



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

PENCIPTAAN KARYA TEATER MONOLOG WAYANG UPIH “MOVED MOTION”

I Made Adi Pranajaya^{1*}, I Kadek Widnyana², I Dewa Ketut Wicaksana³, Hanolda Gema Akbar⁴

^{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: madeadipranajaya7@gmail.com, I Made Adi Pranajaya

INFO ARTIKEL

Diterima pada:

27 Januari 2025

Direview pada:

1 Oktober 2025

Disetujui pada:

8 Oktober 2025

KEYWORDS

Wayang Upih
Teater Monolog
Penciptaan Seni
Wayang Kontemporer
Asta Widhi Kawya

DOI:

<https://doi.org/10.59997/dmr.v5i2.5058>



©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 a contemporary monologue puppet theater entitled *Moved Motion*, inspired by the traditional Wayang Upih made from betel sheath (upih). The work departs from the urgency of revitalizing nearly forgotten local traditions while addressing ecological and philosophical values through artistic innovation. The aim is to transform Wayang Upih into a three-dimensional puppet theater that embodies symbolic narratives of karma, transformation, and human existential reflection. The study employs a practice-led research approach, integrated with the Balinese creation framework *Asta Widhi Kawya*, which guides the process from conceptualization, narrative development, rehearsal, to final performance. Data were obtained through literature review, field observation, and direct experimentation in collaboration with a local art community. The result is a performance that combines traditional material with contemporary dramaturgy, featuring symbolic figures such as the human puppet, butterfly, and mirror to represent bondage, hope, and self-reflection. The novelty of this work lies in the ecological use of natural materials, the integration of personal narrative with traditional philosophy, and the re-positioning of Wayang Upih within contemporary performing arts. This creation contributes to the preservation and reinterpretation of Balinese puppetry while offering a sustainable model for innovative artistic practices.

PENDAHULUAN

Seni pertunjukan pada hakikatnya lahir dari dialektika antara pengalaman personal, ingatan kolektif, dan dinamika sosial budaya yang mengitarinya [1] [2]. Dalam konteks seni pedalangan Bali, proses penciptaan tidak semata dipahami sebagai reproduksi bentuk-bentuk klasik, melainkan juga sebagai upaya hermeneutik untuk menghidupkan kembali pengalaman batin, memori, dan simbol-simbol yang membentuk identitas kultural penggarap [3] [4] [5]. Setiap karya baru dengan demikian selalu membawa jejak personalitas seniman yang bernegosiasi dengan horizon tradisi yang diwarisinya.

Karya Teater Monolog Wayang Upih “Moved Motion” menandai praktik semacam itu. Ia bukan merupakan warisan tradisi pedalangan yang mapan, melainkan konstruksi artistik yang berakar pada ingatan masa kecil penggarap karya terhadap almarhum kakaknya, I Wayan Sumiarta, yang kerap membuat boneka sederhana dari upih (pelepah pinang). Memori ini ditransformasikan ke dalam bahasa pertunjukan sebagai teater monolog kontemporer. Ingatan personal yang bersifat intim diartikulasikan menjadi medium simbolik yang mampu mengangkat tema keterikatan, harapan, serta refleksi eksistensial. Dengan demikian, *Moved Motion* menjadi bukti bahwa penciptaan seni bukan hanya reproduksi tradisi, melainkan juga sublimasi pengalaman

personal yang dimaknai ulang dalam horizon kultural yang lebih luas.

Dalam lanskap yang lebih luas, inovasi wayang kontemporer di Indonesia telah berkembang melalui eksperimen material ekologis baik dalam bentuk kebendaan ataupun kisah inspiratif seperti *Wayang Godhonk* [6] berbasis daun kering, *Wayang Suket Puspasarira* [7] berbahan suket, Kisah *Wayang Uwuh Plastik* [8] yang mengisahkan pembutan wayang dari limbah plastik oleh anak-anak, hingga eksplorasi bobot ringan dalam *Wayang Golek* daur ulang [9]. Orientasi utamanya sering diarahkan pada aktivisme sosial, kritik lingkungan, atau media edukasi interaktif [10] [11]. Walaupun keberagaman eksperimen ini telah memperkaya horizon estetik pedalangan, penelitian sebelumnya masih menyisakan kekosongan pada dua dimensi krusial. Pertama, belum ada kajian spesifik yang menempatkan upih sebagai medium ekologis yang sarat tekstur sekaligus mengandung jejak memori kultural personal. Kedua, eksplorasi metodologis masih cenderung berada pada kerangka strukturalis atau studi kasus [7, hlm. 86], [12, hlm. 55], tanpa merambah kemungkinan penciptaan berbasis memori personal dan refleksi eksistensial seniman.

Sebagai respon kritis terhadap gap tersebut, Teater Monolog Wayang Upih *Moved Motion* memposisikan dirinya bukan hanya sebagai pencarian material baru, melainkan juga sebagai transposisi memori menjadi narasi artistik. Simbol-simbol yang dihadirkan—boneka manusia, kupu-kupu, tokoh terikat tali, dan cermin bersar—berfungsi sebagai perangkat visual untuk merepresentasikan keterikatan, transendensi, serta refleksi diri, berbeda dengan kecenderungan wayang alternatif yang lebih menekankan kritik sosial-eksternal. Dengan demikian, karya ini tidak sekadar hadir sebagai varian material baru, tetapi juga sebagai model epistemologis yang menggeser fokus pedalangan kontemporer ke arah eksplorasi narasi personal yang beresonansi secara kolektif.

Kerangka konseptual penciptaan karya ini diperkuat oleh metode *Asta Widhi Kawya* [13], [14], sebuah sistem delapan tahapan penciptaan seni pewayangan yang memberi landasan dari konseptualisasi hingga perwujudan. Kerangka tersebut dipadukan dengan landasan teoritis dari Jakob Sumardjo tentang filsafat seni, yang memungkinkan karya dipahami dalam horizon estetika dan nilai filosofis yang lebih luas. Di sisi lain, pengalaman empiris penggarap menyaksikan karya inovatif seperti *Wayang Sunar* [15], *Wayang Ental* [16], dan *Wayang Wahya* [14], turut memperkaya khazanah inspirasi, sekaligus mempertegas posisi Teater Monolog Wayang Upih *Moved Motion* yang hadir dengan distingsi

konseptual: penciptaan berbasis memori personal yang ditransformasikan ke dalam format teater monolog kontemporer.

Dengan demikian, penciptaan Teater Monolog Wayang Upih *Moved Motion* menghadirkan tiga kontribusi utama. Pertama, menghadirkan medium baru berbasis upih sebagai material ekologis yang belum pernah dieksplorasi dalam pedalangan kontemporer. Kedua, membuka horizon metodologis melalui *practice-led research* yang terintegrasi dengan *Asta Widhi Kawya*. Ketiga, menawarkan kerangka naratif yang berakar pada pengalaman personal seniman namun dimaknai ulang secara filosofis dan simbolik, sehingga memperluas batas-batas penciptaan seni pertunjukan Bali di tengah tantangan modernitas dan krisis ekologi global.

METODE

Metode penciptaan karya seni pertunjukan Teater Monolog Wayang Upih “*Moved Motion*” menggunakan pendekatan dramatik-artistik yang menghidupkan suasana pentas secara menyeluruh. Metode tersebut merujuk pada metode *Asta Widhi Kawya* yang dijelaskan oleh I Ketut Sudiana dalam karyanya *Wayang Wahya*, yang diadaptasi dari sumber sastra pewayangan berbahasa Kawi (Jawa Kuno) dan Bali. *Asta Widhi Kawya*, yang berarti “Delapan Tata Cara Penciptaan Seni,” merupakan kerangka metodologis yang memuat delapan teknik pokok dalam proses penciptaan seni, mulai dari konsepsi hingga realisasi karya bermutu tinggi [14]. Tahap pertama adalah *Cittasanghara*, yakni pemusatan pikiran melalui kontemplasi mendalam untuk merumuskan konsep dan desain wayang serta elemen pendukungnya seperti media bahan, musik, tata busana, tata rias, dan tata panggung. Selanjutnya, tahap *Ngiket Carita* melibatkan proses pengikatan dan penggubahan cerita yang mengaitkan fenomena sosial menjadi narasi lakon yang relevan dan bermakna. Tahap ketiga, *Sarambhaka*, menandai permulaan praktik dengan memulai latihan sesuai ritual dan kalender Bali, termasuk persembahyangan sebagai wujud penghormatan spiritual. Pada tahap *Ulah Swara*, penggarap mengolah suara vokal secara intensif karena semua dialog wayang di-vocal-kan oleh penggarap sendiri, sementara gerak dan manipulasi wayang menjadi tanggung jawab pendukung dalam tahap *Pracalita*, yang berfokus pada pelatihan gerak sesuai karakter tokoh, di mana Karakterisasi tokoh dalam seni pertunjukan tradisional berfungsi sebagai media representasi kreatif untuk menginternalisasi nilai-nilai budaya dan menyampaikan makna filosofis melalui adegan dan dialog [17, hlm. 65]. Tahap *Manohara* berperan penting dalam memperindah karya melalui tata

cahaya (*Halaya Dipta*), penataan rias (*Tata Ahyas*), busana (*Tata Bhusana*), dan panggung (*Tata Panggung*), yang secara estetis membentuk kesan memukau bagi penonton. Tahap *Anemu Rasa* merupakan pelatihan integratif antara musik irungan, gerak, dan dialog untuk mencapai harmonisasi pementasan. Akhirnya, tahap *Amolah Cara* adalah puncak dari seluruh proses yang menandai penampilan karya secara utuh di atas panggung. Dengan demikian, *Asta Widhi Kawya* memberikan struktur sistematis dan filosofis yang kokoh dalam penciptaan wayang kontemporer berbahan upih ini, menjadikannya karya seni pertunjukan yang tidak hanya estetis, tetapi juga sarat makna budaya dan spiritual.

PROSES PERWUJUDAN KARYA

Citasanghara (Pembentukan Ide dan Bahan)

Pada tahap ini, penggarap mengumpulkan dan merumuskan ide dasar karya berdasarkan inspirasi pribadi dan pengalaman visual. Ide "wayang upih" lahir dari memori masa kecil penggarap tentang wayang pipih berbahan upih yang dibuat oleh kakeknya, serta pengaruh menonton pertunjukan wayang inovatif seperti Wayang Sunar, Wayang Ental, dan Wayang Wahya. Penggarap memilih bahan upih sebagai material utama untuk merepresentasikan keunikan dan kekhasan karya ini.



Gambar 1.Proses Bahan Wayang
(Sumber: Pranajaya, 2025)

Selain itu, penggarap juga menentukan elemen-elemen simbolik dan naratif yang akan dibawakan, seperti boneka orang, kupu-kupu, dan tali sebagai metafora konsep karma dan perubahan.

Ngiket Carita (Mengikat Cerita)

Setelah ide terbentuk, penggarap menyusun narasi atau cerita yang akan dibawakan dalam monolog. Cerita dalam "*Moved Motion*" difokuskan pada perjalanan tokoh yang merefleksikan diri, bertarung

dengan karma dan penyesalan, hingga akhirnya bertransformasi. Penggarap menata alur cerita secara runut dan padat agar makna filosofis dan simbolik dapat tersampaikan dengan efektif. Narasi monolog dipilih agar cerita dapat fokus pada pengalaman batin tokoh yang diperankan sendiri oleh penggarap, sekaligus menguatkan hubungan antara penonton dan penggarap sebagai dalang dan pemeran.

Dalam tahap ini, kisah *Wayang Upih Moved Motion* disusun tidak sebagai alur linear, melainkan sebagai perjalanan eksistensial yang penuh simbol dan refleksi. Pertunjukan diawali dengan tokoh utama yang berjalan dari tengah penonton menuju panggung sambil membawa obor dan bernyanyi, lalu membuka kisah dengan penglengkara berbahasa Bali. Setelah itu, tokoh berubah menjadi figur bodoh yang mabuk, bernyanyi riang, minum, dan merokok sebelum larut dalam monolog penuh pertanyaan eksistensial tentang siapa yang sebenarnya menggerakkan manusia. Monolog ini mencapai puncaknya saat tokoh menyatakan bahwa manusia mungkin hanyalah wayang yang bergerak tanpa kuasa atas dirinya sendiri, yang kemudian mengantarkannya masuk ke dunia khayalan.

Babak kedua memperlihatkan dunia hayal melalui siluet bayangan manusia yang digerakkan oleh tangan raksasa, disusul kemunculan boneka upih yang bergantian menyatu dengan tokoh hingga batas antara manusia dan boneka menjadi kabur. Tokoh lalu hadir dengan tubuh terikat tali, berjuang melepaskan diri namun gagal, hingga tenggelam dalam kesedihan. Kehadiran boneka yang mengulurkan tangan membangkitkannya menjadi titik balik dramatik, ditandai dengan terlepasnya tali dan perubahan suasana musik menjadi semangat. Boneka kemudian bergerak mengikuti tokoh sebagai cermin eksistensial dirinya.

Babak terakhir menghadirkan interaksi tokoh dengan penari latar dan siluet, sebelum suasana perlahan mereda menuju ketenangan. Pertunjukan ditutup dengan tokoh yang kembali pada keadaan awal sebagai seorang belog ajum yang mabuk, tersadar dari khayalan, lalu digendong keluar oleh teman-temannya. Penutup ambigu ini menegaskan pesan utama karya: sebuah pertanyaan filosofis tentang hakikat manusia, apakah ia sungguh menggerakkan kehidupannya sendiri, atau justru digerakkan layaknya wayang oleh kekuatan yang tak terlihat.

Sarambaka (Penyusunan Struktur dan Tata Letak)

Dalam tahap ini, penggarap mengatur tata ruang panggung dan penempatan boneka serta properti.

Struktur pertunjukan dirancang sedemikian rupa agar gerak, visual, dan elemen simbolik berjalan harmonis.



Gambar 2. Pembentukan Wayang
(Sumber: Pranajaya, 2025)

Penggarap menentukan posisi boneka orang dan kupu-kupu, posisi tali yang mengikat tokoh, serta bingkai cermin besar sebagai fokus visual dan simbol refleksi diri. Tata letak ini harus memungkinkan transisi antar adegan berlangsung lancar dan menciptakan ruang yang intim namun dramatis, sehingga penonton dapat fokus pada ekspresi emosi dan pesan moral.

Ulah Swara (Pengaturan Suara dan Musik)

Penggarap merancang suara, intonasi, dan musik pengiring yang mendukung atmosfer pertunjukan. Karena ini adalah teater monolog, suara penggarap sendiri menjadi alat ekspresi utama yang memerlukan pengaturan ritme, dinamika, dan modulasi agar mampu menghidupkan narasi dan suasana batin tokoh. Musik latar dipilih untuk

memperkuat nuansa harapan, perjuangan, dan transformasi, serta menandai peralihan emosional seperti kemunculan kupu-kupu atau momen penyesalan.

Prasalita (Bahasa dan Dialog)

Bahasa yang digunakan dalam monolog dirancang dengan cermat agar komunikatif sekaligus penuh makna simbolis dan estetis. Penggarap memilih kalimat dan gaya bahasa yang reflektif, puitis, dan mudah dipahami, sehingga dapat menyampaikan konsep karma, penyesalan, dan harapan secara mendalam. Pilihan kata dan cara pengucapan disesuaikan agar mampu mengundang empati dan refleksi pada penonton, sekaligus menjaga keaslian filosofi pewayangan.

Manohara (Keindahan Visual)

Pada tahap visual, penggarap menata estetika boneka upih yang unik, warna, tekstur bahan upih, dan desain proporsi tiga dimensi agar menarik dan bermakna.



Gambar 3.Pembentukan Kepala Wayang
(Sumber: Pranajaya, 2025)

Setiap boneka baik manusia, kupu-kupu, maupun tali dirancang secara estetis dan simbolis, mengandung unsur yang memperkuat tema pertunjukan. Tata pencahayaan diatur untuk menonjolkan momen penting, misalnya sorotan pada kupu-kupu saat simbol transformasi muncul, atau bayangan saat tokoh terikat tali, sehingga visual mendukung emosi dan makna cerita.

Anemu Rasa (Pembangkit Emosi)

Penggarap secara aktif membangun pengalaman emosional bagi penonton melalui interaksi antara gerak, suara, dan narasi. Monolog yang intens dan penghayatan penggarap menjadi kunci dalam membangkitkan rasa haru, penyesalan, harapan, dan refleksi. Adegan simbolik seperti keluarnya kupukupu di masa penyesalan sengaja dibuat untuk memicu perasaan optimisme dan perubahan, sehingga penonton tidak hanya menyaksikan pertunjukan secara pasif, tapi juga diajak meresapi dan memikirkan pesan moralnya.

Amolah Cara (Pola dan Cara Penyajian)

Di tahap akhir, penggarap mengolah keseluruhan unsur menjadi pola penyajian yang kohesif dan terstruktur dengan baik. Pola monolog ini mengintegrasikan semua elemen bahan, cerita, visual, suara, simbol, dan makna dengan alur dramaturgi yang runtut dan pementasan yang runut. Hal ini didasarkan pada pemahaman bahwa, dalam pertunjukan wayang, sumber pengalaman estetik audiens sangat penting dalam menciptakan ide penghadiran citra imajiner oleh dalang. Pengalaman estetik audiens terbentuk melalui interaksi antara elemen-elemen pertunjukan, seperti visual dari bayangan wayang, suara dari dialog dan musik, serta narasi yang disampaikan oleh dalang [3, hlm. 47], selain itu Seni pedalangan sebagai warisan budaya Bali tetap mempertahankan unsur narasi vokal dan gerak yang vital dalam menyampaikan cerita dan membangun atmosfer, meskipun format pertunjukan mengalami evolusi termasuk dalam model inovatif dan eksperimental [18, hlm. 139]. Penggarap memainkan peran dalam sekaligus aktor, mengendalikan boneka dan narasi secara simultan, memastikan pertunjukan mengalir dengan lancar dan pesan yang ingin disampaikan terserap sempurna oleh penonton.

WUJUD KARYA

Wujud Visual Wayang Upih "*Moved Motion*"

Bentuk karya Teater Monolog Wayang Upih "*Moved Motion*" berpusat pada representasi tokoh manusia dewasa sebagai fokus dramatis dan naratif utama. Pemilihan figur manusia dewasa sebagai bentuk sentral merupakan manifestasi dari intensi penggarap dalam mengelaborasi dinamika eksistensial kehidupan manusia secara simbolik. Secara bentuk, wayang ini diwujudkan dalam struktur boneka tiga dimensi yang dibuat dari bahan upih (seludang pelepah pinang atau kelapa), yang tidak hanya menyajikan kekhasan material tetapi juga mengusung filosofi kedekatan dengan alam dan kesederhanaan hidup.



Gambar 4.Visual Wayang Upih
(Sumber: Pranajaya, 2025)

Estetika visual tokoh wayang ini tidak lagi terkungkung oleh stilisasi konvensional dalam dunia perwayangan tradisional seperti wayang kulit atau wayang golek. Sebaliknya, bentuk tubuh, kepala, tangan, dan sendi-sendi dalam tokoh ini dimungkinkan untuk bergerak secara dinamis dan ekspresif, menjadikan boneka ini bersifat interaktif dan performatif, bukan sekadar objek visual pasif. Konsep gerak menjadi kata kunci dalam perancangan ini, selaras dengan tajuk "*Moved Motion*" yang merujuk pada gerak sebagai entitas filosofis dan kinetik dalam narasi pertunjukan.

Keotentikan Karya: Inovasi Material, Bentuk, dan Sistem Pertunjukan

Seni wayang Bali dapat berperan sebagai medium aktivisme sosial dengan memanfaatkan narasi retorika dan bahan daur ulang untuk menyampaikan pesan ekologis yang mendalam, sebagaimana terlihat dalam pertunjukan yang menggunakan wayang dari sampah daur ulang sebagai simbol kritis terhadap perusakan lingkungan dan limbah plastik [19, hlm. 124]. Berdasarkan pandangan tersebut, keotentikan karya "*Moved Motion*" terletak pada keberaniannya menempuh jalur eksplorasi di luar konvensi seni pertunjukan tradisional. Penggunaan upih sebagai bahan utama merupakan langkah estetis sekaligus ideologis yang menyatakan perlawanan terhadap dominasi material industri dan mekanik dalam seni boneka kontemporer. Dalam konteks ini, upih bukan

sekadar medium, melainkan bagian dari narasi ekologis dan filosofi hidup berkelanjutan yang ditawarkan penggarap.



Gambar 5.Penampilan Pertunjukan Teater Monolog Wayang Upih “*Moved Motion*”
(Sumber: Pranajaya, 2025)

Dari sisi morfologi artistik, bentuk wayang ini menunjukkan inovasi pada beberapa aspek krusial: kepala dan tangan dirancang agar dapat bergerak secara artikulatif, dan sambungan sendi dibuat dengan teknik persendian bebas (non-statis), memungkinkan gerak tubuh yang menyerupai gesture manusia nyata. Hal ini menjadikan boneka wayang upih tampil lebih hidup, emosional, dan komunikatif, yang berbeda secara esensial dari kebekuan simbolik wayang-wayang tradisional.

Penggarap secara sadar mengadopsi sistem teater boneka (puppet theatre) ke dalam praktik pertunjukan wayang, sebuah pendekatan yang secara struktural memadukan narasi dramatik monolog dengan kekuatan ekspresi objek visual (boneka). Dalam model ini, penonton tidak hanya diajak menyimak alur cerita, tetapi juga menyaksikan dengan seksama wujud visual wayang yang memiliki nilai estetik dan simbolik tersendiri. Di sinilah letak keotentikan sekaligus novum dari karya ini—sebuah bentuk wayang baru yang dapat diklaim sebagai hasil sintesis antara seni pertunjukan tradisional, teater modern, dan praktik ekologi material.

Aspek Ekonomis, Ekologis, dan Filosofis dalam Wujud Karya

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 [20, hlm. 119]. Selain aspek visual dan bentuk, karya ini juga menunjukkan kesadaran ekologis dan keberlanjutan dalam proses produksi. Penggunaan bahan-bahan sederhana dan

ramah lingkungan tidak hanya mendukung efisiensi biaya produksi, tetapi juga menandakan komitmen terhadap praktik seni yang bertanggung jawab terhadap alam. Dalam konteks produksi seni kontemporer yang cenderung eksploratif terhadap material industri [21] [22] [23], karya ini menawarkan pendekatan yang lebih etis dan filosofis, di mana kesederhanaan material menjadi cerminan nilai spiritual dan estetika kealamian.

Nilai filsafat lokal pun melekat dalam pemilihan material dan bentuk. Upih sebagai bahan lokal memiliki asosiasi kuat dengan budaya agraris Nusantara, terutama dalam praktik keseharian masyarakat pedesaan. Oleh karena itu, hadirnya upih sebagai material karya yang diolah secara kreatif dengan melibatkan teknologi dan pengetahuan dalam ruang teater bukan sekadar keputusan teknis, tetapi juga bentuk pernyataan budaya, di mana identitas lokal dan akar tradisi memperoleh tempat di tengah eksplorasi modernitas artistik, di mana implikasinya dari hal ini diungkapkan oleh Wicaksana yang menyebutkan bahwa penggunaan teknologi modern sebagai elemen estetis dalam penciptaan karya *pakeliran inovatif* (salah satu model kekaryaan pedalangan) tetap menjaga akar budaya Bali, sehingga penyelamatan dan pengembangan kesenian Bali selaras dengan kebutuhan masyarakat, pemerintah, dan konsumen seni [24, hlm. 11].

Brand Visual dan Positioning Karya dalam Lanskap Seni Pertunjukan Kontemporer

Dalam narasi penciptaannya, penggarap menyatakan bahwa bentuk visual wayang upih ini dirancang sebagai brand label yang menandai kekhasan karya. Dengan demikian, wayang upih bukan hanya sekadar medium ekspresi, melainkan telah dimaknai sebagai identitas artistik yang membedakan karya ini dari berbagai bentuk teater boneka lain, baik dalam tradisi Indonesia maupun dunia. Brand visual ini mencerminkan positioning artistik penggarap dalam medan seni pertunjukan kontemporer—sebuah posisi yang menolak pemusatan estetika pada konvensi atau pada pengaruh barat, dan sebaliknya meneguhkan akar lokal sebagai sumber gagasan dan bentuk.

Penggarap menciptakan platform performatif yang menyatukan kesederhanaan bahan, kedalaman narasi filosofis, dan inovasi teknis menjadi satu kesatuan pertunjukan yang memiliki daya tarik tinggi, baik secara artistik maupun konseptual. Hal ini menjadikan “*Moved Motion*” tidak hanya sebagai pertunjukan biasa, melainkan sebagai prototipe bagi pengembangan bentuk teater boneka berbasis lokalitas dan keberlanjutan.

SIMPULAN

Karya seni pertunjukan *Teater Monolog Wayang Upih "Moved Motion"* merupakan manifestasi ekspresi artistik yang tumbuh dari pertemuan antara memori personal, kesadaran budaya, dan ruang kebebasan kreatif yang terfasilitasi oleh program pendidikan seni berbasis *Merdeka Belajar Kampus Merdeka*. Proses penciptaan ini menegaskan bahwa praktik artistik bukan hanya arena ekspresi individual, melainkan juga ruang refleksi kritis yang menghubungkan pengalaman personal dengan isu sosial, ekologis, dan spiritual yang lebih luas.

Wayang upih, yang dihadirkan sebagai medium utama, tidak hanya bernilai ekologis karena berbahan alami dan ramah lingkungan, tetapi juga memikul beban simbolik yang kompleks. Ia mewakili manusia dengan segala keterikatannya pada hukum karma phala, yang ditampilkan melalui narasi tentang belog ajum: sosok manusia yang terjerat tali perbuatannya sendiri, terpuruk dalam penyesalan, namun kemudian menemukan harapan baru melalui simbol kupu-kupu. Metafora metamorfosis kupu-kupu menegaskan dimensi spiritual dan eksistensial karya ini: perjalanan manusia dari keterpurukan menuju transformasi, dari kegelapan kepompong menuju cahaya kebebasan.

Dalam kerangka teater monolog eksperimental, *Moved Motion* membuktikan bahwa wayang tidak sekadar objek visual, melainkan metafora filosofis yang mampu memperluas horizon estetika pedalangan kontemporer. Dunia diposisikan sebagai panggung sandiwara, manusia sebagai aktor yang digerakkan oleh karmanya, dan pertunjukan sebagai wahana refleksi akan pilihan-pilihan moral yang membentuk arah hidup. Dengan demikian, karya ini tidak hanya menyumbang pada praktik penciptaan seni berbasis *practice-led research* yang terintegrasi dengan *Asta Widhi Kawya*, tetapi juga membuka ruang diskursus tentang relevansi seni pedalangan dalam menjawab problematika eksistensial dan ekologis masyarakat modern.

Karya ini merupakan ajakan moral dan spiritual untuk tidak menyerah pada keterpurukan, tetapi berani memutus rantai keburukan dan mengupayakan transformasi menuju kehidupan yang lebih baik. Dengan demikian, *Moved Motion* berkontribusi ganda: secara praktis, ia menghadirkan model inovasi penciptaan wayang kontemporer yang berakar pada pengalaman personal dan material ekologis; secara konseptual, ia memperluas horizon keilmuan seni pertunjukan dengan menempatkan penciptaan seni sebagai ruang dialektika antara tradisi, memori, dan refleksi eksistensial.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] B. Pudjasworo, H. B. Prasetya, I. W. Senen, M. H. Raditya, U. Rokhani, dan Yudiaryani, Ed., *Karya cipta seni pertunjukan*. Yogyakarta: JB Publisher : Fakultas Seni Pertunjukan (FSP) Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2017.
- [2] A. M. Irianto, "Kesenian Tradisional Sebagai Sarana Strategi Kebudayaan di Tengah Determinasi Teknologi Komunikasi," *Nusa J. Ilmu Bhs. Dan Sastra*, vol. 12, no. 1, hlm. 90, Feb 2017, doi: 10.14710/nusa.12.1.90-100.
- [3] I. D. K. Wicaksandita, S. Hendra, Saptono, I. W. Sutirtha, dan I. D. K. Wicaksana, "Trans Memori Imajinasi Dalam Pewarisan Nilai Monumental Pertunjukan Wayang Kulit Bagi Masyarakat Hindu di Bali," *J. Penelit. Agama Hindu*, vol. 9, no. 1, hlm. 37–56, Jan 2025, doi: 10.37329/jpah.v9i1.3499.
- [4] I. W. Winaja, *Transformasi Kearifan Lokal Dan Pendidikan Karakter Dalam Pertunjukan Wayang Cenc Blonk*, Cetakan Pe. Denpasar: CAKRA PRESS & Program Pascasarjana Universitas Hindu Indonesia Denpasar, 2017, hlm. 102.
- [5] I. G. P. E. Suryana dan I. G. M. Y. Antara, "Menggali Nilai-Nilai Pelestarian Lingkungan Geografis Pada Beberapa Desain Seni Pewayangan Bali," *Media Komun. Geogr.*, vol. 20, no. 1, hlm. 56, Jun 2019, doi: 10.23887/mkg.v20i1.17257.
- [6] A. Purwantoro, N. Afatara, S. Sasongko, dan J. A. Munib, "Penciptaan Wayang Godhonk Berbahan Limbah Daun Kering Sebagai Upaya Peningkatan Pengetahuan Seni Budaya," *TEXTURE Art Cult. J.*, vol. 4, no. 2, hlm. 104–109, Des 2021, doi: 10.33153/texture.v4i2.3701.
- [7] N. Rachmawati dan S. Zurinani, "Simbolisasi Budaya Jawa Dalam Bentuk Wayang Suket Puspasarira," *Judul Kusa Lawa*, vol. 3, no. 1, hlm. 84–100, 2023.
- [8] K. S. Antoro, *Wayang Uwuh Plastik (Wayang Limbah Pastik)*. Yogyakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2023.
- [9] T. Santoso, "Wayang Golek Ringan Pemanfaatan Limbah sebagai Pengembangan Boneka Wayang Golek," *Gelar J. Seni Budaya*, vol. 18, no. 1, hlm. 23–34, Jul 2020, doi: 10.33153/glrb.v18i1.2982.
- [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. W. E. Gunarta, "Ngurah Senglad Garap Pementasan Monster Sampah di Gianyar, Masyarakat Jangan Cuek," *Berita Gianyar*, hlm. 1–1, 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://bali.tribunnews.com/2022/05/12/ngurah-senglad-garap-pementasan-monster-sampah-di-gianyar-masyarakat-jangan-cuek>
- [12] H. Purwoko, "Wayang Daun sebagai Siasat dalam Ruang," *J. Seni Nas. Cikini*, vol. 8, no. 1, hlm. 55–60, Jun 2022, doi: 10.52969/jsnc.v8i1.166.
- [13] I. K. Sudiana, "Implementasi Metode Penciptaan Asta Widhi Kawya Dalam Karya Seni Wayang Wahya," dalam *Seni Pertunjukan Wayang Indonesia: Telisik Ruang dan Waktu*, A. Setiawan, Ed., Surakarta: ISI Press Bekerjasama Dengan Pascasarjana ISI Surakarta, 2023, hlm. 303–321. [Daring]. Tersedia pada: https://fliphmt5.com/wuwth/jomy/SENI_PERTUNJUKAN WAYANG INDONESIA_Telisik_Ruang_dan_waktu_%5BSarwanto%2C_dkk%5D/
- [14] I. K. Sudiana, "Karya Seni Wayang Wahya Kelir Tanpa Batas," Disertasi Penciptaan Seni. Denpasar: Program Studi Seni Program Doktor Institut Seni Indonesia. Denpasar, Institut Seni Indonesia Denpasar, Denpasar, 2022.
- [15] "Wayang Sunar Kisahkan Sisi Paling Terang Sosok Rahwana," MediaPijar.com. Diakses: 2 Juni 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://mediapijar.com/2020/10/wayang-sunar-kisahkan-sisi-paling-terang-sosok-rahwana/>
- [16] denpasarkota.go.id, "Wayang Ental, Ide 'Orang-orangan' dari Daun Ental," *denpasarkota.go.id*, hlm. 1–1, 2019. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.denpasarkota.go.id/berita/wayang-ental-ide-orang-orangan-dari-daun-ental>
- [17] 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.
- [18] 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.
- [19] 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.
- [20] 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.
- [21] A. Kurniawan, H. Hariyanto, dan A. M. Wisesa, "Dampak Limbah Pakaian terhadap Lingkungan sebagai Konsep Penciptaan Karya Fotografi Seni," *JoLLA J. Lang. Lit. Arts*, vol. 2, no. 9, hlm. 1238–1254, Okt 2022, doi: 10.17977/um064v2i92022p1238-1254.
- [22] L. L. Iliyun, "Limbah Kayu Sebagai Media Karya Seni Lukis," *J. Pendidik. Seni Rupa*, vol. 5, no. 2, hlm. 178–191, 2017.
- [23] A. Pramono, T. I. W. Primadani, A. Purnomo, R. R. Amalia, P. S. Jonowibowo, dan K. Hutamargo, "Dari Limbah menjadi Karya: Pemanfaatan Limbah Industri Interior untuk Produk Furnitur," *J. Desain Inter.*, vol. 10, no. 1, hlm. 37–46, 2025, doi: 10.12962/j12345678.v10i1.21548.
- [24] 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.