



Website Jurnal Damar Pedalangan: <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/damar>

TEATER WAYANG FIGURATIF PASUNG JIWA

I Gede Githa Prema Adhitya^{1*}, Ni Komang Sekar Marhaeni², I Gusti Made Darma Putra³

^{1*,2,3} Program Studi Seni Pedalangan ISI Bali

* Penulis Korespondensi. (Afiliasi Penulis Korespondensi dan Alamat Afiliasi)

Alamat e-mail: githaadhitya30@gmail.com, I Gede Githa Prema Adhitya

INFO ARTIKEL

Diterima pada:

3 Februari 2025

Direview pada:

12 April 2025

Disetujui pada:

15 Mei 2025

Keywords

*Puppet Theatre
Figuratif Puppet
Performing Art
Pasung Jiwa*

DOI:

<https://doi.org/10.59997/dmr.v5i1.4916>



©2025 Penulis.

Dipublikasikan oleh Program Studi Pedalangan, Institut Seni Indonesia Denpasar. Artikel ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi [CC-BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

ABSTRAK

Figurative wayang is an innovation in performing arts that combines traditional elements with modern approaches to create a unique and original art form. This work introduces a new perspective in wayang art through the exploration of three-dimensional movement techniques, individual performance systems, and visual aesthetics that blend traditional and contemporary elements. The wayang puppets are designed in a surrealistic style, depicting human figures with distortion, deformation, and stylization to create a profound aesthetic effect. The creative process in crafting figurative wayang involves the development of movement techniques using specialized rods, creating the illusion of suspended puppets moving naturally. The one-puppet-one-puppeteer system provides freedom for dynamic and expressive movement exploration. Costume and accessory designs adapted from everyday life enhance the social and cultural relevance of the work, making it not only entertaining but also a reflection of life. This work also integrates elements of theater, dance, and shadow mapping projection to create an immersive aesthetic experience. These techniques strengthen the narrative and evoke a deep dramatic atmosphere, effectively conveying moral messages and life values in an inspiring way. With its innovative approach and integration of diverse artistic elements, figurative wayang becomes a form of performing art that not only preserves tradition but also offers relevant updates in line with contemporary developments. This work is expected to inspire artists to continue evolving wayang art as a dynamic and living cultural heritage.

PENDAHULUAN

Seni Pedalangan adalah bagian integral dari tradisi budaya Bali yang kaya, yang menggabungkan berbagai elemen seni seperti seni rupa dan seni pertunjukan. Seni ini memiliki nilai estetika, spiritualitas, dan pendidikan moral yang mendalam. Dalam masyarakat, seorang dalang memegang peran penting sebagai penggerak cerita, pengendali emosi penonton, dan penjaga nilai-nilai kebijaksanaan budaya lokal. Keahlian dalang dalam memengaruhi emosi dan pikiran audiens mencerminkan kemampuan komunikasi yang positif, menjadikan

Seni Pedalangan bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga media komunikasi yang sarat makna. Pesatnya kemajuan teknologi menghadirkan tantangan bagi seni tradisional, termasuk Seni Pedalangan, untuk tetap relevan di era modern. Gaya hidup yang berubah, dengan waktu luang yang semakin terbatas, mendorong masyarakat untuk lebih memilih hiburan ringan daripada pertunjukan yang dianggap berat dan membutuhkan konsentrasi tinggi. Generasi muda, khususnya, menunjukkan minat yang menurun terhadap seni tradisional, salah satunya karena kompleksitas bahasa pedalangan

yang sulit dimengerti. Oleh karena itu, inovasi dan adaptasi diperlukan agar seni ini dapat berkomunikasi lebih efektif dengan audiens masa kini, tanpa kehilangan nilai-nilai budaya yang diwariskan. Wayang Figuratif adalah karya seni yang merepresentasikan objek-objek alami seperti manusia, hewan, tumbuhan, dan elemen alam lainnya dengan cara meniru bentuk dan warna aslinya. Imajinasi menjadi elemen utama dalam proses penciptaan karya seni ini, di mana gambaran mental berperan sebagai fondasi penting dalam proses kreatif. Dalam seni pewayangan, imajinasi menjadi langkah awal untuk menghasilkan karya yang inovatif.

Dalam karya ini, penggarap mengangkat tema yang relevan dengan kehidupan remaja, yaitu masa transisi yang penuh tantangan akibat perubahan fisik, psikis, sosial, dan moral. Judul "*Pasung Jiwa*" dipilih untuk merepresentasikan kisah fiktif tentang perjuangan seorang remaja dalam menghadapi gejolak emosi, kecenderungan memperbesar masalah kecil, dan ketidakmauan untuk menyelesaikan konflik, yang sering kali membuat mereka terjebak dalam masalah yang mereka ciptakan sendiri.

Melalui karya ini, penggarap menuangkan imajinasinya ke dalam bentuk wayang figuratif, yang mencerminkan tiruan dari objek-objek di sekitar. Karya ini mengundang audiens untuk bersama-sama menghidupkan cerita fiksi tersebut dalam imajinasi mereka, sekaligus menciptakan identitas baru dalam seni pewayangan. Inovasi ini diharapkan mampu memperkaya ragam wayang di Bali dan memberikan kontribusi baru bagi perkembangan seni pewayangan di tingkat nasional. Proses penciptaan seni dan keindahan selalu terkait erat dengan kreativitas, yang merupakan upaya sadar atau tidak sadar untuk menghasilkan karya orisinal dan inovatif. Dalam karya seni *Wayang Figuratif*, penggarap berusaha menghadirkan nuansa baru yang tidak hanya memberikan ciri khas, tetapi juga memperkuat identitasnya sebagai bentuk seni yang segar dan unik.

Salah satu inovasi utama dalam karya ini adalah teknik pergerakan berbasis tangkai yang dirancang khusus. Teknik ini menciptakan ilusi boneka yang tampak menggantung di udara, memberikan kesan estetis yang kuat sekaligus memungkinkan gerakan tiga dimensi yang lebih dinamis dan alami. Pendekatan ini menghadirkan pengalaman visual yang berbeda, dengan karakter wayang yang tampak lebih hidup dan ekspresif. Selain itu, sistem permainan menggunakan konsep satu wayang dikendalikan oleh satu pemain memberikan kebebasan lebih besar bagi pemain untuk mengeksplorasi gerakan secara detail dan kreatif.

Dengan pendekatan ini, setiap gerakan dapat dirancang secara presisi untuk mencerminkan emosi dan cerita yang ingin disampaikan. Sistem ini menambah dimensi baru dalam seni pewayangan, menonjolkan keahlian individu pemain sebagai elemen penting dalam menciptakan keindahan dan kedalaman cerita.

Keotentikan karya ini semakin mengemuka melalui perancangan kostum dan aksesoris yang secara sadar mengaburkan batas antara simbolisme tradisional dan representasi keseharian. Kostum yang digunakan berupa busana sehari-hari seperti kemeja, celana panjang, dan sepatu, dikombinasikan dengan sentuhan estetik dari busana tari kontemporer, sehingga membentuk visual yang tidak hanya familiar tetapi juga memiliki daya gugah artistik. Perpaduan ini dirancang selaras dengan bentuk boneka wayang yang memiliki mekanisme persendian menyerupai anatomi tubuh manusia, memungkinkan ekspresi gerak yang lebih natural dan komunikatif. Pendekatan ini memperkuat hubungan konseptual antara karakter wayang dan narasi kehidupan modern yang diangkat dalam pertunjukan, sekaligus menegaskan orisinalitas karya sebagai hasil sintesis antara tradisi dan inovasi. Dengan mengintegrasikan idiom visual dari keseharian ke dalam kerangka dramatik yang kompleks, Wayang Figuratif tidak hanya menghadirkan pengalaman estetik yang segar, tetapi juga membuka ruang interpretasi baru terhadap dinamika identitas budaya dalam seni pertunjukan kontemporer.

METODE

Metode *Dalang Anumana* yang dikembangkan oleh Dr. I Gusti Made Darma Putra mengintegrasikan teori kreativitas, estetika, dan hermeneutika untuk menciptakan karya seni yang estetis sekaligus bermakna universal. Metode ini terdiri dari lima tahap utama yang sistematis:

1. *Ngawit* (Memulai): Tahap awal melibatkan observasi, riset, dan analisis data untuk mengumpulkan informasi yang relevan. Inspirasi menjadi kunci dalam mengembangkan ide baru yang mencerminkan konteks zaman dan relevansi tema.
2. *Ngepah* (Konsepsi): Data yang terkumpul dipilah untuk merumuskan ide, tema, dan konsep utama karya seni. Elemen-elemen seperti tema, judul, karakter, alur, serta aspek artistik dan teknis dirancang untuk mendukung visi artistik.
3. *Ngastawa* (Spiritualitas): Proses "mengisi diri" melalui ritual spiritual bertujuan membangkitkan *taksu* (daya tarik spiritual).

Ritual ini menyelaraskan energi kreatif dengan nilai-nilai spiritual, menjadikan karya lebih bermakna dan autentik.

4. *Ngripta* (Membuat): Eksekusi karya dilakukan dengan fleksibilitas kreatif namun tetap terarah oleh logika, estetika, etika, dan konteks budaya. Eksperimen dan evaluasi dalam tahap ini memungkinkan eksplorasi inovasi baru tanpa melupakan tradisi.
5. *Ngebah* (Mementaskan): Tahap akhir adalah pementasan karya kepada penonton Selain sebagai perayaan proses kreatif, momen ini menjadi medium komunikasi yang menghidupkan pesan dan makna karya melalui interaksi dengan penonton.

Keseluruhan proses ini tidak hanya menghasilkan karya seni yang estetis dan inovatif, tetapi juga memberikan pengalaman emosional, budaya, dan spiritual yang mendalam kepada penonton.

Dalam proses penciptaan karya seni pertunjukan eksperimental berjudul Teater Wayang Figuratif: Pasung Jiwa, berbagai sumber referensial yang kredibel dan multidisipliner berperan penting dalam membangun fondasi konseptual, metodologis, serta estetika karya. Jakob Sumardjo dalam *Filsafat Seni* [1] menawarkan pemahaman mendalam tentang nilai-nilai filosofis seni yang menjadi landasan reflektif dalam membentuk makna artistik dan sosial karya ini. Pemikiran H. Tedjoworo dalam *Imaji dan Imajinasi: Suatu Telaah Filsafat Postmodern* [2] turut memperkaya kerangka konseptual melalui penguatan peran imajinasi dalam membangun struktur naratif yang kritis dan reflektif. Sementara itu, Mulyono melalui karyanya *Wayang: Asal-usul, Filsafat, dan Masa Depan* [3] menyediakan wawasan historis dan filosofis tentang dunia pedalangan, yang menjadi acuan utama dalam melakukan dekonstruksi terhadap bentuk tradisional wayang menuju eksplorasi ekspresional kontemporer. Dukungan teknis dan manajerial dalam produksi seni pertunjukan diperkuat oleh buku *Manajemen Organisasi Seni Pertunjukan* [4], yang memberikan panduan struktural dalam mengelola unsur panggung, tata cahaya, serta koordinasi produksi secara efektif. Lebih jauh, disertasi "Teater Tanpa Tepi: Refleksi Pengembaraan Diri oleh I Gusti Made Darma Putra" [5] menjadi sumber metodologis utama, khususnya melalui pengadopsian metode dalang anumana yang sistematis dan reflektif dalam lima tahapan penciptaan. Unsur ekspresivitas tubuh dan komunikasi nonverbal turut diperkuat melalui pemikiran Zaka Putra Ramdani dalam *Gesture Mengungkap Makna Di Balik Bahasa Tubuh Orang Lain Dari Mikroekspresi & Makroekspresi* [6], yang menggarisbawahi pentingnya bahasa tubuh dalam menyampaikan makna pada panggung teater. Dari

sisi naratif dan pengolahan konflik emosional, novel *Tentang Kamu* karya Tere Liye [7] memberi inspirasi dalam membangun kisah yang emosional, kompleks, dan menyentuh, sementara *Feninculi Fenincula 2* karya Toshikazu Kawaguchi [8] memperluas horizon naratif melalui eksplorasi konsep waktu sebagai dimensi dramatik dan reflektif. Integrasi seluruh pustaka ini membentuk sintesis teori, refleksi, dan praktik yang memperkuat dimensi estetika, naratif, dan manajerial dalam proses penciptaan Pasung Jiwa sebagai karya seni pertunjukan wayang figuratif yang transformatif dan kontemporer.

PROSES PERWUJUDAN KARYA

Dalam penciptaan karya Wayang Figuratif "Pasung Jiwa", penggarap mengadopsi metode Dalang Anumana yang diperkenalkan oleh Dr. I Gusti Made Darma Putra, S.Sn, M.Sn, dalam disertasinya yang berjudul "Teater Tanpa Tepi: Refleksi Pengembaraan Diri". Metode ini menjelaskan tahapan-tahapan yang menjadi bagian dari persiapan penciptaan karya tersebut, yang berakar pada pengalaman estetis penggarap dan beberapa dalang yang memiliki pendekatan serupa dalam menciptakan karya seni. Kerangka kerja yang dirumuskan dalam metode ini mendorong penggarap untuk menemukan konsep-konsep baru yang terkait dengan proses kreatif dan memberikan kebebasan dalam mengeksplorasi ide-ide. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut mengenai tahapan-tahapan tersebut:

1. Ngawit (memulai)

Proses penciptaan karya seni umumnya dimulai dengan persiapan yang matang, yang menjadi dasar bagi langkah-langkah selanjutnya dalam mengembangkan karya tersebut. Pada karya Wayang Figuratif "Pasung Jiwa", tahap awal dimulai dengan ngawit, yang berarti memulai dalam Bahasa Bali. Tahap ini adalah langkah pertama untuk mengeksplorasi fenomena yang akan menjadi ide dasar karya seni. Penggarap memulai dengan riset mendalam untuk memahami fenomena yang akan dijadikan materi dan ide pokok karya. Penelitian ini meliputi pencarian literatur relevan, wawancara dengan ahli, serta menonton dokumentasi terkait topik yang diangkat. Pada tahap ngawit, penggarap juga mengamati fenomena sekitar melalui penglihatan, pendengaran, dan perasaan untuk menangkap esensinya. Proses ini dilanjutkan dengan pembuatan sketsa dan prototipe boneka wayang untuk mengidentifikasi potensi kekurangan teknis. Pembuatan wayang tiga dimensi dilakukan dengan eksperimen berbagai bahan, seperti cetakan fiberglass dan *paper mache*, yang akhirnya dipilih karena lebih ringan dan mudah diperbaiki jika terjadi masalah teknis.



Gambar 1. Proses pencetakan
Dokumentasi : Githa Adhitya 2024

2. Ngepah (konsepsi)

Ngepah, yang dalam bahasa Bali berarti “memilah,” adalah tahap penggalian makna dari data yang telah dikumpulkan, di mana penggarap menyusun ide dan tema karya seni berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi; menurut Suteja [9], tahap ini menandai penghentian sementara proses pencarian data untuk memusatkan perhatian pada perumusan konsepsi yang terstruktur dan dapat dihayati. Pada tahap konsepsi, penggarap merancang elemen-elemen penting dalam karya seni, seperti tema, judul, penokohan, karakter, dan alur dramatik. Selain itu, penggarap juga merancang unsur artistik lainnya, seperti pemilihan pemain, desain kostum, properti, tata panggung, dan pola penyajian teknis. Hal ini mencakup proses eksplorasi gerak yang merupakan pengejawantahan konsepsi yang telah ditetapkan sebelumnya, seperti gerak mekanis wayang, komposisi pemanggungan pemeran teatrikal, sebagaimana dokumentasi eksplorasi gerak wayang dapat disimak pada gambar berikut,



Gambar 2. Proses eksplorasi boneka
Dokumentasi : Githa Adhitya 2024

Semua perencanaan ini bertujuan untuk memastikan eksekusi karya seni berjalan sesuai

dengan harapan. Penggarap memilih penggerak wayang yang terdiri dari satu perempuan dan tiga laki-laki, karena penggerak wayang berperan penting dalam mempengaruhi gerakan dan ekspresi karakter. Selanjutnya, penggarap memilih aktor yang sesuai dengan karakter yang akan diperankan, serta menambah penari pendukung untuk memperkaya suasana dan emosi dalam pertunjukan.

3. Ngastawa (spiritualitas)

Ngastawa, yang berarti spiritualitas, adalah tahapan penting dalam proses penciptaan seni, terutama dalam budaya Bali. sejalan dengan hal ini Srinatih (2018), dalam *Sekar Jagat*, menggambarkan seni dalam pandangan masyarakat Bali sebagai perpaduan antara badan kasar (bentuk fisik seni) dan badan halus (jiwa atau roh seni); menurutnya, sebuah karya seni hanya terwujud melalui pengolahan fisik yang terampil serta ritual pengisian jiwa yang memberikan kedalaman spiritual dan makna esensial [10]. Berdasarkan hal tersebut maka, pada tahap ini, seniman mengisi diri melalui ritual spiritual untuk menyelaraskan seni dengan nilai-nilai spiritualitas. Seni dan spiritualitas di Bali merupakan dua elemen yang tidak terpisahkan.

Proses ini bertujuan untuk membangkitkan rasa percaya diri atau taksu, yang memberi daya tarik dan keautentikan dalam berkarya. Dalam Wayang Figuratif "Pasung Jiwa", seniman diharapkan dapat mengintegrasikan unsur pengetahuan dan keterampilan dengan aspek spiritual, menghasilkan karya seni yang autentik dan penuh makna. Ritual yang dilakukan berfungsi untuk membersihkan pikiran dan membuka hati, memungkinkan seniman menerima inspirasi dari alam semesta.

4. Ngripta (membuat)

Tahapan *ngripta* dalam proses penciptaan karya seni bukan semata-mata menjadi jembatan antara perancangan konseptual dan eksekusi artistik, melainkan juga berfungsi sebagai ruang dialektis di mana ide-ide awal diuji secara praksis melalui serangkaian eksperimen kreatif yang terukur dan reflektif. Pada fase ini, penggarap tidak hanya mengimplementasikan konsep yang telah dibangun dalam tahap perancangan, tetapi juga melakukan evaluasi kritis secara simultan guna menyempurnakan bentuk, struktur, dan makna artistik yang ingin dicapai. Persiapan sarana dan prasarana menjadi aspek krusial yang menunjang kelangsungan proses eksplorasi teknis dan estetis, karena dalam konteks ini setiap instrumen kerja diposisikan sebagai medium potensial untuk menghadirkan gagasan secara konkret dan komunikatif. Lebih jauh, *ngripta* mengandung nilai epistemologis yang tinggi, karena memberi peluang bagi penggarap untuk belajar dari kegagalan,

merevisi strategi kreatif, serta menemukan kemungkinan baru yang sebelumnya tak terduga. Dengan demikian, tahapan ini tidak hanya berfungsi sebagai proses teknis, tetapi juga sebagai arena pembentukan kesadaran estetik dan refleksi konseptual yang secara langsung berkontribusi terhadap otentisitas dan relevansi karya dalam ekosistem seni kontemporer.



Gambar 3. Proses rekaman siluet
Dokumentasi : Cintya Devi 2024



Gambar 4. Proses blocking panggung
Dokumentasi : Kuta Kumara Agung 2024

Dalam Wayang Figuratif "Pasung Jiwa", penggarap mengangkat kisah-kisah fiksi yang relevan dengan kehidupan sosial remaja. Penggarap memadukan elemen seni teater, wayang tiga dimensi, teknologi modern, dan tari untuk menciptakan pengalaman pertunjukan yang kaya secara estetika dan emosional.

5. Ngebah (mementaskan)

Tahap ngebah adalah tahap akhir dari proses penciptaan karya seni, di mana karya yang telah melalui berbagai eksperimen dan evaluasi diwujudkan secara utuh. Pada tahap ini, karya seni yang telah dibentuk dan diorganisir dengan cermat

dipentaskan. Wayang Figuratif "Pasung Jiwa" dipentaskan di panggung Natya Mandala, Kampus ISI Denpasar, sebagai bagian dari program pendidikan sarjana (S1) Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Pertunjukan ini tidak hanya merupakan tugas akhir, tetapi juga hasil dari proses kreatif yang mendalam, menggabungkan elemen tradisional dan modern. Panggung Natya Mandala dirancang untuk mendukung elemen artistik karya, seperti pencahayaan, tata suara, dan tata panggung, sehingga menciptakan pengalaman visual dan emosional yang mendalam bagi penonton

WUJUD KARYA

Wayang Figuratif, sebagai karya seni inovatif, menggambarkan objek alami secara realistis, namun dengan dasar imajinasi kreatif dari senimannya. Dalam karya berjudul *Pasung Jiwa*, cerita mengangkat konflik emosional remaja yang mencakup masalah pribadi dan sosial yang kompleks. Dengan memvisualisasikan cerita ini melalui Wayang Figuratif, penggarap menciptakan karakter yang dinamis, bertujuan untuk memperkaya seni pewayangan di Bali dan memberikan identitas baru dalam dunia pewayangan nasional. Wayang Figuratif tiga dimensi merupakan karya seni yang menggabungkan unsur tradisional dan modern, dengan karakter yang menyerupai manusia dan tampak tegas, diwujudkan dalam gaya surealisme. Karya ini memanfaatkan teknik tiga dimensi, proyeksi bayangan, serta latar imajiner untuk menciptakan pertunjukan teater yang estetis dan memukau.

Dalam proses kreatifnya, karya ini menggunakan teknik pergerakan berbasis tangkai dengan sistem satu wayang satu *puppeteer*, memungkinkan terciptanya gerakan yang dinamis dan ekspresif menyerupai tubuh manusia. Penataan kostum dan aksesoris dipilih secara deliberatif untuk merepresentasikan keseharian masyarakat kontemporer, yakni melalui penggunaan kemeja, celana panjang, sepatu, serta elemen estetika busana tari kontemporer. Aksesoris tersebut kemudian diintegrasikan dalam desain wayang yang memiliki mekanisme persendian layaknya manusia, sehingga memperkuat kesan realisme dan kedekatan emosional antara penonton dan karakter. Integrasi visual ini tidak hanya menambah relevansi sosial dan budaya dalam konteks kekinian, tetapi juga menghadirkan estetika hibrida yang menegaskan identitas Wayang Figuratif sebagai bentuk seni pertunjukan yang transformatif. Dengan demikian, karya ini tak sekadar menjadi eksperimen visual, melainkan juga sebuah refleksi estetik atas dinamika kehidupan modern yang mampu menginspirasi dan memperluas horizon persepsi dalam ekosistem seni pertunjukan.



Gambar 6. Adegan boneka
Dokumentasi : Githa Adhitya 2025

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, medium berarti ukuran sedang, alat untuk menyampaikan sesuatu, atau sinonim dari media sebagai sarana komunikasi; dalam konteks seni pertunjukan, Humardani dalam Murtiyoso [11] menjelaskan bahwa medium adalah bahan baku utama penciptaan karya seni, yang dalam karya seni pedalangan Terater Wayang Figuratif Pasung Jiwa mencakup empat unsur esensial: bahasa, suara, gerak, dan rupa. Hal ini juga di ejawantahkan oleh penggarap dengan menampilkan adegan teatral yang diperkuat kompoisis gerak aktor serta penggunaa propoerti tambahan guna meningkatkan kesan dramatisasi pada plot-plot tertentu. Seperti dapat disimak pada gambar berikut di mana ditampilkan adegan tarian berkelompok dengan gerak ritmis yang di dukung tata cahaya dan porperti menyerupai kupu-kupu, yang oleh penggarap mengejawantahkan bentuk cinta dan kasih sayang yang membucuh dalam raga seorang remaja



Gambar 5. Adegan puisi
Dokumentasi : Githa Adhitya 2025

Lebih jauh, dalam menapilkan adegan ketulusan hati yang penuh rasa bimbang dan kegundahan,

penggarap tampilkan dengan menggunakan yang khusus dengan teknik permainan yang sama, namun berwujud hanya di tutupi kain putih yang di tampilkan para pemain perempuan yang mengenakan kostum selaras dengan kain yang dikenakan wayang. Pendramatisasian dilakukan penggarap dengan memberikan pencahayaan terpusat pada adegan, sebagaimana dapat disimak berikut,



Gambar 7. Adegan siluet kertas
Dokumentasi : Githa Aditya 2025

Bertemunya dua hati yang saling mencintai menjadi puncak visual adegan yang muncul dalam teater wayang figuratif Pasung Jiwa, di mana penggarap dan satu tokoh wanita lagi menampilkan adegan balet. Bertemunya dua hati yang saling mengikat jiwa yang terkurung dalam pasungan raga, diejawantahkan dengan cara elegan kekinian, sebagaimana dapat di simak pada dokumentasi berikut,



Gambar 8. Adegan romance teater
Dokumentasi : Githa Adhitya 2025

SIMPULAN

Wayang Figuratif, sebagai karya inovatif, menggambarkan objek-objek alami secara realistis dan didasarkan pada imajinasi kreatif seniman. Dalam karya berjudul *Pasung Jiwa*, cerita mengangkat konflik emosional remaja, menyoroti masalah pribadi dan sosial yang kompleks. Dengan memvisualisasikan cerita ini melalui *Wayang Figuratif*, penggarap menciptakan karakter dinamis yang bertujuan memperkaya seni pewayangan di Bali dan memberikan identitas baru dalam dunia pewayangan nasional.

Wayang Figuratif tiga dimensi merupakan karya seni inovatif yang menampilkan karakter manusia secara eksplisit melalui pendekatan gaya surealisme, yang secara konseptual dipilih untuk mengartikulasikan kompleksitas psikologis dan eksistensial manusia dalam lanskap sosial kontemporer. Karakter yang dimaksud bukan sekadar representasi visual, melainkan konstruksi dramaturgis yang membawa muatan nilai, konflik, dan narasi khas manusia modern. Berbeda dengan karakteristik bentuk yang merujuk pada ciri-ciri formal seperti anatomi dan struktur visual, karakter dalam karya ini mengedepankan kehadiran figur manusia sebagai subjek reflektif yang dikonstruksi melalui bahasa simbolik dan metaforis khas surealisme. Pendekatan ini secara ontologis membedakan karya dari bentuk pewayangan konvensional, menjadikannya otentik sekaligus relevan sebagai media ekspresi estetis masa kini. Penggabungan elemen tiga dimensi, proyeksi bayangan, dan latar imajiner tidak hanya memperkaya pengalaman visual, tetapi juga memperkuat kapasitas representasional karya ini sebagai ruang kontemplatif atas realitas yang terfragmentasi, menjadikan Wayang Figuratif sebagai medium yang adaptif dalam menyuarakan dinamika budaya dan spiritualitas modern.

Dalam proses kreatifnya, karya ini mengusung teknik pergerakan berbasis tangkai untuk menciptakan gerakan dinamis dan ekspresif, didukung oleh sistem permainan satu wayang satu puppeteer. Penataan kostum dan aksesoris terinspirasi dari kehidupan sehari-hari, menambah relevansi budaya dan sosial. Estetika Wayang Figuratif menggabungkan keindahan objektif dan subjektif, menciptakan pengalaman visual dan emosional yang mendalam. Karya ini tidak hanya menjadi inovasi seni pewayangan, tetapi juga medium refleksi yang menginspirasi, menghadirkan perspektif baru dalam seni pertunjukan.

Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka memberikan mahasiswa kesempatan belajar di luar program studi selama tiga semester, termasuk melalui Studi/Proyek Independen. Program ini bertujuan mengembangkan kreativitas, keterampilan, dan potensi mahasiswa sesuai minat

mereka. Di ISI Denpasar, program ini bekerja sama dengan Sanggar Seni Kuta Kumara Agung, yang memproduksi inovasi seperti *Wayang Ental*, wayang tiga dimensi yang menggabungkan seni tradisional dan kontemporer sebagaimana karya yang diciptakan yaitu Teater Wayang Figuratif Pasung Jiwa.

Saran

Penciptaan Wayang Figuratif "Pasung Jiwa" masih menyisakan peluang besar untuk penyempurnaan di berbagai aspek. Oleh karena itu, diperlukan upaya penelitian yang mendalam dan proses kreatif yang lebih terarah dalam pengembangan karya seni ini. Dengan memanfaatkan berbagai perspektif baru atau pendekatan inovatif, karya ini diharapkan dapat mencapai tingkat optimalisasi yang lebih tinggi serta memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pelestarian dan perkembangan Seni Pedalangan, khususnya di Bali.

Selain itu, hadirnya inovasi melalui bentuk garapan baru seperti ini diharapkan mampu menjadi stimulus bagi kemajuan seni pewayangan secara keseluruhan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penggarap mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam mewujudkan karya Teater Wayang Figuratif Pasung Jiwa

1. Dr. I Made Marajaya. SSP. M.Si Selaku dosen pembimbing I
2. Ni Komang Sekar Marhaeni. SSP. M.Si Selaku dosen pembimbing II sekaligus Koordinator Program Studi Seni Pedalangan
3. Dr. I Gusti Made Darma Putra. S.Sn. M.Sn. Selaku pimpinan mitra DUDI Sanggar Seni Kuta Kumara Agung
4. Seluruh civitas akademik Fakultas Seni Pertunjukan yang telah membantu penggarap dalam administrasi selama menempuh pendidikan di Institut Seni Indonesia Denpasar
5. Tim Editor dan *Reviewers* yang membantu untuk menyempurnakan jurnal ini

DAFTAR RUJUKAN

- [1] J. Sumardjo, *Filsafat Seni*, Edisi Kesa. Bandung: ITB Press, 2016, hlm. 360.
- [2] H. Tejaworo, *Imaji dan Imajinasi: Suatu Telaah Filsafat Postmodern*. Yogyakarta: Kanisius, 2001.
- [3] S. Mulyono, *Wayang: Asal Usul, Filsafat dan Masa Depan*. Jakarta: Penerbit PT Gunung Agung, 1978.
- [4] A. Permas, *Manajemen Organisasi Seni Pertunjukan*. Jakarta: Penerbit PPM, 2003.

- [5] I. G. M. D. Putra, "Disertasi Teater Tanpa Tepi : Refleksi Pengembaraan Diri I Gusti Made Darma Putra," Institut Seni Indonesia Denpasar, Denpasar, 2022.
- [6] Z. P. Ramadani, *Gesture Mengungkap Makna Di Balik Bahasa Tubuh Orang Lain Dari Mikroekspresi & Makroekspresi*. Klaten: Penerbit Jendela, 2021.
- [7] T. Liye, *Tentang Kamu*. Depok: Penerbit Sebak Grip Nusantara, 2023.
- [8] T. Kawaguchi, *Feniculi Fenicula 2 : Kisah – Kisah Yang Baru Terungkap*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2022.
- [9] I. K. Suteja, *Catur Asrama Pendakian Spiritual Masyarakat Bali dalam Sebuah Karya Seni Tari*. Surabaya: Penerbit Paramita, 2018.
- [10] I. G. A. Srinatih, *Selat Segara*. Denpasar: Balimangsi Fondation, 2018.
- [11] Murtiyoso, Bambang, *Pengetahuan pedalangan*. Surakarta: Sub Proyek Pengembangan ASKI, 1983.