Volume 6, No. 1 (2026)

JURNAL DAMAR PEDALANGAN
DIKELOLA OLEH: PROGRAM STUDI SENI PEDALANGAN, FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN, INSTITUT SENI INDONESIA BALI - 80235
ISSN : 2798-2823

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

KILIT KALUT: TEATER PAKELIRAN SEBAGAI REPRESENTASI KONFLIK BATIN TOKOH SALYA

I Komang Wahyu Widiyantara[1*], I Made Sidia [2], I Kadek Widnyana [3], Hanolda Gema Akbar [4]

[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: wahyuwidiantara2211@gmail.com . I Komang Wahyu Widiyantara

INFO ARTIKEL
Diterima pada
25 Januari 2026
Direview pada
14 Mei 2026
Disetujui pada
19 Mei 2026

KATA KUNCI
teater pakeliran,
Balinese puppetry,
inner conflict,
Salya,
performance innovation

DOI:
https://doi.org/10.59997/dmr.v6i1.6553

©2026 Artikel ini dipublikasikan oleh Program Studi Seni Pedalangan, Institut Seni Indonesia Bali. Artikel ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi CC-BY

ABSTRAK

The creation of the puppetry performance *Kilit Kalut* is grounded in the need to expand the aesthetic and social functions of Balinese puppetry in responding to contemporary human inner conflicts. Traditional puppetry has predominantly emphasized external conflicts, leaving psychological dimensions underexplored. This study aims to represent the inner conflict of Salya from the *Kakawin Baratayudha* through a teater pakeliran framework as an artistic innovation. A qualitative-descriptive method with a practice-based research approach was employed, utilizing Harymawan's 4M stages (imagining, writing, performing, observing), supported by rehearsal observations, textual analysis, and cross-media artistic exploration. The results demonstrate that the integration of Balinese shadow puppetry, live actors, lighting design, and gamelan effectively constructs a symbolic and dramatic representation of psychological duality. This innovation repositions puppetry as a medium for existential reflection rather than mere entertainment or ritual performance. This study introduces inner conflict as the central dramaturgical axis in Balinese puppetry through an integrative teater pakeliran approach. In conclusion, the study contributes to the development of contemporary puppetry aesthetics while sustaining traditional values within a modern cultural context.

PENDAHULUAN

Kesenian di Bali salah satunya pedalangan merupakan salah satu pilar penting dalam sistem kebudayaan Bali yang tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana pendidikan moral, komunikasi simbolik, serta ritual keagamaan yang sarat nilai filosofis [1], [2], [3]. Dalam perkembangan kontemporer, seni pedalangan menghadapi tantangan signifikan berupa perubahan selera estetika, pergeseran fungsi sosial, serta tuntutan inovasi agar tetap relevan di tengah dinamika masyarakat modern [4], [5]. Kondisi ini menuntut adanya transformasi bentuk pertunjukan yang tidak sekadar mempertahankan pakem, tetapi juga mampu merespons realitas psikologis dan sosial manusia masa kini [6], [7], [8].

Salah satu persoalan mendasar yang muncul dalam konteks tersebut adalah kecenderungan karya seni model visual drama pertunjukan dengan alur dramatik konflik eksternal seperti peperangan, heroisme, dan pertentangan antartokoh tanpa eksplorasi mendalam terhadap konflik batin sebagai dimensi eksistensial manusia [9]. Padahal, dalam teks klasik seperti *Kakawin Baratayudha*, *Ramayana* dan atau Serat sastra jawa kuno seperti *Nawa Ruci* dan *Arjuna Wiwaha* terdapat potensi naratif yang kaya dalam merepresentasikan dilema moral dan pergulatan psikologis tokoh [10], [11], [12], [13]. Tokoh Salya, misalnya, merepresentasikan konflik antara loyalitas politik, kewajiban sosial, dan suara hati nurani, yang secara konseptual sangat relevan

dengan fenomena krisis identitas dan tekanan sosial dalam kehidupan kontemporer [14], [15], [16], [17].

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji transformasi seni pedalangan dan karakterisasi tokoh pewayangan dalam konteks modern dari berbagai sudut pandang estetika, dramaturgi, maupun fungsi sosialnya. Secara spesifik, Saroni dkk. [17] serta Jendra [14] telah meninjau transformasi kehebatan serta alih wahana sastra tokoh Salya ke dalam teks pewayangan internet dan bentuk geguritan. Di sisi lain, karakterisasi tokoh *Mahabharata* lainnya yaitu Arjuna telah dibedah dari aspek moralitas dan ksatria sejati [15], sementara pembentukan jati diri tokoh Bima dieksplorasi melalui metafora samudra sebagai proses kognitif dalam mencari kebenaran [12]. Selain itu, kajian terkini mengenai ambivalensi moral dan dualisme simbolik dalam menghadapi maut juga telah dilakukan pada tokoh Kumbakarna melalui perspektif thanatologi transformatif dan oposisi biner [10], [18]. Namun demikian, meskipun diskursus mengenai transformasi karakter tokoh-tokoh tersebut telah berkembang, kajian yang secara spesifik menempatkan krisis identitas dan konflik batin tokoh Salya sebagai pusat narasi dramatik dalam formulasi teater pakeliran masih relatif terbatas. Eksplorasi integrasi lintas medium yang menggabungkan wayang kulit Bali, aktor teater, gamelan bebonangan, dan tata cahaya untuk membangun representasi psikologis tokoh belum dikaji secara mendalam, khususnya dalam kerangka penciptaan karya seni berbasis berbasis riset [19], sehingga penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut melalui pendekatan performatif yang reflektif.

Berangkat dari kesenjangan tersebut, penciptaan karya *Kilit Kalut* menawarkan pendekatan baru melalui formulasi teater pakeliran yang menempatkan konflik batin tokoh Salya sebagai pusat narasi dramatik. Karya ini tidak hanya mengadaptasi teks *Kakawin Baratayudha* sebagai sumber literatur, tetapi juga mentransformasikannya ke dalam bentuk pertunjukan lintas medium yang menggabungkan wayang kulit Bali, aktor teater, gamelan, serta tata cahaya sebagai elemen simbolik. Secara konseptual, istilah *kilit kalut* merepresentasikan kondisi keterikatan dan kegelisahan batin yang membelenggu kesadaran individu dalam menghadapi tekanan sosial dan moral.

Kebaruan penciptaan karya seni berbasis riset ini terletak pada dua aspek utama. Pertama, penempatan konflik batin sebagai pusat dramaturgi dalam seni pedalangan Bali, yang sebelumnya lebih dominan menampilkan konflik eksternal. Kedua, penggunaan pendekatan teater pakeliran yang telah dikembangkan dalam ragam penciptaan karya seni eksperimental pedalangan [20], [21], [22] sebagai ruang integratif lintas medium untuk merepresentasikan dualitas psikologis tokoh secara visual dan performatif. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Harymawan (1988) yang menekankan pentingnya proses kreatif sebagai dialog antara imajinasi, struktur dramatik, dan pengalaman pertunjukan.

Secara metodologis, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif-deskriptif berbasis penciptaan (*practice-based research*) dengan mengadopsi metode 4M Harymawan, sebagimana dituliskan oleh Suhariyadi [23] dan Kayyisah, dkk [24] yaitu mengkhayal, menuliskan, memainkan, dan menyaksikan. Pendekatan ini memungkinkan pengkarya tidak hanya menghasilkan karya seni, tetapi juga merefleksikan proses kreatif sebagai bentuk pengetahuan artistik. Selain itu, penelitian ini juga didukung oleh analisis teks, observasi proses latihan, serta eksplorasi artistik dalam ruang pertunjukan.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis tahapan penciptaan teater pakeliran *Kilit Kalut*; (2) mengkaji wujud artistik pertunjukan dalam merepresentasikan konflik batin tokoh Salya; dan (3) mengidentifikasi nilai-nilai estetis dan sosial yang terkandung dalam karya sebagai kontribusi terhadap pengembangan seni pedalangan Bali kontemporer.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif-deskriptif berbasis penciptaan (practice-based research) yang menempatkan proses kreatif sebagai sumber utama produksi pengetahuan artistik. Dalam konteks seni pertunjukan, metode penciptaan tidak hanya dipahami sebagai prosedur teknis, melainkan sebagai kerangka epistemologis yang menghubungkan pengalaman batin, konteks sosial, dan bentuk artistik yang dihasilkan [25], [26], [27]. Sebagaimana dikemukakan oleh Srinatih [19] bahwab penelitian itu sendiri tidak saja penting dalam konteks pengkajian objek seni, tetapi menjadi aspek yang sangat mendasar dalam penciptaan karya seni, di mana penciptaan seni yang berbasis penelitian akan dapat memberikan pemahaman yang mendalam kepada penggarapnya tentang karya seni yang akan diciptakannya.

1. Metode 4 M Dalam Penciptaan *Kilit Kalut*

Dalam penciptaan teater pakeliran *Kilit Kalut*, penggarap mengadopsi metode 4M Harymawan (1988) dalam Suhariyadi [23, hlm. 33–34], yang

terdiri atas empat tahapan utama: *mengkhayal*, *menuliskan*, *memainkan*, dan *menyaksikan*. Keempat tahapan ini tidak hanya merepresentasikan alur kerja kreatif, tetapi juga menjadi ruang reflektif dalam mentransformasikan ide menjadi bentuk pertunjukan yang komunikatif, estetis, dan bermakna.

Tahap mengkhayal merupakan fase eksplorasi konseptual yang berfokus pada pengolahan imajinasi, pengalaman batin, serta respons terhadap fenomena sosial yang relevan dengan tema karya. Pada tahap ini, penggarap merumuskan gagasan dasar mengenai konflik batin tokoh Salya sebagai representasi dilema eksistensial manusia kontemporer. Proses ini menjadi fondasi ideologis yang menentukan arah estetika dan makna karya.

Tahap menuliskan merupakan proses transformasi ide ke dalam bentuk dramatik melalui penyusunan naskah pertunjukan. Kegiatan ini mencakup perancangan struktur dramatik, pengembangan karakter, penulisan dialog, serta penyusunan alur naratif berbasis adaptasi *Kakawin Baratayudha*. Selain itu, tahap ini juga melibatkan perencanaan visual adegan, koreografi gerak wayang, serta integrasi bahasa dramatik yang komunikatif bagi audiens kontemporer.

Tahap memainkan merupakan realisasi praksis dari naskah melalui proses latihan, eksplorasi, dan eksperimentasi artistik. Pada tahap ini, dalang, aktor, dan penata artistik menghidupkan karakter melalui olah vokal, gerak, serta interaksi visual. Unsur teknis seperti tata cahaya, tata suara, dan iringan musik gamelan mulai diintegrasikan secara kolaboratif.

Tahap menyaksikan merupakan fase presentasi sekaligus refleksi, di mana karya dipertunjukkan kepada audiens sebagai bentuk aktualisasi artistik. Tahap ini juga berfungsi sebagai ruang evaluasi terhadap keselarasan antara konsep, proses, dan hasil akhir. Respons penonton menjadi indikator penting dalam menilai keberhasilan penyampaian makna serta kekuatan dramatik pertunjukan.

2. Medium dan Media Penciptaan

a. Medium

Dalam konteks seni pedalangan, medium dipahami sebagai bahan dasar ekspresi artistik yang menjadi landasan penciptaan karya. Medium tidak hanya berfungsi sebagai alat, tetapi juga sebagai sistem komunikasi estetis antara dalang dan penonton. Dalam karya *Kilit Kalut*, medium utama yang digunakan meliputi bahasa, suara, gerak, dan rupa, yang saling berintegrasi membentuk kesatuan pertunjukan.

Bahasa berfungsi sebagai medium utama dalam membangun narasi, dialog, dan struktur dramatik. Penggarap mengadaptasi bahasa dari *Kakawin Baratayudha* ke dalam bentuk dialog dramatik, dengan mempertahankan nilai sastra sekaligus meningkatkan keterpahaman bagi audiens.

Suara/vokal mencakup olah vokal dalang, dialog tokoh, serta iringan musik. Dalam karya ini, suara diwujudkan melalui tembang, narasi, dan dialog yang dipadukan dengan iringan gamelan Bali (bebonangan) untuk membangun atmosfer dramatik dan memperkuat ekspresi emosional.

Gerak berperan sebagai medium ekspresi visual yang menghidupkan karakter. Penggarap mengintegrasikan gerak wayang, koreografi aktor, dan pendekatan teaterikal untuk merepresentasikan dinamika emosi dan konflik batin tokoh secara simbolik dan dramatik.

Rupa mencakup aspek visual seperti bentuk wayang, warna, dan komposisi artistik. Dalam karya ini, estetika wayang kulit Bali dipertahankan sebagai identitas visual utama, dengan eksplorasi simbolik untuk memperkuat makna naratif dan filosofis.

b. Media

Media dalam penciptaan karya ini merujuk pada perangkat teknis dan artistik yang digunakan untuk merealisasikan medium ke dalam bentuk pertunjukan konkret. Media yang digunakan meliputi tata artistik, setting, lighting, properti, make-up, kostum (*wardrobe*), dan wayang sebagai elemen utama.

Tata artistik berfungsi membangun suasana dramatik melalui integrasi setting, pencahayaan, properti, rias, dan kostum secara menyeluruh. Seluruh elemen ini dirancang sebagai satu kesatuan visual yang mendukung narasi pertunjukan.

Setting dirancang secara minimalis dan fleksibel dengan memanfaatkan elemen visual seperti kain putih dan ruang panggung terbuka untuk menciptakan atmosfer simbolik dan dinamis sesuai kebutuhan adegan.

Lighting menggunakan kombinasi lampu Par LED dan halogen untuk menghasilkan efek warna dan bayangan. Pencahayaan tidak hanya berfungsi sebagai penerangan, tetapi juga sebagai medium ekspresif dalam membangun suasana emosional dan kedalaman dramatik.

Properti digunakan sebagai elemen pendukung narasi, seperti *kelir* (*layar*) berukuran besar yang berfungsi simbolik dalam merepresentasikan ingatan, pengetahuan, dan konflik batin tokoh.

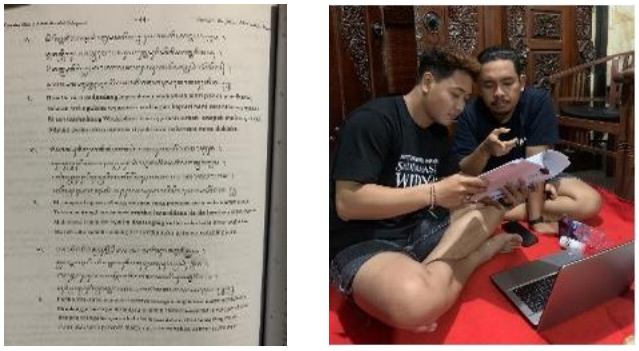
Make-up menerapkan pendekatan minimalis untuk mempertahankan ekspresi natural aktor, sehingga mendukung keterbacaan emosi di atas panggung tanpa mengganggu fokus dramatik.

Kostum (*wardrobe*) mengadopsi estetika busana payas 'keprabuan' (busana raja) untuk tokoh utama yaitu Salya yang di minimalisir sehingga menyerupai busana tokoh rupa wayang Salya gaya pewayangan Bali pada adegan transisi antara visual aktor dan wayang, serta diselingi dengan penggunaan busana casual untuk adegan tertentu dalam bentuk teatrikal yang disederhanakan, guna menciptakan harmoni visual antara aktor dan representasi wayang. Hal ini dilakukan sebagai bentuk kombinasi tradisi dan unsur modernitas. Tidak hanya pemeran, hal ini juga diterapkan ke musisi pengiring dari pertunjukan sehingga menciptakan kesan harmoni dalam kesatuan utuh garapan seni pertunjukan *Kilit Kalut*.

Wayang kulit Bali menjadi media utama yang tidak hanya berfungsi sebagai objek visual, tetapi juga sebagai simbol representasi karakter dan nilai filosofis, sekaligus memperkuat identitas tradisi dalam konteks pertunjukan kontemporer.

PROSES PERWUJUDAN KARYA

Secara konseptual, perwujudan karya *Kilit Kalut* ini dirancang dalam bentuk teater pakeliran, yaitu formulasi pertunjukan yang menggabungkan medium seni pedalangan dan teater dalam satu kesatuan dramatik. Pendekatan ini memungkinkan eksplorasi lintas medium melalui integrasi unsur vokal, iringan gamelan, gerak wayang, permainan bayangan, serta kehadiran aktor sebagai representasi tubuh manusia. Struktur naratif karya mengacu pada kisah Salya dalam *Kakawin Baratayudha*, yang diawali dengan fragmen gugurnya Karna sebagai pembuka dramatik, kemudian berkembang pada konflik batin Salya sebagai senapati Korawa.



Gambar 1. Eksplorasi Sumber *Kakawin Bharatayudha*, dan Proses Diskusi Interatktif Bersama Mitra
(Sumber: Widiyantara, 2025)

Ditemukan bahwa, kehadiran tokoh Satyawati menjadi elemen penting dalam memperluas perspektif narasi, khususnya dalam menghadirkan dimensi emansipasi perempuan dalam pusaran konflik moral dan politik, pengejawantahan prosesnya dilalui melalui formula dramaturgi 4 M.

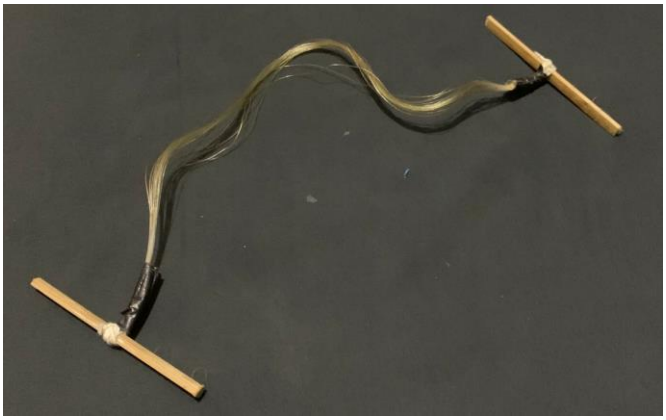
Tahap 'mengkhayal' menjadi fondasi konseptual dalam perwujudan karya, di mana penggarap merumuskan gagasan utama mengenai konflik batin sebagai pusat dramatik. Proses ini melibatkan eksplorasi imajinasi dan refleksi terhadap fenomena sosial kontemporer, seperti tekanan peran sosial, loyalitas, dan krisis identitas. Salah satu contoh konkret dari proses ini adalah ketika penggarap menghayalkan diri berada dalam posisi tokoh utama yaitu Salya usai pembacaan secara menyeluruh dari sumber *Kakawin Bharatayudha*. Dari tahap ini, dirumuskan arah estetika karya yang menekankan dualitas batin tokoh melalui simbolisasi visual dan performatif.

Tahap 'menuliskan' merupakan transformasi gagasan ke dalam struktur dramatik melalui penyusunan naskah pertunjukan. Proses ini mencakup adaptasi teks *Kakawin Baratayudha* ke dalam bentuk dialog dramatik, perancangan alur cerita, pengembangan karakter Salya dan Satyawati, serta penyusunan komposisi adegan yang komunikatif. Pada tahap ini juga dilakukan perencanaan elemen visual dan performatif, termasuk koreografi gerak wayang, struktur musikal berbasis gamelan Gong Gede saih pitu dengan model bebonangan, serta penentuan konsep tata cahaya dan artistik. Pembentukan tim produksi dilakukan melalui metode *direct appointment* untuk memastikan keselarasan visi artistik dan efektivitas kolaborasi.

Gambar 2. Proses Reka Tulis Komposisi Adegan *Kilit Kalut* Bersama Mitra Garap Seni
(Sumber: Widiyantara, 2025)

Tahap 'memainkan' merupakan realisasi praksis dari naskah melalui proses latihan dan eksplorasi artistik. Pada fase ini, seluruh elemen pertunjukan mulai diintegrasikan secara simultan, meliputi olah vokal, tembang, dialog, gerak wayang, ekspresi aktor, serta tata cahaya dan musik pengiring. Dalam hal ini evek dramatis dibangun dengan menambahkan alat musik dan teknik bermain baru hasil olah kreativitas komposer dan penggarap utama berupa 'Pengarat' (sebuah alat penghasil bunyi dari helaian senar yang di gesek pada bilah krawang gambelan).

Gambar 3. Eksplorasi Alat Musik Untuk Meningkatkan Efek Dramatis dengan menggesekkan alat Pengarat Dengan Bilah Kuningan Gambelan Tradisional
(Sumber: Widiyantara, 2025)



Gambar 4. Visual Alat Pengarat Untuk Memunculkan Efek Suara Dramatis
(Sumber: Widiyantara, 2025)

Melalui eksplorasi gesekan alat pangarat dengan bilah kuningan gambelan di hasilkan bergam bunyi seperti melengking, menderu, dan berdenyit yang dinilai meningkatkan intensitas suasana seperti tegang, sedih, dan tertekan. Eksplorasi dilakukan secara kolaboratif untuk membangun ritme dramatik yang dinamis, di mana interaksi antara wayang dan aktor menjadi strategi utama dalam merepresentasikan konflik batin tokoh secara visual. Penggunaan permainan bayangan wayang kulit Bali yang dipadukan dengan pencahayaan (lighting) berfungsi sebagai metafora dualitas psikologis, sementara komposisi gamelan bebonangan memperkuat atmosfer emosional dari nuansa agung hingga tragis.

Gambar 5. Proses Eksplorasi Permainan Gerak Wayang Pada Layar (Kelir)
(Sumber: Widiyantara, 2025)

Tahap 'menyaksikan' merupakan fase presentasi sekaligus refleksi, di mana karya dipertunjukkan sebagai bentuk aktualisasi artistik yang utuh. Pada tahap ini, seluruh elemen bahasa, suara, gerak, rupa, serta media artistik bertemu dalam satu kesatuan performatif yang komunikatif dan ekspresif. Proses ini dilakukan dengan merekam menyaksikan secara bersama sama baik, penggarap karya, mitra garap serta pembimbing karya.

Gambar 6. Dokumentasi Bersam Usai Proses Menyaksikan dan Evaluasi Pra-Pementasan.
(Sumber: Widiyantara, 2025)

Proses menyaksikan juga berfungsi sebagai evaluasi terhadap kesesuaian antara konsep, proses, dan hasil akhir, dengan mempertimbangkan respons audiens sebagai indikator keberhasilan penyampaian makna. Melalui tahap ini, penggarap memperoleh

pembacaan kritis terhadap kekuatan dramatik karya, khususnya dalam menyampaikan konflik batin sebagai pengalaman estetis yang reflektif.

Secara keseluruhan, perwujudan karya *Kilit Kalut* menunjukkan bahwa formulasi teater pakeliran berbasis metode 4M mampu menghasilkan struktur pertunjukan yang integratif dan kontekstual. Integrasi antara wayang kulit Bali**,** aktor teater**,** gamelan bebonangan**,** serta tata cahaya tidak hanya memperkuat estetika visual dan auditif, tetapi juga membangun representasi simbolik atas kompleksitas batin manusia. Dengan demikian, karya ini tidak hanya menjadi produk artistik, tetapi juga medium refleksi yang menegaskan relevansi seni pedalangan dalam merespons dinamika sosial dan eksistensial masyarakat kontemporer.

WUJUD KARYA

Wujud karya dalam penciptaan ini merepresentasikan formulasi teater pakeliran sebagai sintesis antara seni pedalangan dan teater modern yang diwujudkan secara konkret melalui struktur pertunjukan, komposisi visual, serta integrasi unsur naratif, musikal, dan performatif. Karya ini tidak hanya hadir sebagai tontonan, melainkan sebagai pengalaman estetis yang bersifat visual, auditori, emosional, dan reflektif, dengan tetap berakar pada tradisi sekaligus membuka ruang reinterpretasi kontemporer.

Secara konseptual, wujud karya dibangun dari pengolahan elemen-elemen tradisional seperti vokal tembang kakawin, iringan Gong Gede Saih Pitu model Bebonangan, serta permainan bayangan wayang kulit Bali yang menjadi identitas utama dunia pedalangan. Unsur-unsur tersebut kemudian diperkaya melalui pendekatan teatrikal modern, khususnya pada aspek tata cahaya (*lighting*) dan komposisi visual panggung, sehingga menghasilkan atmosfer dramatik yang dinamis dan berlapis makna.

Gambar 7. Integrasi Teater dan Pedalangan Dalam Komposisi Teater Pakeliran (Visualisasi Bayangan Wayang dan Aktor Teater Dalam Satu Panggung)
(Sumber: Widiyantara, 2025)

Dari aspek naratif, wujud karya mengangkat fragmen cerita dari *Kakawin Baratayudha*, dengan fokus utama pada tokoh Salya sebagai senopati Korawa, yang dibuka melalui kilas balik gugurnya Karna. Struktur ini menegaskan kesinambungan naratif dalam *Asta Dasa Parwa*, sekaligus memperlihatkan konflik batin Salya yang berada dalam tarik-menarik antara dharma, loyalitas politik, dan relasi personal (Satyawati). Kehadiran tokoh Satyawati menjadi penekanan penting dalam wujud karya, karena menghadirkan perspektif emansipasi perempuan dalam pusaran konflik besar Bharatayudha.

Secara performatif, wujud karya direalisasikan melalui kehadiran dua aktor teater yang memerankan Salya dan Satyawati sekaligus berfungsi sebagai narator. Pelantunan kakawin secara langsung menjadi perangkat dramaturgis yang menjembatani teks klasik dengan peristiwa panggung, sehingga memperkuat legitimasi sumber sastra sekaligus menghadirkan nuansa sakral dan kontemplatif.

Gambar 8. Perkenalan Diri Penggarap Karya Sesaat Sebelum Pertunjukan Dimulai Menampilkan Keseluruhan Visual Panggung Natya Mandala
(Sumber: Widiyantara, 2025)

Dalam aspek tata panggung, wujud karya memanfaatkan panggung prosenium Natya Mandala dengan pembagian ruang yang fungsional dan dramaturgis. Area kelir (tirai putih) menjadi pusat visualisasi bayangan wayang dan siluet, sementara area depan panggung digunakan untuk eksplorasi teater tubuh. Transisi antaradegan dibangun melalui perpindahan ruang yang cair—dari adegan wayang (bayangan) ke adegan teater (realitas tubuh)—sehingga menciptakan dialog visual antara dunia simbolik dan dunia nyata.

Penggunaan lighting menjadi elemen kunci dalam membangun wujud visual karya. Lampu polo, blok, dan halogen dimanfaatkan untuk menciptakan kontras antara bayangan dan realitas, menghadirkan efek dramatik seperti suasana hening saat perenungan mendalam tokoh Salya, adegan syahdu

roman Salya bersama Satyawati, serta suasana tegang dan emosional peperangan sebagaimana interpretasi pada pembacaan kakawin.

Gambar 9. Tata Panggung dan Pencahayaan (*Lighting*) Putih Dalam Membangun Atmosfer Dramatik Perenungan Tokoh Salya
(Sumber: Widiyantara, 2025)

Gambar 11. Tata Panggung dan Pencahayaan (*Lighting*) Temaram Dalam Membangun Atmosfer Dramatik dan Adegan Roman Salya dan Satyawati
(Sumber: Widiyantara, 2025)

Wujud karya mencapai intensitas dramatiknya melalui rangkaian adegan klimaks, khususnya pada: (1) adegan pertemuan Salya–Nakula yang menegaskan konflik ideologis, (2) adegan roman Salya–Satyawati yang divisualisasikan melalui koreografi dan siluet, (3) adegan peperangan Bharatayudha dengan dominasi visual wayang, dan (4) adegan kematian Salya serta bunuh diri Satyawati sebagai puncak tragedi.

Adegan bunuh diri Satyawati menjadi titik kulminasi emosional yang merepresentasikan nilai kesetiaan, pengorbanan, dan tragedi eksistensial, sekaligus mempertegas posisi perempuan sebagai subjek dalam narasi.

Gambar 11. Adegan Klimaks: Kematian Salya dan Tragedi Satyawati Sebagai Puncak Dramatik Pertunjukan.
(Sumber: Widiyantara, 2025)

Dalam aspek musikal, wujud karya ditopang oleh Gong Gede Saih Pitu model Bebonangan yang dimainkan oleh 18 penabuh dengan struktur instrumen lengkap (kendang, reong, jublag, jegog, gong, kempur, dan suling). Iringan ini tidak hanya berfungsi sebagai pengiring, tetapi sebagai unsur dramaturgis aktif yang membangun ritme, emosi, dan transisi adegan. Penambahan 'pengarat' (sebuah alat penghasil bunyi dari helaian senar yang di gesek pada bilah krawang gambelan) serta integrasi instrumen biola memperkaya tekstur bunyi, khususnya dalam menghadirkan nuansa romantik pada adegan Salya–Satyawati.

Dengan demikian, wujud karya ini memperlihatkan sebuah kesatuan artistik yang terbangun dari integrasi narasi klasik, medium tradisi, dan pendekatan kontemporer, sehingga menghasilkan bentuk pertunjukan yang tidak hanya estetis, tetapi juga reflektif dan kontekstual. Karya ini menegaskan bahwa seni pedalangan sebagai warisan budaya tidak bersifat statis, melainkan dapat terus dikembangkan menjadi medium ekspresi yang relevan dengan dinamika sosial dan kultural masa kini.

SIMPULAN

Simpulan penelitian ini menegaskan bahwa penciptaan *Kilit Kalut* melalui formulasi teater pakeliran berbasis metode 4M berhasil menjawab tujuan utama penelitian, yakni mengonstruksi model pertunjukan yang mampu merepresentasikan konflik batin tokoh Salya secara mendalam, terstruktur, dan komunikatif. Proses mengkhayal hingga menyaksikan tidak hanya berfungsi sebagai tahapan teknis, tetapi menjadi mekanisme epistemologis dalam mengolah pengalaman batin, teks klasik, dan realitas sosial menjadi bentuk artistik yang utuh. Wujud karya yang dihasilkan menunjukkan bahwa integrasi wayang kulit Bali, aktor teater, gamelan bebonangan, serta tata cahaya

mampu membangun bahasa pertunjukan yang tidak lagi bertumpu pada konflik eksternal semata, melainkan menembus dimensi psikologis dan eksistensial tokoh secara visual, auditif, dan simbolik.

Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap khazanah Seni Pedalangan Bali melalui pergeseran paradigma dramaturgi—dari dominasi narasi heroik-eksternal menuju eksplorasi konflik batin sebagai pusat penciptaan. Formulasi teater pakeliran yang dikembangkan memperluas kerangka konseptual pedalangan sebagai medium lintas disiplin yang adaptif, sekaligus mempertegas posisi *practice-based research* sebagai pendekatan valid dalam produksi pengetahuan artistik. Di sisi lain, implikasi praktis penelitian ini terletak pada terbukanya kemungkinan baru dalam pengembangan pertunjukan kontemporer berbasis tradisi, baik dalam aspek penggarapan narasi, eksplorasi artistik, maupun strategi penyajian yang lebih relevan dengan sensibilitas penonton masa kini tanpa kehilangan akar kulturalnya.

Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada penempatan konflik batin tokoh Salya sebagai pusat dramaturgi dalam seni pedalangan Bali, yang dipadukan dengan pendekatan teater pakeliran sebagai ruang integratif lintas medium untuk memvisualisasikan dualitas psikologis secara performatif. Selain itu, kehadiran perspektif Satyawati sebagai representasi emansipasi perempuan dalam narasi Bharatayudha memperkaya dimensi interpretatif yang selama ini cenderung terpinggirkan. Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada lingkup eksplorasi yang berfokus pada satu fragmen cerita serta keterbatasan dokumentasi respons audiens secara kuantitatif. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas kajian pada pengembangan teknologi visual/digital dalam teater pakeliran kontemporer dengan lakon lain dalam tradisi pedalangan, berikut mengintegrasikan pendekatan interdisipliner yang lebih luas (seperti psikologi pertunjukan atau studi resepsi), serta mengembangkan model evaluasi audiens yang lebih sistematis guna memperkuat validitas dan dampak pengembangan seni pedalangan di masa depan.

DAFTAR RUJUKAN

[1] I. B. P. Suamba, "Śiva Naṭarāja: Simbol Filsafat, dan Signifikansinya Dalam Kesenian Bali," dalam *Estetika Hindu dan Pembangunan Bali*, Denpasar: Program Magister Ilmu Agama dan Kebudayaan Universitas Hindu Indonesia, bekerjasama dengan Penerbit Widya Dharma, 2003, hlm. 1–22.

[2] I. G. N. M. Susandika, "Provinsi Bali Membangun Nilai Budaya Dalam Pesta Kesenian Bali (PKB)," *Jurnal Ilmiah Cakrawati*, vol. 5, no. 2, hlm. 25–31, 2023, doi: 10.47532/jic.v5i2.649.

[3] I. D. K. Wicaksana, *Wayang Sapuh Leger: Fungsi Dan Maknanya Dalam Masyarakat Bali.* Denpasar: Penerbit Pustaka Bali Post, 2007, hlm. 260.

[4] I. M. Marajaya, "Pertunjukan Wayang Kulit Bali Dari Ritual Ke Komersialisasi," *Kalangwan: Jurnal Seni Pertunjukan*, vol. 5, hlm. 21–28, 2019.

[5] I. M. Marajaya dan I. B. G. S. Peradantha, "The Impact Of Technology On The Development Of Balinese Shadow Puppetry In The Global Era," *BBWP*, vol. 4, hlm. 271–283, Des 2024, doi: 10.31091/bbwp.v4i1.589.

[6] 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.

[7] S. Murgiyanto, *Tradisi dan Inovasi: Beberapa Masalah Tari di Indonesia*, Cetakan Pertama. Jakarta: Wedatama Widya Sastra, 2004.

[8] I. P. G. B. Danaswara, I. N. Sedana, dan I. G. P. Sudarta, "Transformasi Arja ke dalam Wayang Kulit Arja Lakon Citta Kelangen Dalang I Made Sidja," *jtpm*, vol. 8, no. 2, hlm. 29661–29676, 2024.

[9] I. A. E. S. Oktariyanti, I. W. A. Wiratama, dan I. A. G. Praminari, "Konflik Batin Tokoh Utama Dalam Cerpen Harian Bali Post Dan Relevansinya Pada Pembelajaran Sastra," *Indonesian Journal Of Educational Development*, vol. 2, no. 2, hlm. 248–261, 2021, doi: 10.5281/zenodo.5244019.

[10] I. D. K. Wicaksana, I. D. K. Wicaksandita, H. B. Prasetya, dan H. I. R. Hinzler, "Transformative Thanatology and Mesatya Politics: Reconstructing Kumbakarna's Heroism in Contemporary Balinese Shadow Puppet Theatre," *JKB*, vol. 15, no. 3, hlm. 1069–1109, 2025, doi: 10.24843/JKB.2025.v15.i03.p07.

[11] I. N. Suarka, *Telaah Sastra Kakawin, Sebuah Pengantar*. Denpasar: Penerbit Pustaka Larasan, 2012.

[12] I. D. K. Wicaksana dan I. D. K. Wicaksandita, "Metafora Samudra Dalam Cerita Dewa Ruci, Makna Sugesti Bima Membentuk Jati Diri," *Proseding Seminar Nasional Bali Sangga Dwipantara III*, vol. 3, no. Bali-Dwipantara Waskita (Seminar Nasional Republik Seni Nusantara), hlm. 262–279, 2023.

[13] S. Pane, *Arjuna Wiwaha*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Penerbitan Buku Sastra Indonesia dan Daerah, 1978, hlm. 97.

[14] I. W. Jendra, Penerj., *Geguritan Salia*, Alih Aksara&Alih Bahasa Lontar dari Fakultas Sastra Universitas Udayana No. Kropak 108. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Penerbitan Buku Bacaan dan Sastra Indonesia dan Daerah, 1978. [Daring]. Tersedia pada: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/04/Geguritan_Salia.pdf

[15] G. Sri, Purnomo, dan H. Soimun, *Karakter Tokoh Pewayangan Mahabarata*. dalam 5 (atau V). Jakarta: Direktorat Tradisi dan Kepercayaan, Badan Pengembangan Kebudayaan dan Pariwisata (Proyek Pemanfaatan Kebudayaan), 2002. [Daring]. Tersedia pada: https://repositori.kemendikdasmen.go.id/7789/1/KARAKTER%20TOKOH%20PEWAYANGAN%20MAHABRATA%20SERI%20V.pdf

[16] I. N. Medera, I. B. Ud. Naryana, I. N. Sukarta, dan K. Paramartha, *Terjemahan dan Kajian Nilai Astadasaparwa*. Denpasar: Proyek Penelitain dan Pengkajian Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1986. [Daring]. Tersedia pada: https://repositori.kemendikdasmen.go.id/27699/1/TERJEMAHAN%20DAN%20KAJIAN%20NILAI%20ASTADASAPARWA.pdf

[17] S. Saroni, T. Supriyanto, dan M. Doyin, "Transformasi Kehebatan Tokoh Salya dalam Teks Cerita Pewayangan di Internet," *JSI*, vol. 10, no. 1, hlm. 1–8, Mar 2021, doi: 10.15294/jsi.v10i1.45399.

[18] M. R. Maulana, "Ambivalence and Symbolic Dualism in the Character of Kumbakarna in the Wayang Golek Lakon 'Kumbakarna Gugur': A Narrative Analysis," *Jubasan*, vol. 9, no. 1, hlm. 1–13, Apr 2025, doi: 10.29407/jbsp.v9i1.1.

[19] I. G. A. Srinatih, "Penciptaan Seni Pertunjukan Berbasis Penelitian," *Jurnal Seni Budaya*, vol. 28, no. 1, Apr 2018, doi: 10.26742/panggung.v28i1.499.

[20] 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...

[21] I. G. D. Artawan, I. M. Marajaya, dan I. G. N. G. Putra, "Teater Pakeliran Wayang Penyalonarangan 'Pangristaning Mujung Sari,'" *Jur. Dam. Ped*, vol. 2, no. 2, hlm. 28–36, Okt 2022, doi: 10.59997/dmr.v2i2.1863.

[22] I. P. E. P. Dananjaya, S. N. G. A. Santika, I. D. K. Wicaksandita, dan N. L. A. C. Dewi, "Penciptaan Karya Pakeliran Teater 'Karnayana,'" *Jurnal Damar Pedalangan*, vol. 5, no. 2, hlm. 125–135, 2025,doi:https://doi.org/10.59997/dmr.v5i2.4998.

[23] Suhariyadi, *Dramaturgi*, Cetakan 1. Lamongan: CV Pustaka Ilalang Group, 2014. [Daring]. Tersedia pada: https://www.academia.edu/9588246/Dramaturgi

[24] D. A. Kayyisah, A. T. Permanasari, dan G. M. Roekmana, "Proses Kreatif Pementasan Teater Dalam Naskah 'Menulis Kenangan' Di Sanggar Teater Nol Banten Kabupaten Serang," *Matra: Jurnal Musik Tari Teater & Rupa*, vol. 1, no. 2, hlm. 98–110, 2022, doi: http://dx.doi.org/10.30870/m.v1i2.13325.

[25] I. N. Sedana, "Teori Cipta Seni Konseptual," dalam *Proseding Seminar Nasional: Seni Pertunjukan Berbasis Kearifan Lokal*, Denpasar: Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar, Bali, 2016, hlm. 34–47.

[26] N. W. Ardini *dkk.*, *Ragam Metode Penciptaan Seni*, Cetakan Pertama. Jawa Tengah: CV.Eureka Media Aksara, 2022. [Daring]. Tersedia pada: https://repo.isi-dps.ac.id/5067/1/EBOOK-Ragam%20Metode%20Penciptaan%20Seni_compressed.pdf

[27] I. D. K. Wicaksana dan I. M. Sidia, *Bahan Ajar: Konsep Dasar Metode Penciptaan*. Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar, 2018, hlm. 82.

UCAPAN TERIMAKASIH / PENGHARGAAN

Penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada Program Studi Seni Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Bali atas dukungan akademik yang diberikan selama proses penciptaan karya ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Sanggar Seni Santika Budaya Denpasar yang telah menyediakan ruang, fasilitas, serta kesempatan untuk berproses kreatif dalam perwujudan karya *Kilit Kalut*. Penghargaan yang setinggi-tingginya disampaikan kepada para seniman, penabuh gamelan, aktor, dan seluruh pihak yang telah berkontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga karya ini dapat terwujud dan dipentaskan dengan baik.