



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

## INTEGRASI WAYANG KULIT DAN DRAMATARI GAMBUH DALAM PAKELIRAN GESENG ALAS: MODEL REVITALISASI ESTETIKA PEDALANGAN BALI

I Wayan Kembalyana Budi Swara<sup>1\*</sup>, I Made Marajaya<sup>2</sup>, Sang Nyoman Gede Adhi Santika<sup>3</sup>

<sup>1\*,2,3</sup> 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: [iwayankembalyanabudiswara@gmail.com](mailto:iwayankembalyanabudiswara@gmail.com) . I Wayan Kembaliana Budi Swara

### INFO ARTIKEL

**Diterima pada**  
25 Januari 2026  
**Direview pada**  
13 Mei 2026  
**Disetujui pada**  
19 Mei 2026

### KATA KUNCI

wayang gambuh,  
puppetry innovation,  
Balinese pakeliran,  
cultural revitalization,  
performance aesthetics

DOI:  
<https://doi.org/10.59997/dmr.v6i1.6621>



©2026 Artikel ini  
dipublikasikan oleh Program  
Studi Seni Pedalangan,  
Institut Seni Indonesia Bali.  
Artikel ini adalah artikel  
akses terbuka di bawah  
lisensi [CC-BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

### ABSTRAK

The creation of the Wayang Gambuh performance “*Geseng Alas*” is grounded in the declining public interest in Balinese puppetry due to the dominance of modern entertainment forms that are more visually appealing and instant. This condition necessitates aesthetic innovation and revitalization strategies without neglecting the philosophical and structural conventions of traditional puppetry. This study aims to describe the creative process and performative structure as a model of tradition-based innovation. A qualitative-descriptive method was employed through participatory observation, literature review, and textual analysis of the *pakeliran* structure, combined with creative practice exploration at Kakul Mas Art Studio. The findings reveal that the integration of shadow puppetry and Gambuh dance produces a new aesthetic synthesis through intensified dramaturgy, visual exploration, and expanded performative dimensions of the *dalang*. This innovation not only enriches the artistic idiom of puppetry but also functions as an adaptive revitalization strategy aligned with contemporary audience preferences. The study concludes that this cross-traditional collaborative model contributes significantly to the discourse of puppetry creation as a dynamic artistic practice while reinforcing its socio-cultural function in preserving Balinese heritage.

### PENDAHULUAN

Seni pedalangan Bali merupakan salah satu bentuk ekspresi budaya yang memiliki kompleksitas multidimensional, mencakup aspek estetika, spiritualitas, naratif, serta fungsi sosial dalam kehidupan masyarakat [1], [2], [3]. Dalam konteks kebudayaan tradisional Bali, wayang tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai wahana pendidikan moral (*tuntunan*), representasi kosmologi Hindu Bali, serta bagian integral dari praktik ritual (*wali* dan *bebali*) [4], [5], [6]. Namun demikian, dalam lanskap kebudayaan kontemporer, eksistensi seni pedalangan menghadapi tantangan serius akibat pergeseran paradigma estetika masyarakat yang semakin terdorong oleh logika

hiburan populer yang serba cepat, visual, dan instan [7], [8].

Perubahan orientasi penonton dari nilai *tuntunan* menuju *tontonan* telah berdampak pada menurunnya daya tarik pertunjukan wayang kulit konvensional, yang sering dianggap monoton dan kurang adaptif terhadap perkembangan zaman [7], [9]. Fenomena ini tidak hanya menjadi persoalan estetika, tetapi juga menyentuh dimensi keberlanjutan budaya, karena berpotensi menggeser fungsi pedagogis dan spiritual dari seni pedalangan itu sendiri [10]. Dalam konteks ini, inovasi menjadi kebutuhan yang tidak terelakkan, bukan sebagai bentuk dekonstruksi tradisi, melainkan sebagai strategi revitalisasi yang memungkinkan tradisi

tetap hidup dalam kerangka modernitas [11], [12], [13].

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa inovasi dalam seni pedalangan Bali telah berkembang melalui berbagai pendekatan, seperti penggunaan teknologi multimedia, pengembangan dramaturgi pakeliran, hingga eksplorasi bentuk visual dan musikal [14]. Namun, spektrum inovasi tersebut masih menyisakan celah kajian yang signifikan jika dibandingkan dengan pendekatan integratif lintas genre klasik. Gunawan, dkk. [15] misalnya, lebih menitikberatkan pada perpaduan teknik pewayangan lintas gaya (Bali-Jawa) dengan struktur narasi mozaik untuk mengkritisi fenomena sosial asmara generasi muda. Naya, dkk [16] mengeksplorasi inovasi bentuk melalui boneka tiga dimensi dan penggunaan animasi digital dalam konteks isu hubungan manusia dengan hewan. Kajian oleh Wiguna, dkk. [17] memfokuskan teater pakeliran sebagai media kritik sosio-ekologis terhadap alih fungsi lahan pertanian di Bali. Inovasi juga merambah aspek material ekologis sebagaimana dilakukan Pranajaya, dkk. [18] yang menggunakan pelepah pinang (*upih*) dalam format teater monolog berbasis memori personal dan refleksi eksistensial.

Dari sisi konseptual, Putra [19] menyoroti problematika teoritis dan kelemahan metodologis dalam hibriditas teater-pakeliran secara umum, namun belum menawarkan model integrasi dengan genre klasik spesifik. Walaupun Darmawibawa, dkk. [20] telah mengembangkan model "Wayang Prembon" yang menggabungkan elemen dramatari Topeng dan Arja ke dalam medium wayang, serta Mahendra, dkk. [21] mengemas narasi Panji melalui konsep "Pakeliran Suluh Malat" sebagai cermin kritis atas kebijakan pemerintah, pendekatan integratif yang secara mendalam mensintesis wayang kulit dengan sistem vokal, struktur dramatik, dan kekayaan gestural dari dramatari klasik gambuh masih relatif terbatas dikaji secara mendalam. Padahal, gambuh sebagai salah satu bentuk seni pertunjukan tertua di Bali memiliki potensi estetika yang sangat besar untuk memperluas idiom pedalangan melampaui sekadar tempelan teknis [13], [22], [22], [23]. Oleh karena itu, penciptaan karya seni berbasis penelitian ini mengisi kesenjangan tersebut dengan menawarkan model penciptaan seni pedalangan yang bersifat kolaboratif lintas tradisi klasik sebagai strategi revitalisasi budaya yang adaptif.

Dalam konteks tersebut, penciptaan Pakeliran Wayang Gambuh "*Geseng Alas*" menghadirkan sebuah pendekatan inovatif melalui integrasi dua tradisi besar, yakni wayang kulit dan dramatari gambuh, yang berakar pada narasi Panji (*Malat*) [24].

Karya ini tidak hanya mengadaptasi struktur cerita, tetapi juga mengolah ulang sistem pertunjukan melalui sintesis elemen visual, dramatik, dan musikal. Kolaborasi ini diwujudkan melalui kerja kreatif bersama Sanggar Seni Kakul Mas, sebuah institusi seni yang memiliki kontinuitas kuat dalam pelestarian seni klasik Bali, khususnya gaya Batuan.

Secara konseptual, penciptaan karya ini berangkat dari kesadaran akan pentingnya mempertahankan *pakem* sebagai fondasi estetika, sekaligus membuka ruang eksplorasi kreatif untuk merespons kebutuhan audiens kontemporer. Pendekatan ini sejalan dengan paradigma *restored behavior* dalam teori performans [25], di mana tradisi tidak dipahami sebagai sesuatu yang statis, melainkan sebagai praktik yang terus direkonstruksi dalam konteks sosial yang berubah.

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat kesenjangan, yaitu belum adanya model penciptaan karya berbasis riset yang secara khusus menjangkarkan ide pada penciptaan pakeliran berbasis integrasi wayang kulit dan gambuh sebagai model inovasi estetika sekaligus strategi revitalisasi budaya. Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini menawarkan model penciptaan seni pedalangan yang bersifat kolaboratif lintas tradisi, dengan pendekatan penciptaan karya seni berbasis penelitian [26].

Secara teoretis, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan kajian seni pertunjukan, khususnya dalam memahami dinamika transformasi tradisi dalam kerangka estetika kontemporer. Secara praktis, penelitian ini memberikan model alternatif bagi seniman pedalangan dalam menciptakan karya yang inovatif tanpa kehilangan akar tradisionalnya.

Adapun tujuan penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan proses penciptaan Pakeliran Wayang Gambuh "*Geseng Alas*" di Sanggar Seni Kakul Mas, dan (2) menganalisis bentuk serta struktur pertunjukan sebagai representasi inovasi dalam seni pedalangan Bali.

## METODE

Metode dalam penciptaan karya Pakeliran Wayang Gambuh "*Geseng Alas*" berangkat dari pendekatan *practice-based research*, yaitu suatu metode penelitian berbasis praktik yang menempatkan proses kreatif sebagai sumber utama produksi pengetahuan artistik [26], [27], [28]. Dalam kerangka ini, penciptaan karya melalui proses riset yang baik tidak dipahami sebagai aktivitas intuitif semata, melainkan sebagai proses sistematis yang memiliki landasan epistemologis, konseptual, dan metodologis yang dapat dipertanggungjawabkan secara akademik [27]. Dengan ini, metode penciptaan berfungsi sebagai bingkai operasional yang mengarahkan

tahapan kerja artistik mulai dari konseptualisasi hingga perwujudan karya. Pendekatan yang digunakan bersifat kualitatif-deskriptif, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi partisipatif, studi pustaka, eksplorasi kreatif, serta dokumentasi proses penciptaan yang dilakukan secara langsung di lingkungan Sanggar Seni Kakul Mas.

Secara metodologis, proses penciptaan karya ini dilaksanakan melalui tahapan terstruktur yang mencakup tahap konseptualisasi, tahap perancangan struktur, tahap eksplorasi artistik, serta tahap implementasi dan evaluasi. Pada tahap konseptualisasi, penggarap melakukan identifikasi ide dasar dan menentukan bentuk pertunjukan sebagai integrasi antara wayang kulit Bali dan dramatari gambuh, dengan sumber cerita dari narasi Panji (*Malat*), khususnya episode “Geseng Alas”. Tahap ini melibatkan proses analisis konseptual dan perumusan struktur dramatik yang mengacu pada pola pakeliran tradisional Bali seperti *jejeran*, *pangecet*, dan *papeson*. Selanjutnya, pada tahap perancangan struktur, penggarap menerapkan strategi komposisi dramatik dengan mengintegrasikan elemen-elemen utama pedalangan seperti *tata lampah cerita*, *tetuwek (tuturan)*, dan *sabetan* ke dalam sistem koreografi dramatari gambuh, sehingga terbentuk kesatuan naratif yang kohesif.

Tahap eksplorasi artistik dilakukan melalui pendekatan *eksperimen performatif*, yaitu pengujian berbagai kemungkinan bentuk gerak, vokal, musikalitas, dan visual. Pada tahap ini, penggarap mengembangkan sinkronisasi antara *ucap-ucap dalang* dengan tembang gambuh berbahasa Kawi, serta mengolah hubungan antara gerak wayang dan gestur penari dalam satu sistem dramatik yang terpadu. Tahap implementasi merupakan proses realisasi dari desain artistik melalui *latihan intensif (rehearsal)*, sinkronisasi antar elemen pertunjukan, serta pengujian teknis terhadap aspek pencahayaan, tata suara, dan tata panggung. Sementara itu, tahap evaluasi dilakukan melalui refleksi artistik dan analisis performatif untuk menilai keberhasilan karya dari aspek estetika, dramatik, dan komunikatif, yang kemudian digunakan sebagai dasar penyempurnaan (*refinement*) karya.

Dalam keseluruhan proses penciptaan, penggarap menerapkan tiga prinsip estetika sebagai parameter metodologis evaluatif, yaitu penonjolan (*Intensity*), keutuhan (*unity*), dan keseimbangan (*balance*) [29]. Prinsip penonjolan dioperasionalkan melalui strategi menguatkan karakter dramatari gambuh dalam struktur pakeliran melalui penggunaan gamelan gambuh, tembang klasik berbahasa Kawi, serta

komposisi gerak rampak yang terintegrasi dengan sabetan wayang. Prinsip keutuhan diwujudkan melalui penyelarasan seluruh elemen pertunjukan narasi, gerak, musik, visual, dan vokal ke dalam satu kesatuan dramatik yang utuh dan komunikatif, sehingga tidak terjadi fragmentasi makna. Sementara itu, prinsip keseimbangan diterapkan melalui pengaturan proporsi antara wayang dan penari, antara dialog dan aksi, serta antara intensitas dramatik dan jeda naratif, guna menjaga harmoni keseluruhan pertunjukan.

Dalam aspek teknis penciptaan, metode ini juga mencakup penggunaan medium dan media sebagai bagian dari strategi artikulasi artistik. Medium dalam karya ini mencakup kelir sebagai ruang proyeksi visual dua dimensi, pencahayaan berbasis lampu halogen dan senter sebagai sumber iluminasi, gamelan gambuh sebagai medium auditif, serta unsur pendukung seperti penari, tata rias, busana, properti, dan sistem tata suara. Seluruh medium ini dioperasionalkan melalui integrasi berbagai unsur artistik dalam satu sistem pertunjukan yang saling berinteraksi. Adapun media utama yang digunakan adalah wayang kulit sebagai representasi visual dua dimensi berbasis bayangan, yang secara filosofis merefleksikan konsep dualitas realitas dalam budaya Bali.

Selanjutnya, dalam konteks tata artistik, penggarap menerapkan desain panggung dan tata pencahayaan sebagai bagian dari strategi visual. Penggunaan pentaan *kelir* (layar) berbentuk persegi panjang yang diletakkan tepat di tengah panggung pertunjukan wayang sebagai latar panggung berfungsi sebagai titik utama aksi dalam pagelaran wayang pipih dan tepat di depannya adalah wilahan dramaturgi tokoh penari yang mendukung penciptaan adegan simbolik sekaligus memberikan fleksibilitas bagi pergerakan tim teknis penggerak wayang di belakang panggung. Pengaturan pencahayaan dilakukan secara dramaturgis untuk membangun suasana, mengarahkan fokus penonton, serta memperkuat transisi emosional antar adegan.

Proses ini sekaligus menjadi landasan utama dalam proses perwujudan karya Pakeliran Wayang Gambuh “Geseng Alas”, yang akan diuraikan lebih lanjut pada bagian pembahasan sebagai bentuk konkret dari implementasi metodologi yang telah dirancang.

## PROSES PERWUJUDAN KARYA

### 1. Tahap Gagasan dan Konseptualisasi.

Proses perwujudan Pakeliran Wayang Gambuh “Geseng Alas” diawali dengan tahap *idea generation* yang bersumber dari hasil observasi empiris dan daya artistik yang di internalisasi dalam diri

penggarap terhadap praktik wayang dan seni gambuh di lingkungan Sanggar Seni Kakul Mas. Inspirasi utama diperoleh melalui wawancara dengan I Ketut Wirtawan serta keterlibatan langsung dalam pementasan *Gambuh Buddha Kecapi*, yang kemudian memunculkan kesadaran kreatif untuk mengintegrasikan wayang gambuh dengan dramaturgi gambuh sebagai bentuk inovasi estetika. Tahap ini diperkuat melalui eksplorasi berbasis literatur terhadap narasi Panji (*Malat*) sebagai sumber cerita, hingga akhirnya dipilih lakon “Geseng Alas” karena memiliki potensi dramatik yang kuat. Sehingga, tahap konseptualisasi tidak hanya berfungsi sebagai pencarian ide, tetapi sebagai formulasi konseptual yang menghubungkan pengalaman empiris, referensi tekstual, dan orientasi artistik dalam satu kerangka penciptaan.

## 2. Tahap Perancangan Struktur dan Konsep Pertunjukan.

Tahap berikutnya merupakan fase desain struktural, yaitu penyusunan kerangka dramatik dan konsep pertunjukan secara sistematis. Penggarap menerapkan *progressive plot* (alur maju) sebagai pendekatan naratif untuk menjaga kesinambungan cerita dan memudahkan keterbacaan bagi audiens. Struktur dramatik dirancang melalui pendekatan penyekturan dramaturgis dengan mengacu pada pola pakeliran tradisional seperti *tabuh pategak* (iringan musik awal) ringkas, *penyacah/pemambah* (prolog pembuka cerita), nyarita satua, hingga penyuwud satua yang kemudian diintegrasikan dengan struktur dramaturgi gambuh. Dalam tahap ini juga dilakukan, reka komposisi waktu yaitu pengemasan pertunjukan dalam durasi 60 menit melalui strategi pemadatan narasi (*narrative compression*), fokus pada konflik utama, serta eliminasi subplot yang tidak esensial. Selain itu, penggarap melakukan proses seleksi materi dengan memilih wayang berbahan kulit sapi dan karton sebagai medium utama berdasarkan pertimbangan teknis, estetika, dan ketersediaan material.

## 3. Tahap Pengembangan Naskah dan Dramaturgi.

Tahap ini merupakan proses konstruksi dramaturgis, di mana naskah disusun sebagai cetak biru dramatik yang menjadi landasan utama pertunjukan. Penggarap mengembangkan naskah melalui penyekturan dramatik, yang mencakup perumusan alur cerita, penggambaran karakter, penyusunan dialog, serta pembagian adegan secara sistematis. Berikut salah satu penggalan narasi dialog transisi pada babak dua yang menampilkan adegan masuknya penari Gambuh dan adegan Wayang Panji serta punakawan Semar,

### Masuk Adegan Penari Gambuh Demang dan Tumenggung

Wayang Togog : *atahh,, yen amone teh kesyeg ne,, jeg pasti kal bakat raden indu kerthapati, ainggih durus” aratu jeg alih” ye jeg matiang*

### Babak II Transisi Kayonan Dialog Wayang Panji

Wayang Semar : *( tandak ) duhh dewa ratu,, jeg merase bedag layah jani i dewek, nah kudyang irage nak madan bakti teken linggih ida duwagung putra, ida raden panji indu kerthapati, nah ne jani ade ditengah alase pang irage supikse mone liun buron - buron ne, pang sing je kanti irage amah buron dini ditengahing alas, ne jani paling melah jeg megending” ( tandak ).*

### Masuknya Wayang Buron – Buron (hewan-hewan)

Wayang Panji : *( tandak ) masuk ngelembur*

Wayang Kadi – Kadian 1 : *hahhah,,, kakang ku,, lah ti enak nagih pepareng*

Wayang Kadi – Kadian 2 : *hahaha,, enak pada papareng” lumaris*

Wayang Kadi – Kadian 1 : *aja doh*

Wayang Kadi – Kadian 2 : *masa duran doh*

Wayang Panji : *irike,, mengen – mangel,, sire rahaden panji,, mapan kawengian marikanang madianing wana,, tan weruh”,,, kite,,*

Wayang Semar : *( tandak )*

Wayang Panji : *aduhh,, lakhiaa kakaning semarr*

Wayang Semar : *ainggih titiang aratu,, dados metiosantattwa danan palungguh cokor idewa, napi sane dadi pikenehang durus” mawecana aratu,,*

Wayang Panji : *aduhh,, lakhiaa,, kakaning semar, mabener kadi saturante kaya mangke,, satepung pinatarayudha natan hana singgsal,, apaan nimi tamian angawe sesek sumekel ikanang marikanan adnyana,,*

Wayang Semar : *ainggih napi sane mawinan punike,*

Wayang Panji : *apan,, ingsun tan weruh lorin kidul marikanang wana, mapan kawengian*

- Wayang Semar : *aduh yakti" duwagung,, duwaning sampun kapetengan puniki ditengahing alas, nenten uning sane cen kauh ane cen kangin, sane cen kaje cen kelod, punike mawinan palungguh cokor idewa sungsut ring pikayun*
- Wayang Panji : *yogya,, mangke pukite nandek sire kebo tan mundur lawan sire angun - angun prekasa,, lamakane side angawe ayun wiweke*
- Wayang Semar : *ainggih,, sane mangkin manggiang titiang nauhin punike paman - paman druwe ne*

Dalam tahap ini, teks tidak hanya diposisikan sebagai skrip verbal, tetapi sebagai skrip pertunjukan yang mempertimbangkan relasi antara tuturan dalang (*tetuwek*), gerak wayang (*tatikesan*), dan ekspresi dramatari gambuh yang muncul melalui narasi yang di utarakan para tokoh gambuh di panggung pertunjukan wayang.

**4. Tahap Perencanaan Produksi.**

Tahap rencana produksi dilakukan melalui penyusunan desain produksi yang mencakup pengorganisasian sumber daya manusia, teknis, dan artistik secara terstruktur. Penggarap melakukan *casting* untuk menentukan pemeran wayang dan penari sesuai karakter, serta strukturisasi kru untuk membentuk tim produksi yang meliputi stage manager, teknisi lighting dan sound, serta kru pendukung lainnya. Selain itu, tahap ini juga mencakup rencana musikalis dengan menetapkan penggunaan *gambelan gambuh* sebagai sistem musikal utama, serta manajemen sumberdaya yang mengatur kebutuhan teknis seperti properti, kostum, dan perangkat panggung. Perencanaan ini berfungsi sebagai kerangka operasional yang memastikan seluruh proses produksi berjalan efektif, terkoordinasi, dan sesuai dengan konsep artistik yang telah dirancang.

**Tabel 1.** Tim Produksi Pementasan Pakeliran Wayang Gambuh Geseng Alas

Tim Produksi	
Posisi	Nama
<i>State Manager</i>	: Gede Bendesa Agung Wicaksana
<i>Lightingman+ Soundman</i>	: I Komang Diva Prasetya Wiradharma
<i>Crew</i>	: Ni Putu Chandrika Maha Rupini
<i>Crew</i>	: Ni Kadek Indah Darmayanti

<i>Crew</i>	:	Made Candani Metadewi
<i>Dokumentasi</i>	:	Putu Nayasari Arti Putri
<i>Dokumentasi</i>	:	I Ketut Agus Putra Adnyana,S.Sn
<i>Dokumentasi</i>	:	I Made Sedhana Wiguna

Adapun pertimbangan artistik dari dipilihnya casting pendukung ini adalah latarbelakang masing-masing crew yang merupakan personal dengan kualifikasi yang sesuai dalam posisi yang ditugaskan.

**5. Tahap Pra-Produksi dan Perancangan Artistik.**

Pada tahap pra produksi, penggarap melakukan formulasi desain artistik yang mencakup perancangan tata panggung, tata kostum, tata musik, dan tata pencahayaan. Desain panggung disusun melalui pendekatan desain simbolis pemanggungan dengan penggunaan latar visual yang mendukung suasana dramatik, sementara kostum dirancang berdasarkan pendekatan semiotik untuk merepresentasikan karakter dan status sosial tokoh. Seperti salah satunya tampak pada gambar 1 berikut,



**Gambar 1.** Desain Kostum Pembawa Cerita. (Sumber: Kembaliana, 2025)

Tampak pada gambar, kostum dan busana Bali modif dipilih dan dipregunakan oleh pembawa cerita yang juga merupakan penggarap karya disebabkan memiliki kontras visual dengan pemeran tokoh di panggung. Hal ini dilakukan agar fokus audiens dapat segera teralihihkan dengan kehadiran narasi dan visual pembawa cerita yang memiliki peran krusial mengarahkan pemahaman audiens terhadap plot atau alur cerita yang ditampilkan di panggung.



**Gambar 2.** Desain Kostum Tokoh Tumenggung  
(Sumber: Kembaliana, 2025)

Berbeda dengan pembawa cerita, pada gambar 2 tampak busana tokoh tumenggung dengan fungsi ketokohan yang melebur bersama jalannya cerita. Kontras ini sekaligus muncul sebagai bentuk penekanan adanya bentuk elaborasi antar dua jenis pertunjukan yaitu pertunjukan wayang dan pertunjukan gambuh.

Dalam aspek musikal, penggarap menerapkan komposisi musikal berbasis gamelan gambuh dengan eksplorasi ekspresif suling gambuh yang di padukan dengan gender wayang berlaras selendro sebagai pembangun atmosfer emosional.



**Gambar 3.** Tahap Pra- Produksi Pengenalan Iringan Gender Wayang Suling Gambuh.  
(Sumber: Kembaliana, 2025)

Adapun tata pencahayaan dirancang melalui *lighting dramaturgy approach* dengan penggunaan lampu halogen dan senter sebagai sumber pencahayaan utama untuk menciptakan efek visual bayangan yang dinamis dan terfokus pada klir.



**Gambar 4.** Eksplorasi Tata Cahaya Pada Media Kelir Wayang.  
(Sumber: Kembaliana, 2025)

## 6. Tahap Produksi dan Latihan.

Tahap produksi diwujudkan melalui penerapan latihan terpusat yang dilakukan secara bertahap dan sistematis. Proses dimulai dengan pembacaan skrip pertunjukan sebagai upaya internalisasi naskah oleh para pemain, kemudian dilanjutkan dengan eksplorasi gerak untuk mengintegrasikan gerak wayang dan dramatari gambuh. Selanjutnya dilakukan latihan bloking tempat sebagai tahap penataan komposisi ruang dan posisi aktor di panggung, diikuti dengan latihan teknis untuk menguji integrasi elemen teknis seperti pencahayaan, tata suara, dan musik. Tahap ini mencapai puncaknya pada pengujian kostum di panggung, yaitu simulasi pertunjukan secara utuh yang menggabungkan seluruh elemen artistik dan teknis dalam satu kesatuan performatif.



**Gambar 4.** Produksi Gerak Wayang Adegan Perang  
(Sumber: Kembaliana, 2025)



**Gambar 5.** Produksi Adegan Tumenggung  
(Sumber: Kembaliana, 2025)

### 7. Tahap Evaluasi dan Refleksi.

Tahap akhir dalam proses perwujudan karya adalah evaluasi dan refleksi, yaitu proses evaluasi menyeluruh terhadap hasil pertunjukan. Pengarang meninjau aspek estetika, koehsi dramatik, kejelasan narasi, serta efektivitas komunikasi artistik dengan audiens. Evaluasi ini tidak hanya berfungsi sebagai penilaian hasil akhir, tetapi sebagai bagian dari proses interaktif antar seluruh komponen pendukung dan mitra garap seni yang memungkinkan perbaikan dan penyempurnaan karya secara berkelanjutan.

### WUJUD KARYA

Wujud karya *Pakeliran Wayang Gambuh "Geseng Alas"* hadir sebagai konstruksi pertunjukan yang menampilkan integrasi simultan antara sistem pakeliran wayang kulit dengan idiom dramatik tari gambuh dalam satu ruang visual berbasis layar (klir). Secara visual, pertunjukan ini memperlihatkan dua lapis representasi yang berjalan bersamaan, yaitu bayangan wayang pada klir sebagai bidang dua dimensi dan kehadiran tubuh penari gambuh sebagai ekspansi ruang tiga dimensi di depan layar. Relasi ini membentuk komposisi visual yang tidak bersifat hierarkis, melainkan dialogis, di mana bayangan dan tubuh saling mengisi dan mempertegas situasi dramatik yang berlangsung.



**Gambar 6.** Visual Relasi Antar Gerak Tubuh Pembawa Cerita dan Visual Bawayangan Wayang Yang Saling Mengisi Dalam Epilog Akhir *Geseng Alas*.  
(Sumber: Kembaliana, 2025)

Struktur dramatik karya termanifestasi secara konkret melalui tiga babak yang masing-masing memiliki karakter visual dan atmosfer yang berbeda. Babak pertama menampilkan dominasi tokoh istana Terate Bang dengan komposisi wayang yang cenderung statis namun berat secara simbolik. Visualisasi Prabu Terate Bang diperkuat melalui posisi sentral pada klir, dengan intensitas cahaya yang stabil, menciptakan kesan otoritas dan tekanan batin.



**Gambar 7.** Tampak Belakang Panggung Visual Wayang Yang Menampakkan Kesan Otoritas dan Tekanan Batin Pada Tokoh Prabu Terate Bang.  
(Sumber: Kembaliana, 2025)

Kehadiran tokoh Togog dan para Arya menghadirkan dinamika melalui pergerakan sabetan yang lebih ritmis serta dialog yang padat. Pada tahap ini, visual pertunjukan masih berada dalam kontrol ruang yang teratur, mencerminkan stabilitas kekuasaan sebelum konflik berkembang.



**Gambar 8.** Adegan Kedatangan Para Arya.  
(Sumber: Kembaliana, 2025)

Memasuki babak kedua, perubahan visual terjadi secara signifikan melalui hadirnya ruang hutan (alas) yang direpresentasikan melalui komposisi kayonan dan pergerakan wayang yang lebih dinamis.



**Gambar 9** Visual Adegan Kayonan.  
(Sumber: Kembaliana, 2025)

Tokoh Panji dan Semar tampil dengan pola gerak yang lebih ekspresif, terutama saat menggambarkan kondisi tersesat di tengah hutan. Wujud visual api (*geseng alas*) ditampilkan melalui intensifikasi cahaya dan pergerakan cepat wayang serta penambahan efek pencahayaan dari senter, sehingga menciptakan ilusi kobaran api yang menyebar. Pada bagian ini, penari gambuh mulai memainkan peran penting sebagai representasi energi alam dan situasi chaos, dengan gerak yang lebih terbuka dan ritmis.



**Gambar 10.** Visual Penari Gambuh Demang dan Tumenggung.  
(Sumber: Kembaliana, 2025)

Babak ketiga menghadirkan klimaks visual melalui adegan pertempuran antara Panji dan Prabu Terate Bang. Wujud konflik tidak hanya tampak dalam dialog, tetapi secara konkret terartikulasikan melalui sabetan wayang yang cepat, bertabrakan, dan ritmis, serta didukung oleh intensitas musik gamelan gambuh yang meningkat. Komposisi visual pada tahap ini menjadi lebih padat, dengan banyak tokoh hadir secara bersamaan dalam satu bidang klir, menciptakan kesan penuh dan tegang. Kematian Prabu Terate Bang ditandai dengan perubahan ritme gerak yang melambat serta reduksi intensitas cahaya, menghadirkan suasana akhir yang dramatik dan reflektif.

Secara visual material, bentuk wayang yang digunakan menunjukkan karakteristik tradisional dengan detail ukiran yang tegas dan proporsi tubuh yang khas. Tokoh-tokoh punakawan seperti Togog

dan Semar memiliki bentuk tubuh yang lebih deformal (distorsi), memperkuat fungsi dramatik dan komikalnya, sementara tokoh bangsawan seperti Panji dan Prabu Terate Bang tampil dengan proporsi lebih ideal dan ornamen yang lebih kompleks.

Keberadaan kayonan dalam karya ini tidak hanya berfungsi sebagai penanda pembuka atau transisi, tetapi juga sebagai elemen visual simbolik yang menandai perubahan ruang dramatik, khususnya saat perpindahan dari istana ke hutan. Selain itu, wujud visual fauna seperti singa dan harimau dimanfaatkan untuk memperkuat atmosfer hutan sekaligus menghadirkan kesan liar dan tidak terkendali pada adegan pembakaran alas.

Dalam dimensi performatif, kehadiran penari gambuh memperlihatkan penggunaan kostum klasik dengan struktur lengkap yang mencerminkan identitas karakter. Penari Temenggung dan Demang tampil dengan busana yang mempertahankan pakem gambuh, baik dari segi bentuk gelungan, kain, maupun ornamen tubuh. Gerak tari yang ditampilkan cenderung tegas, terukur, dan simbolik, mengikuti struktur dramatik adegan yang berlangsung. Selain itu, elemen arsitektural seperti wayang candi baturan digunakan sebagai penguat setting visual yang merepresentasikan ruang sakral atau batas kosmologis dalam pertunjukan.

Secara keseluruhan, wujud karya ini memperlihatkan sistem visual-performatif yang dibangun melalui interaksi antara bayangan, tubuh, cahaya, dan bunyi. Tidak ada satu elemen yang berdiri sendiri, melainkan seluruhnya saling mengikat dalam membentuk pengalaman estetika yang simultan. Karya ini menampilkan wajah pertunjukan yang tetap berpijak pada tradisi, namun menghadirkan pengalaman visual yang lebih dinamis melalui pertemuan dua medium utama, yaitu wayang dan tari gambuh, dalam satu kesatuan ruang pertunjukan.

## SIMPULAN

Penciptaan Pakeliran Wayang Gambuh “Geseng Alas” menunjukkan bahwa integrasi antara sistem pakeliran wayang kulit dan dramatari gambuh mampu menghasilkan bentuk pertunjukan yang tidak hanya inovatif secara estetika, tetapi juga tetap berakar kuat pada tradisi klasik Bali. Melalui pendekatan practice-based research, karya ini berhasil mewujudkan struktur dramatik yang kohesif, di mana elemen visual (bayangan dan tubuh), musikal (gamelan gambuh), serta vokal (tembang berbahasa Kawi) berinteraksi secara simultan dalam satu kesatuan performatif. Secara konkret, bentuk pertunjukan ini menegaskan bahwa

inovasi dalam seni pedalangan tidak harus bersifat dekonstruktif, melainkan dapat hadir sebagai proses sintesis yang memperluas kemungkinan ekspresi tanpa menghilangkan identitas tradisionalnya.

Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan kajian seni pedalangan Bali, khususnya dalam merumuskan model integrasi lintas tradisi klasik sebagai pendekatan penciptaan berbasis riset. Karya ini memperkaya diskursus tentang transformasi tradisi dalam kerangka estetika kontemporer dengan menawarkan paradigma bahwa wayang kulit dapat berfungsi sebagai pusat dramaturgi yang terbuka terhadap intervensi medium lain secara setara. Sementara itu, secara praktis, model penciptaan ini dapat menjadi referensi bagi seniman pedalangan dalam mengembangkan karya yang adaptif terhadap perubahan selera audiens, sekaligus menjadi strategi konkret dalam upaya revitalisasi seni pertunjukan tradisional agar tetap relevan di tengah dinamika budaya modern.

Kebaruan (novelty) utama dari penelitian ini terletak pada keberhasilan merumuskan dan merealisasikan model pakeliran integratif berbasis sintesis mendalam antara wayang kulit dan dramaturgi gambuh, tidak sekadar sebagai kolaborasi permukaan, tetapi sebagai sistem dramatik yang terstruktur dan saling mengikat. Model ini menghadirkan pendekatan baru dalam penciptaan seni pedalangan yang menempatkan dua medium klasik dalam relasi dialogis yang setara, sehingga membuka ruang eksplorasi estetika yang lebih luas dalam praktik seni pertunjukan Bali kontemporer.

Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada ruang lingkup eksplorasi yang masih terfokus pada satu lakon dan satu model integrasi, sehingga belum sepenuhnya mencakup kemungkinan variasi bentuk atau respons audiens yang lebih luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan eksplorasi lintas lakon, memperluas pendekatan interdisipliner dengan teknologi digital atau multimedia, serta melakukan kajian resepsi penonton secara empiris guna mengukur efektivitas komunikasi artistik dalam konteks masyarakat kontemporer. Dengan demikian, pengembangan studi pedalangan di masa depan diharapkan tidak hanya memperkaya bentuk estetika, tetapi juga memperkuat relevansi sosial dan kulturalnya secara berkelanjutan.

#### DAFTAR RUJUKAN

- [1] I. D. K. Wicaksandita dan I. D. K. Wicaksana, "Śiva Naṭarāja: Konsep Estetika Hindu dalam Seni Pertunjukan Wayang," *Panggung: Jurnal Seni Budaya*, vol. 35, no. 3, hlm. 419–441, 2025, doi: <https://doi.org/10.26742/panggung.v35i3.2693>.
- [2] I. D. K. Wicaksana dan I. D. K. Wicaksandita, "Wayang Sapuh Leger: Sarana Upacara Ruwatan di Bali," *JPAH*, vol. 7, no. 1, hlm. 1–17, Jan 2023, doi: 10.37329/jpah.v7i1.2126.
- [3] 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.
- [4] I. M. Bandem, "Mengembangkan Lingkungan Sosial yang Mendukung Wayang," *Mudra Jurnal Seni Budaya*, vol. 2, no. 2, hlm. 31–50, 1994.
- [5] I. M. Bandem, "Seni Pawayangan Bali Dewasa Ini," dalam *Seminar Dosen Pedalangan dan Mahasiswa Prodi*, Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar, 2004.
- [6] I. G. N. Seramasara, "Wayang Sebagai Media Komunikasi Simbolik Perilaku Manusia Dalam Praktek Budaya Dan Agama Di Bali," *MJSB*, vol. 34, no. 1, hlm. 80–86, Feb 2019, doi: 10.31091/mudra.v34i1.640.
- [7] 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.
- [8] I. M. Marajaya, "Pertunjukan Wayang Kulit Bali Dari Ritual Ke Komersialisasi," *Kalangwan: Jurnal Seni Pertunjukan*, vol. 5, hlm. 21–28, 2019.
- [9] I. D. K. Wicaksana, "Wayang Layar Lebar: Peluang dan Tantangannya di Era Revolusi Industri 4.0," *Prosiding Seminar Nasional: Seni Pertunjukan Nusantara, Peluang dan Tangtangannya Memasuki Era Revolusi Industri 4.0*, hlm. 84–90, 2018.
- [10] S. Mulyono, *Wayang: Asal Usul, Filsafat dan Masa Depan*. Jakarta: Penerbit PT Gunung Agung, 1978.
- [11] I. K. Widnyana, N. K. S. Marhaeni, I. G. P. Sudarta, N. K. Dwiyani, dan R. Widyanto, "Innovation of Wayang Performance Through Cinema and Theater Techniques as New Media," *L.Int.Jou.APA*, vol. 7, no. 1, hlm. 10–15, Mei 2024, doi: 10.31091/lekesan.v7i1.2539.
- [12] N. M. Ruastiti, I. K. Sudirga, dan I. G. Yudarta, "Model of Innovative Wayang Wong for Millennial Generation to Meet 4.0 Industrial Revolution Era in Bali," *Journal of*

- Environmental Treatment Techniques*, vol. 8, no. 3, hlm. 999–1004, 2020.
- [13] I. W. Dibia, *Geliat Seni Pertunjukan Bali*. Denpasar: Penerbit Buku Arti, 2012, hlm. 188.
- [14] I. M. Sudana, "Melacak Perkembangan Wayang Kulit Bali Sebagai Pakeliran Inovatif," *Jurnal Paraguna*, vol. 7, no. 1, hlm. 14–24, 2022, doi: 10.26742/jp.v7i1.1850.
- [15] G. P. A. B. Gunawan, I. M. Marajaya, dan I. G. P. Sudarta, "Penciptaan Karya Teater Bayang Raga Nusantara 'Doomed Romance,'" *Jurnal Damar Pedalangan*, vol. 5, no. 1, hlm. 1–8, 2025, doi: <https://doi.org/10.59997/dmr.v5i1.4825>.
- [16] I. B. N. A. Naya, I. K. Widnyana, dan I. D. K. Wicaksana, "Produksi Karya Teater Boneka 'Poppy-Utopia,'" *Jurnal Damar Pedalangan*, vol. 5, no. 1, hlm. 9–19, 2025, doi: <https://doi.org/10.59997/dmr.v5i1.4863>.
- [17] I. M. A. A. Wiguna, I. K. Sudiana, dan I. D. K. Wicaksandita, "Produksi Karya Teater Pakeliran 'Bibi Anu,'" *Jurnal Damar Pedalangan*, vol. 5, no. 1, hlm. 40–51, 2025, doi: <https://doi.org/10.59997/dmr.v5i1.4886>.
- [18] I. M. A. Pranajaya, I. K. Widnyana, I. D. K. Wicaksana, dan H. G. Akbar, "Penciptaan Karya Teater Monolog Wayang Upih 'Moved Motion,'" *Jurnal Damar Pedalangan*, vol. 5, no. 2, hlm. 146–153, 2025, doi: <https://doi.org/10.59997/dmr.v5i2.5058>.
- [19] I. G. M. D. Putra, "Problematika Teater Pakeliran sebagai Konsep Garap dalam Seni Pewayangan," *Jurnal Seni Budaya*, vol. 31, no. 3, hlm. 385–400, Sep 2021, doi: 10.26742/panggung.v31i3.1714.
- [20] A. A. P. S. Darmawibawa, I. K. Kodi, dan I. B. W. Bratanatyam, "Penciptaan Karya Seni Pertunjukan Wayang Prembon 'Pugpug Ki Balian Batur,'" *Jurnal Damar Pedalangan*, vol. 5, no. 2, hlm. 90–98, 2025, doi: <https://doi.org/10.59997/dmr.v5i2.4917>.
- [21] I. G. N. K. Mahendra, I. G. N. Gumana Putra, dan I. K. Sudiana, "Penciptaan Karya Seni Pakeliran Suluh Malat 'Kelana Carang Naga Puspa,'" *Jurnal Damar Pedalangan*, vol. 5, no. 2, hlm. 99–107, 2025, doi: <https://doi.org/10.59997/dmr.v5i2.4920>.
- [22] I. M. Bandem dan F. Eugene deBoer, *Kaja dan Kelod Tarian Bali dalam Transisi*. Yogyakarta: Badan Penerbit Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2004, hlm. 252.
- [23] I. G. A. Sugiarta dkk., *Sejarah Seni Pertunjukan Kabupaten Gianyar*. Denpasar: Pusat Penerbitan LP2MPP Institut Seni Indonesia Denpasar, 2019.
- [24] S. C. Budiyo, "Cerita Panji Dalam Perspektif Sejarah," *Jurnal Budaya Nusantara*, vol. 1, no. 2, hlm. 141–146, 2018, doi: <https://doi.org/10.36456/JBN.vol1.no2.1575>.
- [25] R. Schechner, *Performance Studies: An introduction*, 4th Edition. London: Routledge Taylor & Francis Group, 2020.
- [26] I. G. A. Srinatih, "Penciptaan Seni Pertunjukan Berbasis Penelitian," *Jurnal Seni Budaya*, vol. 28, no. 1, Apr 2018, doi: 10.26742/panggung.v28i1.499.
- [27] L. Candy dan E. Edmonds, "Practice-Based Research in the Creative Arts: Foundations and Futures from the Front Line," *Leonardo*, vol. 51, no. 1, hlm. 63–69, Feb 2018, doi: 10.1162/LEON\_a\_01471.
- [28] S. Clift, "Creative arts as a public health resource: moving from practice-based research to evidence-based practice," *Perspect Public Health*, vol. 132, no. 3, hlm. 120–127, Mei 2012, doi: 10.1177/1757913912442269.
- [29] A. A. M. Djelantik, *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 2004, hlm. 203.