

# TRANSISI VIDEOGRAFIS DALAM WAYANG KULIT

Ranang Agung Sugihartono, Handriyotopo, Anung Rahman

Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Surakarta

## ABSTRAK

Pertunjukan wayang kulit merupakan salah satu khasanah budaya Nusantara yang memiliki ciri khas yang berbeda dari bangsa lain. Sebagai pertunjukan yang ditonton laksana bioskop dalam budaya Barat, wayang kulit merupakan bentuk bisokop khas Indonesia yang sudah ada sejak ratusan tahun lalu, lebih awal daripada perkembangan film di Barat. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan bentuk transisi dalam pertunjukan wayang kulit yang dapat menjadi basis gaya bahasa gambar bergerak khas Indonesia. Dari penelitian ini menunjukkan bahwa pertunjukan wayang kulit sebagai rangkaian adegan wayang menyajikan sebuah cerita dan memiliki transisi antaradegan. Transisi tersebut berfungsi sebagai pembatas, penghantar/penghubung, dan penyalaras antara adegan satu dengan adegan berikutnya sehingga membentuk cerita yang dapat dinikmati penonton. Transisi dalam pementasan wayang kulit cukup beragam bentuknya. Antara dalang satu dengan dalang lainnya memiliki beragam gaya dalam menyajikan transisi antaradegan dalam pertunjukannya, bahkan opening (adegan pembuka pementasan) pun berbeda. Transisi antaradegan berupa membayangi wayang, tarian gunung, sisipan gunung, menyelip di balik gunung, tendangan gada, dan kerawangan gunung.

**Keyword:** transisi, wayang kulit, videografis, gunung

## PENDAHULUAN

Keberadaan teknologi audiovisual yang semakin canggih dan memudahkan pemakainya diharapkan konsumen dapat memaksimalkan teknologi ini dengan baik. Teknologi pembuatan film dan program televisi memungkinkan sutradara dan kamerawan memaksimalkan fungsi kamera dan *software* editing. Ketika pengambilan gambar, kamerawan mengarahkan kamera yang mengarah pada objek dengan teknik-teknik tertentu, misalnya *close up*, *medium close up* dll. *Angle* (sudut pengambilan) kamera mempengaruhi nilai seni sebagai ungkap rasa estetis, maka tidak hanya tanggung jawab kamerawan, tetapi juga produser atau sutradara turut mengawasi perpindahan gerakan kamera dari layar monitor.

Banyak buku-buku yang membahas teknik pengambilan gambar dan *editing* video dalam pascaproduksi. Hanya saja yang menjadi kurang menarik adalah ketika gaya pengambilan gambar dan *framing* gambar dalam buku-buku tersebut banyak mengacu cara berpikir Barat. Maka hegemoni Barat dalam teknik *take a picture* mendominasi paradigma kamerawan kita. Seperti yang diungkapkan oleh Primadi Tabrani dalam buku *Bahasa Rupa* dinyatakan bahwa kita telah terpengaruh Barat maka film dan sinetron kita merupakan spesialisasi: penerangan (yang menggurui), hiburan (yang miskin isi), seni (yang tidak komunikatif), pendidikan (yang

membosankan), padahal wayang adalah semuanya, menarik, dan komunikatif (Primadi Tabrani, 2005:54).

Jika menelisik peradaban bangsa Indonesia dalam candi maka cerita naskah babad Ramayana yang terlukis dalam relief Candi Prambanan maupun pada relief candi Borobudur menarik untuk dikaji. Pada relief candi, panel tidak hanya bercerita, tetapi juga mengandung teknik *moving image by framing* film yang sesungguhnya. Gambar wayang batu (relief cerita candi) dan gambar wayang beber bukanlah *stille picture* ia sesungguhnya “gambar hidup” yang memiliki konsep teknologi televisi/film dengan *dissolve*, *mix*, *wipe*, *insert*, kilas balik, kilas maju, dsbnya (Primadi Tabrani, 2005:54-55). Karena memang saat itu belum dikenal teknologi kamera.

Demikian pula cerita pewayangan yang dibawakan oleh dalang pada wayang kulit, sesungguhnya merupakan bentuk awal pertunjukan gambar hidup memenuhi kaidah televisi atau film. Saat ini *Moving image* pada bayang-bayang wayang ketika melihat dari balik layar itulah memberikan kesan gerak yang cukup indah untuk dinikmati penonton. Teknik *zooming* dan *dissolve* terdapat pada adegan ketika ki Dalang mendekatkan wayang ke lampu *blencong* akan mendapatkan objek wayang yang membesar kemudian menghilang. Adegan ini terdapat ketika ki dalang melakukan *bedholan*, baik *bedholan*

*jejer, bedholan kayon, bedholan kedhatonan dan budhalan*. Gambar yang natural atau wajar adalah ketika sorot lampu *blencong* pada wayang yang menempel pada *kelir* sebagai *established shot*. Maka ketika dalang memainkan wayang dan penonton melihat wayang dari balik layar (*kelir*) adalah pertunjukan ‘bioskop’ tradisional yang sesungguhnya asli Indonesia.

Elemen sinematografis yang dimiliki pertunjukan wayang kulit merupakan potensi yang belum tergarap sebagai referensi pengembangan konten efek visual ke dalam teknologi *editing* dan videografi. Terlebih wayang telah diakui oleh UNESCO sebagai Warisan Budaya Takbenda dari Indonesia pada tahun 2008<sup>1</sup>. Dengan begitu, wayang dituntut terus hidup dan berkembang dalam berbagai segi kehidupan masyarakat, termasuk bidang pertelevisian/film dengan menjadi efek visual khususnya transisi videografis. Dalam penelitian ini, peneliti berupaya bagaimana gerakan dalam pertunjukan wayang kulit yang dapat dipakai sebagai referensi bagi model transisi videografis dalam *software editing video*.

#### Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan, dimana penelitian ini sebenarnya telah diterapkan dalam berbagai konteks, termasuk dalam bidang seni dan desain (Gray and Malkins, 2004:75). Menurut Christopher Gordon (1998) terdapat empat tahap dalam *Action Research* yaitu *select a focus, collect data, analyze and interpret data*, dan *take action*. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini relevan dengan tahapan Gordon tsb, yaitu pengkajian/penggalan, perancangan, dan implementasi teknik transisi videografi berbasis wayang kulit. Objek penelitian ini adalah pertunjukan wayang kulit lakon *Pendawa Boyong* (2010) dalang Ki Purbo Asmoro) dan *Bedhahe Lokapala* (2016) dalang Ki Manteb Sudarsono. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 tahun, adapun tahapan yang telah dilakukan dalam tahun pertama penelitian ini adalah pengkajian atau tinjauan transisi antaradegan pada pertunjukan wayang kulit. Sedangkan pada tahun berikutnya adalah perancangan dan implementasi pola transisi pada aplikasi *editing video*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Aspek Videografis dalam Pertunjukan Wayang Kulit

Wayang kulit sebagai warisan budaya seni pertunjukan merupakan aset budaya bangsa yang wajib dilestarikan. Banyak makna filosofi yang disampaikan dalam seni pertunjukan wayang kulit. Estetika dalam seni pewayangan sangat menarik bagi masyarakat khususnya Jawa. Wayang kulit merupakan hasil kebudayaan bangsa Indonesia yang berbentuk pertunjukan yang mempertontonkan bias bayangan boneka kulit pada helai kain (*kelir*) dari hasil sorotan lampu pertunjukan (*blencong*). Wayang kulit merupakan kesenian tradisional masyarakat Jawa yang dibuat dari kulit binatang yang diukir sedemikian rupa serta dimainkan oleh dalang dan diiringi oleh musik tradisional yakni gamelan.

Pembacaan teks audiovisual baik dalam sinetron televisi ataupun film sudah terbiasa dengan cara baca teknik Barat. Tata cara pembacaan audiovisual sepertinya hampir sama dengan cara baca teks seperti bahasa rupa Barat. Sebagai insan sinematografi maka keragaman budaya Nusantara dapat kita adopsi dengan baik apabila kita mampu mengeksplorasi bahasa rupa dalam seni pertunjukan tradisional. Melihat fenomena wayang sebagai bentuk seni pertunjukan di balik *kelir* setara dengan media televisi ataupun film maka wayang kulit menayangkan bentuk seni animasi tradisional boneka wayang. Seni wayang kulit jika dilihat dari *kelir* belakang maka aspek sinematografi setara dengan tontonan audiovisual, meskipun wayang dipertunjukkan secara manual.

Melihat pergerakan wayang dari balik *kelir* sangat menarik untuk diambil teknik pergerakan perpindahan transisi gambarnya. Teknik-teknik inilah yang biasanya ada pada pertunjukan wayang ketika melihat dari belakang *kelir*. Akan tetapi ada sedikit perbedaan, pada videografi kamera menjadikan objek mendekat ataupun menjauh dengan memutar *focal length*-nya saja. Sementara dalang menjauhkan dan mendekatkan objek gambar ke lampu, yang akan mendapatkan gambar yang lebih menarik dan tidak sama persis dengan teknik lensa kamera dalam videografi. Hal inilah yang akan menjadi kajian penelitian untuk mendapatkan bentuk-bentuk *prototype* jenis teknik transisi (perpindahan gambar) yang mengadopsi teknik pewayangan untuk videografi kreatif.

### Transisi dalam Pertunjukan Wayang Kulit

<sup>1</sup> <http://kebudayaan.kemdikbud.go.id/>

Dari kegiatan pengkajian terhadap lakon *Pendawa Boyong* (dalang Ki Purbo Asmoro) dan *Bedhahe Lokapala* (dalang Ki Manteb Sudarsono) dapat ditemukan transisi gerakan antaradegan dalam pertunjukan wayang kulit tersebut. Adegan satu dan adegan lainnya dipisahkan atau dihubungkan oleh gerakan antara (yang disebut transisi) dengan menggunakan gunung. Gerakan antara atau transisi tersebut dimaksudkan untuk memberikan pembatas atau penghubung antaradegan. Antara kedua dalang ditemukan beberapa perbedaan dan kesamaan transisi antaradegan.

Dari penelitian tahun pertama ini yaitu pengkajian tentang transisi antaradegan dalam pertunjukan wayang kulit Jawa, khususnya pertunjukan lakon *Pendawa Boyong* dan *Bedhahe Lokapala* ditemukan gerakan transisi sebagai berikut:

#### 1. Transisi Membayangi Tokoh

Dialog tiga tokoh wayang diakhiri dengan kepergian dua tokoh wayang yang diiringi dengan bayangan gunung, dilanjutkan dengan kepergian satu tokoh wayang juga diiringi dengan bayangan gunung, dan akhirnya gunung berputar ke atas ke samping kanan kiri, naik, dan akhirnya berputar turun dan berhenti di tengah layar bawah. Gerakan gunung tersebut dilanjutkan *uluk* oleh dalang sebentar, lalu gunung bergerak *menjemput* wayang yang muncul dari sisi kanan dalang, mengantarkan wayang bergerak ke kanan dan ke kiri dan akhirnya gunung berputar dan berhenti di tengah dan dipegang wayang. Transisi tersebut sebagaimana tampak pada lakon *Pendawa Boyong* (2010, video 1 TC: 35:08-36:02), dimana bayangan gunung tersebut menghantarkan kepergian karakter dari layar (*kelir*). Bayangan sebagai penghantar kepergian karakter memiliki dimensi estetis yang luar biasa, terkesan dramatis dan lebih ilusif daripada hanya wayang bergerak keluar dari layar.



Gambar 1. Transisi gunung membayangi  
(Sumber: *Pendawa Boyong*, 2010, video 6 TC: 17:38)

Transisi bayangan juga dijumpai pada lakon *Bedhahe Lokapala* (2016, video 2 TC: 23:14–23:21) tampak Wisnangkara mati karena dikalahkan oleh Dasamuka, di ujung *kelir* kanan, gunung datang membayanginya, lalu berkelebat berputar dan menghilang bersama Wisnangkara. Kehadiran gunung sebagai penggambaran musnahnya Wisnangkara, menghilang tanpa jejak (*muksa*). Gunung representasi dari alam (kosmos), tempat dimana semua makhluk hidup akan kembali.

Transisi yang agak berbeda dapat dilihat pada lakon *Pendawa Boyong* (2010, video 9 TC: 30:40-30:47), karena bayangan gunung digerakkan membesar seperti teknik *zooming* dalam bidang videografi. Setelah terkena panah, Srikanthi gugur, lalu gunung di sisi kanan bergerak dan berputar ke tengah *kelir*, membesar (*zoom out*), dan Srikanthi menghilang di bayangan gunung. Bayangan gunung digunakan untuk menghilangkan (musnah/ lenyap) karakter/wayang.

Transisi pada lakon *Bedhahe Lokapala* (2016, video 1 TC: 03:57–04:29) juga dengan teknik *zooming*, hanya saja gunungannya dalam bentuk *kerawangan*. Dari sisi kiri *kelir*, masuk gunung kecil dan wayang. Gunung membayangi wayang, berjalan menuju tengah berlanjut sampai di kanan *kelir* dan pada akhirnya tampak jelas wayang tersebut. Keduanya berbalik, gunung berputar-putar, lalu berhenti dan dipegang oleh wayang. Akhirnya gunung lenyap dan tinggal wayang sendiri di *kelir* (tertancap di sisi kanan *kelir*, lalu datang wayang-wayang yang lain – Begawan Wisnangkara dan Patih Banindra – di sisi kiri *kelir*).

Transisi pada lakon *Bedhahe Lokapala* (2016, video 1 TC: 20:56–21:05) memiliki perbedaan gerakan, bayangan gunung dikombinasikan dengan gerakan interaktif antara gunung dan wayang. Gunung datang dari sisi kiri dan wayang dari sisi kanan (hadapnya membelakangi gunung), lalu ke tengah dan akhirnya gunung membayangi wayang, dan diperlihatkan wajah wayang di atas gunung. Secara cepat keduanya berpisah, wayang ke kanan dan gunung ke kiri (berputar-putar), lalu saling berhadapan, keduanya mendekat, dan gunung dipegang oleh wayang, akhirnya dilempar oleh wayang ke kanan *kelir*.

#### 2. Transisi Tarian Gunung

Gunungan di tengah layar naik ke atas, berputar, turun pelan-pelan dan naik lagi dengan gerakan *mentul-mentul*, naik ke atas, semakin membesar, turun cepat dan berputar, lalu membesar, agar miring ke kanan, lalu wayang (Duryudana) muncul dari kanan (seolah menyambut wayang) sebagaimana pada lakon *Pendawa Boyong* (2010) video 1 TC: 20:25-26:07. Transisi gerakan gunungan memperlihatkan sebagai penghantar bagi munculnya wayang dalam adegan berikutnya. Pada lakon yang sama, video 2 TC: 33:40- 34:11) tampak gunungan muncul dari sisi kanan, berputar-putar menuju tengah akhirnya turun ke bawah, berhenti sebentar, lalu naik berputar beberapa kali, berhenti di bawah, lalu berputar ke atas lalu ditancapkan di *debog*. Lalu naik dan berputar di sisi kanan layar dan akhirnya ditancapkan di sisi kanan bersama gunungan yang lain. Tarian gunungan ini berfungsi sebagai pembatas antaradegan dengan irama gerakan gunungan yang bervariasi. Pada transisi ini, tampak sangat didominasi dengan gerakan tunggal gunungan di layar dengan berbagai gerakan (meliuk, naik, turun, dan berputar) yang menunjukkan adanya pergantian adegan dari sebelum ke sesudahnya. Transisi tarian gunungan sejenis juga tampak pada video 6 TC: 17:53-17:58 hanya saja durasi gerakannya cukup singkat. Gerakan gunungan menunjukkan iramanya yang bervariasi sehingga indah dipandang sebagai sebuah transisi antaradegan. Transisi tarian gunungan yang agak berbeda dijumpai pada video 9 TC: 31:42–32:24, dimana gerakan gunungan berkeluk pelan diiringi oleh narasi dalang. Sambil menceritakan bagaimana Bambang Aswotomo menghajar Banowati. Gerakan tarian gunungan memberikan ilustrasi visual terhadap narasi dalang yang menceritakan cerita (*lakon*) yang sedang dimainkan. Dalam pertunjukan wayang oleh dalang Ki Purbo Asmoro, transisi ini juga dijumpai pada video 8 TC: 07:41-07:48, video 9 TC: 16:43-16:45, dan video 9 TC: 22:57.

Transisi berupa tarian gunungan juga tampak pada pertunjukan dalang lain, Ki Manteb Sudarsono dengan lakon *Bedhahe Lokapala* (2016. video 1 TC: 49:25–49:27), dimana gunungan bergerak (bergetar-mengombak) dari kanan *kelir* menuju tengah kiri bawah, lalu kembali ke kanan *kelir*, berputar dan turun menghilang. Demikian juga pada adegan pada video 1 TC: 14:10–14:13, dari sisi kanan datang gunungan, bergerak ke tengah lalu ke kiri, dan kembali ke kanan atas,

berputar-putar dan akhirnya menghilang. Gerakan ini muncul setelah adegan *Jejer*.

Transisi pada lakon *Bedhahe Lokapala* video 2 TC: 20:39–20:49 sedikit berbeda dari tarian gunungan lainnya, dimana gunungan yang dimainkan tidak hanya satu melainkan dua gunungan. Dari kiri muncul gunungan kecil ke atas, dalam waktu bersamaan muncul wayang, langsung merapat ke wayang di belakang gunungan. Lalu keduanya melesat ke kiri *kelir* dan gunungan berputar, dan akhirnya keduanya menghilang. Beberapa saat kemudian wayang muncul lagi ke *kelir* sendirian. Tampaknya gunungan menghantarkan kehadiran wayang di adegan tersebut. Transisi berupa gerakan tarian dua gunungan juga dijumpai video 1 TC: 17:58–18:05, hanya saja dengan irama gerakan yang lebih cepat. Gerakan cukup cepat dan dinamis, hal itu tampaknya relevan dengan akan munculnya wayang di adegan berikutnya yang juga gerak (*solah*)-nya dinamis.

Transisi tarian tiga gunungan banyak dijumpai pada adegan pembuka pertunjukan wayang, seperti pada lakon pada lakon *Bedhahe Lokapala* (2016, video 1 TC: 03:03–03:51). Dua gunungan berjajar vertikal di tengah *kelir*, dalang mencabut keduanya naik ke atas (kedua gunungan miring ke tengah/pusat) bergerak secara diagonal, akhirnya keduanya vertikal. Akhirnya di tengah tampak sebuah gunungan kecil. Kedua gunungan di atas berputar-putar, kemudian kembali ke tengah *kelir* menutupi gunungan kecil. Ketiganya bergerak ke atas, sampai di atas, gunungan kecil lenyap, dan tinggal kedua gunungan besar. Lalu dari sisi kanan wayang datang (dengan membelakangi gunungan) disambut kedua gunungan. Wayang (di tengah) dan kedua gunungan bergerak dari sisi kanan ke kiri *kelir*, dan akhirnya wayang hilang, tinggal gunungan kembali ke tengah *kelir*, berputar dan akhirnya lenyap ke kanan dan kiri *kelir*. Adegan *Gara-Gara* tersebut sebagai pembuka pertunjukan wayang kulit khas dalang Ki Manteb Soedarsono. Gerakan tarian gunungan kembar sebagai transisi juga dapat dilihat pada pertunjukan lakon *Pendawa Boyong* oleh Ki Purbo Asmoro (2010, video 1 TC: 29:18).





Gambar 2. Gerakan tarian gunungan kembar  
(Sumber: *Pendawa Boyong*, 2010, video 1 TC: 29:18)

### 3. Transisi Sisipan (*Insert*) Gunungan

Pada lakon *Pendawa Boyong* (2010, video 4 rev TC: 08:48–09:00) terlihat wayang duduk berhadapan Duryudono dan Banowati, wayang (Banowati) berjalan ke kiri lalu kembali ke kanan, sampai di kanan, gunungan datang membayangi dan berputar, lalu gunungan posisi di tengah, wayang menendang gunungan hingga pergi, wayang lalu duduk ke posisi semula. Transisi *insert* gunungan hadir di tengah-tengah karakter yang sedang dialog. Transisi tersebut menjadi penyela/penghantar antardialog dalam sebuah dialog (*jagongan*) wayang, dan gunungan menjadi bagian dari *jagongan* tersebut.



Gambar 3. Transisi sisipan gunungan  
(Sumber: *Pendawa Boyong*, 2010, video 9 rev TC: 40:19)

Pada umumnya transisi *insert* gunungan pada pertunjukan wayang pasti dijumpai dalam adegan penutupnya, sebagaimana pada *Pendawa Boyong* (2010, video 9 TC: 40:19). Beberapa wayang berjajar berhadapan, gunungan datang dari kanan berputar, di tengah berputar, turun, berhenti sejenak, lalu naik berputar di atas, lalu turun, dan *tancep kayon* di tengah wayang berjajar-berhadapan sebagai tanda pertunjukan telah berakhir.

### 4. Transisi Menyelinap di Balik Gunungan

Dalam lakon *Pendawa Boyong* (2010, video 4 rev TC: 19:39 - 19:41) dapat dilihat transisi dimana tokoh menyelinap di balik gunungan, ketika Banowati lari dikejar oleh Bambang Aswotomo, gunungan sebelah kanan berputar di *kelir* kanan, dan Banowati bersembunyi di bayangan gunungan. Kemudian menghilang. Gerakan sejenis juga tampak pada video 6 TC: 17:38, adegan dimana setelah Werkudoro memasukkan tubuh Sengkuni di mulut buaya (penjelaman Kurupati), gunungan di kanan *kelir* bergerak dan berputar menuju kiri, tempat dimana Kurupati berada, begitu terkena bayangan gunungan, Kurupati lenyap dari layar (*kelir*).



Gambar 4. Transisi menyelinap gunungan  
(Sumber: *Pendawa Boyong*, 2010, video 9 TC: 22:52)

Transisi menyelinap gunungan juga tampak pada video 9 TC: 22:29-22:53, adapun transisi adegan pada video 9 TC: 25:55 - 26:06 tampak berbeda karena gunungan tidak hanya untuk tempat wayang menghilang, tetapi juga sebagai media untuk bersembunyi, menyelinap, dan “main petak umpet”. Pada adegan tersebut, gunungan di kanan bergerak ke kiri sambil berputar, lalu dari kiri Bambang Aswotomo menyelinap di bawah gunungan, tenggelam lagi, lalu muncul lagi, tengak-tengok kanan-kiri, lalu meluncur ke kanan *kelir* dan menghilang.

### 5. Transisi Tendangan

Adegan pada lakon *Pendawa Boyong* (2010, video 5 TC: 30:56-31:38) tampak Kresna membawa *gada* masuk dari kiri *kelir* sementara itu di kanan *kelir* sebuah gunungan berada. Kresna menendang/memukul gunungan di tengah *kelir*, dan gunungan terlempar ke kanan. Kresna dengan *gada*-nya bergerak dari kiri ke kanan sambil memukul. Gunungan masuk dari kanan, berputar ke tengah menuju kiri *kelir*, kembali ke tengah dan hilang. Lalu, Kresna dan gunungan masuk dari kanan, menuju tengah *kelir*, berhenti, (narasi datang), lalu gunungan pergi ke kiri *kelir*, tinggal wayang saja.



Gambar 5. Transisi tendangan gunung  
(Sumber: *Pendawa Boyong*, 2010, video 9 TC: 16:47)

Pada lakon *Pendawa Boyong* (2010, video 9 TC: 16:47-16:43), dapat dilihat wayang (Prabu Kartomarmo) keluar bersama gunung dari kiri ke kanan, wayang ditempatkan di atas gunung. Gunung berputar ke kiri, lalu ditendang wayang sehingga keluar dari *kelir*. Selain itu, transisi berupa tendangan pada gunung juga tampak pada adegan ketika Bambang Aswotomo berlarian dikejar Werkudoro, ia menyelip dan menghilang di balik gunung yang ditempatkan di kiri *kelir*, lalu gunung ditancapkan miring di kiri *kelir*, dan kemudian tiba Werkudoro dan Kresna memandangi gunung tersebut. Transisi pada video 9 TC: 35:56-36:10 ini merupakan kombinasi gerakan wayang dan gunung, sehingga gunung tidak hadir sendiri sebagai transisi adegan saja. Dengan gunung menjadi bagian dari adegan khususnya sebagai objek, ini tidak lepas dari gunung merupakan representasi dunia/alam semesta bagi orang Jawa. Dari adegan tersebut menunjukkan bahwa manusia dengan nafsunya mampu menguasai dunia beserta isinya.

#### 6. Transisi Kerawangan Gunung

Pada lakon *Bedhahe Lokapala* (2016, video 2 TC: 21:25-21:40) tampak Wisnungkara berdiri di tengah *kelir*, datang gunung (*kerawangan*) dan wayang kecil (Wisnu) membayangi Wisnungkara, sesekali wajah wayang kecil tampak jelas, lalu keduanya menghilang, dan tinggal Wisnungkara. Tampaknya gerakan wayang tersebut menggambarkan tokoh dimasuki/dirasuki oleh jiwa/roh Wisnu. Kehadiran gunung *kerawangan* menjadi transisi antarkarakter Wisnungkara sebelum dan sesudahnya.

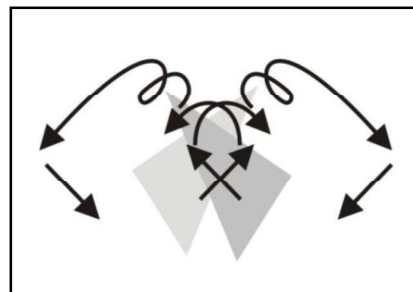


Gambar 6. Transisi *kerawangan* gunung  
(Sumber: *Bedhahe Lokapala*, 2016, video 2 TC: 32:40)

Transisi kerawangan gunung tampak juga pada video 2 TC: 32:29-32:41, ketika Dasamuka mati oleh Prabu Danapati, Ratu dari Lokapala, gunung hadir *kerawangan* (sebagai representasi atas cahaya terang dari langit) membayangi Prabu Danapati dan membawanya terbang ke atas/angkasa membentuk bayangan besar dan akhirnya lenyap, menghilang tanpa jejak (*muksa*). Dari gerakan gunung dan bentuknya (*kerawangan*), menjadikan gunung tidak hanya sebagai transisi antaradegan, tetapi juga sebagai media penggambaran *muksa* (lenyap tanpa jejak) wayang dari dunia fana menuju surge (*nirwana*). Bentuk kerawangan sangat mendukung untuk memvisualkan konsep *muksa* tersebut.

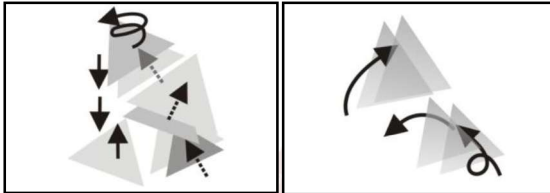
#### Pola Transisi Wayang Kulit

Dari kajian terhadap transisi dan gerakan wayang dalam pertunjukan di atas, dapat ditemukan beberapa pola transisi. Transisi pembuka (*opening*) dalam wayang kulit tampak dimulai dengan gerakan tiga gunung *tancep kayon* di tengah *kelir*, lalu gunung-tengah bergerak naik turun ke pinggir, lalu menghantarkan munculnya wayang (Duryudana) di tengah *kelir*. Dalam pertunjukan wayang kulit oleh dalang Ki Manteb Sudarsono, pola transisi pembuka memiliki perbedaan bentuk, namun pada hakekatnya sama yaitu sebagai pembuka pertunjukan wayang. Dalam film lebih dikenal sebagai *opening*.



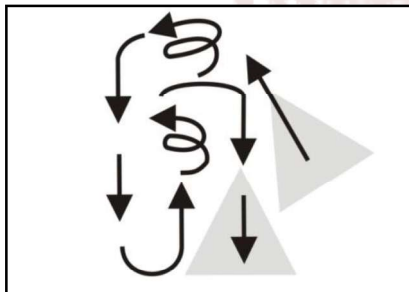
Gambar 7. Pola transisi pembuka

Dalam pertunjukan wayang kulit juga terdapat transisi bayangan keluar, dimana gunungan membayangi wayang, lalu wayang lenyap dari *kelir*. Dalam bidang *video editing* disebut *Fade Out*. Selain itu juga terdapat transisi bayangan masuk (*Fade In*). Gunungan dan gerakannya menghantarkan munculnya wayang di *kelir*. Gunungan dan bayangannya dimaksudkan untuk menonjolkan karakter wayang yang memasuki *kelir*. Dalam bidang *video editing* ini disebut *Fade In*.



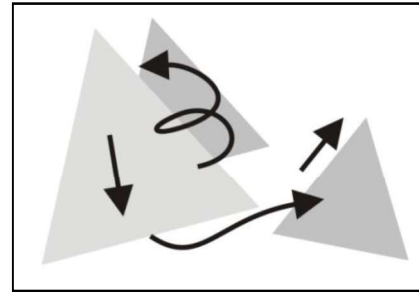
Gambar 8. Pola transisi bayangan keluar (*fade out*) dan *fade in*

Transisi gerakan spiral-fluktuatif berupa gerakan gunungan berputar, naik turun, berhenti, bergerak lagi, dan berakhir di kanan *kelir*. Transisi ini muncul mengawali adegan *Limlukan* yang penuh humor segar. Transisi yang dinamis ini sesuai dengan adegan yang muncul berikutnya, adegan yang penuh gelak tawa penonton karena kelucuan tokoh Limbuk yang dimainkan dalang. Bahkan terkadang dimunculkan dialog interaktif baik dengan penonton maupun pengrawit/pengiring.



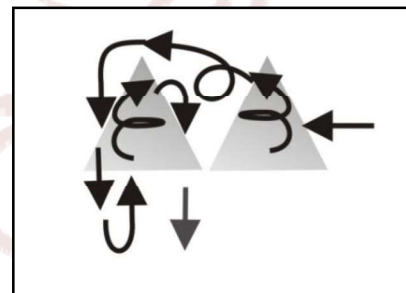
Gambar 9. Pola transisi spiral fluktuatif.

Pola transisi tendangan tampak dalam adegan Duryudana dengan *gada* dan polahnya, lalu menendang gunungan. Karakter dapat hadir dalam layar/*kelir* dengan menyingkirkan objek sebelumnya di layar dan menggantikannya, sehingga adegan berikutnya beraksi di layar. Transisi berupa adegan antara karakter sebelum dan sesudahnya, sebagai pergantian adegan.



Gambar 10. Pola transisi tendangan

Transisi penutup pagelaran wayang kulit ditunjukkan dengan wayang-wayang berjajar berhadapan, gunungan datang dari kanan berputar, di tengah berputar, turun, berhenti sejenak, lalu naik berputar di atas, lalu turun, dan *tancep kayon*. Wayang-wayang sebagai karakter/pemeran dalam pertunjukan itu sebagai latar, dan gunungan berada di tengahnya sebagai pusat dari segalanya (kosmos). Pergelaran wayang selesai, cahaya *blencong* yang berpendar di *kelir* tampak mulai meredup, dan berganti menyalanya lampo ruang terang benderang menerangi segenap penjuru ruangan sekitar pertunjukan. Transisi penutup seperti ini dalam bidang *video editing* disebut *Closing*, hanya saja biasanya dalam dari terang menuju gelap (*Fade Out*).



Gambar 11. Pola transisi penutup

## SIMPULAN

Wayang sebagai seni pertunjukan atau pertunjukan dimana rangkaian adegan wayang yang menyajikan sebuah cerita, memiliki transisi antaradegan. Transisi tersebut berfungsi sebagai pembatas, penghantar/penghubung, dan penyelarar antara adegan satu dengan adegan berikutnya sehingga membentuk cerita yang dapat dinikmati penonton. Transisi memberi medium bagi penonton untuk dapat menghayati cerita, merangkai

pemahaman cerita, dan menikmati ruang imajiner pertunjukan.

Transisi dalam pementasan wayang kulit cukup beragam bentuknya. Antara dalang satu dengan dalang lainnya memiliki beragam gaya dalam menyajikan transisi antaradegan dalam pertunjukannya, bahkan *opening* (adegan pembuka pementasan) pun berbeda. Transisi antaradegan berupa ruang/*kelir* kosong, gerakan gunungan, gerakan gunungan dan tokoh wayang, atau gerakan tokoh wayang.

Transisi dalam pertunjukan wayang kulit pada dasarnya hampir sama dalam hiburan modern khususnya film. Dari itu tampak bahwa transisi antaradegan dalam pertunjukan wayang kulit memiliki potensi untuk bisa dikembangkan lebih lanjut pada transisi dalam film sehingga kelak akan dihasilkan film yang khas Indonesia. Bagaimanapun kedua sama-sama menyajikan cerita dan di dalamnya terdapat pembabakan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Cubit, Sean, *TimeShift on Video Culture*. USA dan Canada, Penerbit: Routledge.
- McNiff, Jean and Whitehead, Jack. 2002. *Action Research: Principles and Practice*. Seond Edition. Routledge: London and New York.
- Norman J. Medoff, Tom Tanguary. 1998. *Portable Vidioe ENG and EFP*, Third Edition, British: Buttterworth-Heineman.
- Gordon, Chritoper. 1998. *Steps in Action Research*. [http://www.stcoll.edu.jm/Education/PDF%5CReflective%20Practicum%5Csteps\\_in\\_action\\_research.pdf](http://www.stcoll.edu.jm/Education/PDF%5CReflective%20Practicum%5Csteps_in_action_research.pdf)
- Gray, Carole and Malins, Julian. 2004. *Visualizing Research: A Guide to the Research Process in Art and Design*. Hants and Burlington: Ashgate.
- Primadi Tabrani. 2005. *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir.
- Sudarko. 2003. *Pakeliran Padat*. Surakarta: Citra Etnika Surakarta.