



MENGENAL

ESTETIKA DAN ARTISTIKA
SENI PEDALANGAN BALI

I Made Marajaya

Pusat Penerbitan LPPM ISI Bali

**MENGENAL ESTETIKA DAN ARTISTIKA
SENI PEDALANGAN BALI**

Oleh:

I Made Marajaya

Diterbitkan oleh:

LPPM ISI BALI

2026

MENGENAL ESTETIKA DAN ARTISTIKA SENI PEDALANGAN BALI

Denpasar © 2026, I Made Marajaya

Penulis:

I Made Marajaya

Layout:

I Made Marajaya

Hak Cipta dilindungi undang-undang. Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ke dalam bentuk apa pun, secara elektronik maupun mekanis, termasuk fotokopi, merekam, atau dengan teknik merekam lainnya, tanpa izin tertulis dari Penerbit. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Diterbitkan pertama kali oleh:

Pusat Penerbitan LPPM Institut Seni Indonesia Bali

Jl. Nusa Indah, Denpasar 80235

Telp : 0361-227316 / 0361-236100

Email : sekretariatlppm@isi-dps.ac.id

Website : <https://www.isibali.ac.id>

Buku Referensi | Nonfiksi

vii + 170 hlm.; 21x 29,7 cm

ISBN: 978-623-5560-78-6 (PDF)

KATA PENGANTAR

Om Swastiastu,

Puji syukur saya panjatkan ke hadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa/Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan tuntunan-Nya buku ini dapat terselesaikan dengan baik sesuai harapan. Doa penulis, semoga karya sederhana ini mampu memberikan manfaat bagi pembaca, serta menjadi salah satu upaya nyata dalam menjaga dan melestarikan warisan budaya Bali yang penuh nilai luhur. Dengan kerendahan hati, penulis menyadari bahwa buku ini masih jauh dari sempurna, namun harapan besar tetap tertuju agar buku ini dapat menjadi sumbangan kecil bagi dunia seni dan budaya.

Seni pedalangan Bali merupakan salah satu bentuk ekspresi budaya yang unik, yang memadukan unsur estetika dan artistika dalam satu kesatuan pertunjukan. Wayang kulit Bali tidak hanya menghadirkan keindahan visual melalui gerak wayang, *antawacana*, dialog, dan petataan *pakeliran*, tetapi juga menyampaikan pesan moral, spiritual, dan sosial yang relevan dengan kehidupan masyarakat dari masa ke masa. Buku ini mencoba menguraikan substansi estetika yang menekankan keindahan bentuk, serta artistika yang menyoroti keterampilan teknis dalang, sehingga pembaca dapat memahami kedalaman makna di balik setiap gerak, suara, dan bayangan yang ditampilkan.

Melalui pembahasan yang disajikan, penulis berharap pembaca memperoleh wawasan menyeluruh mengenai keindahan dan teknik dalam seni pedalangan Bali, sekaligus menyadari pentingnya melestarikan tradisi ini di tengah arus modernisasi. Buku Mengenal Estetika dan Artistika Seni Pedalangan Bali diharapkan dapat menjadi jembatan pengetahuan antara generasi masa kini dengan warisan leluhur, serta memperkuat identitas budaya bangsa yang berakar pada nilai-nilai kearifan lokal. Semoga buku ini dapat menginspirasi para pemerhati seni, mahasiswa, peneliti, maupun masyarakat umum untuk terus mencintai dan menjaga seni pedalangan Bali sebagai bagian dari kekayaan budaya bangsa.

Om Santih, Santih, Santih Om.

Penulis,

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Pengertian Estetika dan Artistika	2
1.2 Estetika Klasik	8
1.3 Estetika Modern	9
A. Sejarah Estetika Modern	11
B. Gaya Estetika.....	14
C. Konsep Estetika Modern	15
BAB II	36
ESTETIKA PADA ZAMAN YUNANI DAN ROMAWI KUNO.....	36
2.1 Plato.....	36
2.2 Aris Toteles.....	36
2.3. Agustinus.....	37
2.4. Thomas Aquinas.....	37
2.5 Immanuel Kant.....	38
2.6 Friederich Shleiermacher	38
2.7 Gustav Theodor Fechner	39
2.8 Edward Bulloch	39
2.9 Clive Bell	39
BAB III.....	41
POKOK PIKIRAN ESTETIKA TIMUR.....	41
3.1 Estetika India.....	42
3.2. Estetika Bali	44
BAB IV	56
KEINDAHAN DAN SENI.....	56
4.1 Keindahan	58
4.2 Seni.....	64
4.3 Karya Seni.....	68
4.4 Teori Tentang Seni.....	69

4.5 Seni Sebagai Ekspresi	69
4.6 Menikmati Keindahan Kesenian	71
4.7 Keindahan dan Kebaikan	72
BAB V	74
ESTETIKA DAN ARTISTIKA PERTUNJUKAN WAYANG KULIT BALI.....	74
5.1 Struktur Pertunjukan Wayang Kulit	75
5.2. Unsur-unsur Estetik dalam Struktur	102
5.3 Perubahan Estetik dalam Pertunjukan Wayang Kulit	111
BAB VI.....	122
ESTETIKA DAN ARTISTIKA BERAGAM PERTUNJUKAN.....	122
WAYANG KULIT BALI	122
6.1 Wayang Parwa.....	123
6.2 Wayang Ramayana	124
6.3 Wayang Cupak	126
6.4 Wayang Calonarang	128
6.5 Wayang Gambuh	130
6.6 Wayang Arja	133
6.7 Wayang Tantri	137
6.8 Wayang Babad.....	138
BAB VII.....	140
CIRI-CIRI ESTETIKA DAN ARTISTIKA GAYA PEDALANGAN BALI.....	140
7.1 Gaya Sukawati	146
7.2 Gaya Badung.....	148
7.3 Gaya Bangli.....	150
7.4 Gaya Tunjuk	152
7.5 Gaya Bali Utara.....	154
7.6 Kriteria Penilaian Pertunjukan Wayang Kulit	155
BAB VIII	159
PENUTUP	159
8.1 Kesimpulan	159
8.2 Glosarium.....	161
DAFTAR PUSTAKA.....	170

DAFTAR GAMBAR

Gambar 5. 1 Tabuh Petegak Wayang Kulit Parwa Tradisional	76
Gambar 5. 2 Adegan Tari Kayonan dalang Ida Bagus Mantra.....	79
Gambar 5. 3 Adegan Paguneman dalam Pertunjukan Wayang Cenk Blonk.....	81
Gambar 5. 4 Komposisi Tari Kayonan Pada Nyanyian Alas Harum	82
Gambar 5. 5 Adegan Patangkilan dalam Pertunjukan Wayang Kulit Bali.....	84
Gambar 5. 6 Suasana Adegan Panyahcah Parwa/Kanda Wayang Cenk Blonk.....	88
Gambar 5. 7 Adegan Delem dan Sangut dalam Pertunjukan Wayang Kulit.....	96
Gambar 5. 8 Adegan Bima Berperang Melawan Detya Kala Pracono	101
Gambar 5. 9 Adegan Penyuud (Penutup) dalam Wayang Kulit Inovatif	102
Gambar 5. 10 Kelir, Gayor, dan Panggung Wayang Kulit Inovatif	115
Gambar 5. 11 Lampu Belencong Wayang Cenk Blonk	117
Gambar 5. 12 Tokoh Kumbakarna Diperbesar 40 %	119
Gambar 5. 13 Penabuh dan Gerong Wayang Cenk Blonk ..	120
Gambar 6. 1 Tokoh Yudistira, Kresna, Tualen, dan Merdah dalam Adegan Patangkilan	124
Gambar 6. 2 Rahwana, Patih Prahasta, Delem, dan Sangut dalam Adegan Patangkilan.....	126
Gambar 6. 3 Prabu Gobagwesi, Raden Cupak, Tualen, dan Merdah dalam Adegan Patangkilan (Sumber Youtube).....	127
Gambar 6. 4 Tokoh Ratu Gede Mecaling dan Murid-muridnya dalam Adegan Ngereh.....	130
Gambar 6. 5 Adegan Patangkilan dalam Pertunjukan Wayang Gambuh.....	133
Gambar 6. 6 Adegan Raden Citakelangen Diancam dengan Keris Tri Sakti Sang Prabu.	136
Gambar 6. 7 Adegan Patangkilan dalam Pertunjukan Wayang Tantri	138
Gambar 6. 8 Adegan Patangkilan dalam Pertunjukan Wayang Babad.....	139
Gambar 7. 1 Tokoh Bebondresan pada Wayang Kulit Gaya Sukawati.....	148
Gambar 7. 2 Tokoh Bebondresan Joblar dan Sangut Gaya Badung	150
Gambar 7. 3 Tokoh Bebondresan dan Punakawan Sangut Wayang Bangli.....	152
Gambar 7. 4 Tokoh Nang Klenceng dan Nang Eblong.....	153
Gambar 7. 5 Tokoh Bebondresan Wayang Kulit Gaya Buleleng.....	155

Gambar 6. 1 Tokoh Yudistira, Kresna, Tualen, dan Merdah dalam Adegan Patangkalan	124
Gambar 6. 2 Rahwana, Patih Prahasta, Delem, dan Sangut dalam Adegan Patangkalan	126
Gambar 6. 3 Prabu Gobagwesi, Raden Cupak, Tualen, dan Merdah dalam Adegan Patangkalan (Sumber Youtube)	127
Gambar 6. 4 Tokoh Ratu Gede Mecaling dan Murid-muridnya dalam Adegan Ngereh	130
Gambar 6. 5 Adegan Patangkalan dalam Pertunjukan Wayang Gambuh	133
Gambar 6. 6 Adegan Raden Citakelangen Diancam dengan Keris Tri Sakti Sang Prabu.	136
Gambar 6. 7 Adegan Patangkalan dalam Pertunjukan Wayang Tantri	138
Gambar 6. 8 Adegan Patangkalan dalam Pertunjukan Wayang Babad	139
Gambar 7. 1 Tokoh Bebondresan pada Wayang Kulit Gaya Sukawati.....	148
Gambar 7. 2 Tokoh Bebondresan Joblar dan Sangut Gaya Badung	150
Gambar 7. 3 Tokoh Bebondresan dan Punakawan Sangut Wayang Bangli.....	152
Gambar 7. 4 Tokoh Nang Klenceng dan Nang Eblong.....	153
Gambar 7. 5 Tokoh Bebondresan Wayang Kulit Gaya Buleleng.....	155

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Relasi Tanda-tanda Estetika Posmodern	35
Tabel 2.1 Pandangan Empat Tokoh Tentang Keindahan.....	38
Tabel 2.2 Pandangan Lima Tokoh Tentang Keindahan.....	40
Tabel 3.1 Kaidah Estetika dalam Natyasastra	43
Tabel 3.2 Konsep Estetika dalam <i>Sad-Aṅga</i>	40
Tabel 6.1 Struktur Pertunjukan atau <i>Pepeson</i> Wayang Arja	134
Tabel 7.1 Tabel Penilaian Pertunjukan Wayang Kulit.....	158

BAB I

PENDAHULUAN

Seni pedalangan Bali merupakan salah satu warisan budaya yang sarat dengan nilai estetika dan artistika. Pertunjukan wayang kulit Bali tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap upacara keagamaan maupun hiburan semata, tetapi juga menjadi media pendidikan serta sarana penyampaian pesan moral yang kaya akan makna kehidupan. Estetika dalam seni pedalangan Bali merujuk pada keindahan yang tampak dari bentuk, gerak, suara, dan tata penyajian pertunjukan. Keindahan ini tidak hanya menyenangkan mata dan telinga, tetapi juga menyentuh rasa dan jiwa penonton. Sementara itu, artistika menekankan pada keterampilan teknis dan kreativitas dalang dalam mengolah jalannya pertunjukan. Dalang harus mampu menghidupkan tokoh wayang melalui gerakan (teknik *tetikesan*), suara (teknik *antawacana*), serta dialog yang menggunakan bahasa Kawi dan Bali sesuai tingkatan (*unda usuk basa* Bali), sehingga cerita yang disajikan menjadi hidup, sarat makna simbolis, dan relevan dengan kehidupan masyarakat.

Dalam seni pedalangan Bali, estetika dan artistika tidak dapat dipisahkan, bagaikan dua sisi mata uang yang saling melengkapi. Keduanya bersatu untuk menghadirkan kesempurnaan sebuah garap *pakeliran*, sehingga tercipta pertunjukan yang berkualitas, indah mempesona, dan penuh makna. Estetika menghadirkan nuansa keindahan yang menyentuh rasa, sedangkan artistika menegaskan kecerdasan seorang dalang beserta para pendukungnya dalam konteks penyajian dan penampilan.

Secara visual, keindahan estetika dalam seni pedalangan Bali tampak pada bentuk rupa wayang, baik dalam wujud asli maupun dalam siluet atau bayangan yang sarat makna simbolis. Sesuai tradisi dan budaya Bali, penonton pada umumnya disuguhkan rupa tokoh wayang dalam bentuk siluet, kecuali pada pementasan Wayang *Lemah* yang menampilkan bentuk asli seluruh tokoh. Dengan demikian, setiap tokoh wayang memiliki ciri khas visual masing-masing yang mencerminkan sifat dan perannya dalam sebuah cerita.

Artistika dalam seni pedalangan Bali tampak dari kreativitas dan improvisasi dalang dalam menyampaikan cerita. Untuk menjadikan pertunjukan lebih menarik, dalang sering mengemas jalannya cerita dengan humor, kritik sosial, serta pesan moral yang relevan dengan kehidupan masyarakat pada zamannya, sehingga pementasan terasa segar dan kontekstual. Musik iringan wayang dari berbagai jenis gamelan Bali juga menjadi unsur penting dalam estetika dan artistika seni pedalangan Bali. Iringan musik tidak hanya memperindah suasana, tetapi juga memperkuat alur dramatik cerita serta menegaskan karakter tokoh dari beragam jenis pertunjukan wayang kulit Bali seperti; Wayang Parwa, Wayang Ramayana, Wayang Cupak, Wayang Calonarang, Wayang Arja, Wayang Tantri, dan Wayang Babad.

Estetika dan artistika dalam seni pedalangan Bali juga tercermin dari gaya pedalangan yang ditampilkan, di mana setiap gaya memiliki kekhasan dan keunikan dalam penyampaian cerita sehingga mampu menarik perhatian penonton. Secara umum, setiap cerita atau *lelampahan* mencerminkan filosofi hidup masyarakat Bali yang menjunjung tinggi harmoni, keseimbangan, dan spiritualitas. Dalam konteks tersebut, pertunjukan wayang menjadi media penting untuk menyampaikan nilai-nilai luhur tersebut.

Dengan perpaduan estetika dan artistika, seni pedalangan Bali mampu bertahan sebagai warisan budaya yang tetap relevan hingga kini. Pertunjukan wayang kulit tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tradisional, tetapi juga sebagai sarana refleksi kehidupan. Oleh karena itu, mengenal estetika dan artistika seni pedalangan Bali berarti memahami keindahan sekaligus kecerdasan serta keterampilan dalam setiap pertunjukan. Hal ini menjadi penting agar generasi sekarang dan mendatang dapat menghargai, melestarikan, dan mengembangkan warisan budaya yang adiluhung ini.

1.1 Pengertian Estetika dan Artistika

Estetika merupakan salah satu cabang filsafat yang secara sederhana membahas esensi dan persepsi mengenai keindahan maupun ketidakindahan. Bidang ini bukanlah persoalan baru dalam perkembangan ilmu pengetahuan.

Seiring dengan perjalanan sejarah, estetika mengalami perubahan dari masa ke masa, terutama dalam hal pemahaman tentang keindahan yang berbeda pada setiap zaman. Perubahan tersebut tercermin dalam produk-produk bernilai estetis yang lahir sebagai manifestasi budaya. Produk budaya ini senantiasa dibentuk oleh kebiasaan, norma, dan aturan yang berlaku dalam masyarakat, sehingga makna dan kekuatan yang terkandung dalam suatu karya indah dapat dipahami sesuai dengan konteks sosial dan budaya yang melingkupinya. Dengan demikian, estetika tidak hanya berkaitan dengan pengalaman individual atas keindahan, tetapi juga merupakan refleksi dari sistem nilai dan tradisi yang berkembang dalam suatu masyarakat.

Menurut Djelantik (2004:7–15), estetika merupakan ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan dan seluruh aspek yang disebut keindahan. Benda maupun peristiwa berkesenian yang menjadi objek analisis estetika setidaknya memiliki enam aspek dasar, yaitu:

- 1) Wujud atau rupa, yang mencakup bentuk (*form*) sebagai unsur mendasar serta susunan atau struktur (*structure*).
- 2) Bobot, yang berkaitan dengan suasana atau *mood* yang dihadirkan karya seni.
- 3) Gagasan, yang mencakup ide dan pesan (*message*) yang ingin disampaikan.
- 4) Penampilan, yang meliputi bakat (*talent*) seniman dalam mengekspresikan karya.
- 5) Keterampilan (*skill*), yakni kemampuan teknis yang mendukung penciptaan karya.
- 6) Sarana media, yaitu alat atau medium yang digunakan dalam proses penciptaan seni.

Dengan demikian, analisis estetika tidak hanya menyoroti aspek bentuk semata, tetapi juga mencakup bobot emosional, gagasan, keterampilan, serta media yang digunakan. Keseluruhan aspek tersebut membentuk pengalaman estetis yang utuh dalam karya seni.

Estetika memiliki batasan yang dapat dipahami dalam arti luas maupun sempit. Dalam arti luas, estetika merupakan cabang filsafat yang membahas

keindahan dan seni. Sementara itu, dalam arti sempit, estetika dipahami sebagai kesan yang timbul dari hasil pencerapan atau penginderaan. Secara umum, estetika dapat dimaknai sebagai hasil pencerapan, komunikasi, dan kontak rasa terhadap keindahan maupun seni yang mampu merangsang serta membangkitkan pengalaman kontemplatif dan transendental.

Dalam pengalaman manusia terhadap dunia, sering kali ditemukan bidang-bidang yang dianggap indah. Pengalaman akan keindahan inilah yang menjadi objek kajian estetika, yang menelusuri hakikat keindahan serta bentuk-bentuk pengalaman estetis, seperti keindahan jasmani, keindahan rohani, keindahan alam, dan keindahan seni. Dari objek-objek tersebut kemudian diteliti reaksi emosional manusia terhadap yang indah, agung, tragis, bagus, maupun mengharukan. Objek-objek ini senantiasa menjadi perhatian manusia karena mampu menghadirkan pengalaman yang melampaui apa yang tampak atau terdengar secara langsung.

Berdasarkan hal tersebut, estetika dapat dibedakan menjadi dua bagian, yaitu estetika deskriptif dan estetika normatif. Estetika deskriptif berfungsi menggambarkan gejala-gejala pengalaman keindahan, sedangkan estetika normatif berusaha mencari dasar dari pengalaman tersebut (Hamersma, 2008).

Estetika secara etimologis berasal dari bahasa Yunani, yaitu *aistheta*, yang diturunkan dari *aisthe* (hal-hal yang dapat ditanggapi dengan indra). Istilah ini biasanya diposisikan berlawanan dengan *noeta*, dari akar kata *noein* dan *nous*, yang berarti hal-hal yang berkaitan dengan pikiran. Dalam pengertian yang lebih luas, estetika merujuk pada kepekaan dalam menanggapi suatu objek, kemampuan pencerapan indra, atau sensitivitas.

Dalam bahasa Inggris, istilah ini menjadi *aesthetics* atau *esthetics* (studi tentang keindahan). Orang yang menikmati keindahan disebut *aesthete*, sedangkan ahli keindahan disebut *aesthetician*. Dalam bahasa Indonesia, istilah ini berkembang menjadi “estetikus” (ahli keindahan), “estetis” (bersifat indah), dan “estetika” (ilmu atau filsafat tentang keindahan, atau keindahan itu sendiri). Sebagai cabang filsafat, estetika telah dikenal sejak Yunani kuno hingga pertengahan abad XVIII dengan berbagai sebutan, antara lain filsafat keindahan (*philosophy of*

beauty), filsafat citarasa (*philosophy of taste*), filsafat seni (*philosophy of art*), dan filsafat kritik (*philosophy of criticism*).

Secara historis, estetika merupakan bagian dari filsafat tentang keindahan, yang berakar pada pengertian persepsi indra (*sense perception*). Pada tahap awal perkembangannya, estetika dipahami sebagai filsafat keindahan (*beauty*) dan ditempatkan dalam ranah filsafat metafisika. Alexander Gottlieb Baumgarten pada tahun 1750 mulai membedakan antara pengetahuan indrawi dan pengetahuan intelektual. Ia mempersempit makna persepsi indra menjadi persepsi artistik, sekaligus membedakan pengalaman artistik dari pengalaman indrawi lainnya. Persepsi artistik inilah yang kemudian disebut sebagai keindahan artistik, baik yang bersifat alamiah maupun murni artistik. Dengan demikian, Baumgarten adalah tokoh pertama yang menggunakan istilah “estetika” secara sistematis, serta melepaskannya dari filsafat umum sehingga berkembang menjadi disiplin ilmu yang mandiri.

Pada intinya, istilah estetika baru muncul sekitar abad ke-18. Joseph T. Shipley (1957) dalam bukunya berjudul *Dictionary of Early English* menggunakan istilah “keindahan”, yakni *beauty* dalam bahasa Inggris dan *beaute* dalam bahasa Prancis. Kedua istilah tersebut berasal dari bahasa Latin *bellus*, yang diturunkan dari *bonus* atau *bonum*, yang berarti sesuatu yang baik, sifat yang baik, keutamaan, dan kebajikan. Secara etimologis, kata *beautiful* juga berhubungan dengan *benefit*, yang berarti bermanfaat dan berguna. Dalam bahasa Indonesia, kata “indah” selain bermakna *beauty* seperti di atas, juga memiliki makna turunan seperti “mengindahkan”, yang berarti peduli atau menaruh perhatian terhadap sesuatu. Dengan demikian, baik makna pertama maupun makna kedua sama-sama mengimplikasikan adanya perhatian subjek terhadap objek. Pemahaman ini sejalan dengan proposisi Plato yang menyatakan bahwa langkah awal untuk memahami keindahan adalah mencintai atau memperhatikan. Dalam tradisi Yunani kuno, tidak ada perbedaan antara keindahan dan kebaikan, yang indah adalah baik, dan yang baik adalah indah. Pemisahan antara etika dan estetika baru terjadi sekitar dua puluh abad kemudian, ketika Alexander Gottlieb Baumgarten memperkenalkan istilah “estetika” dan menjadikannya disiplin ilmu yang mandiri (Djelantik, 2008).

Alexander Gottlieb Baumgarten memperkenalkan istilah estetika dalam konteks pengalaman, khususnya pengetahuan indrawi, melalui bukunya *Aesthetic et Aestheticorum altera pars* (1750). Menurut Baumgarten, pengalaman memiliki struktur paling rinci dalam wacana sastra, terutama puisi, yang ia sebut sebagai wacana indrawi. Hal penting dari uraian ini adalah kemampuan Baumgarten membedakan pengetahuan intelektual sebagai pengetahuan konkret dengan pengetahuan indrawi yang ia sebut pengetahuan abstrak. Dalam pengetahuan indrawi inilah terkandung keindahan. Selain memperkenalkan istilah estetika, Baumgarten berjasa mengangkat estetika menjadi ilmu pengetahuan yang mandiri, sekaligus membangun dasar logika imajinasi (Kutha Ratna, 2007). Bahkan, para pujangga lebih senang menggunakan istilah *lango* atau *kalangwan*.

Ada yang memadankan estetika dengan teori citarasa. Teori ini dilandasi tradisi empirisme, dan sebagian lagi ditumpukan kepada tradisi lain, melalui yang melihat keindahan itu menurut pandangan Platonisme dan Neo-Platonisme. Struktur teori ini terdiri dari 5 bagian yaitu; persepsi (*perception*), citarasa sebagai kemampuan (*faculty of taste*), produk mental (*mental product*), obyek/sasaran pengamatan (*the kind of object in the perceived world*, pertimbangan cita rasa (*judgments of taste*). Dari penjelasan tersebut kita dapat melihat bahwa teori pengamatan ada yang melihatnya sebagai bagian dari teori cita rasa.

Estetika dapat pula dirumuskan sebagai renungan filsafati tentang seni atau filsafat seni. Bersama-sama dengan etika dan logika, estetika (dalam artian tersebut) membentuk apa yang disebut tritunggal ilmu pengetahuan normatif. Menurut Hegel Etika dan logika tanpa estetika tidak akan mampu membentuk totalitas pemikiran normatif-filsafati yang utuh. Pengertian seni di sini mencakup; keindahan, kemampuan, perasaan, dan citarasa. Alexander Baumgarten memahami estetika sebagai *the science of the beautiful*, yang dikembangkannya dari pengertian estetika sebagai *the science of perception* atau *knowledge through the senses* (pengetahuan lewat pengindraan), kecuali dengan keindahan (sebagai nilai), maka ada pula yang mengaitkan seni itu dengan *the aesthetic* (katakanlah seni estetis). Dalam kaitan ini estetika dapat pula dilihat sebagai teori (filsafat) tentang seni dan nilai estetis. Teori ini bersumber pada pandangan Plato tentang keindahan walaupun Plato sendiri

tidak mengenal kata estetika, karena baru ditampilkan oleh Alexander Baumgarten pada tahun 1750.

Menurut pendapat The Liang Gie, bahwa dewasa ini estetika telah menjadi filsafat dan ilmu pengetahuan yang tidak semata-mata menempatkan pengamatan inderawi sebagai sasarannya. Ada sebagian yang melihatnya bersasaran keindahan, apakah itu yang terdapat di dalam alam (keindahan alam) ataupun di dalam dunia seni (keindahan seni). Jadi menurut pandangan ini, yang ditelaah oleh estetika tidak hanya yang berupa benda buatan manusia akan tetapi juga yang merupakan produk illahi (ciptaan Tuhan). Demikian pula Louis Kattsoff berpandangan bahwa Estetika hanya berurusan dengan keindahan seni. Sementara itu pihak lain melihat estetika tidak hanya memperbincangkan perkara cita rasa dan patokan di dalam membuat pertimbangan (The Liang Gie menyebutnya penilaian/evaluatif) tentang nilai seni khususnya karya seni). Ada pula yang memandang estetika sebagai telaah tentang aktivitas mencipta kesenimanannya yaitu: (1) tentang ikhwal pemberian penghargaan atau apresiasi; (2) tentang ikhwal pembahasan seni khususnya kritik seni tentang hubungan antara seni dan kehidupan; dan (3) tentang peran seni di dalam dunia yang selalu berubah-ubah itu. Menurut Jerome Stolnitz, estetika itu tidak hanya menelaah yang indah, tetapi juga yang buruk. Yang olehnya dipandang sebagai nilai atau sebagai sesuatu yang bermakna/berharga rupa-rupanya tidak hanya keindahan tetapi juga keburukan.

Artistika merupakan sebuah istilah yang erat kaitannya dengan seni, estetika, dan ekspresi kreatif manusia. Kata ini sering digunakan untuk menggambarkan keseluruhan aspek keindahan dalam karya seni, baik yang bersifat tradisional maupun modern. Dalam konteks akademik, artistika dipahami sebagai cabang ilmu yang mempelajari prinsip-prinsip keindahan, struktur seni, serta nilai estetis yang terkandung di dalamnya. Secara luas, artistika adalah ilmu atau kajian tentang keindahan, estetika, dan seni dalam berbagai wujudnya baik seni rupa, musik, tari, sastra, maupun teater.

Secara etimologis, artistika berasal dari kata *art* (seni) dan sufiks *-ika* yang menunjukkan bidang kajian. Dengan demikian, artistika dapat diartikan sebagai ilmu atau pemahaman tentang seni dan keindahan. Artistika tidak hanya

membicarakan bentuk fisik karya seni, tetapi juga makna filosofis, simbolisme, serta fungsi sosial yang melekat pada karya tersebut. Adapun unsur utama artistika meliputi: (1) Estetika, yaitu nilai keindahan yang terkandung dalam karya seni; (2) Kreativitas, yaitu kemampuan menciptakan sesuatu yang baru atau memberi makna baru pada hal yang sudah ada; (3) Ekspresi, yaitu perwujudan perasaan, pikiran, dan pengalaman manusia melalui medium seni.

Dalam pengertian sederhana, artistika adalah cara manusia mengekspresikan perasaan, pikiran, dan pengalaman melalui medium seni. Medium tersebut bisa berupa seni rupa, musik, tari, teater, sastra, maupun bentuk seni kontemporer. Artistika menekankan bahwa seni bukan hanya hasil karya, melainkan juga proses kreatif yang melibatkan imajinasi dan intuisi. Selain estetika, artistika juga menekankan kreativitas. Kreativitas adalah kemampuan menciptakan sesuatu yang baru atau memberi makna baru pada hal yang sudah ada. Dalam artistika, kreativitas menjadi motor penggerak yang membuat seni terus berkembang dan relevan dengan zaman.

Jadi secara keseluruhan, pengertian artistika mencakup ilmu, proses, dan hasil karya seni yang berorientasi pada keindahan, kreativitas, ekspresi, dan simbolisme. Artistika adalah bahasa universal yang menyatukan manusia, melampaui batas budaya dan zaman. Ia menjadi jembatan antara tradisi dan modernitas, antara individu dan masyarakat, serta antara dunia nyata dan dunia spiritual.

1.2 Estetika Klasik

Sebutan kata klasik mengandung pengertian sifat dari suatu hal, keadaan atau kejadian pada masa lalu yang mengalami puncak kejayaan, keunggulan, kehebatan, atau kemasyuran, dan hingga sekarang sifat-sifat itu masih dirasakan atau diakui oleh seluruh umat manusia. Sifat yang demikian itu disebabkan suatu hal, keadaan, kejadian atau peristiwa yang memiliki nilai atau mutu tinggi yang diakui dan menjadi tolak ukur kesempurnaan yang abadi. Oleh sebab itu, sesuatu yang bersifat klasik akan tetap bertahan sampai kapanpun dan seakan tak lekang oleh kemajuan zaman. Aliran estetika klasik ini berkembang pada era munculnya

tokoh-tokoh filsuf besar, yang terkenal karena kecemerlangan pemikirannya hingga sekarang antara lain seperti Socrates, Plato, Aristoteles, Plotinus, Agustinus dan Thomas Aquinas.

Pokok pemikiran aliran estetika klasik ini bersifat filsafati, yakni deduktif-spekulatif dari hasil pemikiran atau perenungan yang mendalam atas dasar keyakinan, kepercayaan atau ajaran tertentu mengenai hakikat keindahan. Keindahan menurut pemikiran aliran ini merupakan sesuatu hal yang memiliki sifat atau tingkat kesempurnaan yang ideal menurut kriteria-kriteria tertentu sesuai dengan keyakinan, kepercayaan atau ajaran yang dikembangkan oleh mereka. Beberapa tokoh dalam aliran ini bahkan mengemukakan bahwa hakikat keindahan senantiasa terkait dengan hal-hal yang bersifat teologis (ketuhanan). Ketuhanan disini adalah objektivikasi nilai-nilai transendental yang berasal dari Tuhan atau merefleksikan nilai-nilai ke-Tuhan-an.

Sesuai dengan konsep atau pengertiannya, aliran estetika klasik tidak hanya berkembang di dunia Barat. Konsep-konsep pemikiran estetika Timur, apabila dipelajari sesungguhnya dikembangkan berdasarkan nilai-nilai kepercayaan, keyakinan atau ajaran-ajaran yang bersifat metafisis, transendental atau ke-Tuhan-an. Logika berpikirnya juga bersifat deduktif dan mutlak diakui kebenarannya. Aliran estetika ini berkembang secara tradisional dari generasi kegenerasi sesuai dengan nilai-nilai kepercayaan yang berkembang dalam kehidupan kebudayaan setempat. Sebagai contoh konsep pemikiran estetika Cina (taoisme), Jepang (zen budhisme), Jawa (magis kosmis-mistikisme) dan Bali (Hindu-Balisme) semuanya berkembang atas dasar nilai-nilai tradisi kepercayaan budaya masyarakat yang bersangkutan.

1.3 Estetika Modern

Estetika modern adalah sebuah ilmu tentang keindahan yang banyak menguak tabir ilmu keindahan secara luas dan bersifat rasional. Setelah melangkah lebih maju dari keklasikannya, ilmu keindahan yang dimotori oleh pendapat Plato, Plotinus maupun Aristoteles mulai mengikuti lajunya perkembangan dunia ilmu pengetahuan. Walaupun pada mulanya ilmu keindahan (estetika) merupakan

cabang filsafat. Akan tetapi setelah berkembangnya ilmu pengetahuan, maka ilmu keindahan berkembang dan lepas dari filsafat menjadi ilmu estetika (cabang ilmu yang mempelajari tentang keindahan). Perkembangan ilmu estetika dipelopori oleh Alexander Gottlieb Baumgarten pada tahun 1750 (Baumgarten, 2007). Dalam perkembangannya estetika modern telah banyak mengadakan perubahan, terutama dalam hal menilai keindahan pada sebuah karya seni. Di mana pada mulanya menurut pendapat Plato, keindahan atau rasa seni hanya ada atau terdapat dalam sebuah karya seni, bukan pada subjek (penikmat seni). Namun dalam melangkah ke dalam estetika modern, *Immanuel Kant* seorang ilmuwan yang berasal dari Jerman berani menyatakan bahwa rasa indah sudah ada dalam diri si penikmat (subjek) dan bukan dalam objek seni. Dalam hal ini penikmatan sebuah karya seni bersifat subjektivitas dan bukan objektivitas. Pendapat para sarjana estetika dalam masa modern tersebut sangatlah beralasan bila dipandang dari sudut pengetahuan, karena penikmatan seni pada masa modern tidak saja berdasarkan rasa (*taste*) atau persepsi indra (*sense-perception*), akan tetapi lebih menonjolkan peran *rasio* (akal) atau kepatutan.

Modern berasal dari kata *modo, moderna* (Latin) yang berarti baru saja, paham untuk mencapai kebaruan disebut Modernisme. Dalam masa modern ini adalah suatu masa untuk menghasilkan berbagai penemuan yang bermanfaat bagi umat manusia. Modernisme telah mengubah pola-pola kehidupan manusia dari sistem agraris tradisional ke masyarakat industri modern. Modernisme telah mengubah paradigma intelektual dari sistem mitos, dogma, dan kebiasaan-kebiasaan lama ke sistem logis, verifikasi, dan berbagai pembuktian lainnya, dari tradisi pengetahuan ke ilmu pengetahuan. Zaman modern ditandai dengan dimanfaatkannya metode eksperimental dan matematis, sekaligus ditinggalkannya secara definitif visi Aristotelian (ilmu-ilmu sebagai berdiri sendiri seperti kedokteran, biologi, fisika, dan kimia). Beberapa perintis, di antaranya adalah Leonardo da Vinci (1452-1519), Nicolaus Copernicus (1473-1543), Johannes Kepler (1571-1630), Galileo Galilei (1564-1643), Francis Bacon (1561-1623), dan sebagainya. Meskipun demikian, yang dianggap sebagai bapak filsuf modern adalah Rene Descartes (1596-1650) dengan semboyannya yang terkenal *cogito*

ergo sum (saya yang sedang menyangsikan, ada). Dalam dunia ilmu, estetika berkembang menjadi ilmu yang rasional, yang mana pengalaman estetika tidak saja berdasarkan rasa, akan tetapi mulai diimbangi dengan penelitian yang modern. Seperti digalang pengamatan seni berdasarkan subjektivitas atau pengalaman seni atau estetika sudah ada dalam diri si pengamat.

Jadi pengertian Estetika Modernisme adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang pemahaman indrawi dan keindahan yang berdasarkan penelitian ilmiah. Melihat dari definisi estetika modern di atas, tentunya estetika modern mempunyai beberapa ciri-ciri yang khas dan bersifat ilmiah sebagai dikatakan oleh (Dickie, dalam Kutha Ratna, 2007) sebagai berikut: (a) estetika ilmiah merupakan ilmu empiris yang bercorak deskriptif; (b) memanfaatkan ilmu-ilmu lain dalam rangka memperoleh pemahaman yang lebih lengkap; (c) memanfaatkan teori dan metode ilmiah; (d) tidak mencari kaidah alam semesta dan konsep-konsep abstrak lainnya, melainkan mencoba menemukan tipe-tipe dan hubungan sebab akibat di antara faktor-faktor yang saling memengaruhi; (e) estetika ilmiah atau modern mencoba menyusun hasil-hasil penelitian dalam kerangka teori yang lebih kongkret, generalisasi, dan pemanfaatan asas-asas umum lainnya.

A. Sejarah Estetika Modern

Perkembangan estetika modernisme, tidak terlepas dari pengaruh mencuatnya perkembangan ilmu pengetahuan yang berawal dari zaman renaissance (abad ke-15-16). Sebuah zaman yang menyaksikan dilancarkannya tantangan gerakan reformasi terhadap ke-esa-an dan supremasi gereja Katolik Roma, bersamaan dengan berkembangnya Humanisme. Zaman ini juga merupakan penyempurnaan kesenian, keahlian, dan ilmu yang diwujudkan dalam diri jenius serba bisa, Leonardo da Vinci. Penemuan percetakan (kira-kira 1440 M) dan ditemukannya benua baru (1492 M) oleh Columbus memberikan dorongan lebih keras untuk meraih kemajuan ilmu. Kelahiran kembali sastra di Inggris, Perancis, dan Spanyol diwakili Shakespeare, Rabelais, dan Ronsard. Pada masa itu, seni musik juga mengalami perkembangan. Adanya penemuan para akhli perbintangan

seperti Copernicus dan Galileo menjadi dasar bagi munculnya astronomi modern yang merupakan titik-balik dalam pemikiran ilmu dan filsafat (Bakhtiar, 2008).

Setelah berkembangnya zaman renaissance, maka berlanjut dengan zaman modern atau zaman pencerahan (1650-1850) yang diwarnai dengan perkembangan ilmu pengetahuan secara drastis. Di mana pada masa ini banyak tokoh agama Kristen yang berani menolak atau merombak paham-paham yang tidak sesuai lagi dengan perkembangan zaman. Munculnya aliran Protestan di antara kalangan agama Kristen yang dimotori oleh Martin Luther telah memaksa golongan Katolik untuk lambat laun menyesuaikan ajaran-ajarannya dengan kemajuan yang terjadi di dunia.

Falsafah estetika (keindahan) dan teori kesenian turut dipengaruhi oleh perkembangan ini. Kedua unsur kebudayaan ini juga telah dijadikan objek untuk diteliti, dijadikan materi penelitian para ilmuwan. Mereka tidak lagi memetik pengetahuan dari ajaran-ajaran orang tua, nenek moyang, gereja atau orang yang berkuasa. Mereka ingin mempelajari sendiri kesemuanya dan kemudian menguji kebenaran dari setiap hasil penyelidikannya.

Sebagai warisan dari masa Renaissance, pada permulaan abad ke-17, falsafah keindahan masih beranggapan bahwa apa yang manusia rasakan sebagai keindahan dari suatu benda adalah sesuatu yang berlokasi di dalam objek itu sendiri. Ketegangan dua pendapat mengenai asal-usul keindahan masih berlangsung. Keindahan yang dapat dikenali apakah berasal “berkat karunia dari atas” sebagai hasil dari renungan ataukah dihasilkan manusia atas kemampuannya sendiri- faham Plato lawan faham Aristoteles-terus diperdebatkan. Meskipun sebenarnya keduanya mempunyai kesamaan. Dua faham tersebut menempatkan keberadaan “keindahan” itu di luar sang penikmat.

Lambat laun sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan kurangnya kewibawaan agama dan apratusnya, filsuf dan seniman mencurahkan perhatiannya lebih banyak kepada kemampuan manusia dan perannya dalam nikmat-indah seperti telah dahulu ditonjolkan oleh Thomas Aquinas. Sesuai perkembangan zaman perhatian masyarakat beralih dari masalah ke-Tuhan-an ke arah kemanusiaan (Djelantik, 2008).

Sesuai dengan uraian di atas, ternyata estetika tidak terlepas dari pengaruh modernisme yang berasaskan pada penelitian. Karena konsep modernitas diartikannya baik sebagai konsep waktu (zaman baru) maupun sebagai konsep *epistemis* (kesadaran baru). Secara *epistemis*, modernitas itu terdiri atas empat elemen pokok. Pertama, *subjektivitas* yang *reflektif*, yaitu pengakuan akan kekuatan-kekuatan rasional dalam memecahkan masalah-masalah kehidupan. Kedua, *subjektivitas* berkaitan dengan *kritik* atau *refleksi*, yaitu kemampuan untuk menyingkirkan kendala-kendala kebebasan dari tradisi dan sejarah. Ketiga, kesadaran *histories* yang dimunculkan oleh *subjek*, bahwa waktu berlangsung secara linear, progresif, unik, tak terulangi, dengan titik berat pada kekinian sebagai sumber yang langka. Sebab itu, modernisme memiliki kata-kata kunci seperti; revolusi, evolusi, transformasi, *zeitgeist*, dan seterusnya. Artinya, kebaruan itu mungkin. Dengan singkat, modernitas mendukung rasionalitas (lebih dari wahyu), kritik (lebih dari sikap naïf), dan *progress* (lebih dari pemeliharaan tradisi).

Dalam alam modern, estetika atau seni menjadi sesuatu yang lain. Kehidupan modern bersandar pada penilaian-penilaian tegas antar segalanya. Seni menjadi kegiatan mandiri, terpisah dari filsafat, ilmu pengetahuan dan agama. Seni menjadi kegiatan penggalan makna hidup yang bersifat sangat pribadi, cermin kebebasan individu, perpaduan unik antara kehalusan rasa, kecanggihan keterampilan, ketakterdugaan imajinasi dan kecerdasan intelegensia seseorang. Semua predikat yang melekat dari seseorang itu biasanya disebut seniman. Seni menjadi eksklusif dan elitis, sosoknya bukan lagi sebuah peristiwa melainkan sebuah karya, produk para jenius, dengan tanda tangan yang demikian pretisius dan hanya dapat diapresiasi oleh mereka yang memiliki pengetahuan dan wawasan khusus. Bentuknya pun dipilah-pilah menjadi seni lukis, seni patung, teater, sastra, tari, musik, dan sebagainya yang kelak dari masing-masing itu menemukan evolusinya sendiri-sendiri.

Kemudian dalam zaman modern, agama semakin kehilangan wibawa, tersingkir oleh pesona filsafat dan kekuatan ilmu pengetahuan, maka seni otomatis mengambil alih peran agama, dan seni menjadi medan eksploitasi kehidupan batin (spiritual). Untuk merenungi hakikat adiknya para jenius itu dibutuhkan

kemampuan mengambil jarak kontemplatif dan kesanggupan melepaskan segala kepentingan. Sehingga dengan cara perenungan tanpa pamrih semacam itu, konon akan dapat ditangkap dimensi kedalaman batin yang paling halus. Akan tetapi, hal yang lebih menarik adalah konsekuensi dari karakter reflektif seni di abad modern ini membawa seni ke perumusan ulang terus-menerus. Karena itu, di alam modern seni dapat disaksikan aliran demi aliran saling menolak dan baku-bantai. Misalnya; dalam seni rupa impresionisme disusul ekspresionisme, disangkal oleh Kubisme, diperdalam oleh abstraksionisme, dibubarkan oleh dadaisme, dan seterusnya. Sehingga, istilah keindahan tidak menjadi penting. Yang penting adalah eksploitasi teknis bergeser ke perenungan mendalam tentang hakikat musik, dan pemusik kontemporer Toni Prabowo menyetubuhi bunyi. Tarian, dari penataan simbolik gerak-indah menjadi upaya pencarian hakikat gerak itu sendiri. Contoh seperti itu dapat dilihat di Indonesia dalam diri seniman tari Sardono W. Kusumo yang gemar berkubang di Lumpur, di pantai atau menggelinding-gelinding di jalanan.

B. Gaya Estetika

Dalam pandangan modernis, gaya berkaitan dengan beberapa konsep estetika terutama pandangan ini dikatakan oleh para pendukung modernisme seperti Adolf Loos yang dikenal lewat karya klasiknya *Ornament and Crime* (1908). Menurut Loos, bahwa setiap ornament cenderung bersifat figurative, natural, tradisional, dan menyanggah makna kebudayaan atau mitologis. Hal ini menurut kaum modernisme akan selalu bertentangan dengan konsep seni modern yang tinggi kualitas-kualitas fungsional, rasional, efisiensi. Kaum modernisme menolak ornamentasi sebagai satu bentuk ekspresi gaya. Hal ini disebabkan karena kecenderungannya pada definisi gayanya sendiri yang bersifat formal.

Menurut salah satu dari pendukung modernis Nikolaus Pevsner (1902–1983) adalah sejarawan seni dan arsitektur Jerman-Inggris menyatakan, bahwa gaya adalah sebagai satu upaya eksplorasi formal terhadap elemen-elemen yang terdapat pada teknologi modern, seperti halnya dalam sebuah mesin. Dia mengambil contoh dalam gerakan modern terutama dalam arsitektur, bahwa ada kepercayaan pada ilmu pengetahuan dan teknologi, pada ilmu pengetahuan sosial,

dan perencanaan rasional, kepercayaan romantis terutama pada kecepatan dan deru mesin. Karena itu kaum modernisme mempunyai kepercayaan, bahwa kepercayaan terhadap kualitas-kualitas formal serta nilai-nilai fungsional, rasional ilmu pengetahuan dan teknologi semacam ini sebagai satu kebenaran. Kaum modernisme menjauhkan diri dari nilai-nilai sosial, spiritual, dan mitologis, dan justru bersifat rasional. Lebih jauh dapat dikatakan, bahwa bentuk pandangan modernisme tak lebih dari manifestasi kualitas-kualitas formal, rasional, dan fungsional.

Walaupun gerakan modernisme telah mempunyai pendekatan, namun banyak pendekatan modernisme mendapat kecaman tajam dari beberapa kritikus. Menurut para kritikus, bahwa pendekatan modernis dikecam sebagai pelecehan terhadap nilai-nilai kemanusiaan seperti keunikan pribadi dan perbedaan kepercayaan. Hal ini disebabkan karena kepatuhan modernisme terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi. Seorang kritikus asal Amerika juga mengemukakan, bahwa wacana modernisme melalui gaya yang diciptakannya telah menghadapkan umat manusia pada satu paradoks. Menurutnya, modernisme telah menjanjikan pengembaraan dalam kebaruan, pertumbuhan, keotentikan, kekuasaan, dan transformasi diri sendiri. Kemudian modernisme telah berupaya untuk menyatukan umat manusia melalui universalisme nilai-nilai dan gaya-gaya yang diciptakannya. Namun, modernisme sekaligus melecehkan dan bahkan menghancurkan nilai-nilai entitas, kelas, nasionalitas, agama, atau ideology (Piliang, 2006). Walaupun demikian, penilaian terhadap kualitas estetis selalu terbuka untuk diperdebatkan. Seorang teoritikus mengatakan, bahwa tidak ada dasar yang bisa dibenarkan untuk menarik garis antara yang berharga dan yang tak berharga. Menurutnya, evaluasi bukanlah tugas kritikus, yang menjadi kewajibannya adalah mendeskripsikan dan menganalisis produksi makna (Barker and Jane, 2000).

C. Konsep Estetika Modern

Perkembangan ekspresi estetis dalam modernisme tidak dapat dilepaskan dari pengaruh pemikiran filsafat modern, yang menggambarkan dunia sebagai sebuah garis kemajuan (eksponensial), yang melalui garis tersebut seni menemukan

aneka kebaruan, inovasi, ide baru, kreativitas yang belum pernah ada sebelumnya. Estetika dan ekspresi seni cenderung mengikuti paradigma dalam ilmu pengetahuan, yang kemajuan dan kebaruan dihasilkan melalui sebuah proses rasional dan ilmiah, sehingga menghasilkan bentuk-bentuk seni yang universal.

Paradigma yang berkembang dalam estetika modernisme boleh dikatakan sebagai paradigma yang homologis (*homological*), dalam pengertian bahwa berbagai ekspresi seni yang berbeda-beda pada dasarnya mengangkat spirit yang sama dan bersifat universal, yaitu spirit kemajuan, *rasionalitas* dan kebaruan. Beberapa logika yang melandasi estetika dan ekspresi seni dalam modernisme seperti kemajuan dan kebaruan, kebaruan, budaya tinggi, otonomi seni, kode tunggal, formalisme estetik, dan *form follows function*.

1). Kemajuan dan Kebaruan

Dalam modernisme dilukiskan sebagai sebuah pengembaraan cultural tanpa henti dalam mencapai satu tingkatan sosial yang disebut kemajuan (*progress*). Untuk mencapai kemajuan, maka modernisme harus memutuskan dirinya dengan nilai-nilai mitos, spirit ke-Tuhan-an untuk memungkinkan mengukir sejarah baru melalui proses *self-determination*, di mana manusia menciptakan kriteria-kriteria dan nilai-nilai untuk perkembangan diri mereka sendiri secara otonom. Keterputusan dari nilai dan spirit warisan masa lalu, telah memungkinkan manusia modern untuk hidup di sebuah dunia baru, zaman baru dan spirit baru, yang di dalamnya manusia-manusia modern melakukan proses transformasi, melalui proses bergerak ke depan.

Manusia modern tidak memerlukan landasan nilai, kebenaran, atau legitimasi selain dari dalam dan untuk dirinya sendiri, manusia modern adalah manusia otonom yang bertanggungjawab terhadap dirinya sendiri. Manusia modern adalah manusia yang berkembang mengikuti proses dialektika kemajuan, melalui pembaharuan secara konstan dunia realitasnya. Melalui dialektika manusia modern, bergerak ke depan dalam sebuah ruang temporalitas. Artinya, ada sebuah dunia ideal (estetika, nilai, bentuk, ideal), yang dibayangkan di masa depan, dan berkarya adalah sebuah upaya untuk mencapai yang ideal itu, dan proses bergerak ke depan

dan proses menjadi ke arah yang ideal inilah yang oleh modernisme disebut sebagai kemajuan (*progress*).

Istilah kemajuan zaman (*zeitgeist*) digunakan untuk menjelaskan pengalaman modernitas, yaitu semangat menjadi yang karakteristik modernitas. Masa kini (modern) dilihat sebagai suatu transisi yang dikonsumsi berdasarkan kesadaran akan percepatan serta harapan akan perbedaan di masa depan. Bagi Habermas, apa yang membedakan era modern dari era yang sebelumnya adalah pada keterbukaannya terhadap masa depan, terhadap permulaan baru yang dinamis. Oleh sebab itu, konsep modernisme dapat dijelaskan melalui konsep-konsep yang bersifat dinamis, seperti revolusi, kemajuan, pertumbuhan, perkembangan, krisis, dan *zeitgeist*.

2). Kebaruan

Kebaruan adalah ekspresi estetis dalam wacana modernisme dibangun melalui konsep referensi diri (*self reference*), di mana seniman mengembangkan kesadaran tentang dirinya dan karyanya tentang sejarah mengalami pengalaman temporalitas yang abadi (*temporality*). Setiap proses berkarya sama artinya dengan proses mencari lagi landasan, paradigma, referensi, kode (*code*), aturan (*rule*), gaya, keyakinan, ideology dan kriteria-kriteria baru yang membuat sang seniman semakin menjauh dari konvensi dan kode-kode sosial, budaya, bahasa tradisi. Dengan cara itu, seniman mampu menghasilkan keotentikan (*authenticity*), dalam pengertian bahwa karya selalu dinilai berdasarkan kemampuannya memunculkan yang baru (*the new*), dengan menjauh dari yang lama.

Seni modern dilukiskan sebagai sebuah garis kemajuan bersifat *eksponensial*, di mana satu titik pencapaian estetis hanya dilihat sebagai sebuah pemenuhan sementara terhadap hasrat kebaruan yang tanpa akhir. Proses pencarian terus-menerus sesuatu yang baru, untuk mencapai apa yang disebut dengan keindahan absolut, dengan demikian, menjadi sangat sentral dalam estetika modernisme. Tanda yang mencolok dari karya-karya yang disebut modern adalah penemuan yang baru secara tanpa henti, yang segera menjadi usang (*out of date*) ketika ditemukan kebaruan gaya berikutnya (*fashioned*).

Dalam rangka mencapai kebaruan, seni modern memutuskan diri dari tradisi dengan terus-menerus mencari daerah-daerah baru dan kebaruan. Oleh sebab itu, ia menolak elemen-elemen seni yang berasal dari masa lalu dan tradisi. Ini terlihat dari pernyataan Adolf Loos, bahwa ornamen adalah kriminal (*ornament was crimes*). Modernisme dianggap sebagai sebuah era yang sama sekali baru (*epoche*), dengan memutuskan diri dari segala kebiasaan (*custom*) dan konvensi (*convention*) masa lalu. Setiap waktu, seni harus menunjukkan perbedaan (kebaruan) dari seni-seni yang ada sebelumnya. Seni harus membebaskan diri dari norma-norma estetika dan selera yang telah menjadi tradisi.

3). Budaya Tinggi

Dalam modernisme, seni dan kebudayaan membangun dunia berdasarkan model “Pemisahan Besar” (*great divide*), yang di dalamnya dibedakan secara oposisi biner antara kebudayaan tinggi (*high cultural*) dan kebudayaan massa (*mass cultural*) atau antara seni tinggi (*high art*) dan seni rendah (*kitsch*), di mana hanya yang pertama saja yang dianggap sebagai bagian seni atau kebudayaan. Bagi Adorno, budaya tinggi dan seni tinggi merupakan satu-satunya bentuk pembebasan yang sesungguhnya dalam kebudayaan, yang membebaskan seni dan kebudayaan dari perangkat komersialisme dan estetika komoditi (*commodity aesthetics*).

Estetika komoditi adalah estetika yang dikendalikan oleh prinsip komersial dan kapitalisme, yang disebut Adorno industri kebudayaan (*cultural industry*), estetika yang dibangun dalam seni tinggi terbebas dari segala kendali, sehingga bersifat otonom. Seni tinggi mencari bentuk-bentuk seni yang otonom, yaitu bentuk-bentuk yang dibebaskan dari setiap nilai-nilai tradisi dan kuno, dari setiap batasan sosial, dan terutama dari batasan komoditi. Cara untuk mendapatkan otonomi ini adalah dengan kembali pada konsep referensi diri dan kritik diri, yaitu membersihkan seni dari efek-efek yang dipinjam dari atau melalui medium seni lain. Setiap karya seni tidak saja harus berbeda dari karya-karya yang sudah ada sebelumnya, baik dalam bentuk dan kandungan makna, akan tetapi dalam waktu yang bersamaan harus terlepas dari realitas-realitas sosial.

Dalam pengertian inilah, bahwa seniman dianggap sebagai jenius (*genius*), atau sebagai pengarang (*author*). Ada penolakan terhadap terhadap karakteristik karya seni sebagai representasi dari nilai dan makna sosial, menolak representasi ideologis dan diskursus sosial lainnya. Seni harus menolak fungsi sosial dari tanda (*sign*). Sebagai pengganti dari semiotika dalam penciptaan seni, modernisme tinggi menggunakan abstraksi sebagai alat utamanya. Melalui abstraksi, seniman lebih memusatkan perhatiannya pada penggalian medium, teknik, bentuk, atau berkaitan antara elemen-elemen dalam satu bentuk, ketimbang isi atau makna sosial.

4). Otonomi Seni

Dalam modernisme mengembangkan bentuk-bentuk estetis yang terbebas dari segala determinasi di luar dirinya, apakah itu determinasi tradisi (*traditional art*), ekonomi dan industri (*cultural industry*), sosial (*socialist art*), moral atau agama (*religious art*). Dengan perkataan lain, sebuah karya harus dibebaskan dari segala pengaruh institusi, dalam rangka menciptakan karya (dan wacana seni) yang otonom (*autonomous*). Artinya, sebuah karya harus memutuskan diri dari realitas sosial, dan secara murni bergelut dengan persoalan-persoalan formal. Dengan demikian, sebuah karya tidak diharapkan merepresentasikan apapun di luar aspek formal karya itu sendiri. Seni tinggi bukan seni representasi (*representational art*).

Disebabkan seni tidak mempunyai tugas sosial, maka seni sekaligus tidak mempunyai beban komunikasi, yaitu seni sebagai sarana untuk menyampaikan pesan (*message*) tertentu pada masyarakat, apakah itu pesan sosial, ideologis, moral atau spiritual. Disebabkan sebuah karya seni tidak mempunyai tugas komunikasi dan informasi, maka karya seni tinggi juga tidak mempunyai tugas untuk dipahami makna (*meaning*)-nya. Abstraksi adalah wujud dari otonomi seni ini, di mana makna bukanlah menjadi tujuan utama dari sebuah karya.

Meskipun seni membebaskan diri dari segala institusi agar menjadi otonom, akan tetapi, disebabkan keterputusan karya dan praksis kehidupan (yang merupakan karakteristik dari status seni dalam seni tinggi) justru menjadi kandungan esensial karya, dan akhirnya menjadikan seni itu sendiri sebagai sebuah institusi (*institution*). Apa yang ditolak oleh avant-garde dari seni tinggi-modernis

sesungguhnya bukanlah gaya seni modernisme tinggi itu sendiri, akan tetapi kecenderungannya menjadi institusi itu sendiri.

5). Kode Tunggal

Dalam estetik modern kesatuan (*unity*) merupakan satu prinsip dasar yang harus dibangun. Disebabkan seni harus memutuskan hubungannya dengan bentuk-bentuk yang ada sebelumnya dan dari segala tradisi, kode social, kode etika dan kode agama, agar ia dapat otonom, maka seni harus membangun prinsipnya sendiri. Kode-kode yang dibangun dalam seni modern harus juga otonom dan mempunyai kesatuan, tidak boleh dicampur dengan kode-kode lainnya. Kode-kode yang berkesatuan itu harus selalu menghasilkan kebaruan, dengan cara harus menghasilkan perbedaan (kebaruan) dari kode-kode yang sebelumnya.

Umberto Eco menyebut proses penciptaan kode dalam seni sebagai sebuah proses penciptaan kode radikal (*a radical code-making*), yang kadang-kadang penuh nuansa kekerasan (*violent new convention*). Seniman sebagai pencipta tanda, sering berada dalam sebuah pencarian fungsi tanda yang belum ada, semacam kondisi untung-untungan menemukan kemungkinan semiotic dalam hutan rimba tanda-tanda yang belum terjamah. Tanda baru dan kode baru (*new code*) pada awalnya diciptakan oleh seorang pencipta tanda (seniman), yang hanya dapat dipahami oleh penerima yang sangat terbatas, atau tidak sama sekali.

Tanda dan kode itu adalah semacam ruang asing semiotic yang tidak dapat dipahami masyarakat sebagai sebuah aturan social (*social rule*) yang diterima secara luas. Jenis kode yang sangat pribadi itu disebut ideolek (*idiolect*). Ideolek adalah aturan yang mengatur segala bentuk yang dianggap belum normal (*abnormal*), yang menyimpang (*deviance*), yang unik, dan yang belum dapat dipahami secara social, kecuali oleh sang penciptanya. Inilah yang biasa terjadi dalam dunia estetika, yang disebut dengan ideolek estetik (*aesthetic idiolect*), yang menjadi esensi dari estetika modernisme.

6). Formalisme Estetik

Formalisme Estetik adalah apa yang harus diperlihatkan oleh setiap seni modern adalah keunikan (*uniqueness*), yaitu sifatnya yang lain dari yang lain. Setiap karya seni harus membangun melalui cara-cara yang khas pada dirinya sendiri, efek-efek yang khas dan eksklusif pada dirinya, yang berbeda dari yang lain. Keunikan itu tercermin dari medium yang digunakan, dari cara pengorganisasian elemen-elemen bentuk, dari tema-tema yang diangkat. Seni menjadi semacam kritik diri (*self criticism*), yaitu seni harus terbebas dari segala efek peminjaman dari seni atau medium seni lainnya. Seni harus memiliki sifat murni (*pure*), dan kemurnian atau otonomi ini menjadi standar ukuran kualitas dan tingkat pencapaian sebuah karya seni.

Kemurnian (*purity*) berarti penentuan diri sendiri, tanpa elemen-elemen di luar dirinya (*social, cultural, moral, spiritual*). Makna sebuah karya dibangun dalam relasi elemen-elemen yang ada dalam karya itu sendiri, bukan makna di luar dirinya (*makna social, ideologis, etnis, moral, spiritual*). Keabstrakan (*abstracness*) dan non-figuratif (*non-figurative art*) menjadi cara membebaskan seni dari elemen-elemen di luar dirinya. Seni harus mengandalkan diri pada pengalaman visual (*visual experience*) yang dihadirkan oleh unsur-unsur visual itu sendiri (*visual elements*), bukan pada pengalaman lain di luarnya (*social, cultural, politik, spiritual*).

Penolakan ornament, ukiran, atau hiasan menunjukkan hasrat modernisme untuk terbebas dari segala tradisi. Ornamen yang cenderung bersifat figurative, natural, tradisional, dan menyandang makna kebudayaan atau mitologis tertentu bertentangan dengan konsep seni modern yang merayakan kualitas-kualitas fungsional, rasional, efisiensi. Oleh sebab itu, penelitian ilmiah banyak digunakan dalam ekspresi seni, seperti penelitian material, optic, gerak, energi, angina. Seni lebih mempercayai eksplorasi formal terhadap elemen-elemen yang terdapat pada teknologi modern, seperti mesin, yang menghasilkan apa yang disebut Nikolaus Pevsner sebagai estetika mesin (*machine aesthetics*).

7). *Form Follows Function*

Form Follows Function adalah kepercayaan modernisme terhadap kualitas-kualitas formal serta nilai-nilai fungsional, rasional, ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai sebuah kebenaran, telah menjauhkan modernisme itu sendiri dari nilai-nilai social, spiritual, dan motologis. Bentuk, dalam pandangan modernisme, tak lebih dari manifestasi dari kualitas-kualitas formal, rasional dan fungsional itu. Ketimbang ditentukan oleh batasan, prinsip atau nilai-nilai yang berasal dari social, budaya, moral, ideology atau agama tertentu, bentuk ditentukan oleh batasan, prinsip dan nilai-nilai fungsi itu sendiri, sehingga menghasilkan prinsip dasar estetika modernisme-*form follows function*.

Bentuk, dalam pandangan estetika modernisme tak lebih dari hasil dari satu proses logis, di mana kebutuhan dan teknik-teknik operasional dipadukan, sehingga menghasilkan sebuah bentuk akhir. Sebuah karya (seni, desain, arsitektur) dalam hal ini, lebih sebagai ekspresi logika dan rasionalitas fungsi ketimbang ekspresi personalitas atau nilai-nilai di luar dirinya. Salah satu prinsip dasar estetika modernis adalah bahwa hanya ada satu cara mengartikulasikan ungkapan estetik, yaitu melalui penerjemahan elemen-elemen fungsi pada bentuk. Modernis meringkas bahasa estetik seni menjadi bahasa universal fungsi.

Melalui peringkasan ini modernis mengabaikan perbedaan-perbedaan pada tingkat kebudayaan, tempat, waktu, etnis, ras, gender dan agama. Dengan mengusung sebuah prinsip estetik yang universal (estetika fungsional), modernisme menolak kemajemukan bahasa, tradisi, mitos, dan kebijaksanaan-kebijaksanaan spiritual. Ekstremitas ke arah perayaan fungsi, aspek-aspek formal dan teknologis dari sebuah karya, yang menghasilkan sebuah prinsip estetik yang homogen, baik pada elemen-elemen garis, bidang, bentuk, warna (Piliang, 2006).

8). Teori Estetika Modern

Dalam estetika modern ada beberapa teori yang dikemukakan oleh beberapa tokohnya pada waktu itu yang diilhami oleh roh zaman modernis yang bersifat rasional, universal dan kebaruan atau asal berbeda. Munculnya teori-teori estetika modernis dikemukakan oleh beberapa tokohnya seperti; Benedetto Croce, Ernst

Cassirer, Susanne K. Langer, dan Robin George Collingwood, Clive Bell, Morris Weitz, George Dickie. Dari tokoh-tokoh di atas dilahirkan teori-teori estetika modernis yang membawa warna yang sangat tajam dalam perkembangan estetika modernis. Berkaitan dengan hal tersebut berikut akan diuraikan beberapa tokoh estetika dengan teori dan pemikirannya.

9). Benedetto Croce (1866-1952)

Teori ekspresi atau filsafat roh dikemukakan oleh Benedetto Croce (1866-1952), ia adalah seorang pencetus teori ekspresi atau filsafat roh dan seorang murid yang sekaligus memperoleh pengaruh dari Vico, Kant, Hegel, dan Marx. Ia banyak berbicara mengenai masalah-masalah estetika sastra. Menurutnya seni merupakan pengungkapan kesan. Intuisi dianggap sebagai pengetahuan yang diperoleh melalui daya khayal. Intuisi menjelma dalam bahasa dan sastra. Pendapat Croce ditolak oleh Cassirer dengan mengatakan bahwa Croce terlalu banyak memberikan perhatian pada ekspresi dan intuisi. Croce dengan para pengikutnya dianggap sebagai mengabaikan aspek material, cara, dan pengejawantahan intuisi dan ekspresi. Materi dianggap hanya memiliki arti teknis, bukan estetis. Oleh karena itu filsafat Croce disebut filsafat roh yang semata-mata memberikan perhatian terhadap ciri-ciri spiritual karya seni. Croce jugalah yang mula-mula mempermasalahkan persamaan antara sejarah dengan seni dan wilayah seni lebih luas dibandingkan sejarah. Artinya, dalam sejarah, proses penciptaan dan beberapa faktor yang berfungsi untuk membentuk cerita, juga memegang peranan penting.

Menurut Croce, estetika semata-mata merupakan masalah rohani, bukan jasmani. Dalam hal ini Croce membedakan empat tahap refleksi estetika yaitu: (a) pengalaman estetis sebagai pengalaman non konseptual, sebagai intuisi, yang menjelma dalam bahasa dan sastra; (b) intuisi yang berupa perasaan dalam bentuk puisi; (c) intuisi dan ekspresi dalam arti yang seluas-luasnya, sebagai ungkapan roh manusia secara universal; dan (d) refleksi estetika dalam karya yang sudah didominasi oleh hiburan atau ciri-ciri intelektual yang lain. Menurut Croce seni sebagai ekspresi dan penilaian mengenai seni itu sendiri adalah sama. Aktivitas

ekspresi adalah bakat (*genius*), sedangkan proses penilaian adalah selera (*taste*). Menurut Croce, bakat dan selera secara substansial pada dasarnya identik.

Menurut Croce, alam merupakan kekayaan yang membisu, tetapi manusia yang membuatnya berbicara. Dalam hubungan ini Cassirer membedakan keindahan alam disebut keindahan organis (realitas benda-benda yang hidup) dengan keindahan sebagai hasil karya para seniman disebut keindahan estetis (bentuk yang hidup). Kemudian, bentuk yang hidup inilah yang diintroduksi kembali oleh Langer sebagai *living form*.

10). Ernst Cassirer (1874-1945)

Ernst Cassirer adalah seorang filsuf yang dikenal sebagai orang yang pertama kali mendefinisikan manusia sebagai *animal symbolicum*, dimuat dalam bukunya yang berjudul *An Essay on Man : an Introduction*. Manusia tidak dipahami melalui eksistensi fisik, secara substansial, melainkan melalui karya dan ciptaannya, melalui tingkah lakunya secara fungsional, sebagai makhluk simbolis seperti; mitos, agama, bahasa, seni, sejarah, dan ilmu pengetahuan. Menurut Cassirer, keindahan merupakan, salah satu wilayah pengalaman, oleh karena itu mudah dipahami. Tetapi secara teoretis merupakan gejala yang sulit. Sampai dengan Kant barulah merupakan ilmu yang mandiri. Cassirer membedakan logika menjadi dua macam yaitu: (a) logika penalaran ilmiah; dan (b) logika imajinasi. Logika imajinasi mulai dipertimbangkan sejak kehadiran Baumgarten (1750) (Baumgarten, 2007). Meskipun demikian logika imajinasi selalu dianggap memiliki kedudukan lebih rendah dibandingkan dengan logika ilmiah. Oleh karena itulah, dalam kehidupan sehari-hari seni selalu menjadi pelengkap. Bahasa dan seni dianggap sebagai imitasi, bahasa sebagai imitasi bunyi, seni sebagai imitasi benda lahiriah. Kelebihan manusia dengan binatang justru karena manusia suka meniru, dalam peniruan ada kenikmatan, sehingga objek yang sengsara kita nikmati lewat perwujudannya yang artistic. Lukisan, musik, dan serulingpun melukiskan suatu peniruan perbuatan manusia. Teori imitasi bertahan sampai sampai pao pertama abad ke- 16. Rousseau menolak baik konsep klasik maupun neoklasik. Menurut Rousseau, seni bukan deskripsi dunia empiris tetapi luapan emosi. Seni tidak

imitative tetapi karakteristik, formatif. Karya seni sudah memiliki ciri-ciri dan bentuk tersendiri sebelum menjadi indah.

Dengan menolak Croce, sebagai filsafat roh yang semata-mata memberikan perhatian terhadap ekspresi dan intuisi, sebaliknya, Cassirer memberikan tempat yang penting terhadap materi, cara, dan pengejawantahan ekspresi dan intuisi. Bagi pelukis, musikawan, dan sastrawan, misalnya, maka warna, irama, dan kata bukan semata-mata peralatan teknis tetapi momen yang mutlak perlu dalam proses kreatif. Sesuai dengan pendapat Mallarme dalam Cassirer, puisi ditulis dengan kata-kata, bukan ide. Karya seni merupakan penyingkapan realitas, bukan imitasi realitas. Seni memberikan kita intuisi tentang bentuk benda-benda, seni merupakan penyingkapan orisinal. Seniman yang semata-mata menyingkapkan bentuk alam sama dengan ilmuwan yang menyingkapkan fakta-fakta alam. Menurut Leonardo da Vinci pelukis dan pematung adalah guru-guru utama dalam hal melihat kesadaran akan bentuk sejati benda-benda. Sesuai dengan pendapat Herakleitos, bagi seorang seniman, setiap hari matahari memperlihatkan rona baru.

Teori-teori lama pada umumnya kurang memberikan perhatian terhadap imajinasi. Dengan kalimat lain, imajinasi masih dikontrol oleh rasio dan hukum-hukum yang lain. Setelah lahirnya konsep romantikalah teori-teori ini direvisi. Para penulis, sesuai dengan pendapat Edward Young, diumpamakan sebagai tongkatsim-sala-bim Armida yang dapat mengubah padang tandus menjadi taman bunga di musim semi. Dalam berimajinasi seniman tidak hanya merasakan makna batin, tetapi juga makna benda-benda dengan cara mengeksternalisasikan perasaannya. Eksternalisasi berarti mewujudkan, tidak semata-mata melalui bentuk seperti perunggu, marmer, dan tanah liat, tetapi juga sebagai gejala yang dapat diindra, misalnya, irama, warna, garis, dan sebagainya. Menurut Cassirer dalam mencipta seniman seperti orang berjalan sewaktu tidur, ia meraba-raba jalan tanpa campur tangan atau control aktivitas kesadaran. Membangunkannya akan merusak kekuatannya. Ada tiga kekuatan besar dalam imajinasi yaitu: (a) kekuatan untuk menemukan; (b) kekuatan untuk melakukan; dan (c) kekuatan untuk memproduksi bentuk-bentuk indrawi.

Sesuai dengan pendapat Hume, kesenian bukan merupakan sifat bawaan, bukan kualitas yang terkandung dalam benda-benda itu sendiri, tetapi melibatkan kesadaran manusia yang merenungkan keindahan itu sendiri, sebagai kesadaran penikmat. Menurut Cassirer teori ini dapat diterima oleh hampir semua teori estetika. Kesadaran didefinisikan sebagai aktivitas, jadi, tidak bersifat pasif. Oleh karena itu, penglihatan pun bukan penglihatan pasif yang semata-mata mencatat kesan, melainkan penglihatan konstruktif. Semata-mata melalui penglihatan konstruktif benda-benda dapat diungkapkan secara estetis.

11). Susane K. Langer (1895-1950)

Susanne K. Langer adalah seorang filsuf perempuan asal Amerika Serikat yang banyak mencurahkan perhatian pada bidang seni. Ia mulai dikenal luas melalui karyanya *Philosophy in a New Key* yang pertama kali diterbitkan pada tahun 1948. Dalam pandangannya, kesenian memiliki logika tersendiri, yaitu logika simbolis. Salah satu gagasan Langer yang banyak menarik perhatian para pemerhati filsafat adalah pembedaan antara *simbol presentasional* (*presentational symbol*) dan *simbol diskursif* (*discursive symbol*).

Simbol diskursif merupakan simbol-simbol yang digunakan dalam logika modern. Secara konkret, simbol ini tampak dalam bahasa, di mana setiap simbol memiliki satu nama tertentu. Apabila disusun secara sintaksis, simbol-simbol tersebut membentuk kalimat yang mengandung gagasan tertentu. Sebaliknya, simbol presentasional adalah simbol yang pemahamannya tidak bergantung pada hubungan antar unsurnya, melainkan dapat dipahami secara langsung sebagai suatu keseluruhan.

Felix Krueger (1953) mengemukakan istilah *Ganzheit*, yang berasal dari kata Jerman *Ganze* dan berarti “keseluruhan.” Model simbol pertama yang dikemukakan Langer didasarkan pada teori bahasa Ludwig Wittgenstein, sedangkan model simbol kedua berakar pada teori psikologi Gestalt yang dikembangkan oleh Max Wertheimer. Simbol presentasional tidak dapat diuraikan lagi ke dalam unsur-unsur yang lebih kecil. Menurut Langer, simbol presentasional inilah yang terdapat dalam seni, termasuk karya sastra. Oleh karena itu, proses

penikmatan terhadap seni sastra harus dilakukan secara presentasional, sebagaimana seseorang menikmati sebuah lukisan. Perbedaan pandangan ini pernah menjadi perdebatan pada tahun 1970-an di Indonesia. Arief Budiman dan Goenawan Mohamad mendukung teori totalitas (Gestalt), sedangkan S. Effendi dan J. U. Nasution lebih menekankan teori unsur (struktur).

Melihat perbedaan hakikat seni sebagaimana diuraikan oleh Langer, pada dasarnya karya sastra dengan medium utama bahasa dapat dipahami sebagai bentuk yang bersifat diskursif sekaligus presentasional. Ciri-ciri karya sastra semacam ini memiliki keterkaitan erat dengan sistem model pertama dan kedua sebagaimana dikemukakan oleh Lotman. Bahasa sebagai medium memiliki sifat diskursif, sedangkan pemahaman terhadap aspek estetikanya bersifat presentasional.

Dengan kata lain, aspek estetis dalam karya sastra dipahami melalui hubungan timbal balik antara ciri-ciri kebahasaan dan kesastraan, antara bentuk dan isi. Hubungan dialektis ini menunjukkan bahwa karya sastra tidak hanya berfungsi sebagai sistem tanda linguistik, tetapi juga sebagai simbol presentasional yang memungkinkan pembaca menangkap keindahan secara langsung dan menyeluruh. Prinsip seni pada dasarnya bersifat universal, meskipun isi dan konsepsinya berbeda-beda. Perbedaan inilah yang membedakan antara satu bentuk seni dengan bentuk seni lainnya. Konsep dasar tersebut dikenal sebagai *living form*, yaitu kreasi bentuk simbolis dari perasaan manusia. Terdapat tiga hal penting yang perlu diperhatikan dalam definisi ini: (a) seni merupakan hasil kreasi atau ciptaan; (b) seni memiliki bentuk, sehingga tidak hanya berisi materi semata; dan (c) seni berakar pada perasaan, bukan semata-mata pada pikiran.

Konsep *living form* yang mula-mula diperkenalkan oleh Ernst Cassirer memiliki implikasi yang luas. Menurut Cassirer, perasaan yang kuat mampu mengekspresikan sesuatu seolah-olah hidup. Sebuah puisi, misalnya, dapat melukiskan deru angin, derasny aliran sungai, atau kelembutan sinar bulan. Seni sebagai ekspresi menolak pandangan bahwa karya seni bersifat tertutup atau sekadar imajinasi pribadi seniman. Sebaliknya, seni berfungsi sebagai medium untuk membuka diri, menghadirkan imajinasi yang dapat pula dialami oleh orang lain.

Dalam kaitannya dengan penciptaan seni, Susanne K. Langer memperkenalkan konsep ilusi primer dan ilusi sekunder. Ilusi primer dipahami sebagai latar belakang dasar yang menentukan jenis seni tertentu, sedangkan ilusi sekunder merupakan proyeksi yang muncul di atas latar tersebut. Dengan demikian, setiap cabang seni memiliki ilusi primer yang khas, waktu menjadi ilusi primer bagi karya sastra, ruang bagi seni lukis, seni patung, dan arsitektur, serta gaya bagi seni balet.

Seni tidak dapat dipahami sebagai sekadar tiruan alam atau mimesis sebagaimana dikemukakan oleh Plato dan Aristoteles. Seni bukanlah salinan (*copy*), melainkan sebuah proyek artistik. Baik dalam ilmu pengetahuan maupun seni, simbol dibentuk melalui proses abstraksi. Perbedaannya terletak pada sifat abstraksi tersebut: dalam seni, abstraksi dilakukan secara menyeluruh, sedangkan dalam ilmu pengetahuan abstraksi dilakukan melalui berbagai bentuk generalisasi. Oleh karena itu, seni bersifat kreatif, sementara ilmu pengetahuan bersifat konstruktif.

Berbeda dengan pandangan umum, karya seni tidak dibangun atas sistem simbol yang terpisah-pisah, melainkan atas kesatuan simbol. Puisi, misalnya, mengandung makna dalam setiap unsurnya, tetapi nilai estetikanya ditentukan oleh keseluruhan struktur. Makna tidak terletak pada unsur-unsur yang berdiri sendiri, melainkan pada susunan dan struktur yang membentuk kesatuan.

Dalam konteks seni, Susanne K. Langer dalam Djelantik, 2008 melalui karyanya *Art is Expressive Symbolism* menjelaskan bahwa simbol, dalam pengertian umum, merupakan suatu penanda atau pernyataan mengenai sesuatu dalam wujud yang mengandung arti sesuai dengan maksud pernyataan tersebut. Apabila wujud simbol sangat mirip dengan objek yang dimaksud, seperti tanda plus (+) pada rambu lalu lintas yang menunjukkan adanya perempatan jalan, maka simbol tersebut disebut simbol ikonik. Sebaliknya, apabila wujud simbol sangat berbeda dengan pesan yang dimaksud, misalnya burung dara sebagai lambang perdamaian, palang merah sebagai lambang kemanusiaan, atau bendera putih sebagai tanda menyerah, maka simbol tersebut disebut simbol non-ikonik.

Secara ringkas, simbol adalah sesuatu yang mewakili pesan atau pernyataan, dan dapat berupa benda maupun tanda. Makna dari simbol non-ikonik harus terlebih dahulu dipahami serta disepakati oleh pihak-pihak yang bersangkutan. Langer kemudian mendefinisikan kesenian sebagai *the creation of form symbolic of human feeling* (kesenian adalah penciptaan bentuk yang merupakan simbol dari perasaan manusia). Dengan demikian, karya seni merupakan representasi simbolis dari perasaan seniman.

Penerimaan terhadap karya seni bergantung pada kemampuan pengamat dalam menafsirkan simbol yang dihadirkan. Apabila pengamat mampu memahami simbol tersebut, maka ia dapat menangkap maksud dan perasaan yang ingin disampaikan oleh seniman melalui karyanya

12). Robin George Collingwood (1889-1943)

Pada dasarnya Collingwood adalah seorang ahli sejarah dan purbakala dengan minat prasasti dan tulisan-tulisan kuno lainnya. Dalam hubungan ini Collingwood menunjukkan adanya persamaan antara sejarah dengan novel. Menurutnya, esensi-esensi sejarah memori dan otoritas. Artinya, suatu peristiwa sejarah semata-mata didasarkan atas kualitas ingatan masa lalu seorang sejarawan, yang kemudian diakui secara apriori sebagai kejadian sejarah, sebagai fakta. Dengan cara yang sama, sebagai seorang novelis, semesta tokoh dan peristiwa adalah imajinasi, disusun ke dalam suatu totalitas, yang kemudian dianggap sebagai kejadian yang koheren. Pada dasarnya, baik sejarawan maupun novelis harus menyusun cerita, melalui suatu mekanisme yang disebut pemplotan. Sebagai sejarawan dan arkeolog, kemudian ia pun berkenalan dengan idealisme Crocean dan Hegelian. Meskipun demikian, Collingwood secara terus-menerus mengembangkan ide-idenya, khususnya filsafat estetika dalam konteks filsafat sejarah.

Dalam bukunya yang berjudul *Principles of Art*, sebuah buku yang menyebabkan Collingwood populer dalam bidang filsafat keindahan. Ia membedakan karya seni menjadi dua genus yaitu: (a) karya seni sebagai keterampilan; dan (b) karya seni sebagai kemurnian, mementingkan keindahan.

Genus pertama mementingkan manfaat guna (kerajinan), Dan genus yang kedua pun mementingkan keterampilan yang murni, halus, bagus, dan tajam, yang secara keseluruhan disebut indah. Genus yang kedua disebut sebagai seni murni (*fine art*).

Menurut Collingwood, representasi karya seni dalam kaitannya dengan alam semesta, sedangkan imitasi dalam kaitannya dengan karya seni lain. Dengan kalimat lain, karya seni meniru alam adalah representasi, sedangkan karya seni meniru karya seni yang lain adalah imitasi. Dalam perkembangan berikutnya karya seni representasi adalah foto, sebagai artifact dianggap bernilai rendah (Kutha Ratna, 2007).

Dalam bukunya yang berjudul *Art is imaginative expression*, Collingwood sangat dipengaruhi pandangan Romantik. Ia menganggap seni sebagai ekspresi, penuangan dari emosi sang pencipta. Ia merasa perlu untuk memberi penjelasan lebih jauh tentang ekspresi perasaan itu karena tidak semua ekspresi perasaan bisa disebut seni.

13). Clive Bell (1960)

Teori yang dibuat Clive Bell meliputi peran subyek maupun objek dalam kesenian dan hubungan antara dua unsure tersebut. Bell berpendapat bahwa semua pembahasan tentang kesenian harus bertolak pada pengalaman estetis, yang ia rumuskan sebagai emosi yang bersifat khas. Ia menyebutnya sebagai emosi estetis. Emosi estetis ini dibangkitkan di dalam subjek oleh ciri-ciri khas yang berada dalam objek. Kekhasan yang berada dalam objek, yang membngkitkan emosi estetis pada subjek (pengamat) ia sebut significant form. Hubungan antara emosi estetis dengan significant form itulah yang dianggap sebagai esensi (makna, sifat dasar) dari setiap karya seni.

Clive Bell lebih jauh merumuskan bahwa emosi estetis tergugah oleh pengenalan adanya hubungan timbale-balik antara bagian-bagian dari suatu karya seni dalam hal seperti ukuran, proporsi, warna, gerak, kekuatan, nada, dan lain sebagainya. Hubungan-hubungan inilah yang ia tekankan signifikan bagi wujud dan ekspresi keseluruhan dan akan menentukan kualitas karya yang ditampilkan.

14). Morris Weitz (1956)

Morris mengembangkan konsep terbuka tentang kesenian, pandangan tentang kesenian mendapat sorotan yang tajam seiring dengan berkembangnya masyarakat zaman modern. Rumusan masa romantis yang menganggap kesenian sebagai penuangan emosi manusia yang sedalam-dalamnya dengan ciri yang sangat individualis tidak cocok lagi dengan selera manusia barat pada pertengahan abad ke-20 yang mengalami perang dunia dua kali dan kehancuran besar-besaran sebagai akibatnya. Dirasakan pendirian individualis yang bersemboyan seni untuk seni telah membuat para seniman di barat agak sombong dan bersikap acuh tak acuh terhadap lingkungan dan masyarakat. Sebagai reaksi melawan pendirian yang individualis dan kecemasan atas kehancuran dunia baru dialami banyak seniman dan filsuf kesenian cenderung menyederhanakan kembali rumusan tentang seni. Sehingga Morris berpendapat bahwa konsep tentang seni dan kesenian harus tinggal sebagai konsep terbuka .

15). George Dickie (1960)

Menurut Dickie konsep tentang seni dan kesenian dewasa ini harus dilepaskan dari penggolongan *evaluatif* dan membatasi diri pada penggolongan *klasifikatif*. Ini berarti bahwa kita tahu adanya *seni* dan *bukan seni* dan antara kedua golongan ini tidak ada perbandingan nilai. Hanya di dalam golongan seni terdapat perbedaan nilai seninya (Djelantik, 2008).

1.4 Estetika Posmodern

Dalam perjalanan waktu estetika telah mengalami perkembangan yang mengarah ke era postmodern. Piliang (1999) mengungkapkan bahwa estetika mengalami pergeseran sejak terbangunnya masyarakat pascaindustri, dari kebudayaan modern ke postmodern. Objek estetika yang selalu dikaitkan dengan fenomena modernisasi, tetapi pada masyarakat postmodern objek estetika didefinisikan kembali menjadi kode-kode baru dengan bahasa estetika baru dengan makna-makna yang baru pula. Objek estetika (seni) dalam masyarakat postmodern

merupakan bagian dari kebudayaan materi dari masyarakat kapitalis/global dan mutahir.

Objek seni tersebut diproduksi dan dikonsumsi untuk menjadi produk sosial, produk yang bisa dinikmati oleh orang banyak yang dipergunakan untuk mengkomunikasikan, menyampaikan makna-makna dan kepentingan sosial yang berada di belakangnya. Salah satu faktor yang melatarbelakangi hal tersebut adalah mereka yang disebut masyarakat konsumen, sehingga kesenian dan seni terlibat dalam kancah konsumerisme (Sachari, 2002). Piliang (2003) mengatakan bahwa praktek estetika di masa kini berbeda dengan praktek estetika sebelumnya yang lebih bersifat progresif, rasional, dan serius. Namun kini telah beralih ke arah pendekatan-pendekatan baru yang lebih eklektik, irasional, dan ironis. Konsep pendekatan dalam estetika postmodern dapat dibagi menjadi beberapa konsep seperti; *pastiche*, *parody*, *cham*, *kitsch*, dan *skizofrenia*.

Posmodern bila diartikan secara harfiah kata-katanya terdiri atas 'Post' yang artinya masa sesudah dan 'Modern' yang artinya Era Modern maka dapat disimpulkan bahwa Pos modern adalah masa sesudah era Modern (era diatas tahun 1960-an). Post Modernisme sendiri merupakan suatu aliran baru yang menentang segala sesuatu kesempurnaan dari Modernisme, bahkan tak jarang menentang aturan yang ada dan mencampurkan berbagai macam gaya. Pos modernism tidak hanya di bidang arsitektur tetapi meliputi segala bidang kehidupan seperti; sosial, politik, dan budaya .

Era posmodern diawali dengan konsep adanya suatu wilayah yang tidak lagi dibatasi oleh satu negara, melainkan sistem informasi dan komunikasi yang dapat menembus dinding geografis dan politik. Posmodern menunjuk kepada suasana intelektual dan sederetan wujud kebudayaan yang meragukan ide-ide, prinsip-prinsip dan nilai-nilai yang dianut oleh modernisme.

Posmodernisme merupakan konsep periodisasi yang berfungsi untuk menghubungkan kemunculan bentuk-bentuk formal baru dalam sendi kultural dengan kelahiran sebuah tipe kehidupan sosial dan sebuah orde ekonomi yang baru; apa yang secara eufemistik disebut sebagai modernisasi masyarakat pasca industri atau konsumen, masyarakat media atau tontonan atau kapitalisme multinasional.

Bila perupa modernis mencari hal-hal yang bersifat universal, maka perupa posmodernis malahan berupaya mengidentifikasi perbedaan. Kalau modernise percaya pada kemungkinan seni sebagai komunikasi universal, posmodernise justru tidak percaya bahwa seni mampu mengemban misi sebagai bahasa komunikasi universal. Mereka bukan mencari hal-hal yang bersifat universal seperti yang dilakukan perupa modernize, melainkan mencari perbedaan spesifik dan khusus dengan memperlihatkan pluralisme pandangan, provisional, variabel, pergeseran dan perubahan. Gerakan modernisme kurang menghargai atau memandang rendah nilai keagungan budaya, mereka merasa terpisah dari peristiwa nyata di tengah masyarakat dan peradaban. Sementara gerakan posmodernisme, kendati memiliki sikap skeptis dan kritis terhadap zamannya, tetapi sangat aktif merespons situasi sosial dan politik.

Medium dalam seni posmodern yang terjadi adalah *anything goes*, yaitu segala material bisa dijadikan sebagai media dalam berkarya, berbagai materi menjadi simbol untuk menemukan petanda-petanda yang baru. Implikasinya hasil karya seni rupa cenderung bisa menusuk tatanan yang telah dibakukan dan cenderung tidak lazim dan aneh bahkan membingungkan dalam menafsirkan.

Postmodern sering didefinisikan sebagai krisis modernisme atau krisis yang disebabkan oleh modernisasi. Posmodern muncul karena budaya modern menghadapi suatu kegagalan dalam strategi visualisasinya. Kegagalan modernisasi bukan terletak pada tekstualitasnya tetapi pada strategi visualisasinya yang seragam dan membosankan. Jika sebelumnya budaya 'barat' didominasi oleh budaya verbal maka kini budaya visual menggantikannya. Program aplikasi komputer yang sebelumnya banyak menggunakan bahasa verbal dan sulit dihafal, kini bahasa gambar atau ikon banyak digunakan sebagai pengganti bahasa tersebut dan ternyata mudah dipahami.

Kelemahan dalam posmodernisme ialah mencampurkan gramatika dan tata bahasa visual yang tidak proporsional, contoh yang paling kentara adalah suguhan acara media tayang televisi yang menawarkan berbagai hal tanpa mencermati subjek, hierarki sosial ataupun budaya masyarakat, terlihat pada tayangan iklan

rokok dilihat oleh anak-anak ataupun peristiwa serius dapat menjadi dagelan konyol ketoprak humor.

Baudrillard (dalam (Sachari, 2002) mengatakan bahwa dalam estetika postmodern terdapat relasi pertandaan simulasi dalam wacana seni dari pelbagai zaman. Zaman postmodern terdapat upaya praktis melalui penggalian makna ideologis yang ada dalam alam, sedangkan di era modern terdapat upaya praksis untuk mengedepankan fungsi (nilai utilitas) dalam berbagai kegiatan seni maupun berkesenian berupa pencapaian fungsional yang dapat diberikan oleh karya estetika tersebut. Pada era postmodern terdapat upaya untuk mengedepankan aspek-aspek “gelitikan” dalam berekspresi, berupaya melakukan permainan-permainan yang bebas dalam member tanda-tanda estetis. Relasi tanda-tanda dalam estetika postmodern dapat digambarkan sebagai berikut.

Estetika postmodern tidak seperti estetika klasik dan modern yang banyak mempersoalkan standar-standar dan oposisi. Piliang, (1998) secara ekstrim mengatakan bahwa lebih cocok menggunakan istilah “anti estetika” daripada estetika untuk menjelaskan fenomena estetika pada era postmodern. Hal ini disebabkan oleh estetika postmodern bentuk-bentuk subversive dari kaidah-kaidah baku estetika klasik dan modern.

Idiom-idiom estetika postmodern menurut Jameson dalam Piliang, (2003) terdiri atas beberapa tipe: *pertama*, *pastiche*, bersinonim dengan pinjaman, kenangan dari masa lalu, bertujuan menekankan persamaan, membuat *brecolage*, sangat miskin akan kedalaman, makna kosong, imitasi, simpati, tanpa semangat zaman. *Kedua*, estetika *parody* bersinonim dengan plesetan, kritik sosial, *sence of humor*, pengulangan, eposisi, efek makna berbeda, merujuk masa lalu, lucu, penyimpangan, imitasi. *Ketiga*, estetika *kitsch*, istilah *kitsch* berakar dari bahasa Jerman *verkitschen* (membuat murah) dan *kitschen* yang secara literal berarti “memungut sampah dari jalan”. Oleh sebab itu istilah *kitsch* sering ditafsirkan sebagai sampah artistic atau selera rendah (*bad taste*). *Kitsch* didefinisikan sebagai segala jenis seni palsu (*pseudo art*) yang murahan tanpa selera. Selera rendah menurut Umberto Eco dalam salah satu atikelnya dimanifestasikan oleh lemahnya ukuran atau kriteria estetika pada karya seni. *Keempat*, Estetika *Camp*, adalah sebuah

teriakan lantang menentang kebosanan dan sekaligus merupakan suatu reaksi terhadap keangkuhan budaya tinggi yang telah memisahkan seni dari makna-makna sosial dan fungsi komunikasi sosial. Ia memberikan jalan keluar bersifat ilusi dari kedangkalan kekosongan, dan kemiskinan makna dalam kehidupan modern. *Camp* berupaya merenggut seni dari menara gading kebudayaan tinggi dan membawa kehadiran massa dengan melibatkan unsur duplikasi serta mengundang penafsiran ganda. *Kelima*, estetika skizofrenia, yaitu sebuah istilah *psikoanalitis* yang pada awalnya digunakan untuk menjelaskan fenomena psikis dalam diri manusia (Guattari, 1995). Berikut adalah penggambaran Estetika Posmodern.

Tabel 1.1 Relasi Tanda-tanda Estetika Posmodern

Era	Prinsip	Relasi Pertandaan
Klasik	<i>Form Follow Meaning</i>	Penanda/makna ideologis
Modernisme	<i>Form Follow Function</i>	Penanda/fungsi
Posmodernisme	<i>Form Follow Fun</i>	Penanda/tanda (makna simbolis)

BAB II

ESTETIKA PADA ZAMAN YUNANI DAN ROMAWI KUNO

2.1 Plato

Plato adalah filsuf pertama di dunia Barat yang dalam seluruh karyanya mengemukakan pandangan mengenai hampir semua pokok estetika, yang terus dibahas sepanjang sejarah filsafat hingga kini. Pembahasan Plato memang tidak disusun secara utuh sebagai suatu sistem tersendiri, melainkan tersebar dalam berbagai karya tulisnya.

Pandangan Plato tentang keindahan dapat dibagi menjadi dua. *Pertama*, keindahan dikaitkan dengan filsafatnya tentang dunia idea. *Kedua*, keindahan dibatasi pada dunia nyata. Menurut pandangan ini, yang indah adalah benda material, misalnya tubuh manusia. Selain itu, kesederhanaan merupakan ciri khas keindahan. Kesederhanaan yang dimaksud ialah bentuk dan ukuran yang tidak dapat dijelaskan lebih lanjut berdasarkan sesuatu yang lebih sederhana lagi. Contohnya, warna merah. Walaupun sederhana, warna tersebut tetap dapat dialami sebagai sesuatu yang indah. Bahkan hal-hal yang majemuk pun dapat dianggap indah apabila tersusun secara harmonis. Dengan demikian, kebersatuan atau keterpaduan merupakan salah satu gejala yang ikut menandai keindahan menurut Plato. Jadi keindahan sejati ada di dunia idea, dunia nyata hanya bayangan.

2.2 Aris Toteles

Sebagai murid Plato, pandangan Aristoteles tentang keindahan memiliki kedekatan dengan pandangan Plato yang kedua, yaitu bahwa keindahan berkaitan dengan keseimbangan dan keteraturan ukuran, khususnya ukuran material. Pandangan ini berlaku baik untuk benda-benda alam maupun karya seni buatan manusia. Menurut Aristoteles, karya seni harus dinilai sebagai hasil dari suatu tiruan (*mimesis*), yakni tiruan terhadap dunia alamiah maupun dunia manusia. Dengan demikian, seni dipandang sebagai upaya manusia untuk meniru realitas, sekaligus menghadirkan kembali keteraturan dan harmoni yang terdapat di dalamnya.

Dengan demikian, keindahan menurut Aris Toteles adalah keindahan nyata berada pada benda material dan karya seni sebagai tiruan alam.

2.3. Agustinus

Agustinus memandang bahwa keindahan mengandung unsur keselarasan, keseimbangan, dan keteraturan sebagai ciri utamanya. Menurutnya, kesatuan merupakan sumber atau dasar dari keindahan. Hal yang khas dalam pandangan Agustinus adalah bahwa pengamatan terhadap keindahan selalu melibatkan suatu penilaian. Artinya, ketika kita menilai suatu objek sebagai indah, kita mengamatinya sebagai sesuatu yang sesuai dengan apa yang seharusnya ada di dalamnya, yaitu keteraturan. Sebaliknya, sesuatu yang buruk atau jelek adalah hal yang tidak teratur, tidak memiliki keselarasan, dan tidak menunjukkan kesatuan. Jadi menurut Agustinus, keindahan adalah kesatuan, keteraturan, dan harmoni, dengan dimensi penilaian moral-spiritual.

2.4. Thomas Aquinas

Menurut Thomas Aquinas, keindahan erat kaitannya dengan ilmu pengetahuan. Sesuatu disebut indah apabila menyenangkan mata pengamat, karena keindahan selalu melibatkan pengalaman intelektual sekaligus estetis. Di samping tekanan pada aspek pengetahuan, hal yang paling mencolok dalam pandangannya adalah peran subjek dalam menilai keindahan.

Aquinas merumuskan tiga syarat utama keindahan:

- 1) Integritas (kelengkapan), yaitu suatu objek harus utuh dan tidak cacat.
- 2) Proporsi (keselarasan yang benar), yaitu keindahan muncul dari keseimbangan dan keteraturan bagian-bagian.
- 3) Kecemerlangan (*claritas*), yaitu objek indah memancarkan kejelasan atau cahaya yang membuatnya menyenangkan untuk dipandang.

Dengan demikian, keindahan menurut Aquinas bukan hanya soal bentuk luar, tetapi juga keteraturan dan kelengkapan yang dapat dipahami oleh akal, serta kecemerlangan yang menimbulkan rasa kagum. Berikut adalah perbedaan pandangan antara keempat filsuf di atas tentang keindahan.

2.1 Pandangan Empat Tokoh Tentang Keindahan

Tokoh	Pokok Pandangan Keindahan	Ciri Utama Keindahan	Fokus Utama
Plato	Keindahan sejati ada di dunia idea, dunia nyata hanya bayangan.	Kesederhanaan, keteraturan, kebersatuan.	Dunia ideal (transenden).
Aris Toteles	Keindahan ada pada dunia nyata, seni adalah tiruan (<i>mimesis</i>) alam dan manusia.	Keselajaran, keseimbangan, keteraturan ukuran material	Realitas empiris dan karya seni.
Agustinus	Keindahan adalah kesatuan, keseimbangan, dan keteraturan, selalu melibatkan penilaian moral-spiritual.	Kesatuan sebagai dasar keindahan, keteraturan vs ketidakteraturan.	Dimensi spiritual dan moral.
Thomas Aquinas	Keindahan berkaitan dengan ilmu pengetahuan, indah bila menyenangkan pengamat.	Tiga syarat: integritas (kelengkapan), proporsi (keselajaran), dan kecemerlangan.	Pengetahuan, pengalaman intelektual, dan estetika.

2.5 Immanuel Kant

Kant membagi teori keindahan ke dalam empat kategori yaitu: (1) teori *disinterestedness* atau teori tanpa pamrih dalam seni. Karya seni secara total menengahkan keindahan seni tanpa campur tangan dari kepentingan dan keinginan praktis manusia; (2) teori universalitas yang intinya bahwa keindahan bersifat *disinterestedness*, sehingga bersifat universal, lepas dari kepentingan subjek atas karakteristik objek yang bersifat ruang dan waktu, dengan demikian bersifat universal, abadi, dan berlaku untuk segala tempat dan waktu; (3) teori esensialitas, menegaskan bahwa jika seorang menilai sesuatu sebagai indah berarti sedang membicarakan sesuatu yang member kesenangan yang muncul dari kemampuan manusia pada umumnya; dan (4) teori bentuk tujuan, artinya bahwa karya seni yang selalu berupa bentuk merupakan hasil aktivitas manusia yang bertujuan. Penilaian keindahan hanya berurusan dengan bentuk.

2.6 Friederich Shleiermacher

Sepaham dengan pandangan Hegel yang meletakkan estetika sebagai bagian dari kerja dari filsafat etik, sedangkan di lain pihak ada filsafat dialektik (ontology) dan fisik. Ada dua kategori aktivitas manusia, yaitu aktivitas identitas yang bersifat umum dan aktivitas individual yang bersifat beragam. Seni termasuk dalam

aktivitas individual, merupakan kegiatan imanen yang bersifat internal. Tentang *disinterestedness* dalam seni, dia berpegang pada pendapat Kant bahwa nilai seni terletak pada sifat sempurna, korespondensi antara yang internal dan eksternal.

2.7 Gustav Theodor Fechner

Ada tiga arti keindahan dalam estetika eksperimentalnya yaitu: (1) dalam arti luas, seni adalah segala sesuatu yang menyenangkan; (2) dalam arti sempit, keindahan memberikan kesenangan yang lebih tinggi akan tetapi masih bersifat inderawi; dan (3) dalam arti yang paling sempit, keindahan sejati tidak hanya menyenangkan, namun kesenangan yang sesungguhnya, yakni memiliki nilai-nilai dalam kesenangan yang di dalamnya terkait dengan konsep keindahan dan konsep moral.

2.8 Edward Bulloch

Teori Bullough yang terkenal adalah masalah “jarak psikis” dalam karya seni. Gagasan ini berasal dari kaum empiris yang juga dikembangkan oleh Kant, dengan istilah *disinterested*. Jarak psikis bertujuan untuk melihat dan menilai karya seni secara objektif, sehingga akan dapat tercapai penikmatan seni yang objektif tanpa adanya pengaruh dari kepentingan pribadi ataupun kepentingan praktis lainnya. Manfaat utama dari teori jarak psikis yakni dapat ditemukannya karakteristik yang terdapat pada objek estetik. Berdasarkan karakteristik ini, kita akan dapat mengarahkan perhatian sehingga mampu memperoleh pengamalan estetik.

2.9 Clive Bell

Poko pikiran Bell tentang estetika yang paling penting adalah tentang teori *signifikan form* dalam seni. Bell menyatakan bahwa komponen keindahan seni diantaranya terdiri dari emosi estetik dan bentuk *signifikan*. Emosi estetik merupakan emosi spesifik yakni emosi yang hanya muncul karena tanggapan terhadap karya yang mengandung nilai emosi spesifik tersebut. Sementara bentuk *signifikan* adalah nama sekumpulan hubungan di dalam unsur-unsur karya seni. Bentuk signifikan adalah nama sekumpulan hubungan di dalam unsur-unsur karya

seni. Bentuk *signifikan* muncul dari objek dan merupakan karakteristik objek. Berikut adalah pandangan keindahan versi Immanuel Kant, Friedrich Schleiermacher, Gustav Theodor Fechner, Edward Bullough, dan Clive Bell.

Tabel 2.2 Pandangan Lima Tokoh Tentang Keindahan

Tokoh	Pokok Pandangan Keindahan	Ciri Utama	Fokus Utama
Immanuel Kant (1724 - 1804)	Keindahan adalah penilaian estetis murni, bebas dari kepentingan praktis (<i>disinterestedness</i>).	Empat kategori; tanpa pamrih, universalitas, esensialitas, bentuk tujuan.	Penilaian estetis reflektif, universal, dan berpusat pada bentuk.
Friedrich Schleiermacher (1768 - 1834)	Keindahan terkait dengan pengalaman religius dan ekspresi batin manusia. Seni adalah medium untuk mengungkapkan perasaan terdalam.	Menekankan subjektivitas, ekspresi, dan pengalaman spiritual.	Hermeneutika estetika, seni sebagai ekspresi perasaan dan komunikasi spiritual.
Gustav Theodor Fechner (1801-1887)	Pelopop psikofisika, keindahan dapat diukur melalui hubungan antara stimulus fisik dan respons psikologis.	Menekankan aspek kuantitatif, intensitas rangsangan dan sensasi.	Estetika eksperimental, menghubungkan persepsi keindahan dengan hukum psikofisika.
Edward Bullough (1880-1934)	Memperkenalkan konsep <i>psychical distance</i> dalam pengalaman estetis, jarak mental antara pengamat dan objek.	Keindahan muncul bila pengamat menjaga jarak emosional, tidak larut sepenuhnya.	Estetika modern, menekankan peran jarak psikologis dalam menikmati seni.
Clive Bell (1881-1964)	Mengembangkan teori <i>significant form</i> , keindahan seni terletak pada bentuk yang menimbulkan emosi estetis.	Bentuk signifikan (garis, warna, komposisi) yang membangkitkan pengalaman estetis murni.	Formalisme estetika, seni dinilai dari bentuk, bukan isi atau fungsi.

Tabel 3 Pandangan Lima Tokoh Tentang Keindahan

BAB III

POKOK PIKIRAN ESTETIKA TIMUR

Sumber estetika Timur dapat ditelusuri melalui pemikiran dan realitas objek karya seni yang berkembang di belahan benua Asia seperti; India, Cina, Jepang, Indoneisia, dan negara-negara Asia lainnya. Inti estetika India biasanya dinamakan konsep bhava, di Cina dikenal konsep Tao, di Jepang dinamakan konsep Zen (Hartoko, 1997) (Soetarno, Sunardi, 2007). Ciri khas dari pemikiran estetika Timur adalah;

- (a) dalam masyarakat Timur, sesuatu yang abstrak dan simbolik dianggap sebagai sesuatu yang realistik. Misalnya di Jawa kita mengenal keris yang dianggap bukan sekedar senjata untuk bertempur, melainkan dianggap sesuatu realistik simbolik benda yang memiliki kekuatan magis, sehingga diperlakukan secara khusus, pada hari tertentu dibuat ritual dengan memandikannya;
- (b) ilmu dan kebijaksanaan menjadi orientasi. pengetahuan intelektual tidak cukup untuk menghayati kehidupan agar menjadi lebih baik, namun diperlukan refleksi mendalam sepanjang hidup manusia. Tujuan utama pencapaian ilmu adalah membentuk manusia bijaksana yang bberbudi luhur;
- (c) kesatuan dengan alam seperti terlihat pada filsafat Budha, yang menyatakan bahwa segala sesuatu yang ada dalam alam semesta berjiwa dan tidak berjiwa, sesungguhnya berasal dari “Yang Satu”, “Yang Tidak Dilahirkan”. Pencerahan dalam Budhisme adalah suatu keadaan kesadaran kosmis ketika diri menyadari kesamaannya dengan universal;
- (d) harmoni dengan alam. Prinsip ini merupakan inspirasi utama Taoisme di Cina. Tao dianggap sebagai sumber segala yang ada yang manifestasinya adalah alam semesta. Setiap benda memiliki jalan, aturan, ritme, sehingga menjadi selaras dengan Tao yang berarti menjadi harmoni dengan diri sendiri dan “ segala sesuatu”.

3.1 Estetika India

Kesenian yang didatangkan dari India baik praktik maupun teorinya dalam perkembangan selanjutnya di Asia Tenggara, mengalami asimilasi dan reinterpretasi sesuai dengan kondisi dan situasi di tempat masing-masing.

Perkembangan komunikasi yang sangat cepat melalui media massa telah merasuk ke dalam rumah-rumah di seluruh dunia. Akibatnya, kehidupan kesenian di Asia Tenggara mengalami tantangan dari segala macam penjuru dunia, agar kepribadian atau identitas keseniannya dapat dipertahankan. Untuk hal tersebut perlu sekali mempelajari latar belakang dari kesenian yang sejak abad V telah menyebar ke seluruh pelosok Asia Tenggara sampai ke seluruh Tiongkok dan Jepang.

Kapila Malik Vatsyayan yang mengacu pada tulisan-tulisan Hindu-Kuno mengemukakan bahwa estetika pada hakikatnya tumbuh dari kepercayaan masyarakat yang mendasar, dan dapat berkembang hanya jika kepercayaan masyarakat bersangkutan selaras dengan pandangan orang-orang bijaksana dan kepercayaan para falsafi. Seniman India tradisional memandang bahwa kreativitas seniman merupakan suatu jalan untuk mencapai keyakinan akan keberadaan Tuhan. Karena itu seni dipandang sebagai “yoga” dimana manusia dapat menyerahkan diri kepada Tuhan dan mencapai pelepasan dari kesengsaraan di *Sekala*.

Keyakinan akan karunia Tuhan terletak dari karya seni dan penikmatan ini dalam kesenian. Selanjutnya keyakinan ini melahirkan teori Estetika India yang disebut dengan teori rasa yang bersifat *transcendental*. Teori rasa ini mempunyai dua aspek yaitu:

- 1) *rasavastha*: Pengangkatan budi manusia ke dalam suasana penikmatan keindahan sebagai kebahagiaan yang murni (pengalaman dalam proses *transcendental*);
- 2) aspek presentasi atau penyajian yang terdiri dari tiga bagian yakni:
 - a) *sthayibhava*, yaitu perwujudan dari 9 suasana jiwa yang kekal, yang tidakberubah;

b) *yabhicaribhava*, yaitu suasana yang berlaku sementara bias selalu berubah; dan

c) *attavikabhava*, yaitu tabiat dan watak.

Kaidah estetik yang dikemukakan Bharata dalam *Natyasastra* memuat delapan rasa yang berpedoman pada delapan emosi dasar (*stahajibhava*) yang akan dijelaskan melalui tabel berikut ini.

Tabel 3.1 Kaidah Estetika dalam *Natyasastra*

No.	Rasa (Rasa Estetis)	Emosi Dasar (<i>Sthāyibhāva</i>)	Makna / Penjelasan
1.	<i>Śṛṅgāra</i> (asmara)	<i>Rati</i> (cinta)	Rasa cinta, kerinduan, dan romantika.
2.	<i>Hāsyā</i> (komik)	<i>Hāsa</i> (humor)	Rasa gembira, tawa, dan kelucuan.
3.	<i>Karuṇā</i> (belas kasihan)	<i>Śoka</i> (sedih)	Rasa iba, belas kasih, dan kesedihan.
4.	<i>Raudra</i> (ganas)	<i>Krodha</i> (marah)	Rasa amarah, kebencian, dan kekerasan.
5.	<i>Vīra</i> (kepahlawanan)	<i>Utsāha</i> (semangat/teguh)	Rasa keberanian, semangat juang, dan heroisme.
6.	<i>Bhayānaka</i> (khawatir)	<i>Bhaya</i> (takut)	Rasa takut, cemas, dan kekhawatiran.
7.	<i>Bībhatsa</i> (ngeri)	<i>Jugupsā</i> (muak)	Rasa jijik, muak, dan tidak senang.
8.	<i>Adbhuta</i> (takjub)	<i>Vismaya</i> (heran)	Rasa kagum, keheranan, dan keajaiban.

Tabel 4 Kaidah Estetika dalam *Natyasastra*

Konsep estetika India dalam *Sad-Aṅga* (Soetarno & Sunardi, 2007) akan dijelaskan melalui tabel sebagai berikut:

Tabel 3.2 Konsep Estetika dalam *Sad-Aṅga*

No.	Konsep Sad-Aṅga	Makna/ /Penjelasan	Fokus Utama
1.	<i>Rūpabheda</i> (perbedaan bentuk)	Kemampuan membedakan bentuk-bentuk dalam karya seni.	Identifikasi bentuk.
2.	<i>Sādrśya</i> (kesamaan dalam penglihatan)	Kesamaan atau kemiripan visual yang dapat dikenali.	Representasi visual.

3.	<i>Pramāṇa</i> (ukuran yang tepat)	Proporsi dan ukuran yang sesuai dalam karya seni.	Keseimbangan proporsi.
4.	<i>Varṇikābhanga</i> (penguraian dan pembikinan warna)	Penggunaan warna secara tepat dan harmonis.	Teknik pewarnaan.
5.	<i>Bhāva</i> (suasana dan pancaran rasa)	Ekspresi suasana, emosi, atau perasaan melalui karya seni.	Ekspresi emosional.
6.	<i>Lāvanya</i> (keindahan, daya pesona)	Pesona atau daya tarik yang ditentukan oleh seniman.	Daya estetis dan pesona.

3.2. Estetika Bali

Di Bali estetika atau ilmu keindahan memberi pandangan falsafah tentang hubungan manusia dengan alam-semesta (*Buwana Alit* dan *Buawana Agung*). Kemudian yang disebut indah sebenarnya tidak berlainan daripada yang “*patut*” dan “*benar*”. Karya-karya manusia yang dapat disebut indah harus mencerminkan keserasian antara “*Buwana Alit*” dan “*Buwana Agung*”.

Menurut pandangan Pedanda Made Sidemen melakukan kesenian merupakan pengabdian kepada Tuhan, suatu “yoga” jalan untuk mencapai suasana bersatu dengan jiwa universal atau Tuhan Yang Maha Esa, yang beliau sebut dengan kata “manunggal”.

Estetika Bali mengacu kepada tulisan-tulisan kuno dari India, yang telah diolah dan disesuaikan dengan falsafah di Jawa dan melulu membahas tentang simbol-simbol, sedangkan ilmu estetika secara rasional dan sistematis tidak ada. Oleh karena itu yang bisa diketemukan sebagai ciri-ciri estetika di Bali merupakan hasil dari tradisi oral dalam laksana praktisnya, dan tidak mengupas teori yang mendalam. Ciri-ciri khas dari estetika Bali tradisional nampak dari:

- 1) Sikap sang seniman terhadap karya seninya sebagai sebuah pengabdian yaitu: (a) kepada masyarakat; (b) kepada *Sanghyang Widhi*.
- 2) Akibat dari sikap tersebut: (a) tidak ada kecenderungan sang seniman untuk menonjolkan kepribadian dirinya (berekspresi) tetapi cenderung mengikuti pola yang telah ditentukan; (b) berusaha mencapai hasil pekerjaan yang se-sempurna mungkin. Oleh sebab itu tidak menjadi soal jika orang lain meniru pekerjaannya atau cara kerjanya sendiri, malahan

hal tersebut merupakan kebanggaan karena dengan itu dibuktikan keunggulannya sebagai seniman.

- 3) Di dalam proses pekerjaannya seniman Bali tradisional menikmati rasa indah yang disebut “*kelangen*” (dari kata “longo”). Tidak ada “stres” malahan suasana “relax”. Kuatnya intensitas “*kelangen*” itu bertaraf, dan bila mencapai puncak dirasakan sebagai “taksu”, seperti “dikuasai oleh kekuatan yang ajaib yang memberi keberhasilan yang istimewa.
- 4) Di samping rasa “*kelangen*” seniman Bali biasanya merasa diri bersatu (manunggal) dengan obyek yang dikerjakan. Ini mungkin pengaruh dari filsafat “Tat Twam Asi” yang tanpa disadari menyerap ke dalam kepribadian manusia Bali akibat kebudayaannya yang dialami sehari-hari mulai dari masa kanak-kanak hingga dewasa.
- 5) Berkat falsafah ini seniman Bali terbawa oleh prinsip keserasian antara *Buwana Alit* dan *Buwana Agung*, karena dalam *Buwana Agung* (Alam Semesta) dirasakan pengaturan yang pasti oleh Tuhan Yang Maha Esa, maka untuk menjaga keserasian itu jiwa sang seniman berusaha mewujudkan pengaturan penempatan segala-galanya yang berkaitan dengan pekerjaannya sesuai dengan peranan dan *hierarchie*. Penyesuaian itu, baik mengenai ruang, maupun kedudukan “*spatial and hierarchical orientation*” merupakan salah satu prinsip estetika.

Kelima ciri-ciri tersebut sekaligus merupakan prinsip-prinsip keindahan atau estetika, suatu kegiatan intelektual yang meliputi ilmu maupun falsafah. Estetika tidak bisa disamakan dengan “selera” atau “kecendrungan” (*taste*) dari manusia. Selera-selera yang berlainan antara beberapa orang masih bisa tercakup dalam satu pola estetika yang sama. Juga apa yang disebut “*style*” atau “gaya” dalam kesenian tidak sama dengan estetika, ia merupakan salah satu obyek pemikiran dari ilmu estetika (Djelantik, 1996).

Masyarakat Bali dapat membedakan antara “seni” dan “bukan seni”. Di dalam kehidupan sehari-hari masyarakat mewujudkan kebudayaan berdasarkan *logically eprience* artinya masyarakat melakukan aktivitas keseharian berdasarkan etika dan logika. Untuk mencerminkan kehidupan yang lebih ideal difungsikanlah

seni pertunjukan wayang kulit sebagai media yang dapat menggambarkan kehidupan masa lalu, kini dan nanti.

Di Bali, istilah estetika sejak dahulu kala sudah sering didengar lewat kata-kata seperti *kelangen* atau *ngulangunin* atau sesuatu yang membuat kita senang dan terhibur ketika sedang menonton atau menyaksikan pertunjukan wayang kulit atau seni pertunjukan lainnya. Namun setelah ditelusuri lebih lanjut, ternyata masih banyak istilah-istilah estetika Bali yang belum terungkap dan disinggung yang dapat dijadikan indikator di dalam melakukan penilaian terhadap suatu karya seni khususnya seni Pedalangan/Pewayangan. Adapun konsep-konsep atau istilah-istilah estetika Bali yang sering digunakan untuk menyebut tentang keindahan dalam pertunjukan wayang kulit adalah sebagai berikut.

1) *Pangus*

Istilah *pangus* merupakan konsep estetika Bali yang kerap digunakan masyarakat ketika menyaksikan pertunjukan wayang kulit maupun seni pertunjukan lainnya. Istilah ini juga dipakai untuk menilai seorang *pragina* (seniman seni pertunjukan) yang mampu memerankan tokoh-tokoh dalam lakon sesuai dengan karakter masing-masing. Dalam pertunjukan wayang kulit, seorang dalang dituntut untuk menghadirkan penjiwaan yang tepat pada setiap tokoh yang dimainkan.

Seorang dalang tidak hanya dituntut menguasai karakter tokoh laki-laki, tetapi juga harus mampu memerankan tokoh perempuan, golongan raksasa, maupun para dewa. Selain itu, dalang dituntut piawai menyuarakan berbagai jenis binatang. Kemampuan ini tampak jelas dalam pertunjukan Wayang Ramayana yang menghadirkan tokoh-tokoh wanara seperti; Sugriwa, Subali, Hanoman, Anala, Anila, Ngada, Sempati, Gowaksa, Menda, Jembawan, Kapi Seraba, dan lainnya.

Demikian pula dalam Wayang Arja, dalang harus mampu membedakan suara tokoh perempuan dan laki-laki. Tokoh perempuan yang dimaksud seperti; Inyo, Galuh, Desak Rai, Limbur, Liku, Mantri Manis, dan Mantri Buduh. Sementara tokoh laki-laki, yaitu Punta Manis berpasangan dengan Kartala Manis

sebagai *parekan* (abdi) Mantri Manis, dan Punda Buduh berpasangan dengan Kartala Buduh sebagai abdi Mantri Buduh.

Dalam pertunjukan Wayang Tantri, yang lakonnya khusus mengangkat kehidupan binatang (fabel), seorang dalang dituntut memahami dan menirukan suara berbagai jenis binatang di alam, selain tokoh utama seperti Ni Diah Tantri, Prabu Raja Aiswaryadala, Raja Angling Darma, Patih Bandeswarya, dan lainnya. Kemampuan dalang menghadirkan suara yang khas dan sesuai dengan karakter tokoh, sebagaimana dalam Wayang Ramayana, Wayang Arja, maupun Wayang Tantri, menjadi salah satu kriteria penting penonton dalam menilai keindahan pertunjukan. Namun, dalam praktiknya sering terjadi suara antar tokoh terdengar hampir sama sehingga sulit dibedakan. Misalnya, pada adegan *patangkalan* (permusyawarahan) yang mempertemukan tokoh-tokoh halus seperti; Sang Yudistira, Sang Kresna, Sang Arjuna, Dewi Kunti, serta punakawan Tualen dan Merdah. Dalam adegan ini terdapat enam tokoh yang berbicara (berdialog) secara bergantian, sehingga muncul pertanyaan, bagaimana seorang dalang dengan keterbatasan kemampuan dapat membedakan suara-suara tersebut secara jelas?

Demikian pula, ketika yang bertemu adalah Sang Bima dengan Sang Gatotkaca, keduanya bermata *dedelik* dan berkarakter keras, diiringi punakawan Tualen dan Merdah, atau pertemuan tokoh keras seperti Sang Duryadana dengan Sang Dursasana, serta Rahwana dengan Kumbakarna yang ditemani punakawan Delem dan Sangut. Dari pengamatan penulis yang juga seorang praktisi, sering kali suara yang dibawakan dalang untuk tokoh-tokoh tersebut terdengar hampir sama dan sulit dibedakan, terutama jika pertunjukan hanya dinikmati melalui rekaman audio kaset atau media sejenis.

Hal serupa tidak hanya terjadi dalam pertunjukan wayang kulit yang menggunakan boneka, tetapi juga dalam seni sendratari yang melibatkan manusia sebagai pemeran. Bahkan, perbedaan suara tokoh semakin kabur ketika dalang menyuarakan pasangan seperti Sang Rama dengan Dewi Sita, Rajapala dengan Bidadari Ken Sulasih, atau Jayaprana dengan Layonsari. Pada titik inilah istilah *pangus* sering digunakan oleh penonton untuk menilai apakah sebuah pementasan wayang kulit indah atau tidak. Dalam kehidupan sehari-hari, istilah ini juga kerap

dipakai ketika seseorang pandai *mesatwa* (tradisi lisan) atau mampu melontarkan lelucon dengan penjiwaan yang tepat dalam obrolan di warung maupun tempat lainnya.

2) *Lengut*

Istilah *lengut* sering kita dengar di masyarakat, terutama berkaitan dengan tindakan yang mampu menarik perhatian orang. Dalam tradisi masyarakat Bali, kita sering menjumpai seseorang yang memiliki kemampuan berbicara bukan hanya untuk dirinya sendiri, tetapi juga dengan menirukan gaya bicara orang lain atau pihak ketiga melalui retorika yang unik. Misalnya, penggunaan dialek antar-suku atau antar-kabupaten yang kemudian diangkat ke dalam seni pertunjukan. Contohnya, orang dari Kota Denpasar menirukan logat khas masyarakat Singaraja, Negara, Karangasem, Gianyar, Badung, dan daerah lainnya.

Demikian pula dalam seni pedalangan, seorang dalang dituntut memiliki kemampuan memainkan retorika para punakawan dan tokoh *bebondresan* dengan logat serta gaya berbicara yang khas. Contohnya dapat dilihat pada pertunjukan Wayang *Cenk Blonk*, di mana logat Nang Klenceng dan Nang Eblong dibawakan dengan ciri tersendiri. Dalang I Wayan Nardayana, misalnya, menggunakan logat Tabanan dalam pementasan Wayang *Cenk Blonk* yang selalu menarik didengar dan mampu memancing tawa penonton. Sebaliknya, ketika dalang dari kabupaten lain menampilkan tokoh-tokoh tersebut dengan logat daerahnya sendiri, hasilnya belum tentu sama menarik. Dengan demikian, istilah *lengut* lebih merujuk pada kemampuan seseorang dalam memerankan tokoh, baik melalui gerak (*tetikesan*) maupun percakapan, sehingga menghadirkan keunikan dalam sebuah pementasan wayang kulit.

Begitu pula dalam berbagai jenis seni pertunjukan lainnya. Dalam konteks istilah *lengut*, orang Bali sering memadankannya dengan kemampuan seseorang yang menarik dalam berdialog maupun bermonolog di depan umum sehingga mampu menghibur audiens. Contohnya tampak dalam ungkapan bahasa Bali “*jeg lengut baane nyatua*” yang jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia berarti “sangat menarik caranya berbicara”. Dengan demikian, istilah *lengut* tidak hanya

ditemukan dalam pertunjukan wayang dan seni sejenis, tetapi juga hadir dalam kehidupan sehari-hari ketika seseorang tampil dengan gaya berbicara yang memikat.

3) *Adung*

Istilah *adung* dalam konteks seni pedalangan Bali merujuk pada cara masyarakat menilai sebuah pertunjukan, khususnya terkait keserasian, keselarasan, dan keharmonisan. Penilaian ini mencakup perpaduan antara suara gamelan dengan vokal dalang ketika menyanyikan berbagai jenis *tandak* dan tembang seperti; *alas harum*, *bebaturan* dan *pengalang*, *angkat-angkatan*, *pepeson* Delem, *tandak rebong*, *tandak mesem* (suasana sedih untuk tokoh bermata segitiga tumpul), *bendu samara* (suasana sedih untuk tokoh bermata *dedelik*), serta *rundah* atau *candi rebah* untuk tokoh raksasa, dan lain-lain. Keharmonisan antara musik pengiring dan vokal dalang inilah yang menjadi tolok ukur estetika dengan istilah *adung*.

Dalam konteks ini, penonton sering melontarkan komentar “*sing nyak adung tetandakan ajak munyin gamelane*” yang berarti “tidak serasi antara nyanyian dengan bunyi gamelan”. Namun, yang dimaksud dengan *tetandakan* adalah nyanyian yang digunakan untuk mengiringi suara gamelan, sedangkan *bebaturan* atau *pengalang* merupakan nyanyian yang diikuti oleh iringan atau *tetabuhan* gamelan. Ketika seorang dalang berhasil menyandingkan atau mengharmonisasikan vokal dengan instrumen pengiring secara tepat, penampilan tersebut dianggap indah, memukau, bahkan mampu membuat penonton merinding. Contoh-contoh lain mengenai istilah *adung* masih banyak ditemukan dalam pertunjukan wayang kulit maupun seni pertunjukan lainnya, meskipun tidak dapat dijelaskan secara rinci dalam pembahasan ini.

4) *Lemuh*

Istilah *lemuh* dalam seni pertunjukan sering digunakan untuk menyebut sebuah tarian atau *igel-igelan*. Dalam konteks pertunjukan wayang kulit, istilah ini biasanya dipakai untuk menilai seni vokal dalam bentuk narasi atau ucapan yang menggunakan *palawakya* (prosa liris), *kakawin*, *kidung*, dan lain-lain. Seorang

calon dalang yang telah mendalami olah vokal dengan baik akan mampu menghasilkan seni suara pedalangan yang berkualitas. Hal tersebut sangat bergantung pada bakat bernyanyi atau menembang yang dimiliki oleh dalang. Tidak jarang kita temukan di lapangan seorang dalang yang memaksakan diri tampil, padahal tidak memiliki kemampuan vokal yang memadai.

Apabila kelemahan dalam menembang terjadi, hal tersebut dapat diatasi dengan penampilan lain seperti gerak wayang atau *tetikesan*, daripada menonjolkan unsur estetik yang tidak mampu memenuhi selera penonton. Perlu dipahami bahwa istilah *lemuh* juga digunakan untuk menilai *tetikesan* wayang, terutama ketika tokoh-tokoh sedang menari. Wayang Arja merupakan salah satu jenis pertunjukan wayang kulit Bali yang banyak menampilkan tokoh-tokoh wanita. Setiap *pepeson* dalam pertunjukan ini selalu diawali dengan *tetembangan* dan tarian, sebagaimana halnya dalam kesenian arja. Oleh karena itu, seorang dalang dituntut menguasai gerakan tari arja yang dituangkan ke dalam pertunjukan wayang kulit.

Dalam kesenian arja, setiap tokoh diperankan oleh orang/seniman yang berbeda, sedangkan dalam pertunjukan wayang kulit seluruh tokoh dimainkan oleh seorang dalang. Oleh karena itu, gerak tari arja tidak dapat ditransformasikan secara sempurna karena keterbatasan boneka wayang. Hal inilah yang membuat Wayang Arja kurang mampu bersaing dengan pertunjukan dramatari arja, di mana tokoh-tokohnya dapat mempopulerkan nama pemerannya di kalangan pencinta kesenian arja. Selain itu, dalam dramatari arja, seorang pemeran tidak pernah berganti-ganti peran, melainkan konsisten memerankan satu tokoh saja sepanjang kiprahnya sebagai seniman arja. Konsistensi ini lebih memungkinkan setiap pemeran menguasai karakter tokoh secara lebih mendalam, sehingga memperkuat identitas seni yang melekat pada dirinya. Setidaknya terdapat sebelas tokoh dalam Wayang Arja yaitu; Inyo/Condong, Galuh, Desak Rai, Limbur, Liku, Mantri Manis, Mantri Buduh, Punta Manis, Kartala Manis, Punta Buduh, dan Kartala Buduh. Tokoh Punta dan Kartala identik dengan tokoh punakawan seperti Tualen, Merdah, Delem, dan Sangut. Namun, Delem dan Sangut tidak digolongkan sebagai tokoh *buduh* (gila), melainkan memiliki karakter sombong (Delem) dan plin-plan (Sangut). Sementara itu, di dalam kesenian Drama Gong pun kita sering menjumpai tokoh Raja *Buduh*

(raja gila) dan dua *punakawan* atau *parekan* yang diidentikan dengan tokoh Delem dan Sangut.

5) *Ngalun, Jangih, Gilik*

Istilah *ngalun*, *jangih*, dan *gilik* dalam pertunjukan wayang kulit merujuk pada bentuk suara, baik suara vokal pedalangan maupun suara gamelan yang mengiringinya. Pada umumnya, suara asli yang dimiliki setiap dalang berbeda-beda, ada yang rendah, sedang, maupun tinggi. Untuk mencapai kebutuhan suara pedalangan yang ideal, seorang dalang perlu berlatih mengolah vokal sehingga mampu menjangkau nada terendah hingga tertinggi. Suara rendah biasanya digunakan untuk menyuarakan tokoh raksasa, suara sedang untuk tokoh kesatria bermata *dedelik*, dan suara tinggi untuk tokoh manis bermata segitiga tumpul (tokoh-tokoh ini telah dijelaskan sebelumnya). Suara rendah dan sedang yang diucapkan panjang disebut *ngalun* (merdu), sedangkan suara tinggi yang diucapkan panjang disebut *jangih* atau *nyaring*.

Demikian pula halnya dengan suara gamelan. Pada era sekarang, pertunjukan wayang kulit untuk *bebali* maupun hiburan sudah jarang menggunakan gamelan *gender wayang*. Sebagai gantinya, lebih banyak dipakai gamelan seperti; Semarandana, Semara Pagulingan, Sekar Langon, Angklung Kebyar, Gong Kebyar, dan lain-lain. Oleh sebab itu, masyarakat yang mendengarnya sering mengungkapkan kesan dengan ungkapan seperti:

- 1) *Kanti ngalun munyin gamelane* yang berarti sampai mengalun atau merdu suara gamelannya;
- 2) *Jangih sajan munyin gamelane* yang berarti kencang dan jernih sekali suara gamelannya;
- 3) *Gilik sajan bunyin gamelanne* yang berarti kompak atau menyatu sekali pukulan *gangsa* dan *reongnya-nya*.

6). *Becik dan Luwung*

Istilah *becik* dan *luwung* tidak saja digunakan menyebut keindahan dalam pertunjukan wayang kulit, melainkan terhadap seluruh hasil ciptaan manusia yang

dituangkan ke dalam bentuk karya seni. Istilah *becik* atau *luwung* lazim digunakan untuk merujuk pada unsur-unsur estetik dalam pertunjukan wayang kulit secara menyeluruh. Unsur-unsur estetik tersebut meliputi:

- 1) Tabuh-tabuh yang berfungsi sebagai ilustrasi dan pengiring berbagai adegan;
- 2) Bahasa bertembang (*tetandakan/sesendon*, *bebaturation*, pengalang, *rebong*, *mesem*, *kakawin*, *kidung*, dan sebagainya);
- 3) Bahasa setengah bertembang (*panyahcah parwa*, *sendu semita*, ucapan tokoh kesatria, *sloka*, dan lain-lain);
- 4) Bahasa prosa atau gancaran (dialog para punakawan dan tokoh *bebondresan*);
- 5) *Tetikesan* atau gerak wayang (menari, *mesiat* atau berperang);
- 6) *Antawacana* atau suara khas masing-masing tokoh;
- 7) Jalan cerita atau struktur dramatik lakon;
- 8) Teknik garap, khususnya pengolahan lakon dengan kemasan lelucon, plesetan; dan
- 9) Kritik sosial.

Dengan demikian, istilah *becik* dan *luwung* tidak hanya dipergunakan untuk menyebut keindahan dalam pertunjukan wayang kulit, melainkan juga untuk menilai seluruh hasil ciptaan manusia yang diwujudkan dalam bentuk karya seni.

7) **Ketakson**

Istilah *taksu* atau *inner power* dapat dikaji secara *sekala* dan *niskala* dalam kehidupan berkesenian, khususnya pada pertunjukan wayang kulit. Secara *sekala* (alam nyata), *taksu* dapat diperoleh melalui proses belajar, yang dalam istilah Bali disebut *muruk*, *melajah*, atau *maguron-guron*. Dalam khazanah seni pertunjukan wayang kulit, proses belajar tersebut dapat dibedakan menjadi beberapa metode, yaitu:

- 1) *Maguru kuping*, yakni belajar dengan cara mendengarkan rekaman audio kaset;
- 2) Menonton langsung pertunjukan wayang kulit;

- 3) Belajar secara langsung dengan bimbingan seorang dalang yang disukai; dan
- 4) Belajar secara autodidak melalui pengalaman mendengar dan menonton.

Selain dapat diperoleh secara *sekala* melalui proses belajar (*muruk/melajah/maguron-guron*), *taksu* juga dipahami dalam dimensi *niskala* (alam spiritual). Dalam konteks ini, *taksu* diyakini sebagai anugerah ilahi yang tidak semata-mata bergantung pada keterampilan teknis, melainkan pada kesiapan batin, kesucian hati, dan hubungan harmonis dengan kekuatan spiritual.

Upaya memperoleh *taksu* secara *niskala* biasanya dilakukan melalui:

- 1) Ritual keagamaan, yaitu *mabyakala*, *mejaya-jaya*, atau *ngaturang banten* sebelum pementasan, sebagai bentuk permohonan restu kepada Ida Sang Hyang Widhi Wasa dan roh leluhur.
- 2) Kesucian pribadi, yaitu menjaga perilaku, pikiran, dan ucapan agar selaras dengan nilai dharma, sehingga dalang dianggap layak menerima pancaran *taksu*.
- 3) Meditasi dan tapa brata, yaitu praktik spiritual untuk memperkuat konsentrasi, kejernihan batin, dan keterhubungan dengan energi *niskala*.
- 4) Warisan leluhur, yaitu keyakinan bahwa *taksu* dapat diturunkan melalui garis keturunan, sehingga seorang dalang seringkali mewarisi kekuatan batin dari orang tua atau guru spiritualnya.

Berdasarkan tafsir secara *niskala*, seorang dalang memperoleh *taksu* melalui tiga cara, yaitu:

- 1) *Taksu* bawaan sejak kelahiran, apabila sang *manumadi* atau penjelmaan merupakan dalang ternama semasa hidupnya;
- 2) *Taksu* yang dianugerahkan oleh para leluhur, *sesuhunan*, atau *Bhatara Bhatari*; dan
- (3) *Taksu* yang diperoleh dengan cara membeli kepada orang pintar (Kardji, 2001).

Dengan demikian, *taksu* dalam seni pedalangan Bali merupakan perpaduan antara usaha nyata (*sekala*) dan dimensi spiritual (*niskala*). Keduanya saling

melengkapi, menjadikan seorang dalang tidak hanya mahir secara teknis, tetapi juga memiliki daya pesona batin yang mampu menghidupkan pertunjukan wayang kulit secara utuh. Ciri-ciri dalang *metaksu*, yaitu mampu memengaruhi jiwa penonton, menghipnotis jiwa penonton hingga membuat terpukau oleh sajian-sajian yang menyentuh sukma. Seperti yang ditulis oleh seorang pujangga yang bernama Mpu Kanwa dalam kitab "Kakawin Arjuna Wiwaha" Bab IX, bait ke 59, yang diikat dengan *guru lagu* 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".*

Artinya dalam bahasa Indonesia kurang lebih demikian:

Ada orang sedang asyik menonton pertunjukan wayang kulit, mereka sedih dengan sebal masgul hatinya oleh karena bodohnya mudah meresapkan dan membhatin, sekalipun mereka tahu bahwa wayang kulit itu adalah kulit sapi yang dipahat, diukir, bergerak berkata-kata oleh karena perbuatan Ki Dalang. Demikian namanya orang-orang yang cinta tresna kepada hawa nafsu inderanya masing-masing, sedangkan cara mengalahkannya tidaklah diketahui, dan tidak pula tahu tentang maya dunia itu, yaitu segala benda yang tampak adalah bayangan semata (Sugriwa, 1963:2).

Berdasarkan konsep-konsep atau peristilahan yang digunakan untuk menyebut sesuatu karya seni yang bernilai estetis sesungguhnya terletak pada struktur dalam pertunjukan wayang kulit. Struktur atau susunan dalam pertunjukan wayang kulit dapat dibedakan menjadi dua yaitu struktur dalam arti luas dan struktur dalam arti sempit.

- 1) Struktur dalam arti luas, yaitu struktur yang membangun pertunjukan yang dapat dibagi menjadi beberapa bagian atau adegan. Contohnya, adegan *petangkalan*, adegan *angkat-angkatan*, adegan *siat* dan lain-lain.
- 2) Struktur dalam arti sempit, yakni struktur yang di dalamnya terdapat bagian-bagian yang terstruktur. Misalnya, di dalam adegan *petangkalan* biasanya terdapat beberapa macam elemen estetis seperti; *gending alas arum*,

panyahcah parwa, tetikesan, gancaran (antawecana), dan iringan. Elemen-elemen tersebut ditampilkan secara terstruktur.

BAB IV

KEINDAHAN DAN SENI

Sebelum membahas estetika secara menyeluruh, terlebih dahulu akan diuraikan perbedaan antara estetika dan seni. Kedua hal ini hanya dapat dibedakan melalui pemahaman ilmiah atau rasional; tanpa itu, sulit sekali menemukan perbedaannya, meskipun secara sekilas keduanya tampak hampir sama dan memiliki batas yang tipis. Berdasarkan uraian sebelumnya, estetika merupakan ilmu yang mempelajari pemahaman indrawi atau keindahan, sebagaimana disampaikan oleh Baumgarten. Dari kepeloporan Baumgarten lahirlah berbagai pengertian estetika yang pada intinya menitikberatkan pada pengalaman indrawi atau rasa. Sementara itu, pengertian seni telah banyak dikemukakan oleh para ahli, sehingga muncul beragam definisi sesuai dengan sudut pandang masing-masing penulis.

Goethe, mengatakan seni adalah kreativitas, ekspresi, dan proses. Berdasarkan tinjauan di atas maka dapat ditampilkan beberapa batasan seni sebagai berikut:

- a) Seni adalah kegiatan yang dilakukan secara sadar, dengan perantara tanda-tanda lahiriah tertentu untuk menyampaikan perasaan-perasaan yang telah dihayati kepada orang lain sehingga mereka kejangkitan perasaan ini dan juga mengalaminya (*Leo Tolstoy*). Tolstoy mengaitkan seni dengan pengamat sekaligus, sehingga seni sebagai alat komunikasi dari pencipta kepada orang lain. Seni adalah komunikasi;
- b) Seni adalah suatu kegiatan manusia berdasarkan pengalamannya untuk menciptakan relita baru dengan suatu cara di luar akal nya serta secara perlambang atau kias sebagai sebuah kebulatan dunia kecil yang mencerminkan kebulatan dunia besar (*Erich Kohler*). Kohler beranggapan bahwa dalam penciptaan seni titik beratnya adalah kehidupan emosi, sehingga seni adalah emosi. Menurut Kohler seni juga diartikan sebagai lambang. Maksudnya seni sebagai lambang kenyataan (alam) atau

lambang kehidupan batin seseorang yang hidup di dalam lingkungan masyarakat luas;

- c) Seni adalah suatu kegiatan yang dirancang untuk mengubah bahan alamiah menjadi benda-benda yang berguna atau benda-benda indah (Raymond Piper). Pandangan Piper bertumpu pada seni yang mempunyai fungsi. Dengan demikian seni harus terapan dan indah;
- d) Seni adalah ekspresi (Herbert Read). Dalam hal ini Read mengutamakan aktivitas seniman mulai dari pembentukan gagasan sampai pada pernyataannya. Aktivitas tersebut ada tingkatannya. Pertama-tama adalah aktivitas mengamati kualitas material, seperti warna, garis, bidang untuk seni rupa, suara untuk seni musik, gerak untuk seni tari, sikap dan banyak sekali reaksi-reaksi fisik lainnya. Aktivitas kedua, yaitu menyusun hasil pengamatan hingga menjadi ide seni atau pola seni. Aktivitas ketiga, yaitu menghubungkan ide, sebagai hasil atau pengamatan dengan emosi atau kehidupan perasaan yang kemudian dinyatakan dalam bentuk seni. Pemikiran Read tidak didasarkan pada anggapan bahwa seni sebagai hasil, melainkan sebagai proses. Ia menganggap bahwa pencipta memperoleh kepuasan ketika ia sedang mengungkapkan idenya secara spontan sehingga menjadi hasil seni. Bagi pengamat kepuasan diperoleh ketika ia mengamati pencipta dalam memproses hasil secara spontan atau spontanitas proses yang membekas pada hasil;
- e) Seni adalah perbuatan manusia yang timbul dari kehidupan perasaannya dan bersifat indah sehingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia (Ki Hajar Dewantara). Batasan Dewantara mengandung pengertian bahwa dalam seni ada kegiatan batin serta perasaan untuk menggerakkan jiwa orang lain sesuai dengan perasaan yang dikandung oleh pencipta. Pencipta bermaksud mengadakan komunikasi dengan orang lain lewat hasil seni. Menurut Dewantara seni itu indah karena seni tumbuh dari jiwa yang indah. Seni berpengaruh terhadap jiwa pengamat. Seni mempengaruhi jiwa pengamat menjadi indah seperti keindahan yang ada pada seni sehingga pengamat menjadi orang yang berhati indah atau luhur;

- f) Seni adalah kegiatan rohani manusia yang merefleksikan realita dalam suatu karya yang berkat bentuk dan isinya mempunyai daya untuk membangkitkan pengalaman tertentu dalam rohani penerimanya (*Achdiat K. Mihardja*). Batasan K. Mihardja ada persamaannya dengan batasan Dewantara yaitu menunjuk adanya komunikasi antara pencipta masih menunjukkan adanya ikatan pada alam yang terlihat dari anggapan bahwa seni adalah refleksi realita;
- g) Seni adalah kemahiran membuat/ melakukan sesuatu yang dipakai/ maksudnya sebagai perangsang pengalaman estetik yang memuaskan (*Sudjoko*). Yang dimaksud kemahiran oleh Sudjoko bukan sekedar membuat atau melakukan keterampilan secara mekanis, tetapi kemahiran kreatif dan harus memuaskan bagi pencipta maupun orang lain. Sedangkan yang memuaskan tidak hanya yang indah-indah saja, melainkan juga karena yang haru, tegang, jengkel, dan lain sebagainya. Yang lebih mendasar lagi adalah rasa puas karena sifat unik yang ada pada seni yang tumbuh dari intuisi. Sejalan dengan itu *Croce* berpendapat bahwa satu-satunya hal penting di dalam seni adalah intuisi seniman, bukan pengejawantahan intuisi ke dalam media tertentu. Menurut *Croce* media hanya mempunyai arti teknis, bukan arti estetis. *Croce* menekankan pada karakter spiritual murni dari karya seni (Bastomi, 1992).

Sesuai dengan perbedaan antara estetika dan seni di atas, jelaslah bahwa ilmu estetika adalah hanya sebuah ilmu tentang keindahan yang berdasarkan pencerapan indrawi. Sementara pengertian seni adalah pengalaman teknis dari seniman ketika mengadakan atau mempraktikkan ilmu estetika.

4.1 Keindahan

Berbicara mengenai keindahan sesungguhnya berarti membicarakan persoalan yang rumit, dan hingga kini belum sepenuhnya terpecahkan meskipun telah banyak filsuf yang memikirkannya. Rumusan tentang keindahan yang dapat diterima secara universal belum ditemukan, walaupun telah lahir banyak tulisan berharga dari para filsuf dan ahli seni sejak Socrates, Plato, Plotinus, Thomas

Aquinas, Kant, Hegel, hingga Bieren de Haan dan Ellema pada masa kini. Para pemikir tersebut berupaya mencari ukuran yang dapat dipakai untuk menetapkan apakah suatu ciptaan layak disebut karya seni. Namun, ukuran objektif tentang keindahan yang jelas dan dapat disepakati bersama belum diperoleh. Hal ini disebabkan karena keindahan merupakan pengalaman rasa dan kesadaran jiwa yang muncul dari sesuatu di luar diri jiwa itu sendiri.

Rasa kesadaran itu bersifat subjektif. Karena itulah keindahan sangat bergantung pada persepsi individu, sementara rasa tersebut kerap mengalami perubahan. Ketika masih muda seseorang mungkin menganggap suatu ciptaan indah, namun setelah pengetahuannya bertambah, pendapatnya bisa berubah dan begitu sebaliknya. Banyak karya seperti tari, karawitan, pedalangan, maupun seni rupa yang tidak mendapat penghargaan ketika penciptanya masih hidup, tetapi setelah ia tiada justru dipuji-puji. Penghargaan terhadap sebuah karya dapat berubah seiring perkembangan zaman dan selera orang-orang yang memberikan penilaian.

Keindahan dalam bahasa Inggris disebut *beautiful*, yang berasal dari kata Latin *bellum*. Akar katanya adalah *bonum*, yang berarti “kebaikan”. Kata ini kemudian mengalami bentuk pengecilan menjadi *bonellum*, dan akhirnya dipendekkan sehingga menjadi *bellum*.

Menurut cakupannya, kita perlu membedakan antara keindahan sebagai suatu kualitas abstrak dan sebagai benda tertentu yang indah. Dalam bahasa Inggris, pembedaan ini sering diungkapkan dengan istilah “*beauty*” (keindahan) dan “*the beautiful*” (hal atau benda yang indah). Namun, dalam pembahasan filsafat kedua pengertian tersebut kerap bercampur dan tidak selalu dipisahkan secara tegas.

Selain itu terdapat pula perbedaan menurut luasnya pengertian keindahan yaitu:

- 1) Keindahan dalam arti yang terluas.
- 2) Keindahan dalam arti estetis murni.
- 3) Keindahan dalam arti terbatas dalam hubungannya dengan penglihatan.

Keindahan dalam arti paling luas merupakan pengertian awal dari bangsa Yunani Kuno, yang di dalamnya juga tercakup ide tentang kebaikan. Plato, misalnya, menyebut watak yang indah dan hukum yang indah, sedangkan

Aristoteles merumuskan keindahan sebagai sesuatu yang selain baik juga menyenangkan. Plotinus menulis tentang ilmu yang indah dan kebajikan yang indah. Orang Yunani Kuno juga berbicara mengenai buah pikiran yang indah serta adat kebiasaan yang indah. Namun, mereka juga mengenal keindahan dalam arti estetis, yang disebut *symmetria* untuk keindahan berdasarkan penglihatan (misalnya pada karya pahat dan arsitektur), serta *harmonia* untuk keindahan berdasarkan pendengaran (musik).

Pengertian keindahan dalam arti seluas-luasnya mencakup keindahan seni, keindahan alam, keindahan moral, dan keindahan intelektual. Keindahan dalam arti estetis murni berkaitan dengan pengalaman estetis seseorang dalam hubungannya dengan segala sesuatu yang dicerap atau dihayati. Sementara itu, keindahan dalam arti terbatas lebih disempitkan sehingga hanya mencakup benda-benda yang ditangkap melalui penglihatan, yakni keindahan bentuk dan warna. Dari pembagian dan pembedaan tersebut, masih belum jelas apa sesungguhnya yang dimaksud dengan keindahan. Hal-hal manakah yang kita sebut “indah” atau rasakan sebagai “indah”? Dan hal-hal manakah yang mampu menimbulkan rasa indah dalam diri kita?

Keindahan dapat dibagi menjadi dua golongan, yakni keindahan alam, dan keindahan seni ciptaan manusia.

- 1) Keindahan alam adalah barang-barang indah ciptaan alam semesta misalnya gunung, bebukitan, laut, pepohonan, tumbuh-tumbuhan, bunga dan sebagainya dan juga hal-hal yang memperoleh wujudnya akibat peristiwa alam, seperti Tanah Lot, yang memperoleh bentukan akibat pukulan ombak laut berabad-abad, lereng-lereng bukit diberi bentuk indah oleh air hujan, air di sungai yang mengiris tanah menjadi pangkung. Di samping itu ada juga barang-barang indah bukan buatan manusia, malahan buatan binatang seperti anyaman sarang burung manyar. Keindahan alam dapat kita nikmati pada matahari terbenam, melihat perpaduan bentuk-bentuk awan, warna langit, dan jatuhnya sinar matahari yang memperindah benda-benda yang disinari. Jangan dilupakan keindahan bunga yang selalu dapat menggugah perasaan manusia. Termasuk keindahan alam adalah

keindahan wujud makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, misalnya kuda, kupu-kupu, burung, ayam, menjangan, sapi Bali, anjung ras, dan susunan tubuh manusia sendiri, apabila dipelihara dengan baik, dapat dinikmati sebagai keindahan alam.

- 2) Keindahan Seni yaitu barang-barang indah buatan manusia. Dewasa ini kita terlalu biasa menonjolkan apa yang kita sebut “kesenian”, pada hal banyak sekali barang-barang yang kita buat untuk keperluan sehari-hari yang kita biasanya sebut “barang-barang kerajinan tangan”, yang tidak kurang indah wujudnya. Perbedaannya adalah bahwa “kesenian” kita memang bertujuan membuat barang indah, sedangkan dalam usaha “kerajinan tangan” kita bermaksud membuat barang berguna untuk dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Keindahan yang terdapat dalam seni adalah hasil usaha seniman, bukan keindahan alamiah, juga bukan keindahan asli dan abadi. Keindahan itu secara jelas ditimbulkan oleh seniman melalui olah pikiran. Di dalam seni jelas sekali bahwa keindahan adalah bekas atau bayangan pikiran yakni bekas pikiran pencipta. Pikiran yang sama sifatnya dengan bekas pikiran dalam ciptaan itu sajalah yang akan dapat menikmati ciptaan. Demikianlah jelas bahwa persesuaian sifat antara pembaca dan yang dibaca, antara subyek dan obyek yang dapat menggetarkan jiwa. Dalam mengalami ciptaan subyek seolah-olah menikmati dirinya sendiri, sama dengan orang yang sedang berkaca, asyik menyesuaikan diri dengan keinginannya yang mabuk memandangi dirinya sendiri.

Banyak definisi seni yang sering kita dengar yang pada pokoknya berbunyi bahwa “seni adalah segala macam keindahan yang merupakan ciptaan manusia”. Ciri-cirinya adalah adanya keteraturan, struktur (susunan) yang berwujud. Jadi sebuah ciptaan manusia yang dapat dikatakan seni yaitu apabila ciptaan itu terstruktur berdasarkan bentuk hingga menjadi sebuah wujud. Contohnya; dalam seni Tari susunan beberapa gerak menjadi sebuah tarian, susunan beberapa kata menjadi sebuah kalimat (seni sastra), susunan beberapa garis menjadi sebuah lukisan (seni lukis), susunan beberapa *ubit-ubitan* atau *kotekan* yang populer dengan istilah Inggrisnya *interlocking* menjadi sebuah *gending* (seni karawitan),

susunan beberapa adegan menjadi sebuah struktur dalam pertunjukan wayang kulit, dan lain sebagainya.

Jadi berdasarkan definisi tersebut di atas disertai beberapa contohnya, maka jelaslah bahwa ada hubungan yang erat antara seni dengan keindahan. Seni adalah yang indah-indah yang dibuat oleh manusia, dan berdampingan dengan itu ada juga keindahan alam, yaitu yang indah-indah yang diciptakan oleh Tuhan.

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa seni harus memiliki unsur keindahan dan diciptakan oleh manusia. Karya yang tidak menampilkan keindahan tidak dapat disebut seni, karena keindahan merupakan sifat utama seni. Namun, pandangan ini tidak sepenuhnya disetujui oleh banyak kalangan. Misalnya, terdapat karya seni patung atau lukisan bertema tubuh telanjang, tarian Joged yang dianggap vulgar, gaya panggung Inul Daratista dengan goyang ngebor, pertunjukan Drama Gong dengan lelucon yang kasar, Wayang Cenk Blonk yang menampilkan tarian Joged bertelanjang, hingga Wayang Tantri yang menghadirkan adegan binatang bersenggama. Semua contoh tersebut menunjukkan bahwa seni tidak selalu identik dengan keindahan dalam pengertian tradisional, melainkan juga dapat memuat ekspresi, kritik, atau nilai budaya tertentu.

Sesungguhnya ungkapan yang menyatakan bahwa seni harus indah masih dapat dipertahankan, meskipun terdapat contoh-contoh yang tampak bertentangan, asalkan kita melengkapinya dengan definisi yang lebih luas mengenai makna keindahan. Definisi yang inklusif akan mampu menampung berbagai bentuk ekspresi seni tersebut di dalamnya. Jika pengertian tentang keindahan hanya dibatasi pada kesenangan estetis yang serupa dengan kekaguman kita terhadap sekuntum bunga atau seorang gadis yang molek, maka jelas contoh-contoh tadi tidak akan termasuk dalam kategori seni indah. Namun, marilah kita renungkan lebih jauh, mengapa kita merasa senang melihat bunga mawar yang sedang mekar?.

Di dalam hal mempersoalkan yang indah, ada dua kategori yang saling bertentangan yaitu:

- 1) Pandangan subyektif, yaitu yang memandang “keindahan” terletak pada diri orang yang melihat (*beauty is in the eye of the beholder*).

- 2) Pandangan obyektif, yaitu yang menempatkan keindahan pada barang yang kita lihat.

Sokrates pernah menyatakan bahwa keindahan adalah segala sesuatu yang menyenangkan dan memenuhi keinginan terdalam manusia. Pandangan ini jelas termasuk dalam kategori subjektif, karena sesuatu dianggap indah apabila menimbulkan rasa senang. Sejalan dengan itu, Kant (1724 - 1804) merumuskan bahwa keindahan adalah sesuatu yang menyenangkan tanpa pamrih dan tanpa bergantung pada konsep-konsep tertentu. Artinya, kita merasakan kesenangan secara langsung, tanpa alasan lain selain melihat atau mendengar sesuatu. Misalnya, ketika kita memandangi seorang gadis cantik, rasa senang itu muncul bukan karena ia tetangga yang baik, atau karena sesuai dengan kriteria tertentu seperti pipinya yang diibaratkan pauh dilayang atau dagunya yang menyerupai lebah bergantung melainkan karena keindahan itu segera menghadirkan kesenangan begitu kita melihatnya.

Teori subjektif tentang keindahan memang sulit digunakan untuk menjelaskan mengapa kita merasa senang melihat sekuntum bunga mawar yang sedang mekar. Sebaliknya, teori objektif yang menempatkan keindahan pada objek itu sendiri beranggapan bahwa sifat-sifat tertentu dari bunga tersebutlah yang menimbulkan rasa senang. Santo Agustinus (354 - 430) mendefinisikan keindahan sebagai suatu bentuk (*omnis pulcritudinis forma unitas est*), sedangkan Thomas Aquinas (1225 - 1274), yang banyak mengilhami pemikiran Ki Hajar Dewantara, mensyaratkan tiga hal agar sesuatu dapat disebut indah: (1) adanya integritas atau kesempurnaan; (2) proporsi yang tepat atau harmonis dan; (3) kejelasan atau *claritas*. Di era modern, Herbert Read mengulang gagasan serupa dengan menyatakan bahwa keindahan adalah kesatuan hubungan bentuk-bentuk.

Menurut teori objektif, kesenangan kita terhadap bunga mawar yang sedang mekar timbul karena adanya kesatuan hubungan bentuk-bentuk yang terkandung di dalamnya. Misalnya, lengkungan pada tepi setiap helai mahkota saling berpadu dan jalin-menjalin membentuk susunan yang harmonis. Bayangkan, betapa kecewanya kita jika salah satu helai mahkota patah, karena hal itu akan merusak keserasian dan mengganggu keterpaduan unsur-unsur lainnya.

Apabila kita menerima pandangan objektif Herbert Read, maka kita dapat memahami mengapa karya-karya yang dianggap vulgar atau jorok pun bisa disebut indah. Dasarnya adalah bahwa keindahan terletak pada objek itu sendiri, bukan pada subjek yang melihat. Objek seni memiliki kualitas tertentu yang menghadirkan kesenangan. Menurut Kant, manusia memiliki kemampuan untuk membuat keputusan estetis tanpa melalui penalaran rasional, sehingga kesenangan yang timbul bersifat murni dan tanpa pamrih. Dengan demikian, kualitas tertentu pada objek tidak harus dikaitkan dengan alasan lain. Sesuatu yang tampak jorok atau porno tidak serta-merta terasa demikian, sebab kesan “jorok” muncul dari asosiasi kita dengan realitas sehari-hari. Kita menghubungkan bentuk-bentuk yang ditampilkan dalam pertunjukan itu dengan pengalaman visual di lingkungan alam sekitar, sehingga makna jorok lebih merupakan hasil asosiasi daripada sifat bawaan objek seni itu sendiri.

Baumgarten, seorang filsuf Jerman, membedakan adanya tiga bentuk kesempurnaan di dunia: (1) kebenaran, yaitu kesempurnaan yang ditangkap melalui rasio; (2) kebaikan, yaitu kesempurnaan yang ditangkap melalui moral; dan (3) keindahan, yaitu kesempurnaan yang ditangkap melalui indera. Pandangan ini memberikan alasan tambahan mengapa sesuatu yang dianggap vulgar atau jorok tetap dapat dinilai indah, sebab alat penangkapannya berbeda. Keindahan lukisan maupun seni pertunjukan harus ditangkap dengan mata dan telinga, bukan dengan pertimbangan moral. Dengan demikian, pengalaman estetis bersifat khas, karena ia berakar pada persepsi inderawi yang langsung, bukan pada penilaian etis atau rasional.

4.2 Seni

Kata *seni* telah begitu akrab di masyarakat luas. Hal ini terlihat dari kecenderungan menyebut setiap perilaku atau aktivitas seseorang yang memiliki kelebihan, keistimewaan, atau profesionalitas di bidang tertentu sebagai *seni*. Dalam ranah kesenian, misalnya dikenal seni tari, seni karawitan, seni rupa (lukis dan kriya), seni sastra, seni suara, seni arsitektur, seni desain, seni kaligrafi, seni sinematografi, seni memasak, seni otomotif, seni bela diri, dan lain sebagainya.

Dari berbagai bidang tersebut tampak bahwa jangkauan seni sangat luas, sehingga kata *seni* telah menjadi istilah populer di masyarakat. Meski demikian, tidak sedikit pula yang memperlmasalahkan atau memperdebatkan makna seni itu sendiri. Sebagai bagian dari aktivitas kebudayaan, seni hadir dalam bentuk ide, perilaku, maupun material (karya seni). Untuk memahami lebih jauh, berikut akan diuraikan beberapa pendapat para ahli mengenai definisi seni beserta istilah-istilah yang berkaitan dengannya.

Ada pendapat yang menyatakan bahwa istilah *seni* berasal dari kata *sani* dalam bahasa Sanskerta, yang berarti pemujaan, pelayanan, donasi, permintaan, atau pencarian dengan penuh hormat dan kejujuran. Namun, ada pula yang berpendapat bahwa kata *seni* berasal dari bahasa Belanda *genie* yang berarti “jenius”. Kedua pandangan ini memberikan gambaran yang cukup jelas mengenai aktivitas yang kini dilekatkan pada istilah seni, yakni segala bentuk kreativitas, keistimewaan, dan kemampuan manusia dalam mengekspresikan gagasan maupun perasaan.

Pada abad pertengahan dikenal beberapa istilah dalam bahasa Latin yang berkaitan dengan seni, yaitu *ars*, *artes*, dan *artista*. *Ars* berarti teknik atau *craftsmanship*, yakni ketangkasan dan kemahiran dalam mengerjakan sesuatu. *Artes* merujuk pada *societates mesteriorum*, yaitu kelompok orang-orang yang memiliki keterampilan tersebut (serikat pengrajin). Sedangkan *artista* adalah sebutan bagi anggota yang tergabung dalam kelompok itu. Istilah *ars* kemudian berkembang menjadi *l'arte* (Italia), *l'art* (Prancis), *el arte* (Spanyol), dan *art* (Inggris). Bersamaan dengan perkembangan bahasa, makna istilah tersebut pun bergeser sedikit demi sedikit hingga mencapai pengertian seni sebagaimana kita pahami sekarang.

Di Eropa terdapat pula istilah lain yang digunakan untuk menyebut seni. Dalam bahasa Jerman, seni disebut *die Kunst*, sedangkan dalam bahasa Belanda disebut *kunst*. Keduanya berasal dari akar kata yang berbeda, meskipun memiliki pengertian yang sama. Sementara itu, istilah *die Art* dalam bahasa Jerman berarti cara, jalan, atau modus mengenal sesuatu, yang sebenarnya dapat ditelusuri kembali

ke asal mula pengertian dan kegiatan seni. Namun, pada akhirnya istilah *die Kunst* lah yang diangkat dan digunakan untuk menamai aktivitas seni tersebut.

Yunani, yang dipandang sebagai sumber kebudayaan Eropa dan sejak awal sejarahnya telah mengenal filsafat seni, ternyata tidak memiliki istilah yang sepenuhnya sepadan dengan pengertian “seni” sebagaimana kita pahami sekarang. Istilah yang paling mendekati adalah *techne*, yang kini kita kenal berhubungan langsung dengan pekerjaan teknis. Menurut Aristoteles, *techne* (seni) adalah kemampuan untuk membuat atau mengerjakan sesuatu dengan disertai pemahaman yang benar mengenai prinsip-prinsipnya. Sementara itu, Plato mendefinisikan keindahan (*kalon*) sebagai keefektifan dalam mencapai tujuan. Definisi ini dapat disubstitusikan menjadi ekspresi yang indah, ekspresi yang efektif, dan ekspresi yang efisien. Namun, perlu diingat bahwa pada masa itu seni belum dipandang sebagai ekspresi pribadi, melainkan lebih sebagai keterampilan yang terikat pada tujuan tertentu.

Dari pengertian tersebut tampak bahwa pada masa lampau tidak terdapat perbedaan yang tegas antara seniman dan kriyawan, antara *artist* dan *craftsman*. Membuat lukisan dipandang sama dengan membuat meja, bahkan Plato pernah merendahkan kedudukan pelukis dibandingkan dengan pembuat meja atau sepatu. Bagi Plato, kriyawan dianggap sebagai ahli yang menghasilkan karya nyata, sedangkan pelukis hanya membuat tiruan. Namun, pandangan itu berubah seiring perkembangan zaman. Kini banyak yang menilai bahwa pelukis memiliki derajat lebih tinggi daripada kriyawan. Sejak munculnya istilah *fine art* (seni murni) pada abad ke-18, mulai terjadi pemisahan antara seniman dan kriyawan. Seniman dipahami sebagai mereka yang berkarya dalam bidang seni murni, sedangkan kriyawan adalah mereka yang bergelut dalam seni pakai.

Pada akhir abad ke-19 di Inggris muncul usaha untuk mempersatukan kembali seni dan kriya, yang dipelopori oleh John Ruskin dan William Morris. Mereka menyadari bahwa akar dari kepincangan masyarakat terletak pada pemisahan kerja dari kenikmatan serta pemisahan seni dari kekriyaan. Usaha ini memang tidak sepenuhnya berhasil, tetapi gaungnya terdengar hingga ke luar negeri. Di Austria lahirlah Werksatte dan di Jerman Bauhaus, yang berupaya

menyatukan kembali seni murni dengan seni terapan. Dari sinilah berkembang apa yang kini dikenal luas sebagai *industrial design*, yaitu usaha untuk memberi nilai seni pada produk-produk industri sebagai puncak teknologi kriya. Hasilnya adalah benda-benda yang jelas memperlihatkan pemisahan antara unsur kekriyaan dan unsur ekspresi keindahan.

Keragaman pandangan para ahli dan filsuf tentang seni muncul karena luasnya cakupan wilayah seni serta pesatnya perkembangan yang terjadi, terutama akhir-akhir ini, sehingga sulit dijangkau oleh orang-orang di luar lingkungannya. Bahkan dari contoh-contoh perwujudan seni di masa lampau saja kita sudah dibuat bingung: benda-benda yang tampak sangat berbeda, baik dari segi bentuk maupun fungsi, tetap harus dimasukkan ke dalam satu kategori yang disebut “seni”.

Definisi yang paling sering kita dengar menyatakan bahwa “seni” adalah segala bentuk keindahan yang diciptakan oleh manusia. Dari pemikiran ini, seni dipandang sebagai produk keindahan, yakni usaha manusia untuk menciptakan hal-hal indah yang dapat menghadirkan kenikmatan.

Menurut *Everyman Encyclopedia*, seni adalah segala sesuatu yang dilakukan manusia bukan karena dorongan kebutuhan pokok, melainkan semata-mata karena keinginan akan kemewahan, kenikmatan, atau kebutuhan spiritual. Sebagai contoh, rumah tinggal diciptakan untuk berlindung dan berteduh, pakaian dibuat untuk menutup aurat; namun yang dianggap seni adalah karawitan yang terdengar atau ukiran-ukiran yang menghiasi dinding rumah tersebut.

Menurut Ki Hajar Dewantara, yang dimaksudkan sebagai “seni” adalah segala perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya dan bersifat indah, sehingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia lainnya. Bagi Ki Hajar “seni” masih merupakan produk keindahan, dan karena indahnya dapat menggerakkan perasaan indah bagi orang yang melihatnya. Dalam definisi ini ada sesuatu yang belum terdapat pada definisi yang terdahulu, yaitu adanya *transfer of feeling* (pemindahan atau penularan perasaan). Rasa indah pada diri seniman menular kepada orang yang melihat karyanya. Dengan demikian maka menurut definisi ini “seni” merupakan sarana komunikasi perasaan manusia.

Definisi seni menurut Akhdiat K. Miharja lebih tegas dan mendalam. Baginya, “seni” adalah kegiatan rohani manusia yang merefleksikan realitas dalam suatu karya, yang melalui bentuk dan isinya memiliki daya untuk membangkitkan pengalaman tertentu dalam alam batin penerimanya. Dalam definisi ini dinyatakan dengan jelas bahwa seni merupakan aktivitas rohani, bukan sekadar kegiatan jasmani. Seorang perupa atau pelukis, misalnya, ketika menggambar hanya dengan menggerakkan tangan tanpa melibatkan aktivitas batin, maka hasilnya belum dapat disebut sebagai “seni”.

Thomas Munro, seorang filsuf dan ahli teori seni asal Amerika, berpendapat bahwa “seni” adalah alat buatan manusia untuk menimbulkan efek psikologis pada orang lain yang melihatnya. Efek tersebut mencakup tanggapan berupa pengamatan, pengenalan, imajinasi, baik yang rasional maupun emosional. Pandangan ini menegaskan bahwa seni berkaitan erat dengan aktivitas rohani penerimanya; seni harus ditanggapi secara serius dengan melibatkan seluruh fungsi jiwa.

Tilman dan Cahn menyoroti adanya ambiguitas khusus dalam istilah *seni*, yang lebih tepat dipahami sebagai kekaburan atau ketidakpastian makna. Mereka membedakan seni menjadi dua pengertian: seni dalam arti luas dan seni dalam arti sempit. Seni dalam arti luas mencakup segala keterampilan manusia (*human skill*), seperti menulis sanjak, membuat sepatu, atau meramal gerhana matahari. Adapun seni dalam arti sempit merujuk pada keterampilan khusus (*a special class of skill*) beserta produknya yang disebut seni indah (*the fine arts*), misalnya seni lukis, musik, tari, pedalangan, dan arsitektur. Seni dalam arti sempit ini belum dikenal oleh Plato maupun para pemikir sezamannya. Pada masa itu, istilah yang digunakan adalah *technē*, yang kemudian diterjemahkan menjadi *art* atau “seni” dalam arti setiap keterampilan atau kerajinan khusus (*any special craft or skill*).

4.3 Karya Seni

Menurut Aristoteles, karya seni harus dipandang sebagai suatu tiruan, yakni tiruan atas dunia alamiah maupun dunia manusia. Pandangan ini sejalan dengan Plato, yang secara teoritis menilai bahwa segala kenyataan di dunia hanyalah tiruan

(*mimesis*) dari yang asli, yaitu dunia idea, yang dianggap jauh lebih unggul daripada kenyataan di dunia ini. Karena karya seni merupakan tiruan dari tiruan (*mimesis memeseos*), Plato menempatkan seni pada posisi yang rendah. Namun tafsiran Plato tentang seni sebagai tiruan menghadapi kesulitan. Dalam seni rupa atau sebagian karya sastra, seni memang dapat dipahami sebagai tiruan kenyataan. Akan tetapi, dalam seni musik, konsep tiruan sulit diterapkan. Oleh sebab itu, Plato menekankan bahwa karya seni berkaitan dengan keseimbangan dan keteraturan ukuran, terutama ukuran material. Pandangan tersebut, menurut Aristoteles, berlaku tidak hanya untuk benda-benda alam, tetapi juga untuk karya seni buatan manusia. Dengan demikian, baik Plato maupun Aristoteles melihat seni sebagai refleksi atau tiruan, meskipun dengan penekanan yang berbeda.

4.4 Teori Tentang Seni

Dalam sejarah pemikiran tentang seni terdapat dua gugusan utama. Pertama, pandangan yang berfokus pada karya seni itu sendiri (*object-centered*), yang diprakarsai oleh Plato dan Aristoteles. Kedua, teori ekspresionis yang berkembang pada abad ke-19, yang menempatkan seniman sebagai pusat (*artist-centered*).

Menurut Plato, seni adalah tiruan atau imitasi. Pandangan ini bertolak dari filsafat mengenai *forma*, di mana terdapat dua tingkat imitasi. Sebagai contoh, seorang pengrajin yang membuat kursi meniru “bentuk kekursian”, sedangkan seorang pelukis yang melukis gambar kursi meniru kursi yang nyata. Dengan demikian, terdapat dua tingkat peniruan: imitasi terhadap *forma* dan imitasi terhadap benda. Maksud Plato adalah bahwa terdapat bentuk-bentuk ideal (*forma*), kemudian ada benda-benda dalam dunia nyata yang meniru bentuk-bentuk tersebut, dan akhirnya ada karya seni yang meniru benda-benda dari dunia nyata.

4.5 Seni Sebagai Ekspresi

Sampai abad ke-19, pandangan seni sebagai imitasi masih dominan. Pandangan ini baru bergeser pada abad ke-19, ketika seni dan sastra mulai dipahami sebagai ekspresi seniman. Kelahiran pandangan baru ini erat kaitannya dengan

romantisisme, sebuah aliran filsafat dan gerakan intelektual yang berkembang dari abad ke-18 menuju abad ke-19.

Romantisisme didukung oleh pemikiran filsuf seperti Fichte, Schelling, Schopenhauer, dan Nietzsche, yang mengembangkan gagasan berakar pada pandangan Kant mengenai “teori pengetahuan”. Kant membedakan antara dunia empiris dan dunia noumenal. Dunia empiris adalah dunia alam yang menjadi objek pengetahuan ilmiah, sedangkan dunia noumenal adalah dunia di balik makna-makna yang tidak dapat diketahui manusia. Dunia empiris dapat kita kenali melalui pengalaman karena struktur akal budi kita, sementara dunia noumenal dunia benda pada dirinya sendiri tetap penuh misteri dan tidak tersentuh oleh akal manusia.

Justru misteri dunia noumenal inilah yang memikat perhatian seniman, filsuf, dan sastrawan abad ke-19. Di dalamnya bersemayam aura religius dan nuansa mistisisme, yang kemudian menjadi sumber inspirasi bagi lahirnya pandangan seni sebagai ekspresi rohani dan batin manusia.

Romantisisme dalam dunia seni membawa perubahan besar terhadap posisi dan peran seniman maupun karya seni itu sendiri. Seniman dipandang sebagai jembatan menuju sumber-sumber kehidupan, pengenalan, dan pengetahuan yang tidak dapat diberikan oleh ilmu pengetahuan. Dalam arus ini berkembang kualitas seni yang bercorak *Dionysian*, yakni seni yang menekankan keteguhan, intensitas, dan kelenturan kehidupan. Sebaliknya, penghargaan terhadap seni yang bercorak *Apollonian* tenang, tertib, dan menekankan keteraturan menjadi berkurang. Seni dipahami sebagai ekspresi emosi dan perasaan penciptanya.

Aristoteles, dalam pandangannya, lebih banyak membicarakan karya sastra dan drama, khususnya tragedi klasik yang dipentaskan dengan peran-peran, musik, dan tarian pada zamannya. Ia memang mencatat tentang seni rupa, tetapi pandangannya tentang tragedi lebih menonjol. Titik pangkal pemikiran Aristoteles adalah bahwa karya seni harus dinilai sebagai “tiruan” atas dunia alamiah dan dunia manusia. Berbeda dengan Plato yang menilai rendah seni karena dianggap sekadar tiruan dari tiruan, Aristoteles menolak pandangan negatif tersebut. Baginya, karya seni bukan sekadar tiruan belaka.

Hal ini jelas terlihat karena minat utama Aristoteles bukan pada seni rupa, melainkan pada drama dan musik. Menurutnya, pembuatan karya seni (*poietike tekhnē*) berbeda dari tugas sejarah atau tawarikh yang hanya mencerminkan kejadian-kejadian partikular. Karya seni justru harus memiliki keunggulan filosofis, yakni bersifat universal. Kendati berangkat dari peristiwa partikular, drama dan peran yang dipentaskan harus melambangkan unsur-unsur universal yang khas manusiawi, berlaku di segala masa dan tempat. Dengan demikian, karya seni menjadi simbol yang maknanya dapat dikenali oleh penggemarnya, baik pemain maupun penonton, melalui pengalaman batin mereka sendiri.

4.6 Menikmati Keindahan Kesenian

Pada dasarnya tidak terdapat perbedaan antara kenikmatan yang diperoleh dari keindahan alam dengan kenikmatan dari karya seni. Keduanya menghadirkan kesenangan, keterbawaan, dan kepuasan. Namun kepuasan itu tidak berhenti di situ; ia meninggalkan kesan mendalam dan menimbulkan keinginan untuk menikmatinya kembali, berulang kali.

Kemampuan seseorang dalam menikmati keindahan, baik dari suatu benda, pemandangan alam, maupun karya seni, berbeda-beda. Perbedaan ini berkaitan dengan bakat yang dimiliki setiap individu, yang dipengaruhi oleh faktor keturunan, pendidikan, pengalaman, serta lingkungan hidupnya.

Menikmati keindahan merupakan peristiwa batiniah dalam jiwa dan budi manusia, sebuah proses psikologis sekaligus spiritual. Proses ini berlangsung melalui beberapa tahap, dimulai dari penangkapan rangsangan luar oleh pancaindra. Pancaindra manusia yang berfungsi mengenali keadaan dunia luar adalah:

1. Visual, untuk melihat.
2. Akustik (auditif), untuk mendengar.
3. Taktil, untuk meraba.
4. Gustatoris, untuk mengecap atau mencicip.
5. Olfaktorik, untuk membau atau mencium.

Kelima pancaindra ini masing-masing dapat menimbulkan rasa kesenangan, kepuasan, dan kebahagiaan dalam jiwa, atau sebaliknya menghasilkan rasa nyeri, sakit, tidak enak, dan ketidaknyamanan.

4.7 Keindahan dan Kebaikan

Kepuasan dan rasa bahagia juga dapat tergugah ketika kita mengalami peristiwa yang menyentuh hubungan antar manusia. Misalnya, saat menyaksikan kebahagiaan seorang ibu ketika anaknya yang sempat hilang akhirnya kembali dengan selamat. Perasaan kita pun dapat tersentuh ketika kita sendiri berbuat baik kepada sesama, menolong kawan yang sedang sedih atau kesusahan, atau saat bergotong royong menciptakan sesuatu yang bermanfaat bagi masyarakat.

Prinsip kemanusiaan membantu orang lain, beramal, dan bergotong royong merupakan kelanjutan dari naluri dasar yang dimiliki semua makhluk hidup demi kelestarian jenisnya. Bedanya, pada manusia naluri ini berkembang menjadi kesadaran pribadi, kesadaran sosial, serta kesadaran akan tanggung jawab. Ketika kesadaran ini diwujudkan dalam tindakan nyata, ia menghadirkan rasa bahagia yang mendalam.

Pada masa lampau, rasa kebahagiaan dan kepuasan yang timbul dari perbuatan baik tidak dipandang berbeda dengan kebahagiaan yang lahir dari kenikmatan keindahan. Kesamaran ini masih dapat kita temukan dalam istilah *becik* (bahasa Bali), yang berarti “baik” (perbuatan) sekaligus “indah” (benda). Dengan demikian, yang indah dirasakan sama dengan yang baik. Kesadaran akan adanya perbedaan antara kedua jenis pengalaman ini berkembang secara perlahan. Pada mulanya masih samar dan ragu-ragu, tetapi kemudian semakin jelas, seiring dengan perkembangan dalam bidang keagamaan.

Dalam ranah keagamaan, sejajar dengan kemajuan teknologi dan perubahan sosial, tumbuh aliran yang lebih banyak mencurahkan perhatian pada hal-hal duniawi. Hal ini berbeda dengan pandangan sebelumnya, yang sepenuhnya berorientasi pada Ketuhanan dan religiusitas. Dahulu, orang merasa cukup mengabdikan kepada Tuhan dengan memenuhi kewajiban religius; rajin bersembahyang, bekerja, dan beramal untuk kepentingan gereja (*ngaturang ayah*).

Namun, lambat laun orientasi bergeser dari yang semata religius menuju ke arah sosial dan kemanusiaan. Perbuatan baik terhadap sesama manusia, yang mencakup perilaku moral sekaligus sosial, kemudian dikenal dengan istilah “etika” (susila) atau “etikette”, yang berarti budi pekerti dan pedoman perilaku.

Setelah rasa nikmat kebaikan terhadap sesama manusia dirumuskan dalam istilah *etika*, timbul kebutuhan untuk menemukan istilah baru bagi rasa “nikmat-indah” yang mulai disadari berbeda dari rasa kebaikan. Seorang filsuf bernama Alexander Baumgarten, sekitar tahun 1750, memperkenalkan istilah *aesthetica*. Istilah ini kemudian diambil alih dan diperinci lebih jauh oleh filsuf Jerman Immanuel Kant (1724–1804).

Dengan demikian, pengertian *aesthetica* terpisah dari pengertian *etika*. Dalam bahasa Indonesia, keduanya dikenal sebagai “estetika” dan “etika”. Pemisahan ini semakin jelas berkat perkembangan ilmu pengetahuan di Eropa pada abad ke-18 dan ke-19, hingga akhirnya estetika diakui sebagai cabang tersendiri dalam ilmu pengetahuan.

BAB V

ESTETIKA DAN ARTISTIKA PERTUNJUKAN WAYANG KULIT BALI

Di antara berbagai cabang seni yang berperan besar dalam membangun kehidupan sosial-budaya masyarakat Bali, seni pertunjukan menempati posisi penting. Menurut Sal Murgiyanto, seni pertunjukan adalah suatu aktivitas yang dipersiapkan dengan matang, dengan pesan dan perilaku yang dipilih secara cermat, serta ditata berdasarkan pertimbangan artistik. Para pelakunya meliputi seniman pentas, pemusik, penari, aktor, dan aktris (Bandem & DeBoer, 1995).

Seni pertunjukan merupakan sajian yang bersifat multi-kompleks. Selain mencakup seni tari, musik, drama, dan sastra, ia juga membutuhkan dukungan seni rupa, tata cahaya, tata suara, dan unsur-unsur teknis lainnya. Dengan demikian, pertunjukan seni tidak terjadi secara kebetulan, melainkan dirancang dan ditata secara artistik. Secara lebih jelas, seni pertunjukan mencakup berbagai pagelaran musik, tari, drama, dan pewayangan. Bahkan, di beberapa tempat seni pertunjukan juga merangkum elemen budaya yang menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, seperti ritual, permainan, dan olahraga.

Makna pertunjukan wayang kulit, misalnya, sangat erat kaitannya dengan nilai-nilai kehidupan. Dari beragam bentuk seni pertunjukan Bali baik yang tergolong seni *wali*, *bebali*, maupun *balih-baihan* semuanya mengandung nilai agama, nilai logika, nilai estetika, dan nilai etika (Wicaksana, 1997).

Seni pertunjukan dipandang sebagai wahana refleksi dan introspeksi diri, yang membantu manusia menjadi lebih baik serta memperoleh kepuasan lahir maupun batin. Rasa estetis yang terkandung di dalamnya diluapkan melalui bentuk kesenian yang bermanfaat bagi setiap orang, termasuk sebagai sarana untuk mengurangi stres dan ketegangan jiwa.

Adapun ciri-ciri estetis yang terdapat dalam pertunjukan wayang kulit antara lain:

- 1) Konsep *rame*, tampak pada tabuh iringan, tari *Kayonan*, *pangelangkara*, *angkat-angkatan*, serta adegan perang.
- 2) Konsep *sepi*, hadir pada saat sisya memohon anugerah dari Dewi Durga di Kahyangan.

- 3) Konsep keseimbangan, terlihat pada gerak tari Kayonan yang berputar ke kiri dan ke kanan, demikian pula dalam jejer wayang saat *paguneman*, serta dekorasi samping *kelir* dan panggung wayang.
- 4) Keharmonisan, tampak pada *tandak alas arum*, *legodbhawa* (*patangkalan/pertemuan*), *mesem* (tangis).
- 5) Konsep *rwa bhineda*, yaitu pertentangan antara dharma dan adharma yang hadir dalam lakon.
- 6) Penonjolan, muncul pada adegan tertentu, misalnya lelucon, *tetikesan*, atau olah vokal dalang.
- 7) Kerumitan/kompleksitas, berupa keterpaduan antara gerak wayang dengan iringan musik, vokal dalang, dan pukulan *cepala*.
- 8) Keutuhan, yakni keseluruhan elemen pementasan yang terstruktur dan tersusun sehingga menjadi utuh, tidak terputus, serta bebas dari kesalahan atau kegagalan.

5.1 Struktur Pertunjukan Wayang Kulit

Secara estetik, pertunjukan Wayang Parwa terikat oleh suatu struktur yang lazim disebut sebagai struktur pertunjukan. Demikian pula halnya dengan jenis-jenis seni pertunjukan lainnya, masing-masing memiliki struktur tersendiri. Kata *struktur* dapat diartikan sebagai susunan atau bangunan. Menurut Djelantik (1999) struktur adalah aspek yang menyangkut keseluruhan karya seni, di mana setiap bagian memiliki peran dalam membentuk kesatuan karya tersebut. Dengan demikian, struktur mengandung makna adanya pengorganisasian, penataan, serta hubungan tertentu antara bagian-bagian yang tersusun.

Gina (2010) menambahkan bahwa struktur merupakan rangkaian peristiwa atau adegan yang tersusun secara teratur sehingga membentuk satu kesatuan utuh yang mengikuti alur lakon. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa struktur pertunjukan Wayang Parwa adalah perangkat hubungan antar bagian yang teratur, membentuk suatu kesatuan yang lebih besar dalam keseluruhan pertunjukan.

Di Bali, struktur pertunjukan Wayang Parwa pada umumnya tidak jauh berbeda antara satu dengan yang lainnya, meskipun gaya penyajiannya berbeda-beda. Perbedaan utama terletak pada *kanda* (peristiwa yang dirangkaikan dengan kata-kata) dan *isen-isen* (kreativitas dalang) sebagai kemasam sebuah lakon. Lakon yang sama, ketika dimainkan oleh dalang yang berbeda, akan menghasilkan kualitas pertunjukan yang berbeda pula. Hal ini sangat bergantung pada inovasi yang dilakukan oleh para dalang terhadap berbagai pengadegan maupun terhadap sarana dan prasarana lainnya (Marajaya, 1994) (Yudabakti, 2016).

A. Tabuh *Petegak*

Tabuh petegak pada umumnya tidak dipakai mengiringi adegan. *Tabuh petegak* ini dimainkan pada saat dalang belum naik ke atas panggung atau belum melakukan pertunjukan wayang. *Tabuh petegak* terdiri dari; *gineman*, *pengawak*, *pengiwang*, dan *pengiba*. Adapun aktivitas yang dilakukan oleh para dalang pada saat *tabuh petegak* ini adalah melakukan ritual, persiapan pertunjukan, dan menenangkan diri.



Gambar 5. 1 Tabuh Petegak Wayang Kulit Parwa Tradisional

(Dokumen: Marajaya)

B. Tabuh *Pamungkah*

Pamungkah adalah sebuah pertanda pertunjukan akan dimulai yang ditandai dengan memukul/*menebah* tutup keropak dengan telapak tangan sebanyak tiga kali. Hal ini dapat dimaknai sebagai petanda untuk membangunkan wayang dari tempat tidurnya. langkah selanjutnya adalah membuka tutup keropak dan mengambil wayang satu persatu. Wayang yang pertama kali diambil adalah pemurtian yang langsung ditancapkan di sebelah kiri dan kanan kelir. Bertepatan dengan itu pula gending gender berganti yang dinamakan *gending pamungkah*.

C. Tari Kayonan (*Pangawit*)

Tari Kayonan adalah adegan pertama dari struktur pertunjukan wayang kulit Bali. Dalam adegan ini, para dalang biasanya hanya memakai satu buah wayang Kayonan. Akan tetapi dalam perkembangannya, para dalang kini sudah biasa memainkan lebih dari satu wayang Kayonan, baik untuk ditarikan maupun yang khusus ditancapkan di sisi kanan dan kiri *kelir* sebagai dekorasi. Inovasi menarik dua buah Wayang Kayonan pertama kali dilakukan oleh penulis sendiri ketika membuat garapan baru dalam rangka ujian tingkat akhir (TA) pada tahun 1988. Konsep yang penulis tawarkan pada tari wayang Kayonan pada waktu itu adalah *rwa bhineda* (dua yang berbeda) dalam *bhuana alit* (pada diri manusia) dan *bhuana agung* (alam semesta). Adapun filosofis wayang Kayonan menurut pendapat dalang I Made Kembar (almahum) adalah bahwa kata Kayonan bersinonim dengan kata "*keayuan*". Berdasarkan kepercayaan masyarakat Hindu Bali, orang yang sedang mengalami *keayuan* itu pada umumnya dapat melihat sesuatu di luar akal sehat manusia normal. Mereka pada umumnya memiliki indra ke-6, sehingga dapat melihat hal-hal yang ada di luar dunia nyata, seperti melihat makhluk-makhluk dunia lain. Misalnya, pepohonan dilihat seperti ular atau makhluk-makhluk lainnya, lapangan dilihat seperti sungai atau laut, dan lain sebagainya.

Ada pula yang mengatakan, bahwa Kayonan berasal dari kata "*kayun*" atau "*manah*" yang artinya kemauan atau keinginan. Jika dirujuk makna dari kata *keayuan* dan *kayun* di atas, maka pada saat menarik wayang Kayonan, para

dalang telah mulai berimajinasi, bahwa yang ditarikan itu adalah semata-mata benda hidup, yang memiliki konsep yang bernama; *bayu-sabda-idep*. Kata *bayu* berarti (energi/tenaga), kata *sabda* (perkataan), dan kata *idep* (pikiran). Jadi mulai dari wayang Kayonan, para dalang akan menghidupkan seluruh tokoh-tokoh dalam lakon seolah-olah memiliki *bayu-sabda-idep*. Pada hal apa dimainkan itu adalah boneka wayang berbentuk khayalan para dewa-dewi, manusia, binatang, dan raksasa, terbuat dari kulit sapi atau kerbau yang diukir dan diberi warna. Kayonan juga melambangkan bumi atau di Jawa disebut gunung, karena di dalamnya terdapat banyak tumbuh-tumbuhan dan binatang (flora dan fauna). Fungsi wayang Kayonan dalam pertunjukan wayang kulit Bali antara lain:

- 1) Sebagai penanda dimulai dan penutup sebuah pementasan;
- 2) Sebagai penanda dalam adegan *pangelangara* (pembabakan lakon) dan;
- 3) Sebagai penanda air, angin, gunung, dan rumah sesuai dengan alur lakon.

Secara umum struktur tari Kayonan pertunjukan wayang kulit Bali terdiri dari tiga atau dua *palet* (bagian) yaitu:

- 1) Pada bagian *pertama* wayang Kayonan ditarikan di posisi paling bawah dengan gerakan yang seimbang antara kiri dan kanan diiringi dengan gending *bebatelan* Kayonan dengan pukulan nada paling rendah.
- 2) Bagian *kedua*, wayang Kayonan ditarikan di tengah-tengah *kelir* dengan gerakan yang seimbang antara kiri dan kanan, diiringi dengan gending *bebatelan* Kayonan dengan pukulan nada sedang (di tengah-tengah).
- 3) Kemudian pada bagian ketiga, adalah peralihan gerakan wayang Kayonan yang berputar-putar di sebelah kanan dan kiri *kelir* yang diiringi dengan gending *bebatelan* Kayonan dengan pukulan nada paling tinggi hingga tarian pertama wayang Kayonan ini berakhir dan ditancapkan oleh dalang di tengah-tengah *kelir*.

Kemudian apabila dibandingkan dengan struktur tari Kayonan pertunjukan wayang kulit gaya Sukawati, kita akan mendapati perbedaan, bahwa tarian ini terdiri dari dua bagian yaitu komposisi bagian bawah (pengambilan nada rendah) dan komposisi bagian tengah (pengambilan nada tinggi) hingga selesai. Berikut

adalah salah satu *igel* tari Kayonan dalam pertunjukan wayang kulit Bali.



Gambar 5. 2 Adegan Tari Kayonan dalang Ida Bagus Mantra
(Dokumen: I Made Marajaya)

D. *Paguneman* (Jejer Wayang)

Jejer wayang (*magunem*) merupakan bagian dari struktur pertunjukan wayang kulit Bali apapun jenisnya. Adegan *jejer* wayang telah menjadi *pakem* dalam struktur pertunjukan wayang kulit Bali. Pada adegan *magunem* ini, beberapa tokoh wayang ditancapkan di atas permukaan *kelir* dengan posisi agak miring dan saling membelakangi. Berbeda halnya dengan adegan *patangkalan*, dimana para tokoh yang biasanya nampak di atas *kelir* adalah *ruang* (pihak) kanan ataupun kiri. Kemudian pada adegan *patangkalan* berikutnya bisa kedua belah pihak. Secara visual, adegan *magunem* memberikan gambaran sepintas kepada penonton, tentang lakon yang akan ditampilkan dengan melihat siapa-siapa saja tokoh utama yang muncul dalam adegan tersebut baik dari pihak kanan maupun kiri. Selain itu, adegan *magunem* juga bertujuan untuk memilih dan mempersiapkan beberapa wayang termasuk tokoh-tokoh utama, para punakawan, binatang/kereta, dan senjata-senjata yang digunakan masing-masing tokoh dalam peperangan.

Di era 1970an dan hingga kini, adegan wayang *magunem* adalah adegan yang kurang menarik terutama bagi penonton anak-anak karena durasinya sangat

panjang kurang lebih 30 menit. Akan tetapi di sisi lain para dalang justru memanfaatkan adegan ini untuk memilih tokoh-tokoh yang akan ditampilkan dalam lakon. Mengingat banyaknya tokoh-tokoh wayang yang tersimpan dengan rapi di dalam satu *gedogan* (keropak) yang jumlahnya minimal 125 buah, terdiri dari tokoh-tokoh Wayang Parwa dan tokoh-tokoh Wayang Ramayana. Di era sekarang, para dalang profesional yang sering melakukan pementasan, sudah mulai mengurangi durasinya untuk adegan *magunem*, untuk meninggalkan kebosanan dan kesabaran penonton terutama dari kalangan anak-anak. Dalam teknik ini, tokoh-tokoh wayang yang akan digunakan dalam lakon sudah terlebih dahulu dipilih atau disortir sebelum berangkat ke tempat pementasan dan diletakkan paling atas. Dengan demikian, para dalang dapat menghemat waktu pada adegan *magunem* ini. Waktu yang efektif dalam adegan wayang *magunem* adalah antara 10-15 menit. Lebih dari itu, suasana akan membosankan, karena tidak ada efek visual bernuansa estetik pada adegan ini, kecuali hanya mengenal tokoh-tokoh melalui bayangan. Untuk menyiasati adegan yang membosankan ini, para dalang biasanya menata iringannya dengan apik, sehingga cukup memberikan sentuhan estetis bagi penonton yang masih terkonsentrasi mendengarkan suguhan musik iringan ilustrasi *panyahcah parwa*. Untuk pementasan Wayang Tradisi, waktu 10 menit memang tidak cukup untuk mempersiapkan tokoh-tokoh yang dibutuhkan dalam lakon. Di dalam adegan *magunem*, tokoh sentral akan dikeluarkan paling pertama, sehingga penonton dapat menebak lakon yang akan dibawakan oleh dalang bersangkutan. Ada beberapa kegiatan dalang dalam adegan wayang *magunem*, yaitu:

- 1) Memilih tokoh-tokoh utama;
- 2) Menaruh tokoh-tokoh yang tidak berhubungan dengan lakon pada tempat yang telah disediakan supaya tidak menutupi wajah tokoh-tokoh yang akan ditampilkan.
- 3) Merapikan posisi tangan tokoh-tokoh punakawan atau bebondresan;
- 4) Merapikan tokoh-tokoh binatang dan;
- 5) Merapikan senjata-senjata baik milik tokoh protagonis maupun tokoh antagonis. Berikut adalah gambar adegan jejer wayang dalam pertunjukan wayang kulit Bali.



Gambar 5. 3 Adegan Paguneman dalam Pertunjukan Wayang Cenk Blonk
(Sumber: Youtube)

E. Ngabut Kayonan

Setelah adegan wayang *magunem*, dilanjutkan dengan adagan *ngabut* atau mencabut Kayonan. Durasi tari Kayonan pada babak kedua ini tidak seperti durasi tari Kayonan pada babak pertama. Secara teknis komposisi tari Kayonan pada adegan ini dimulai dengan gerakan *ngiber* ke kiri dan ke kanan dengan ritme lebih cepat, dilanjutkan dengan gerakan berputar-putar di sisi kanan dan kiri, yang berakhir dengan berhentinya wayang Kayonan di sebelah pojok kanan *kelir*, kemudian digerakkan ke samping kiri dengan lembut dan sambil berputar-putar menunggu *pengalian* (peralihan) dari *batel* Kayonan ke gending *alas harum*. Perbedaannya dengan gaya Sukawati adalah pada nyanyian pertama *alas harum* ini, wayang Kayonan telah menghilang di permukaan *kelir*. Berikut adalah gambar komposisi wayang Kayonan pada adegan peralihan ke gending *alas harum*.



Gambar 5. 4 Komposisi Tari Kayonan Pada Nyanyian Alas Harum
(Sumber: Youtube)

F. Gending *Patangkalan*

Adegan *patangkalan* dilakukan setelah selesai *ngabut* kayonan yang diikuti dengan *tandak alas arum*. Dalang I Made Madra (Alm) (1982/1983: 2) dalam buku Wayang Parwa Bali mengatakan:

“...*Ring sampun ngabut kayonan, raris magentos babat sane kawastanin patangkalan. Ri kala puniki Ki Dalang ngawit matandak nganutin gending gender, tur ngamedalang wayang sane pacang nyerita jangkep sareng parekan/panyeroan sane patut matugas ngojah babaos wayang sane magunem*”.

Gending atau *tandak alas harum* dipetik dari kakawin Bharatayudda, wirama Aswalalita yang secara umum dipakai oleh para dalang dalam pertunjukan Wayang Parwa di Bali. *Tandak* ini berfungsi untuk mengiringi suasana atau ilustrasi ketika para tokoh dan punakawan menuju ke tempat persidangan atau permusyawarahan. Jenis *tandak* ini dipergunakan ketika yang melakukan persidangan memiliki karakter manis atau keras seperti; Yudistira, Kresna, Arjuna, Kunti, Bima, dan lain-lain. Adapun contoh syair gending *alas harum* adalah sebagai berikut:

“Rahina tatas kamantyan, numuning mredangga,
kala sangka, gurnitatara.

Gumuru nikang gubar bala, samuha mangkata,
nguhuh pada sru rumuhun.

Para ratu sampun hyas sasalin, lumampaha,
ahawan ratha, parimita.

Nrepati Yudhistira, pramuka Bimasena,
Nakula Arjuna, gra lumurug.

Rasa belahang mahitala, penuh wangakrep,
riweg dedet, gumerebeg.

Jalanidhi bahni muntab, mangan jagat,
padanikang bala ngamah-amah” (Kakawin Bharatayudda
Bab XXVI, bagian 1 dan 2).

Arti bebasnya dalam Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut:

“Pada suatu pagi hari,
gamelan mulai dipukul,
Suara terompet siput (*sungu*),
makin riuh kedengarannya.

Setelah canang dipukul sehingga gegap gempita,
tentara yang telah berkumpul maju ke depan,
dengan suara yang gemuruh, karena mereka
berebutan untuk berjalan di depan.

Raja-raja yang telah berhias,
memakai pakaian kebesaran,
mengendarai kereta yang
tidak ada bandingannya.

Raja Yudistira menjadi perintis,
sedangkan Bima, Nakula,
dan Arjuna maju di barisan depan.

Rasanya seolah-olah dunia itu terbelah,
disebabkan oleh banyaknya orang,
mereka berimpit-impitan dan berdesak-desakan,
sambil mengeluarkan suara yang riuh.

Majunya tentara yang berkobar-kobar,
Semangatnya itu dapat disamakan dengan
Lautan api yang menyala-nyala untuk menelan dunia”

Syair-syair tersebut dilantunkan sesuai dengan tokoh yang tampil di permukaan *kelir*. Misalnya, baris pertama dinyanyikan ketika wayang Kayonan masih berkibas-kibas di atas *kelir* setelah tari *ngabut* (mencabut) Kayonan. Baris kedua mengiringi kemunculan kesatria utama menuju persidangan. Baris ketiga dilantunkan saat kesatria utama berhias dan merapikan busananya. Baris keempat mengiringi kesatria bawahan menuju persidangan. Baris kelima mengiringi punawakan Tualen menuju tempat persidangan, sedangkan baris keenam mengiringi punakawan Merdah.

Apabila tokoh utama hanya satu, cukup empat baris saja yang dinyanyikan dalam satu bait, atau sesuai siasat dalang dalam menampilkan tokoh-tokohnya. Musik iringan pun mengikuti tahapan yang dimainkan dalang, sehingga tidak ada bagian vokal yang mendominasi musik, maupun sebaliknya. Dalam penyajian, vokal dan musik berjalan bersamaan tanpa saling menunggu. Durasi dan frekuensi keduanya harus disesuaikan, agar tidak terjadi ketidakseimbangan, misalnya musik telah selesai sementara syair masih dilantunkan. Jika hal itu terjadi, nuansa estetik adagen *alas-harum* akan kehilangan daya tarik audio-visualnya.



Gambar 5. 5 Adegan Patangkalan dalam Pertunjukan Wayang Kulit Bali
(Sumber : Youtube)

G. Panyahcah Parwa

Tidak diketahui secara pasti sejak kapan pertunjukan wayang kulit di Bali mulai menggunakan *panyahcah parwa* maupun apa makna yang terkandung di dalamnya. Namun, jika menelusuri sejarah, dapat dipahami bahwa pertunjukan wayang kulit, baik di Bali maupun di Jawa, memiliki keterkaitan erat dengan tradisi pemujaan roh leluhur. Seiring waktu, bentuk pertunjukan tersebut mengalami transformasi menjadi teater bayangan. Bahasa yang digunakan dalam pengucapan *panyahcah parwa* adalah *Bahasa Kawi*, dengan teks yang dikarang langsung oleh sang dalang yang lazim disebut *kawi dalang* (*pangripta* seorang dalang). Syair ini biasanya dilantunkan setelah adegan *alas-harum*, sehingga menjadi bagian penting dalam struktur dramatik pertunjukan wayang kulit.

Panyahcah parwa merupakan sebuah narasi atau prolog yang diucapkan setelah nyanyian *alas harum*. *Panyahcah parwa*, yang juga dikenal dengan istilah pamahbah, berfungsi untuk menggambarkan suasana pada adegan *patangkalan* (persidangan), sebelum para tokoh yang hadir mulai berbicara dan berdialog.

Secara etimologis, istilah *panyahcah parwa* berasal dari kata *cacah* yang berarti “terpotong” atau “pecah”. Dengan awalan *pa*, terbentuk kata *panyahcah* yang bermakna “terpotong-potong” atau “terpecah-pecah”. Sementara itu, kata *parwa* berarti “pah dua” (dibagi dua) atau “bagian”. Dengan demikian, *panyahcah parwa* dapat diartikan sebagai proses memotong atau memecah bagian-bagian dari kisah Mahabharata menjadi lakon yang siap dipentaskan dalam pertunjukan wayang kulit.

Fungsi *panyahcah parwa* adalah untuk menarasikan hal-ikhwal pertunjukan wayang kulit, termasuk *lelampahan* atau lakon yang akan disajikan pada saat itu. Secara teknis, *panyahcah parwa* berperan dalam menstandarisasi perbedaan warna suara dari masing-masing tokoh, yang terdiri atas suara rendah, sedang, dan tinggi. Dalam gaya Bebadungan, *panyahcah parwa* terdiri dari tiga alinea. Alinea pertama diucapkan dengan warna suara rendah yang bersumber dari perut dan kerongkongan, melalui teknik *ngerak* dan *ngelur*. Jenis suara ini biasanya digunakan untuk menyuarakan tokoh raksasa, detya, atau tokoh mistik.

Alinea kedua dilantunkan dengan nada suara sedang yang bersumber dari kerongkongan. Warna suara ini lazim dipakai untuk tokoh-tokoh bermata *dedelik*, seperti Bima, Duryadana, Dursasana, Gatotkaca, dan tokoh sejenisnya. Bagian terakhir, yaitu alinea ketiga, diucapkan dengan nada suara tinggi yang bersumber dari hidung dan langit-langit. Jenis suara ini biasanya digunakan untuk menyuarakan tokoh kesatria bermata segitiga tumpul atau tokoh manis seperti; Kresna, Yudistira, Arjuna, Nakula, Sahadewa, Abimanyu, Kunti, Subadra, Drupadi, Siti Sundari, dan lain-lain

Untuk membangun nuansa estetis dalam pengucapan kata-kata pada *panyahcah parwa*, para dalang umumnya menggunakan gaya bahasa setengah bertembang (prosa liris) yang dalam ranah seni teater tradisional Bali dikenal dengan istilah *palawakya*. Seperti telah dijelaskan sebelumnya, *panyahcah parwa* terdiri atas tiga alinea. Masing-masing alinea berisi gambaran mengenai situasi sebelum, sesudah, dan yang akan terjadi dalam kehidupan manusia, khususnya dalam konteks seni pewayangan. Adapun isi *panyahcah parwa* secara rinci akan menguraikan suasana yang melatarbelakangi adegan *patangkalan*, sehingga berfungsi sebagai jembatan naratif antara nyanyian *alas harum* dan dialog para tokoh yang tampil di persidangan.

Pada alinea pertama, digambarkan keadaan alam semesta ketika dunia masih gelap dan mulai terbentuknya bumi, yakni pada masa peralihan *bhuana-maha-pralaya* menuju *sanghita* dan *swasthika*. Tuhan, yang merupakan *That Purusa* hidup abadi, suci, dan *nirguna* (tak terikat sifat), menciptakan lima unsur dasar alam yang disebut *Panca Maha Bhuta*. Unsur-unsur tersebut dipancarkan dari diri-Nya sendiri meliputi; *pertiwi* (bumi), *apah* (air), *teja* (api), *bayu* (angin), dan *akasa* (aether). Dalam penciptaan ini juga termasuk planet-planet, bintang, matahari, serta bulan, yang menjadi bagian dari tatanan makrokosmos.

Pada alinea kedua, dijelaskan bahwa *Panca Maha Bhuta* telah mulai berfungsi sehingga dunia menjadi terang dan sempurna. Bagian ini memuat doa bhakti yang ditujukan kepada Sanghyang Astadasaparwa serta Bhagawan Byasa (Bhagawan Kresna Dwipayana) sebagai penggubah pustaka tersebut. Doa juga dipanjatkan kepada Tuhan yang termanifestasi sebagai Dewa Wayang dan

Sanghyang Sunyantara (Bhatara Mbang), yang berperan mengatur gerak dan laku sekaligus memberikan inspirasi bagi pementasan (Rota, 1990).

Pada alinea ketiga, dijelaskan tentang turunya *Sanghyang Kawi Suara Murti*, yakni dalang yang diumpamakan sebagai perwujudan Tuhan yang akan menghidupkan serta memainkan wayang. Bagian ini menegaskan apa yang akan diceritakan dalam lakon, sekaligus siapa saja tokoh yang akan tampil di atas kelir untuk mengadakan persidangan atau musyawarah. Dengan demikian, alinea ketiga menjadi penghubung antara narasi kosmologis dan doa bhakti pada alinea sebelumnya dengan realisasi dramatik pertunjukan wayang kulit.

Berikut ini merupakan contoh teks *panyahcah parwa* gaya Badung yang memperlihatkan struktur tiga alinea tersebut secara utuh.

“Alenia pertama, *Dadia ta pira pinten gati kunang ikang kala, mijil Sanghyang Sunyantra kadi gelap tumerasah tumereping rangdu praja mandala. Gumeter gatinikang pretiwi, apah, teja, bayu, akasa, lintang trenggana, muang ikang surya candra. Om rep sekala sahinganing Sanghyang Premana, mewastu paripurna tan kacauhin panghila-hila, nguniweh tan sosod sapa wacananira bhatara. Manggalaning sembah ri padaning sira Hyang.*

Alenia kedua, *Mijil Sanghyang Ringgit yata molah cara, wetning tinuduh denira Sanghyang Pramakawi, nguniweh Sanghyang Guru Reka. Paran ri sapratingkah ira, apan yan sampun wus jangkep pangekan ira Sanghyang Astadasaparwa, ri pengiket ira Bhagawan Kresna Dwipayana.*

Alenia ketiga, *Saksana mijil Sanghyang Kawi Swara murti tan sah anugel punang tatwa carita. Caritanan sira Sang Pandutanaya panelasan si Dananjaya, kalanira kangegegan sira tan sah anabiwada ri carakanira maka rwang siki. Samangkana.....”*

Arti bebasnya dalam Bahasa Indonesia kurang lebih sebagai berikut:

Pada alinea pertama digambarkan, pada suatu ketika *Sanghyang Sunyantara* turun bagaikan sinar yang menembus kegelapan, menerangi pucuk-pucuk pepohonan di dunia. Bumi pun bergetar, demikian pula unsur-unsur alam: air, api, udara, dan aether, bersama bintang, bulan, serta matahari. Dunia menjadi mantap berkat kekuatan *Sanghyang Premana*, sempurna tanpa gangguan apa pun. Sabda *Sanghyang Widi* pun bergema, penuh kewibawaan dan kemuliaan.

Pada alinea kedua, digambarkan masa awal bhakti kepada-Nya, ketika Beliau turun sebagai *Sanghyang Ringgit* untuk *ngewayang* (mendalang) atas suruhan *Sanghyang Guru Reka* (Tuhan). Hal ini terjadi karena pengetahuan Beliau mengenai isi *Astadasaparwa* gubahan Bhagawan Kresna Dwipayana telah mendalam, sehingga Beliau layak menjadi penggubah sekaligus penggerak dalam pementasan wayang.

Pada alinea ketiga, dikisahkan turunnya *Sanghyang Kawi Dalang* yang berperan mempertunjukkan salah satu fragmen cerita. Dalam bagian ini dituturkan lampahan putra-putra Pandu, khususnya Arjuna, ketika ia sedang bermusyawarah bersama dua orang abadinya. Narasi ini menjadi pengantar menuju adegan persidangan, sekaligus menegaskan peran dalang sebagai penghidup cerita dan penggerak jalannya lakon.

Berikut ditampilkan contoh visual suasana adegan dalam *panyahcah parwa* pada pertunjukan Wayang *Cenk Blonk*, yang memperlihatkan bagaimana teks naratif berpadu dengan ekspresi dramatik di atas *kelir*:



Gambar 5. 6 Suasana Adegan Panyahcah Parwa/Kanda Wayang Cenk Blonk
(Sumber: Youtube)

H. Gending *Bebaturan*

Setelah adegan *panyahcah parwa*, pertunjukan dilanjutkan dengan sebuah gending atau nyanyian yang disebut *bebaturan*. Istilah *bebaturan* berasal dari kata

batur atau *bataran* yang berarti “tangga”. Dengan demikian, *bebaturan* dapat diartikan sebagai nyanyian yang menggambarkan tangga atau gradasi warna suara pedalangan, yang terdiri atas nada tinggi, sedang, dan rendah.

Syair *bebaturan* terdiri dari empat baris, di mana setiap baris dinyanyikan dengan warna nada yang berbeda seperti; sedang, tinggi, dan rendah. Nyanyian ini diiringi oleh gamelan Gender Wayang yang juga diberi nama tabuh *alas harum*, dengan nada dan tempo yang seirama dengan vokal dalang. *Bebaturan* selalu menggunakan bahasa Kawi, yang dipetik dari berbagai *kakawin*.

Menurut Mary Sabina Zurbuchen (dalam Rota 1986), *bebaturan* merupakan “*vocal art which is free, not bound to the gender tunes, using the Kawi language, and generally taken from kakawin verses.*” Penelitian Zurbuchen ini berfokus pada gaya pedalangan Sukawati, di mana *bebaturan* berfungsi sebagai nyanyian pembuka suatu percakapan. Nyanyian ini tidak terikat secara ketat pada gending gender, namun tetap diikuti oleh iringan gamelan gender sebagai penegas suasana. Berikut adalah contoh gending *bebaturan* gaya Badung.

“*Nda samangkana kastawanira,
tekeng tri bhuwana winuwus jayeng rana.
Kapwa sabda bhatara nata, samusuh ira,
tekapi wuwusnya kegraha.
Ndan duran dewasa, ndan duran dewasa.
Alib kadi sereh, pama ugi, mapuh susah geseng.
Manggeh tan sedepanya ri waja tuhun palaran,
amangguh angresing hati.*”

Artinya dalam Bahasa Indonesia kurang lebih demikian:

Maka dari sebab itulah sang raja termasyhur, oleh tiga *bhuana* ia dipandang sebagai pemenang. Musuh yang telah ditaklukkan menamainya sebagai Raja Dewa, gelar yang agung dan penuh kewibawaan. Namun sungguh sukar untuk menuliskannya, seakan pekerjaan itu menyerupai *dauh sirih* berkapur rumah siput yang kosong ketika terbakar, meninggalkan rasa getir yang tidak enak bagi gigi. Walaupun demikian, tetap akan diusahakan, agar kisah ini mampu membangkitkan rasa pilu yang menyentuh hati dan menggugah perasaan...”(Kakawin Bharatayudda, Bagian 1, 2, dan 7).

I. Penyestakara/Sendu Semita

Narasi atau paparan yang memiliki kemiripan dengan *panyahcah parwa* adalah *sendu semita*. Jenis narasi ini hanya terdapat dalam gaya pedalangan

Badung. *Sendu semita* diucapkan dengan bahasa setengah bertembang, yang dalam tradisi teater Bali disebut *palawakya*.

Jika *panyahcah parwa* menggambarkan keadaan alam semesta, turunnya Dewa Wayang (*Sanghyang Ringgit*), pengarangnya, serta dalang sebagai *pangripta* (pencipta) lakon dan tokoh-tokoh yang bermusyawarah dalam persidangan, maka *sendu semita* lebih menekankan pada penggambaran perasaan terdalam yang dialami masing-masing tokoh sebelum memulai persidangan. Oleh karena itu, dalam *ucap-ucap* berbentuk *sendu semita* tidak ada tokoh yang mendahului pembicaraan, bahkan suasana batin mereka digambarkan terlebih dahulu sebelum dialog dimulai. Berikut adalah contoh kalimat *sendu semita* gaya Badung.

“Dadia ta *sendu semita*, ndatan katon ri padmanira marepa wredayeng ati.
Ritat kala hineleh ndatan heleh, hinedok tan kahedok,
Hana ri aken ndatan kawedareng tusta, manah ira nora kaya sapa.
Yan sang apa anengguh ri wijil ira sang nara nata, nanging
ndatan hana waneh apanelasanira Dananjaya,
ri kalanya sada anabe wada de ceraka nira maka rwang siki.
Dadia presama ndatan sah meneng kamitengengan,
Anglerek-angelerekaning ulat anikel siratmaya.
Irika tan meh tiba liring ira yan bipraya anamtama umature..”

Artinya dalam Bahasa Indonesia kurang lebih sebagai berikut:

“Terlihat ada rasa sedih, meski tak tampak jelas pada roman wajah. Ditelusuri pun tak akan ditemukan, sebab kegembiraan itu sengaja disembunyikan. Tokoh raja siapakah gerangan? Tiada lain ialah Sang Arjuna, ketika sedang dihadap oleh dua parekannya. Ketiganya berdiam diri bersama, mata mereka saling melirik, alis dirapatkan (mecuk alis dalam bahasa Bali, tanda berpikir keras). Tiba saatnya para parekan bersiap diri, hendak menyampaikan atur sembah dengan penuh rasa hormat.”

J. Gending Pengalang

Pangalang adalah sebuah tembang yang dinyanyikan untuk mengilustrasikan tokoh-tokoh yang akan memulai pembicaraan. Dalam gaya pedalangan Badung, terdapat dua jenis *pangalang*, yaitu *pangalang ratu* (untuk tokoh raja atau kesatria) dan *pangalang penasar* (untuk punakawan Tualen).

Nyanyian *pangalang* ini biasanya diiringi oleh gamelan, dengan nada dan tempo yang seirama serta harmonis dengan syair yang dilantunkan, sehingga memperkuat kesan estetik dalam pertunjukan.

Selain dalam gaya pedalangan Badung, Bangli, dan Tunjuk, nyanyian sejenis *pangalang ratu* juga ditemukan dalam gaya pedalangan Sukawati. Namun, di sana istilah yang digunakan adalah *bebaturan*, sebab pada umumnya para punakawan terutama Twalen yang berada di pihak kanan tidak bernyanyi ketika hendak mulai berbicara dengan raja atau tokoh-tokoh kesatria yang hadir dalam adegan *patangkalan*. Berikut adalah contoh *bebaturan* dalam pertunjukan wayang kulit gaya Sukawati Gianyar.

“*Kunang sri arimurti Bupati,
ling Dewi mayata ngregep curiga*” ...
(Sang Kresna adalah seorang raja,
demikianlah kata sang permaisuri
yang telah memegang keris).

“*Kunang prawa Pandawa,
glari bajra tiksna lungid,
Dananjaya lawan Wrekadara,
tumut Srikandi harep wirata Suta Setyaki*”

(Maka para Pandawa membuat siasat,
yang berupa bajra yang tajam, Arjuna,
Bhima begitu pula Srikandi bertempat di depan,
putra-putra wirata dan Setyaki).

Berikut adalah contoh nyanyian *panghalang penasar* dalam pertunjukan wayang kulit gaya Badung.

“*Sawur ira tan hana panjang, singgih sabda muniwara, ulun teki, atalian
dening bakti, kalawan asih*” ... (Jawabannya tidak terlalu panjang, atas
sabda sang pendeta, saya ini didasari oleh rasa bakti dan saling kasih).

K. Gending *Angkat-Angkatan*

Angkat-angkatan atau *pangkat* merupakan istilah dalam pementasan wayang kulit, selain istilah lain seperti; *alas harum*, *panyahcah parwa*, *bebaturan*, *narasi sendu semita*, dan sebagainya. *Angkat-angkatan* berarti keberangkatan atau

perjalanan para tokoh raja maupun kesatria menuju suatu tempat tujuan sebagai tindak lanjut dari hasil persidangan sesuai alur lakon. Dalam pertunjukan Wayang Parwa gaya Badung, terdapat tiga jenis *angkat-angkatan* atau *pangkat*, yaitu: *angkat-angkatan* diam (tidak bergerak), *angkat-angkatan* pejalan (bergerak), dan *angkat-angkatan pesiat* (peperangan). *Angkat-angkatan* diam atau tidak bergerak menggambarkan situasi para tokoh yang sudah berdiri di atas *kelir*, namun belum mulai berjalan.

Perlu diingat bahwa tokoh-tokoh wayang yang disebut sedang duduk dalam pementasan wayang kulit adalah tokoh yang ditancapkan pada batang pohon pisang. Sedangkan istilah wayang berdiri merujuk pada tokoh yang telah dicabut dari batang pisang dan dipegang oleh dalang. Selanjutnya, *angkat-angkatan pejalan* menggambarkan situasi para tokoh yang mulai melakukan perjalanan atau bergerak menuju tempat tujuan, misalnya pergi ke Gunung Indrakila, ke hutan, ke laut, ke sorga, dan sebagainya. Terakhir adalah *angkat-angkatan pesiat* atau *pangkat siat*, yaitu menggambarkan tokoh-tokoh kesatria dalam peperangan. Selain istilah *angkat-angkatan* dan *pangkat*, dikenal pula istilah *mangkat*, yang dalam pertunjukan wayang kulit atau Wayang Parwa berarti ditunjuk sebagai senopati atau panglima perang. Berikutnya adalah *tandak angkat-angkatan* dalam pementasan wayang kulit Bali.

*“Riangkat sang pandawa enjing,
saka ri kutanikang rajyadani Wirata,
tan pendah surya sangkeng Udayagiri,
mijil mahyun angdi panang rat..”*

Artinya dalam Bahasa Indonesia kurang lebih demikian:

“Ketika tentara Pandawa berangkat,
Pada waktu pagi hari dari benteng wirata,
Dapat disamakan dengan naiknya matahari di cakrawala timur,
Yang ingin menyinari seluruh dunia (Kakawin Bharatayudda, Bagian 9, ke- 1).

L. Gending *Pepeson Delem dan Sangut*

Secara umum, pertunjukan wayang kulit terdiri atas tiga babak. Babak pertama dimulai dari adegan *alas harum* hingga adegan *pangkat* atau *angkat-angkatan*. Babak kedua berlangsung sejak *pepeson* Delem dan hadirnya tokoh-tokoh antagonis. Babak ketiga dimulai dari terjadinya peperangan hingga penutup atau kesimpulan. Selain itu, terdapat berbagai teknik yang digunakan para dalang dalam menyajikan *pepeson* Delem dan Sangut. Misalnya, ada dalang yang menampilkan mereka dengan cara bernyanyi sambil menari-nari atau berlari-lari ketika muncul di atas *kelir*.

Dalam gaya pedalangan Badung, *pepeson* Delem dan Sangut diawali dengan sebuah gending atau tembang yang dipetik dari kakawin-kakawin, seperti Arjuna Wiwaha dan Bharatayuddha. Ada yang menyebut tembang ini sebagai jenis *tetandakan* atau *bebaturan*. Hal ini berbeda dengan punakawan *Tualen* dan *Merdah*, yang tidak memiliki *pepeson* khusus, melainkan hadir pada saat adegan persidangan setelah tokoh-tokoh raja atau kesatria, yang diilustrasikan dengan nyanyian *alas harum*. Inilah keunikan pertunjukan wayang kulit yang memiliki *pakem* khusus dibandingkan dengan seni pertunjukan lainnya seperti; *arja*, *prembon*, *calonarang*, *topeng*, dan sebagainya, yakni hampir semua tokohnya ketika keluar dari *langse* (tirai) diawali dengan bernyanyi dan menari.

Demikian pula dalam pertunjukan *arja*, *prembon*, *calonarang*, dan *topeng bondres*, hampir semua penarinya pada adegan *pepeson* diawali dengan *tetembangan* atau nyanyian sebelum membuka *langse* (tirai). Perbedaan lainnya, pada seni pertunjukan tersebut jenis tembang maupun syair yang dinyanyikan para penari dalam adegan *pepeson* umumnya hampir sama. Sementara dalam pertunjukan wayang kulit, setiap gaya pedalangan memiliki perbedaan khas sesuai dengan *pakem*-nya masing-masing. Khusus pada dalang Ida Bagus Ngurah Arnawa (Wayang Buduk), *pepeson* Delem dan Sangut diwarnai dengan berbagai *tetembangan* yang kata-katanya dipetik dari kakawin Arjuna Wiwaha, Bharatayuddha, maupun karangan sendiri, seperti yang tampak dalam lakon Raden Wisanggeni dan Perkawinan Abhimanyu.

“Byatitan sang aneng asrama,

*sedeng angiwo dyana lawan semadi,
Manggeh ambek bhatarendra,
musuh ira tikin matta sampurna wirya,
Sangkep samanta mantra sahabala,
balawan walaban kapwa bela,
Mangin lobhanidi kahyangan,
angusak asik soksok seksok raksakanya.
(Kakawin Arjuna Wiwaha).*

Terjemahan bebasnya kurang lebih sebagai berikut:

“Diceritakan Sang Arjuna di pertapaan,
menyatukan pikiran dalam semadi,
teguh pendirian Bhatara Indra,
bersiap menghadapi musuh sakti.
Para menteri dan prajurit bersiap,
semua tunduk membela kebenaran,
keras berkeinginan menguasai sorga,
para punggawa berjaga di sekelilingnya...”

Nyanyian Delem dan Sangut dalam pertunjukan wayang kulit biasanya sangat panjang jika dibandingkan dengan gaya pedalangan lainnya. Jika diperhatikan dengan seksama, setiap lakon memiliki syair yang berbeda-beda, bergantung pada sumber yang dikutip. Namun, untuk nyanyian pada *pepeson* awal, syairnya selalu sama. Berikut ini adalah nyanyian tambahan yang digunakan untuk melengkapi *pepeson* Delem dalam lakon Raden Wisanggeni.

*Yeka lah ning watek pandawa,
kedaut saksirna de surya putra,
Sojar sri madra raja ngira ngirangi,
dumeh geng nikang kroda rakwa,
Tan dwan tandang dumuk mwang bala,
pinareng ni korawa krura makrak,
Kagiat bentar kabeh tang musuh,
inarugares gindra kosik rinampak.*

Artinya dalam bahasa Indonesia:

Itulah sifat para Pandawa,
terkenal bagaikan putra Surya,
Sri Madra sang raja bertekad,
karena gengsi amarah yang membara.
Tak gentar maju bersama bala tentaranya,
dihadang Korawa yang kejam dan bengis,

musuh-musuh segera bangkit melawan,
dihancurkan oleh Indra dengan senjata perkasa.

*Sang Madra ya lara syuh rata nira,
kena de Karna len Sang Yuyutzu,
Epwanglih Sang Srikandi dwaja sira,
kawilet Setiaki jerih kangelan,
Sang Drstadyumena merang malajenge,
sasaran mwang watek sira sangga,
Sakuweh sang sura mati rana ratu,
kadadak sirna de surya putra, (Kakawin Bharatayuddha).*

*“Akweh swargenadehnya ndan ininak-inakkan,
Dening opaya sandi.
Sama mwang dana hetunyan awelas ategeg, tan tekeng indraloka.
Wruh yan popaya sanghyang surapati, kaanang dewa daityan patuta.
Hetunyan yatna ring niti kabalasa ikang cara suksemeng triloka”.*
(kakawin Arjuna Wiwaha).

*Bedang sara tisaya ketara hanya-hanya,
Tendas kawanda buja pada pupu muang angga,
Bhutadi raksasa sahayudha kalarupa,
Muntab geseng ndah amangan kunapanginum rah...”*

Terjemahannya kurang lebih sebagai berikut:

Juga keluar benda-benda yang lain dari panah yang dahsyat itu,
ialah hantu-hantu yang mengerikan kepala,
badan yang tidak berkepala, kaki dan anggota badan lainnya,
begitu pula buta dan raksasa yang berpegangan senjata dan dalam bentuk
Dewa Kala. Mereka itu menyemburkan api makan bangkai serta minum
rah.

Syair *tandak* atau *bebaturan* Delem di atas adalah dua versi yaitu gaya
Badung dan gaya Sukawati. Sekarang tinggal kita yang memilih. Secara estetika
kedua mengandung keindahan dan tergantung dari kemampuan dalang
bersangkutan dalam mengekspresikannya. Berikut adalah gambar pepeson Delem
dan Sangut dalam pertunjukan wayang kulit Bali.



Gambar 5. 7 Adegan Delem dan Sangut dalam Pertunjukan Wayang Kulit
(Sumber: Youtube)

M. Gending *Tetangisan*

Tetangisan atau suasana sedih dalam pertunjukan wayang kulit ada tiga macam yakni; *mesem*, *bendu samara*, dan *rundah*. Istilah *mesem* digunakan untuk mengilustrasikan kesedihan tokoh-tokoh manis bermata segitiga tumpul seperti; Kresna, Yudistira, Arjuna, Kunti, Drupadi, dan lain-lain. Kemudian istilah *bendu samara* digunakan untuk mengilustrasikan kesedihan tokoh-tokoh bermata dedelik seperti; Bima, Gatotkaca, Duryadana, Dursasana, dan lain-lain. Terakhir istilah *rundah* dipergunakan untuk mengilustrasikan kesedihan tokoh-tokoh raksasa dalam cerita carangan. Oleh karena dalam cerita pokok Mahabharata tidak ditemukan tokoh-tokoh raksasa, maka nyanyian *rundah* jarang dipergunakan dalam pertunjukan wayang kulit maupun Wayang Ramayana. Berikut adalah contoh nyanyian *mesem* dan *bendu samara*.

“*Ganda kaasih-asih,
semirit hana angendaning lara,
gegangsalaning tunjung mas,
salah kumener tatalya den tangisin,
tampaking kuntul ngelayang,
sangkaning karya menangis*”

Artinya dalam Bahasa Indonesia kurang lebih demikian:

“ Ciri-ciri dalam suatu kesedihan,
Kecilnya hati karena ada penyebab penderitaan,
Bagaikan bunga tunjung kekurangan air,
Salah membawa tujuan/pikiran karenanya diikat oleh kesengsaraan,
Itulah sebabnya ia menangis..”

Contoh nyanyian Bendu Semara:

*“Bujangga anom kemalingan,
pustaka muang genta ilang,
apan masaning mamuja,
paksi ngelayang den tulupin,
atmancuh apan baya kapegating sih,
sangkaning karya memangis,
siapa ya den paraning,
tangis anggalud-alud...”*

Artinya dalam Bahasa Indonesia kurang lebih demikian:

Seorang pendeta muda telah kehilangan,
pustaka dan genta/bajra,
pada saat akan memuja,
bagaikan menembak burung terbang,
karena kesedihan tanpa pertolongan,
itulah sebabnya ia menangis,
siapa yang bisa membantu.

O. Gending *Rebong*

Gending atau *tetandakan rebong* adalah sebuah nyanyian yang bernuansa romantis yang diiringi dengan gending Gender Wayang yang juga diberi nama *rebong*. *Tetandakan rebong* berfungsi sebagai ilustrasi serta memberikan suasana gembira, bahagia, mesra, dan erotis dalam pertunjukan wayang kulit. *Tetandakan rebong* ditampilkan apabila dalang mengeluarkan tokoh-tokoh wanita berparas cantik atau adegan romantis, misalnya pertemuan Arjuna dengan para wanita idamannya (Dewi Subadra, Dewi Drupadi, Dewi Supraba), atau pertemuan Abimanyu dengan Diah Siti Sundari. *Tetandakan rebong* ini diiringi dengan suara gamelan gender wayang yang juga diberi nama gending *rebong*. Di Bali, lirik *tetandakan rebong* antara gaya pedalangan satu dengan yang lainnya di Bali

tidaklah sama, meskipun sekilas kedengaran hampir sama. Masing-masing dalang boleh mengembangkan kreativitasnya sendiri-sendiri. Berikut adalah contoh syair gending *rebong* yang sering dipakai dalam pertunjukan kulit di beberapa daerah di Bali.

*“Dedari Kendran turunan saking sura laya,
Beber bidak buin pidan gantin melayar,
Rambut panjang dendem alus mangedanin,
Luk penyalin mecadang roko,
Paksi ngelayang noro den tulupin,
Sekar gadung anggrek lan meduri putih.”*

Artinya bebasnya dalam Bahasa Indonesia kurang lebih sebagai berikut:

*“Bagaikan bidadari Kendran turun dari Kahyangan,
Bidak dikembangkan, kapankah waktu melayar,
Rambut panjang, hitam, halus, membuat mundam hati orang yang melihatnya,
Rotan yang bengkok meliuk-liuk, dan rokok juga telah tersedia,
Bagaikan menembak burung terbang,
Bunga gadung, anggrek, dan meduri putih...”*

P. Tunjang

Tunjang adalah sebuah tandak yang dipergunakan dalam pertunjukan kulit. *Tandak tunjang* di dalam pertunjukan wayang kulit berfungsi sebagai iringan pada adegan mistik. Nuansa nyanyian *tunjang* sangat mengerikan dan mendirikan bulu kuduk. Jenis nyanyian ini biasanya diselengi dengan dialog yang bernuansa mistik. Tandak ini digunakan apabila para tokoh sedang meminta pertolongan kepada Dewi Durga di Serta Gandamayu. Untuk menambah suasana magis, nyanyian ini diringi dengan tabuh gender yang juga bernama *tunjang*. Adapun contoh syair nyanyian *tunjang* adalah sebagai berikut.

*“Ana buluh bumbang,
ring satus pata mangigel,
igele malinte-linte,
ya mangigel ring setra gandamayu,
amangan wangke, anginum rah”*.

Artinya dalam Bahasa Indonesia kurang lebih sebagai berikut:

“Ada sebuah leak (manusia siluman),

Di perempatan jalan sedang menari-nari,
Tariannya berloncat-loncat,
Memakan bangkai, dan minum darah...”

Q. Siat Wayang

Siat wayang atau peperangan merupakan bagian dari estetika pertunjukan wayang kulit. Hampir tidak pernah ditemukan pertunjukan wayang tanpa disertai dengan adegan peperangan. Adegan ini selalu muncul untuk mengakiri sebuah konflik, atau bisa ditampilkan pada awal (*flashback*) dan pertengahan lakon. *Siat* wayang juga menjadi trending dan ciri khas dari masing-masing dalang, atau sebaliknya ada dalang yang tidak terlalu terfokus pada *siat* wayang, seperti halnya dalang Ida Bagus Ngurah Arnawa yang dijadikan pedoman para dalang di daerah Badung dan Denpasar. Mengapa beliau tidak serius melakukan adegan ini, karena lakon-lakon yang ditampilkan adalah lakon carangan atau di luar cerita pokok. Selain itu, masyarakat pencinta wayang lebih menyukai cara beliau di dalam mengolah lakon dengan suara pedalangan yang luar biasa dan sangat humoris. Hail pengamatan penulis di lapangan, selain mendengarkan beberapa rekaman audio kaset yang sampai saat ini banyak ditemukan di media sosial seperti youtube, penulis juga pernah menonton secara langsung pertunjukan Wayang Buduk pada tahun 1976 di Banjar Kesambi, Desa Kerobokan, Kabupaten Badung. Bahwa memang benar seperti yang dikatakan orang, pertunjukan Wayang Buduk tidak terlalu memperhatikan *tetikesan*, sehingga *siat* wayangnya kelihatan seperti mengambang. Jika dibandingkan dengan dalang-dalang lainnya, yang sampai menimbulkan bunyi akibat sentuhan wayangnya di *kelir* bersamaan dengan suara keropak dan suara gamelan. Walaupun demikian, keahlian beliau di dalam dunia pedalangan tetap diakui sebagai dalang terbaik di Badung dan Denpasar. Beliau pun adalah satu-satunya dalang yang pertama kali melakukan inovasi terhadap pertunjukan wayang kulit pada zamannya, yaitu dengan menggantikan iringan Gender Wayang dengan gamelan suling Pegambuhan (lihat: Youtube). Pengalaman beliau sebagai dalang populer di Bali, banyak ditiru dan menginspirasi dalang-dalang di luar Kabupaten untuk mengikuti gayanya mendalang.

Secara estetik, seni pertunjukan idelnya dapat dinikmati secara audio-visual melalui pertunjukan langsung (*live*). Seiring dengan perkembangan teknologi khususnya industri rekaman, maka mau tidak mau seni pertunjukan harus mengikuti perkembangan tersebut. Jika tidak dilakukan pendokumentasian dengan baik, maka seni yang sesaat itu akan hilang dari ingatan kita dan berlalu begitu saja, atau hanya diketahui dari cerita orang-orang terdahulu yang pernah menontonnya. Khusus di bidang seni pedalangan, kita patut bersyukur bahwa telah banyak ditemukan hasil-hasil rekaman pada zaman dahulu bahkan telah berumur puluhan tahun melalui audio kaset tape recoder. Kemudian hasil rekaman tersebut banyak diunggah di youtube oleh para youtuber. Oleh karena itulah kita di zaman digital ini dapat melakukan studi dan mengkomparasikan estetika pertunjukannya dengan yang ada sekarang. Mengingat bahwa pertunjukan wayang kulit tidak seluruhnya tergerus mengikuti perkembangan zaman dengan melakukan inovasi-inovasi terhadap unsur-unsur estetikanya. Melainkan harus ada yang dipertahankan seperti Wayang Lemah, Wayang Sapuh Leger, dan Wayang Sudamala. Demikian pula pertunjukan tradisi yang tergolong Wayang *Peteng* tidak sampai punah ditelan zaman. Kendatipun penontonnya lebih mengapresiasi pertunjukan inovatif, para dalang terus berusaha memertahankan kesenian yang *adiluhung* ini, karena syarat dengan nilai-nilai yang dapat direfleksikan dalam kehidupan sehari-hari.

Terkait dengan unsur estetika gerak wayang memang luput dari pengamatan kita ketika menyaksikan pertunjukan wayang kulit lewat audio kaset. Namun, hal tersebut tidak berarti mengurangi nilai estetik daripada pertunjukan tersebut. Ketika seseorang menikmati pertunjukan wayang kulit melalui audio kaset, maka ia akan berimajinasi dan menginterpretasikan seluruh adegan-adegan visualnya yang tidak nampak di depan mata. Kemudian ketika para dalang dapat menyuarakan tokoh-tokoh dengan suara pedalangan yang baik, maka para pendengar dapat mengenalinya siapa tokoh yang sedang berbicara, yang memiliki karakter yang hampir sama seperti; Bima dengan Duryadana, Kresna dengan Yudistira, Kunti dengan Drupadi, dan lain sebagainya. Namun ketika kita tidak dapat membedakannya, maka lebih ditonton secara langsung. Di sinilah sebenarnya letak kehebatan seorang dalang yang tidak dimiliki oleh seniman-seniman seni

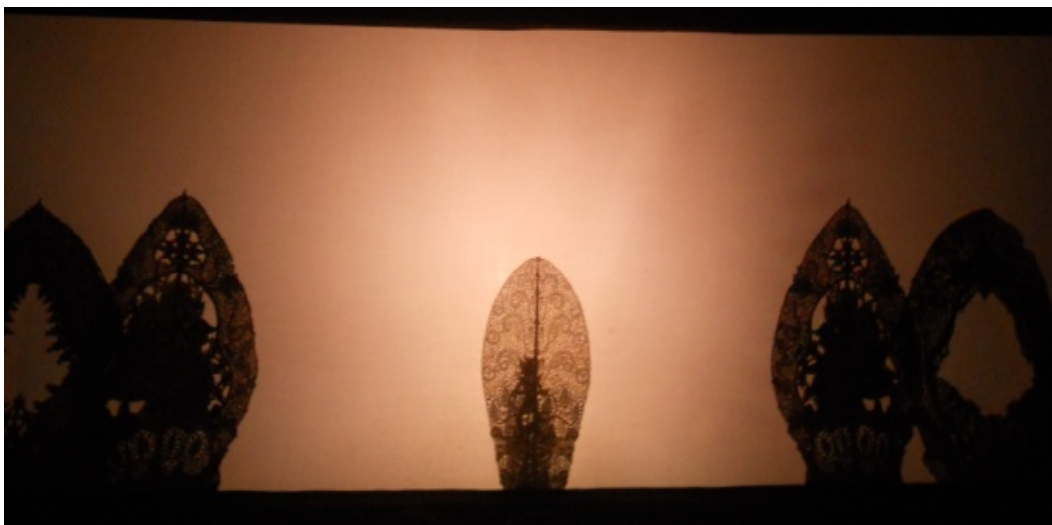
pertunjukan lainnya yang hanya memerankan satu atau tiga tokoh seperti pada pertunjukan topeng pajegan. Perlu disadari bahwa masing-masing dalang memiliki kelemahan dan keunggulan masing-masing, maka dari itu apa yang menjadi keunggulannya, itulah yang harus lebih ditonjolkan dalam setiap pementasan. Misalnya saja kalau kita memperhatikan pertunjukan wayang kulit yang gerak wayangnya tidak fokus digarap, maka dalang-dalang yang mengikuti gayanya pun pasti melakukan hal yang sama. Tidaklah seperti yang berlaku di daerah Sukawati dan sekitarnya, dimana banyak ditemukan dalang-dalang yang sangat mumpuni di dalam menggerakkan wayang dan memainkan *cepala*. Kita ambil salah satu contoh yaitu dalang I Nyoman Ganjreng (almarhum). Beliau sangat mumpuni menggerakkan wayang terutama dalam adegan *siat* (peperangan), baik dengan tangan kosong, memakai senjata panah dan gada, termasuk menunggangi kereta, kuda, gajah, dan lain. *Tetuek siat* wayangnya seakan-akan benar-benar terjadi dalam dunia nyata. Mengapa demikian, karena penulis sendiri pernah melakukan kegiatan spesialisasi gerak wayang bersama mahasiswa Prodi Pedalangan pada tahun 2002 silam. Dalang lainnya yang dianggap memiliki skil menggerakkan wayang dengan apik adalah I Wayan Wija (lihat: Youtube). Berikut adalah gambar siap wayang dalam pertunjukan wayang kulit.



Gambar 5. 8 Adegan Bima Berperang Melawan Detya Kala Pracono Pracon (Dokumen: Marajaya)

R. *Penyuud* /Penutup.

Setelah tewasnya tokoh-tokoh yang melambangkan kejahatan, maka berakhirnya pertunjukan sebuah pertunjukan wayang kulit yang ditandai dengan tancap Kayonan. Sebelum tancap Kayonan ini, pada umumnya didahului dengan menyimpulkan (*katastrophe*) dan menyudahi lakon yang dilakukan oleh punakawan pihak kiri maupun kanan. Berikut adalah gambar adegan penyuwud yang ditandai kembali dengan menancapkan wayang Kayonan.



Gambar 5. 9 Adegan *Penyuud* (Penutup) dalam Wayang Kulit Inovatif (Dokumen: Marajaya)

5.2. Unsur-unsur Estetik dalam Struktur

Unsur-unsur estetik dalam struktur adalah bagian-bagian atau elemen-elemen yang terdapat dalam struktur yang dapat menimbulkan kesan estetik atau indah kepada penonton/penikmat pertunjukan wayang kulit. Bagian-bagian ini sangat penting dalam setiap pertunjukan wayang kulit dan dapat dijadikan sebagai tolok ukur keberhasilan seorang dalang dalam melakukan sebuah pementasan wayang kulit. Adapun unsur-unsur/kriteria yang dimaksud adalah sebagai berikut.

1) Tema

Para pakar teori sastra tampaknya mempunyai semacam kesepakatan dalam memberi arti atau batasan terhadap “tema” ini. Di antaranya, Dr. Henry Guntur

(Tarigan, 1984) mengatakan, bahwa tema adalah gagasan utama atau pikiran pokok. Tema suatu karya imajinatif merupakan pikiran yang akan ditemui oleh setiap pembaca yang cermat.

2) Amanat

Amanat (*message*) dalam lakon adalah pesan yang ingin disampaikan pengarang (dalang) kepada publiknya. Dalam pewayangan teknik penyampaian pesan tersebut dapat secara langsung maupun tidak langsung atau tersirat (samar-samar) dan secara simbolis (perlambang). Jenis lakon dalam wayang, pada umumnya menggunakan teknik penyampaian pesan secara simbolis.

3). Karakterisasi.

Dalam pertunjukan wayang kulit antara tokoh yang satu dengan yang lainnya harus dibedakan karakternya. Adanya perbedaan karakter itu tidak terlepas daripada cermin karakter manusia sehari-hari. Ada orang yang muka (wajahnya) menyeramkan (bengis), namun hatinya lembut. Begitu sebaliknya orang yang elok rupawan, bisa juga karakternya keras dan kejam. Inilah yang tercermin dalam wayang.

4). Antawacana

Dalam pewayangan Bali kegiatan bertutur (beretorika) sering juga disebut dengan istilah antawacana. Antawacana sebuah istilah yang digunakan dalam pertunjukan wayang kulit. Antawacana adalah bunyi atau perkataan yang sangat baik. Antawacana tidak terlepas dari kegiatan beretorika (bertutur). Retorika dalam pertunjukan wayan kulit adalah teknik pemakaian tutur yang estetis oleh ki dalang. Wujudnya ialah keseluruhan kegiatan bertutur ki dalang pada waktu dia mempertunjukkan wayang kulit. Retorika atau kegiatan bertutur oleh ki dalang meliputi pemilihan materi bahasa (kata-kata, ungkapan-ungkapan, istilah-istilah, perbandingan-perbandingan, bahasa bertembang) yang tepat dan argumentatif mewadahi gagasan-gagasan yang ingin disampaikan kepada penonton, serta

penyajian tutur dengan gaya tertentu pada waktu dia menampilkan gagasan-gagasan tadi.

5). *Tetikesan*.

Di dalam dunia pewayangan gerak merupakan salah satu komponen penting dalam pertunjukan yang lazim disebut dengan istilah *tetikesan*. Di Jawa disebut dengan istilah *sabetan*. Di dalam *Kamus Kawi-Bali* yang diterbitkan oleh Dinas Pendidikan Dasar Propinsi Bali dapat ditemukan kata “*Tikes*” yang artinya dalam bahasa Bali *nyingidang awak* (orang yang menyembunyikan kemampuan atau mawas diri), *nikesang dewek* (sikap atau perilaku yang baik). Mardiwarsito dalam *Kamus Jawa Kuna-Indonesia* juga menyebut kata *manikes-nikes* artinya menutupi tubuhnya (Mardiwarsito, 1981). Dalam kamus *Bali-Indonesia* yang diterbitkan oleh Dinas Pengajaran propinsi Dati I Bali, kata *Tikas* sama artinya dengan sikap.

Gerak wayang berarti peralihan tempat atau kedudukan, baik hanya sekali maupun berkali-kali. Gerak dapat dikembangkan lagi menurut jenisnya seperti : Gerak badan (berbagai gerak anggota badan, tingkah laku), Gerak jalan (olah raga dalam bentuk berjalan menurut aturan tertentu), Gerak langkah (tingkah laku, sepak terjang, tipu cara atau taktik dalam menipu, mengecoh), Tari (gerakan badan, kaki, tangan, kepala, mata dan sebagainya yang berirama dan biasanya diiringi bunyi-bunyian, musik, gamelan, dan lain-lainnya)

Menurut pendapat John Martin dalam Soedarsono (1978) bahwa substansi baku tari adalah gerak. Di samping itu ia mengutarakan pula, bahwa gerak adalah pengalaman fisik yang paling elementer dari kehidupan manusia. Gerak tidak hanya terdapat pada denyutan-denyutan di seluruh tubuh manusia untuk dapat memungkinkan manusia hidup, tetapi gerak juga terdapat pada ekspresi dari segala pengalaman emosional manusia.

Terkait dengan penjelasan tersebut di atas *tetikesan* atau gerak dalam pertunjukan wayang kulit sangatlah penting. *Tetikesan/gerak (the art of acting)* dalam pertunjukan wayang kulit merupakan salah satu komponen yang mengandung etika dan estetika. Gerak memberi makna tertentu, simbol, tanda dan

perlambang baik gerak itu terletak pada figurasi wayang seperti bentuk jari-jari, tangan, mulut maupun kaki. Sebuah gerak yang diciptakan oleh dalang sesuai dengan *tetuek* ucapan/*antawacana*/dialog. Gerak juga dapat menimbulkan lelucon (humor, badut), dan isyarat, yang membuat orang tertawa terpingkal-pingkal. Adapun berjenis-jenis *tetikesan*/gerak wayang yang digunakan dalam pertunjukan wayang kulit adalah sebagai berikut.

- a. *Lampah*, sikap dan posisi wayang saat mulai dengan memperhitungkan bayangan kaki wayang agar tetap menyentuh garis hitam dari pinggiran bawah *kelir*.
- b. *Nyasad kelir*, mulai wayang disentuh pada *kelir*. Lalu gerakan ke kanan dan ke kiri menurut yang dikehendaki sehingga diperoleh “*tetuek*” atau karakter wayang yang jelas.
- c. *Ngeseh angsel*, wayang sedikit digetarkan pada *kelir* untuk memberi kode kepada *juru* tabuh bahwa pada saat gamelan harus “*nguncab*” sampai berakhir kepada “*angsel*” sebagai penutup dalam sebuah gerak.
- d. *Pakipek*, wayang ditekan pada *kelir*, kemudian berikan getaran secukupnya sehingga posisi mata wayang bergeser sedikit dari tempatnya semula.
- e. *Nyungsur*, tinggi rendahnya posisi wayang, dimana para panakawan ada pada posisi yang lebih rendah dari tokoh raja, sehingga tampak ada perbedaan kedudukan.
- f. *Jejengking*, posisi tangan wayang ditempelkan pada pinggangnya.
- g. *Tegak* wayang, posisi wayang dalam keadaan diam/ditancapkan, bagi para penasar diperhitungkan setengah badan, sedangkan para raja ditancapkan pada batang pisang sehingga kelihatan penuh sebagai orang berdiri.
- h. *Ngamping*, membanting-banting wayang pada *kelir*. Gerakan wayang ini dapat kita jumpai pada gerak wayang kayonan dan terkadang pada wayang yang sedang berperang.

- i. *Ngiling*, gerakan ini juga terdapat pada gerak tari kayonan, dimana tangkai wayang diputar secepat mungkin dengan menggunakan tangan kanan.
- j. *Kekotekan* perang, gerak wayang dalam adegan perang.
- k. *Ngabetang tumbak*, sikap wayang saat membawa senjata tombak, dengan cara menyatukan tangkai tombak dengan salah satu tangan wayang.
- l. *Kemelan* wayang, gerakan ini dijumpai pada wayang yang mulutnya memakai tali *pecuntil* yaitu pada keempat panakawan/bondres. Tali *pecuntil* itu ditarik-tarik dengan jari telunjuk kanan maupun kiri sehingga bibir wayang terbuka-buka sebagai orang yang sedang berbicara (Sedana, 1994).

Seperti telah disebutkan di atas bahwa *tetikesan* merupakan pedoman/tata cara dalang dalam memainkan wayang kulit. Gerak-gerak yang digunakannya meliputi beberapa jenis gerak yang merupakan cermin dari kehidupan manusia, binatang maupun tumbuh-tumbuhan. Adapun jenis-jenis gerak tersebut adalah sebagai berikut.

a. Gerak Murni (wantah).

Gerak murni atau gerak wantah yang dimaksudkan disini adalah gerak yang belum disetilir sedemikian rupa. Sehingga gerak tersebut kelihatan baku. Seperti misalnya gerak manusia dalam kehidupan sehari-hari seperti; lari, berjalan, berperang, tidur menangis, tertawa, berbicara, gerakan kaki (bondres), gerakan badan, gerakan tangan dan sebagainya. tangan sebagai penekanan kalimat dan sebagainya. Adapun gerak yang dimaksud antara lain:

- a. *Lari*, gerak wantah ini pada umumnya dipergunakan dalam adegan *angkat-angkatan* dan perang.
- b. *Berjalan*, merupakan gerak wantah yang dapat dilihat pada adegan *petangkilan*, berangkat ke suatu tempat.
- c. *Terbang*, digunakan oleh Detya Kalamurka, Gatotkaca.

- d. *Tertawa*, ialah gerak untuk menunjukkan sikap gembira atau senang. Gerak tertawa dapat kita saksikan seperti misalnya, oleh Delem dan Raksasa.

b. Gerak maknawi (Tari).

Gerak maknawi adalah gerak-gerak yang sudah disetilir yang merupakan simbol-simbol dari sebuah ekspresi. Gerak maknawi atau gerak tari dalam pertunjukan Wayang Kulit dapat dilihat pada bentuk (postur) tangan wayang itu sendiri seperti gerak jari-jari tangan dan gerak yang ditimbulkan oleh seluruh anggota badan. Gerak-gerak maknawi yang terdapat pada jari-jari tangan merupakan gerak baku. Sedangkan gerakan-gerakan tangan akan dapat berubah sesuai dengan motif atau komposisi dari tari yang dimaksud, sehingga menjadikan gerak-gerak tersebut menjadi artistik.

Gerak-gerak maknawi atau tari dapat dilihat pada adegan pembukaan yaitu tari kayonan, *alas arum*, *rebong*, dan *pepeson* Delem. Adapun gerak-gerak yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- a. *Ngiler*, gerakan kepala ke samping kanan dan kiri, kemudian ditarik ke belakang, dan kembali ke depan seperti gerakan Bima, Arjuna, Gatotkaca, Bimanyu pada saat adegan *alas arum*.
- b. *Kidang rebut muring*, kepala digetarkan bergetar seperti tarian Delem.
- c. *Nyegut*, gerakan kepala mengangguk ke bawah.
- d. *Seledet*, gerakan mata ke kanan dan ke kiri dalam wayang kulit tidak tampak, tetapi gerak ini dapat diinterpretasikan, sehingga menampakkan wayang tersebut melakukan gerakan *nyeledet* dengan menggerakkan muka wayang.
- e. *Sekar pusuh*, posisi jari dimana ujung ibu jari bertemu dengan ujung telunjuk seperti; Yudistira, Arjuna, Kresna, Bimaniyu.
- f. *Ngiting*, posisi jari yang dibengkokkan kecuali telunjuk yang lurus ke atas dan ujung ibu jari bertemu dengan ujung jari tengah. Seperti jari-jari Sangut.

- g. *Mudra swara*, posisi jari tengah dan jari manis ditekuk dan ditekan oleh ibu jari sedangkan jari yang lainnya lurus seperti; Detya Kalamurka, Gatotkaca.
- h. *Nyakup bawa*, gerakan menyembah, kedua telapak tangan dirapatkan satu dengan yang lain seperti gerakan Gatotkaca, Bimanyu, Tualen dan Merdah.
- i. *Nabdab gelung*, gerakan tangan memperbaiki gelungan.
- j. *Nuding*, gerakan menunjuk sesuatu.
- k. *Penangkilan*, kedua lengan dalam posisi yaitu dan bersilang di depan dada.
- l. *Nepuk dada*, posisi tangan kanan atau kiri di dada.

Beberapa jenis gerak wayang/*tetikesan* di atas merupakan hal baku yang dapat dikuasai oleh para dalang wayang kuli di Bali. Gerakan wayang ke samping kanan-kiri kelir dengan memanfaatkan sinar *belencong* (lampu wayang tradisional) sangat baik dan seolah-olah wayang itu hidup dan bernafas.

6). *Tetembangan*

Tetembangan dalam pertunjukan wayang kulit bisa berbentuk seperti; *Tetandakan*, *Bebaturan*, *Kakawin*. *Tetandakan* merupakan bahasa bertembang yang irama dan temponya serasi dengan irama dan tempo gamelan yang mengiringi adegan (Rota, 1986). Gending-gending yang dikategorikan sebagai *tetandakan* dalam pertunjukan wayang kulit adalah; gending *Alas Harum*, *Rebong* (Romantis), *Mesem* (sedih). *Bebaturan*, adalah petikan-petikan kakawin, yang dilagukan dan diiringi gamelan yang irama dan temponya tidak sama dengan irama dan tempo lagu *bebeturan* itu (Rota, 1990). *Bebeturan* sebagai *paselah* atau *pangebek* yaitu untuk mengisi kekosongan waktu guna menantapkan adegan-adegan dalam pertunjukan. Dalam pertunjukan wayang kulit *bebaturan* itu biasanya dinyanyikan sebelum tokoh itu berbicara (membuka pembicaraan). Atau *bebaturan* itu bisa mengiringi adegan *pepeson*, serta nyanyian-nyanyian sebagai wimba (perumpamaan). *Kakawin* tidak jauh berbeda dengan *tetandakan* maupun

bebeturan, bentuk *kekawin* pada dasarnya juga sebagai sarana untuk membangun dan meningkatkan keindahan ungkapan tutur (Untuk *ngewayahang* tutur).

Di samping penggunaan bahasa gancaran (prosa) dan bahasa bertembang (puisi) seperti yang disebutkan di atas, dalam pertunjukan wayang kulit sering juga ditemukan penggunaan bahasa Palawakya (prosa liris). *Palawakya* adalah seni deklamasi Bali yang mempunyai melodi dan ritme Bahasa Jawa Kuna. Biasanya *Palawakya* ini dipergunakan oleh pendeta/pemangku saat memimpin suatu upacara keagamaan bagi umat Hindu di Bali. *Palawakya* ini mempunyai sangkut paut dengan pembacaan *Sloka*. Dalam pertunjukan Wayang Kulit *Palawakya* tidak ini tidak ditembangkan, melainkan berada ditengah-tengah antara bahasa gancaran (prosa) dengan bahasa bertembang (puisi). Pada umumnya, bagian *panyacah parwa*, *panyacah kanda* dan *pangelengkara* diucapkan dengan *Palawakya*.

7). Lelucon

Pertunjukan wayang kulit selain sebagai tuntunan, namun juga sebagai tontonan. Tuntunan yang dimaksud di sini adalah pertunjukan ini memberikan penerangan dan pendidikan kepada masyarakat tentang ajaran agama, budi pekerti, pendidikan moral, petuah/nasihat-nasihat, filsafat dan lain sebagainya. Sedangkan sebagai tontonan, wayang kulit menyuguhkan hiburan-hiburan yang menarik penonton. Salah satunya yaitu lelucon.

Apapun bentuk seni pertunjukan aspek lelucon merupakan bagian yang penting. Misalnya terkenal sebuah Drama Gong karena lawakannya. Demikian pula kesenian yang mengkhusus pada lawakan semata seperti; Topeng *Bondres*, Lawak, dan Ria Jenaka. Lelucon dalam pertunjukan wayang kulit biasanya dimainkan oleh para panakawan dan tokoh bebondresan. Para dalang sengaja membuat wayang yang tujuannya khusus untuk membuat lelucon baik melalui gerak maupun ucapan/percakapan. Dalang yang ternama dan terpopuler biasanya karena kepiawaiannya membuat lelucon, sehingga dia dijuluki dalang lucu. Membuat lelucon tidaklah mudah. Hal ini sangat tergantung pada jiwa atau pembawaan orang yang bersangkutan dan caranya sendiri memang sudah aneh dan lucu. Misalnya kalimat yang sama diucapkan oleh orang yang berbeda hasilnya

akan menjadi lain. Jika orang itu memang *metaksu (banyol)*, maka orang yang mendengar akan tertawa. Oleh karena itulah lelucon dalam pertunjukan wayang kulit dapat diungkap dari berbagai kriteria yang ada seperti; *antawacana*, tetembangan, tetikesan, karakterisasi, kreativitas, iringan dan *cepala*.

8). Struktur Dramatik

Pementasaan wayang kulit yang lengkap, struktur dramatnya dapat dibagi menjadi beberapa adegan atau pembabakan. Adegan-adegan itu berlangsung terus menerus tanpa ada pause (berhenti) diantaranya, namun para penonton akan dapat mengikuti alur cerita dan adegan itu melalui dialog, suasana iringan serta penampilan karakter tokoh dengan gerak tari (*tetikesan*) yang unik.

9). Kanda

Kanda dalam pertunjukan wayang kulit adalah teknik atau cara-cara yang dimiliki oleh dalang untuk dalam berantawacana, bertutur, beretorika, maupun dalam bentuk gerakan-gerakan wayang. Semakin pintar dalang membuat *kanda*, maka pertunjukannya akan semakin menarik dan tidak menjenuhkan (monoton). *Kanda* dapat mengantisipasi kekosongan atau bahkan memadatkan pertunjukan. Dalam *kanda-kanda* tersebutlah muncul lelucon baik yang bersumber dari dialog, tembang, maupun gerak wayang (*tetikesan*).

10) Kreativitas

Kreativitas yang dimaksudkan di sini adalah dasar-dasar kreatif atau kreasi yang dimiliki oleh seorang dalang. Dalang yang kreativitasnya tinggi akan dapat menciptakan hal-hal yang menarik sebagai figuran dalam sebuah pertunjukan. Kreativitas itu meliputi ruang dan waktu. Dalam ruang dalang dapat memanfaatkan seluruh areal kelir untuk berimprovisasi baik dalam bentuk wacana, tembang, *tetikesan* maupun oleh iringan itu sendiri yang terkait dengan gerak wayang (*tetikesan*) maupun tembang vokal. Sementara waktu, yaitu saat-saat yang tepat bagi dalang untuk menyisipkan atau melakukan kreativitas tanpa mengurangi alur dramatik suatu lakon.

11). Iringan

Iringan dalam pertunjukan wayang kulit merupakan salah satu komponen penting yang dapat memberikan warna sebuah pertunjukan. Di Bali ada berbagai jenis iringan yang sering digunakan dalam pertunjukan wayang kulit yaitu: (1) Gender wayang yaitu untuk mengiringi Wayang Parwa (Wayang Lemah, Wayang Sapuh Leger, Wayang Sudamala); (2) Batel untuk mengiringi wayang Ramayana, Wayang Calonarang dan Wayang Cupak; (3) Geguntangan untuk mengiringi wayang Arja; (4) Gender Rambat (Pelegongan) untuk mengiringi Wayang Calonarang dan Wayang Tantri; (5) Angklung Kebyar untuk mengiringi Wayang Parwa dan Wayang Ramayana; dan (6) Gamelan Gambuh untuk mengiringi wayang Gambuh.

12). Cepala

Cepala dalam pewayangan Bali lebih dikenal dengan nama *pangletakan*. Nama ini diambil sesuai dengan bunyi yang ditimbulkan oleh alat tersebut setelah dipukulkan pada sisi/dinding gedog yaitu tak...tak...tak...tak.. Cepala sebagai lambang *purusa* (laki) dan *gedog* (keropak) lambang *predana* (perempuan). Pada umumnya terdapat dua buah cepala dalam satu gedog/kotak. Cepala yang ukurannya lebih kecil biasanya dimainkan dengan tangan, caranya yaitu dijepit antara telunjuk dengan jari tengah. Sedangkan yang ukurannya lebih besar dimainkan dengan kaki, yaitu dijepit antara ibujari kaki dengan telunjukjari kaki. Jadi fungsi cepala dalam petunjukan wayang kulit yaitu memberikan aksan terhadap; percakapan, *penyelah* (pergantian adegan), mengisi kekosongan, memberi tanda berhenti pada iringan, mengatur ritme tabuh iringan dan sebagai ilustrasi.

5.3 Perubahan Estetik dalam Pertunjukan Wayang Kulit

Pada aparatus pertunjukan wayang kulit aparatus pertunjukan wayang kulit sering dikonotasikan dengan sarana atau perlengkapan pentas. Bagaimanapun bentuk pertunjukannya pasti memerlukan sarana pendukung berupa perlengkapan

pentas. Sarana pendukung tersebut misalnya, panggung, gamelan, lampu, *soundsystem*, dan lain-lain. Demikian halnya dengan pertunjukan wayang kulit yang sejak zaman dahulu telah mempergunakan sarana pendukung tradisional seperti halnya panggung, *kelir*, gamelan, *belencong*, dan lain-lain. Berkat kemajuan teknologi di era globalisasi, maka beberapa jenis aparatus pertunjukan tradisional mengikuti perkembangan zaman seperti misalnya lampu *blencong* yang kini telah diganti dengan lampu listrik. Begitu juga pada zaman dahulu sebelum ditemukan *soundsystem*, para dalang dipaksa untuk bersuara keras-keras agar bisa didengar oleh penonton.

Terkait dengan tata suara, dewasa ini semuanya sudah dapat dikemas dengan menggunakan berbagai bentuk peralatan *soundsystem* sesuai dengan keinginan dalang itu sendiri. Pertunjukan Wayang Cenk Blonk telah melakukan beberapa kali perubahan terhadap aparatus pertunjukannya sebagai bentuk kreativitas dalam mewujudkan pertunjukan wayang kulit bergaya populer. Alasan Dalang Nardayana untuk melakukan perubahan terhadap aparatus pertunjukan tradisionalnya adalah untuk memberikan nuansa baru agar pertunjukannya tidak dinilai terlalu monoton.

Perubahan aparatus sangat berpengaruh terhadap gaya atau ciri khas pertunjukan Wayang Cenk Blonk. Sejak awal hingga sekarang, pertunjukan Wayang Cenk Blonk telah beberapa kali melakukan perubahan terhadap aparatusnya, sehingga memberikan kesan estetik berubah-ubah pula bagi pengemarnya. Pemakaian aparatus seperti; panggung khusus, *kelir* lebar, wayang ukuran besar, lampu listrik, *soundsystem*, *keyboard*, *smoke*, *slide*, dan lain-lain adalah ciri khas pertunjukan Wayang Cenk Blonk bergaya populer. Bentuk perubahan aparatus yang didukung oleh teknologi modern tersebut justru menambah daya tarik pertunjukan Wayang Cenk Blonk di samping hal-hal lainnya seperti; struktur pertunjukan, bahasa, tabuh iringan, dan lain sebagainya. Adapun bentuk-bentuk perubahan aparatus dalam pertunjukan Wayang Cenk Blonk yang akan dibahas berikut ini meliputi; panggung, *kelir*, *gayor*, lampu, wayang, dan iringan.

A. Panggung

Panggung dalam pertunjukan Wayang Cenk Blonk tidak lagi menggunakan *stage* atau panggung permanen seperti yang terdapat di Wantilan, Balai Banjar, atau tempat pertunjukan lainnya, tetapi kini sudah menggunakan panggung khusus yang terbuat dari besi. Ukuran panggung pertunjukan Wayang Cenk Blonk dalam konteks budaya populer yaitu lebar 6 meter, panjang 7 meter, dan tinggi 1 meter. Konstruksi panggung pertunjukan Wayang Cenk Blonk terbuat dari pipa besi anti karat dengan ukuran 1-2 *Dim* dan dapat dibongkar pasang atau *knock down* yang disebut dengan panggung modular. Bentuk panggung pertunjukan Wayang Cenk Blonk adalah empat persegi panjang dan atapnya terbuat dari terpal, di samping kiri kanan dan belakang ditutup dengan kain berwarna hitam. Tujuannya agar sinar lampu tidak membias keluar panggung. Pemakaian panggung khusus yang bisa dibongkar pasang untuk pertunjukan wayang kulit baru pertama kali ditemukan di Bali. Alasan Nardayana untuk membuat panggung seperti ini adalah untuk membuat pertunjukannya lebih praktis dan efisien, serta lebih profesional. Di samping itu, padatnya jadwal dan tempat pementasan juga menjadi pertimbangan Dalang Nardayana untuk membuat panggung khusus ini. Tempat pementasan yang kadang-kadang di lapangan umum, pekarangan rumah, dan di jalan raya juga menjadi pertimbangan Dalang Nardayana untuk membuat panggung khusus supaya cocok dengan situasi dan kondisi pementasan.

B. Kelir

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).

Menurut pendapat Rassers, bahwa *kelir*, selain sebagai pemisah penonton pria dari penonton wanita, juga sebagai pemisah antara tamu undangan dan penonton (Mulyono, 1989). Demikian pula Sugriwa (1995) mengatakan bahwa,

kelir (tabir putih) yang terpancang itu merupakan sebagian kecil dari ruangan alam permukaan bumi *Bhur Loka*.

Kelir yang dipakai dalam pertunjukan wayang Wayang Blonk dalam konteks budaya populer saat ini mengalami beberapa kali perubahan. Ukuran *Kelir* yang sangat fantastik yaitu tinggi 3 meter dan lebar 6 meter merupakan *kelir* terlebar untuk sebuah pertunjukan wayang kulit inovatif. 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 sepak bola yang sering dipakai sebagai tempat pertunjukan. Di samping itu, juga untuk menampilkan kemegahan pertunjukan Wayang Cenk Blonk.

Pada awalnya, Dalang Nardayana dalam pertunjukan wayang kulit Cenk Blonk-nya masih menggunakan perlengkapan tradisional seperti tersebut di atas. Perlengkapan tradisional tersebut merupakan warisan secara turun temurun yang dipakai oleh seluruh dalang tradisi yang ada di Bali, terutama untuk mempertunjukkan wayang *peteng* (malam hari). Perlengkapan tradisional tersebut digunakan oleh Dalang Nardayana hampir selama lima tahun yaitu sejak tahun 1992 - 1997.

C. *Gayor*

Kemudian setelah tahun 1997, Dalang Nardayana mendekonstruksi perlengkapan tradisional tersebut dan menggantikannya dengan *gayor*. 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 sembilan belas tahun, Dalang Nardayana telah tiga kali melakukan 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 Wayan Kacir dari Desa Kerobokan, Badung. *Gayor* kedua

diberikan kepada dalang Ngurah Eka Susila (*juru tandak*) dari Banjar Batan kepuh, Desa Tumbak Bayuh, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung.

Fungi *gayor* selain untuk mengencangkan *kelir*, juga untuk memberikan nuansa estetik bagi penonton terutama sebelum pertunjukan dimulai. Tujuannya untuk mengajak penonton untuk mengetahui apa yang akan terjadi dalam pertunjukan tersebut. Dalang 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 25 Maret 2026, 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 diinginkan. 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, 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. Untuk mengetahui bentuk perubahan *kelir*, *gayor*, dan panggung dalam pertunjukan Wayang Cenk Blonk, lihatlah gambar berikut ini.



Gambar 5. 10 Kelir, Gayor, dan Panggung Wayang Kulit Inovatif (Dokumen: Marajaya)

Dari gambar tersebut di atas dapat dijelaskan bahwa, *kelir*, *gayor* dan panggung dalam pertunjukan Wayang Cenk Blonk adalah satu paket. Panggung biasanya sudah disiapkan paling lambat pukul, 18.00 WITA, oleh tim *working* Sanggar Seni Cenk Blonk, termasuk pemasangan *gayor* dan *kelir*, pemasangan lampu, *soudsystem*, dan mikrofon untuk acara serimonial. Nampak dalam gambar persiapan panggung lengkap dengan dekorasinya menjadi ciri khas pertunjukan Wayang Cenk Blonk. Adanya hiasan spanduk yang dipasang di bawah panggung mencirikan pertunjukan Wayang Cenk Blonk sudah profesional dan sekaligus pula terkait dengan konteks pertunjukannya.

D. Lampu

Dalam pertunjukan kolaborasi ini, pertunjukan Wayang Cenk Blonk menggunakan pencahayaan lampu listrik dengan balon Hellogen yang rata-rata berkekuatan 300 watt, sehingga dapat menyinari ruang *kelir* yang berukuran 6 meter x 3,5 meter. Pencahayaan dalam pertunjukan ini menggunakan 13 titik. Adapun jenis warna dan komposisinya adalah sebagai berikut.

- 1) Cahaya pada lampu listrik terdiri dari empat jenis cahaya yaitu: (a) pada bagian bawah adalah lampu pijar berkekuatan 300 watt; (b) 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; (c) bagian paling atas adalah lampu tradisional berukuran kecil. Di samping kanan dan kiri *kelir*, juga terdapat delapan jenis cahaya masing-masing berkekuatan 300 watt yaitu: (a) cahaya berwarna putih; (b) cahaya berwarna merah; (c) cahaya berwarna kuning; dan (d) cahaya berwarna hijau.
- 2) 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 kolaborasi 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 sejak lama. 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 lapis saja yang berfungsi untuk menutupi gabus. Selain menggunakan lampu listrik dan lampu tradisional, dalam pertunjukan kolaborasi ini juga dipergunakan *obor* dengan delapan sumbu. *Obor* ini hanya digunakan pada adegan *panyacah parwa/kanda*. Berikut adalah lampu *blencong* Listrik Wayang Cenk Blonk.



Gambar 5. 11 Lampu Belencong Wayang Cenk Blonk
(Dokumen: Marajaya)

E. Wayang

Wayang kulit terbuat dari kulit sapi atau kulit lainnya yang dipahat, ditatah, diukir diberi warna sehingga rupa serta bentuknya indah. Bentuk wayang dibuat berdasarkan daya ciptaan dan khayalan pikiran, yang dapat mendekati bentuk serta sifat makhluk yang digambarkan dalam bentuk wayang. Misalnya ; wayang dewa-dewa, manusia, raksasa, binatang, pepohonan, bebatuan dan lain-lainnya. Orang-orang atau penonton pertunjukan wayang kulit seakan-akan terbawa kepada bentuk serta sifat yang diharapkan oleh sipembuat wayang yang biasa disebut dengan “Sanggung Prabangkara” yang artinya orang yang ahli membuat wayang.

Jumlah wayang dalam satu kropak biasanya sekitar 125 sampai 150 buah terdiri dari Wayang Ramayana dan Wayang Parwa. Dalam pertunjukan wayang kulit Cenk Blonk, jumlah wayang yang diperlukan tidaklah terlalu banyak dan sangat tergantung dari kebutuhan lakon itu sendiri. Wayang yang nampak dalam *kelir* berjumlah enam buah terdiri dari 4 buah wayang Kayonan/Gunungan dan 2 buah wayang Pemurtian. Wayang-wayang yang tidak terpakai tidak dinampakkan di permukaan *kelir* dan ditaruh rapi di sebelah kanan dan kiri *kelir*. Wayang-wayang yang dipakai dalam pertunjukan wayang kulit Cenk Blonk terus mengalami perubahan terutama ukuran dan pewarnannya. Wayang-wayang yang dipakai dalam pertunjukan wayang kulit Cenk Blonk dalam konteks budaya populer sebagian besar merupakan wayang baru. Sementara wayang lama yang ukurannya lebih kecil (standar) diberikan kepada saudaranya yaitu dalang I Wayan Kacir dari Kelurahan Kerobokan, Kecamatan Kuta Utara, Kabupaten Badung. Proses membuat wayang berukuran besar yaitu dengan cara memperbesar hingga 40 % melalui foto copy. Kemudian barulah hasil foto copy tersebut dijadikan sket untuk membuat wayang dari kulit yang sudah disediakan. Tujuan Dalang Nardayana membuat wayang-wayang berukuran besar tersebut agar bayangan wayang tidak kelihatan kerdil dan tenggelam apabila ditancapkan di *kelir*. Selain itu, *kelir* ukuran lebar berpengaruh pula terhadap perubahan ukuran wayang agar kelihatan lebih harmonis. Hampir seluruh wayang-wayang yang dimiliki Dalang Nardayana ukurannya sudah berubah seperti nampak pada gambar di bawah ini.



Gambar 5. 12 Tokoh Kumbakarna Diperbesar 40 %
(Dokumen: Marajaya)

Dari gambar tersebut di atas dapat dijelaskan bahwa, wayang-wayang yang dipakai dalam pertunjukan inovatif khususnya wayang kulit Cenk Blonk saat ini adalah wayang-wayang yang telah mengalami dekonstruksi yaitu perubahan ukuran hingga mencapai 40 % (gambar kiri) dari tokoh wayang Kumbakarna tradisi (kiri).

F. Iringan

Iringan dalam pertunjukan inovatif ternyata banyak mengalami perubahan mulai dari *Gender* Wayang, Angklung Kebyar, Gong Kebyar, Semarpagulingan, Pelegongan, Semarandana, hingga Sekar Langon (khusus Wayang Kulit Cenk Blonk). Barungan gamelan Sekar Langon terdiri dari : 2 buah *gangs*a *gender rambat*, 2 buah *gangs*a *pemade/kantilan* (satu *gangs*a dimainkan oleh 2 orang penabuh), 2 buah *jubl*ag, 2 buah *jeg*ogan, 2 buah kendang besar, 2 buah kendang *peleg*ongan, 1 buah *gong*, 1 buah *kempul*, 1 buah *kemong*, 1 buah *kajar*, 1 tungguh *cengceng kecek*, 5 buah *cengceng kopyak*, dan beberapa buah suling (besar, sedang, dan kecil).

Selain melakukan perubahan iringan, beberapa grup wayang inovatif belakangan ini mulai menambah unsur-unsur estetik dengan memasukkan unsur vokal yang disebut dengan istilah "gerong" atau waranggana/*pesindhèn* di Jawa. Di Bali, nyanyian *gerong* pertama kali dipakai untuk mengiringi pertunjukan sendratari. *Gerong* adalah sebuah *gending* yang dinyanyikan secara bersama-sama baik oleh perempuan maupun laki-laki. Pada umumnya, *gerong* dinyanyikan oleh empat orang penyanyi atau lebih, sehingga menimbulkan suara kembar (kooor). Berbeda halnya dengan *tandak*, dimana penyanyinya selalu laki-laki. Perbedaan antara *gerong* dengan *tandak* yaitu: (1) *gerong* dibawakan oleh penyanyi perempuan yang terdiri dari dua atau lebih, sedangkan *tandak* dinyanyikan oleh seorang laki-laki; (2) *gerong* dinyanyikan bersamaan atau terikat dengan tempo dan irama tabuh, sedangkan *tandak* dinyanyikan tidak terikat oleh tempo dan irama tabuh. *Gerong* maupun *tandak* sama-sama berfungsi untuk mengilustrasikan suasana atau menarasikan suasana sesuai dengan alur lakon yang dipentaskan. Syair-syair pada nyanyian *gerong* kebanyakan bersumber dari *tembang macapat* atau *pupuh*, serta bahasa karangan. Sementara syair dalam *tandak* ada yang bersumber dari *kakawin*, *tembang macepat*, *pupuh*, dan sebagainya (Marajaya, 1991).

Untuk mengetahui tabuh iringan pertunjukan wayang kulit Cenk Blonk bergaya populer, lihatlah gambar berikut ini.



Gambar 5. 13 Penabuh dan Gerong Wayang Cenk Blonk
(Dokumen: Marajaya; Sumber: Youtube)

Gambar di sebelah kiri tersebut di atas adalah para penabuh gamelan *sekar langon* yang merupakan perpaduan dari gamelan *gong kebyar*, gamelan *semar pegulingan*, gamelan *semarandana*, dan *gender wayang*. Tujuan dari pembuatan gamelan ini adalah untuk memperkaya warna nada sesuai dengan suasana yang diinginkan. Gagasan Dalang Nardayana untuk membuat gamelan ini didukung oleh Gede Putu Nikler (almarhum) dan I Wayan Subandi (almarhum) sekaligus sebagai penata tabuhnya. Sementara gambar di sebelah kanan adalah gabungan antara penabuh, *juru tandak*, dan *juru gerong* yang sedang menunjukkan kebolehannya.

BAB VI

ESTETIKA DAN ARTISTIKA BERAGAM PERTUNJUKAN WAYANG KULIT BALI

Pertunjukan wayang kulit telah dikenal oleh nenek moyang bangsa Indonesia selama berabad-abad. Wayang kulit erat kaitannya dengan upacara keagamaan yang menggunakan bayang-bayang (wayang). Setelah agama Hindu masuk ke Indonesia sekitar tahun 400 Masehi, seni pewayangan diperkaya dengan kisah Mahabharata dan Ramayana. Pada tahun 903 Masehi, kitab Ramayana disalin oleh para pujangga dalam bahasa Jawa. Lima abad kemudian ditemukan prasasti Balitung bertahun Saka 829 (907 Masehi) yang berbunyi: “*Si galigi mewayang buat Hyang, macarita Bima ya Kumara*”, yang berarti sebuah pertunjukan untuk dipersembahkan kepada Hyang dengan cerita Bima kecil (Mulyono, 1989: 65).

Di Bali, pertunjukan wayang telah lama dikenal masyarakat. Bahkan pada masa pemerintahan Raja Ugrasena, hal ini dibuktikan dengan ditemukannya Prasasti Bebetin berangka tahun 818 Saka (896 Masehi) yang menyebut istilah “*perbwayang*” yang berarti pertunjukan wayang. Demikian pula, Prasasti Pandak Bandung yang dibuat oleh Raja Anak Wungsu pada tahun 1071 Masehi mencantumkan kata “*ringgit*” yang berarti wayang. Selanjutnya, Kakawin Arjuna Wiwaha karya Mpu Kanwa (1028–1035) pada masa pemerintahan Raja Airlangga di Jawa Timur juga menyinggung pertunjukan wayang kulit.

Pertunjukan wayang kulit Bali yang kita kenal hingga kini tidak muncul secara instan, melainkan berkembang seiring dengan perjalanan sejarah dan perubahan zaman. Wayang kulit dapat tumbuh subur di Bali karena erat kaitannya dengan upacara agama Hindu serta tradisi kelahiran manusia. Di Bali, sebagaimana di Jawa, seseorang yang lahir pada *Wuku* Wayang wajib diruwat melalui pertunjukan Wayang *Sapuh Leger* agar energi negatif yang melekat pada dirinya dapat *di-parisuda* (disucikan) menjadi energi positif. Untuk memahami jenis-jenis pertunjukan wayang kulit Bali beserta perkembangannya, uraian berikut dapat dijadikan acuan.

6.1 Wayang Parwa

Wayang Parwa merupakan salah satu pertunjukan wayang tertua yang bersumber dari kisah Mahabharata. Cerita ini menggambarkan peperangan besar antara bangsa Kuru atau keluarga Bharata, sehingga dikenal pula dengan sebutan Mahabharatayuda. Di Bali, kisah Mahabharata disadur ke dalam bentuk puisi yang disebut *Kakawin Bharatayuda*. Kitab Mahabharata sendiri dapat “di-pah rwa” (dibagi-bagi) menjadi 18 bagian yang disebut dengan *Astadasaparwa*. Dari istilah *parwa* inilah kemudian lahir nama pertunjukan Wayang Parwa (di Jawa: dikenal dengan sebutan Wayang Purwa).

Wayang Parwa yang dipentaskan pada malam hari disebut Wayang *Peteng*, sedangkan yang dipentaskan pada siang hari disebut Wayang *Lemah*. Wayang Parwa sering dijadikan dasar pembelajaran bagi seorang calon dalang. Pertunjukan Wayang *Peteng* menggunakan perlengkapan lengkap seperti; wayang, gamelan, *kelir*, dan lampu. Sementara itu, Wayang *Lemah* umumnya hanya memakai wayang dan gamelan *Gender* Wayang. Untuk menggantikan *kelir*, digunakan benang *tukelan* atau *tetebus* yang diikatkan pada pohon *dadap* (kayu sakti) lalu dipancangkan di sisi kanan dan kiri *gedebong* (batang pisang), dilengkapi dengan uang kepeng (*pis bolong*) masing-masing 200 kepeng (*satakan*).

Pertunjukan Wayang *Peteng* berfungsi sebagai pelengkap upacara keagamaan. Artinya, pementasan wayang dilakukan setelah upacara selesai sehingga digolongkan sebagai Seni *Bebali*. Sebaliknya, Wayang *Lemah* dipentaskan bersamaan dengan berlangsungnya upacara dan oleh karena itu disebut Seni *Wali*. Selain dalam konteks upacara keagamaan, Wayang Parwa juga dipentaskan pada acara tertentu sebagai hiburan, yang digolongkan sebagai Seni *Balih-balihan* (Djelantik, 1994).

Memasuki era globalisasi, pementasan wayang tradisi seperti Wayang Parwa dalam bentuk Wayang *Peteng* semakin jarang ditemukan, kecuali Wayang *Lemah* yang masih bertahan khususnya di Bali Selatan. Sebaliknya, di Bali Utara baik Wayang *Peteng* maupun Wayang *Lemah* tetap dipentaskan dalam konteks upacara keagamaan, bahkan pada upacara berskala kecil seperti *otonan* (hari kelahiran).

Salah satu faktor yang menyebabkan termarginalisasinya Wayang *Peteng* di Bali Selatan adalah munculnya pertunjukan wayang kulit inovatif yang menawarkan model pementasan lebih artistik dan estetik dengan kemasan teknologi modern. Berikut adalah contoh pementasan Wayang *Parwa* tradisi oleh dalang I Made Juanda dari Desa Sukawati, Kabupaten Gianyar.



Gambar 6. 1 Tokoh Yudistira, Kresna, Tualen, dan Merdah dalam Adegan Patangkilan (Sumber: Youtube)

6.2 Wayang Ramayana

Wayang Ramayana, atau “Ngerameyana,” merupakan salah satu pertunjukan wayang yang tergolong tua. Ramayana sendiri adalah bagian dari Weda sehingga disebut Ithiasa. Ithiasa berarti kisah yang indah, menarik, dan sarat makna, yang memuat ajaran-ajaran mendasar dalam Hinduisme. Sebagai *adi-kawya*, yakni puisi kepahlawanan utama, Ramayana berkisah tentang Sri Rama sebagai sosok manusia teladan.

Ramayana merupakan sejarah keluarga Dinasti Matahari, tempat Sri Ramacandra dilahirkan sebagai awatara Wisnu bersama ketiga saudaranya. Kisah Ramayana menggambarkan secara rinci kelahiran Rama dan saudara-saudaranya, masa pendidikan, serta perkawinan mereka. Cerita ini juga memuat pengusiran Sri

Rama, penculikan dan perebutan Dewi Sita istri Rama hingga kehancuran Rahwana, raja raksasa dari Alengka, serta penobatan Sri Rama sebagai raja. (Diatmika, 2007).

Lakon Wayang Ramayana terbagi menjadi tujuh episode yang disebut *Sapta Kanda* (tujuh kanda) yaitu; *Bala Kanda*, *Ayodya Kanda*, *Aranya Kanda*, *Kiskenda Kanda*, *Yudda Kanda*, dan *Uttara Kanda*. Selain menggunakan cerita pokok, para dalang di Bali juga sering membuat cerita carangan, namun tetap berlandaskan pada kisah utama. Lakon Ramayana yang bertema kesetiaan sangat menarik untuk ditonton karena mengandung falsafah hidup. Pertunjukan Wayang Ramayana hanya dipentaskan pada malam hari dengan menggunakan sarana seperti; wayang, *kelir*, gamelan *batel sulendro*, dan lampu penerangan.

Wayang Ramayana berkembang pesat di Desa Bongkasa sehingga dikenal dengan sebutan Ramayana gaya Bongkasa. Salah satu dalang populer pada tahun 1970-an yang menjadi ikon Ramayana gaya Bongkasa adalah almarhum Ida Sarga (lihat YouTube). Selain itu, sejumlah dalang lain yang turut membentuk komunitas Wayang Ramayana gaya Bongkasa antara lain: (1) dalang I Made Djagra (almarhum) dari Desa Bongkasa, Kabupaten Badung; (2) dalang Ida Bagus Mambal dari Desa Sibang, Kabupaten Badung; (3) Ida Bagus Bawa dari Desa Bongkasa, Kabupaten Badung; (4) dalang I Wayan Pica dari Desa Bongkasa, Kabupaten Badung), dalang Ida Bagus Alit Argapatra dari Desa Buduk, Kabupaten Badung; (5) dalang Ida Bagus Sudiksa dari Desa Kerobokan, Kabupaten Badung; (6) dalang I Made Nuarsa (Wayang D-Karbit) dari Desa Bongkasa, Kabupaten Badung; (7) dalang I Wayan Nardayana (Wayang *Cenk Blonk*) dari Desa Belayu, Kabupaten Tabanan); (8) dalang I Ketut Muada (Wayang Joblar) dari Desa Tumbakbayuh, Kabupaten Badung) dan; (9) dalang I Wayan Sadia dari Desa Kerobokan, Kabupaten Badung).

Pada umumnya, Wayang Ramayana dipentaskan sebagai seni *bebali* maupun *balih-balihan*. Namun, di era globalisasi, tradisi ini semakin jarang ditampilkan karena telah dikemas menjadi pertunjukan yang lebih inovatif. Dari segi artistik, pementasan Wayang Ramayana lebih menantang dibandingkan Wayang Parwa. Hal ini disebabkan dalang dituntut untuk menirukan suara monyet

(*ngore*) sebagai bala tentara Sang Rama. Oleh karena itu, biasanya hanya laki-laki yang berminat menjadi dalang Wayang Ramayana. Pertumbuhannya pun tidak sepesat Wayang Parwa, yang selalu dijadikan dasar pembelajaran mendalang baik di masyarakat maupun di lembaga pendidikan seni. Berikut adalah gambar pertunjukan Wayang Ramayana oleh Jero Dalang Tunjung dari Desa Pengosekan, Kecamatan Ubud, Kabupaten Gianyar.



Gambar 6. 2 Rahwana, Patih Prahasta, Delem, dan Sangut dalam Adegan Patangkilan (Sumber: Youtube)

6.3 Wayang Cupak

Wayang Cupak merupakan salah satu pertunjukan wayang kulit yang tergolong langka di Bali, hanya terdapat di beberapa kabupaten seperti; Tabanan, Gianyar, Badung, dan Denpasar. Pertunjukan ini diperkirakan muncul setelah ekspedisi Majapahit ke Bali dan telah ada sejak masa pertengahan atau Bali Madya (Seramasara, 2000). Fungsi utamanya adalah meruwat orang-orang yang memiliki sifat buruk sebagaimana tokoh Cupak seperti; malas, loba, rakus, kurang etika dan sopan santun, serta gemar berbohong. Ruwatan Wayang Cupak dapat dilaksanakan pada malam maupun siang hari, bertepatan dengan *otonan* yang jatuh setiap enam bulan Bali (210 hari). Makna ruwatan ini adalah membersihkan jiwa dan raga seseorang agar tidak berperilaku seperti I Gede Cupak.

Wayang Cupak berasal dari mitologi masyarakat Bali yang kemudian terekam dalam *Geguritan* (puisi) *Cupak-Gerantang* (Sedana, 1995). Pertunjukan ini menampilkan dua tokoh utama, I Gede Cupak dan I Made Gerantang, yang memiliki perbedaan mencolok baik secara fisik maupun perilaku. I Gede Cupak digambarkan berwajah buruk, sedangkan I Made Gerantang berparas tampan. Perbedaan sifat keduanya mencerminkan konsep *rwa bhineda* dalam budaya Bali, yaitu dualitas yang saling berlawanan seperti baik dan buruk, rajin dan malas, pintar dan bodoh, panas dan dingin, serta lainnya.

Wayang Cupak jarang dipentaskan karena belum ada dalang yang menggarapnya menjadi pertunjukan inovatif. Salah satu penampilannya dapat disaksikan pada Pekan Kesenian Bali (PKB) ke-46 tahun 2024 di Art Centre Denpasar, yang ditampilkan oleh PEPADI Bali. Elemen estetika yang menonjol dalam pementasan Wayang Cupak adalah gending *Cecantungan*, yaitu untuk mengilustrasikan suasana Tokoh Cupak pada saat pergi ke *Swarga*. Berikut adalah gambar pementasan Wayang Cupak.



Gambar 6. 3 Prabu Gobagwesi, Raden Cupak, Tualen, dan Merdah dalam Adegan Patangkalan (Sumber Youtube)

6.4 Wayang Calonarang

Wayang Calonarang merupakan pertunjukan yang mengisahkan pertarungan antara Ni Calonarang, penganut ajaran *pangiwa* (kiri), melawan Mpu Bharadah, penganut ajaran *panengen* (kanan). Pertunjukan ini juga dikenal sebagai Wayang Mistik (Widnyana, 2002). Dalam setiap pementasan, digunakan berbagai simbol seperti; *sanggah cucuk*, pohon *gedang renteng* (sejenis pepaya), tembang *ginada Basur*, *watangan matah* (mayat hidup), serta kuburan (Wirawan, 2018).

Selama sepuluh tahun terakhir, Wayang Calonarang mengalami perkembangan pesat. Dikemas secara inovatif, pertunjukan ini semakin digemari penonton dari berbagai kalangan, baik laki-laki maupun perempuan, dan dari segala usia. Generasi Gen Z menjadikan pentas Calonarang sebagai ajang tarik-menarik antara kepercayaan dan keraguan terhadap keberadaan mistik itu sendiri. Tawaran baru yang dihadirkan dalam pertunjukan Wayang Calonarang, yaitu *Watangan Matah*, telah menjadi tren di era milenial. Sementara itu, Wayang Calonarang konvensional perlahan mulai ditinggalkan oleh para pendukungnya. Muncul dua persepsi masyarakat dalam menyikapi pertunjukan Wayang Calonarang yang menampilkan *Watangan Matah* di era milenial ini.

Masyarakat milenial tampaknya lebih mendukung pertunjukan Wayang Calonarang yang menampilkan *Watangan Matah*, sedangkan penonton berusia di atas 50 tahun masih menginginkan bentuk pertunjukan konvensional. Mereka beralasan bahwa kehadiran *Watangan Matah* memutus alur cerita yang telah dibangun sejak awal. Pada saat adegan *Watangan Matah*, penonton laki-laki maupun perempuan berbaur masuk ke arena pertunjukan sehingga suasana menjadi ramai dan menegangkan, seolah-olah terjadi sesuatu yang luar biasa. Penulis sendiri pernah menyaksikan secara langsung bagaimana suasana ketika *Watangan Matah* diusung oleh masyarakat dan dibawa masuk ke arena pementasan.

Dalam hal ini, perhatian penonton tidak lagi terfokus pada lakon yang sedang berlangsung. Suasana mendadak berubah menjadi horor, meskipun orang-orang yang dijadikan *Watangan Matah* sebenarnya hanya mengalami mati sukma, sementara denyut jantung mereka tetap normal. Dalam sebuah wawancara, Made Santika yang pernah menjadi *Watangan Matah* menjelaskan bahwa ketika dirinya

ditidurkan dan dipasangi *rurub* (kain penutup tubuh yang berisi *rerajahan*), ia masih dapat mendengar, tetapi tidak mampu bergerak maupun berbicara, seolah-olah disembunyikan oleh makhluk halus (*memedi*). Ia tetap merasakan apa yang terjadi di sekelilingnya dan meyakini dirinya masih hidup.

Selain itu, seseorang yang didaulat menjadi *Watangan Matah* adalah orang pilihan yang telah mendapat restu dari istrinya. Untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan, pemeran *Watangan Matah* harus melalui berbagai prosesi, seperti diruwat di atas *pemuwunan* (tempat pembakaran mayat), kemudian diupacarai di Pura Prajapati, dan terakhir di Pura Dalem. Sejak siang hari, ia sudah dikarantina, tidak diperbolehkan pulang ke rumah, dan hanya tinggal di pura hingga tiba saatnya menjalankan tugas dalam adegan *ngundang-ngundang*.

Hal terpenting adalah pemeran *Watangan Matah* harus menyerahkan diri sepenuhnya kepada sesuhunan (*Ida Sanghyang Widi Wasa*). Ia tidak boleh membawa bekal berupa *sesabukan* atau penolak gaib, karena sepanjang prosesi hingga diusung ke kuburan sudah dipagari oleh para penekun ilmu kanuragan dan spiritual. Tanpa kehadiran mereka, seseorang akan berpikir dua kali untuk menjadi *Watangan Matah*, sebab taruhannya adalah nyawa.

Banyak ahli memberikan pandangan mengenai kelahiran pertunjukan dramatari Calonarang dan Wayang Calonarang di Bali. Heraty (2000) menyebut Calonarang sebagai simbol kejahatan. Sementara itu, Sumardjo (1992) memperkirakan teater Calonarang muncul sekitar tahun 1825 di Istana Klungkung, meskipun sesungguhnya teater ini telah hidup jauh sebelumnya. Fungsi utama teater tersebut adalah sebagai pengiring upacara keagamaan sekaligus sebagai sarana menjaga keseimbangan alam, menolak hal-hal yang beraura negatif, dan mengubahnya menjadi positif atau penolak bala.

Selain Wayang Calonarang yang tumbuh dari cerita Calonarang, masyarakat Bali juga mengenal pertunjukan wayang atau dramatari dengan lakon yang menyerupai kisah Calonarang. Pertunjukan tersebut oleh penonton disebut sebagai lakon “penyalonangan”, seperti *Ki Balian Batur*, *I Gede Basur*, *Men Jublar*, *Ni Rimbit*, *Dukuh Suladri*, *Ratu Gede Mecaling*, dan lain-lain (Ardana et al., 2015).

Wayang Calonarang umumnya dipentaskan di atas kuburan untuk menguji adrenalin penonton. Pementasan ini tidak dilakukan oleh perorangan sebagaimana pada upacara *manusa yadnya*, *dewa yadnya*, *pitra yadnya*, *rsi yadnya*, maupun *bhuta yadnya*, melainkan oleh kelompok masyarakat seperti; *Sekaa Pura*, Banjar Adat, Desa Adat, Yayasan Kebatinan, dan sebagainya. Fungsinya adalah untuk *nyomia bhuta kala* (mengembalikan mereka ke alamnya), atau yang sering disebut sebagai penolak bala. Pertunjukan ini biasanya diiringi berbagai jenis gamelan, antara lain *Batel Sulendro*, *Semar Pagulingan*, *Pelegongan*, *Angklung Kebyar*, dan *Gong Kebyar*. Berikut adalah gambar pementasan Wayang Penyalonangan oleh dalang I Putu Gede Sartika (Wayang Calonarang Dug Byor).



Gambar 6. 4 Tokoh Ratu Gede Mecaling dan Murid-muridnya dalam Adegan Ngerah (Sumber: Youtube)

6.5 Wayang Gambuh

Wayang Gambuh merupakan salah satu seni pertunjukan Bali yang sangat tua dan langka. Ia berakar dari tradisi dramatari Gambuh serta mendapat pengaruh budaya Jawa, khususnya kisah Panji pada masa kejayaan Majapahit. Saat ini, komunitas Wayang Gambuh hanya terdapat di Gianyar, tepatnya di Desa Batuan, Kecamatan Sukawati. Secara prinsip, Wayang Gambuh adalah transformasi dramatari Gambuh ke dalam bentuk wayang kulit. Lakon yang dibawakan umumnya bersumber dari cerita Malat atau bagian dari tradisi Panji di Jawa.

Adapun perangkat Wayang Gambuh yang tersimpan di Desa Blahbatuh, Kecamatan Blahbatuh, Kabupaten Gianyar, merupakan hadiah dari Raja Mengwi, I Gusti Agung Sakti Blambangan, setelah menaklukkan Blambangan sekitar tahun 1634.

Secara etimologis, kata “wayang” berarti bayangan, sedangkan istilah “gambuh” berasal dari kata “gam” yang berarti jalan (bergerak) dan “bhuh” yang berarti bupati atau raja. Dengan demikian, “gambuh” dapat dimaknai sebagai jalan hidup atau kisah raja-raja yang sarat kemewahan, kegembiraan, roman, kesedihan, dan peperangan, semuanya disajikan dengan nuansa inkerot (ngelangunin) sebagaimana terdapat dalam cerita Panji. Gambuh sendiri dapat dipandang sebagai dramatari atau bentuk teater. Dalam konteks itu, Wayang Gambuh berarti pertunjukan wayang yang menggunakan tetikesan berupa gerakan tari Gambuh, dengan antawacana dan retorika yang mengikuti gaya dramatari tersebut. Oleh karena itu, Wayang Gambuh dapat didefinisikan sebagai seni pertunjukan bayangan yang mengisahkan sejarah para leluhur, dengan boneka terbuat dari kulit sapi, busana dan anatomi menyerupai Wayang Jawa, serta lakon yang bersumber dari hikayat Panji.

Wayang Gambuh tidak banyak dikenal oleh masyarakat Bali karena komunitasnya hanya berada di desa yaitu Desa Batuan dan Desa Sukawati, Kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar. Wayang Gambuh memiliki kekhasan tersendiri terutama dilihat dari bentuk visual boneka-bonekanya yang menyerupai Wayang Jawa, demikian pula retorika yang digunakan dalam percakapan antar tokoh hampir sama dengan dramatari Gambuh.

Kesulitan menggunakan retorika dalam pertunjukan Wayang Gambuh memungkinkan menjadi salah satu alasan para dalang tidak tertarik mempelajari Wayang Gambuh. Selain itu, gamelan yang mengiringi Wayang Gambuh adalah sama dengan dipergunakan mengiringi dramatari Gambuh yang terdiri atas; enam Suling Besar, dua buah kendang *kerumpungan*, satu buah *cengceng kecek*, satu buah *klenang*, satu buah *gumanak*, satu buah *kenyir*, *rebab*, *kangsi*, dan satu buah *kempur*.

Gamelan Gambuh, yang secara khusus digunakan untuk mengiringi dramatari Gambuh, pernah dipakai untuk mengiringi Wayang Parwa oleh dalang

Ida Bagus Ngurah Arnawa yang dikenal sebagai Dalang Buduk dari Desa Buduk, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung sekitar tahun 1970-an, dan rekamannya kini dapat disaksikan melalui kanal YouTube. Namun, Wayang Parwa yang diiringi gamelan Gambuh tidak dapat disebut Wayang Gambuh, karena tokoh-tokoh dalam lakon yang dibawakan bukan berasal dari cerita Panji, melainkan dari Mahabharata. Demikian pula retorika percakapan antar tokoh masih kental dengan gaya yang digunakan dalam pertunjukan Wayang Parwa maupun Wayang Ramayana.

Wayang Gambuh yang berkembang di Desa Batuan dan Desa Sukawati merupakan warisan dari dalang I Gusti Kabor asal Desa Blahbatuh, Kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar, yang wafat pada tahun 1912. Sepeninggal beliau, Wayang Gambuh sempat hanya tinggal nama tanpa ada penerus. Berkat usaha Bapak Ketut Rinda, dengan dukungan Yayasan Pewayangan Daerah Bali, PEPADI, dan Listibya, kesenian ini berhasil dibina kembali pada tahun 1974. Sejak saat itu, Wayang Gambuh yang sangat langka ini dapat kembali dipentaskan, salah satunya oleh dalang I Wayan Narta (almarhum) dari Banjar Babakan, Desa Sukawati, Kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar (Marhaeni, 2003).

Untuk melestarikan Wayang Gambuh agar tidak punah seperti halnya dramatari Gambuh yang menjadi ikon Desa Batuan, I Ketut Wirtawan seniman dari Banjar Pekandelan, Desa Batuan, Kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar telah memberanikan diri terjun sebagai dalang Wayang Gambuh, meskipun ia bukan keturunan dalang. Putra dari almarhum seniman I Wayan Kantor ini dikenal sebagai sosok multi-talenta. Selain menjadi dalang, ia juga menguasai seni tari, menabuh gamelan Gambuh, memainkan Gong Kebyar, serta membuat *tapel* (topeng).

Wayang Gambuh pernah ditampilkan dalam Festival Walter Spies tahun 1996. Selain Wayang Gambuh, turut dipentaskan pula Wayang Calonarang, Wayang Cupak, Wayang Tantri, Wayang Arja, Wayang Babad, Wayang Ramayana, dan Wayang Parwa. Dalang yang membawakan Wayang Gambuh pada saat itu adalah almarhum I Wayan Nartha, sedangkan penanggung jawab kegiatan adalah Dr. I Made Bandem, M.A. dan almarhum dr. A.A. Made Djelantik. Unsur estetik khas dalam pertunjukan Wayang Gambuh meliputi: (1) iringan menggunakan gamelan Gambuh; (2) gerak wayang mengikuti gerakan tari Gambuh; (3)

antawacana menyesuaikan gaya dramatari Gambuh; (4) *tetandakan/sesendon* mengikuti irama gamelan Gambuh; dan (5) lakon yang dibawakan sama dengan dramatari Gambuh, yakni bersumber dari cerita Malat. Berikut adalah gambar pementasan Wayang Gambuh oleh dalang I Ketut Wirtawan.



Gambar 6. 5 Adegan Patangkalan dalam Pertunjukan Wayang Gambuh
(Sumber: Youtube)

6.6 Wayang Arja

Wayang Arja merupakan jenis wayang kreasi baru yang lahir dari transformasi Dramatari Arja, dan telah lama dikenal masyarakat Bali, khususnya di Kabupaten Gianyar. Wayang ini diciptakan pada tahun 1975 oleh almarhum dalang I Made Sidja, seniman multitalenta asal Desa Bona, Kecamatan Blahbatuh, Kabupaten Gianyar. Penciptaan Wayang Arja dilakukan atas perintah Gubernur Bali saat itu, almarhum Ida Bagus Mantra, bersama dengan almarhum I Ketut Rinda. Di antara berbagai jenis wayang kulit di Bali, Wayang Arja termasuk yang paling sulit dipelajari, karena keberhasilannya sangat ditentukan oleh kemampuan nembang, yakni menyanyikan tembang-tembang macapat oleh dalang (Dibia, 2012).

Tembang menjadi unsur estetik mendasar dalam pertunjukan Wayang Arja, sebagaimana dalam dramatari Arja, di mana setiap tokoh yang muncul harus didahului dengan tembang, begitu pula dalam dialog dan jalannya lakon. Namun,

di era globalisasi, Wayang Arja kurang berkembang karena masyarakat lebih memilih dramatari Arja yang telah diwariskan lintas generasi, mulai dari Arja *Doyong*, Arja *Negak* (duduk), hingga bentuk Arja yang kita saksikan saat ini.

Dalam upaya pelestarian dan pengembangan Wayang Arja, Pemerintah Provinsi Bali pernah menyelenggarakan Festival Wayang Arja pada tahun 1996. Kekhasan pertunjukan Wayang Arja tampak pada vokal para pemain yang melantunkan tembang-tembang *macapat*, sebagaimana lazim digunakan dalam dramatari Arja. Dengan demikian, keberadaan tembang atau *pupuh* menjadi salah satu daya tarik artistik dan estetik dalam pementasan Wayang Arja. Unsur tersebut hadir berdampingan dengan iringan gamelan *Geguntangan*, yang terdiri atas dua kendang *kerumpungan*, satu *cenceng kecek*, satu *guntang*, satu *kempluk*, satu *kajar*, satu *klenang*, satu gong *pulu*, serta beberapa suling. Selain gamelan *Geguntangan* yang menjadi ciri khas utama dalam dramatari Arja atau Paarjaan sehingga muncul istilah Arja *Geguntangan*, gamelan Gong Kebyar juga lazim digunakan untuk mengiringi tari Arja, yang kemudian dikenal dengan sebutan Arja Gong. Dalam perkembangannya, gamelan *Geguntangan* tidak hanya dipakai untuk mengiringi dramatari Arja atau Wayang Arja, tetapi juga sering digunakan dalam seni *mewirama* (pesantian), sehingga muncul istilah *Tembang Guntang*.

Jadi setiap *pupuh* yang dilantunkan oleh tokoh Wayang Arja senantiasa diiringi suara suling, sehingga menghadirkan nuansa indah bagi para pendengarnya. Beragam *pupuh* yang digunakan oleh tokoh-tokoh dalam pementasan Wayang Arja, baik untuk mendukung adegan maupun membangun suasana, akan diuraikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 6.1 Struktur Pertunjukan atau Pepeson Wayang Arja

No.	Tokoh	Jenis <i>Pupuh</i>	Adegan	Suasana
1.	Condong	Pangkur	<i>Ngelembar</i>	<i>Gembira</i>
2.	Galuh	Dandang	<i>Ngelembar</i>	<i>Gembira</i>
3.	Desak Rai	Dandang	<i>Ngelembar</i>	<i>Gembira</i>
4.	Limbur	Sinom	<i>Ngelembar</i>	<i>Gembira</i>
5.	Liku	Pangkur	<i>Ngelembar</i>	<i>Gembira</i>
6.	Punta manis	Durma Wayah	<i>Ngelembar</i>	<i>Gembira</i>
7.	Kartala	Bebas, <i>Pangkur</i>	<i>Ngelembar</i>	<i>Gembira</i>
8.	Mantri Manis	Sinom, Semarandana	<i>Ngelembar</i>	<i>Gembira</i>
9.	Punta Buduh	Durma	<i>Ngelembar</i>	<i>Gembira</i>

10.	Kartala	Bebas, <i>Cecantungan</i>	<i>Ngelembar</i>	<i>Gembira</i>
11.	Mantri Buduh	Pangkur Jawa, Durma	<i>Ngelembar</i>	<i>Gembira</i>
12.	-	Semarandana	<i>Nyerita</i>	Sedih
12.	-	Sinom	<i>Nyerita</i>	Tutur
13.	-	Ginada	<i>Nyerita</i>	Tutur
14.	-	Durma	<i>Nyerita</i>	Marah
15.	-	Durma	<i>Pekaad</i>	Gembira/Sedih

Berdasarkan tabel 6.1 di atas, dapat dijelaskan bahwa struktur pertunjukan Wayang Arja hampir sama dengan dramatari Arja. Urutan keluarnya tokoh sesuai tabel tersebut sudah menggambarkan struktur pertunjukan Wayang Arja. Perbedaannya terletak pada adanya tari Kayonan sebagai tanda pembukaan sekaligus ciri khas kesenian wayang.

Wayang Arja merupakan bentuk duplikasi atau transformasi dari dramatari Arja, sehingga secara audio-visual terdapat perbedaan artistik dan estetis. Secara artistik, Wayang Arja dimainkan oleh seorang dalang, sedangkan dalam dramatari Arja setiap tokoh diperankan oleh seorang *pragina* (aktor). Berdasarkan tabel tokoh yang telah diuraikan, setiap *pepeson* (tokoh yang mulai tampil) wajib melantunkan tembang dalam bentuk *pupuh* sesuai *pakem*, kecuali tokoh Kartala yang bebas memilih *pupuh* sesuai keinginannya. Perbedaan mendasar terletak pada dramatari Arja, di mana masing-masing tokoh diperankan langsung oleh aktor sehingga lebih menarik secara artistik, dengan keunggulan dan ciri khas penampilan masing-masing. Sementara itu, dalam Wayang Arja, dalang memiliki keterbatasan dalam menampilkan unsur estetis dari setiap tokoh. Oleh karena itu, jika dinilai dari segi artistik dan estetis, kelemahan Wayang Arja tampak pada penyajian dan penampilannya di hadapan penonton. Setiap kali pertunjukan Wayang Arja berlangsung, penonton masih membawa persepsi dan memori tentang nilai artistik serta estetis dramatari Arja.

Secara audio-visual, dapat diamati bahwa tokoh wanita dalam pertunjukan Wayang Arja dimainkan oleh seorang dalang laki-laki, sehingga penampilannya tidak selalu sesuai dengan karakter tokoh tersebut. Demikian pula dalam dialog, perbedaan suara antara tokoh laki-laki dan perempuan sulit dibedakan karena dipengaruhi oleh anatomi pita suara serta resonansi (*register* atau *tessitura*). Dari

segi tata rias dan busana, dramatari Arja lebih hidup karena ditampilkan secara tiga dimensi, sedangkan dalam Wayang Arja tata rias dan busana hanya hadir secara imajinatif di atas *kelir*. Hal ini terjadi akibat perubahan bentuk visual dari tiga dimensi menjadi dua dimensi, di mana tokoh-tokoh yang sebelumnya diperankan oleh *pragina* (seniman) populer dan menjadi idola penonton, kini berubah menjadi sekadar bayangan.

Dengan berubahnya dramatari Arja menjadi Wayang Arja (pertunjukan bayang-bayang atau siluet), nilai-nilai estetik yang melekat pada tokoh-tokoh Arja seperti anatomi, tata rias, tata busana, suara, gerak, dan karakter ikut mengalami perubahan. Dari segi musik iringan, Wayang Arja tetap menggunakan gamelan *Geguntangan* yang menjadi ciri khas dramatari Arja. Berdasarkan uraian di atas, estetika Wayang Arja dapat dipahami melalui tesis, antitesis, dan sintesis sebagai bagian dari upaya pelestarian serta pengembangan kesenian Arja di Bali sejak tahun 1975 hingga sekarang. Dalam rangka pelestarian dan pengembangan tersebut, dua mahasiswa Institut Seni Indonesia Bali, telah melakukan penelitian dan penciptaan Wayang Arja, yaitu I Putu Budi Daneswara dari Desa Sumerta, Denpasar, melalui tesis, dan I Gede Pasek Ari Dwipayana dari Desa Buduk, Kabupaten Badung, melalui skripsi berjudul Penciptaan Wayang Arja Cinema. Berikut ditampilkan gambar pertunjukan Wayang Arja oleh dalang I Made Sija dari Desa Bona, Kecamatan Blahbatuh, Kabupaten Gianyar.



Gambar 6. 6 Adegan Raden Citakelangen Diancam dengan Keris Tri Sakti Sang Prabu.
(Sumber: Youtube)

6.7 Wayang Tantri

Cerita Tantri pertama kali diangkat menjadi Wayang Tantri pada tahun 1981. Dalang yang pertama kali mementaskan Wayang Tantri dengan lakon *Pedanda Baka* adalah I Made Persib, yang saat itu masih menjadi mahasiswa aktif di Akademi Seni Tari Indonesia (ASTI), kini ISI Denpasar. Peristiwa ini berawal dari penunjukan ASTI Denpasar untuk mewakili festival akademi-akademi kesenian (ASTI-ASKI) di Bandung. I Made Persib, dalang sendratari asal Desa Blahkiuh, Kabupaten Badung, dikenal karena kesuksesannya membawakan sendratari *Nara Kusuma* pada tahun 1978 di Pekan Kesenian Bali (PKB) III. Namun, ia tidak melanjutkan profesinya sebagai dalang Wayang Tantri. Sejak tahun 1983, Wayang Tantri kemudian dilanjutkan oleh dalang I Wayan Wija dari Desa Sukawati, Kabupaten Gianyar, yang terus mengembangkannya hingga sekarang.

Wayang Tantri mengisahkan cerita-cerita binatang (*fabel*) yang dituturkan oleh Ni Diah Tantri kepada Raja Iswaryadala, mirip dengan kisah 1001 Malam, sehingga sang raja tidak berhasil mempersuntingnya. Wayang Tantri tidak bisa berkembang di Desa Sukawati sebagai lumbungnya kesenian wayang di Bali, demikian pula daerah lainnya. Unsur artistik dan estetik dalam pertunjukan Wayang Tantri terletak pada tetembangan serta gerak binatang yang menjadi ciri khasnya. Secara artistik, dalang I Wayan Wija dikenal luas berkat olah vokal dan *tetikesan* Wayang Tantrinya. Ia juga menonjol dalam pementasan lain seperti Wayang Parwa dan Ramayana. Selain itu, ia termasuk dalang kreatif yang menciptakan berbagai jenis kesenian wayang antara lain; Wayang Kaca Simar Maya, Wayang Dinosaurus, Wayang Rare Angon, dan lainnya. Berikut ditampilkan gambar pertunjukan Wayang Tantri oleh dalang I Wayan Wija dari Desa Sukawati, Gianyar.



Gambar 6. 7 Adegan Patangkilan dalam Pertunjukan Wayang Tantri
(Sumber: Youtube)

6.8 Wayang Babad

Wayang Babad menampilkan kisah perjalanan para raja dan leluhur Bali yang bersumber dari babad, sebagaimana biasanya ditampilkan dalam dramatari topeng. Sejak akhir 1980-an, lakon ini mulai dicoba dimainkan dalam bentuk wayang kulit. Pencipta Wayang Babad pertama adalah almarhum I Ketut Agus Suparta, yang akrab disapa Klenik, dari Desa Sukawati, Kabupaten Gianyar (Dibia, 2012). Ia merupakan alumni Sekolah Menengah Wayang Babad menampilkan kisah perjalanan para raja dan leluhur Bali yang bersumber dari babad, sebagaimana biasanya ditampilkan dalam dramatari topeng. Sejak akhir 1980-an, lakon ini mulai dicoba dimainkan dalam bentuk wayang kulit. Pencipta Wayang Babad pertama adalah almarhum I Ketut Agus Suparta, yang akrab disapa Klenik, dari Desa Sukawati, Kabupaten Gianyar (Dibia, 2012: 51). Ia merupakan alumni Sekolah Menengah Konservatori Karawitan (KOKAR) Bali. Setelah I Ketut Agus Suparta meninggal dunia, Wayang Babad digarap kembali sebagai karya seni untuk ujian Sarjana Seni di Jurusan Pedalangan STSI Denpasar pada tahun 1988 oleh I Gusti Ngurah Seramasemadi dari Desa Saba, Kabupaten Gianyar. Pada tahun 1999, Wayang Babad kembali dipentaskan oleh dalang I Ketut Suidiana dengan lakon *Maling Sakti* pada PKB ke-23 di Taman Budaya Art Centre. Hingga kini, Wayang Babad masih aktif dipentaskan oleh dalang-dalang muda di daerah Sukawati dan

Ubud, Gianyar. Artistika dan estetika pertunjukan Wayang Babad hampir sama dengan jenis pertunjukan wayang kulit lainnya. Namun yang membedakan adalah tokoh-tokoh utamanya yang berbusana seperti raja Bali. Struktur pertunjukannya juga hampir sama dimulai dari tari Kayonan, adegan *patangkalan*, *angkat-angkatan*, dan *pangkat siat* (peperangan). Berikut ditampilkan gambar pertunjukan Wayang Babad oleh mahasiswa Prodi Seni Pedalangan Institut Seni Indonesia Bali.



Gambar 6. 8 Adegan Patangkalan dalam Pertunjukan Wayang Babad
(Sumber: Youtube)

BAB VII

CIRI-CIRI ESTETIKA DAN ARTISTIKA GAYA PEDALANGAN BALI

Gaya pedalangan merupakan salah satu bentuk seni pertunjukan tradisional yang sangat khas dan penuh makna. Dalam setiap pementasan, dalang tidak hanya berperan sebagai penggerak wayang, tetapi juga sebagai pengatur alur cerita, penyampai pesan moral, serta penghubung antara dunia nyata dan dunia spiritual. Keunikan gaya pedalangan Bali terletak pada perpaduan antara gerak wayang, iringan gamelan, serta narasi yang kaya akan filosofi Hindu-Bali.

Ciri utama pedalangan Bali adalah penggunaan bahasa Kawi dan Bali dalam dialog wayang. Dalang sering kali menyelipkan humor, sindiran sosial, maupun wejangan spiritual yang membuat pertunjukan terasa hidup dan relevan dengan kehidupan masyarakat. Selain itu, gaya tutur dalang Bali dikenal memiliki intonasi yang khas, dengan perpaduan suara halus dan keras sesuai karakter tokoh yang dimainkan.

Dalam aspek musikal, pedalangan Bali diiringi oleh gamelan gender wayang yang memiliki suara unik dan magis. Iringan musik ini tidak hanya berfungsi sebagai latar, tetapi juga memperkuat suasana dramatik, menegaskan emosi tokoh, serta memberi ritme pada gerakan wayang. Hubungan antara dalang dan penabuh gamelan sangat erat, sehingga tercipta harmoni yang menyatu dalam pertunjukan.

Secara visual, gerakan wayang dalam pedalangan Bali menekankan pada keluwesan tangan dalang. Setiap tokoh memiliki gaya gerak yang berbeda, misalnya tokoh halus digerakkan dengan lembut, sedangkan tokoh keras digerakkan dengan tegas dan cepat. Keahlian dalang dalam menghidupkan karakter melalui gerakan ini menjadi salah satu daya tarik utama yang membuat penonton terhanyut.

Lebih dari sekadar hiburan, gaya pedalangan Bali memiliki fungsi sakral. Pertunjukan wayang sering dipentaskan dalam upacara keagamaan sebagai bagian dari yadnya, dengan tujuan menjaga keseimbangan alam semesta dan menyampaikan ajaran dharma. Dengan demikian, pedalangan Bali bukan hanya

seni pertunjukan, tetapi juga media spiritual yang memperkuat identitas budaya dan religius masyarakat Bali

Gaya merupakan salah satu objek kajian dalam ilmu estetika (Djelantik, 1996). Dalam konteks berkesenian, gaya dipahami sebagai keseragaman dalam melakukan aktivitas seni, baik secara individu maupun berkelompok. Gaya juga dapat dimaknai sebagai role model, yakni panutan atau teladan yang dapat ditiru oleh seniman lain, baik dari satu desa maupun dari berbagai daerah.

Pada setiap gaya pedalangan di Bali terdapat ciri khas dan keunikan yang dimiliki oleh para dalang, sehingga tidak mudah ditiru oleh dalang yang lain, bahkan oleh anak maupun cucu sebagai generasi penerusnya. Ciri khas dan keunikan itulah menjadi salah satu unsur estetik dan artistik yang melekat pada gaya pedalangan bersangkutan. Perlu dipahami bahwa setiap gaya memiliki kelebihan-kelebihan tertentu dan belum tentu dimiliki oleh gaya lainnya

Selain elemen-elemen estetik yang melekat pada setiap gaya pedalangan, terdapat pula kemampuan hakiki berupa bakat dan talenta yang dimiliki oleh masing-masing dalang. Oleh karena itulah setiap dalang mementaskan wayang kulit dengan gaya pedalangan yang sama belum tentu kualitasnya sama. Hal ini disebabkan oleh pengalaman dan latar belakang pendidikan dari dalang bersangkutan. Kemudian pengalaman tersebut dapat diwariskan kepada generasi berikutnya, baik dalam lingkup keluarga maupun lingkungan setempat. Misalnya:

- 1) Dalang I Ketut Madra (almarhum) dari Desa Sukawati, Gianyar mewariskan gaya pedalangannya kepada anaknya bernama I Wayan Mardika, I Made Setiawan, dan istrinya yang bernama Ni Ketut Nondri.
- 2) Dalang Ida Bagus Ngurah Arnawa dari Desa Buduk, Badung menurunkan keahliannya kepada putranya yang bernama Ida Bagus Puja, serta cucunya yang bernama Ida Bagus Pujawatra.
- 3) Dalang I Wayan Rajeg (almarhum) dari Desa Tunjuk, Tabanan mewariskan kepiawaiannya mendalang kepada anak-anaknya yang bernama I Nyoman Sumandi dan I Ketut Trijata.
- 4) Dalang I Dewa Rai Mesi (almarhum) dari Desa Kawan, Bangli mewariskan seni pedalangannya kepada cucunya bernama Dewa Sutresna.

- 5) Dalang I Wayan Narta (almarhum) dari Desa Sukawati, Gianyar mewariskan kepada anaknya, I Ketut Suidiana dan I Bagus Bratanatya.
- 6) Dalang Ida Bagus Sudiksa (almarhum) dari Desa Kerobokan, Badung mewariskan kepada putranya Ida Bagus Dwija Putra.
- 7) Dalang Wayang Cupak I Ketut Jangga (almarhum) dari Desa Dukuh Pulu, Tabanan mewariskan kepada anaknya yang bernama I Wayan Westra dan cucunya I Kedak Arimbawa.
- 8) Dalang Wayang Cupak I Wayan Warsa (almarhum) dari Desa Kerobokan, Badung mewariskan kepada cucunya bernama I Wayan Suaji.
- 9) Dalang Wayang Calonarang Jro Mangku Gede Made Subagia (kini sulinggih) dari Desa Padangsambian, Denpasar mewariskan kepada anaknya bernama Ngurah Bagiada.
- 10) Dalang I Made Lamu dari Desa Tak Mung, Klungkung mewariskan seni pewayangannya kepada anaknya bernama I Wayan Muliana.
- 11) Dalang Ida Bagus Baskara (almarhum) dari Desa Buduk mewariskan kepada anaknya bernama Ida Bagus Alit Argapatra, serta cucunya Ida Bagus Upadana dan Ida Bagus Dwi Lingga Putra.
- 12) Dalang Ida Bagus Sarga (almarhum) mewariskan kepada cucunya bernama Ida Bagus Weda Samsa Pradanta dari Desa Bongkasa, Badung.
- 13) Dalang I Nyoman Granyam (almarhum) mewariskan seni pewayangan kepada anaknya bernama I Nyoman Ganjreng (almarhum) dan cucunya I Wayan Warga.
- 14) Dalang I Gusti Gusti Raka mewariskan seni pewayangannya kepada anaknya bernama I Gusti Made Made Darmaputra.

Sesungguhnya masih banyak dalang di Bali yang telah mewariskan seni pewayangannya kepada anak cucu mereka, yang tidak dapat disebutkan secara rinci dalam pembahasan ini. Dengan demikian, maka sistem pewarisan dalam kesenian Bali merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari upaya melestarikan dan mengembangkan kesenian Bali, khususnya wayang kulit.

Selain diwariskan dalam keluarga dan lingkungan, suatu gaya juga dapat dijadikan panutan oleh para dalang di daerah lain. Gaya tersebut kemudian

berkembang sesuai dengan kemampuan interpersonal (*soft skill*) yang dimiliki dalang setempat. Dengan demikian, gaya tidak selalu bersifat kaku atau fanatik (*ditengetkan*), melainkan dapat menyebar ke berbagai daerah dan berkembang sesuai dengan selera estetika masyarakat.

Pada mulanya, sebuah gaya lahir dari gagasan individu atau kelompok dalam menciptakan karya seni. Karya seni tersebut kemudian diklaim menjadi milik masyarakat, maka lahirlah nama banjar atau desa tempat si pencipta sebagai nama gaya tersebut. Misalnya, Legong Keraton gaya Peliatan (Peliatan: desa di Gianyar), Gambuh gaya Pedungan (Pedungan: desa di Denpasar), dan Gambuh gaya Batuan (Batuan: desa di Gianyar).

Sementara dalam seni karawitan dikenal gaya Pinda (Pinda: desa di Gianyar), gaya Margasengkala (margasengkala: Desa di Gianyar), gaya Gladag (Gladag: *banjar* di Denpasar), gaya Belaluan (Belaluan: *banjar* di Denpasar), gaya Perean (Peren: desa di Tabanan), gaya Jagaraga (Jagarada: desa di Buleleng), gaya Sawan (sawan: desa di Buleleng), dan lain-lain.

Dalam seni pedalangan muncul gaya Sukawati (Sukawati: desa di Gianyar), gaya Badung (Badung: Kabupaten di Bali), gaya Tunjuk (Tunjuk: desa di Tabanan), gaya Bangli (Bangli: Kabupaten di Bali), dan gaya Buleleng (Buleleng: Kabupaten di Bali Utara).

Dalam seni pewayangan, istilah *gaya* sering disamakan dengan *style*. Perlu dipahami bahwa *style* merupakan kekhasan seorang dalang, yang bisa ditiru atau sebaliknya oleh dalang lain berdasarkan perbedaan geografis. Oleh sebab itu, di Bali gaya pedalangan selalu menjadi acuan bagi masyarakat yang ingin belajar menjadi dalang. Adapun beberapa gaya pedalangan di Bali yang masih kuat dan dipertahankan oleh masyarakat pendukungnya hingga kini antara lain:

- 1) Gaya pedalangan Sukawati, Kabupaten Gianyar;
- 2) Gaya pedalangan Badung atau Bebadungan, Kabupaten Badung dan Denpasar;
- 3) Gaya pedalangan Tunjuk, Kabupaten Tabanan;
- 4) Gaya pedalangan Bangli, Kabupaten Bangli dan;
- 5) Gaya pedalangan Buleleng (Bali Utara).

Selain di Bali, gaya pedalangan juga ditemukan di daerah-daerah lain seperti; gaya Jawa Timuran, gaya Surakarta, gaya Yogyakarta, gaya Banyumasan, gaya Sunda, gaya Sasak (Lombok), dan lain-lain (Wicaksana, 2008) (Marajaya, 2008).

Demikian halnya dengan beberapa dalang populer lain di Bali yang secara konsisten memertahankan satu jenis pertunjukan wayang kulit antara lain:

- 1) Dalang Ida Bagus Sarga (almarhum) dari Desa Bongkasa, Kecamatan Abiansemal, Kabupaten Badung yang khusus menggeluti Wayang Ramayana.
- 2) Dalang I Ketut Djagra (almarhum), dari Desa Bongkasa, Kecamatan Abiansemal, Kabupaten Badung yang khusus menggeluti Wayang Ramayana.
- 3) Dalang I Ketut Jangga (almarhum) dari Desa Dukuh Pulu, Desa Selemadeg Barat, Kabupaten Tabanan yang khusus menggeluti Wayang Cupak;
- 4) Dalang I Made Mandra (almarhum) dari Desa Sibang Gede, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung yang khusus menggeluti Wayang Calonarang;
- 5) Dalang I Wayan Warsa (almahum) dari Desa Kerobokan, Kecamatan Kuta Utara, Kabupaten Badung yang khusus menggeluti Wayang Cupak;
- 6) Dalang Jro Mangku Jungu dari Desa Belahan Pane, Kecamatan Tampak Siring, Kabupaten Gianyar yang khusus menggeluti Wayang Calonarang;
- 7) Dalang I Ketut Jagra (almarhum) dari Desa Bongkasa, Kecamatan Abiansemal, Kabupaten Badung yang khusus menggeluti Wayang Ramayana;
- 8) Dalang Ida Bagus Sarga (almarhum) dari Desa Bongkasa, Kecamatan Abiansemal, Kabupaten Badung yang khusus menggeluti Wayang Ramayana;

- 9) Dalang I Ketut Nuada (almarhum) dari Banjar Yangbatu, Desa Dauh Puri Kangin, Kecamatan Denpasar Timur, Kota Denpasar yang khusus menggeluti Wayang Calonarang;
- 10) Dalang I Putu Sartika dari Desa Keramas, Kecamatan Blahbatuh, Kabupaten Gianyar yang khusus menggeluti Wayang Calonarang.

Selain menguasai satu jenis pertunjukan wayang kulit sebagai bidang kekhususan (*area of specialty*), di Bali juga terdapat banyak dalang populer yang mampu mementaskan lebih dari satu jenis pertunjukan. Para dalang yang dikenal memiliki kemampuan *nyeraki* (menguasai berbagai jenis wayang) antara lain:

- 1) Dalang I Wayan Wija dari Desa Sukawati, Kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar ahli mementaskan Wayang Ramayana, Wayang Parwa, Wayang Tantri, Wayang Dinosaur, Wayang Kaca Simar Maya, dan Wayang Rareangon;
- 2) Dalang I Made Sija (almarhum) dari Desa Bona, Kecamatan Blahbatuh, Kabupaten Gianyar mampu mementaskan Wayang Parwa, Wayang Ramayana, dan Wayang Arja;
- 3) Dalang Ida Bagus Sudiksa (almarhum) dari Desa Kerobokan, Kecamatan Kuta Utara, Kabupaten Badung bisa mementaskan Wayang Parwa, Wayang Ramayana, dan Wayang Calonarang;
- 4) Dalang I Made Kembar (almarhum) dari Desa Padangsambian Klod, Kecamatan Denpasar Barat, Kota Denpasar dapat mementaskan Wayang Parwa, Wayang Ramayana, dan Wayang Cupak dan;
- 5) Dalang Ida Bagus Alit Argapatra dari Desa Buduk, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung sering mementaskan Wayang Ramayana, Wayang Parwa, dan Wayang Calonarang;

Seperti kita ketahui, bahwa pada umumnya para seniman dalang di Bali tidak saja populer mementaskan berbagai jenis wayang kulit, melainkan ada yang memiliki talenta menjadi *pragina* (seniman) seni pertunjukan lain seperti; menari topeng, menari arja, menari calonarang, menabuh, membuat wayang, dan lain-lain: Adapun seniman dalang populer yang dimaksud antara lain:

- 1) Dalang Ida Bagus Ngurah Arnawa (almarhum) sebagai penari topeng dan penabuh berbagai jenis gamelan;
- 2) Dalang I Made Sija (almarhum) sebagai penari topeng, calonarang, arja, dan penabuh berbagai jenis gamelan;
- 3) Dalang I Wayan Nartha (almarhum) sebagai penari dramatari parwa dan penabuh gender wayang;
- 4) Dalang I Nyoman Rajeg (almarhum) sebagai penari topeng, arja, dan penabuh berbagai jenis gamelan;
- 5) Dalang I Made Kembar (almarhum) sebagai penari wayang wong;
- 6) Dalang Ida Bagus Alit Argapatra sebagai penari topeng;
- 7) Dalang I Ketut Muada (Wayang Joblar) sebagai penari arja dan topeng; dan;
- 8) Dalang I Made Nuarsa (D-Karbit) sebagai seniman topeng.

Selain mahir dalam berbagai jenis pertunjukan wayang kulit dan seni pertunjukan lainnya, para dalang di Bali juga piawai melukis dan membuat wayang. Oleh karena penguasaan mereka yang luas di bidang seni, maka para dalang ini dijuluki Ki Mangku Dalang atau *Guru Loka*. Profesi dalang dalam seni pewayangan pun dipandang sebagai seni *utameng lungguh* yang *adhiluhung*, bersifat multidimensional, multifungsional, dan multikompleks. Berikut adalah penjelasan secara detail tentang Gaya Pedalangan Bali.

7.1 Gaya Sukawati

Sepertinya hampir semua orang mengenal Pasar Seni di Desa Sukawati, Gianyar. Namun, di balik popularitas itu, Desa Sukawati juga dikenal sebagai lumbung seniman dalang di Bali. Tercatat setidaknya terdapat 25 dalang, dengan jumlah terbanyak berada di Banjar Babakan (Wawancara dengan Bhratanatya, 20 Maret 2026). Para dalang di Banjar Babakan dan sekitarnya secara turun-temurun mewariskan gaya pedalangan Sukawati kepada anak cucu mereka, sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya.

Dalam sejarah perkembangannya, gaya pedalangan Sukawati pertama kali diperkenalkan oleh dalang Kreck, kemudian diwariskan kepada keluarga,

termasuk anak dan cucunya. Di Banjar Babakan Sukawati, muncul pula dalang terkenal pada era 1970-an, yakni almarhum I Ketut Madra, yang berhasil meraih juara I dalam festival wayang pada masa itu. Seni pewayangan yang dimilikinya kemudian diwariskan kepada anak-anaknya seperti telah dijelaskan di atas. Selain itu, pada era 1980-an hingga kini, terdapat pula dalang kreatif dan populer bernama I Wayan Wija. Generasi berikutnya yang turut mempopulerkan gaya Sukawati antara lain; I Wayan Juanda, I Wayan Meder pencipta Wayang Plastik, dalang I Made Sukadana, dalang I Bagus Bhратanatyam, dan lainnya.

Penonjolan estetik dan artistik pada Gaya Pedalangan Sukawati terletak pada gerakan wayang (*tetikesan*), teknik pukulan cepala, yakni kombinasi antara suara pukulan *cepala* dengan hentakan tumit kaki pada dinding kropak, serta penguasaan *antawacana*, tata bahasa, dan retorika. Ciri khas lain yang paling menonjol adalah warna suara pedalangan yang umumnya berada pada level tertinggi, sehingga sangat relevan untuk pementasan Wayang Parwa. Tidak mengherankan jika Gaya Pedalangan Sukawati banyak diminati oleh para dalang dari berbagai desa seperti; Desa Ubud, Desa Payangan, Desa Tegalalang, Desa Tulikup, Desa Penatih Denpasar Timur, dan wilayah lainnya.

Pada dasarnya, gaya pedalangan sering dipandang sebelah mata oleh masyarakat pencinta pertunjukan wayang kulit, bahkan dianggap sekadar bentuk idealisme dan fanatisme kedaerahan yang berusaha mempertahankan estetika serta artistika yang dimilikinya. Namun, di sisi lain, gaya pedalangan justru memperkuat identitas sekaligus memperkaya keanekaragaman kesenian wayang, sehingga memudahkan pembedaan antara dalang satu dengan lainnya. Kondisi inilah yang kemudian memantik munculnya sikap etnosentrisme, baik di kalangan dalang maupun masyarakat penggemar wayang kulit di Bali, yang berdampak pada kecenderungan menolak masuknya gaya pedalangan dari daerah lain ke wilayah mereka.

Para dalang dan masyarakat pencinta wayang masih beranggapan bahwa gaya pedalangan merekalah yang paling baik dari segi estetik dan artistik. Oleh karena itulah daerah-daerah yang sudah memiliki gaya pedalangan tidak pernah mau menerima gaya-gaya yang lain ke dalam seni pewayangan mereka, kecuali

bagi daerah yang belum memiliki gaya pedalangan lebih terbuka untuk menerimanya seperti; Kabupaten Jembrana, Kabupaten Klungkung, Kabupaten Karangasem, dan Kota Denpasar. Berikut adalah gambar pertunjukan wayang kulit gaya Sukawati. Berikut adalah gambar pertunjukan wayang kulit Gaya Pedalangan Sukawati.



Gambar 7. 1 Tokoh Bebondresan pada Wayang Kulit Gaya Sukawati
(Sumber: Youtube)

7.2 Gaya Badung

Pada era 1970-an, di Desa Buduk terdapat dua dalang terkenal, yaitu Ida Bagus Baskara (almarhum), spesialis Wayang Ramayana, dan Ida Bagus Ngurah Arnawa (almarhum), spesialis Wayang Parwa. Jarak griya keduanya sangat dekat, sekitar 300 meter. Ida Bagus Baskara tinggal di Banjar Kaja, sedangkan Ida Bagus Ngurah Arnawa tinggal di Banjar Tengah, Desa Buduk, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung. Keduanya konsisten menggeluti jenis pertunjukan wayang tertua yang berbeda karakter.

Dengan demikian, dalang Ida Bagus Ngurah Arnawa menjadi ikon seni pewayangan khususnya Wayang Parwa di Kabupaten Badung, sedangkan dalang Ida Bagus Baskara dan Ida Bagus Sarga menjadi ikon Wayang Ramayana di Kabupaten Badung serta lebih terkenal dengan nama Gaya Bongkasa. Dalang Ida Bagus Ngurah Arnawa memiliki talenta di berbagai bidang seni, namun yang paling

menonjol adalah pertunjukan Wayang Parwa. Dari sinilah beliau lebih dikenal dengan sebutan dalang Ida Bagus Buduk, merujuk pada asalnya dari Desa Buduk. Kepopuleran nama Ida Bagus Buduk membuat kesenian yang digelutinya dikenal sebagai Wayang Buduk. Seiring perjalanan waktu, nama Ida Bagus Buduk dan Wayang Buduk semakin melekat di Kabupaten Badung, hingga masyarakat setempat menyebut pertunjukan wayang kulit tersebut sebagai Gaya Badung.

Ida Bagus Ngurah Arnawa mulai dikenal sebagai dalang populer pada era 1970-an. Berdasarkan informasi lapangan, beliau konon pernah belajar mendalang (ngewayang) dari seorang dalang terkenal pada zamannya, yakni Ida Bagus Baglug (almarhum) dari Desa Mas, Kecamatan Ubud, Kabupaten Gianyar. Di sisi lain, banyak sumber menyebutkan bahwa Ida Bagus Arnawa adalah seorang seniman serba bisa, ia mampu menari topeng, menabuh gamelan, serta mahir dalam *mekakawin* atau *mewirama*. Berbagai keahlian tersebut kemudian diimplementasikan ke dalam pertunjukan Wayang Parwa. Dalam perkembangannya, versi pedalangan Ida Bagus Buduk mendapat apresiasi luas dari masyarakat Desa Buduk dan sekitarnya, lalu menyebar ke kabupaten lain di Bali.

Estetika dan artistika Gaya Pedalangan Badung lebih banyak diajarkan di sekolah menengah maupun kejuruan di Bali, seperti Sekolah Menengah Karawitan Indonesia (SMKI) Denpasar yang kini berganti nama menjadi SMK Negeri 3 Sukawati. Dalam praktiknya, telah dilakukan sejumlah perubahan, terutama pada lirik tetembangan seperti; *alas harum*, *bebaturan*, *pengalang*, *angkat-angkatan*, *rebong*, *tetangisan*, dan lain-lain. Hal ini terjadi karena para guru di sekolah menengah maupun dosen di perguruan tinggi seperti Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Denpasar yang kini bernama Institut Indonesia (ISI) Bali, memberikan kebebasan (*licentia poetica*) untuk mengembangkan aspek gerak wayang, jenis-jenis *tetembangan*, serta *tetandakan* gaya Badung sesuai dengan versi dan kreativitas masing-masing sehingga muncullah nama Gaya Bebadungan.

Kekhasan pementasan Wayang Parwa dalang Ida Bagus Buduk terletak pada tetembangan dan *tetandakan* yang dibawakan selaras dan harmonis dengan musik pengiring Gender Wayang sebagai ciri khas Wayang Parwa, sekalipun diiringi gamelan pegambuhan yang tidak lazim digunakan untuk mengiringi

Wayang Parwa di Bali. Berikut ditampilkan gambar pengembangan pertunjukan wayang kulit Gaya Badung melalui tokoh bebondresan bernama *Joblar* oleh dalang I Ketut Muada.



Gambar 7. 2 Tokoh Bebondresan Joblar dan Sangut Gaya Badung
(Sumber: Youtube)

7.3 Gaya Bangli

Kabupaten Bangli memiliki banyak kesenian terutama kesenian barong dan tari baris. Selain itu, di Bangli terutama di Desa Apuan Kecamatan Susut juga terdapat kesenian arja dan drama gong. Tiga tokoh *parekan* (abdi raja) legendaris kesenian drama gong juga berasal dari Bangli yaitu:

- 1) Tokoh Dolar yang diperankan oleh I Wayan Tarma (almarhum) yang berasal dari Banjar Siladan, Desa Taman Bali, Bangli;
- 2) Tokoh Petruk diperankan oleh I Nyoman Subrata berasal dari Banjar Kawan, Desa Kawan Bangli;
- 3) Tokoh Perak diperankan oleh Sang Ketut Arsa berasal dari Banjar Teruna, Desa Taman Bangli dan;
- 4) I Gede Widastra (almarhum) yang sering berperan sebagai raja tua dari Desa Apuan, Kecamatan Susut, Bangli.

Selain kesenian arja dan drama gong, di Kabupaten Bangli pada era tahun 1980-an juga ditemukan seorang dalang yang sangat populer. Beliau adalah dalang I Dewa Rai Mesi (almarhum) dari Banjar Kawan, Desa Kawan, Kecamatan Bangli, Kabupaten Bangli. Ciri khas pertunjukan wayang kulit dalang I Dewa Rai Mesi terletak pada kemampuan tokoh-tokoh punakawannya berbahasa etnik seperti; Jawa, Madura, Banyuwangi, Jember, dan lain-lain). Jika kita perhatikan dengan seksama mulai dari nyanyian *alas harum* dan seterusnya, gaya beliau hampir mirip dengan Gaya Badung. Hal ini tidak dapat dipungkiri, bahwa Gaya Badung telah menyebar ke daerah-daerah lain termasuk ke Kabupaten Bangli.

Dalang I Dewa Rai Mesi memiliki cucu bernama I Dewa Sutresna yang juga aktif sebagai seniman dalang dan merupakan alumni mahasiswa Program Studi Seni Pedalangan di ISI Denpasar angkatan tahun 2006. Dalam karya akhirnya I Dewa Sutresna menciptakan Wayang Kang Ching Wie. Selain menjadi dalang Wayang Parwa mengikuti jejak ayahnya, ia juga telah berani meyisipkan ajaran-ajaran *pangiwa* (ilmu hitam), dan bahkan di bagian akhir cerita, ia sering mengundang *leak (ngatag)* dengan menampilkan *Watangan Matah* (mayat hidup) sebagai daya tarik penonton. Berbeda dengan ciri khas pertunjukan wayang yang dilakukan oleh ayahnya I Dewa Rai Mesi yang pada zamannya sering mengangkat fenomena sosial, sehingga dijuluki “Dalang Togel” dan “*nyrekcek rai*” (Handayani, 2022). Para dalang yang belajar seni pewayangan di Bangli kebanyakan memakai gaya pedalangan yang dikembangkan oleh dalang I Dewa Rai Mesi sebagai ikon seni Pedalangan Bangli. Pada zamannya dalang I Dewa Rai Mesi tidak saja melakukan pementasan di Daerah Bangli, melainkan berkeliling ke daerah-daerah lain seperti Karangasem, Klungkung, Gianyar, dan Badung.

Para dalang populer pada zaman itu adalah dalang yang memiliki kelebihan membuat lelucon. Oleh karena itulah dewasa ini banyak dalang muda membuat tokoh-tokoh *bebondresan* untuk membuat lelucon dan sebagai maskot pertunjukannya. Mereka tidak saja menciptakan wayang dalam bentuk orang atau manusia, melainkan binatang seperti; singa, macan, anjing, kodok, burung, barong (binatang mitologis), dan lain-lain. Selain menciptakan makhluk hidup, dalang juga menciptakan benda-benda seperti; gerobak bakso, sepeda, motor, gapura, meru, dan

lain sebagainya. Berikut adalah gambar pertunjukan wayang kulit gaya Bangli yang menampilkan tokoh punakawan dan *bebondresan*.



Gambar 7. 3 Tokoh Bebondresan dan Punakawan Sangut Wayang Bangli
(Sumber: Youtube)

7.4 Gaya Tunjuk

Selain di Kabupaten Bangli, kita juga menemukan gaya pedalangan yang termasuk wilayah Bali Barat, yaitu Kabupaten Tabanan. Di daerah ini terutama di Desa Tunjuk terdapat seorang dalang yang sangat populer yang bernama I Wayan Rajeg (almarhum) yang merupakan ayah kandung dari dalang I Nyoman Sumandhi pensiunan guru SMK 3 Sukawati Gianyar. Dalang I Wayan Rajeg adalah ahli sastra yang pintar membaca *kakawin*, sehingga ditunjuk menjadi guru pengajar mata pelajaran praktek pedalangan di SMKI Denpasar sejak tahun 1975-1984. Penulis adalah salah satu murid beliau yang pernah diajarkan gaya pedalangan Tunjuk di sekolah tersebut. Kemudian dari keluarga I Wayan Rajeg lahir seorang dalang wanita pertama yang bernama Ni Ketut Trijata di SMKI Denpasar yang populer pada era 1976-1980-an. Pada masa itu, beliau telah sukses membawa nama KOKAR ke masyarakat, sehingga banyak wanita Bali yang tertarik menjadi dalang wayang kulit baik yang belajar secara formal dan non formal diantaranya; Ni Made Rasiani (Tabanan), Ni Komang Sekar Marhaeni (Badung/Gianyar), Ni Nyoman Nik Suasti (Denpasar), Ni Wayan Yuliani (Ayu Saraswati) (Klungkung), Ni Ketut

Intan Handayani (Bangli), Ni Ketut Nondri (Gianyar), Ni Nyoman Candri (Gianyar), Ni Ketut Latri (Gianyar), dan lain-lain.

Ciri khas gaya pedalangan Tunjuk adalah memakai tokoh-tokoh *bebondresan* yang diberi nama seperti; Nang Semangat, Nang Klimun, Nang Keliliran, Nang Klenceng, dan Nang Eblong atau Nang Ceblong. Dari kelima tokoh *bebondresan* inilah, dalang I Wayan Nardayana mengambil dua tokoh yang dijadikan maskot pertunjukannya, yaitu Nang Klenceng dan Nang Eblong yang disingkat menjadi *Cenk-Blonk*. Dalam sebuah wawancara, dalang I Wayan Nardayana yang berasal dari Desa Belayu Tabanan, menyatakan dirinya pernah belajar gaya Tunjuk untuk memperdalam pengetahuannya mendalang. Ia juga pernah belajar gaya Buduk, gaya Bongkasa, gaya Sukawati, dan gaya Bangli. Berikut adalah gambar tokoh *bebondresan* Gaya Tunjuk, Tabanan.



Gambar 7. 4 Tokoh Nang Klenceng dan Nang Eblong
(Sumber: Youtube)

Kesenian wayang kulit termasuk masih subur di Daerah Tabanan seperti; di Desa Abiantuwung terdapat dalang Anak Agung Amitaba, di Desa Kediri terdapat dalang I Gusti Bara Dwaja, di Desa Kaba-Kaba terdapat dalang I Made Subakta, di Desa Dukuh Pulu dalang I Made Arimbawa (cucu dalang I Ketut Jangga), I Putu Putra Adnyana (Wayang Ledem) dari Desa Selemadeg, dan lain-lain.

7.5 Gaya Bali Utara

Kesenian wayang tidak saja berkembang di Bali Selatan, melainkan tumbuh subur di Bali Utara, yaitu di Kabupaten Buleleng dengan kotanya bernama Singaraja. Jenis pertunjukan wayang kulit yang berkembang di kota Singaraja ini, yaitu Wayang Parwa dan Wayang Ramayana yang dipertunjukkan dengan khas gaya Buleleng. Menurut Wicaksana (2008) gaya pedalangan Buleleng dibagi menjadi tiga wilayah, yaitu Buleleng Barat, Buleleng Tengah, dan Buleleng Timur. Berdasarkan tata penyajiannya, gaya pedalangan Buleleng sangat jauh berbeda dengan gaya pedalangan di Bali Selatan, baik dilihat dari segi bentuk rupa wayang maupun struktur pementasannya.

Untuk pementasan Wayang Parwa di Kabupaten Buleleng cukup diiringi dengan dua *tungguh* (buah) gender wayang, sedangkan di daerah Bali Selatan memakai empat buah gender wayang. Sampai saat ini, gaya pedalangan Buleleng tidak dapat menyebar ke Bali selatan dan sebaliknya, mungkin penyebabnya dibatasi oleh wilayah geografis pegunungan. Demikian pula gaya bahasa dan logatnya sangat berbeda dengan daerah di Bali Selatan.

Gaya Buleleng dikembangkan oleh dalang I Made Sidia dari Desa Suwug, dalang I Wayan Sudarma dari Desa Bungkulan, dan beberapa dalang yang ada di Desa Tamblang. Intesitas pertunjukan Wayang Parwa di Kabupaten Buleleng lebih tinggi dari wilayah Bali Selatan, karena setiap upacara keagamaan baik kecil maupun selalu disertai dengan pertunjukan wayang. Dengan demikian, kehidupan seniman dalang di Kabupaten Buleleng lebih sejahtera karena sering mendapat upah pementasan walaupun jumlahnya tidak begitu banyak. Berikut adalah gambar

pertunjukan wayang kulit gaya Buleleng oleh dalang I Wayan Sudarma.



Gambar 7. 5 Tokoh Bebondresan Wayang Kulit Gaya Buleleng
(Sumber: Youtube)

7.6 Kriteria Penilaian Pertunjukan Wayang Kulit

Di dalam melakukan penilaian terhadap pertunjukan wayang kulit telah ditentukan berbagai kriteria yang dijadikan pedoman bagi setiap juri/team penilai. Maksudnya adalah untuk memperoleh data kualitatif yang dikuantitatifkan, sehingga tidak hanya berdasarkan penilaian rasa yang digunakan untuk menilai karya seni itu. Kendatipun telah menggunakan kriteria dalam penilaian, namun faktor non teknis seperti kedaerahan dan fanatisme sering muncul kepermukaan dan mempengaruhi hasil daripada penilaian, dan tidak jarang menimbulkan kekecewaan bagi yang merasa dirugikan oleh juri/team penilai.

Untuk mengantisipasi hal tersebut di atas, maka di bawah ini adalah cara-cara tentatif di dalam menilai sebuah karya seni khususnya seni pertunjukan wayang kulit. Walaupun sebelumnya telah banyak kriteria-kriteria yang digunakan oleh para juri/team penilai untuk menilai pertunjukan wayang kulit, namun anggapan penulis masih ada kelemahan-kelemahannya. Sesuai dengan perkembangan pertunjukan wayang kulit saat ini, maka dituntut pula pembaharuan mengenai cara penilaiannya agar hasilnya lebih faktual dan tidak dapat diganggu gugat oleh siapapun. Berdasarkan pemikiran itulah penulis tertarik untuk membuat

sebuah kriteria baru dalam penilaian seni pertunjukan wayang kulit. Dalam tulisan ini penulis membuat sebuah kriteria penilaian untuk dapat digunakan menilai 2 jenis pertunjukan yaitu seni wali (sakral) dan seni tontonan (sekuler).

Adapun kriteria yang dapat dijadikan indikator dalam penilaian pertunjukan wayang kulit yaitu: (1) tema; (2) amanat; (3) karakterisasi; (4) antawecana; (5) tetikesan; (6) tetembangan; (7) lelucon; (8) struktur dramatik; (9) kanda; (10) kreativitas; (11) iringan; dan (12) cepala.

Pada zaman dahulu cara penilaian seni pertunjukan wayang kulit dilakukan secara kualitatif. Penilaian ini hanya berdasarkan rasa dan *feeling* dari masing-masing penilai. Sebuah karya seni dikatakan bagus, baik dan indah, jika memenuhi selera masing-masing penilai yang didukung oleh ketajaman dan kepekaan mereka terhadap aspek-aspek estetika yang terdapat dalam pertunjukan itu.

Cara penilaian seperti itu sering tidak memuaskan semua pihak. Oleh karena itulah guna menyeimbangkan hasil penilaian kualitatif dilakukanlah penilaian secara kuantitatif. Tujuannya agar masing-masing penilai dapat menunjukkan data yang kuat/aktual atas dasar penilaian itu. Beberapa cara bisa ditempuh untuk menilai sebuah karya seni pertunjukan wayang kulit. Misalnya dengan menilai beberapa istilah yang berkaitan dengan estetika seperti; *banyol, lengut, pangus, metaksu, nges, tekek, anteb, begah*, dan lain sebagainya.

Sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan tentang keindahan yang terdapat dalam setiap karya seni khususnya seni pertunjukan wayang kulit, maka penulis mencoba membuat cara-cara terbaru tentang penilaian untuk di masa-masa mendatang.

Tahap pertama kriterium harus ditentukan jumlahnya. Kemudian dari masing-masing kriterium kita mencari bobot dengan cara menghubungkan antara kriterium satu dengan yang lainnya, sehingga menghasilkan nilai angka. Jika hubungan itu sangat dekat, maka nilai bobotnya tinggi. Nilai bobot tertinggi skorsnya 5. Hubungan dekat kita berikan skors 3, dan hubungan yang tidak dekat kita berikan skors 1. Setelah kita memperoleh nilai bobot dari masing-masing kriteria, kemudian kita jumlahkan kebawah dan ke samping, dan hasilnya harus sama. Dari hasil penjumlahan ini kita akan mendapatkan perbedaan nilai.

Berdasarkan hasil penilaian dengan cara kuantitatif (lihat tabel), ternyata nilai bobot dari masing-masing kriteria ada persamaan dan perbedaan. Nilai bobot yang sama yaitu; *Tetikesan*, Lelucon dan Kreativitas dengan nilai 39. Kemudian nilai yang sama pada Amanat, Struktur Dramatik dan Iringan dengan nilai 33. Sedangkan, kriteria lainnya nilai bobotnya berbeda.

Dalam pertunjukan wayang kulit urutan kriteria yang terpenting untuk dapat menentukan kadar estetis adalah: (1) *Antawanana* nilai bobot 49; (2) Karakterisasi nilai bobot 45; (3) Tema nilai bobot 43; (4) *Tetikesan* nilai bobot 39; (5) Lelucon nilai bobot 39; (6) Kreativitas nilai bobot 39; (7) *Kanda* nilai bobot 35; (8) Iringan nilai bobot 33; (9) Amanat nilai bobot 33; (10) Struktur Dramatik nilai bobot 33; (11) *Tetembangan* nilai bobot 30 dan terakhir; (12) *Cepala* nilai bobot 21.

Urutan-urutan kriteria tersebut di atas bisa saja berubah, jika dikalikan dengan nilai kualitatif yaitu berdasarkan feeling dari masing-masing penilai, kemudian dibagi 12 (untuk mendapatkan nilai rata-rata). Contohnya, jika kriteria yang nilai bobotnya terkecil (no. 12) memperoleh nilai feeling dengan nilai angka 90, maka nilai feeling dikalikan nilai bobot dibagi 12 ($90 \times 21 : 12$) hasilnya $90 \times 12 = 1890 : 12 = 157,5$. Jadi nilai rata-rata dari kriteria *Cepala* adalah sebanyak 157,5.

Dengan demikian, jika sebaliknya kriteria yang nilai bobotnya tinggi, bila nilai feelingnya rendah akan merubah urutan kriteria tersebut. Kemudian nilai rata-rata dari masing-masing kriteria dijumlahkan. Jumlah keseluruhan inilah hasil penilaian yang obyektif terhadap satu jenis pertunjukan wayang kulit. Inilah cara-cara yang paling lengkap dan termutakhir yaitu perpaduan antara metode kualitatif dengan kuantitatif untuk menilai sebuah karya seni.

Tabel 7.1 Tabel Penilaian Pertunjukan Wayang Kulit

No	KRITERIA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Jumlah
		PENOKOHAN							Struktur Dramatik	Kanda	Kreativitas	Iringan	Cepala	
		Tema	Amana	Karaterisasi	Antawacana	Tetikesan	Tetembangan	Lelucn						
1	Tema	5	5	5	5	3	3	5	5	3	3	5	1	43
2	Amanat	5	3	3	5	3	3	3	3	3	3	1	1	33
3	Penokohan	Karakterisasi	5	3	3	5	5	5	3	1	5	5	3	45
		Antawacana	5	5	5	5	5	5	5	3	3	1	5	49
5		Tetikesan	3	3	5	5	3	3	3	3	3	5	3	39
6		Tetembangan	3	3	5	5	3	3	3	1	3	3	1	30
7	Lelucn	5	3	5	5	3	3	3	1	5	5	3	1	39
8	Struktur Drama	5	3	3	5	3	1	1	3	5	3	3	1	33
9	Kanda	3	3	1	3	3	3	5	5	5	3	1	35	
10	Kreativitas	3	3	5	3	3	3	5	3	5	3	3	39	
11	Iringan	5	1	5	1	5	3	3	3	3	3	1	33	
12	Cepala	1	1	3	5	3	1	1	1	1	3	3	21	
	Jumlah	43	33	45	49	39	30	39	33	35	39	33	21	

BAB VIII PENUTUP

8.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan, bahwa estetika seni pedalangan Bali adalah nilai keindahan yang tercermin dalam setiap aspek pertunjukan wayang kulit. Keindahan ini tampak pada bentuk wayang yang penuh detail, gerakan yang halus dan teratur, serta perpaduan suara dalang dengan iringan gamelan gender wayang. Estetika tidak hanya menonjolkan keindahan visual dan auditori, tetapi juga menghadirkan rasa harmoni yang menyentuh perasaan penonton. Dengan demikian, estetika pedalangan Bali menjadi sarana untuk menyalurkan nilai-nilai budaya dan spiritual melalui keindahan seni.

Sementara itu, artistika seni pedalangan Bali lebih menekankan pada keterampilan teknis dan kreativitas dalang dalam mengolah pertunjukan. Artistika mencakup kemampuan dalang mengatur alur cerita, menghidupkan karakter dengan gerakan dan suara yang tepat, serta menyelipkan humor, kritik sosial, dan pesan moral. Unsur artistika ini menjadikan pertunjukan wayang Bali bukan sekadar tontonan, melainkan sebuah karya seni yang sarat makna, di mana keindahan estetika berpadu dengan kecerdasan artistika untuk menciptakan pengalaman budaya yang utuh.

Konsep-konsep estetika modern yang sering digunakan untuk menyatakan bahwa jenis-jenis pertunjukan wayang kulit tersebut di atas mengandung nilai keindahan apabila dalam penyajiannya mengandung berbagai unsur atau peristilahan seperti; keseimbangan (*balance*), keharmonisan (*harmony*), kerumitan (*complexity*), penonjolan (*protrusion*), dan keutuhan (*unity*). Selain itu, masyarakat Bali juga memiliki kearifan lokal yang sering dipergunakan untuk menilai dan menyatakan pertunjukan wayang kulit itu indah, mengesankan, mempesona, dan memiliki daya tarik apabila di dalamnya terdapat suasana *rame* (ramai), *sepi*, dan mencerminkan *rwabhineda* (dua yang berbeda). Kemudian dari ketiga aspek tersebut diterjemahkan ke dalam beberapa istilah yang sering kita dengar dari penonton ketika mereka sedang asyik menyaksikan pertunjukan atau setelahnya. Adapun istilah-istilah yang dimaksud seperti; *pangus* (cocok), *lengut* (berkarakter),

adung (serasi), *lemuh* (lemas), *ngalun* (menderu), *jangih* (kencang), *gilik* (menyatu) *becik* (baik), dan *ketakson* (memiliki daya Tarik).

Istilah-istilah estetika Bali tersebut di atas pada umumnya ditemukan pada struktur pertunjukan dan struktur dramatik lakon. Pada struktur pertunjukan kita temukan mulai dari tabuh *pategak* (permulaan atau pembukaan) hingga tancap Kayonan (*penyuud* atau penutup). Di dalam struktur dramatik lakon (alur atau model pengolahan lakon) diperkuat dengan *antawacana* (suara tokoh), retorika (gaya bertutur), serta *tetikesan* (gerak wayang dan jenisnya).

Di samping itu, keindahan lainnya juga dapat kita nikmati dari iringan (tabuh-tabuh yang digunakan sebagai ilustrasi atau mengiringi berbagai adegan). Untuk memperindah suasana melalui iringan, para dalang telah mulai keluar dari *pakem* pertunjukan konvensional, kecuali untuk jenis pertunjukan yang berfungsi sebagai *wali* (Wayang Lemah, Wayang Sudamala, dan Wayang Sapuh Leger) masih memakai gamelan Gender Wayang sebagai musik pengiring. Akan tetapi di dalam pertunjukan wayang kulit inovatif yang berfungsi sebagai *bebali* (pelengkap upacara), secara akustik sudah mulai mempergunakan jenis gamelan baru misalnya; Gong Kebyar, Semarandana, Semar Pagulingan, Angklung Kebyar, Selonding, Sekar Langon, dan lain-lain.

Jadi secara estetik dan artistik iringan inilah yang paling esensial, selain *antawacana* (suara tokoh), retorika (gaya bertutur dengan beragam bahasa), dan *tetikesan* (aksen dari gerak laku para tokoh). Terkait dengan *tetikesan*, hanya dalang-dalang tertentu saja yang memiliki keterampilan khusus dalam menggerakkan wayang dan memainkan *cepala* (alat pemukul keropak). Sementara dalang lainnya masih terfokus dan mengandalkan *antawacana* dan retorika sebagai daya tarik.

Dalam hal ini sangat tergantung dari gaya pedalangan yang mereka miliki. Mengingat masyarakat pencinta seni pewayangan, masih sangat fanatik dengan gaya pedalangan, sehingga berkat munculnya dalang-dalang inovatif yang mulai melakukan pembaharuan terhadap estetika pertunjukan wayang kulit, maka kesan-kesan dan ciri khas kedaerahan mulai menghilang. Satu hal lagi unsur estetik dalam tata teknik pentas yang paling krusial dan sangat penting dalam pertunjukan wayang

kulit khususnya pada malam hari (Wayang *Peteng*) adalah lampu penerangan. Dalam pertunjukan wayang kulit konvensional yang masih memakai lampu tradisi seperti *blencong* (Jawa) sebagai penerangan atau pencahayaan tidaklah memiliki resiko yang sangat fatal, walaupun secara estetika dan artistik di zaman sekarang kurang menarik dari penampilan. Oleh karena itulah para dalang inovatif di Bali sudah lumrah memakai lampu listrik sebagai pencahayaan, walaupun di sisi lain memiliki resiko yang sangat tinggi terutama dalam kondisi listrik tiba-tiba padam. Untuk mengantisipasi hal tersebut para dalang populer di Bali sudah menyiapkan genset sebagai alternatif.

Untuk menilai unsur-unsur estetika dan artistik dalam pertunjukan wayang kulit Bali, beberapa kriteria penilaian yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum dilakukan penilaian. Hal ini dilakukan untuk mengantisipasi penilaian yang bersifat subyektif yang sering menuai kontroversial. Adapun kriteria yang dimaksud masing-masing diberikan nilai bobot dalam bentuk angka yang terdiri dari 12 item yaitu; *Antawanana*, Karakterisasi, Tema, *Tetikesan*, Lelucon, Kreativitas, *Kanda*, Iringan, Amanat, Struktur Dramatik, *Tetembangan*, dan *Cepala*.

8.2 Glosarium

- Adung* : Istilah yang digunakan untuk menyatakan kesesuaian/harmoni
- Angkat-angkatan* : Keberangkatan tokoh menuju ke tempat tujuan setelah selesai melakukan permusyawaratan.
- Babad* : Cerita tentang sejarah kerajaan Bali dan Jawa.
- Bebaturan* : Sebuah nyanyian yang diikuti oleh musik iringan yang temponya tidak selalu sama.
- Becik* : Istilah yang digunakan untuk menyatakan karya seni itu berkualitas.
- Blencong* : Alat penerangan yang dipergunakan dalam pertunjukan wayang kulit.

- Bebanyol* : Ucapan atau prilaku yang dapat mengundang penonton tertawa.
- Bendu semara* : Nyanyian untuk menggambarkan kesedihan tokoh bermata dedelik, contohnya Gatotkaca, Bima, Duryadana, Dursasana, dan lain-lain.
- Candi rebah* : Nyanyian untuk menggambarkan suasana sedih tokoh Raksasa, misalnya Rahwana, Kumbakarna.
- Cecantungan* : Sejenis pupuh yang tidak terikat oleh hukum *padalingsa* (banyaknya suku kata pada setiap baris yang berakhir dengan vokal/huruf hidup) yang pada umumnya dipakai dalam pertunjukan Wayang Cupak dan Wayang Arja.
- Cepala* : Alat pemukul dinding *gedogan*/kropak terbuat dari *les* pohon asam. Dalam satu kropak terdapat dua buah *cepala* untuk di tangan dan kaki.
- Condong* : Tokoh yang berperan sebagai abdi seorang putri Kerajaan.
- Cupak* : Tokoh sentral dalam pertunjukan Wayang Cupak yang berperas buruk dan perilakunya sangat pemalas.
- Dedelik* : Istilah untuk menggambarkan tokoh keras dalam seni pewayangan dilihat dari bentuk matanya.
- Delem* : Tokoh punakawan yang berkarakter sombong dan mengabdikan kepada raja yang jahat.
- Desak Rai* : Tokoh yang mengabdikan kepada permaisuri yang sudah menjanda dan menguasai ilmu hitam, memiliki satu perempuan bernama Liku.
- Jangih* : Istilah estetika untuk menyatakan kualitas suara vokal maupun instrumental.
- Jejer Wayang* : Istilah yang dipergunakan setelah tari Kayonan pertama, dimana tokoh-tokoh yang berperan dalam cerita ditancapkan di atas *kelir* dengan posisi badan saling membelakangi antara pihak kanan dan pihak kiri.
- Jejuluk* : Alat perlengkapan berbentuk bulat yang panjangnya sesuai dengan *kelir* untuk mengencangkan *kelir* ke atas

dan ke bawah, terbuat dari batang pohon pinang atau besi berdiameter 16 mm.

- Jelujuh* : Alat berbentuk opal panjangnya melebihi ukuran lebar/tinggi *kelir lebar 8 cm*, berfungsi untuk mengencangkan *kelir* ke samping, terbuat dari batang pohon enau (*uyung*).
- Galuh* : Tokoh putri di sebuah kerajaan. Misalnya, Kerajaan Daha, Medang Kemulan, Kahuripan, dan lain-lain.
- Gamelan* : Alat musik tradisional Bali. Pada umumnya dipergunakan untuk mengiringi pementasan tari-tarian, drama tradisi, wayang kulit, calonarang, arja, janger, dan lain-lain.
- Gayor* : Sarana yang dipergunakan untuk membingkai *kelir* supaya lebih bernuansa estetik.
- Gedebong* : Batang pohon pisang batu yang dipergunakan alas menancapkan wayang. Secara filosofis dimaknai sebagai tanah (*pertiwi*).
- Gedogan* : Alat untuk penyimpanan wayang terbuat dari pohon nangka (*ketewel*). Pada dinding kanannya sengaja dibuat agak kocak, supaya dapat menimbulkan suara bervariasi, ketika dihentakkan dengan tumit kaki kanan.
- Geguntangan* : Alat musik yang dipakai untuk mengiringi tari Arja dan Wayang Arja. Dalam perkembangannya gamelan ini sering dipergunakan mengiringi seni *pesantian* (seni *mewirama*), sehingga diberi nama “tembang guntang”.
- Gerantang* : Tokoh dalam Arja Cupak atau Wayang Cupak. Ia adalah adik dari tokoh Cupak atau I Gede Cupak yang berperas tampan dan berbudi baik.
- Gerak wantah* : Gerak biasa/murni yang belum disetilirisasi, sehingga tidak mengandung unsur-unsur estetik dan artistik yang lebih mendalam. Misalnya, berjalan, lari, terbang, dan lain-lain.
- Gerong* : Penyanyi wanita yang secara estetik dan artistik bertugas mengilustrasikan suasana dan mengiringi adegan dalam pementasan sendratari, wayang kulit, dan tari-tarian.

- Gilik* : Istilah estetika untuk menyatakan kualitas suara, baik vokal maupun instrumental.
- Guru loka* : Guru di masyarakat. Tokoh spiritual yang menguasai ilmu tentang agama, adat, dan budaya.
- Kanda* : Istilah untuk menyebut *isen-isen* dalam lakon atau cara dalang dalam mendramatisasi dialog dan gerak, sehingga menimbulkan nuansa estetis.
- Katengkong* : Orang yang bertugas membantu dalang pada saat pementasan wayang kulit. Pada umumnya terdiri dari dua orang, atau lima orang khusus untuk Wayang Cenk Blonk.
- Kartala* : Tokoh punakawan dalam pertunjukan dramatari arja, prembon, dan wayang kulit. Kakaknya bernama Puntana.
- Kelir* : Sarana berupa layar yang terbuat dari kain putih atau kain drill nagata yang berfungsi untuk menimbulkan bayangan wayang setelah disoroti dengan lampu penerangan.
- Lemuh* : Istilah estetika untuk menyebut kualitas suara dan gerak dalam pertunjukan wayang kulit.
- Lengut* : Istilah estetika untuk menyebut kualitas penampilan karakter dan dialog.
- Liku* : Putri mahkota yang memiliki kejiwaan yang abnormal terdapat pada dramatari Arja, Drama Gong, dan Wayang Arja.
- Limbur* : Tokoh permaisuri yang telah menjanda dan menekuni ilmu hitam dalam dramatari Arja dan Wayang Arja.
- Mantri Buduh* : Tokoh antagonis dari Kerajaan Pajarakan yang selalu berbuat jahat atau sebagai tokoh antagonis (adharna) dalam dramatari Arja dan Wayang Arja.
- Mantri Manis* : Tokoh protagonis dari Kerajaan Daha atau Kahuripan yang berparas tampan dan berbudi baik sebagai pembela kebenaran (dharma).
- Merdah* : Tokoh punakawan yang mengabdikan kepada pihak yang sering berbuat kebaikan seperti Pandawa dalam Wayang

Parwa dan tokoh Rama Laksamana dalam Wayang Ramayana.

- Mesem* : Nyanyian untuk mengilustrasikan suasana sedih untuk tokoh bermata segitiga tumpul seperti; Arjuna, Abimanyu, Drupadi, Rama, Dewi Sita, dan lain-lain.
- Nang Eblong* : Tokoh *bebondresan* yang bersikap netral dalam cerita. Tokoh ini mewakili rakyat jelata dalam menyuarakan aspirasi membela kebenaran. Bahkan sering melakukan kritik sosial terhadap fenomena yang sedang viral di masyarakat maupun di media sosial.
- Nang Klenceng* : Tokoh yang berpasangan dengan Nang Eblong. Dalam penampilannya tokoh Nang Klenceng lebih cerdas, cermat, dan enerjik, sedangkan Nang Eblong berpenampilan seperti orang desa dan lugu, namun berpikiran sangat kritis, logis, dan penuh kewaspadaan.
- Ngelempar* : Istilah yang dipergunakan dalam *pepeson* tokoh-tokoh dalam pementasan Wayang Arja, dramatari Arja, topeng, Calonarang, dan lain-lain. Setiap tokoh yang keluar diawali dengan menembang dan menari. Setelah mencapai gerakan *ngopak lantang*, barulah para tokoh memulai *nyarita* (memasuki alur *lelampahan*).
- Ngelinting* : Tarian mistis disinari dengan lampu *linting*, yang dilakukan oleh *sisya* atau murid-murid Ni Calonarang saat *ngereh* (bersiluman menjadi *leak*) dalam pertunjukan Wayang Calonarang.
- Ngabut Kayonan* : Babak kedua tari Kayonan setelah adegan *jejer* wayang.
- Ngalun* : Istilah estetika untuk menilai kualitas suara vokal dalang dalam bertembang maupun suara gamelan.
- Ngelekas* : Istilah dalam aktivitas berubah wujud menjadi makhluk siluman.
- Ngereh* : Upacara ritual magis sebelum tokoh menjadi makhluk siluman.
- Ngore* : Aktivitas dalang dalam menyuarakan tokoh-tokoh binatang kera sesuai dengan suara aslinya dalam pertunjukan Wayang Ramayana. Misalnya, Hanoman, Sugriwa, Ngada, dan kera-kera kecil.

- Ngrameyana* : Istilah lain untuk menyebut Wayang Ramayana. Oleh karena diiringi dengan gamelan *Batel* Gender Wayang dan suara-suara binatang kera seperti wanara dan wanara bala, maka suasananya menjadi ramai.
- Ngundang-ngundang* : Adegan mistis dalam Wayang Calonarang, yaitu dalang mengundang orang-orang penekun ilmu hitam untuk mencekai dirinya, termasuk tim pendukung, dan sanak saudaranya di rumah.
- Nyangking* : Istilah estetika untuk menyatakan warna suara yang tinggi melengking.
- Nyeraki* : Pekerjaan serabutan dalam berkesenian seperti menjadi dalang, penari, penabuh, pelukis, membuat wayang, dan lain-lain. Di luar kesenian bisa menjadi *balian* (dukun) dan *pemangku* (orang yang telah disucikan).
- Nyerekcek rai* : Kata populer yang terkesan pornografi yang sering diucapkan oleh dalang I Dewa Rai Msi (Wayang Bangli) pada zamannya.
- Pagambuhan* : Elemen-elemen estetik yang melekat pada kesenian Gambuh. Misalnya, iringan, ucap-ucap, tarian, kostum, dan lain-lain.
- Pamungkah* : Urutan tabuh iringan mulai dari dalang membuka *gedog/kropak* hingga adegan *patangkalan*.
- Panca Maha Bhuta* : Lima zat alam semesta yang terdiri dari; *pertiwi* (tanah), *apah* (air), *bayu* (angin), *teja* (api), *akasa* (udara).
- Pangalang ratu* : Nyanyian untuk mengilustrasikan tokoh-tokoh kesatria dalam adegan *patangkalan* (permusyawarahan).
- Pangalang penasar* : Nyanyian untuk mengilustrasikan tokoh punakawan Tualen sebelum memulai pembicaraan.
- Pangkat siat* : Adegan menuju ke medan perang untuk menumpas kejahatan. Adegan perang yang dahsyat antar tokoh untuk membela harga diri dan kebenaran.
- Pangu* : Istilah estetika untuk menyatakan kecocokan atau kesesuaian memerankan tokoh, termasuk pesan moral yang disampaikan kepada penonton.

<i>Panji</i>	: Tokoh kesatria dalam pertunjukan Wayang Gambuh atau sumber cerita dalam Wayang Gambuh, Wayang Cupak, dan Wayang Arja.
<i>Panyahcah Kanda</i>	: Prolog atau narasi cerita dalam pertunjukan Wayang Ramayana.
<i>Panyahcah Parwa</i>	: Prolog atau narasi cerita dalam pertunjukan Wayang Parwa.
<i>Panyuud</i>	: Kesimpulan atau penutup dari sebuah cerita dalam pertunjukan wayang kulit.
<i>Patangkalan</i>	: Adegan pertemuan atau permusyawarahan antar tokoh, baik di pihak kanan maupun kiri.
<i>Pearjaan</i>	: Unsur-unsur estetik dalam kesenian arja meliputi; gamelan <i>geguntangan</i> , <i>pupuh</i> , tembang-tembang, penokohan, tata busana, dan lain-lain.
<i>Pepeson</i>	: Adegan keluarnya tokoh-tokoh dalam pertunjukan wayang kulit, misalnya <i>pepeson</i> Delem dan Sangut.
<i>Pesiat</i>	: Peperangan dalam pertunjukan wayang kulit.
<i>Petegak</i>	: Sebuah tabuh pembukaan untuk mengalihkan perhatian penonton kepada pementasan.
<i>Punakawan</i>	: Tokoh-tokoh yang mengabdikan kepada raja-raja dalam pertunjukan wayang kulit. Misalnya, Tualen, Merdah, Delem, dan Sangut.
<i>Punta</i>	: Tokoh yang mengabdikan kepada raja-raja dalam pertunjukan Wayang Arja dan dramatari Arja.
<i>Pupuh</i>	: Puisi atau syair yang terikat dengan aturan-aturan tertentu dan memiliki tema-tema yang beragam, diikat oleh hukum <i>padalingsa</i> , yaitu banyaknya suku kata dalam setiap baris dan berakhir dengan huruf hidup.
<i>Rame</i>	: Situasi ramai dalam sebuah adegan dalam pertunjukan wayang kulit.
<i>Racik</i>	: Sarana untuk mengencangkan <i>kelir</i> ke bawah yang ditancapkan pada batang pisang. Terbuat dari bambu atau besi dengan panjang sekitar 15 cm, dan lebar 2 cm.

- Rebong* : Nyanyian untuk mengilustrasikan adegan romantis dalam pertunjukan wayang kulit.
- Rwa bhineda* : Konsep dualisme yang berbeda dalam keyakinan umat Hindu Bali. Misalnya panas-dingin, hitam-putih, siang-malam, dan lain-lain.
- Sangut* : Tokoh Punakawan di pihak kiri, tetapi jiwanya selalu memihak pada pihak yang dianggap benar.
- Sendu Semita* : Adegan atau suasana tegang dalam *patangkalan*, dimana para tokoh dan punakawan tidak ada yang berani mendahului pembicaraan.
- Sepi* : Konsep estetika dalam sebuah adegan, dimana tidak ada suara gamelan maupun suara tokoh-tokoh. Hal ini biasanya terjadi dalam adegan pertemuan antar tokoh dengan situasi penuh ketegangan.
- Tenget* : Tempat keramat yang biasa dipakai untuk mementaskan Wayang Calonarang.
- Tetembangan* : Jenis-jenis nyanyian atau lagu yang telah memenuhi unsur-unsur estetik dan ikatan-ikatan tertentu.
- Tetikesan* : Istilah gerak wayang dalam pertunjukan wayang kulit Bali.
- Taksu* : Kekuatan inner power yang dimiliki oleh seniman untuk menghidupkan karakter dalam penokohan.
- Tandak* : Nyanyian yang mengikuti ritme dan tempo musik iringan, sehingga terjalin harmoni dan keindahan.
- Tualen* : Tokoh punakawan tertua yang mengabdikan kepada Pandawa dan Ramadewa dalam pertunjukan Wayang Ramayana.
- Tunjang* : Nyanyian yang beraroma mistis untuk mengilustrasikan tokoh-tokoh yang sedang menggelar ilmu hitam, atau meminta sesuatu kepada Hyang Durga Berawi di Kuburan.

- Wanara* : Tokoh-tokoh kera yang menjadi bala tentara Sang Rama yang terdiri dari; Sugriwa, Hanoman, Ngada, Sempati, Menda, Guaksa, Kapi Seraba, Anala, Anila, dan lain-lain.
- Wanda* : Sketsa atau penggambaran karakter tokoh-tokoh dalam seni pewayangan, termasuk bentuk rupa dan pewarnaan.
- Watangan matah* : Mayat hidup yang diperankan oleh satu sampai lima orang laki-laki maupun perempuan, yang siap menjadi tumbal saat adegan dalang ngundang *leak* dalam pementasan Wayang Calongarang. Hal ini dilakukan untuk meyakinkan masyarakat, bahwa tiada yang lebih sakti daripada *sesuhunan* atau Sang Hyang Widi Wasa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardana, I. K., Setiawan, I. K., Sulandjari., Raka, A. A. (2015). Calon Arang dalam Kebudayaan Bali. *Cakra Press*. Available at: [https://wiki.edunitas.com/ind/114-10/Wayang Calonarang_102491__eduNitas.html](https://wiki.edunitas.com/ind/114-10/Wayang_Calonarang_102491__eduNitas.html).
- Bakhtiar, A. (2008). *Filsafat Ilmu*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bandem, I. M., DeBoer, F. E., & Bandem, I. M. (1995). *Balinese Dance in Transition: Kaja and Kelod*. 2nd Ed. Oxford University Press.
- Barker, C. and Jane, E. (2000). *Cultural Studies: Theory and Practice*. First Edit. London: SAGE Publications Ltd (London).
- Bastomi, S. (1992). *Wawasan seni*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Baumgarten, A. G. (2007). *Aesthetica. Translated by D. Mirbach*. Hamburg: Felix Meiner Verlag.
- Diatmika, I. K. P. (2007). Ore dan Ngore. *Jurnal Wayang*, 6(1), p. 51.
- Dibia, I. W. (2012). *Ilen-Ilen Seni Pertunjukan Bali*. Denpasar: Bali Mangsi.
- Dickie, G. (1971). *Aesthetics; an introduction*. Adivision of Bobbs-Merrill Educational Publishing Indiana polls.
- Djelantik, A. A. M. (1994). Peranan Estetika dalam Perkembangan Kesenian Masa Kini. *Jurnal Mudra No. 2 Tahun II STSI Denpasar.*, 2(1), p. 22.
- Djelantik, A. A. M. (1996). Apakah ada Pergeseran dalam Estetika Bali. *Dalam Majalah Mudra Jurnal seni Budaya No 4. STSI Denpasar.*, pp. 146–148.
- Djelantik, A. A. M. (1999). *Estetika: Sebuah Pengantar*. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Djelantik, A. A. M. (2008). *Estetika: Sebuah Pengantar*. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI).
- Gina, I. M. (2010). *Struktur Pertunjukan Wayang Calonarang Lakon Kautus Rarung Dalang Ida Bagus Sudiksa*. ISI Denpasar.
- Guattari (1995). *Chaosmosis: An Ethico-Aesthetic Paradigm*. Indiana University Press (Bloomington & Indianapolis).

- Hamersma (2008). *Pintu Masuk ke Dunia Filsafat*. Jakarta: Kanisius.
- Handayani, N. K. I. (2022). *Proses Penciptaan Wayang Kang Ching Wie Oleh Dalang I Dewa Sutresna*. ISI Denpasar.
- Hartoko, D. (1997). *Manusia dan Seni*. 5th edn. Yogyakarta: Kanisius.
- Heraty, T. (2000). *Calonarang Kisah Perempuan Korban Patriarki*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Kardji, I. W. (2001). *Ilmu Hitam dari Bali*. Denpasar: CV Bali Media Adhikarsa.
- Kutha Ratna, N. (2007). *Estetika Sastra dan Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Marajaya, I. M. (1991). Studi Tentang Ragam Bahasa Bertembang dalam Pertunjukan Wayang Kulit Bali. Denpasar: Stsi, pp. 10–20.
- Marajaya, I. M. (1994). Tetikesan Sebagai Ragam Gerak dalam Pertunjukan Wayang Kulit Bali. in *Laporan Penelitian*. Denpasar: STSI Denpasar, pp. 14–33.
- Marajaya, I. M. (2008). Gaya Pedalangan Jawa dan Bali. *Jurnal Ilmiah Seni Pewayangan*. ISI Denpasar, 7(1).
- Mardiwarsito, L. (1981). Kamus Jawa Kuna-Indonesia., in. Jakarta: Balai Pustaka, p. 602.
- Marhaeni, N. K. S. (2003). Wayang Gambuh Tentang Fungsi dan Struktur Pertunjukannya. *Jurnal Ilmiah Seni Pewayangan*. STSI Denpasar, 2(1).
- Mulyono, S. (1989). Wayang: Asal-Usul, Filsafat, dan Masa Depan. in. Jakarta: CV Masagung, p. 11,19.
- Piliang, Y. A. (1998). *Sebuah Dunia yang Dilipat: Realitas Kebudayaan Menjelang Milenium Ketiga dan Matinya Posmodernisme*. Bandung: Mizan.
- Piliang, Y. A. (1999). *Hiper-realitas Kebudayaan: Semiotika, Estetika, Posmodernisme*. Yogyakarta: LKIS.
- Piliang, Y. A. (2003). *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Piliang, Y. A. (2006). *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Rota, I. K. (1986). *Tetembangan dalam Wayang Kulit Parwa Bali*. Denpasar: STSI

Denpasar.

- Rota, I. K. (1990). *Bentuk Keterkaitan Seni Pertunjukan di dalam Sastra: Calonarang Sebagai Satu Kasus*. Denpasar.
- Sachari, A. (2002). *Estetika: Makna, Simbol, dan Daya*. Bandung: ITB.
- Sedana, I. N. (1994). *Wayang Kulit Bali: Bentuk dan Fungsi*. ASTI Denpasar.
- Sedana, I. N. (1995). *Festival Wayang Cupak 1995: Siasat Seniman Dalang dalam Pembinaan Seni Pewayangan Bali*. STSI Denpasar.
- Seramasara, I. G. N. (2000). Sejarah Pewayangan di Bali: Sebuah Renungan', *Jurnal Mudra STSI Denpasar*, 9(VIII), p. 84.
- Soedarsono. (1978). *Diktat Pengantar Pengetahuan dan Komposisi Tari*. ASTI Yogyakarta.
- Soetarno, Sunardi, S. (2007). *Estetika Pedalangan*. Surakarta: Institut Seni Indonesia.
- Sugriwa, I. G. B. (1995). Dalang dan Wayang. in. Denpasar: Bidang Kesenian Kantor Wilayah Departemen Pendidikan dan kebudayaan Provinsi Bali, p. 15.
- Sumardjo, J. (1992). *Perkembangan Teater Modern dan Sastra Drama Indonesia*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Tarigan, H. G. (1984). *Prinsip-Prinsip Dasar Sastra*. Bandung: Angkasa.
- Wicaksana, I. D. K. (1997). *Wayang Sapuh Leger: Fungsi dan Maknanya dalam Masyarakat Bali*. Universitas Gadjah Mada (UGM).
- Wicaksana, I. D. K. (2008). Gaya Pedalangan Jawa dan Bali. *Jurnal Wayang Prodi Pedalangan ISI Denpasar*, 7(1), p. 2,4.
- Widnyana, I. K. (2002). Sebuah Studi Kasus Realitas dan Mistikisme dalam Pertunjukan Wayang Calonarang Dalang Ida Bagus Sudiksa. *Jurnal Wayang ISI Denpasar, STSI Denpasar.*, 4(1).
- Wirawan, K. I. (2018). *Calonarang: Ajaran Tersembunyi di Balik Tarian Mistis*. Denpasar: PT. Japa Widya Duta.
- Yudabakti, I. M. (2016). Marginalisasi dan Revitalisasi Pertunjukan Wayang Kulit Parwa di Kabupaten Gianyar. *Jurnal Kajian Bali Universitas Udayana*, 6(1).



ISBN 978-623-5560-78-6 (PDF)



9

786235

560786

