

**WAYANG CANGKING-ABLE:  
REFORMAT PERTUNJUKAN WAYANG CINEMA  
UNTUK MASYARAKAT URBAN**



**SKRIPSI**

Oleh :

**Rakaditho Jihan Firmansa**

**NIM 2210220016**

**PROGRAM STUDI S-1 SENI PEDALANGAN  
JURUSAN PEDALANGAN  
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
GENAP 2025/2026**

**WAYANG CANGKING-ABLE:  
REFORMAT PERTUNJUKAN WAYANG CINEMA  
UNTUK MASYARAKAT URBAN**



**SKRIPSI**

Oleh :

**Rakaditho Jihan Firmansa**

**NIM 2210220016**

**Skripsi ini Diajukan Kepada Dewan Penguji  
Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
sebagai Salah Satu Syarat  
untuk Mengakhiri Jenjang Studi Sarjana S-1  
dalam Bidang Pedalangan  
Genap 2025/2026**

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul:

**WAYANG CANGKING-ABLE: REFORMAT PERTUNJUKAN WAYANG CINEMA UNTUK MASYARAKAT URBAN** diajukan oleh Rakaditho Jihan Firmansa, NIM **2210220016**, Program Studi S-1 Seni Pedalangan, Jurusan Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 91241**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Skripsi pada 29 Mei 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



**Hariyanto, S.Sn., M.Hum.**  
NUPTK 4139764665130293

Pembimbing II/Anggota



**Retno Dwi Intarti, S.Sn., M.A.**  
NUPTK 7235751652230113

Cognate/Anggota



**Prof. Dr. St. Hanggar Budi Prasetya, S.Sn., M.Si.**  
NUPTK 0434746647137122

Yogyakarta, 17-06-26

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



**Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum.**  
NUPTK 3439749650131083

Koordinator Program Studi

Seni Pedalangan



**Endah Budiarti, S.S., M.A.**  
NUPTK 9950749650230112

## HALAMAN PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi ini bebas dari unsur plagiasi dan belum pernah diajukan untuk memperoleh derajat akademik di suatu perguruan tinggi. Skripsi ini bukan merupakan karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain dan/atau diri saya sendiri sebelumnya, kecuali yang secara tertulis diacu dan dinyatakan dalam naskah ini dan/atau tercantum dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku jika dikemudian hari ditemukan bukti bahwa pernyataan ini tidak benar.

Yogyakarta, 15 Juni 2026

Yang menyatakan,



A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Rakaditho Jihan Firmansa'.

Rakaditho Jihan Firmansa

NIM 2210220016

## MOTTO

*“Tempora mutamur, et nos mutamur in illis”*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT. atas segala rahmat, kesehatan, dan kesempatan yang diberikan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Seni pada Jurusan Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Bagi sebagian orang, skripsi mungkin hanya menjadi penanda berakhirnya masa studi. Namun bagi saya, skripsi ini juga menjadi penanda sebuah perjalanan yang telah berlangsung cukup panjang. Jauh sebelum menjadi mahasiswa Jurusan Pedalangan, saya adalah seorang anak yang diperkenalkan pada dunia wayang oleh guru pertama saya, Ki Ghaib Siswoyo. Ketertarikan itu tumbuh dari kebiasaan menonton dan mengoleksi rekaman pertunjukan wayang kulit, terutama pementasan Ki Anom Suroto dan Ki Manteb Sudarsono. Pada masa itu saya berkesempatan belajar mendalang, mengawali beberapa pertunjukan, serta mengikuti Festival Dalang Muda di Banyuwangi.

Perjalanan tersebut tidak selalu berjalan lurus. Setelah guru saya berpindah tempat tinggal dan berbagai keadaan membuat hubungan kami tidak lagi sedekat sebelumnya, saya perlahan menjauh dari aktivitas pedalangan. Saya masih menyimpan kelir, kotak wayang, dan wayang-wayang yang ada di rumah, tetapi tidak lagi berlatih. Ketika melanjutkan pendidikan di pesantren, madrasah, hingga sekolah menengah atas, saya lebih banyak menjadi penonton daripada pelaku. Saya tetap menyaksikan pertunjukan wayang yang digelar di desa-desa sekitar, mengikuti perkembangan pedalangan melalui *YouTube*, dan menikmati pementasan

para dalang yang saya kagumi. Namun, pada masa itu saya berpikir bahwa hubungan saya dengan dunia pedalangan mungkin telah selesai.

Ada satu kalimat dari Ki Ghaib Siswoyo yang masih saya ingat hingga hari ini: "*Dadi dalang kuwi ora kudu kaya sing mbok bayangne saiki, golekana dalanmu dewe.*" Saat itu saya belum benar-benar memahami maknanya. Saya hanya mengingatnya sebagai nasihat seorang guru kepada muridnya. Baru bertahun-tahun kemudian saya mulai menyadari bahwa menjadi dalang tidak selalu berarti menempuh jalan yang sama seperti yang pernah saya bayangkan ketika kecil.

Setelah lulus SMA, saya sempat melanjutkan pendidikan kedinasan. Namun berbagai peristiwa yang saya alami membuat perjalanan tersebut tidak berlanjut. Pada masa yang hampir bersamaan, saya melihat berbagai perdebatan mengenai wayang di ruang publik, termasuk pemberitaan yang menyatakan bahwa wayang merupakan sesuatu yang haram. Peristiwa itu justru membuat saya kembali memikirkan wayang, mempertanyakan posisi dan maknanya dalam masyarakat, serta mencari tempat untuk mempelajarinya secara lebih mendalam. Dari pencarian itulah saya menemukan Jurusan Pedalangan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Keputusan tersebut sempat mengejutkan banyak orang di sekitar saya. Tidak sedikit yang mempertanyakan pilihan itu. Namun saya menjalaninya dengan keyakinan bahwa saya sedang kembali ke sesuatu yang sejak lama tidak benar-benar saya tinggalkan. Selama menempuh pendidikan di Jurusan Pedalangan, cara pandang saya terhadap wayang berubah secara mendasar. Saya belajar bahwa pedalangan tidak hanya berbicara tentang pertunjukan, tokoh, atau cerita, tetapi

juga tentang cara masyarakat membangun makna, memahami sejarah, menciptakan simbol, menyusun keyakinan, hingga merespons perubahan zaman.

Perkuliahannya memberi saya kesempatan untuk melihat wayang dari sudut pandang yang lebih luas. Banyak gagasan yang sebelumnya saya terima begitu saja mulai saya pertanyakan kembali. Banyak hal yang saya yakini sebelumnya runtuh, kemudian tersusun ulang dengan cara yang lebih rasional. Proses tersebut membuat saya tidak hanya belajar tentang wayang, tetapi juga belajar memahami masyarakat, kebudayaan, dan diri saya sendiri.

Ketertarikan terhadap Wayang *Cangking-able* yang menjadi fokus penelitian ini berawal dari diskusi-diskusi sederhana bersama teman-teman mahasiswa pedalangan. Kami sering membicarakan berkurangnya kesempatan pementasan, sulitnya menjangkau penonton yang tidak memiliki latar belakang pedalangan, keinginan menghadirkan pertunjukan yang lebih dekat dengan masyarakat masa kini, hingga persoalan biaya produksi pertunjukan wayang yang semakin besar. Dari percakapan-percakapan tersebut lahir gagasan yang kemudian berkembang menjadi Program Kreativitas Mahasiswa dan akhirnya menjadi penelitian dalam skripsi ini.

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Namun saya berharap penelitian ini dapat menjadi sumbangan kecil bagi perkembangan wacana pedalangan, sekaligus membuka ruang diskusi mengenai kemungkinan-kemungkinan baru dalam pertunjukan wayang. Saya percaya bahwa wayang akan terus berubah mengikuti zamannya, sebagaimana masyarakat yang melahirkannya juga terus berubah.

Kedua orang tua saya, Sujianto, S.Pd. dan Sri Handayani, serta kakak saya Ellycia Jihan Novitasari, S.Psi. dan adek saya Evellyn Jihan Prameswari yang selalu menjadi tempat saya pulang dalam setiap keadaan. Terima kasih atas doa, kasih sayang, pengorbanan, dukungan, dan kepercayaan yang tidak pernah putus, bahkan ketika jalan yang saya pilih sering kali tidak dipahami oleh banyak orang. Terima kasih karena telah memberi saya kebebasan untuk menemukan jalan hidup saya sendiri, sekaligus selalu mengingatkan saya untuk tetap berdiri ketika keadaan tidak berjalan sesuai harapan. Segala pencapaian dalam perjalanan ini tidak dapat dilepaskan dari peran, kesabaran, dan ketulusan Papa dan Mama yang selalu menyertai setiap langkah saya. Skripsi ini saya persembahkan sebagai bentuk rasa syukur dan terima kasih atas segala yang telah diberikan kepada saya.

1. Endah Budiarti, S.S., M.A., selaku Ketua Jurusan Pedalangan, yang sejak awal perkuliahan mengajarkan saya untuk melihat berbagai persoalan melalui perbandingan dan pengamatan yang cermat. Dari beliau saya belajar membandingkan bahasa pedalangan dengan bahasa Jawa sehari-hari, membandingkan satu bentuk pertunjukan dengan bentuk lainnya, serta memahami bahwa setiap fenomena dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Cara berpikir tersebut banyak memengaruhi cara saya membaca, meneliti, dan memahami berbagai persoalan hingga proses penyusunan skripsi ini.

2. Aneng Kiswantoro, M.Sn., selaku Sekretaris Jurusan Pedalangan, yang menjadi salah satu sosok inspiratif dalam perjalanan saya selama kuliah.

Kreativitas, produktivitas, dan semangat beliau dalam berkarya memberikan banyak pelajaran bahwa mahasiswa tidak hanya perlu berkembang secara akademik, tetapi juga perlu mulai mempersiapkan arah karier dan masa depannya sejak dini.

3. Hariyanto, S.Sn., M.Hum., selaku Dosen Pembimbing I, yang telah menemani perjalanan saya menempuh pendidikan di Jurusan Pedalangan. Terima kasih atas waktu, perhatian, dan berbagai ruang diskusi yang diberikan sejak awal saya menjadi mahasiswa hingga proses penyusunan skripsi ini. Bagi saya, beliau bukan hanya seorang dosen pembimbing maupun pendamping, tetapi juga rekan berdiskusi yang selalu membuka ruang untuk bertanya, menguji gagasan, dan melihat berbagai persoalan dari sudut pandang yang berbeda.

Banyak pengalaman yang saya peroleh bersama beliau, mulai dari proses perkuliahan, kegiatan kemahasiswaan, Program Kreativitas Mahasiswa, hingga akhirnya menyelesaikan skripsi ini. Melalui berbagai percakapan dan diskusi yang berlangsung selama bertahun-tahun, saya belajar bahwa sebuah gagasan perlu terus dipertanggungjawabkan dan terus diuji. Saya juga belajar bahwa perubahan tidak selalu dimulai dari sesuatu yang besar, namun dapat berangkat dari pertanyaan-pertanyaan sederhana yang terus dipikirkan secara serius.

Terima kasih karena telah membersamai berbagai proses yang saya jalani, termasuk pada masa-masa ketika saya masih banyak ragu terhadap diri sendiri dan gagasan yang saya miliki. Banyak hal yang saya pelajari dari beliau, bukan hanya mengenai pedalangan dan penelitian, tetapi juga mengenai keberanian untuk

berfikir, bergerak dan terus mencari kemungkinan-kemungkinan baru. Saya berharap berbagai diskusi, pertukaran gagasan, dan semangat untuk terus melakukan pergerakan yang selama ini dilakukan tidak berhenti sampai di sini, melainkan dapat terus berlanjut di perjalanan berikutnya.

4. Retno Dwi Intarti, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing II sekaligus Dosen Pembimbing Akademik, yang telah mendampingi saya dengan penuh kesabaran selama menjalani perkuliahan. Bagi saya, beliau bukan hanya dosen, tetapi juga sosok yang sering menghadirkan rasa tenang dan perhatian layaknya seorang ibu di lingkungan kampus. Terima kasih atas bimbingan, kesabaran, dan ketabahan yang selalu diberikan. Dari beliau saya belajar mengenai penulisan akademik, teater tradisi, kewirausahaan, serta banyak hal lain yang menjadi bekal berharga selama masa perkuliahan. Atas segala perhatian dan jasa yang telah diberikan, saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

5. Prof. Dr. St. Hanggar Budi Prasetya, S.Sn., M.Si., yang telah mengajarkan saya dasar-dasar penulisan akademik, metode penelitian, serta pentingnya berpikir secara sistematis dalam melihat suatu persoalan.

6. Prof. Dr. Junaidi, S.Kar., M.Hum., yang membuka pandangan saya mengenai sejarah dan perkembangan wayang. Melalui perkuliahan yang beliau ampu, saya memahami bahwa wayang tidak pernah berhenti bergerak, melainkan terus berkembang mengikuti perubahan masyarakat dan zamannya.

7. Prof. Dr. Kasidi, M.Hum., yang telah memberikan banyak pengalaman dan pemahaman mengenai tradisi serta cara melihat kebudayaan melalui pengalaman yang hidup di tengah masyarakat.

8. Dr. Aris Wahyudi, S.Sn., M.Hum., yang melalui berbagai diskusi mengajak saya melihat hubungan antara mitos, agama, seni, politik, budaya, serta berbagai konsep penciptaan karya secara lebih luas dan kritis.

9. Dr. Dewanto Sukistono, S.Sn., M.Sn., yang telah memperkenalkan saya pada pengalaman belajar wayang golek serta berbagai pendekatan dalam memahami tanda dan makna melalui kajian semiotika.

10. Udreka, M.Sn., yang telah memperkenalkan dan membimbing saya dalam praktik Wayang Gaya Yogyakarta serta berbagai pengalaman artistik yang menyertainya.

11. Asal Sugiarto, S.Kar., M.Hum., dan Drs. Ign. Krisna Nuryanta Putra, M.Hum., yang telah mengenalkan saya pada dunia karawitan, gamelan, dan sulukan sebagai bagian penting dalam memahami pedalangan secara utuh.

12. Krystiadi, S.Sn., M.A., yang telah mengajarkan pentingnya manajemen, kerja sama tim, kedisiplinan, serta kemampuan mengatur waktu dalam berbagai proses organisasi maupun akademik.

13. Ni Ketut Intan Handayani, M.Sn., yang telah mengenalkan saya pada tradisi wayang Bali, memberikan kesempatan untuk terlibat dalam pertunjukan Wayang Lemah, serta menghadirkan pengalaman pertunjukan yang sangat membekas dan berharga bagi perjalanan saya sebagai mahasiswa pedalangan.

Teman dekat saya, Galandra, Friendlyka, Ghesun, Faqih, Yoga, Fari, Ageng, Idhayu, Arin, dan Ersa, yang selama ini menjadi teman diskusi, berdebat, bertukar gagasan, serta menemani berbagai proses kehidupan selama masa perkuliahan. Banyak percakapan yang dimulai dari hal-hal sederhana kemudian berkembang menjadi pembahasan mengenai seni, budaya, masyarakat, hingga berbagai persoalan kehidupan. Terima kasih telah menjadi ruang untuk saling belajar dan saling mengingatkan.

Teman-teman satu angkatan dan seperjuangan saya, Jack, Naufal, Alfa, Rico, Indra, Kurniyanto, Bagus, Senja, dan Satrio, yang telah bersama-sama menjalani berbagai proses selama menempuh pendidikan di Jurusan Pedalangan. Terima kasih atas kebersamaan, kerja sama, cerita, tawa, kegelisahan, dan berbagai pengalaman yang telah dibagikan selama perjalanan ini.

Seluruh keluarga besar Himpunan Mahasiswa Jurusan Pedalangan yang telah menjadi ruang belajar, ruang tumbuh, sekaligus ruang perjuangan. Terima kasih atas semangat, kerja keras, dan keyakinan untuk terus bergerak bersama dalam satu visi demi kemajuan Jurusan Pedalangan.

Badan Eksekutif Mahasiswa dan seluruh panitia Pengenalan Kehidupan Kampus Mahasiswa Baru (PKKMB), yang telah memberikan banyak pengalaman

berorganisasi, kepemimpinan, dan kerja kolektif. Melalui Amanah sebagai Wakil Presiden Mahasiswa 2024/2025, saya berkesempatan mengenal banyak orang dari berbagai jurusan, latar belakang, cara berpikir, dan pengalaman hidup yang berbeda. Kalian mengajarkan saya mengenai kepemimpinan, kerja kolektif, tanggung jawab, serta pentingnya membangun dialog dengan berbagai sudut pandang.

Tim PKM-RSH tahun 2025, Nadia, Kresna, dan Brilian, yang bersama-sama merintis dan mengembangkan gagasan Wayang *Cangking-able*. Terima kasih karena telah menjadi teman berpikir, teman berdiskusi, sekaligus teman berjuang dalam mewujudkan sebuah gagasan yang pada awalnya hanya lahir dari kegelisahan terhadap kondisi pertunjukan wayang saat ini. Skripsi ini mungkin ditulis oleh satu orang, tetapi sebagian perjalanan yang mengantarkannya lahir dari proses yang pernah kita bangun bersama.

Akhirnya, skripsi ini saya persembahkan bukan sebagai akhir dari perjalanan, melainkan sebagai salah satu penanda bahwa saya telah sampai pada titik yang dahulu tidak pernah saya bayangkan. Saya merasa bangga dan bersyukur dapat berada di titik ini. Hal yang terpenting adalah tetap menjadi diri sendiri dan tidak takut melangkah.

Yogyakarta, 20 Mei 2026

Rakaditho Jihan Firmansa

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xx</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xxi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>A. LATAR BELAKANG</b> .....	<b>1</b>
<b>B. RUMUSAN MASALAH</b> .....	<b>7</b>
<b>C. TUJUAN PENELITIAN</b> .....	<b>7</b>
<b>D. MANFAAT PENELITIAN</b> .....	<b>7</b>
<b>E. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>8</b>
1. Reformat Pertunjukan Wayang .....	8
2. Multimedia dalam Pertunjukan Wayang .....	11
<b>F. LANDASAN TEORI</b> .....	<b>15</b>
<b>G. METODE PENELITIAN</b> .....	<b>21</b>
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	21
2. Objek dan Fokus Penelitian.....	24
3. Teknik Pengumpulan Data .....	25
a. Wawancara mendalam .....	25
b. Observasi visual .....	28
1) Observasi visual terhadap 115 video Wayang Cinema di <i>YouTube</i> .....	28
2) Observasi visual terhadap dokumentasi lapangan PKM-RSH 2025 .....	30

3)	Observasi visual terhadap arsip pengalaman pribadi.....	31
4)	Observasi visual terhadap pertunjukan wayang multimedia dan pertunjukan pembeding .....	33
c.	Studi arsip dan dokumentasi .....	34
d.	Kajian pustaka.....	36
4.	Teknik Analisis Data.....	38
a.	Reduksi Data.....	38
b.	Penyajian data .....	39
c.	Interpretasi visual.....	40
d.	Pembacaan reflektif konseptual .....	41
e.	Keabsahan data .....	41
f.	Penarikan kesimpulan .....	42
<b>H.</b>	<b>SISTEMATIKA PENULISAN .....</b>	<b>43</b>
<b>BAB II WAYANG CINEMA REFORMAT PERTUNJUKAN WAYANG BERBASIS MULTIMEDIA..... 45</b>		
<b>A.</b>	<b>KONSEP WAYANG CINEMA.....</b>	<b>45</b>
<b>B.</b>	<b>DIGITALISASI PERTUNJUKAN WAYANG CINEMA DAN   MEDIASI PENGALAMAN MENONTON.....</b>	<b>62</b>
<b>BAB III WAYANG CANGKING-ABLE SEBAGAI GAGASAN KONSEP REFORMAT PERTUNJUKAN WAYANG ..... 82</b>		
<b>A.</b>	<b>GAGASAN PERUMUSAN PRINSIP CANGKING-ABLE .....</b>	<b>82</b>
<b>B.</b>	<b>ANALISIS KONSEP CANGKING-ABLE DALAM BERBAGAI   PERTUNJUKAN WAYANG.....</b>	<b>91</b>
1.	Portabilitas dan Efisiensi Produksi.....	92
2.	Fleksibilitas Medium dan Penyajian .....	99
3.	Kedekatan dengan Masyarakat Urban.....	104
4.	Keberlanjutan Identitas Wayang .....	109
<b>C.</b>	<b>RUMUSAN WAYANG CANGKING-ABLE SEBAGAI GAGASAN   REFORMAT PERTUNJUKAN WAYANG .....</b>	<b>114</b>
<b>BAB IV PENUTUP ..... 118</b>		
<b>A.</b>	<b>KESIMPULAN .....</b>	<b>118</b>

<b>B. SARAN.....</b>	<b>122</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>125</b>
<b>GLOSARIUM.....</b>	<b>131</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>135</b>



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.</b> Tampak depan pertunjukan Wayang Cinema di Gedung Kesenian Sleman, DIY. ....	48
<b>Gambar 2.</b> Tampilan visual pertunjukan Wayang Cinema dengan bayangan wayang dan latar digital. ....	49
<b>Gambar 3.</b> Situasi di balik layar pertunjukan Wayang Cinema yang melibatkan dalang, operator visual, dan operator audio. ....	50
<b>Gambar 4.</b> Proses pengolahan audio untuk pertunjukan Wayang Cinema oleh Aneng Kiswantoro. ....	51
<b>Gambar 5.</b> Proses pemasangan layar pertunjukan Wayang Cinema di Gedung Kesenian Sleman, DIY. ....	53
<b>Gambar 6.</b> Pengukuran jarak antara proyektor dan layar. ....	54
<b>Gambar 7.</b> Proses pengemasan rangka layar sebelum keberangkatan ke Malaysia. ....	55
<b>Gambar 8.</b> Perangkat pertunjukan Wayang Cinema yang dikemas dan dibawa menuju Malaysia. ....	56
<b>Gambar 9.</b> Proses pemasangan rangka dan kain layar di Panggung Eksperimental ASWARA Malaysia. ....	57
<b>Gambar 10.</b> Layar Wayang Cinema berukuran 4,5 x 3 meter setelah dipasang di Panggung Eksperimental ASWARA Malaysia. ....	58
<b>Gambar 11.</b> Tampilan pertunjukan Wayang Cinema lakon Hanoman the Ambassador di Festival Titih Pusaka 2026. ....	60
<b>Gambar 12.</b> Tampilan kanal YouTube Wayang Cinema Official yang memperlihatkan halaman beranda dan daftar putar video. ....	64
<b>Gambar 13.</b> Tampilan pertunjukan Wayang Cinema/Wayang Sinema di Bali, karya Ida Bagus Jaya Dwija Putra (gambar kiri) dan I Nengah Dwija Badranaya (gambar kanan).....	71
<b>Gambar 14.</b> Tampilan video lakon Dewa Ruci di kanal Wayang Cinema Official, memperlihatkan judul, jumlah penonton, tanda suka, dan nama kanal. ....	74

<b>Gambar 15.</b> Komentar penonton pada video Dewa Ruci yang masih muncul beberapa bulan sebelum penelitian dilakukan.....	75
<b>Gambar 16.</b> Komentar penonton yang mengapresiasi pertunjukan Wayang Cinema sebagai pertunjukan kekinian yang tetap membawa unsur budaya Jawa.	75
<b>Gambar 17.</b> Komentar permintaan lakon Gojali Suta di video Dewa Ruci. ....	76
<b>Gambar 18.</b> Komentar kritik pada video Hatiku Terbagi Dua terkait suara karakter Gatotkaca. ....	77
<b>Gambar 19.</b> Tampilan pertunjukan Wayang Cinema ketika diputar penuh melalui YouTube. ....	80
<b>Gambar 20.</b> Proses pemasangan layar Wayang Cinema dalam pertunjukan lakon Hanoman the Ambassador pada Festival Titih Pusaka 2026 di Panggung Eksperimental, ASWARA, Kuala Lumpur, Malaysia. ....	87
<b>Gambar 21.</b> Pertunjukan Wayang Calung Banyumasan karya Pradana Dewantara, lakon Jumenengan Jaka Kaiman. ....	95
<b>Gambar 22.</b> Contoh penyajian Wayang Thingklung dan/atau Wayang Kudhung Wakul sebagai pembanding gagasan Cangking-able. ....	97
<b>Gambar 23.</b> Pertunjukan Wayang Urban karya Nanang Hape dengan kisah Ekalaya pada Festival Wayang Internasional ISI Yogyakarta, 10 November 2023. ....	102
<b>Gambar 24.</b> Pertunjukan Wayang Jemblung sebagai pembanding kekuatan tutur dalam gagasan Cangking-able.....	112

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1.</b> Aspek observasi visual terhadap arsip pengalaman langsung. ....	32
<b>Tabel 2.</b> Data observasi visual video pertunjukan Wayang Cinema di YouTube. 64	
<b>Tabel 3.</b> Kategori respons penonton di kanal YouTube Wayang Cinema Official. .....	77
<b>Tabel 4.</b> Tabel pembacaan bentuk pembanding. ....	115



## INTISARI

Penelitian ini membahas pertunjukan Wayang Cinema sebagai bentuk reformat pertunjukan wayang berbasis multimedia serta merumuskan Wayang *Cangking-able* sebagai gagasan reformat pertunjukan wayang berdasarkan pembacaan terhadap Wayang Cinema. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode etnografi visual. Data diperoleh melalui wawancara mendalam, observasi visual, studi arsip dan dokumentasi, serta kajian pustaka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Wayang Cinema merupakan bentuk reformat pertunjukan wayang yang berbasis multimedia, ditandai oleh penggunaan layar proyeksi, audio rekaman, visual digital, tata cahaya, dan susunan adegan yang mendekati cara kerja sinema. Reformat tersebut mengubah cara produksi, penyajian, dan pengalaman menonton pertunjukan wayang. Berdasarkan pembacaan kekuatan dan keterbatasan pada pertunjukan Wayang Cinema, penelitian ini merumuskan Wayang *Cangking-able* sebagai gagasan reformat pertunjukan wayang yang bertumpu pada empat prinsip utama, yaitu portabilitas dan efisiensi produksi, fleksibilitas medium dan penyajian, kedekatan dengan masyarakat urban, serta keberlanjutan identitas wayang. Keempat prinsip tersebut diarahkan untuk membuka kemungkinan pertunjukan wayang yang lebih ringkas, mudah dibawa, fleksibel terhadap ruang pertunjukan, dan tetap mempertahankan unsur dasar pedalangan.

Kata Kunci: Wayang Cinema, reformat pertunjukan wayang, multimedia, Wayang *Cangking-able*

# BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat landasan awal penelitian, mulai dari latar belakang, permasalahan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode, dan arah dasar untuk membaca pertunjukan Wayang Cinema sebagai reformat pertunjukan wayang berbasis multimedia. Pembahasan juga mengarahkan posisi penelitian di antara kajian terdahulu, sekaligus menjelaskan dasar perumusan Wayang *Cangking-able* sebagai gagasan konseptual reformat pertunjukan wayang.

## A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital menjadi salah satu faktor penting dalam perubahan cara masyarakat urban mengakses seni pertunjukan tradisional. Keberadaan media digital membuat pertunjukan tidak lagi selalu bergantung pada ruang pertunjukan secara langsung. Penonton dapat memilih, menonton ulang, dan membagikan pertunjukan melalui *platform* digital yang lebih mudah dijangkau. *Platform* seperti *YouTube* membentuk hubungan baru antara penonton dan seni pertunjukan, terutama karena penonton ikut berperan dalam memilih, menyebarkan, dan mengonsumsi budaya visual melalui media digital (Simatupang & Sampurno, 2024:291-310). Perubahan ini membuat pengalaman menonton seni pertunjukan bergerak ke arah yang lebih fleksibel dan berorientasi visual.

Perubahan medium juga terjadi pada pertunjukan wayang kulit. Awalnya wayang memiliki susunan pertunjukan yang tidak sederhana, karena memuat struktur adegan, hubungan antara dalang dan penonton, penggunaan ruang, bahasa,

suasana bersama, serta nilai-nilai tradisi yang melekat. Ketika wayang masuk ke medium digital, perubahan yang muncul tidak berhenti pada cara pertunjukan dipergelarkan. Cara penonton mengalami dan memaknai pertunjukan juga ikut bergeser. Kajian tentang pertunjukan virtual wayang menjelaskan bahwa perubahan medium dapat memengaruhi pengalaman menonton dan keterlibatan penonton, sedangkan kajian mengenai pemasaran seni pertunjukan rakyat melalui *platform* digital menunjukkan bahwa teknologi ikut berperan pada proses pengarsipan, promosi, dan penyebaran nilai budaya (Sunardi dkk., 2023: 1-2; Novianto dkk., 2023: 197-200, 203). Pada penelitian ini, pembacaan tersebut dilakukan melalui konsep reformat pertunjukan wayang, yaitu penataan kembali struktur, medium, dan hubungan pertunjukan tanpa melepaskan identitas dasar wayang.

Penggunaan media digital memungkinkan untuk memunculkan inovasi bentuk pertunjukan. Erandaru (2013:33-34) menjelaskan bahwa penggunaan media digital pada pertunjukan wayang membuka peluang lahirnya bentuk pertunjukan baru, sekaligus memperkaya unsur visual dan cerita. Pandangan ini memperlihatkan bahwa digitalisasi tidak selalu menjadi ancaman bagi seni pertunjukan tradisional seperti wayang kulit. Media digital dapat menjadi sarana adaptasi budaya, karena kehadirannya berkaitan dengan penyebaran pertunjukan, pengolahan visual, dan perubahan bentuk penyajian. Namun, beberapa kajian terdahulu masih cenderung menempatkan teknologi digital sebagai alat bantu penyajian atau distribusi. Belum banyak pembahasan yang membaca perubahan medium tersebut sebagai jalan untuk menata ulang struktur pertunjukan wayang secara konseptual. Berdasarkan celah itu, penelitian ini mengarahkan pembacaan wayang berbasis multimedia pada

persoalan reformat pertunjukan wayang, terutama kaitannya dengan kebutuhan masyarakat urban.

Salah satu bentuk pertunjukan yang memperlihatkan penyesuaian wayang dengan masyarakat urban adalah Wayang Climen. Prasetya menjelaskan bahwa Wayang Climen merupakan pembaharuan pertunjukan wayang melalui pemendekan durasi, penyederhanaan ruang pertunjukan, serta pemilihan tema cerita yang lebih sederhana. Gagasan ini muncul karena pertunjukan wayang konvensional umumnya berlangsung dalam durasi yang lama, membutuhkan ruang luas, dan memerlukan biaya produksi yang besar. Pada Wayang Climen, durasi pertunjukan dapat dipadatkan menjadi sekitar dua sampai tiga jam sebagai bentuk penyesuaian terhadap ritme hidup masyarakat urban yang menuntut efisiensi waktu (Prasetya dkk, 2024: 78-79, 82-83). Bentuk ini memperlihatkan bahwa reformat pertunjukan wayang dapat bergerak ke arah penyajian yang lebih singkat dan sederhana. Namun, Wayang Climen masih dekat dengan pertunjukan yang berorientasi pada *live performance* dan belum tersentuh unsur multimedia sebagai dasar utama penyajian. Bentuk ini juga masih menyisakan persoalan pada kebutuhan ruang, perangkat pertunjukan yang belum sepenuhnya praktis, serta pengolahan visual yang belum banyak bergerak ke arah multimedia seperti penggunaan proyektor dan audio rekaman.

Pembahasan reformat pertunjukan wayang menjadi penting ketika dikaitkan dengan perkembangan multimedia dan budaya visual digital. Pada seni pertunjukan masa kini, teknologi tidak lagi hadir sebatas perangkat pendukung. Teknologi ikut memengaruhi cara karya dibuat, disajikan, dan diterima oleh penonton. Badaruddin

dan Nugraheni menjelaskan bahwa perkembangan teknologi pada seni pertunjukan berjalan seiring dengan perubahan zaman dan dapat membantu pencipta meningkatkan kreativitas berkarya (Badaruddin & Nugraheni, 2023:4-6). Riyanto juga menegaskan bahwa perkembangan teknologi komunikasi dan budaya populer menuntut kemampuan adaptasi yang kreatif agar wayang tetap lestari (Riyanto, 2011: 5). Berdasarkan dua pandangan tersebut, wayang berbasis multimedia dapat dibaca sebagai perubahan bentuk penyajian, bukan sekadar penggunaan alat baru pada pertunjukan.

Pernyataan di atas tampak pada pertunjukan Wayang Cinema yang dikembangkan oleh komunitas Wayang Cinema Yogyakarta (selanjutnya ditulis WCY). Kiswanto (2020) menjelaskan bahwa konsep bioskop wayang dirancang dengan menitikberatkan pada dua unsur utama, yaitu audio dan visual (Kiswanto, 2020: 40). Pertunjukan ini memanfaatkan layar, tata visual digital, pencahayaan, dan audio rekaman sebagai unsur penting pembentuk penyajiannya. Susunan tersebut membuat wayang tidak lagi hadir semata-mata melalui format pakeliran konvensional, tetapi mulai diolah melalui pendekatan audio-visual yang lebih dekat dengan budaya visual kontemporer. Dari sisi ini, Wayang Cinema menjadi penting untuk dikaji karena memperlihatkan cara tradisi pedalangan menyesuaikan diri dengan perangkat multimedia. Praktik WCY juga menunjukkan adanya usaha menyesuaikan pertunjukan wayang dengan karakter masyarakat urban melalui pengolahan visual, audio, dan perangkat digital.

Pembacaan terhadap praktik WCY tersebut kemudian menjadi salah satu dasar penelitian Program Kreativitas Mahasiswa bidang Riset Sosial Humaniora

atau sering disebut (PKM-RSH) tahun 2025 yang saya lakukan bersama tim. Pada kegiatan itu, Wayang Cinema dikaji sebagai bentuk reformat pertunjukan wayang kulit berbasis multimedia. Hasil penelitian PKM menunjukkan bahwa Wayang Cinema mampu menawarkan alternatif penyajian wayang yang dekat dengan budaya visual dan teknologi digital. Namun, bentuk pertunjukan ini masih menyisakan beberapa keterbatasan. Wayang Cinema memerlukan biaya produksi yang relatif tinggi, masih bergantung pada dukungan pendanaan institusi besar dan membutuhkan ruang pertunjukan yang cukup luas, serta penyebarannya lebih kuat melalui rekaman digital daripada pertunjukan langsung yang fleksibel bagi masyarakat urban. Keterbatasan tersebut memperlihatkan adanya jarak antara gagasan reformat pertunjukan wayang berbasis multimedia dan kebutuhan pertunjukan yang lebih praktis, ekonomis, ringkas, serta mudah dipindahkan.

Berdasarkan persoalan sebagaimana dipaparkan di muka, munculnya gagasan Wayang *Cangking-able* sebagai luaran tambahan penelitian PKM-RSH tahun 2025<sup>1</sup>. Istilah *Cangking-able* berangkat dari kata *cangking* yang merujuk pada aktivitas membawa atau menjinjing, lalu dipadukan dengan kata *able* untuk menegaskan sifat praktis dan mudah dilakukan (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2026). Pada penelitian ini, Wayang *Cangking-able* dipahami sebagai gagasan pertunjukan wayang yang mudah dibawa, dapat dilakukan oleh jumlah pelaku yang lebih sedikit, dan membutuhkan biaya produksi yang relatif rendah. Karena pada kegiatan PKM gagasan tersebut baru hadir sebagai prototipe

---

<sup>1</sup> Rakaditho Jihan Firmansa, Yoga Pamula, Ahmad Brilian Maulana Vitjayanto, Nadia Fibriani, dan Kresna Hasta Wicaksana, "Wayang Cinema: Reformat Pertunjukan Wayang Berbasis Multimedia sebagai Solusi Meningkatkan Apresiasi Penanggap di Kota Yogyakarta," (Laporan Akhir PKM-RSH Tidak Diterbitkan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2025), 7-8.

awal, penelitian ini membacanya lebih lanjut sebagai gagasan konseptual reformat pertunjukan wayang.

Berdasarkan celah tersebut, penelitian ini memusatkan perhatian pada Wayang Cinema sebagai bahan utama kajian. Pertunjukan Wayang Cinema digunakan sebagai objek material, sedangkan reformat pertunjukan wayang menjadi sudut pandang untuk membacanya. Melalui sudut pandang ini, Wayang *Cangking-able* tidak dibahas sebagai rancangan teknis atau produk pertunjukan yang sudah final. Gagasan ini dipahami sebagai gagasan konseptual yang disusun dari pembacaan terhadap bentuk, cara kerja, dan keterbatasan Wayang Cinema. Posisi tersebut membedakan penelitian ini dari kegiatan PKM-RSH tahun 2025. Jika PKM-RSH lebih menekankan Wayang Cinema sebagai reformat pertunjukan wayang berbasis multimedia dan menghasilkan prototipe awal Wayang *Cangking-able*, maka penelitian ini berfokus pada perumusan konsepnya secara lebih terarah. Penelitian ini juga didukung oleh pengalaman saya sebagai dalang yang pernah terlibat pada beberapa pertunjukan Wayang Cinema bersama WCY. Pengalaman tersebut tidak digunakan sebagai dasar penciptaan karya, tetapi sebagai bekal untuk memahami pola penyajian, proses produksi, dan kerja artistik Wayang Cinema secara lebih dekat. Arah penelitian ini kemudian tertuju pada kemungkinan pertunjukan wayang yang lebih ringkas, fleksibel, portabel, dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat urban.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk reformat pertunjukan Wayang Cinema sebagai pertunjukan wayang kulit berbasis multimedia?
2. Bagaimana Wayang *Cangking-able* dapat dirumuskan sebagai gagasan konseptual reformat pertunjukan wayang berdasarkan pembacaan kritis terhadap konsep dan bentuk penyajian Wayang Cinema?

## **C. TUJUAN PENELITIAN**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan bentuk reformat pertunjukan Wayang Cinema sebagai pertunjukan wayang kulit berbasis multimedia.
2. Merumuskan Wayang *Cangking-able* dapat sebagai gagasan konseptual reformat pertunjukan wayang berdasarkan pembacaan kritis terhadap konsep dan bentuk penyajian Wayang Cinema.

## **D. MANFAAT PENELITIAN**

Penelitian ini memiliki manfaat teoretis dan manfaat penerapan. Secara teoretis, penelitian ini dapat memperkaya kajian seni pertunjukan, terutama pada pembahasan reformat pertunjukan wayang kulit berbasis multimedia dan penggunaan etnografi visual untuk membaca perubahan bentuk pertunjukan wayang. Secara penerapan, penelitian ini juga dapat menjadi bahan refleksi bagi

komunitas Wayang Cinema serta rujukan konseptual bagi pelaku seni pertunjukan untuk melihat kemungkinan format pertunjukan wayang yang lebih ringkas, fleksibel, dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat urban.

## **E. TINJAUAN PUSTAKA**

Tinjauan pustaka ini menjelaskan posisi penelitian di antara kajian terdahulu. Pembahasan dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok pertama berisi kajian tentang reformat pertunjukan wayang, terutama yang membahas perubahan bentuk, struktur, durasi, ruang, bahasa, dan orientasi penonton. Kelompok kedua berisi kajian tentang multimedia pada pertunjukan wayang, mulai dari teknologi audio-visual, media digital, budaya visual, sampai perkembangan wayang sinematik.

### **1. Reformat Pertunjukan Wayang**

Pertunjukan wayang kulit terus mengalami perubahan bentuk. Perubahan itu berkaitan dengan kondisi sosial, perkembangan teknologi, pola konsumsi budaya, dan menurunnya minat sebagian generasi muda terhadap pertunjukan tradisional. Pratama menjelaskan bahwa fungsi wayang kulit mengalami pergeseran dari media ritual dan edukatif menuju sarana hiburan (Pratama, 2023: 175-188). Pergeseran ini memberi gambaran bahwa wayang merupakan bentuk pertunjukan yang menyesuaikan diri dengan masyarakat pendukungnya.

Persoalan penonton masa kini juga dibahas oleh Alfaqi (2022: 119-128) yang menjelaskan bahwa kendala pelestarian wayang kulit pada generasi muda

berkaitan dengan perubahan pola apresiasi, kuatnya hiburan modern, serta anggapan bahwa wayang kurang dekat dengan kebudayaan masa kini. Rupa-rupanya, persoalan reformat pertunjukan wayang berhubungan dengan perubahan karakter penonton. Bahasa, durasi, dan cara penyajian ikut menentukan kedekatan pertunjukan wayang dengan penonton muda.

Pakeliran padat menjadi salah satu bentuk pembaruan yang sering dibahas. Handoyo (2023: 104-113) menjelaskan bahwa pakeliran padat digunakan sebagai strategi adaptif untuk menarik kembali minat penonton melalui pemangkasan durasi dan pembaruan struktur pertunjukan. Pematatan ini berangkat dari persoalan waktu menonton. Penonton masa kini tidak selalu memiliki waktu untuk menyaksikan pertunjukan semalam suntuk, sehingga durasi menjadi bagian penting pada pembahasan reformat pertunjukan wayang.

Pembaruan bentuk pertunjukan juga tampak pada Pakeliran Sandosa. Nugroho dan Aji (2021: 171-185) menjelaskan bahwa Pakeliran Sandosa menggunakan bahasa Indonesia, memadukan konsep teater dan drama modern dengan tradisi pedalangan, serta berlandaskan pada konsep pakeliran padat. Bentuk ini melibatkan sutradara, pengrawit, pesinden, penata lampu, penata iringan, peraga wayang, penata sabet, penata antawacana, penyusun naskah, narator, pengisi suara, dan penata tata suara. Pada Pakeliran Sandosa, pembaruan bergerak ke arah perluasan struktur dramatik dan kerja produksi yang lebih besar.

Reformat pertunjukan wayang juga berhubungan dengan budaya populer dan masyarakat urban. Nugroho (2018: 15-18) membahas Wayang Hip Hop sebagai bentuk dekonstruksi budaya tradisi di Yogyakarta melalui peleburan unsur wayang

kulit purwa dan musik hip hop. Bentuk ini mempertemukan wayang dengan budaya populer sambil tetap membawa tokoh, nilai, dan identitas dasar pewayangan. Perubahan yang tampak berada pada bahasa artistik, gaya komunikasi, dan cara menjangkau penonton muda.

Perpaduan genre juga tampak pada penelitian Wrahatnala (2021) tentang Keroncong Wayang Gendut atau bisa dikenal *Congwaydut*. Penelitian tersebut membahas pembaruan pertunjukan wayang melalui penggabungan genre dan pengemasan pertunjukan yang lebih interaktif. Berdasarkan kajian ini, perubahan bentuk pertunjukan wayang dapat dibaca melalui medium, gaya, dan strategi penyajian. Basis cerita dari nilai budaya tetap menjadi bagian yang dipertahankan (Wrahatnala, 2021: 69-79).

Kajian yang paling dekat dengan kerangka penelitian ini adalah penelitian mengenai Wayang Climen oleh Prasetya (2024). Ia menempatkan Wayang Climen sebagai bentuk reformat pertunjukan wayang yang disusun untuk menyesuaikan diri dengan karakter masyarakat urban. Reformat tersebut tampak melalui pemendekan durasi pertunjukan, penyederhanaan kebutuhan ruang, dan penyesuaian tema cerita agar lebih dekat dengan kehidupan masyarakat perkotaan. Penelitian ini tidak dibahas terlalu rinci pada bagian tinjauan pustaka karena akan digunakan sebagai pijakan utama pada landasan teori (Prasetya, 2024: 78-79).

Wayang Climen masih memberi ruang pengembangan bagi penelitian ini. Pembahasan Wayang Climen banyak bergerak pada aspek durasi, ruang, dan tema. Penelitian ini mengarahkan pembacaan pada reformat pertunjukan wayang berbasis multimedia melalui Wayang Cinema. Rupa-rupanya, pembahasan reformat masih

dapat diperluas ke wilayah audio-visual, budaya visual digital, dan pengalaman menonton masyarakat urban masa kini. Posisi ini membuat Wayang Cinema perlu dibaca sebagai bentuk reformat dengan cara kerja yang berbeda dari pertunjukan wayang konvensional.

Berdasarkan beberapa kajian tersebut, reformat pertunjukan wayang telah dibahas melalui pergeseran fungsi wayang, pakeliran padat, Pakeliran Sandosa, Wayang Hip Hop, pembauran genre, sampai Wayang Climen. Sebagian besar pembahasan masih bergerak pada durasi, struktur, bahasa, gaya penyajian, atau relasi dengan budaya populer. Kajian yang membaca reformat pertunjukan wayang berbasis multimedia sebagai dasar perumusan gagasan konseptual masih belum banyak dilakukan. Penelitian ini mengambil posisi untuk membaca Wayang Cinema sebagai reformat pertunjukan wayang berbasis multimedia, lalu merumuskan Wayang *Cangking-able* sebagai gagasan konseptual yang lahir dari pembacaan kritis terhadap konsep dan bentuk penyajian Wayang Cinema.

## 2. Multimedia dalam Pertunjukan Wayang

Multimedia pada pertunjukan wayang berkaitan dengan cara pertunjukan dibuat, disajikan, disebarkan, dan dialami penonton. Pada pertunjukan wayang kulit, teknologi hadir melalui perangkat audio, visual, pencahayaan, proyeksi, sampai media digital. Badaruddin dan Nugraheni (2023) menjelaskan bahwa perkembangan teknologi pada seni pertunjukan berjalan seiring dengan perubahan zaman dan dapat membantu pencipta meningkatkan kreativitas berkarya.

Pandangan ini memberi dasar untuk membaca teknologi sebagai bagian dari proses artistik pertunjukan (Badaruddin dan Nugraheni, 2023: 5).

Pernyataan di atas juga dipertegas oleh Erandaru (2013) dan Maulana (2024). Erandaru (2013) menjelaskan bahwa media digital membuka peluang bagi pengembangan bentuk pertunjukan baru, sekaligus memperkaya unsur visual dan naratif pada pertunjukan wayang. Media digital dalam pembahasan ini tidak berhenti sebagai pelengkap tampilan. Media digital ikut mendorong perubahan format penyajian, terutama ketika unsur visual, audio, dan narasi digital masuk ke struktur pertunjukan (Erandaru, 2013: 33-44). Kemudian Maulana (2024) membahas proyektor dan sistem pencahayaan pada pertunjukan wayang. Perangkat tersebut membuka pertemuan antara tradisi dan inovasi, sehingga wayang kulit dapat bergerak pada ranah media baru. Masuknya cahaya, proyeksi, gambar, dan efek visual mengubah cara penonton menangkap suasana, adegan, dan dramatika pertunjukan (Maulana, dkk., 2024: 203-204).

Hubungan wayang dan media sinematik tampak pada kajian Suprihono. Suprihono (2019) menjelaskan bahwa sinematografi wayang menghadirkan persoalan transmedia pada seni pertunjukan tradisional, terutama ketika pertunjukan wayang berpindah atau diolah melalui program tayangan televisi. Rupa-rupanya, pendekatan sinematik perlu dibaca secara hati-hati. Multimedia dapat memperkuat penyajian, tetapi karakter dasar pertunjukan dapat bergeser ketika logika media terlalu dominan (Suprihono, 2019: 137-152).

Kajian mengenai wayang virtual memperlihatkan perubahan pengalaman estetik akibat digitalisasi. Sunardi (2023) membahas pertunjukan wayang virtual

selama masa pandemi COVID-19 yang menghadirkan gaya estetik baru melalui medium digital dan cara penyajian visual yang berbeda dari pertunjukan konvensional. Digitalisasi membentuk cara baru bagi penonton untuk mengalami pertunjukan. Pengalaman menonton tidak lagi bergantung sepenuhnya pada kehadiran langsung di ruang pertunjukan (Sunardi, dkk., 2023: 1-10)

Perubahan media juga tampak pada kajian Kurniawan mengenai tokoh Bagong pada kanal *YouTube* Dalang Seno. Kurniawan (2022) menunjukkan kehadiran pertunjukan wayang kulit di ruang publik digital melalui media baru seperti *YouTube*. Salah satu bentuknya tampak pada potongan adegan yang lebih pendek dan lebih mudah diakses oleh penonton. Media digital ikut mengubah bentuk kehadiran pertunjukan wayang di hadapan penonton (Kurniawan, 2022: 163-174).

*Platform* digital juga berperan pada pemasaran, pengarsipan, dan peredaran seni pertunjukan. Novianto (2022) menjelaskan bahwa *platform* digital dapat menjadi sarana pemasaran seni pertunjukan rakyat, sekaligus ruang penyediaan informasi, profil kelompok, galeri, dan literasi budaya. Media digital dalam pembahasan ini bekerja sebagai ruang promosi, ruang arsip, dan tempat peredaran nilai budaya (Novianto, dkk., 2022: 194-204).

Pembahasan multimedia semakin dekat dengan objek penelitian ini pada pertunjukan Wayang Cinema. Kiswanto (2020) menjelaskan bahwa konsep bioskop wayang dirancang dengan menitikberatkan dua unsur utama, yaitu audio dan visual. Pernyataan ini penting karena Wayang Cinema menjadikan audio dan visual sebagai dasar penyajiannya. Berdasarkan hal tersebut, Wayang Cinema dapat

dibaca sebagai bentuk pertunjukan wayang yang menata ulang tradisi pedalangan melalui pendekatan multimedia (Kiswanto, 2020: 40).

Ying (2022) membahas Wayang Cinema sebagai pertunjukan yang melibatkan beberapa dalang di balik layar, menggunakan musik rekaman, dan tidak lagi bergantung sepenuhnya pada gamelan langsung seperti pertunjukan wayang konvensional. Kiswanto (2020) menambahkan bahwa penggunaan Bahasa Indonesia dalam Wayang Cinema juga membuka peluang perluasan segmen penonton karena pesan pertunjukan dapat dipahami oleh masyarakat dari latar budaya yang lebih beragam. Data ini membantu melihat Wayang Cinema sebagai pertunjukan yang bekerja melalui penyesuaian bahasa, perangkat, dan cara produksi (Ying, 2022: 51-54; Kiswanto, 2020: 40-41).

Fenomena wayang berbasis multimedia muncul pula di Bali. Astika (2023) membahas Wayang Sinema *Ambassador The Peace* yang memadukan pedalangan tradisional dengan pendekatan sinematik, narasi visual, animasi, dan pengolahan pertunjukan berbasis media baru. Kajian ini memberi gambaran bahwa pertemuan wayang dengan media baru juga terjadi pada wilayah lain. Wayang dapat memasuki bentuk penyajian baru sambil tetap membawa nilai budaya yang melekat pada tradisi pewayangan (Astika, dkk., 2023: 48-55).

Perubahan arah pertunjukan juga terjadi di Bali. Sudana (2022) menjelaskan bahwa dalang-dalang di Bali mulai menggeser orientasi pertunjukan dari fungsi ritual menuju bentuk eksperimental untuk memperluas apresiasi penonton. Kajian ini digunakan sebagai pembandingan karena perjumpaan wayang dengan medium audio-visual juga terjadi di luar Yogyakarta. Fokus penelitian ini tetap diarahkan

pada Wayang Cinema Yogyakarta karena bentuk tersebut memiliki hubungan langsung dengan perumusan Wayang *Cangking-able* (Sudana, 2022: 14-24).

Berdasarkan kajian-kajian tersebut, multimedia pada pertunjukan wayang telah dibahas melalui teknologi digital, proyeksi, pencahayaan, media baru, *YouTube*, wayang virtual, dan pendekatan sinematik. Sebagian besar kajian masih membaca multimedia sebagai inovasi penyajian atau strategi adaptasi terhadap perkembangan media. Penelitian yang menempatkan multimedia sebagai dasar pembacaan konseptual terhadap reformat pertunjukan wayang pada masyarakat urban masih belum banyak ditemukan. Penelitian ini mengambil posisi untuk membaca Wayang Cinema sebagai reformat pertunjukan wayang berbasis multimedia, lalu merumuskan Wayang *Cangking-able* sebagai gagasan konseptual yang menekankan portabilitas, efisiensi, fleksibilitas, dan keberlanjutan identitas wayang.

## **F. LANDASAN TEORI**

Landasan teori penelitian ini dipakai untuk membaca perubahan bentuk pertunjukan wayang pada Wayang Cinema. Teori yang digunakan adalah konsep reformat pertunjukan wayang dari Prasetya dkk. (2024) melalui kajian tentang Wayang Climen. Konsep ini dipilih karena dekat dengan arah penelitian, yaitu melihat cara pertunjukan wayang disusun ulang agar lebih sesuai dengan kondisi masyarakat urban.

Reformat pertunjukan wayang dalam penelitian ini dipahami sebagai penyusunan kembali bentuk pertunjukan agar lebih ringkas, fleksibel, dan mudah

dijangkau penonton masa kini. Identitas dasar wayang tetap dipertahankan. Yang berubah adalah cara unsur-unsur pertunjukan diolah, mulai dari durasi, ruang pentas, jumlah perangkat, struktur cerita, bahasa, medium penyajian, sampai pengalaman penonton saat mengikuti pertunjukan.

Reformat pertunjukan lahir dari respon terhadap permasalahan adaptasi. Prasetya (2024) menjelaskan bahwa reformat pertunjukan wayang berangkat dari persoalan yang cukup konkret. Pertunjukan wayang konvensional biasanya berlangsung lama, membutuhkan ruang luas, dan memerlukan biaya produksi yang tidak sedikit. Masyarakat urban, sementara itu, hidup dengan ritme yang lebih cepat, ruang yang terbatas, dan waktu menonton yang tidak selalu panjang. Berdasarkan persoalan ini, pertunjukan wayang perlu membuka kemungkinan bentuk yang lebih dekat dengan keadaan penontonnya (Prasetya, dkk., 2024: 78-79).

Wayang Climen menjadi contoh yang dipakai Prasetya (2024) untuk menjelaskan reformat pertunjukan wayang. Bentuk ini tidak disajikan seperti wayang semalam suntuk, melainkan hadir dengan durasi yang lebih pendek dan perangkat pertunjukan yang lebih sederhana. Reformat pada Wayang Climen tampak melalui tiga aspek, yaitu pemangkasan durasi pertunjukan, efisiensi ruang pertunjukan, dan penyederhanaan tema cerita. Tiga aspek tersebut dipakai sebagai pijakan awal untuk membaca Wayang Cinema (Prasetya dkk., 2024: 78-79).

Aspek pertama adalah durasi. Pertunjukan wayang konvensional dapat berlangsung sangat panjang, bahkan semalam suntuk. Wayang Climen mereduksi durasi tersebut menjadi sekitar dua hingga tiga jam (Prasetya dkk., 2024: 79, 82-

83). Cerita disusun lebih padat dengan memilih bagian yang dianggap cukup mewakili alur pertunjukan. Bentuk seperti ini lebih mudah diikuti oleh penonton urban yang waktunya terbatas.

Pada Wayang Cinema, durasi dibaca melalui cara pertunjukan mengatur waktu dan susunan adegan. Pertunjukan ini tidak bergerak dengan pola wayang semalam suntuk. Wayang Cinema cenderung lebih ringkas karena memakai audio rekaman, susunan adegan yang sudah dirancang, dan struktur visual yang dipersiapkan sebelum pertunjukan. Rupa-rupanya, durasi di sini berkaitan juga dengan cara adegan dipadatkan agar pertunjukan berjalan lebih efektif.

Aspek kedua adalah ruang pertunjukan. Prasetya (2024) menunjukkan bahwa Wayang Climen dapat dipentaskan pada ruang yang lebih kecil dibandingkan pertunjukan wayang konvensional, yaitu sekitar 4 x 6 meter. Data ini memberi gambaran bahwa reformat wayang juga berkaitan dengan kebutuhan ruang. Pertunjukan tidak selalu harus bergantung pada panggung besar, perangkat lengkap, atau tempat pementasan yang luas (Prasetya, dkk., 2024: 85-86).

Pada Wayang Cinema, aspek ruang penting karena kebutuhan teknisnya berbeda dari wayang konvensional. Pertunjukan ini memang tidak selalu membutuhkan susunan gamelan lengkap secara langsung. Namun, perangkat yang diperlukan tetap cukup banyak, seperti layar, proyektor, sistem audio, pencahayaan, dan ruang bagi dalang untuk memainkan wayang. Dari sini, penelitian membaca sejauh mana Wayang Cinema sudah efisien secara ruang, serta bagian mana yang masih menyisakan persoalan karena kebutuhan teknisnya tetap besar.

Pembacaan terhadap ruang tersebut kemudian berkaitan dengan gagasan Wayang *Cangking-able*. Jika Wayang Cinema masih membutuhkan perangkat yang cukup besar, maka perlu dipikirkan kemungkinan format yang lebih mudah dibawa dan dipindahkan. Bagian ini menjadi salah satu pintu masuk untuk merumuskan Wayang *Cangking-able* sebagai gagasan konseptual reformat pertunjukan wayang yang lebih portabel.

Aspek ketiga adalah penyederhanaan tema cerita. Prasetya (2024) menjelaskan bahwa Wayang Climen memilih tema cerita yang lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari agar mudah diterima oleh penonton urban. Nilai-nilai wayang tetap dibawa. Cara penyampaiannya dibuat lebih sederhana dan komunikatif, sehingga penonton dapat mengikuti cerita tanpa harus memahami seluruh kerumitan pakeliran konvensional (Prasetya dkk., 2024: 78-79).

Pada Wayang Cinema, tema dan cerita dibaca melalui cara pertunjukan menyusun pesan. Wayang Cinema memakai lakon-lakon yang sudah berkembang di dunia pedalangan, lalu mengolahnya melalui pendekatan audiovisual, bahasa yang lebih fleksibel, dan susunan adegan yang dekat dengan pola menonton masyarakat sekarang. Penyederhanaan tema tidak cukup dibaca dari isi cerita. Cara cerita hadir melalui gambar, suara, musik, visual digital, dan bahasa pertunjukan juga perlu diperhatikan.

Konsep reformat dari Prasetya (2024) tidak membuat Wayang Cinema diperlakukan sama dengan Wayang Climen. Wayang Climen lebih banyak bergerak pada pemendekan durasi, penyederhanaan ruang, dan penyederhanaan tema dalam bentuk pertunjukan yang masih dekat dengan pakeliran langsung. Wayang Cinema

memiliki arah yang berbeda karena multimedia ikut membentuk struktur pertunjukannya. Layar, proyeksi visual, audio rekaman, tata cahaya, musik digital, dan pendekatan sinematik menjadi bagian penting dari cara pertunjukan ini bekerja.

Karena itu, konsep reformat dari Prasetya (2024) dipakai sebagai alat baca dasar, lalu diperluas untuk membaca Wayang Cinema sebagai pertunjukan wayang berbasis multimedia. Perubahan pada Wayang Cinema tampak pada durasi, ruang, tema, dan medium penyajian. Pertunjukan ini tidak lagi sepenuhnya bertumpu pada kelir, blencong, gamelan langsung, dan struktur pakeliran konvensional. Arah penyajiannya bergerak ke bentuk audiovisual yang dekat dengan pengalaman menonton layar.

Landasan teori ini diarahkan pada dua pembacaan. Pertama, penelitian membaca Wayang Cinema sebagai bentuk reformat pertunjukan wayang kulit berbasis multimedia. Kedua, penelitian membaca keterbatasan Wayang Cinema sebagai dasar untuk merumuskan Wayang *Cangking-able*. Teori reformat dipakai untuk melihat unsur yang berubah, lalu membaca bagian yang masih dapat dikembangkan agar pertunjukan wayang menjadi lebih ringkas, fleksibel, portabel, dan dekat dengan kebutuhan masyarakat urban.

Indikator reformat pertunjukan wayang pada penelitian ini disusun dari beberapa bagian. Pertama, efisiensi durasi, yaitu kemampuan pertunjukan untuk hadir dengan waktu yang lebih ringkas tanpa menghilangkan inti cerita. Kedua, efisiensi ruang, yaitu kemampuan pertunjukan untuk berjalan tanpa selalu bergantung pada panggung besar atau perangkat yang terlalu rumit. Ketiga, penyederhanaan struktur dan tema, yaitu kemampuan cerita dan susunan adegan

untuk lebih mudah dipahami penonton masa kini. Keempat, aksesibilitas penonton urban, yaitu keterjangkauan pertunjukan dari segi ruang, bahasa, waktu, dan cara menikmati. Kelima, keberlanjutan identitas wayang, yaitu kemampuan format baru untuk tetap mempertahankan tokoh, narasi, nilai budaya, serta hubungan antara dalang, wayang, dan penonton.

Pada pertunjukan Wayang Cinema, indikator tersebut dibaca melalui karakter multimedia. Penelitian ini tidak cukup hanya melihat apakah Wayang Cinema lebih pendek, lebih sederhana, atau lebih efisien. Unsur audiovisual juga perlu diperhatikan karena ikut membentuk pengalaman menonton. Layar, proyeksi, musik rekaman, suara, cahaya, dan visual digital mengubah cara wayang diproduksi, disajikan, dan diterima oleh penonton.

Wayang *Cangking-able* kemudian diposisikan sebagai gagasan konseptual yang lahir dari pembacaan terhadap Wayang Cinema. Gagasan ini tidak dibahas sebagai rancangan teknis atau produk pertunjukan final. Wayang *Cangking-able* lebih dipahami sebagai rumusan gagasan tentang kemungkinan format wayang yang lebih praktis. Gagasan ini tetap membawa semangat multimedia dari Wayang Cinema, dengan tekanan pada portabilitas, efisiensi teknis, fleksibilitas ruang, jumlah pelaku yang lebih sedikit, dan kedekatan dengan kebutuhan penonton urban.

Konsep reformat pertunjukan wayang dari Prasetya (2024) menjadi dasar untuk membaca perubahan bentuk pada Wayang Cinema. Melalui konsep ini, Wayang Cinema dibaca sebagai pertunjukan wayang berbasis multimedia yang menata ulang durasi, ruang, medium penyajian, dan pengalaman menonton. Hasil pembacaan tersebut kemudian dipakai untuk merumuskan Wayang *Cangking-able*

sebagai gagasan konseptual reformat pertunjukan wayang yang lebih praktis, portabel, fleksibel, dan adaptif terhadap kebutuhan penonton urban.

## **G. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian ini digunakan untuk membaca Wayang Cinema sebagai pertunjukan wayang berbasis multimedia. Pembacaan diarahkan pada bentuk penyajian, perangkat visual, ruang pertunjukan, dokumentasi digital, pengalaman pelaku, dan respons penonton. Penelitian ini memakai pendekatan kualitatif dengan metode etnografi visual, karena data yang dibaca banyak berupa foto, video, rekaman pertunjukan, arsip wawancara, dan dokumentasi lapangan.

### **1. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode etnografi visual sebagaimana dikemukakan oleh Sarah Pink (2021). Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berangkat dari pembacaan terhadap pengalaman, makna, dan cara kerja pertunjukan Wayang Cinema. Data yang digunakan tidak berbentuk angka utama, melainkan wawancara, dokumentasi visual, arsip kegiatan, dan pengalaman saya saat terlibat langsung dalam pertunjukan.

Etnografi digunakan untuk memahami pengalaman budaya dari sudut pandang pelakunya. Pada perkembangan budaya visual, etnografi kemudian bergerak ke arah etnografi visual. Pink menjelaskan bahwa gambar, video, dan artefak visual digital berkaitan dengan proses produksi, sirkulasi, dan konsumsi budaya (Pink, 2021:9-10). Pandangan ini sesuai untuk membaca Wayang Cinema,

karena pertunjukan ini bekerja lewat layar, proyeksi, visual digital, audio rekaman, dokumentasi video, dan media digital.

Penelitian ini bersifat deskriptif-interpretatif. Arah penelitian bukan membuat rancangan teknis atau prototipe pertunjukan. Fokusnya adalah membaca perubahan bentuk pertunjukan wayang melalui data visual, wawancara, arsip, dan sumber tertulis. Creswell dan Poth menjelaskan bahwa pendekatan interpretatif dalam penelitian kualitatif digunakan untuk memahami makna dan proses sosial secara kontekstual, bukan untuk mengukur efektivitas secara kuantitatif (Creswell & Poth, 2018: 41-44).

Penelitian ini juga memakai pendekatan artistik-reflektif sebagai pendukung. Saya memiliki pengalaman langsung dalam pertunjukan Wayang Cinema, termasuk saat terlibat bersama komunitas WCY. Pengalaman tersebut dipakai sebagai bahan refleksi untuk membaca data lapangan secara lebih dekat. Pink menjelaskan bahwa reflektivitas berkaitan dengan kesadaran peneliti terhadap tubuh, pengalaman, dan sensibilitas visual saat memahami kebudayaan (Pink, 2021: 23-25). Pada penelitian ini, pengalaman artistik peneliti atau saya dipakai untuk memperkuat pembacaan data, bukan untuk membuat karya pertunjukan baru.

Konsep validitas dialogis dari Saukko (2003) digunakan sebagai landasan untuk menjaga kedekatan antara hasil penelitian dan pengalaman subjek yang diteliti. Validitas dialogis digunakan untuk melihat sejauh mana penelitian mampu merepresentasikan pengalaman dan pandangan subjek penelitian secara jujur. Saukko (2003:20) menjelaskan bahwa validitas dialogis terdiri atas tiga unsur, yaitu *truthfulness*, *self-reflexivity*, dan *polyvocality*. *Truthfulness* berkaitan dengan upaya

peneliti untuk berlaku adil terhadap perspektif subjek penelitian. *Self-reflexivity* menekankan kesadaran peneliti terhadap pengalaman, latar belakang, dan sudut pandang yang dapat memengaruhi proses penelitian. Sementara itu, *polyvocality* memberi ruang bagi hadirnya beragam pandangan sehingga penelitian tidak bertumpu pada satu suara atau satu realitas tunggal.

Gagasan *new ethnography* dari Saukko (2003:56-62) juga digunakan untuk memahami pengalaman hidup subjek melalui perspektif mereka sendiri. Pendekatan ini tidak memisahkan secara tegas antara peneliti dan subjek penelitian, melainkan menempatkan pengalaman, pandangan, dan pemaknaan subjek sebagai bagian penting dari proses penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya membaca bentuk pertunjukan Wayang Cinema, tetapi juga berusaha memahami cara para pelakunya memaknai praktik pertunjukan yang mereka jalankan. Penggunaan diksi 'saya' dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menunjukkan kehadiran peneliti dalam proses penelitian sekaligus sebagai bentuk reflektivitas terhadap posisi peneliti yang memiliki pengalaman keterlibatan dalam lingkungan Wayang Cinema.

Etnografi visual dapat dikatakan membuka kemungkinan penyajian hasil penelitian melalui medium visual. Posisi ini penting karena pengalaman, praktik budaya, dan situasi lapangan tertentu sering kali lebih mudah dipahami ketika ditampilkan melalui gambar bergerak, suara, dan dokumentasi audiovisual. Fauzanafi (2012:39-40) menjelaskan bahwa etnografi visual dapat menjadi cara untuk memahami sekaligus menampilkan realitas budaya sehingga pengetahuan tidak hanya hadir dalam bentuk laporan tertulis, tetapi juga melalui medium visual

yang memungkinkan hadirnya beragam penafsiran. Berangkat dari pandangan tersebut, hasil penelitian ini tidak hanya disajikan dalam bentuk skripsi, tetapi juga didukung oleh film dokumenter yang memuat proses penelitian, dokumentasi lapangan, serta temuan mengenai Wayang Cinema. Film dokumenter tersebut diposisikan sebagai luaran pendukung penelitian etnografi visual dan dicantumkan dalam lampiran melalui tautan digital yang dapat diakses pembaca.

## 2. Objek dan Fokus Penelitian

Objek material penelitian ini adalah pertunjukan Wayang Cinema yang dikembangkan oleh Komunitas Wayang Cinema Yogyakarta atau WCY. Wayang Cinema dipahami sebagai pertunjukan wayang kulit berbasis multimedia yang berkembang di Daerah Istimewa Yogyakarta. Bentuk penyajiannya memakai layar, proyeksi visual, audio rekaman, tata cahaya, dan dokumentasi digital.

Objek formal penelitian ini adalah reformat pertunjukan wayang. Berdasarkan sudut pandang ini, penelitian membaca perubahan bentuk pertunjukan, medium penyajian, hubungan antarpelaku, serta hubungan pertunjukan dengan penonton pada budaya visual digital. Fokus penelitian diarahkan pada karakter Wayang Cinema sebagai reformat pertunjukan wayang, batasan yang muncul pada pelaksanaannya, dan kemungkinan Wayang *Cangking-able* sebagai gagasan konseptual yang lebih ringkas, portabel, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat urban.

### 3. Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi visual, studi arsip dan dokumentasi, serta kajian pustaka. Empat teknik ini dipakai supaya data tidak hanya bertumpu pada pernyataan narasumber. Foto, video, arsip kegiatan, tabel observasi, pengalaman lapangan, dan sumber tertulis ikut dipakai untuk memperkuat pembacaan.

#### a. Wawancara mendalam

Wawancara mendalam dilakukan kepada narasumber yang berkaitan dengan Wayang Cinema dan wayang multimedia lain yang berhubungan dengan penelitian ini. Data wawancara terbagi menjadi dua, yaitu wawancara langsung selama penyusunan skripsi dan arsip wawancara dari kegiatan PKM-RSH tahun 2025. Pembagian ini diperlukan karena sebagian data tentang Wayang Cinema sudah diperoleh saat PKM, sementara beberapa bagian masih perlu diperdalam lagi.

Narasumber utama penelitian ini adalah Aneng Kiswanto, pemimpin Komunitas Wayang Cinema Yogyakarta sekaligus konseptor Wayang Cinema. Arsip wawancara PKM-RSH tahun 2025 digunakan untuk memperoleh data tentang awal kemunculan Wayang Cinema, penggunaan istilah bioskop wayang sebelum berkembang menjadi Wayang Cinema, orientasi audio-visual, kebutuhan ruang, layar, proyektor, jumlah pelaku, serta persoalan teknis dalam pertunjukan langsung.

Wawancara lanjutan dengan Aneng Kiswanto pada 15 April 2026 digunakan untuk memperdalam data yang sudah diperoleh dalam penelitian PKM-

RSH. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui data tentang sistem produksi Wayang Cinema, proses perekaman audio, pengolahan visual, fleksibilitas cerita, penggunaan bahasa, pembagian kerja pelaku, serta kemungkinan Wayang Cinema dibuat lebih ringkas dan portabel. Data dari wawancara ini penting karena langsung berkaitan dengan perumusan Wayang *Cangking-able* sebagai gagasan reformat pertunjukan wayang.

Selain itu, penelitian ini menggunakan wawancara dengan Ida Bagus Jaya Dwija Putra dan I Nengah Dwija Badranaya sebagai data pembanding dari Bali. Wawancara dengan Ida Bagus Jaya Dwija Putra pada 16 April 2026 dan I Nengah Dwija Badranaya pada 17 April 2026 memberi data tentang kecenderungan pertunjukan wayang multimedia di Bali, penggunaan istilah wayang sinema atau cinema, serta cara pengkarya Bali memahami hubungan antara wayang, layar, visual, dan teknologi. Data ini tidak menjadi fokus utama, tetapi membantu memperluas pembacaan bahwa reformat pertunjukan wayang berbasis multimedia juga muncul di luar Yogyakarta.

Wawancara selama penyusunan skripsi direkam dalam bentuk audio-visual. Rekaman tersebut membantu proses transkripsi, pemeriksaan ulang data, dan pendalaman analisis. File rekaman disimpan sebagai arsip penelitian, sedangkan isi wawancara dipakai sebagai data utama untuk membaca konsep, bentuk penyajian, sistem produksi, pengalaman pelaku, dan keterbatasan Wayang Cinema. Selain itu, juga untuk memahami cara para pelaku memaknai pengalaman mereka dalam menjalankan pertunjukan tersebut.

Secara umum, wawancara mendalam menggali empat kelompok data. Pertama, sejarah, latar kemunculan, dan konsep dasar Wayang Cinema. Kedua, bentuk penyajian dan sistem produksi, seperti audio rekaman, visual digital, layar, proyektor, tata cahaya, dan pembagian kerja pelaku. Ketiga, pengalaman serta keterbatasan pertunjukan, terutama ruang, biaya, jumlah pelaku, perangkat teknis, dan fleksibilitas pementasan. Keempat, data pembanding mengenai wayang multimedia lain untuk memperjelas posisi Wayang Cinema.

Wawancara mendalam dilakukan agar mengetahui tentang latar kemunculan pertunjukan Wayang Cinema, perubahan istilah dari bioskop wayang menjadi Wayang Cinema, penggunaan audio rekaman dan visual digital, sistem produksi pertunjukan, pembagian kerja pelaku, kebutuhan ruang, perangkat teknis, hingga persoalan biaya dan fleksibilitas pementasan. Data wawancara juga memperlihatkan bahwa pertunjukan wayang berbasis multimedia masih memiliki keterbatasan ketika dipentaskan di ruang kecil atau penanggap personal karena bergantung pada layar, proyektor, perangkat visual, dan jumlah pelaku yang banyak. Wawancara juga menunjukkan adanya usaha untuk mendekatkan wayang kepada penonton masa kini melalui bahasa, narasi, musik, dan bentuk penyajian yang lebih fleksibel. Gagasan Wayang *Cangking-able* kemudian dirumuskan sebagai salah satu kemungkinan bentuk reformat pertunjukan wayang berbasis multimedia dan urban.

b. Observasi visual

Observasi visual dilakukan terhadap unsur visual, audio, ruang, perangkat teknis, dan media digital yang berkaitan dengan Wayang Cinema. Data yang diamati tidak hanya berasal dari pertunjukan langsung. Dokumentasi pertunjukan di *YouTube*, arsip PKM-RSH, foto lapangan, video kegiatan, dan dokumentasi pengalaman yang saya miliki juga masuk sebagai bahan observasi. Pink menjelaskan bahwa observasi visual dalam etnografi visual dapat digunakan untuk memahami kebudayaan lewat keterlibatan dengan material visual sebagai pengalaman sosial (Pink, 2021: 67-69).

Observasi visual penelitian ini dibagi menjadi empat bagian. Pertama, observasi terhadap 115 video Wayang Cinema di *YouTube*. Kedua, observasi terhadap dokumentasi lapangan PKM-RSH tahun 2025. Ketiga, observasi terhadap arsip pengalaman saya bersama Komunitas Wayang Cinema Yogyakarta. Keempat, observasi terhadap pertunjukan wayang multimedia dan pertunjukan perbandingan.

1) Observasi visual terhadap 115 video Wayang Cinema di *YouTube*

Salah satu data utama penelitian ini adalah 115 video Wayang Cinema yang dihimpun dalam kegiatan PKM-RSH tahun 2025<sup>2</sup>. Video-video tersebut berasal dari beberapa kanal *YouTube* yang memuat dokumentasi pertunjukan Wayang Cinema, terutama kanal Wayang Cinema Official, kanal Dinas Kebudayaan, dan kanal lain yang mempublikasikan dokumentasi Wayang Cinema.

---

<sup>2</sup> Firmansa, dkk., "Wayang Cinema: Reformat Pertunjukan Wayang," 5.

Observasi terhadap 115 video digunakan untuk membaca kehadiran Wayang Cinema di *YouTube*. Aspek yang diamati meliputi judul konten, kanal pengunggah, tanggal unggah, durasi video, thumbnail, jumlah tayangan, tanda suka, jumlah komentar, dan kecenderungan respons penonton. Judul, thumbnail, dan komentar penonton tidak diperlakukan sebagai pelengkap saja. Melalui bagian itu, saya dapat membaca cara Wayang Cinema dikemas, diedarkan, dan diterima oleh penonton digital.

Data 115 video disusun dalam tabel observasi visual. Tabel ini dipakai sebagai pemetaan data visual-digital, bukan sebagai analisis kuantitatif utama. Jumlah views, likes, dan komentar digunakan untuk membaca jejak keterjangkauan konten. Kecenderungan respons penonton dipakai untuk melihat penerimaan terhadap Wayang Cinema. Respons tersebut mencakup apresiasi terhadap inovasi visual, penilaian terhadap fungsi edukatif, kritik teknis, permintaan lakon baru, tanggapan terhadap penggunaan bahasa, pertanyaan mengenai pakem, dan harapan penonton terhadap pengembangan Wayang Cinema.

Aspek yang dicatat dalam tabel meliputi nomor data, judul konten, *platform* atau kanal, tanggal pengambilan data, tanggal unggah, thumbnail, durasi, engagement, dan kecenderungan respons penonton. *YouTube* dalam penelitian ini dibaca sebagai ruang sirkulasi, apresiasi, kritik, dan interaksi antara Wayang Cinema dengan penontonnya.

2) Observasi visual terhadap dokumentasi lapangan PKM-RSH 2025

Observasi visual juga dilakukan terhadap dokumentasi lapangan yang dihimpun dalam kegiatan PKM-RSH tahun 2025. Dokumentasi tersebut berupa foto, video observasi lapangan, cuplikan wawancara, dokumentasi proses produksi, dokumentasi latihan, dan rekaman visual yang berkaitan dengan pertunjukan Wayang Cinema.

Dokumentasi lapangan PKM-RSH digunakan untuk membaca bagian pertunjukan yang tidak selalu tampak pada video publik di *YouTube*. Bagian tersebut meliputi kebutuhan ruang pertunjukan, posisi dalang, penggunaan layar, proyektor, sistem audio, tata cahaya, proses persiapan, pembagian kerja pelaku, serta hubungan antara perangkat teknis dan bentuk penyajian Wayang Cinema.

Salah satu dokumentasi PKM-RSH tahun 2025 yang digunakan adalah film dokumenter berjudul *Reformat Wayang Cinema Berbasis Multimedia Film Dokumenter PKM-RSH ISI Yogyakarta*. Film dokumenter tersebut diunggah di *YouTube* dengan akses terbatas melalui tautan. Tautannya dibagikan melalui akun Instagram @wayangcinema.pkmrsh. Karena aksesnya terbatas, dokumentasi ini diperlakukan sebagai arsip audio-visual PKM-RSH, bukan sebagai video publik biasa. Arsip tersebut digunakan untuk membaca kembali proses penelitian, cuplikan wawancara, bentuk pertunjukan Wayang Cinema, penggunaan perangkat audio-visual, dan konteks awal munculnya gagasan *Wayang Cangking-able*.

Dokumentasi lapangan PKM-RSH tahun 2025 dipakai sebagai data pendukung. Data ini membantu saya menelusuri proses kerja dan temuan awal penelitian sebelumnya. Jika 115 video *YouTube* dipakai untuk membaca distribusi

digital dan respons penonton, dokumentasi lapangan PKM-RSH dipakai untuk membaca proses produksi, kebutuhan teknis, dan kondisi pertunjukan di lapangan.

Berdasarkan dokumentasi lapangan, Wayang Cinema dapat dibaca sebagai proses produksi. Ada persiapan teknis, pengaturan ruang, pembagian kerja, dan penyesuaian antara unsur audio, visual, serta permainan wayang. Bagian ini penting karena video pertunjukan yang sudah jadi sering kali tidak memperlihatkan proses kerja di balik panggung.

3) Observasi visual terhadap arsip pengalaman pribadi

Observasi visual juga dilakukan terhadap arsip pengalaman saya bersama komunitas WCY. Arsip ini berupa foto dan video yang merekam keterlibatan saya dalam pertunjukan Wayang Cinema, terutama pada kegiatan Festival Titih Pusaka 2026 di Kuala Lumpur, Malaysia. Data tersebut digunakan untuk membaca cara Wayang Cinema dipentaskan di luar Yogyakarta. Bagian yang diamati meliputi mobilitas perangkat, pemasangan rangka, penggunaan layar, sistem audio rekaman, posisi dalang, pembagian kerja pelaku, dan penyesuaian pertunjukan terhadap ruang pementasan.

Data pengalaman ini tidak diperlakukan sebagai dokumentasi pribadi semata. Foto dan video tersebut menjadi bagian dari data visual penelitian. Berdasarkan arsip tersebut, saya dapat melihat cara perangkat pertunjukan dibawa, dipasang, digunakan, dan disesuaikan dengan kebutuhan pementasan. Rupa-rupanya, Wayang Cinema memang memiliki kelenturan tertentu karena dapat

dipentaskan di luar daerah asalnya. Namun, pertunjukan ini tetap membutuhkan perangkat, ruang, dan kerja kolektif yang tidak sepenuhnya sederhana.

Arsip pengalaman tersebut tersimpan dalam arsip digital pribadi komunitas WCY dan saya. Karena sebagian data bersifat internal dan tidak dipublikasikan secara terbuka, tautan arsip tidak dicantumkan sebagai sumber terbuka pada teks utama. Beberapa foto atau tangkapan layar yang berkaitan langsung dengan pembahasan akan ditampilkan secara selektif pada Bab II dan Bab III sebagai gambar pendukung analisis. Gambar tersebut digunakan untuk memperjelas bentuk penyajian Wayang Cinema, kebutuhan teknis pertunjukan, dan dasar reflektif dalam merumuskan Wayang *Cangking-able* sebagai gagasan konseptual reformat pertunjukan wayang.

**Tabel 1.** Aspek observasi visual terhadap arsip pengalaman langsung.

No.	Jenis Data	Aspek yang Diamati	Fungsi dalam Penelitian
1.	Foto dan video dan proses persiapan	Pembawaan alat, pemasangan rangka, penggunaan layar	Membaca mobilitas dan kebutuhan teknis Wayang Cinema
2.	Foto dan video ruang pementasan	Ukuran ruang, posisi dalang, posisi penonton	Membaca fleksibilitas ruang pertunjukan
3.	Foto dan video proses pertunjukan	Penggunaan audio rekaman, visual, layar, dan permainan wayang	Membaca bentuk penyajian Wayang Cinema berbasis multimedia
4.	Dokumentasi pengalaman	Keterlibatan sebagai bagian dari praktik pertunjukan	Menjadi dasar reflektif dalam membaca kebutuhan reformat menuju Wayang <i>Cangking-able</i>

Observasi terhadap arsip pengalaman dipakai untuk membaca hubungan antara gagasan reformat pertunjukan dan kondisi teknis di lapangan. Data ini memperlihatkan bahwa Wayang Cinema menawarkan bentuk pertunjukan yang lebih ringkas dibandingkan pakeliran konvensional, terutama melalui audio rekaman, layar, dan sistem visual. Pada sisi lain, data yang sama memperlihatkan adanya portabel pada portabilitas, efisiensi ruang, jumlah pelaku, dan kebutuhan perangkat. Bagian ini kemudian membantu saya merumuskan Wayang *Cangking-able* sebagai gagasan konseptual yang lebih portabel, efisien, dan fleksibel.

4) Observasi visual terhadap pertunjukan wayang multimedia dan pertunjukan pembeding

Penelitian ini juga menggunakan observasi visual terhadap beberapa pertunjukan wayang multimedia dan bentuk pertunjukan wayang lain yang dapat diakses melalui *YouTube*. Data ini dipakai sebagai pembeding untuk memperjelas posisi Wayang Cinema dalam perkembangan reformat pertunjukan wayang. Data pembeding juga membantu saya membaca kemungkinan perumusan Wayang *Cangking-able* sebagai gagasan konseptual.

Pada Bab II, observasi visual dilakukan terhadap beberapa dokumentasi pertunjukan wayang multimedia di Bali. Data yang diamati terutama berkaitan dengan pendekatan sinematik, layar, audio-visual, dan pengolahan visual dalam pertunjukan wayang. Data Bali digunakan untuk memperlihatkan bahwa wayang berbasis multimedia juga muncul di lingkungan pedalangan Bali. Posisi data ini tetap sebagai pembeding, bukan objek utama penelitian.

Pada Bab III, observasi visual dilakukan terhadap beberapa bentuk pertunjukan wayang yang memiliki kedekatan dengan prinsip Wayang *Cangking-able*. Kedekatan tersebut terlihat pada portabilitas, efisiensi ruang, jumlah pelaku, fleksibilitas penyajian, dan hubungan yang lebih dekat dengan penonton. Pertunjukan-pertunjukan tersebut diamati melalui dokumentasi video di *YouTube* dan diperkuat dengan sumber tertulis yang relevan. Berdasarkan data ini, gagasan Wayang *Cangking-able* dapat dibaca sebagai gagasan yang memiliki irisan dengan beberapa bentuk pertunjukan wayang yang sudah lebih ringkas, fleksibel, dan adaptif.

Aspek yang diamati dalam data pembandingan meliputi bentuk penyajian, penggunaan ruang, jumlah pelaku, perangkat, durasi, bahasa, relasi dengan penonton, serta unsur visual dan audio yang membentuk pengalaman pertunjukan. Observasi terhadap data pembandingan tidak diarahkan untuk membahas semua pertunjukan secara mendalam. Fungsinya adalah memperkuat pembacaan terhadap karakter reformat pertunjukan wayang dan posisi Wayang *Cangking-able* dalam penelitian ini.

c. Studi arsip dan dokumentasi

Studi arsip dan dokumentasi dilakukan untuk menghimpun, menata, dan memeriksa data pendukung yang berkaitan dengan Wayang Cinema dan kemunculan gagasan Wayang *Cangking-able*. Studi arsip dan dokumentasi dipakai untuk memastikan sumber, konteks, dan kelengkapan data penelitian. Data arsip dan dokumentasi meliputi laporan PKM-RSH tahun 2025, tabel observasi 115

video Wayang Cinema, transkrip wawancara, rekaman audio-visual wawancara, foto dan video lapangan, arsip produksi, serta dokumentasi pengalaman saya bersama komunitas WCY.

Dokumen PKM-RSH tahun 2025 menjadi salah satu sumber penting karena penelitian skripsi ini merupakan pengembangan dari temuan awal kegiatan tersebut. Penelitian PKM-RSH tahun 2025, pertunjukan Wayang Cinema sudah dibaca sebagai bentuk reformat pertunjukan wayang kulit berbasis multimedia. Sementara itu, Wayang *Cangking-able* muncul sebagai gagasan awal yang masih perlu diperdalam secara konseptual<sup>3</sup>. Arsip PKM-RSH digunakan untuk menelusuri proses awal pembacaan terhadap Wayang Cinema dan kemunculan gagasan Wayang *Cangking-able*.

Studi arsip dan dokumentasi juga dilakukan terhadap data wawancara, baik dari kegiatan PKM-RSH tahun 2025 maupun wawancara selama penyusunan skripsi. Data tersebut berupa rekaman suara, rekaman video wawancara, dan transkrip wawancara. Arsip wawancara digunakan untuk memeriksa kembali keterangan narasumber, memastikan ketepatan informasi, serta memperkuat analisis mengenai konsep, bentuk penyajian, proses produksi, dan keterbatasan Wayang Cinema.

Selain itu, studi arsip dan dokumentasi mencakup foto, video, dan tangkapan layar yang berkaitan dengan pertunjukan Wayang Cinema. Data tersebut meliputi dokumentasi penggunaan layar, perangkat proyeksi, posisi dalang, suasana ruang pertunjukan, proses produksi, serta pengalaman saya, termasuk keterlibatan dalam

---

<sup>3</sup> Firmansa, dkk., "Wayang Cinema: Reformat Pertunjukan Wayang," 7.

Festival Titih Pusaka 2026 di Kuala Lumpur, Malaysia. Beberapa dokumentasi visual yang berkaitan langsung dengan pembahasan akan ditampilkan secara selektif pada Bab II dan Bab III sebagai gambar pendukung analisis.

Melalui studi arsip dan dokumentasi, data dari wawancara dan observasi visual dapat diperiksa kembali. Arsip, transkrip, foto, video, dan catatan kegiatan digunakan untuk menelusuri proses, konteks, serta bukti pendukung yang berkaitan dengan Wayang Cinema. Data tersebut kemudian mendukung pembahasan mengenai reformat pertunjukan Wayang Cinema dan perumusan Wayang *Cangking-able* sebagai gagasan konseptual reformat pertunjukan wayang. Selain digunakan sebagai data pendukung penelitian, dokumentasi visual yang dihimpun selama proses penelitian juga diolah menjadi film dokumenter penelitian sebagai luaran etnografi visual.

d. Kajian pustaka

Kajian pustaka dilakukan dengan membaca buku, jurnal ilmiah, artikel penelitian, laporan, dan sumber tertulis lain yang berkaitan dengan penelitian ini. Sumber-sumber tersebut digunakan untuk memahami pembahasan mengenai reformat pertunjukan wayang, multimedia dalam seni pertunjukan, budaya visual digital, masyarakat urban, etnografi visual, Wayang Cinema, Wayang Climen, serta bentuk wayang multimedia lain yang relevan.

Kajian mengenai reformat pertunjukan wayang digunakan untuk memahami perubahan bentuk, durasi, ruang pertunjukan, struktur penyajian, dan hubungan pertunjukan dengan penonton. Salah satu rujukan penting pada bagian ini adalah

penelitian Prasetya (2024) mengenai Wayang Climen, karena penelitian tersebut membahas reformat pertunjukan wayang pada masyarakat urban.

Kajian pustaka mengenai multimedia digunakan untuk memahami pengaruh teknologi audio-visual terhadap pertunjukan wayang. Pembahasan ini membantu saya membaca penggunaan layar, proyeksi, audio rekaman, visual digital, dan *platform* digital. Multimedia tidak dipahami sebatas alat tambahan. Pada Wayang Cinema, unsur multimedia ikut membentuk cara penyajian dan pengalaman menonton.

Kajian pustaka juga mendukung penggunaan etnografi visual dalam penelitian ini. Sumber mengenai etnografi visual membantu saya memahami bahwa foto, video, tangkapan layar, dan dokumentasi audio-visual dapat diperlakukan sebagai data penelitian. Data visual tersebut menjadi bahan untuk membaca bentuk pertunjukan, proses produksi, distribusi digital, dan respons penonton terhadap Wayang Cinema.

Pembacaan terhadap data visual pembanding juga diperkuat melalui kajian pustaka. Beberapa pertunjukan wayang multimedia dan bentuk wayang lain yang diamati melalui *YouTube* dibaca bersama sumber tertulis yang relevan, seperti jurnal, artikel ilmiah, skripsi, dan laporan penelitian. Pada Bab II, kajian pustaka digunakan untuk mendukung pembahasan mengenai wayang multimedia di Bali. Pada Bab III, kajian pustaka digunakan untuk mendukung pembacaan terhadap pertunjukan pembanding yang memiliki irisan dengan prinsip Wayang *Cangkling-able*, seperti bentuk yang lebih ringkas, portabel, sederhana secara teknis, fleksibel secara ruang, atau dekat dengan penonton.

Kajian pustaka juga membantu penelitian ini memperjelas posisinya di antara penelitian terdahulu. Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas pembaruan wayang, wayang virtual, penggunaan teknologi digital, dan wayang sinematik. Penelitian ini memusatkan perhatian pada Wayang Cinema sebagai reformat pertunjukan wayang berbasis multimedia dan Wayang *Cangking-able* sebagai gagasan konseptual reformat pertunjukan wayang.

#### 4. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara deskriptif-kualitatif dengan pendekatan interpretatif berbasis etnografi visual. Data yang dianalisis meliputi hasil wawancara, observasi visual, studi arsip dan dokumentasi, serta kajian pustaka yang berkaitan dengan Wayang Cinema. Visual tidak dipahami sebatas gambar atau dokumentasi estetis. Visual dibaca sebagai bagian dari proses sosial dan budaya yang dapat memperlihatkan cara pertunjukan diproduksi, diedarkan, dan dialami oleh penonton (Pink, 2021: 11-13).

Tahap analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, interpretasi visual, pembacaan reflektif konseptual, keabsahan data, dan penarikan kesimpulan.

##### a. Reduksi Data

Reduksi data dilakukan dengan memilih, memilah, dan menyederhanakan data yang sesuai dengan fokus penelitian. Data yang direduksi meliputi hasil wawancara, 115 video Wayang Cinema di *YouTube*, dokumentasi lapangan PKM-RSH tahun 2025, arsip pengalaman saya, dokumentasi pertunjukan pembeding,

dan sumber pustaka yang relevan. Reduksi data diperlukan agar analisis tetap terarah pada rumusan masalah, yaitu bentuk reformat pertunjukan Wayang Cinema, pengalaman menonton yang dibentuk oleh pertunjukan tersebut, dan perumusan Wayang *Cangking-able* sebagai gagasan konseptual reformat pertunjukan wayang.

Pada tahap ini, data dikelompokkan ke beberapa kategori analitis. Kategori tersebut meliputi bentuk penyajian Wayang Cinema, penggunaan multimedia, durasi pertunjukan, kebutuhan ruang, layar dan proyektor, sistem audio rekaman, pola distribusi digital, respons penonton, keterbatasan teknis, serta kemungkinan pengembangan kearah Wayang *Cangking-able*. Reduksi data dilakukan untuk menyaring data yang paling sesuai dengan kebutuhan analisis (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014: 12-14).

b. Penyajian data

Setelah direduksi, data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif, tabel, kutipan wawancara, dan gambar pendukung. Data 115 video Wayang Cinema disajikan melalui tabel observasi visual yang memuat judul konten, kanal, tanggal pengambilan data, tanggal upload, thumbnail, durasi, engagement, dan kecenderungan respons penonton. Penyajian ini membantu saya melihat pola kehadiran Wayang Cinema di ruang digital.

Data visual seperti foto, tangkapan layar, dan dokumentasi pertunjukan ditampilkan secara selektif pada bagian pembahasan. Gambar-gambar tersebut digunakan untuk memperjelas analisis mengenai bentuk penyajian, perangkat

multimedia, kebutuhan ruang, dan proses teknis pertunjukan Wayang Cinema. Jadi, gambar tidak sekadar menjadi pelengkap, tetapi ikut membantu pembacaan data.

c. Interpretasi visual

Interpretasi visual dilakukan dengan membaca data visual dan audio-visual yang berkaitan dengan Wayang Cinema. Data tersebut meliputi video pertunjukan, thumbnail, tangkapan layar, foto lapangan, dokumentasi PKM-RSH, arsip pengalaman saya, serta beberapa dokumentasi pertunjukan pembandingan. Interpretasi visual digunakan untuk memahami cara Wayang Cinema membentuk pengalaman pertunjukan melalui layar, bayangan wayang, visual digital, audio rekaman, proyeksi, ruang, dan perangkat teknis.

Pada data 115 video *YouTube*, interpretasi visual diarahkan pada bentuk visual pertunjukan dan cara konten dikemas. Judul, thumbnail, durasi, jumlah tayangan, tanda suka, komentar, dan kecenderungan respons penonton ikut dibaca sebagai bagian dari pengalaman menonton di ruang digital. Komentar penonton dipahami sebagai jejak respons audiens, karena memuat apresiasi, kritik teknis, permintaan lakon, pertanyaan tentang pakem, tanggapan terhadap bahasa, dan penilaian terhadap fungsi edukatif Wayang Cinema.

Pada dokumentasi lapangan PKM-RSH dan arsip pengalaman saya, interpretasi visual difokuskan pada kebutuhan ruang, posisi dalang, penggunaan layar, proyektor, sistem audio, proses pemasangan perangkat, mobilitas alat, dan kerja kolektif pelaku. Data ini dipakai untuk melihat bentuk pertunjukan wayang berbasis multimedia sekaligus mengidentifikasi keterbatasannya, terutama pada

portabilitas, efisiensi ruang, dan kebutuhan teknis. Pendekatan ini sejalan dengan analisis visual kritis yang menempatkan visual dalam hubungan dengan produksi, sirkulasi, dan audiens (Rose, 2016: 27-38).

d. Pembacaan reflektif konseptual

Temuan dari reduksi data, penyajian data, dan interpretasi visual kemudian dibaca secara reflektif untuk merumuskan Wayang *Cangking-able* sebagai gagasan konseptual reformat pertunjukan wayang. Pembacaan ini dilakukan dengan melihat kekuatan dan keterbatasan Wayang Cinema sebagai pertunjukan wayang kulit berbasis multimedia.

Pada tahap ini, Wayang *Cangking-able* tidak diposisikan sebagai rancangan teknis atau produk pertunjukan final. Wayang *Cangking-able* dipahami sebagai gagasan konseptual yang lahir dari pembacaan kritis terhadap konsep dan bentuk penyajian Wayang Cinema. Pembacaan reflektif diarahkan untuk menemukan prinsip-prinsip dasar Wayang *Cangking-able*, seperti portabilitas, efisiensi teknis, fleksibilitas ruang, jumlah pelaku yang lebih sedikit, kedekatan dengan penonton urban, serta keberlanjutan identitas wayang.

e. Keabsahan data

Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari wawancara narasumber, 115 video Wayang Cinema di *YouTube*, dokumentasi lapangan PKM-

RSH tahun 2025, arsip pengalaman saya, data pertunjukan pembeding, dan kajian pustaka.

Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data dari wawancara mendalam, observasi visual, studi arsip dan dokumentasi, serta kajian pustaka. Keterangan narasumber mengenai kebutuhan ruang, perangkat, dan proses produksi Wayang Cinema tidak langsung diterima begitu saja. Keterangan tersebut diperiksa kembali melalui dokumentasi lapangan, arsip visual, dan pengalaman langsung saya. Respons penonton pada komentar *YouTube* juga dibaca bersama kajian pustaka mengenai budaya visual digital dan multimedia dalam pertunjukan wayang.

Analisis dilakukan secara berulang dan reflektif agar tafsir data tetap konsisten. Data dari wawancara, visual, arsip, dan pustaka dibaca kembali sesuai fokus penelitian. Strategi ini sejalan dengan prinsip validasi dalam penelitian kualitatif interpretatif (Creswell & Poth, 2018: 315-318).

f. Penarikan kesimpulan

Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan. Kesimpulan disusun berdasarkan hasil analisis terhadap seluruh data yang telah direduksi, disajikan, dan diinterpretasikan. Penarikan kesimpulan diarahkan untuk menjawab dua rumusan masalah penelitian, yaitu bentuk reformat pertunjukan Wayang Cinema dan perumusan Wayang *Cangking-able* sebagai gagasan konseptual reformat pertunjukan wayang.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dipakai untuk membaca hubungan antara Wayang Cinema, multimedia, respons penonton, keterbatasan teknis, dan

kebutuhan masyarakat urban. Hasil analisis tersebut menjadi dasar untuk merumuskan Wayang *Cangking-able* sebagai gagasan konseptual reformat pertunjukan wayang yang lebih portabel, efisien, fleksibel, dan tetap mempertahankan identitas wayang.

## **H. SISTEMATIKA PENULISAN**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang, permasalahan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan. Bagian ini menjelaskan arah penelitian, posisi objek, dan dasar pemikiran yang digunakan.

### **BAB II WAYANG CINEMA SEBAGAI REFORMAT PERTUNJUKAN WAYANG BERBASIS MULTIMEDIA**

Bab ini membahas Wayang Cinema sebagai reformat pertunjukan wayang kulit berbasis multimedia. Pembahasan diarahkan pada konsep dan bentuk penyajian Wayang Cinema, penggunaan unsur audio-visual, serta pengalaman menonton yang terbentuk melalui pertunjukan wayang berbasis multimedia. Bab ini juga membahas digitalisasi wayang dan problem mediasi pengalaman pertunjukan pada masyarakat urban masa kini.

### BAB III WAYANG *CANGKING-ABLE* SEBAGAI GAGASAN KONSEP REFORMAT PERTUNJUKAN WAYANG

Bab ini membahas Wayang *Cangking-able* sebagai gagasan konseptual reformat pertunjukan wayang yang disusun dari pembacaan kritis terhadap Wayang Cinema. Pembahasan meliputi latar konseptual Wayang *Cangking-able*, prinsip dan karakteristiknya, serta posisinya sebagai tawaran reformat pertunjukan wayang yang lebih portabel, efisien, fleksibel, dan adaptif terhadap kebutuhan masyarakat urban.

### BAB IV KESIMPULAN

Bab ini berisi kesimpulan penelitian sebagai jawaban atas rumusan masalah berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya. Bagian ini juga menegaskan posisi Wayang Cinema sebagai reformat pertunjukan wayang berbasis multimedia dan Wayang *Cangking-able* sebagai gagasan konseptual reformat pertunjukan wayang.