

WAYANG LAYAR LEBAR: PELUANG DAN TANTANGANNYA DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

I Dewa Ketut Wicaksana

*Program Studi Seni Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar
email. dewawicaksana@gmail.com*

Abstrak

Revolusi Industri 4.0 telah datang di tengah-tengah kita dan tak mungkin lagi menolak atau menghindarinya. Proses ini akan terus berjalan di tengah kemampuan atau bahkan ketidakmampuan kita menepis dampak negatifnya. Wayang merupakan aktualisasi konsep kehidupan yang abstrak yang disajikan sebagai ajaran moral, oleh karena itu wayang layar lebar yang banyak mengadopsi teknologi modern, diharapkan tetap mematri ungkapan nilai budaya lokal disamping informatif dan edukatif yakni identitas lokal, watak global. Wayang sebagai karya seni kolektif mempunyai hubungan dialektika antara tradisi, inovasi, partisipasi, dan profesi. Logika demikian menandakan bahwa keberadaan wayang dan dalang tak terlepas dengan bidang kehidupan lainnya. Dalam konteks kehidupan tradisional dapat dijabarkan sebagai berikut, (1) hubungan antara seni tradisi dan inovasi memerlukan pengaturan atau sistem manajemen; (2) hubungan antara inovasi dan partisipasi membutuhkan pengkayaan dan rekayasa; (3) hubungan antara partisipasi dengan profesi dijumpai oleh legalitas; (4) hubungan antara tradisi dengan profesi dimediasi oleh tatanan etis dan normatif; (5) hubungan antara tradisi dengan partisipasi memerlukan subsidi; dan (6) hubungan antara inovatif dengan profesi memerlukan proaktif dan kreatif. Penentuan tersebut didasarkan oleh berbagai faktor diantaranya adalah orientasi, tujuan, kemampuan memformat sajian, respons terhadap penonton (konsumen), profesionalisasi, tantangan yang dihadapi dan strategi untuk mengatasinya.

Kata kunci: wayang, layar lebar, peluang dan tantangan

Pendahuluan

Saat ini kita berada di ambang pintu revolusi teknologi yang secara fundamental akan mengubah cara hidup kita, cara kita bekerja, dan cara kita bekerja satu sama lain dalam lingkup domestik maupun mondial. Ada satu hal yang paling menonjol dalam derap perubahan ini, yakni dunia harus merespons perubahan tersebut dengan cara yang terintegrasi dan komprehensif dengan melibatkan seluruh pemangku kepentingan, baik itu pelaku politik global, mulai dari sektor pemerintah sampai sektor swasta, akademik, perusahaan, dan tentu saja masyarakat luas. Ekonomi global saat ini pun sedang berada pada puncak perubahan besar yang sebanding dengan munculnya revolusi industri pertama, kedua, dan ketiga. Sekarang kita segera masuk ke satu tahapan revolusi industri yang dinamakan revolusi industri 4.0. Seiring dengan itu, para ahli pun berpendapat bahwa revolusi industri 4.0 dapat menaikkan rata-rata pendapatan per/kapita di dunia, memperbaiki kualitas hidup, dan bahkan memperpanjang usia manusia atau meningkatnya usia harapan hidup (<http://aceh.tribunnews.com/2018/11/27>).

Mencermati kondisi masa kini, para dalang di Bali mencoba berusaha mempertahankan habitat kesenian wayang dengan daya kreativitasnya mencoba berinovasi dengan hal-hal yang berbau kekinian dengan pertimbangan bisa eksis. Mereka berhasrat menumbuhkan-suburkan kegairahan wayang agar tidak tercerabut bahkan punah dari generasi kini yang sudah tak lagi melirikinya. Namun, ketika ia berinovasi atau memunculkan pembaharuan-pembaharuan, dibalik itu muncullah pro dan kontra. Beberapa seniman konservatif memandang bahwa pertunjukan wayang kulit sudah sempurna, tidak perlu dikembangkan lagi dan cukup dilestarikan saja, akan tetapi naluri kreatif yang tumbuh pada sebagian seniman (khususnya dalang) masih terus berkembang dengan menyajikan karya-karya *inovasi*.

Masalah perkembangan pertunjukan wayang pada hakekatnya meliputi tiga komponen yaitu, konsep estetis, teknik kesenian, dan kelompok sosial yang merupakan wadah dimana seni pertunjukan wayang berada (Soetarno, 1999: 2). Konsep estetis adalah nilai-nilai keindahan yang menjadi dasar dari suatu ekspresi pertunjukan wayang, serta yang dianut oleh bersama oleh para dalang maupun anggota masyarakat pendukung pewayangan. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa nilai-nilai estetis dalam pakeliran sangat terpelihara dan dihormati

serta diterima oleh para dalang dan para pengamat atau pendukung pakeliran wayang. Kedua, bahwa perkembangan dunia pewayangan dalam kondisi masyarakat yang bersifat kota yang akan menuju ke masyarakat industri diperlukan teknik kesenian yang tinggi, atau yang rumit/canggih (*sophisticated*), artinya teknik kesenian yang tidak membodohkan masyarakat bangsa. Misalnya mulai dari pemilihan tema lakon, penggarapan detail jalannya cerita, garapan isi, iringan pakeliran, *tetikesan/sabet* dan sebagainya. Teknik yang maju tentu akan memerlukan pemikiran yang matang, fantasi yang hidup, perasaan yang kaya dan intuisi yang tajam. Ketiga, adalah golongan sosial yang menjadi pendukung kehidupan pewayangan. Suatu kesenian sebagai pranata sosial tidak hidup di awang-awang tetapi ada golongan yang menjadi pendukung, pembina, dan penggerak sekaligus sebagai konsumen (Soetarno, 1999: 4-9).

Seni pedalangan dan jagad pewayangan begitu dikenal sebagai salah satu bentuk kesenian tradisional, yang bersumber dan berakar dari nilai-nilai moral budaya para leluhur, serta telah dirasakan sebagai milik bersama masyarakat pendukungnya. Bentuk garap jenis kesenian tradisional ini didasarkan pada cita-cita masyarakat meliputi, tata nilai, pandangan hidup, filosofi, rasa estetik, etika dan ungkapan-ungkapan lingkungan hidup tertentu sesuai dengan *lokal genius* yang menopangnya. Selanjutnya dituangkan ke dalam format seni pewayangan sebagai wahana simbolik pendukungnya, oleh Ernest Cassirer seperti dikutip Kasidi menyebutnya sebagai *human symbolicum* (1999: 2).

Wayang layar lebar sebagai karya pakeliran inovatif adalah sebuah proses kreatif, karenanya seniman (dalang) terdorong untuk menangkap respons-respons kreatif melalui pengalaman-pengalaman yang dapat memperkuat kreativitas antara lain, pengalaman eksploratif, improvisatif, serta *forming*/pembentuk atau komposisi. Layar lebar membuktikan sinerginya budaya lokal/tradisi dan modern, walaupun keduanya masih saling tumpang tindih oleh karena masih berupa proses adaptif. Tidak saja dalam hal fisik, juga wacana-wacana sebagai aspek isi yang bermuatan lokal (*satyam, siwam, sundaram*) ditransformasikan kedalam format wayang layar lebar menjadi nilai estetika, etika, dan logika dengan mencermati fenomena-fenomena kekinian. Bila dicermati secara mendalam tentang aspek-aspek yang dimiliki oleh wayang sebagai sebuah wujud seni tradisi, ia mempunyai kekuatan spiritual (mental) maupun material (fisik) yang merupakan kaidah-kaidah universal yang berlaku disemua bentuk ekspresi seni pertunjukan, nampaknya searah dengan konsep revolusi industri 4.0.

Tulisan kecil ini akan dicoba mengamati pertumbuhan dan perkembangan wayang layar lebar yang banyak mengadopsi teknologi modern. Kemudian akan dijelajahi peluang dan tantangannya di era revolusi industri 4.0, berangkat dari ideologi dan strategi seniman dalang dalam mencermati format pertunjukan wayang baik pakeliran tradisi, inovasi serta eksperimen atas dasar konsep estetikanya. Dan ditelaah pula eksperimen-eksperimen pewayangan untuk menggali kemungkinan-kemungkinan garap sebagai sebuah proses kreatif akibat dari penemuan baru dalam bidang teknologi.

Sekelumit Kisah Wayang Layar Lebar di Bali

Memodifikasi bentuk penyajian wayang kulit Bali sebagai sebuah eksperimen wayang layar lebar, pertama kali dilakukan oleh mahasiswa-mahasiswa pedalangan dari ASTI/STSI Denpasar yang menempuh ujian akhir (TA). Semua lulusan di lembaga tinggi seni tersebut diharuskan membuat karya komposisi seni baik Jurusan Tari, Karawitan, maupun Pedalangan. Tahun 1988, penulis bersama I Ketut Kodi (angkatan I, S1 Pedalangan) menggarap bentuk revolusioner dalam pewayangan Bali bernama *Pakeliran Layar Berkembang* dengan judul *Anugrah*, mengambil lakon *Arjuna Tapa* (*Kakawin Arjuna Wiwaha* karya Mpu Kanwa). Pada dasarnya garapan tersebut menitik-beratkan pada proses ceritera, teknik penggarapan ruang dan waktu termasuk penciptaan suasana dengan membangun layar/kelir yang sangat lebar untuk ukuran wayang tradisi disertai penerangan lampu elektrik. Istilah “berkembang” lebih berkonotasi kuantitatif artinya, mengembangkan, membesarkan, dan meluaskan seni pewayangan. Eksperimen pakeliran ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas untuk mewujudkan pembaharuan dalam seni pertunjukan wayang tradisi dengan membesarkan volume penyajian, meluaskan wilayah pengenalan pakeliran wayang kulit (Kodi, dan Wicaksana, 1988: 1-2). Secara bentuk, pengembangan pakeliran jenis ini menggunakan aparatus yang lebih besar lagi dengan digunakannya kelir besar dan lebar (berukuran 5,5 x 3 meter), wayang-wayang dengan ukuran besar dan tinggi (berkisar antara 50 cm sampai 1,15 m), penggunaan cahaya listrik

lewat media *overhead proyektor*; *follow sport* dan *sport light*, iringan *non-konvensional* (*Gamelan Gong Gede*) dengan 35 orang penabuh, beberapa orang penggerak wayang (12 orang), dalang (3 orang dalang laki-laki dan 1 orang wanita), dan *gerong/sinden*. Secara isi, pakeliran layar berkembang memadatkan struktur lakon untuk kepekatannya alur dramatik dengan penekanan pada aspek ruang, suasana, waktu, tokoh, tema, dan pesan yang hendak disampaikan. *Pakeliran Layar Berkembang* menjadi perintis/pionir model penggarapan wayang oleh mahasiswa Jurusan Pedalangan STSI/ISI Denpasar dikemudian waktu.

Perkembangan eksperimen yang paling mutakhir dalam pewayangan Bali adalah digunakannya teknologi komputer dan *laser compec disc (LCD)* untuk memproyeksikan wayang-wayang dan *background* atau diorama seperti hutan, istana, tempat ibadah (pura), taman/kolam dan lain-lainnya. Bentuk eksperimen pakeliran ini dilakukan oleh dosen dan mahasiswa Pedalangan STSI Denpasar ketika perayaan *Siwaratri* di lapangan Puputan Badung, Denpasar pada Selasa, 12 Februari 2002. Dengan kelir lebar khusus yang terbuat dari bahan plastik berukuran 8 x 4 meter dipasang mirip layar tancap dengan melibatkan *crew* berjumlah 75 orang, cukup berhasil menyedot ribuan penonton sampai subuh. Ide ini muncul dari keinginan untuk mengakomodir berbagai kemampuan, pengalaman dan keterampilan yang dimiliki kalangan para dosen, mahasiswa dan alumnus Pedalangan STSI/ISI Denpasar. Kemampuan mereka bersinergi satu dengan yang lainnya dalam satu sajian yang bertajuk *pakeliran layar lebar* dengan lakon khusus *Lubdaka*, berkisah tentang kematian seorang pemburu bernama Lubdaka, rohnyanya mendapatkan sorga karena tanpa sengaja ia *jagra/suntuk* pada malam *Siwaratri* (*Kakawin Siwaratrikalpa* karya Empu Tanakung).

Karya-karya eksperimental yang dipersembahkan oleh para insan dalang akademis, menunjukkan bahwa pertunjukan wayang kulit Bali sudah ditumbuh-kembangkan dalam dua aspek yakni, aspek isi dan bentuk. Aspek isi, dikembangkan dengan mengadakan penafsiran kembali terhadap plot/pembabakan ceritera-ceritera wayang yang sudah umum dikenal, sehingga dapat disusun struktur narasi baru dari lakon-lakon tradisi. Penyusunan narasi ini sudah barang tentu akan diikuti oleh perubahan alur dramatik, dan urutan *pepeson* (struktur pertunjukan). Dengan cara-cara seperti ini akan muncul teknik-teknik baru dalam pertunjukan wayang yang belum lazim dalam penyajian tradisi. Sebagai contoh, penggunaan teknik kilas balik (*flash back*) - dalam pewayangan tradisi, kilas balik biasanya hanya diceriterakan oleh para panakawan, tetapi dalam karya inovasi sering digarap keduanya baik wacana maupun visualnya. Pengembangan aspek isi, juga dilakukan dengan cara mementaskan ceritera-ceritera baru yang tidak terdapat dalam repertoar tradisi wayang seperti, lakon *Dalem Dukut*, *Maling Sakti*, *Sengit Grigis* (babad); *Kamandaka* (tantri); *bandana pralaya* (sejarah Bali); *luh mertalangu* (panji); *Gadjahmada* (sejarah Jawa); *dalang buricek*, *murwaka bhumi*, *muktipapa* (tokoh-tokoh bangsa/ masyarakat) dan lain-lainnya. Aspek bentuk, terjadi pada teknik penyajian dan perubahan aparatusnya. Salah satu teknik yang paling menonjol ialah, adanya kecenderungan untuk memperkaya dimensi pewayangan dari dua menjadi tiga dimensi, termasuk penggunaan aparatus yang lebih besar seperti, pemakaian layar/kelir lebar, wayang besar, tata lampu modern, *ansamble gamelan non-konvensional*, dekorasi panggung, *scenery*, *computer*, *LCD*, *gerong/sinden*, dan jumlah dalang lebih dari satu orang sekaligus. Dengan kondisi seperti ini, peluang untuk memperbaharui teknik pementasan wayang kembali semakin bertambah dan berkembang. Konsep-konsep pembaharuan yang mendasari karya-karya/garapan seni kampus menunjukkan adanya kelentikan, kebebasan, dan kreativitas, sehingga ciri-ciri ini identik dengan sifat kampus sebagai lingkungan dimana kebebasan mimbar-akademik menjadi ciri utama (Rustopo, 1991: 1).

Peluang dan Tantangan Wayang Layar lebar di Era Industri 4.0

Meneropong masa depan kesenian wayang di dalam konteks arus globalisasi di era industri 4.0, menghadapkan kita pada berbagai panorama masa depan yang menjanjikan berbagai optimisme, sekaligus pesimisme. Optimisme itu muncul, disebabkan globalisasi dianggap dapat memperlebar `cakrawala` kebudayaan dan kesenian, yang kini hidup di dalam sebuah `pergaulan` global, sehingga semakin terbuka peluang bagi penciptaan berbagai bentuk, gagasan, atau ide-ide kebudayaan dan kesenian yang lebih kaya dan lebih bernilai bagi kehidupan itu sendiri. Akan tetapi pesimisme itu muncul, mengingat bahwa proses globalisasi dianggap tidak dengan sendirinya menciptakan pemerataan dan kesetaraan dalam setiap

bentuk perkembangan, termasuk perkembangan kebudayaan dan kesenian (wayang). Globalisasi sering diterjemahkan sebagai gambaran dunia yang lebih seragam dan terstandar melalui teknologi, komersialisasi, dan sinkronisasi budaya yang dipengaruhi oleh Barat. Oleh karena itu, globalisasi erat kaitannya dengan modernitas. Namun dalam perkembangannya, konsep globalisasi masih menjadi perdebatan karena dipahami secara bervariasi, karena setiap pakar mempunyai cara pandang dan argumentasinya sendiri tentang globalisasi. Menurut Jan Nederveen Pieterse, seperti dikutip M. Jazuli (2000: 91-97) menyebutkan bahwa konsep globalisasi sebagai hibridisasi yakni budaya baru sebagai hasil saling silang atau pencangkakan dari berbagai budaya, transisi dari berbagai sumber budaya, dan pengemasan baru dari budaya lama.

Saat ini kita memasuki era baru, yaitu revolusi industri keempat atau sering disebut dengan istilah populer `Revolusi Industri 4.0`. Namun, revolusi industri 4.0 mulai ditandai dengan bersatunya beberapa teknologi, sehingga kita melihat dan merasakan suatu era baru yang terdiri atas tiga bidang ilmu yang independen, yaitu fisika, digital, dan biologi. Dengan komposisi yang demikian, maka Revolusi Industri 4.0 mempunyai potensi memberdayakan individu dan masyarakat, karena revolusi industri fase ini dapat menciptakan peluang baru bagi ekonomi, sosial, maupun pengembangan diri pribadi. Tetapi Revolusi Industri 4.0 juga bisa menyebabkan pengerdilan dan marginalisasi (peminggiran) beberapa kelompok dan ini dapat memperburuk kepentingan sosial bahkan kohesi sosial, juga dapat menciptakan risiko keamanan dan dapat pula merusak interelasi (hubungan) antar manusia.

Ada tiga hal yang membedakan revolusi industri 4.0 dengan revolusi industri sebelumnya. Tiga hal tersebutlah menjadi dasar mengapa transformasi yang terjadi saat ini bukan merupakan perpanjangan atau kelanjutan dari revolusi digital, melainkan menjadi revolusi transformasi baru (tersendiri), dengan alasan: (1) inovasi dapat dikembangkan dan menyebar jauh lebih cepat dibandingkan sebelumnya. Dengan kecepatan ini terjadi terobosan baru pada era sekarang, pada skala eksponensial, bukan pada skala linear; (2) penurunan biaya produksi yang marginal dan munculnya *platform* yang dapat menyatukan dan mengonsentrasikan beberapa bidang keilmuan yang terbukti meningkatkan *output* pekerjaan. Transformasi dapat menyebabkan perubahan pada seluruh system produksi, manajemen, dan tata kelola sebuah lembaga; dan (3) revolusi secara global ini akan berpengaruh besar dan terbentuk di hampir semua negara di dunia, di mana cakupan transformasi terjadi di setiap bidang industri dan dapat berdampak secara menyeluruh di banyak tempat (<http://aceh.tribunnews.com/2018/11/27>).

Analogi dengan hal tersebut di atas, ada masalah mendasar selain pergeseran nilai yang disebabkan oleh perubahan kondisi struktural, yakni semakin berkembangnya cara pandang dan kepentingan seniman (dalang) dalam kerangka global di era revolusi industri 4.0. Sajian pertunjukan wayang layar lebar dihadapkan pada orientasi, format sajian, hubungan dengan penikmat, profesionalisasi, tantangan, dan strategi seniman. Hal tersebut juga berkaitan terkait dengan ideologi seniman yakni, ideologi konservatif, progresif, dan pragmatis (Jazuli, 2000: 98). Para dalang di Bali yang menyajikan pakelirannya dalam format layar lebar, cenderung berideologi progresif yakni kategori seniman/dalang yang berorientasi masa depan, dengan tujuan menawarkan alternatif. Kepentingan dalang seperti ini adalah pengenalan dan reputasi. Berawal dari *Pakeliran Layar Berkembang*, *Pakeliran Layar Bundar*, *Pakeliran Padat*, *Pakeliran Layar Dinamis*, *Pakeliran Layar Ganda*, *Pakeliran Layar Inovatif* dan karya-karya pakeliran seniman di sekolah seni (SMK3 Sukawati) dan perguruan tinggi seni (ISI Denpasar), memformat sajiannya secara profesional berideologi progresif dengan tujuan menawarkan alternatif. Kehadiran wayang lebar ini mendapat sambutan yang sangat presentatif dari masyarakat Bali yang selalu respon terhadap kesenian tradisi yang inovatif. Tantangan yang dihadapinya adalah belum memiliki jaringan yang kuat, artinya belum banyak dalang di Bali yang menekuni jenis wayang tersebut, dan wilayah penyebarannya masih terbatas. Ada-pun strategi yang dilakukan untuk mengatasi tantangan tersebut, baik pemerintah maupun penggagas yakni proaktif dan kreatif, mencari alternatif lain atau penafsiran baru dari karya yang sudah ada. Hal itu dilakukan dengan cara mengadakan eksperimen terus-menerus sebagai bentuk penawaran dari sejumlah kemungkinan, meningkatkan wawasan, menjalin dan membangun relasi, memanfaatkan berbagai kekuatan produksi (sumber daya manusia), serta berupaya menguasai teknologi yang ada. Menghadapi

era baru, yakni revolusi industri 4.0, seniman dalang di Bali tidak kehilangan daya kreativitasnya. Berideologi pragmatis yakni ke-lompok dalang yang cenderung berorientasi masa kini, selalu mencari keseimbangan (moderat) dan melayani kepentingan serta selera massa/pasar (ambivalen). Adapun tujuan kelompok dalang moderat adalah prestise dan komersial, sedangkan seniman ambivalen adalah reputasi dan komersial. Format sajian (moderat dan ambivalen) cenderung glamor, spektakuler, sensa-sional, hibrid (pencangkakan berbagai unsur), asal beda, asal laku (Jazuli, 2000: 99).

Sekitar tahun 1970-an di Bali, jagat pewayangan sempat geger dengan kehadiran pake-liran gaya dalang I Ketut Rupik (80 tahun) yang disebut *nyeleneh/soleh* (lain dari kebiasaa-n/tradisi) dalam mementaskan wayang baik tempat pementasannya maupun tuturan/ anta-wacananya. Rupik yang terkenal dengan julukan "*dalang wakul*", adalah dalang otodidak namun melek dengan kondisi kini, penyajian pakelirannya teradopsi oleh aneka budaya dari pop hingga klasik. Rupik sadar bahwa, wayang sudah menjadi barang komoditi, maka ia meli-hat dan berfikir tentang gejala pangsa pasar, maka ia berusaha terus bersinggungan dengan budaya-budaya global yang sangat amat deras menjejali ruang dan waktu saat ini. Ia mengang-kat isu-isu aktual disela-sela ceriteranya yang kontekstual dengan masyarakat penonton, maka sajian pakelirannya disebut `berita dunia II` setelah berita dunia pertama pada layar kaca (TVRI). Ia tidak menampik bahwa, sajian pewayangannya rada *nyeleneh*, mengeksploitasi sex dan humor, menyalahi *pakem/wimba* dan lain sebagainya. Baginya "biarkan anjing mengong-gong kafilah tetap berlalu, yang penting penonton tidak berlalu" (Wicaksana, 1999: 1-3).

Dalang I Wayan Nardayana, SSn., M.Fil.H (53 tahun) yang dikenal `*Dalang Cenk-Blonk*` juga dianggap kesenian `ngepop` dalam tradisi pewayangan di Bali, karena pakeliran-nya dikemas ringan petuah/tutur dan lebih menonjolkan humor yang sifatnya menghibur. Sesungguhnya struktur pementasannya tradisi, namun yang membedakan adalah ia melebar-kan baik kuantitas maupun kualitas wayang kulit Bali. Secara kuantitas, Nardayana melebar-kan layar (kelir) dengan ukuran sekitar 2 X 3,5 Meter, serta panggung kelir (*gayor*) dirancang *knout down* dengan bingkai ukiran kayu gaya Bali. Untuk mencapai kualitas sajiannya, ia merangkul seniman-seniman akademis ikut menggarap komposisi karawitan, efek sinar lis-trik, *shound system*, *key board*, teknik *tetikesan (sabet)*, dengan harapan pagelarannya men-jadi semarak dan memikat. Tak cukup suara gamelan yang dipikirkan, ia memasukkan *gerong* (Jawa, *sinden*), suara vokal `*chourus*` yang ditembangkan oleh empat wanita sebagai fungsi narasi baik saat mulai pertunjukan (*pategak/talu*), adegan *petangkilan* (sidang), *rebong* (ade-gan romatis) *tangis/mesem* (sedih), dan akhir pertunjukan (*ending*). Yang menonjol penyaji-annya, Nardayana mengangkat isu sosial aktual masa kini mendominasi gaya pakelirannya lewat tokoh rakyat bernama *Nang Klenceng* dan *Pan Keblong*, dua panakawan `sisipan` dengan dialek (logat/aksen) khas daerah Tabanan. Pada awalnya banyak mengeksploitasi hu-mor yang bernada pornografi seperti halnya *dalang Wakul* pendahulunya, sehingga penonton hanya menanti-nantikan panakawan (*Cenk-Blonk*) yang akan memainkan berbagai strategi humor semisal sex dan perselingkuhan. Namun begitu terkenal, ia tidak larut dan mulai mengurangi unsur pornografi dengan cara mengemas humor-humor isu sosial politik yang tengah aktual di masyarakat. Secara intensitas, ia melakukan sistem paket dalam kemasan penyajiannya, dengan struktur dan isi serta waktu yang ketat dan tepat. Maka tak heran Nardayana bisa pentas dua kali dalam semalam dan penonton selalu membanjirinya, terutama anak muda (Wicaksana, 2000: 61-63). Model yang sama juga dilakukan oleh `*Dalang Joblar*` (I Ketut Muada, SSn., M.Sn), dalang muda dari daerah Badung, `*Dalang Genjek*` (Jro Dalang Wayan Sudarma), dari Desa Bungkulan, Singaraja, `*Dalang Dug Byor*` (I Putu Gede Sartika), dalang muda dari Keramas, Gianyar. Kehadiran dalang-dalang muda berbakat ini dianggap sebagai kesenian pinggiran, sebagai media alternatif untuk menggairahkan kembali seni pewayangan di Bali yang lesu dan sepi penonton.

Mengamati penyajiannya, ada kecenderungan para dalang tersebut sangat kondusif dan sinergi yaitu, mengimbangkan antara tuntutan situasi dengan norma dan komitmennya, nam-un senantiasa merespon fenomena yang nge-*trend*, asal beda. Tantangan yang dihadapi diantaranya, harus selalu mempertahankan vitalitas dan intensitas sesuai tuntutan, harus pro-duktif dan menarik penggemar agar laku, piawai mencari dan mengantisipasi peluang pasar, menjalin relasi, dan memanfaatkan berbagai sumber kekuatan produksi. Strategi yang dilaku-kan oleh kelompok dalang ini adalah menjawab tantangan tersebut, terutama lewat pemanfa-

atan berbagai bidang keahlian serta memanfaatkan teknologi sesuai perkembangan jaman bagi proses produksinya. Sekalipun moderat dan ambivalen, mereka berkomitmen untuk tetap mengutamakan nilai keseimbangan, sambil melayani berbagai kepentingan dan selera pasar.

Terjadinya kolaborasi dan penggunaan teknologi modern dalam kreativitas sebagai salah satu bentuk inovatif tidak mengurangi nilai yang dikandung oleh karya tersebut sebagai hasil karya cipta seni karena pedoman budayanya tetap berakar pada seni budaya Bali. Penggunaan teknologi modern dalam penggarapan atau penciptaan karya pakeliran dianggap hanya sebagai salah satu elemen dalam memberikan suasana estetik terhadap karyanya. Dengan demikian penyelamatan dan pengembangan kesenian Bali memang menyatu antara kebutuhan masyarakat, pemerintah, dan konsumen seni di Bali. Menyatunya dukungan tersebut telah terbukti sampai sekarang Bali tetap dikenal oleh masyarakat dunia sebagai daerah seni yang memiliki aneka ragam kesenian dari yang berfungsi ritual dan seni yang bersifat hiburan sampai pada seni kontemporer (Seramasara, 2004: 88). Bila dicermati secara mendalam tentang aspek-aspek yang dimiliki oleh wayang sebagai sebuah wujud seni tradisi, ia mempunyai kekuatan spiritual (mental) maupun material (fisikal) yang merupakan kaidah-kaidah universal yang berlaku disemua bentuk ekspresi seni pertunjukan. Sebuah kekuatan lokal yang sangat efektif untuk bekal memasuki *global village* (desa global) maupun *global culture* (budaya global) (Bandem, 2000: 32-33). Ada anjuran yang arif nan bijaksana dari Sri Hastanto (1998: 6-8) mengatakan, melihat globalisasi, industrialisasi, modernisasi sebagai suatu peluang atau kesempatan bukan sebagai suatu ancaman. Bahkan kita harus menggunakan teknologi modern itu untuk wahana mempersiapkan calon-calon anggota masyarakat pewayangan itu untuk mengembangkan lembaga kritik pedalangan/pewayangan yang harus disosialisasikan secara nyata. Masyarakat kini sudah membutuhkan hal-hal yang membumi, yang riil, bukan sekedar hal-hal yang normatif saja.

Penutup

Revolusi Industri 4.0 telah datang di tengah-tengah kita dan tak mungkin lagi menolak atau menghindarinya. Proses ini akan terus berjalan di tengah kemampuan atau bahkan ketidakmampuan kita menepis dampak negatifnya. Wayang merupakan aktualisasi konsep kehidupan yang abstrak yang disajikan sebagai ajaran moral, oleh karena itu wayang layar lebar yang banyak mengadopsi teknologi modern, diharapkan tetap mematri ungkapan nilai budaya lokal disamping informatif dan edukatif yakni `identitas lokal, watak global`.

Wayang sebagai karya seni kolektif mempunyai hubungan dialektika antara tradisi, inovasi, partisipasi, dan profesi. Logika demikian menandakan bahwa keberadaan wayang dan dalang tak terlepas dengan bidang kehidupan lainnya. Dalam konteks kehidupan tradisional dapat dijabarkan sebagai berikut, (1) hubungan antara seni tradisi dan inovasi memerlukan pengaturan atau sistem manajemen; (2) hubungan antara inovasi dan partisipasi membutuhkan kekayaan dan rekayasa; (3) hubungan antara partisipasi dengan profesi dijumpai oleh legalitas; (4) hubungan antara tradisi dengan profesi dimediasi oleh tatanan etis dan normatif; (5) hubungan antara tradisi dengan partisipasi memerlukan subsidi; dan (6) hubungan antara inovatif dengan profesi memerlukan proaktif dan kreatif. Penentuan tersebut didasarkan oleh berbagai faktor diantaranya adalah orientasi, tujuan, kemampuan memformat sajian, respons terhadap penonton (konsumen), profesionalisasi, tantangan yang dihadapi dan strategi untuk mengatasinya (Jazuli, 2000: 100).

Daftar Rujukan

- Bandem, I Made. "Melacak Identitas di Tengah Budaya Global", dalam *MSPI, Jurnal Seni Pertunjukan Indonesia*, Th. X/2000, Penerbit Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, Bandung, 2000.
- _____ dan I Nyoman Sedana, M.A. *Pertunjukan Wayang Kulit Bali antara Tradisi dan Inovasi*, Makalah disampaikan pada Sarasehan Nasional Wayang Kulit, Pesta Kesenian Bali XV, Denpasar, 1993.
- Djelantik, A. A. M. "Peranan Estetika dalam Perkembangan Kesenian Masa Kini", dalam *Mudra, Jurnal Seni Budaya*, No. 2, Th. II, STSI Denpasar, 1994.
- Hastanto, Dr. Sri. *Wayang Kulit: Ke-Adiluhungan-nya, Profesionalisme, dan Prospek Masa Depan*, Makalah disajikan pada Sarasehan Wayang Senawangi, TMII Jakarta, 1988.

- Kasidi Hadiprayitno. *Perkembangan dan Masa Depan Seni Pedalangan Gagrag Yogyakarta*, Makalah disampaikan pada Sarasehan Wayang Indonesia, Jakarta, 1999.
- Kodi, B.A., I Ketut, dan I Dewa Ketut Wicaksana, B.A. *Pakeliran Layar Berkembang "Anugrah"*, Skrip Pedalangan, STSI Denpasar, 1988.
- M. Zajuli. "Seni Pertunjukan Global: Sebuah Pertarungan Ideologi Seniman", *Global-Lokal, Jurnal Seni Pertunjukan Indonesia*, Penerbit MSPI, Bandung, 2000.
- Seramasara, I Gusti Ngurah. "Usaha-usaha Menyelamatkan Wayang Kulit dalam Goncangan Modernisasi" dalam *Wayang, Jurnal Ilmiah Seni Pewayangan*, Jurusan Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan ISI Denpasar, 2004.
- Soetarno, 1988. *Perspektif Wayang dalam Era Modernisasi*, Pidato Dies Natalis XXIV ASKI Surakarta.
- Wicaksana, I Dewa Ketut. *Dalang Wakul dalam Menyikapi Pewayangan Masa Kini*, Makalah disampaikan dalam diskusi "Gelar Dalang Wakul" serangkaian HUT Warung Budaya Bali, di Taman Budaya "Art Centre" Denpasar, Selasa 16 Februari 1999.
- _____. "Perkembangan dan Masa Depan Seni Pedalangan/Pewayangan Bali", dalam *Mudra, Jurnal Seni Budaya*, no. 8, Th. VIII, STSI Denpasar. 2000.
- _____. "Wayang Kulit Bali, Bertahan dalam Tradisi, Bergerak Menghadapi Globalisasi", dalam *Mudra, Jurnal Seni Budaya*, ISI Denpasar. 2005.

Rujukan Internet

- <http://aceh.tribunnews.com/2018/11/27/pejuang-dan-tantangan-era-revolusi-industri-40>
- <http://aceh.tribunnews.com/2018/12/12/era-industri-40-dan-kreativitas?page=2>
- <http://www.adiona.co.id/en/articles/62-pejuang-dan-tantangan-revolusi-industri-4-0>
- <https://industri.kontan.co.id/news/digital-literacy-kunci-hadapi-tantangan-di-era-revolusi-industri-40>
- <http://aimbudiman.blogspot.com/2018/05/era-seni-revolusi-industri-40.html>
- <http://harian.analisadaily.com/seni/news/seni-di-era-revolusi-industri-40/680857/> 2019/01/20
- <http://www.isi-dps.ac.id/berita/isi-denpasar-optimistis-hadapi-revolusi-industri-4-0/>
- <http://blog.isi-dps.ac.id/dkwicaksana/pakeliran-layar-lebar-kreativitas-wayang-berbasis-lokal-berwawasan-global>
- <https://wayangku.id/unsur-pakeliran-kelir-layar-lebar-yang-digunakan/>
- <https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/lakon/article/view/2160>
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Kelir>
- <https://www.facebook.com/notes/wayang-nusantara-indonesian-shadow-puppets/pantas-dibaca-bagi-pecinta-pewayangan/211430141109/>
- <http://blog.isi-dps.ac.id/somabhaskara/sistem-teknologi-dalam-pementasan-wayang-kulit>