



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

PENCIPTAAN KARYA PAKELIRAN TEATER "KARNAYANA"

I Putu Esa Putra Dananjaya^{1*}, Sang Nyoman Gede Adhi Santika², I Dewa Ketut Wicaksandita³, Ni Luh Ayu Chempaka Dewi⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Seni Pedalangan ISI Bali

* Penulis Korespondensi: Institut Seni Indonesia Bali, Jl. Nusa Indah, Sumerta, Kecamatan Denpasar Timur, Kota Denpasar, Bali

Alamat e-mail: putraesa200@gmail.com, I Putu Esa Putra Dananjaya

INFO ARTIKEL

Diterima pada

26 Januari 2025

Direview pada

30 September 2025

Disetujui pada

8 Oktober 2025

KEYWORDS

Merdeka belajar
Pakeliran Teater
Catur Datu Kawya
Karnayana
Karna

DOI:

<https://doi.org/10.59997/dmr.v5i2.4998>



©2024 Penulis.

Dipublikasikan oleh Program Studi Pedalangan, Institut Seni Indonesia Bali.

Artikel ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi [CC-BY](#)

ABSTRAK

This artistic research explores the creation of *Karnayana*, a Balinese shadow puppet theater (*teater pakeliran*) that reinterprets the epic figure Karna from the *Mahabharata* as a locus of existential reflection. The study responds to the contemporary challenges of preserving traditional wayang in the context of globalization, shifting audience interests, and the demands of academic innovation under the Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) program. Employing the methodological framework of *Catur Datu Kawya* (Pandulame, Adicita-Adirasa, Sranasasmaya, Gunatama) developed by I Nyoman Sedana, the creative process integrates imagination, philosophical value, artistic devices, and performative skill into a coherent dramaturgy. The narrative highlights Karna's dilemmas of loyalty, honor, and tragic destiny, realized through three main acts—his encounter with Kunti, the rejection at Drupadi's contest, and his death in the Bharatayudha war—visualized by silhouettes, gamelan-digital compositions, vocal expressions, and lighting design. The findings demonstrate that *Karnayana* contributes not only as an innovative performance model that synthesizes tradition and modern theater, but also as an academic discourse that affirms the relevance of philosophical-humanist values in contemporary art. Thus, the work establishes a dual contribution: revitalizing the artistic grammar of Balinese wayang and offering a methodological reference for artistic creation within higher education.

PENDAHULUAN

Wayang kulit Bali menempati posisi sentral dalam lanskap kebudayaan Nusantara, bukan hanya sebagai medium hiburan, tetapi juga sebagai instrumen pedagogis yang sarat nilai etis, estetis, dan spiritual. Melalui kekuatan visualisasi, bahasa simbolik, serta dramatis naratifnya, pertunjukan wayang mampu menyampaikan pesan-pesan kebijaksanaan, keberanian, kesetiaan, dan kejujuran yang relevan lintas generasi [1], [2], [3]. Dalam konteks sosial-budaya Bali, fungsi ini sekaligus merefleksikan peran wayang sebagai wadah internalisasi dharma dan kearifan lokal [4]. Namun, memasuki era globalisasi, seni pedalangan dihadapkan pada dilema: di satu sisi terdapat tuntutan pelestarian nilai tradisi, di sisi lain muncul keharusan adaptasi terhadap perkembangan

teknologi, estetika baru, serta perubahan preferensi audiens modern [5], [6], [7].

Seiring berkembangnya nilai-nilai modern, praktik kesenian tradisi dituntut untuk menegosiasi bentuknya dengan medium kontemporer, sehingga inovasi artistik menjadi kebutuhan strategis [8], [9], [10], [11]. Dalam ranah pedalangan, salah satu model transformatif adalah konsep pakeliran teater, yakni integrasi dramatis teater modern dengan struktur naratif wayang sebagai bentuk revitalisasi yang tetap berpijak pada tradisi [12], [13]. Upaya ini menjawab kesenjangan penelitian terdahulu yang cenderung menitikberatkan pada visualisasi karakter [14], aspek ritual [15], maupun fungsi sosial-didaktis [16], tetapi belum menggarap secara mendalam dialektika eksistensial tokoh Mahabharata—khususnya

Karna—dalam bingkai pakeliran teater kontemporer. Gap ini memperlihatkan absennya kajian yang menempatkan narasi Karna sebagai locus estetik sekaligus reflektif untuk membaca problematika dan dinamika moral manusia modern.

Perkembangan seni pertunjukan wayang Bali kontemporer melalui model ‘teater pakeliran’ memperlihatkan dinamika kreatif yang semakin mengemuka, dipicu oleh tuntutan inovasi artistik sekaligus implementasi kebijakan akademik MBKM. Sejumlah karya mutakhir seperti *Teater Pakeliran Sang Anom* [17], *Prabha Kanya* [18], maupun *Arya Pengalasan* [19] menjadi representasi tren ini, namun demikian I Gusti Made Darma Putra dalam *Problematika Teater Pakeliran* mengingatkan lemahnya pematangan konseptual menunjukkan adanya risiko subordinasi unsur pedalangan oleh estetika teatral semata dalam model pementasan teater pakeliran [20]. Di titik dialektis inilah *Karnayana* mengisi gap urgensi, dengan mengartikulasikan wayang tidak hanya sebagai ekspresi estetis dan etis, tetapi juga sebagai media spiritual-filosofis yang menyingkap kompleksitas eksistensial tokoh Karna. Berbeda dari karya lain yang menonjolkan dimensi historis (*Arya Pengalasan*), mistis-ritual (*Pangristaning Mujung Sari*) [21], moralistik (*Nutur Pupu Tikel*) [22], atau teologis-transendental (*Tutur Candra Bherawa*) [23], *Karnayana* menghadirkan gap representasi dengan menempatkan dilema kesetiaan, kehormatan, dan takdir tragis Karna sebagai locus refleksi humanis yang lebih dalam, sehingga memberikan tawaran epistemologis baru bagi pembacaan lakon epik dalam horizon estetika kontemporer.

Secara metodologis, mayoritas karya terdahulu menggunakan kerangka triadik Alma M. Hawkins (eksplorasi-improvisasi-forming) atau filsafat *Gandha Sesa* dan *Bhasma Sesa* (Sudarta), sementara *Karnayana* menegaskan kontribusinya melalui implementasi *Catur Datu Kawya* oleh I Nyoman Sedana [24] sebagai kerangka konseptual yang secara sistematis mengintegrasikan dimensi imajinatif, afektif, teknologis, dan performatif. Meski kerangka ini juga diadaptasi dalam karya *Ngaramu Yana* oleh Atmaja [25] untuk membingkai krisis mental remaja, *Karnayana* mengisi gap metodologis dengan membuktikan validitas *Catur Datu Kawya* dalam penggarapan lakon epik klasik yang menuntut kedalaman filosofis, bukan sekadar problem sosial-psikologis kontemporer. Kebaruan lain *Karnayana* tampak pada aspek artistik, di mana karya-karya sejauh menawarkan inovasi teknis unik dari *human silhouette* [19], kombinasi sabet Jawa-Bali dengan Gendang Belek Lombok [22], transformasi wayang menjadi naga [21], hingga integrasi *Qawwali*, *Gregorian Chant*, dan instrumen modern [23].

Sebaliknya, *Karnayana* menegaskan gap novelty dengan tidak berhenti pada eksperimen teknis, melainkan mensinergikan medium siluet, komposisi gamelan-digital, vokal, dan tata cahaya secara dramaturgis untuk menguatkan narasi eksistensial Karna.

Tokoh Karna dalam epik Mahabharata dipandang sebagai figur dilematis, terhimpit antara kesetiaan, cinta, kehormatan, dan takdir tragis yang menandai kehidupannya [26], [27], [28]. Kompleksitas ini menjadikannya representasi eksistensial manusia yang berjuang menegakkan dharma meskipun harus mengorbankan dirinya. Dalam konteks penciptaan karya seni, narasi Karna memiliki resonansi tinggi dengan realitas kontemporer yang sarat benturan nilai, di mana individu kerap dituntut menegosiasikan tanggung jawab, perasaan, dan identitas. Naskah pakeliran teater Karnayana menyoroti ketegangan eksistensial ini melalui dramatik adegan, seperti pertemuan emosional Karna dengan Kunti, penolakan dalam sayembara Drupadi, hingga gugurnya Karna di medan Kurusetra. Adegan-adegan tersebut diejawantahkan ke dalam simbolisme visual (siluet), ekspresi vokal (tembang pupuh dan gending), serta tata cahaya yang menegaskan aspek eksistensial tokoh, sekaligus memperlihatkan bagaimana nilai klasik dapat diolah menjadi refleksi artistik-modern.

Dalam kerangka ini, penciptaan karya Karnayana menempati posisi signifikan, baik sebagai praksis artistik maupun kontribusi akademik. Kebaruan (novelty) terletak pada strategi mengintegrasikan metode *Catur Datu Kawya* [24], [29] sebagai landasan konseptual penciptaan, dengan praktik kolaboratif lintas disiplin dalam kerangka Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) [30] di sanggar Bajra Jenyana Music pimpinan I Gusti Putu Sudarta yang telah dikenal sebagai seniman multitalenta dengan spesialisasi bidang kelimuan mencakupi, teater tradisional Bali (topeng dan wayang), selain kemampuan skill retorika dan oleh vokal yang dimilikinya [31]. Karya ini tidak hanya menghadirkan bentuk garapan baru dalam pedalangan, tetapi juga menegaskan bahwa narasi klasik dapat dijadikan medium reflektif yang relevan dengan konteks kekinian. Oleh karena itu, penciptaan ini dirumuskan melalui dua pertanyaan utama: pertama, bagaimana strategi artistik pakeliran teater mampu merepresentasikan kompleksitas tokoh Karna dalam kisah Mahabharata; dan kedua, bagaimana integrasi nilai tradisi pedalangan dengan inovasi teater kontemporer dapat menghasilkan karya yang komunikatif, reflektif, dan signifikan secara kultural.

Berdasarkan kerangka tersebut, tujuan penciptaan Karnayana adalah mewujudkan pertunjukan pakeliran teater yang mengaktualisasikan nilai-nilai

filosofis Karna dalam format artistik yang kontekstual, sekaligus memperluas horizon metodologis penciptaan seni pedalangan. Manfaatnya tidak hanya bersifat praktis sebagai model revitalisasi pertunjukan wayang, tetapi juga akademis, yakni memperkaya khazanah penelitian penciptaan seni dengan menunjukkan kemungkinan dialektika tradisi dan modernitas dalam medan estetika kontemporer.

METODE

Penciptaan karya garapan teater pakeliran dengan judul *Karnayana* yaitu menggunakan metode berbasis riset (penelitian) yang bernama teori sanggit (Kawi Dalang) [29] yang di mana pernah dijelaskan dan dipaparkan oleh Prof. Dr I Nyoman Sedana, M.A. Di mana metode ini terdiri dari empat sumber stimulan kreativitas seni atau *Catur Datu Kawya* [24], [32], [33], [34] yang digunakan untuk merumuskan dan mewujudkan suatu konsep garapan sehingga terciptanya suatu karya seni baru. Berikut ini merupakan uraian dari konsep Catur Datu Kawya ke dalam proses penciptaan atau proses perencanaan karya teater pakeliran *Karnayana* ini:

1. Pandulame

Pandulame, sebagai tahapan awal dalam kerangka konseptual *Catur Datu Kawya* (Teori Sanggit) yang digagas oleh Sedana, diposisikan sebagai landasan fundamental bagi aktivitas penciptaan seni. *Pandulame* merupakan sebuah istilah dari pemikiran atau bayangan yang sering disebut dengan imajinasi [34, hlm. 13]. Secara teoretis, *Pandulame* merepresentasikan aktivitas berimajinasi yang berfungsi sebagai sumber stimulasi kreatif, di mana potensi intelektual dan sensibilitas estetik seniman mulai menemukan orientasi artistiknya.

Keberadaan *Pandulame* bersifat esensial karena menjadi *locus* ide pokok yang memungkinkan lahirnya gagasan awal, sehingga aktivitas imajinatif ini bukan hanya sekadar aktivitas mental, tetapi merupakan embrio konseptual yang menentukan arah pengolahan kreatif berikutnya dalam proses penciptaan karya seni. Implementasi *Pandulame* dalam penciptaan *Karnayana* terwujud melalui kecintaan mendalam penata terhadap kesenian tradisi yang diyakini memuat spirit dan nilai-nilai luhur yang transenden. Intensitas imajinasi yang lahir dari relasi afektif dengan tradisi mendorong inisiatif untuk mentransformasikan spirit tersebut ke dalam bentuk garapan baru yang relevan dengan konteks kontemporer.

Proses imajinatif ini melahirkan gagasan untuk menggarap kompleksitas kisah tokoh Karna, yang kemudian diformulasikan ke dalam medium pertunjukan pakeliran teater bertajuk *Karnayana*.

Dengan demikian, *Pandulame* bukan hanya berfungsi sebagai tahap konseptual awal, melainkan juga sebagai jembatan yang menghubungkan nilai tradisi dengan kreasi inovatif dalam bentuk pertunjukan baru yang sarat makna.

2. Adicita dan Adirasa

Kemudian tahapan kedua dari penata yakni memunculkan konsep *adicita* dan *adirasa*, di mana dalam konteks penciptaan karya seni pedalangan, *adicita* merujuk pada sistem nilai dan keyakinan filosofis yang menjadi landasan ideologis pertunjukan sebagai salahsatu stimulan ide kekaryaan, sedangkan *adirasa* mengacu pada intensitas ekspresi estetis dan afektif yang diwujudkan melalui olah vokal, gerak, dan musicalitas dalang sebagai manifestasi rasa artistik yang mendalam yang memicu aspek konseptual dari karya [35], sehingga pada akhirnya *adicita* dan *adirasa* secara metodis oleh penata mensimbulasi serta melandasi lahirnya ide dan konsep dari karya teater pakeliran *Karnayana*.

Dengan mengakat tokoh Karna sebagai basis ide kekaryaan, penata kemudian mengejawantahkan secara konseptual dalam bentuk karya pakeliran teater dengan menggarap gerak dan pengemasan alur cerita yang di ambil dari gerak tradisi dan gending gending pewayangan dalam bentuk baru ke dalam pertujukan inovasi dengan spirit tradisi. hal ini sejalan dengan pendapat Arthy, dkk bahwa Seni pedalangan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media untuk mengungkapkan cerita-cerita yang kaya akan makna filosofis, moral, dan spiritual yang merupakan bagian integral dari budaya Bali [36, hlm. 119].

3. Sranasasmaya

Setelah melewati kedua tahap di atas muncul sebuah konsep ketiga untuk mewujudkan konsep atau ide yang telah dirancang sebelumnya sehingga menciptakan sebuah garapan atau karya seni. Melalui *Sranasasmaya* (Alat Dan Properti), dalam pertunjukan tentunya ada properti, seperti wayang, kelir, tata busana dan aspek visual lainnya, namun tidak ada properti modern seperti wayang baru di dalam garapan ini karena penata tertantang untuk menciptakan garapan baru dengan komponen komponen tradisi

4. Gunatama

Terakhir penerapan konsep *Gunatama* (Art Skill), di sini dapat dilihat dari beberapa ketrampilan yang ditonjolkan penata yaitu penataan gerak, musik pengiring, pencahayaan dan gending geding dengan kekuatan retorika yang dibawakan diharapkan mampu mempertajam suasana dan menyulap imajinasi penonton.

Selain metode yang dipergunakan di atas, dalam proses penciptaan karya seni pertunjukan, penata merujuk pada sejumlah literatur utama sebagai landasan konseptual dan praktis. Buku Konsep Dasar Metode Penciptaan karya I Dewa Ketut Wicaksana dan I Made Sidia [37] menjadi acuan penting dalam merancang metodologi kerja, karena menyajikan pendekatan sistematis yang dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran di Program Studi Pedalangan serta merangkum panduan dari berbagai ahli guna mempermudah proses kreatif.

Dalam konteks penciptaan *Karnayana*, buku Estetika Pedalangan karya I Made Marajaya [38] memberikan pemahaman yang mendalam tentang perkembangan estetika dari era klasik hingga postmodern, yang sangat berguna dalam mengolah aspek visual dan dramatik karya, seperti bentuk, warna, gerak, dan suasana.

Untuk menunjang manajemen produksi, buku Manajemen Organisasi Seni Pertunjukan terbitan PPM [39] dijadikan rujukan dalam pengaturan unsur-unsur produksi secara efektif, termasuk pembagian tugas dan tanggung jawab teknis seperti tata panggung, konsumsi, dan pencahayaan. Selain itu, buku Gesture karya Zaka Putra Ramadani [40] memperkaya pemahaman penata tentang komunikasi nonverbal, yang sangat penting dalam pengarahan para *dubber* dan *puppeteer* agar mampu menyesuaikan intonasi suara dan gerak tubuh karakter secara harmonis, sehingga pesan dramatik dalam *Karnayana* dapat disampaikan secara maksimal dan menyentuh audiens.

PROSES PERWUJUDAN KARYA

Proses perwujudan karya pakeliran teater "*Karnayana*" dilandasi oleh penerapan metodologis Catur Datu Kawya yang dikembangkan oleh Prof. Dr. I Nyoman Sedana sebagai kerangka konseptual penciptaan berbasis tradisi. Metode ini memfasilitasi transformasi gagasan imajinatif ke dalam bentuk artistik melalui empat tahapan utama—*Pendulame*, *Adicita* dan *Adirasa*, *Sranasasmaya*, serta *Gunatama*—yang masing-masing merepresentasikan dimensi ideatif, afektif, teknologis, dan keterampilan performatif dalam proses kreatif.

Dalam konteks program MBKM, tahapan-tahapan tersebut diintegrasikan secara sistematis melalui rangkaian kegiatan lapangan, konsultasi mitra, eksplorasi literatur, dan latihan teknis, sehingga menghasilkan karya yang tidak hanya berakar pada nilai-nilai estetika pedalangan Bali, tetapi juga relevan secara pedagogis dan komunikatif dalam lanskap seni pertunjukan kontemporer.

1. *Pendulame* (Imajinasi Konseptual)

Tahapan *Pendulame* merupakan fase embrionik dalam proses penciptaan yang menandai aktivitas imajinatif penata sebagai titik mula konseptualisasi artistik. Dalam konteks karya "*Karnayana*", penata memulai proses ini melalui intensifikasi relasi afektif terhadap kesenian tradisi Bali, khususnya seni pedalangan, yang diyakini memuat spirit transendental dan nilai-nilai luhur.

Inspirasi utama bersumber dari filosofi pohon kelapa sebagai metafora konseptual yang merepresentasikan kontinuitas, keteguhan, dan kebermaknaan dalam kehidupan manusia. Penata kemudian mentransformasikan gagasan tersebut ke dalam bentuk visualisasi bayangan, vokal dramatik, dan gerak tubuh yang berakar pada tradisi, namun diarahkan menuju horizon estetik baru. Secara beruntun pada tahap implementasi kolaboratif kegiatan MBKM menunjukkan bahwa tahapan ini dijalankan melalui observasi pertunjukan, penggalian literatur, dan diskusi intensif dengan mitra, yang secara kolektif membentuk landasan imajinatif karya.



Gambar 1. Pertemuan pertama dengan mitra sebagai awal dimulainya Studi/Projek Independen.
(Sumber: Dananjaya, 2025)

2. *Adicita* dan *Adirasa* (Ideologi dan Afeksi Artistik)

Tahapan *Adicita* dan *Adirasa* merupakan fase artikulasi nilai-nilai filosofis dan intensitas ekspresi afektif yang menjadi fondasi ideologis dan estetis karya. *Adicita* Penata wujudkan dengan mengejawantahkan formulasi gagasan yang telah dibayangkan dalam *Pendulame* ke dalam bentuk tulisan, sketsa dramaturgis, dan struktur naratif yang mengangkat dilema eksistensial tokoh Karna. Sebagaimana salah satu aspek naratif yang menggabarkan kesedihan pertemuan Karna dan

Kunti yang secara imajiner digambarkan melalui narasi prolog dan visual siluet wayang berikut:

Kunti : (gianada pakang raras) *luir maka kahanian, Mangaran sira drupadi ,Lwir nian sang nilotama, Mapalana sila ayu, Paras wulan upamika, Nyandar ati, Langon ikanang samara*

Karna : (gending rebong) *miike mahimpugan, geganan gadung kasturi, tamulilingane uyang dot menagih ngisep sari, raga lempung magoleran,* (dilanjutkan dengan adegan kunang-kunang dan nyanyian senandung)

Prolog : *cinaritanan mangke kehanan sira drupada angelaraken kunang swayambara siapa sida angamet ikang salawara nimitanyan wenang aminang sira drupadi* (adegan sayambara)

Kunti: *ihi karna pwakita, kita tan wenang angamet ikanang salawara apan wruh yayateki Drupadi kita wong sudra tan panten asasanding lawa Drupadi atilar pwakita*

Karna : *dres toya netra nira umijila menangis* (gending mesem) *ganda kasiasih, semilir sedih, apan baya gegangsalan tunjung mas* (dalang menceritakan kisah kehidupan Karna dengan siluet wayang)

Narasi tersebut digambarkan bagaimana Karna yang berkeinginan mengikuti sayembara Drupadi dihalangi oleh Kunti. Kunti dengan gusar dan penuh rasa sedih dengan tujuan agar Drupadi dapat dimenangkan oleh pihak Pandawa, mengingatkan Karna bahwa Karna hanyalah manusia biasa yang berasal dari kaum sudra. Sembari menitahkan air mata, Karna dan Kunti yang sebenarnya telah mengetahui latar belakang masing-masing saling menatap penuh sedih akan kenyataan yang dihadapi.

Adirasa dalam hal ini merujuk pada sistem nilai yang melandasi pilihan tematik dan simbolik, seperti pengorbanan, kesetiaan, dan ketidakadilan sosial, sementara *Adirasa* diwujudkan melalui eksplorasi vokal, gerak, dan musicalitas yang merepresentasikan intensitas emosional karakter. Sebagaimana proses kreatif tersebut dapat disimak pada ekspresi Kunti sedih dan menyayat dari tokoh Kunti saat melepas kepergian bayi Karna yang ia lahirkan usai secara tidak sengaja merapalkan doa yang menghadirkan Dewa Surya, hingga akhirnya terlahirlah Karna dalam kondisi Kunti yang penuh ketidaksiapan dan masih sangat belia. Adegan ini diiringin dengan irungan musik sendu dari instrumen musik pengiring sebagaimana dapat disimak pada gambar berikut.



Gambar 2. Proses Eksplorasi Gerak Pengenalan Tokoh Kunti Dalam Dalam Memvisualkan Tema Kesetiaan dan Kesedihan.

(Sumber: Dananjaya, 2025)

Proses kolaboratif dalam kerangka MBKM menunjukkan bagaimana penata melakukan konsultasi dengan mitra, penggalian cerita, dan pencarian referensi pertunjukan masa lampau untuk memperkuat kedalaman konseptual dan afektif karya. Proses ini menghasilkan struktur dramatis yang tidak hanya komunikatif, tetapi juga reflektif terhadap realitas sosial dan spiritual.

3. *Sranasasmaya* (Eksplorasi Media dan Perangkat Artistik)

Tahapan *Sranasasmaya* merupakan fase implementatif yang menekankan pada eksplorasi media dan perangkat artistik secara sadar dan strategis. Penata memilih untuk meminimalisasi penggunaan properti fisik dan mengoptimalkan perangkat tradisional seperti wayang, kelir, tata busana, dan pencahayaan sebagai medium utama ekspresi dramatis. Eksplorasi ini diarahkan untuk menghasilkan siluet dan bayangan dramatis yang memperkuat atmosfer pertunjukan tanpa mengandalkan kelimpahan dekorasi panggung. Tata cahaya dikonstruksi sebagai perangkat semiotik yang menggantikan fungsi visual kompleks, dengan lingkaran cahaya yang fokus pada figur tertentu sebagai pengganti elemen dekoratif.



Gambar 3. Eksplorasi Visual Figur Bayi (Karna) Dalam Bentuk Siluet di Layar
(Sumber: Dananjaya, 2025)

Dalam tahap kolaboratif MBKM berikutnya, penata mengintegrasikan latihan irungan, penciptaan musik digital (FL Studio), dan koordinasi dengan penata cahaya untuk membentuk ruang visual yang imajinatif dan komunikatif.



Gambar 4. Eksplorasi Efek Musikal Menggunakan Software Aplikasi FL Studio
(Sumber: Dananjaya, 2025)

Gerak tubuh dan ekspresi vokal pemain diposisikan sebagai bahasa artistik utama, dengan rujukan pada literatur gestural untuk memastikan keharmonisan antara intonasi suara dan representasi karakter. Busana yang digunakan, berupa kain dan baju putih adat Bali, memperkuat kontinuitas kultural sekaligus menghadirkan kesan elegan yang bersahaja.



Gambar 5. Busana Putih Pemain Isntrumen Pengiring Pementasan Pakeliran Teater "Karnayana"
(Sumber: Dananjaya, 2025)

4. *Gunatama* (Keterampilan Artistik dan Performatif)

Tahapan *Gunatama* merupakan fase artikulasi keterampilan artistik yang diwujudkan melalui intensifikasi latihan teknis dan performatif. Penata mengorestrasi latihan irungan, vokal dalang, siluet wayang, dan teknik pencahayaan secara sektoral dan integratif, termasuk gladi bersih dan ujian kelayakan karya.



Gambar 6. Penata Mengorestrasi Latihan Gerak Wayang Aksara Dalam Adegan Pembuka
(Sumber: Dananjaya, 2025)

Dalam kernangka kolaboratif kegiatan MBKM di fase akhir menunjukkan bahwa kekuatan pertunjukan tidak hanya terletak pada kelimpahan properti, melainkan pada kapasitas performatif individu pemain yang mampu menghidupkan narasi melalui tubuh, suara, dan

interaksi spasial. Pembuatan kostum, pengecutan wayang siluet, serta pemilihan aksesoris pentas dilakukan dengan mempertimbangkan aspek fungsional dan simbolik, sehingga setiap elemen visual memiliki koherensi dengan struktur dramatik dan nilai-nilai tradisi yang diusung. Dengan demikian, *Gunatama* menjadi representasi dari puncak keterampilan artistik yang mengintegrasikan teknik, ekspresi, dan spiritualitas dalam satu kesatuan pertunjukan yang utuh dan bermakna.

WUJUD KARYA

Karya pakeliran teater "*Karnayana*" mengangkat narasi eksistensial tokoh Karna sebagai representasi manusia yang hidup dalam ketegangan antara perasaan dan kewajiban. Karna digambarkan sebagai sosok yang mengabdikan seluruh hidupnya pada kesetiaan, meskipun harus mengorbankan cinta, keluarga, dan keadilan yang tak pernah ia peroleh sejak lahir. Kisah bermula dari Kunti yang menerima anugerah mantra Adityahredaya dari Resi Durwasa, dan secara tak sengaja memanggil Dewa Surya hingga melahirkan Karna. Demi menjaga kehormatan, Kunti menghanyutkan bayi tersebut di sungai, yang kemudian diasuh oleh Adirata dan diberi nama Basusena. Karna tumbuh sebagai kesatria tangguh, namun status sosialnya sebagai anak kusir menjadi stigma yang menghalangi pengakuan atas kemampuannya, termasuk dalam sayambara Drupadi yang menolak cintanya.

Konflik memuncak dalam perang Bharatayudha, ketika Karna bertarung melawan Arjuna di medan Kurusetra. Kutukan yang diterimanya menjadi kenyataan: roda keretanya terperosok dan ia lupa semua ilmu yang pernah dipelajari dari Parasurama. Dalam kondisi rentan, Karna memohon waktu untuk memperbaiki keretanya, namun Kresna mendesak Arjuna untuk segera membunuhnya sebagai balasan atas kematian Abimanyu. Arjuna akhirnya melepaskan panah Pasupati yang menewaskan Karna seketika. Adegan penutup menghadirkan Kunti yang memenuhi permintaan terakhir Karna dengan meletakkan kepala putranya di pangkuannya, menyanyikan lagu perpisahan yang menyayat, menandai akhir tragis dari seorang kesatria yang hidup dalam bayang-bayang pengorbanan dan ketidakadilan.

Pertunjukan pakeliran teater "*Karnayana*" direalisasikan melalui struktur pembabakan dramatik yang mengintegrasikan elemen naratif, musical, visual, dan vokal secara sinergis dalam tiga babak utama. Babak pertama dimulai dengan pengucapan mantra kayonan oleh dalang, yang

disajikan dalam format *live* dan siluet. Adegan ini menampilkan wayang kayonan dan aksara sebagai simbol penciptaan semesta, diiringi oleh alunan gender wayang dan suling dalam tempo lambat, membangun suasana sakral dan kontemplatif. Dilanjutkan dengan prolog dalang yang menyacah parwa dan mabahbah kanda, menghadirkan wayang pamurtian dalam siluet, serta vokal wanita yang memperkuat nuansa spiritual dan transendental dari narasi awal.



Gambar 7. Pengenalan Tokoh Karna Dalam Pertunjukan Pakeliran Teater "*Karnayana*" (Diperankan oleh Penata)
(Sumber: Dananjaya, 2025)

Transisi dramatik berikutnya mengangkat adegan Kunti dan Bhatara Surya dalam bentuk siluet, yang menggambarkan pemberian anugerah seorang bayi laki-laki oleh Dewa Surya. Gamelan semarandhana mengiringi adegan ini dengan komposisi musical yang lembut dan melankolis.



Gambar 8. Dewa Surya dan Dewi Kunti Dalam Bentuk Siluet Wayang
(Sumber: Dananjaya, 2025)

Kunti kemudian tampil secara *live* dalam ekspresi kesedihan yang mendalam, melantunkan lagu dengan vokal penabuh sebagai pengiring utama, memperkuat intensitas emosional. Adegan berikutnya menampilkan siluet Kunti menghanyutkan Karna di sungai, yang diiringi kembali oleh gamelan semarandhana, menciptakan

visualisasi dramatik yang menyentuh dan simbolik. Babak ini ditutup dengan prolog dalang secara *live* yang menyampaikan narasi tentang sosok Karna melalui nyanyian dan musik digital, menandai peralihan dari mitos ke realitas sosial.



Gambar 9. Adegan Pengenalan Tokoh Dewi Kunti Dala Adegan Sedih
(Sumber: Dananjaya, 2025)

Babak kedua membuka narasi dengan kelahiran Karna yang divisualisasikan melalui perpaduan *live* dan siluet, disertai pupuh "Pakarng Raras" yang dinyanyikan oleh Drupadi sebagai ekspresi kelahiran dan harapan. Gamelan semarandhana menjadi pengiring utama yang membentuk suasana magis dan agung.



Gambar 10. Adegan Siluet kelahiran Karna Dalam Visual Siluet Bayi
(Sumber: Dananjaya, 2025)

Adegan sayembara kemudian menampilkan Karna yang ikut serta dalam kontestasi memperebutkan Drupadi, namun ditolak karena status sosialnya. Penolakan ini divisualisasikan secara *live* dengan irungan gamelan semarandhana yang menegaskan ketegangan sosial dan diskriminasi kasta. Karna yang diliputi kesedihan kemudian tampil dalam adegan

live dengan gending "Mesem" dan suling sebagai pengiring, menciptakan atmosfer lirih dan reflektif.

Babak ketiga dimulai dengan prolog dalang secara *live* yang menjelaskan posisi Karna di pihak Korawa dan latar belakang terjadinya perang Bharatayudha. Adegan siat antara Karna dan Arjuna disajikan dalam format *live* dan siluet, dengan gamelan semarandhana sebagai pengiring yang membangun ketegangan dan dinamika konflik.



Gambar 11. Adegan Perang Karna dan Arjuna
(Sumber: Dananjaya, 2025)

Klimaks pertunjukan terjadi saat Karna terbunuh, ditampilkan secara *live* dengan kedatangan Kunti yang memenuhi permintaan terakhir Karna: meletakkan kepalanya di pangkuhan sang ibu. Adegan ini diiringi oleh perpaduan gamelan semarandhana dan musik digital, serta lagu yang dinyanyikan Kunti sebagai penutup yang menyayat dan penuh makna, menandai *sad ending* yang menyentuh dan mengandung refleksi eksistensial.



Gambar 12. Adegan Gugurnya Karna di Pangkuan Dewi Kunti
(Sumber: Dananjaya, 2025)

Secara keseluruhan, wujud karya "*Karnayana*" merepresentasikan sintesis antara tradisi dan inovasi dalam seni pedalangan. Penata berhasil mengonstruksi pertunjukan yang tidak hanya

mengandalkan kekuatan naratif, tetapi juga mengoptimalkan elemen-elemen artistik seperti sabet wayang, tata cahaya siluet, komposisi musical, dan ekspresi vokal sebagai perangkat dramatik yang saling melengkapi. Setiap babak dirancang dengan kalkulasi dramaturgis yang cermat, menjadikan karya ini sebagai entitas pertunjukan yang utuh, komunikatif, dan reflektif terhadap nilai-nilai tradisi dan realitas kontemporer.

SIMPULAN

Berdasarkan keseluruhan proses perencanaan, perwujudan, dan pementasan karya Pakeliran Teater *Karnayana*, dapat ditegaskan bahwa penciptaan ini secara konseptual berlandaskan kerangka metodis *Catur Datu Kawya* yang digagas Prof. Dr. I Nyoman Sedana, M.A., sebagai strategi metodologis untuk mengaktualisasikan kreativitas berbasis tradisi. Melalui tahapan Pandulame, Adicita-Adirasa, Sranasasmaya, dan Gunatama, penata berhasil mengartikulasikan imajinasi, nilai ideologis, eksplorasi media, serta keterampilan artistik dalam satu kesatuan yang utuh. Dengan demikian, karya ini tidak hanya menjadi hasil praksis artistik, tetapi juga representasi dari sintesis konseptual antara pemikiran akademik dan daya cipta kreatif, sehingga menunjukkan bagaimana tradisi dapat diposisikan sebagai sumber gagasan yang terus relevan untuk dijabarkan dalam horizon estetik kontemporer.

Dari sisi teknis-artistik, dapat dipahami bahwa strategi minimalisasi properti justru menghasilkan intensifikasi eksplorasi media non-fisik, seperti cahaya, siluet, vokal, dan gerak tubuh, yang memperkuat suasana dramatik pertunjukan. Wayang tetap dipertahankan sebagai pusat gravitasi naratif, namun diolah dengan inovasi pencahayaan dan tata visual yang memunculkan bayangan imajinatif. Integrasi musik tradisional, komposisi digital, serta pengolahan vokal dan gerak menegaskan kekuatan performatif individu pemain sekaligus menghadirkan pengalaman estetis yang segar bagi audiens. Dengan demikian, dapat dirumuskan bahwa capaian artistik karya ini terletak pada keberhasilan menegosiasikan bentuk tradisi dengan perangkat ekspresi modern, tanpa kehilangan spirit sakral dan nilai filosofis yang inheren dalam narasi Karna.

Implikasi inheren dari penciptaan *Karnayana* adalah kontribusinya terhadap pengembangan seni pedalangan dalam dua dimensi: pertama, sebagai bentuk revitalisasi tradisi yang membuktikan fleksibilitas wayang dalam menghadapi tantangan zaman; kedua, sebagai inovasi akademik yang memberikan ruang pembelajaran kontekstual melalui integrasi dengan program MBKM. Karya ini menyiratkan relevansi artistik sekaligus epistemologis karena mampu menghadirkan refleksi

eksistensial tokoh Karna dalam kerangka sosial-budaya modern, sehingga memperkuat posisi seni pedalangan tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukasi, refleksi filosofis, dan pembentukan identitas kultural generasi muda. Dengan demikian, Pakeliran Teater *Karnayana* dapat dipahami sebagai pencapaian akademik-artistik yang menegaskan pentingnya keberlanjutan tradisi melalui inovasi kreatif, serta membuka ruang bagi penelitian maupun penciptaan lanjutan yang lebih luas dalam medan seni pertunjukan Nusantara.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] I. G. N. Gumana Putra, "Variasi Retorika dalam Pertunjukan Wayang Cenk Blonk," *Segara Widya J. Penelit. Seni*, vol. 9, no. 2, hlm. 106–118, 2021, doi: 10.31091/sw.v9i2.1741.
- [2] I. D. K. Wicaksandita, H. Santosa, dan I. K. Sariada, "Konsep Dasa Paramartha pada Karakterisasi Tokoh Aji Dharma dalam Pertunjukan Wayang Tantri oleh I Wayan Wija," *Dance Theatre Rev.*, vol. 3, no. 1, hlm. 1–1, 2020, doi: 10.24821/dtr.v3i1.4415.
- [3] Warsono dan B. Latif, "Pagelaran Wayang Kulit Sebagai Sarana Aktualisasi Pendidikan Nilai Kearifan Lokal Dalam Tradisi Rasulan Di Karanganyar," *Dance Theatre Rev.*, vol. 7, no. 2, hlm. 101–109, 2024, doi: <https://doi.org/10.24821/dtr.v7i2.14145>.
- [4] I. D. K. Wicaksandita, S. N. G. A. Santika, I. D. K. Wicaksana, dan I. G. M. D. Putra, "Nilai-Nilai Estetika Hindu Wayang Kulit Bali: Studi Kasus Internalisasi Jana kertih Melalui Karakter Tokoh Pandawa, Sebagai Media Representasi Ideal Manusia Unggul," *J. Damar Pedalangan*, vol. 4, no. 1, hlm. 63–80, 2024, doi: 10.59997/dmr.v4i1.3744.
- [5] I. M. Marajaya, "Pertunjukan Wayang Kulit Bali Dari Ritual Ke Komersialisasi," *Kalangwan J. Seni Pertunjuk.*, vol. 5, hlm. 21–28, 2019.
- [6] I. M. Marajaya, "Pakeliran Layar Lebar : A development of the Balinese shadow puppet," *J. Lingistics Cult. Rev.*, vol. 7, hlm. 22–38, 2023.
- [7] I. D. K. Wicaksandita dan I. D. K. Wicaksana, "Siva Naṭarāja: Konsep Estetika Hindu dalam Seni Pertunjukan Wayang," *Panggung J. Seni Budaya*, vol. 35, no. 3, hlm. 419–441, 2025, doi: <https://doi.org/10.26742/panggung.v35i3.2693>.
- [8] I. N. Sudanta, "Eksistensi Pementasan Wayang Kulit Parwa Sukawati Pada Era Globalisasi," *J. Widya Wertta*, vol. 2, no. 1, hlm. 127–141, 2019.

- [9] I. G. A. Sucitra, "Eksplorasi Nilai-nilai Tradisi dalam Konsep Estetika Seni Rupa Kontemporer Indonesia," *JSRW J. Senirupa Warna*, vol. 4, no. 1, hlm. 33–45, 2019, doi: 10.36806/jsrw.v4i1.47.
- [10] I. G. A. B. Senopati dan I. D. K. Wicaksandita, "Wayang Bali dan Aktivisme Sosial: Studi Kasus Retorika Dan Wayang Sampah Daur Ulang Dalam Teaser Sinematografi Pahayu Gumine," *J. Damar Pedalangan*, vol. 3, no. 2, hlm. 41–53, 2023, doi: 10.59997/dmr.v3i2.2851.
- [11] I. N. Sedana, "Pertunjukan Wayang Kulit Bali antara Tradisi dan Inovasi," Denpasar, 1993.
- [12] I. D. K. Wicaksana, "Ideologi dan Strategi Seniman Dalang Dalam Kreativitas Seni Pertunjukan Wayang," dalam *Seminar Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar*, Denpasar, 2017, hlm. 1–14.
- [13] W. Aryandini, *Seni Pertunjukan Indonesia dengan Pendekatan Filsafat Studi Kasus: Pergelaran Wayang Kulit*. Surakarta: The Ford Fundation & Program Pendidikan Pasca Sarjana STSI Surakarta, 2005, hlm. 200.
- [14] T. Haryadi dan Khamadi, "Perancangan Model Wujud Visual Tokoh Pewayangan Dalam Pembentukan Identitas Dan Watak Tokoh Sebagai Acuan Desain Karakter Dalam Karya Dkv," *DeKaVe*, vol. 7, no. 2, hlm. 58–79, Jul 2015, doi: 10.24821/dkv.v7i2.1280.
- [15] I. D. K. Wicaksana dan I. D. K. Wicaksandita, "Wayang Sapuh Leger: Sarana Upacara Ruwatan di Bali," *J. Penelit. Agama Hindu*, vol. 7, no. 1, hlm. 1–17, 2023, doi: 10.37329/jpah.v7i1.2126.
- [16] E. Setiawan, "Nilai Filosofi Wayang Kulit Sebagai Media Dakwah," *Al-Hikmah*, vol. 18, no. 1, hlm. 33–49, 2020, doi: <https://doi.org/10.35719/alhikmah.v18i1.21>.
- [17] S. N. G. A. Santika, I. M. Marajaya, dan I. K. Kodi, "Teater Pakeliran 'Sang Anom,'" 2017, <https://repo.isi-dps.ac.id/2591/>, Denpasar. [Daring]. Tersedia pada: <http://download.isi-dps.ac.id/index.php/category/4...>
- [18] I. K. P. Nugraha, I. N. Sedana, dan D. Hendro, "Teater Pakeliran Padat 'Prabha Kanya,'" 2017, <https://repo.isi-dps.ac.id/2587/>, Denpasar. [Daring]. Tersedia pada: <http://download.isi-dps.ac.id/index.php/category/4...>
- [19] I. N. N. Sulistiawan, I. G. P. Sudarta, dan N. D. Purnamawati, "Teater Pakeliran 'Arya Pengalasan,'" *J. Damar Pedalangan*, vol. 3, no. 1, hlm. 65–72, Apr 2023, doi: 10.59997/dmr.v3i1.2295.
- [20] I. G. M. D. Putra, "Problematika Teater Pakeliran sebagai Konsep Garap dalam Seni Pewayangan," *Panggung*, vol. 31, no. 3, hlm. 385–400, Sep 2021, doi: 10.26742/panggung.v31i3.1714.
- [21] I. G. D. Artawan, I. M. Marajaya, dan I. G. N. G. Putra, "Teater Pakeliran Wayang Penyalonarangan 'Pangristaning Mujung Sari,'" *J. Damar Pedalangan*, vol. 2, no. 2, hlm. 28–36, Okt 2022, doi: 10.59997/dmr.v2i2.1863.
- [22] I. G. M. A. A. Sedayatana dan D. Hendro, "Teater Pakeliran 'Wayang Nutur Pupu Tikel,'" *J. Damar Pedalangan*, vol. 2, no. 1, hlm. 73–83, Apr 2022, doi: 10.59997/dmr.v2i1.1527.
- [23] I. G. P. Sudarta dan I. G. M. D. Putra, "Teater Pakeliran Tutur Candra Bherawa: Proses Penciptaan Bertolak Dari Penjelajahan Teater Tradisi," dalam *Bali Sangga Dwipantara II*, Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar, 2022, hlm. 296–286. [Daring]. Tersedia pada: <https://eproceeding.isibali.ac.id/index.php/bdw/article/view/352>
- [24] I. N. Sedana, "Teori dan Metode Kreativitas Seni Berbasis Tradisi Kreatif Sanggit / Kawi Dalang," Institut Seni Indonesia Bali, Denpasar, No. DIPA 023.17.2.677544/2021, 2021.
- [25] A. I Kadek Adi Supadma, S. I Nyoman, dan K. I Ketut, "Penciptaan Karya Teater Pakeliran 'Ngaramu Yana,'" *J. Damar Pedalangan*, vol. 4, no. 2, hlm. 146–152, Agu 2024, doi: 10.59997/dmr.v4i2.4391.
- [26] T. Subagya, "Karakter Tokoh Karna Dalam Cerita Pewayanagn Versi Jawa dan Sunda," *Lakon J. Pengkaj. Pencipta. Wayang*, vol. 7, no. 1, hlm. 72–90, 2015, doi: <https://doi.org/10.33153/lakon.v11i1.2155>.
- [27] N. S. Pendidit, *Mahabharata*. Jakarta: Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama, 2003, hlm. 477.
- [28] K. Subramaniam, *Mahabharata*. Surabaya: Penerbit & Percetakan PARAMITA, 2002, hlm. 847.
- [29] I. N. Sedana, "Disertasi, Kawi Dalang: Creativity in Wayang Theatre," Disertasi, University of Georgia, Athens, Georgia, 2002. [Daring]. Tersedia pada: https://getd.libs.uga.edu/pdfs/sedana_i_nyoma_n_200205_phd.pdf
- [30] M. Arsyad, *Implementasi Merdeka belajar Kampus Merdeka di Perguruan Tinggi*. Banjarmasin: Lambung Mangkurat University Press, 2021.
- [31] I. D. K. Wicaksandita, "Signifikansi Narasi-Vokal Dan Gerak Yoga Dalam Membangun Karakter

Tokoh Pada Suasana Mistik Adegan Setra Pertunjukan Teater Pakeliran Puyung Bolong Telah Ilang Karya I Gusti Putu Sudarta," *J. Damar Pedalangan*, vol. 3, no. 2, hlm. 12–12, 2023, doi: 10.59997/dmr.v3i2.2853.

- [32] I. M. S. Wisena, I. K. Kodi, dan I. G. P. Sudarta, "Gagar Teater Wayang Lingkungan," *J. Damar Pedalangan*, vol. 4, no. 1, hlm. 48–53, 2024, doi: <https://doi.org/10.59997/dmr.v4i1.3742>.
- [33] N. B. Subamia, I. N. Sedana, dan I. B. W. Bratanatyam, "Wayang Pakeliran 'Caru Somya Hita,'" *J. Damar Pedalangan*, vol. 4, no. 1, hlm. 38–47, Apr 2024, doi: 10.59997/dmr.v4i1.3741.
- [34] I. N. D. Rahyuda, I. M. Sidia, dan I. B. W. Bratanatyam, "Penciptaan Karya Wayang Goni Tiga Dimensi 'Quarter Life Crisis,'" *J. Damar Pedalangan*, vol. 4, no. 1, hlm. 11–18, Apr 2024, doi: 10.59997/dmr.v4i1.3721.
- [35] N. M. A. Jaya, I. M. Marajaya, dan I. K. Widnyana, "Penciptaan Teater Wayang Cili 'Kalulut Asih,'" *J. Damar Pedalangan*, vol. 4, no. 1, hlm. 1–10, Apr 2024, doi: 10.59997/dmr.v4i1.3718.
- [36] I. B. A. W. Singarsa, I. B. A. Kanaka, I. K. D. Adisaputra, I. A. S. Widnyani, dan I. D. K. Wicaksandita, "Wanita Dalam Seni Pedalangan Bali: Studi Kasus Partisipasi 'Dalang Luh' Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Minat Seni Pedalangan," *J. Damar Pedalangan*, vol. 4, no. 2, hlm. 119–129, Agu 2024, doi: 10.59997/dmr.v4i2.4387.
- [37] I. D. K. Wicaksana dan I. M. Sidia, *Bahan Ajar: Konsep Dasar Metode Penciptaan*. Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar, 2018, hlm. 82.
- [38] I. M. Marajaya, *Buku Ajar: Estetika Pedalangan*. Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar, 2015, hlm. 70.
- [39] A. Permas, *Manajemen Organisasi Seni Pertunjukan*. Jakarta: Penerbit PPM, 2003.
- [40] Z. P. Ramadani, *Gesture Mengungkap Makna Di Balik Bahasa Tubuh Orang Lain Dari Mikroekspresi & Makroekspresi*. Klaten: Penerbit Jendela, 2021.