan panggung pertunjukan wayang kulit *Cenk Blonk*, Wayang *Joblar*, dan Wayang *D-Karbit*, dimana di sebelah pojok kiri dan kanan atas *gayor/kelir* biasanya terpasang atau disetting dengan pengeras suara berupa *loud speaker*. Sementara di samping kiri dan kanan panggung terpasang *box speaker*. Jadi, perpaduan antara *loud speaker* dengan *box speaker* menghasilkan suara yang jernih dan keras sesuai dengan situasi yang diinginkan. Di samping itu, suara yang keras dan menggelegar dapat membuat suasana pertunjukan menjadi lebih meriah dan glamour seperti halnya pementasan di panggung musik.

Teknologi dalam bentuk *sound system* belakangan ini sangat membantu para dalang untuk berkreaitivitas terutama dalam mengolah suara, baik suara rendah, sedang, maupun tinggi. Bagi dalang yang suara aslinya sudah rendah seperti dalang *Joblar*, kemungkinan agak sulit untuk ditata kembali dengan menggunakan *sound efek*, kecuali suara-suara sedang dan tinggi. Sebagai akibatnya, suara rendah menjadi tidak jelas, sebaliknya suara sedang dan tinggi menjadi semakin jelas.

Perkembangan berikutnya adalah masuknya teknologi modern berupa lampu listrik ke dalam pertunjukan wayang kulit. Hal tersebut terjadi pada tahun 1988 pada saat ujian seniman pertama yang diselenggarakan oleh STSI Denpasar. Pada saat itu, dua dari tujuh penampilan garapan wayang kulit telah mulai menggunakan lampu listrik sebagai pencahayaan. Adapun garapan yang dimaksud adalah "Pakeliran Layar Berkembang" oleh dalang I Ketut Kodi dan I Dewa Ketut Wicaksana serta garapan pakeliran "Lubdaka" oleh dalang I Made Yudabakti. Pada awalnya, pemakaian lampu listrik sebagai pengganti lampu *blencong* dalam seni pertunjukan wayang kulit mendapat tanggapan yang beragam dari para seniman dan pencinta kesenian wayang. Sebagian besar mengatakan bahwa dengan menggunakan lampu listrik bayangan wayang akan kelihatan kaku atau mati, sedangkan jika menggunakan lampu *blencong*, bayangan wayang akan tampak seolah-olah hidup dan berbasah. Seiring dengan perkembangan zaman, lambat laun pencahayaan wayang kulit memakai lampu listrik menjadi *ngetrend* dan sesuatu hal yang biasa di kalangan dalang-dalang muda yang beraliran inovatif yang dipelopori oleh wayang kulit *Cenk Blonk* dengan dalang I Wayan Nardayana. Dengan demikian, hingga saat ini pemakaian lampu listrik sudah menjadi tradisi dalam pertunjukan wayang kulit, dan hal tersebut dapat diterima serta diapresiasi oleh penonton. Apalagi pertunjukan itu memakai layar lebar yang justru memerlukan sinar yang lebih besar dan kuat. Apabila pertunjukan wayang itu

ditayangkan melalui layar kaca televisi, maka di antara yang memakai lampu listrik dan *blencong* akan lebih tampak nilai estesisnya. Wayang yang memakai lampu listrik akan lebih menarik karena bayangannya lebih jelas dibandingkan dengan wayang yang memakai lampu *blencong* yang bayangannya menjadi kabur.

Selain menghasilkan bayangan yang lebih tajam, pencahayaan melalui lampu listrik juga dapat memberikan nuansa atau suasana yang diinginkan, misalnya warna merah untuk situasi tegang, warna putih untuk situasi normal, warna gelap untuk suasana gaib atau menyeramkan, cahaya berwarna-warni untuk suasana gembira, dan lain sebagainya. Demikian pentingnya teknik pencahayaan dalam pertunjukan wayang kulit inovatif guna menghasilkan bayangan yang diinginkan. Selain itu, pencahayaan melalui lampu listrik juga bisa membuat suasana menjadi lebih glamour dan meriah. Misalnya adegan *panyacah parwa* dalam pertunjukan wayang kulit *Cenk Blonk*, Wayang Kulit *Joblar*, dan Wayang-D-Karbit, selalu menampilkan cahaya lampu berwarna-warni bagaikan pertunjukan film.

Selain memanfaatkan teknologi modern dalam menunjang kreativitas seni pertunjukan wayang kulit, teknologi tradisional berupa gamelan telah mampu memberikan andil yang cukup besar terhadap perkembangan estetis pertunjukan wayang kulit. Beberapa jenis gamelan sudah pernah dicoba oleh para dalang di Bali untuk menciptakan suasana baru dalam pertunjukan wayang kulit mulai dari : dalang Ida Bagus Ngurah (Wayang Buduk) menggunakan gamelan gambuh, dalang I Made Sidja dari Desa Bona dan dalang I Made Kembar dari Desa Padangsembian menggunakan Gong Kebyar, dalang I Made kembar dan dalang Ida Bagus Sudiksa dari Desa Kerobokan menggunakan Angklung Kebyar, dan berikutnya diikuti oleh dalang I Ketut Muada dari Desa Tumbak Bayuh dan dalang I Made Nuarsa dari Desa Bongkasa. Perkembangan selanjutnya yaitu dalang I Wayan Nardayana dari Desa Belayu setelah sukses menggunakan *gender wayang*, *batel*, dan angklung, baru mulai memakai gamelan Gong Kebyar. Hal ini dapat dilihat pada rekaman pertama wayang kulit *Cenk Blonk* berjudul "Diah Ratna Takeshi" yang diiringi dengan gamelan Gong Kebyar. Perkembangan berikutnya wayang kulit *Cenk Blonk* mulai menggunakan Gamelan Semarandana dan terakhir menggunakan gamelan Sekar Langon hingga sekarang.

Demikian beragamnya penggunaan elemen gamelan dalam pertunjukan wayang kulit Bali membuktikan bahwa kesenian itu sangat dinamis berkat dukungan teknologi khususnya teknologi tradisional. Hal-hal yang dianggap baru pada awalnya dapat mengundang pendapat pro dan kontra di kalangan seniman dan penikmat seni, tetapi setelah dipentaskan berulang-ulang dan bahkan bertahun-tahun fenomena tersebut akan menjadi sebuah tradisi atau budaya baru. Demikian halnya penggunaan lampu listrik telah mentradisi di kalangan seni pertunjukan wayang kulit inovatif di Bali.

Dampak Teknologi dalam Pertunjukan Wayang Kulit Bali

Ilmu pengetahuan di bidang seni berupa temuan-temuan baru baik teoritis maupun praksis telah memberikan dampak positif dan negatif terhadap kesenian itu sendiri. Ilmu yang melahirkan teknologi menurut Ihde (2008 : 17) tidaklah netral, dalam arti teknologi sebagai mediator antara manusia dan dunianya mengubah pengalaman manusia mengenal dunia. Budaya juga ikut berubah dengan penerapan teknologi. Jadi teknologi menjadi tidak netral akibat kekuasaan manusia. Manusia dapat menggunakan teknologi sebagai sarana kekuasaan dan kepentingan tertentu (Lim, 2008 : 17-18).

Terkait dengan pernyataan tersebut di atas, bahwa secara positif teknologi yang digunakan dalam menunjang kreativitas seni pertunjukan wayang kulit telah mengubah budaya wayang secara universal, sedangkan dampak negatifnya adalah wayang kehilangan kekhasan dan ke-*adiluhungan*-nya. Berikut ini adalah gambaran dampak teknologi dalam menunjang kreativitas dalam seni pertunjukan wayang kulit Bali.

a. Dampak Positif

Seperti telah diuraikan di atas bahwa teknologi sangat menunjang kreativitas dalam pertunjukan wayang kulit. Selain itu, lakon yang menjadi landasan utama dalam sebuah pertunjukan wayang kulit belakangan ini tidak menjadi daya tarik lagi. Hal-hal yang menarik justru terletak pada unsur-unsur estetis lainnya seperti : tata penyajian, bahasa, gerak wayang, dan iringan. Di samping itu, aparatus pertunjukan seperti : *kelir*, wayang, lampu, gamelan, *sound*, dan lain-lain sangat mendukung secara keseluruhan estetika dalam pertunjukan wayang kulit. Oleh karena itu, lahirnya teknologi baik teknologi tradisional maupun teknologi modern untuk sementara ini sangat dibutuhkan oleh para seniman dalang dalam berkreativitas.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam seni pertunjukan wayang kulit akan berjalan seiring dengan perkembangan zaman. Asalkan tidak mengurangi esensi dari pertunjukan itu sendiri. Pertunjukan wayang kulit yang pada mulanya adalah sebuah kegiatan untuk pemujaan terhadap roh nenek moyang, tetapi secara lambat laun, telah berubah fungsi yaitu sebagai hiburan dan media komunikasi. Sebagai media komunikasi, seorang dalang memerlukan ilmu pengetahuan yang tidak saja terkait dengan seni, tetapi

juga terhadap ilmu pengetahuan yang lain. Dengan demikian, seorang dalang akan pasih dalam membasakan atau "me-wacana-kan" ajaran-ajaran agama, filsafat, pranata sosial untuk meningkatkan kesadaran umat manusia dalam kehidupan bermasyarakat. Setidaknya seni pertunjukan wayang kulit dapat mengubah perilaku negatif masyarakat menuju ke arah lebih positif. Lakon-lakon yang ditampilkan selalu mengandung unsur-unsur pendidikan dan pencerahan, sehingga masyarakat penonton dapat memilah mana hal-hal yang bersifat baik yang patut ditiru dan mana yang bersifat buruk yang harus dihindarkan dari sisi kehidupan.

Demikian halnya pemakaian *soud system* dalam pertunjukan wayang kulit inovatif dewasa ini menjadi sebuah *trend* para dalang profesional di Bali. Dalang yang paling populer akan menampilkan kemampuan ekonomisnya secara maksimal untuk menata *sound system* untuk membedakan kualitas penampilannya. Demikian halnya dengan lampu listrik. Penggunaan lampu listrik dewasa ini juga menjadi sebuah tradisi, sehingga para dalang secara bebas melakukan inovasi sesuai dengan daya/kemampuan imajinasinya. Akan tetapi perlu diwaspadai, bahwa inovasi yang berlebihan justru akan membuat pertunjukan itu kehilangan identitas. Listrik selain berfungsi untuk pencahayaan, juga berfungsi untuk mengoperasikan perangkat-perangkat lunak lainnya seperti komputer, LCD, *keyboard*, dan *soud system*.

Kemampuan mengoptimalkan fungsi komputer, LCD, *keyboard*, dan *sound* dapat menambah nilai estetis pada pertunjukan wayang kulit itu sendiri. Seperti kita ketahui bahwa masyarakat penonton masa kini tidak menyukai suguhan berupa hal-hal yang bersifat hayalan atau illusi. Para penonton anak-anak masa kini sudah didewasakan oleh alat-alat komunikasi seperti : *Hand Phone*, komputer, dan televisi. Selain itu, para penonton khususnya anak-anak, telah paham tentang budaya masa, sehingga bila disuguhkan pertunjukan wayang yang menyerupai siaran televisi atau film akan lebih memikat dibandingkan dengan melihat suguhan wayang yang masih memakai lampu *blencong*. Wacana dan hayalan tentang kejadian-kejadian atau kehidupan masa lampau yang seolah-olah itu fakta sejarah, juga tidak begitu menarik bagi penonton masa kini yang didominasi oleh kawula muda.

b. Dampak Negatif

Berkembangnya teknologi tradisional dan modern sangat berpengaruh terhadap peningkatan nilai-nilai estetis dalam pertunjukan wayang kulit Bali. Munculnya berbagai jenis gamelan untuk mengiringi pertunjukan wayang kulit dewasa ini mengaburkan identitas pertunjukan itu sendiri, apakah pementasan itu Wayang Parwa atau Wayang Ramayana.

Masuknya teknologi canggih ke dalam pertunjukan wayang kulit tidak sepenuhnya dapat diadopsi oleh dalang-dalang di Bali. Bagi mereka yang masih bertahan pada pola pertunjukan tradisi teknologi modern tentu menjadi tantangan. Penerapan teknologi modern dalam pertunjukan wayang kulit hanya dapat dilakukan oleh dalang-dalang yang berpendidikan tinggi seni atau sekolah kejuruan seni. Sementara bagi dalang berpendidikan non seni kiranya masih mencari-cari format baru agar pertunjukannya dapat diterima oleh masyarakat pencinta wayang. Suksesnya Wayang *Cenk Blonk*, Wayang *Joblar*, dan Wayang *D-Karbit* dalam pengembangan pertunjukan wayang kulit inovatif dilandasi oleh pengetahuan mereka di bidang seni. Seperti diketahui mereka adalah tamatan Sekolah Kejuruan Seni dan alumni ISI Denpasar.

Selain itu, masuknya teknologi modern ke dalam pertunjukan wayang kulit menjadikan kreativitas para dalang ketergantungan dengan kecanggihan teknologi itu sendiri. Dampak yang paling ditakutkan adalah ketika terjadi kesalahan teknis, misalnya *sound* mati, *lampu* mati, dan atau listrik mati. Bisa saja pertunjukan disoraki oleh penonton karena merasa tidak puas. Hal yang tidak kalah menariknya adalah ketika pertunjukan wayang kulit merambah ke dunia rekamam. Di satu sisi pertunjukan itu mudah disosialisasikan, tetapi di sisi lain mengancam eksistensi pertunjukan itu sendiri. Banyak contoh kesenian Bali yang cepat memudar karena terlalu sering masuk ke dunia rekaman. Begitu kasetnya beredar, masyarakat secara mudah dapat menikmati sajian-sajian menariknya, namun ketika pertunjukan itu dipentaskan secara langsung membuat penonton jenuh karena kurang kreatifnya seniman itu pasca rekaman.

Di Bali, dalam kurun waktu 45 tahun terakhir banyak ditemukan rekaman-rekaman pertunjukan wayang kulit tradisi maupun inovatif. Adapun pertunjukan wayang kulit tradisi yang direkam melalui *kaset tape recorder* mulai tahun 70-an hingga 80-an dan dijual bebas di pasaran waktu itu antara lain : (1) Wayang Buduk dengan dalang Ida Bagus Ngurah ; (2) Wayang Parwa dalang I Ketut Madera ; (3) Wayang Ramayana Bongkasa dengan dalang Ida Bagus Sarga ; (4) Wayang Cupak Dukuh Pulu dengan dalang I Ketut Jingga dan ; (5) Wayang Bangli dengan dalang I Dewa Rai Mesi. Sementara pertunjukan wayang kulit inovatif yang direkam melalui *kaset tape recorder* dan VCD dan dijual bebas di pasaran sejak tahun 2000-an hingga sekarang antara lain : (1) Wayang Cenk Blonk dengan dalang I Wayan Nardayana ; (2) Wayang Joblar dengan dalang I Ketut Muada ; (3) Wayang D-Karbit dengan dalang I Made Nuarsa ; (4) Wayang Kang Cing Wi dengan dalang I Dewa Gede Agung Sutresna dan ; (5) Wayang Jodog Polos dengan dalang Ngakan Made Karsa Wijaya.

Dampak negatif yang paling ditakuti oleh para seniman dalang dan masyarakat dari sekian banyak rekaman wayang kulit tersebut di atas adalah cepat atau lambat pertunjukan itu akan mulai ditinggalkan oleh penggemarnya. Alasannya sangat singkat, bahwa pertunjukan itu sudah sering didengar atau ditonton melalui media siaran baik radio maupun televisi, dapat diputar melalui *tape recorder*, serta diakses melalui HP dan internet.

Berkembangnya pertunjukan wayang kulit inovatif dewasa ini cenderung dikhawatirkan dapat menghilangkan pemahaman masyarakat penonton tentang simbol-simbol yang ada dalam pewayangan. Simbol-simbol dalam pewayangan dapat dilihat pada lakon dan sarana pertunjukan itu sendiri seperti : *kelir*, wayang, lampu, *kropak*, gamelan, dan lain sebagainya. Sementara yang dimaksud simbol-simbol dalam lakon seperti : penokohan (tokoh Gatot Kaca dalam wayang Parwa bisa dipakai tokoh Indrajit atau Meganada dalam wayang Ramayana, tokoh Kresna bisa dipakai Rama, dan tokoh Arjuna bisa dipakai Laksemmana, dan sebagainya). Selain tokoh sentral, wayang Kayonan yang biasanya dipakai sebagai penanda pembukaan dan penutup dalam pementasan, dalam lakon bisa menjadi petanda gunung, angin, air, awan, istana, goa, dan lain sebagainya. Begitu masuknya teknologi canggih ke dalam dunia pewayangan, hampir semua simbol-simbol di atas menjadi realita berkat kecanggihan komputer. Dengan demikian, jelaslah bahwa teknologi telah menghapus imajinasi masyarakat penonton tentang simbol-simbol yang ada dalam pewayangan itu sendiri. Secara estetis mungkin masih dapat diterima, tetapi secara logika dikhawatirkan tidak dapat mendidik masyarakat tentang pemahaman simbol-simbol.

Penutup

Dampak positif dari penerapan teknologi dalam perkembangan pertunjukan wayang kulit di Bali dapat menunjang kreativitas dalang mulai dari ide/gagasan, keterampilan mewujudkan garapan baru, dan kemampuan dalam tata penyajian. Selain itu teknologi tradisional dan modern saling melengkapi dalam proses penciptaan pertunjukan wayang kulit, sehingga memudahkan para seniman dalang dalam berkreativitas. Pertunjukan wayang kulit tradisi yang dikemas dengan teknologi, seakan-akan mampu membuat warna dan nuansa baru sesuai dengan tuntutan selera estetis masyarakat. Secara estetis, dapat dinikmati dan diapresiasi oleh penonton dari berbagai kalangan. Sementara dampak negatifnya adalah dapat mengaburkan identitas pertunjukan wayang itu sendiri. Teknologi dalam pertunjukan wayang kulit hanya dapat dikuasai dan diasasi oleh dalang-dalang yang berlatar belakang berpendidikan formal baik seni maupun non seni. Sementara itu, dalang-dalang yang beraliran tradisi masih ada keraguan memasukkan teknologi canggih ke dalam pertunjukannya. Alasannya dapat mengurangi ke-*adiluhung*-an wayang itu sendiri. Selain itu, pertunjukan wayang kulit yang dikemas melalui media rekam cepat atau lambat dapat menurunkan eksistensi pertunjukan itu sendiri. Di samping menurunkan daya imajinasi penonton tentang pemaknaan simbol-simbol dalam pewayangan, teknologi juga dapat mengancam keutuhan pertunjukan ketika terjadi hal-hal di luar teknis seperti lampu mati dan listrik padam.

Daftar Pustaka

- Clara, Victoria M. Van Groenendaal. 1987. *Dalang di Balik Wayang*. Jakarta : Pustaka Utama Frafiti.
- Danesi, Marcel. 2010. *Pesan, Tanda, dan Makna*. Yogyakarta : Jalasutra.
- Dibia, I Wayan. 2012a. *Geliat Seni Pertunjukan Bali*. Denpasar : Arti Foundation.
- Eaton, Marcia Muelder. 2010. *Persoalan-Persoalan Dasar Estetika*. Jakarta : Salemba Humanika.
- Gria, I Wayan, dkk.. 2010. *Kebudayaan Unggul, Inventori, Unsur Unggulan Sebagai Basis Kota Denpasar Kreatif*. Denpasar : Bappeda Kota Denpasar.
- Kayam, Umar. 1981. *Seni Tradisi dan Masyarakat*. Jakarta : Sinar Harapan.
- Kuntowijoyo. 2006. *Budaya dan Masyarakat*. Yogyakarta : Tiara Wacana.
- Mariyah, Emiliana. 2006. "Wayang Kulit dalam Era Globalisasi". Dalam *Wacana Antropologi*. (ed. Pujaastawa). Denpasar: Jurusan Antropologi Fakultas sastra Universitas Udayana.
- Mulyono, Sri. 1989. *Wayang : Asal-usul, Filsafat, dan Masa Depan*. Jakarta : CV Haji Masagung.
- Ra'uf, Amrin. 2010. *Jagad Wayang*. Yogyakarta : Garailmu.
- Soedarsono, Ki Manteb. 1998. "Memberi Landasan Kuat Bagi Inovasi dalam Pertunjukan Wayang Kulit". Dalam *Inovasi & Transformasi Wayang Kulit*. (Suntingan Kasidi Hadiprayitno). Yogyakarta : Lembaga Studi Jawa.
- Soetarno, dkk. 2007. *Estetika Pedalangan*. Surakarta : ISI Surakarta.
- Soetrisno, R. 2008. *Wayang Sebagai Warisan Budaya Dunia*. Surabaya : Penerbit SIC.
- Solichin, 2010. *Wayang Masterpiece Seni Budaya Dunia*. Jakarta : Sinergi Persadatama Foundation.
- Sugiarta, I Gede Arya. 2012. "Profesionalisme dalam Seni Pertunjukan Tradisional Bali Peluang dan Tantangan", dalam *Orasi Ilmiah Pada Dies Natalis IX dan Wisuda Sarjana X Institut Seni Indonesia Denpasar*, Sabtu 28 Juli 2012.