



KANCA PANGLIMA DAN BUDAYA DIGITAL: PENGARUH PERUBAHAN WAYANG CATUR AUDITIF MENJADI WAYANG CATUR AUDIO VISUAL

Reina Y Puspita

Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta, Jl. Ki Hajar Dewantara No.19, Kec. Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57126; Indonesia.
reinapuspita30@gmail.com

Submission date: Received 28 September 2022; accepted 2 Oktober 2022; published Desember 2022

ABSTRACT

This article discusses the influence of digital culture that has an impact on changes in art, Kanca Panglima group in the innovation of wayang chess is the object of this article. The form of this research is descriptive qualitative with data collection techniques used are observation, interviews, and literature studies. The theory of art form change becomes the theory used in dissecting the problems of this article. The results show that cultural changes have an influence in changing the form of 'wayang chess' presentation and the continuity of art depends on the artist. Kanca's creativity in reconstructing the art of wayang chess into a visual performance. That way, the art of wayang chess can be re-recognized and enjoyed by the public, especially Sundanese.

KEYWORDS

Wayang Catur
Culture
Kanca
Panglima
Creativity
Sundanese
Audio-visual

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license



1. Pendahuluan

Perbincangan seni yang memiliki sifat dinamis sudah sering kita temui. Sebuah kesenian pasti memiliki bentuk yang tidak baku. Hal tersebut dipengaruhi oleh kebudayaan yang terus pula berubah. Sebagaimana dikatakan bahwa seni menjadi salah satu unsur dalam kebudayaan (Kluckhohn, 1953). Dengan begitu keberlangsung seni secara tidak langsung dipengaruhi dengan kebudayaan yang terjadi di masyarakat. Seniman yang berada pada era digital mau tidak mau harus dapat menyesuaikan dengan keadaan yang sedang berlangsung. Keberlangsungan kesenian berada ditangan para senimannya seperti

contoh wayang catur. Kesenian yang sempat pada di tahun 1950-an hadir kembali di era digital dengan tampilan berbeda. Hal tersebut diprakarsai oleh sekelompok grup yang berhasil mengemas seni wayang catur ke dalam panggung pertunjukan. Kanca Palingma Grup menjadi barometer dalam penampilan wayang catur. Rekonstruksi yang dilakukannya berhasil menarik hati para apresiatornya.

Terdapat artikel terdahulu yang memuat mengenai budaya digital dan seni itu sendiri. Transformasi digital menjadi tren paling penting saat ini, kemunculan teknologi digital secara halus menghadirkan budaya yang baru. Bahkan teknologi digital dipengaruhi oleh budaya digital yang di mana budaya ini menjadi “kebenaran” dari teknologi yang akan berkembang selanjutnya (Guy, 2019). Budaya digital yang berkembang saat ini banyak memberikan dampak yang positif, seperti yang terlihat dalam dunia medis. Perkembangan seni digital dapat membantu medis dalam menciptakan ilustrasi dengan kualitas baik yang digunakan untuk publikasi dan presentasi (Appukuttan, 2021). Tidak hanya itu digital yang hadir saat ini juga dimanfaatkan oleh terapi seni dimana mereka menciptakan musik terapi dengan menggunakan digital yang berkembang saat ini (Carlton MA, 2014). Budaya digital yang terus berkembang membawa banyak perubahan yang terjadi, salah satunya dilihat dari transformasi musik Krinok. Karya seni tersebut menjadi salah satu bukti bahwa budaya digital diikuti juga oleh seniman, musik dapat dibuat dengan tetap mempertahankan unsur-unsur budayanya tetapi pengemasan seni tersebut dengan teknologi digital (Bahar et al., 2021). Terlibatnya penonton dalam pertunjukan menjadi pengalaman menarik bagi penonton, bahkan penonton lebih tertarik untuk datang langsung ke tempat pertunjukan (Brown et al., 2017). Pembahasan wayang catur saat ini belum ditulis dibanyak artikel namun terdapat karya ilmiah yang menjadi

acuan bagi artikel ini, inovasi wayang catur dari Lili Suparli mengantarkan kembali identitas baru dari wayang catur (Ningsih, 2021).

Dari beberapa literatur yang telah dipaparkan di atas, belum ada penelitian yang membahas mengenai keterkaitan budaya digital yang berpengaruh pada wayang catur ini. Populeritas wayang catur sebagai kesenian Sunda, menghadirkan nilai identitas baru di dalamnya, Namun karya tertulis mengenai wayang catur tidak sepopuler pertunjukannya. Budaya lisan yang berkembang di Indonesia membuat banyak sejarah penting terlupakan bahkan tidak diketahui sama sekali. Dengan begitu karya ilmiah ini menjadi penting sebagai arsip dari sebuah kesenian yang hadir dan berkembang khususnya di Jawa Barat.

Artikel ini memiliki tujuan utama untuk mendokumentasikan karya seni lewat tulisan serta memastikan bahwa kesenian wayang catur yang menjadi sejarah perkembangan wayang di Jawa Barat dapat tersimpan dengan aman dalam bentuk tulisan. Mengingat budaya lisan yang masih hidup memberikan pembelajaran baru bagi dunia seni agar selalu mendokumentasikan karya seni yang diciptakannya. Tidak terkecuali, sistem pewarisan wayang di Sunda pun masih menggunakan tradisi lisan (Foley, 2016). Kegiatan menulis dalam tradisi diperlukan karena Sebagian orang memiliki sifat kemampuan memahami dan menikmati seni (secara makna) musik (Humphreys, 2006). Dengan begitu karya seni dapat dinikmati dan diketahui secara turun temurun dan dapat mengantisipasi ancaman modernisasi yang membuat meredupnya khasanah tradisional (Mulyana et al., n.d.). Dari artikel ini dapat membuka pemahaman serta wawasan baru bagi kreator seni untuk terus dapat berkreativitas dan berinovasi pada seni yang berorientasi tradisional.

2. Metode

Metode dalam penelitian menjadi alat yang penting dalam menguraikan fenomena budaya digital yang mempengaruhi perubahan wayang catur. Pada penelitian ini penulis menggunakan metode kualitatif yang mana semua data yang ditemukan di lapangan ditulis dalam laporan ini dengan beberapa teknik pengumpulan data (Ratna, 2010). Dimulai dengan pengumpulan data secara observasi, wawancara hingga literatur.

Observasi, dalam hal ini penulis mencari data mengenai wayang catur auditif serta wayang catur audio visual, hal tersebut digunakan sebagai tinjauan perubahan yang terdapat pada wayang catur. Wawancara, dalam penelitian ini penulis mewawancarai kelompok Kanca Panglima Grup serta dalang wayang catur yang masih ada serta beberapa pengamat wayang catur untuk memperkuat pengaruh budaya digital yang dihasilkan dalam wayang catur Kanca Panglima Grup. Literatur, untuk memperkuat penelitian ini, penulis mencari data dari bahan bacaan seperti esai, jurnal, serta buku-buku yang berkaitan dengan penelitian ini.

Agar dapat menjawab permasalahan yang telah disampaikan pada bagian awal artikel ini penulis memfokuskan penelitian menjadi tiga bagian yang sekaligus akan menjadi inti pembahasan dalam artikel ini, yakni wayang catur auditif, Kanca Panglima dan budaya digital, serta wayang catur hasil inovasi.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini, pembahasan akan dibagi ke dalam dua pembahasan utama, yakni; a) Wayang Catur, b) Kanca Panglima dan Budaya Digital, dan c) Wayang Catur Inovasi.

a. Wayang Catur

Wayang catur merupakan salah satu hasil perkembangan dari seni wayang golek di Sunda. Secara bahasa wayang catur terdiri dari dua kata yakni 'wayang' dan 'catur'. Kata wayang sudah lumrah kita temui, dapat di artikan bahwa wayang merupakan sebutan bagi boneka kulit atau kayu yang dimainkan oleh dalang dalam seni padalangan (Rusliana, 2016). Istilah wayang konon berasal dari kata bahasa jawa yakni 'wod' and 'yang' dapat juga diartikan sebagai gerakan yang tidak beraturan, maka diartikan sebagai wujud bayang yang samar dan selalu bergerak-gerak atau berpindah tempat (Anggoro, 2018). Sedangkan istilah 'catur' diambil dari bahasa Sunda yang berarti cerita (Ningsih, 2021). Namun peristilahan yang diambil menurut para seniman di Sunda, wayang dalam catur merupakan kesenian rakyat. Dengan begitu wayang catur dapat diartikan sebagai boneka kayu atau kesenian wayang yang diceritakan. Menurut kamus bahasa Sunda, wayang catur memiliki pengertian "ngawayang teu make wayang, ngan dalang wungkul nu nyarita dipirig ku gamelan" [Pertunjukan wayang tapi tidak menggunakan wayang, hanya dalang saja yang bercerita dengan diiringi musik gamelan] (Danadibrata, 2006).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa wayang catur merupakan salah satu bentuk kesenian wayang yang dalam pertunjukannya tidak menggunakan wayang sebagai media gerakannya melainkan hanya diceritakan saja oleh dalang. Menurut sejarahnya, wayang catur pertama kali muncul atas prakarsa dalang Parta Suwanda. Tahun 1940-an teknologi yang berkembang saat itu adalah radio, sumber informasi hanya didapatkan dari siaran radio. Begitupun dengan kesenian, wayang golek yang saat itu sedang banyak dinikmati membuat radio berinisiatif untuk memindahkan pertunjukan wayang golek ke radio dalam upaya pemenuhan keperluan siaran radio NIROM (Herdini, 2014). Dari kondisi seperti itu para seniman membuat inovasi baru dengan

menghadirkan wayang catur. Di tahun 1960-an, ketenaran wayang catur membawa nama Patra Suwanda semakin tenar juga, bahkan menjadi program andalan dalam siaran RRI Bandung.

Bentuk maupun struktur pentunjukan dalam wayang catur tidak memiliki perbedaan yang signifikan dengan wayang golek, Hal tersebut dilakukan karena pada dasarnya wayang catur ini pada awalnya hanya memindahkan media dari pertunjukan wayang golek hanya saja terdapat beberapa bagian yang tidak dimunculkan serta durasi dari penyajian wayang catur ini dipersingkat karena terbatasnya waktu penyiaran dalam Radio tersebut. Adapun bentuk serta struktur penyajian wayang catur yang biasa disajikan dalam Radio adalah sebagai berikut:

- 1) Gending Tataluan, gending yang digunakan sebagai pembuka pertunjukan wayang biasanya dengan menggunakan gending karatagan.
- 2) Gending Buka Jejer, gending ini digunakan untuk mengiringi masuknya tokoh-tokoh wayang yang akan dipertunjukan pada adegan pertama. Namun dalam wayang catur ini sebagai tanda saja, karena wayang tidak ditampilkan.
- 3) Badayaan, lagu yang digunakan untuk mempersembahkan tarian pembuka. Ini juga menjadi ruang istirahat bagi dalang.
- 4) Kakawen, nyanian dalang dala pertunjukan wayang golek; menggunakan bahasa kawi yang menggambarkan keadaan adegan yang tengah dimainkan.
- 5) Nyandra, Prolog yang disampaikan oleh dalang dan berisi mengenai adegan tertentu.
- 6) Antawacana, dialog wayang dalam suatu adegan. Antawacana ini pasti memiliki banyak bagian, selain itu dalang memiliki peran untuk berdialog dengan vokal setiap pertokohnya, karena dari situ

lah imajinasi penonton akan terbangun, dan penonton akan menerima apa yang disampaikan oleh dalang.

- 7) Haleuang Tokoh, nyanyian tokoh tertentu seperti Rahwana, Semar, Narada, atau Sangkuni yang dilantunkan oleh dalang.
- 8) Gending Pasebanan, gending ini memiliki fungsi untuk menandakan pergantian jejer atau adegan pertama ke adegan selanjutnya. Dalam 'wayang catur' biasanya menggunakan karatagan mundur.
- 9) Ayak-ayakan, berfungsi sebagai pengiring perang wayang, mengiringi perjalanan wayang dalam tempo singkat dan atau suasana tertentu.
- 10) Gending atau lagu jalan, digunakan sebagai gending untuk mengiringi tokoh-tokoh yang tidak memiliki gending khusus. Ini juga digunakan sebagai ruang istirahat bagi dalang untuk melanjutkan ke cerita selanjutnya.
- 11) Pegedongan, haleuang dalang yang digunakan sebagai pergantian adegan, dari adegan satu ke adegan yang lainnya. Lirik dari haleuang dalang ini biasanya berisi falsafah dalam gunungan.
- 12) Gending sampak, berfungsi sebagai ingingan adegan perang khusus.
- 13) Gending Panutup, gending ini menjadi penanda bahwa cerita sekaligus sajian wayang sudah selesai.

b. Kanca Panglima Dan Budaya Digital

Seperti yang kita ketahui bersama, teknologi sangat mempengaruhi terhadap budaya yang berkembang. Tidak terkecuali pada fenomena digital yang muncul saat ini, Perkembangan teknologi sangat berpengaruh pada kemunculan budaya baru dengan nama budaya digital. Budaya ini memberikan 'dunia baru' serta 'ruang' bagi manusia untuk berinteraksi

(Yastuti et al., 2017). Kehadiran budaya digital juga memudahkan kegiatan sehari-hari bagi masyarakatnya seperti partisipasi sosial bagi banyak orang yang sebelumnya mungkin sulit dilakukan karena keterbatasan ruang (Ross & Rivers, 2017b). Teknologi yang hadir tentu dapat membuat kegiatan sehari-hari masyarakat lebih efisien dan tepat waktu (Ross & Rivers, 2017a). Teknologi yang muncul juga dapat dipakai dalam segmentasi umur yang tidak terbatas, anak-anak, remaja, serta dewasa pasti menggunakan teknologi untuk kegiatan pendidikan, pekerjaan maupun hiburan (Arifitama et al., n.d.). Perubahan zaman tentu terjadi dalam peradaban dunia ini. Era digital yang diperkirakan masuk ke Indonesia tahun 80-an membawa pengaruh yang cukup besar termasuk wilayah seni. Namun perkembangan teknologi juga membawa pengaruh negative ke dalam kesenian di mana seni yang merupakan representasi dari kehidupan manusia telah kehilangan makna substantifnya (Candra & Zunaidah, 2020).

Perubahan gelombang suara ke dalam layar bergambar mempengaruhi dalam seni tradisi. Sifat audio visual menggantikan peranan radio yang hanya bersifat auditif (Handriyotopo, 2018). Wayang catur yang sebelumnya populer, lambat laun harus meninggalkan ruangnya. Tahun 1996, wayang catur padam dari RRI (Radio Republik Indonesia), dikarenakan wayang golek sudah mulai menampakkan diri dalam televisi. Hal tersebut membuat ruang wayang catur tersisih. Kemunculan televisi menjadi salah satu faktor penyebab kemunduran wayang catur.



(gambar 1. Kanca Panglima Grup, Dok. Lili Suparli, 2011)

Kanca Panglima Grup merupakan salah satu grup kesenian di Bandung yang telah hadir sejak tahun 1985. Kiprah Kanca Panglima Grup dalam kesenian sudah tidak diragukan lagi. Grup yang terdiri dari Lili, Edi, Tarjo, Nanang, serta Maman ini selalu menghadirkan karya-karya yang apik. Dalam setiap kegiatan komersilnya, Kanca Panglima Grup selalu membuat karya baru yang tidak jarang menjadi barometer dalam kesenian Sunda. Pada awalnya grup ini merupakan grup yang mereka dirikan sejak mereka duduk di bangku SMK dan sempat vakum selepas mereka menyelesaikan pendidikan SMK. Namun Lili salah satu anggotanya mencoba mengatifikkan kembali kelompoknya tersebut. Kanca Panglima Grup sering melakukan kerja sama dengan jurusan Seni Karawitan, Intitut Seni Budaya Indonesia (ISBI). Saat ini mereka berfokus kepada pengembangan seni. 'Jenakaan' merupakan salah satu karya Kanca Panglima Grup yang menjadi identitas dari grup ini. Namun kreativitas yang mereka bangun tidak cukup sampai situ, karya wayang catur plus menjadi karya sajian baru bagi Kanca Panglima Grup dalam dunia Karawitan Sunda.

c. Wayang Catur Inovasi

Padamnya wayang catur berlangsung cukup lama, dari sejak kemunculan Televisi hingga 2011. Bukan tanpa sebab, tetapi masyarakat sudah tidak tertarik ketika hanya mendengarkan wayang tanpa ada visualnya. Kondisi seni yang seperti itu sering terjadi khususnya pada seni tradisi. Pada kondisi itu peran seniman lah yang diperlukan, karena para seniman lah yang akan menjadi arah bagi keberlangsungan seni tersebut (Ruswandi, 1995). Banyak kesenian yang pada akhirnya terpaksa hilang karena tidak dapat memenuhi fungsi masyarakatnya. Tapi dalam wayang catur, walaupun sempat padam namun dapat terselamatkan oleh Kanca Panglima Grup.

Rekonstruksi garap yang dibuat oleh Kanca Panglima Grup berhasil mengenalkan wayang catur kepada generasi milenial yang tidak sempat menikmati wayang catur auditif. Dengan empiris yang dimiliki oleh grup tersebut, wayang catur dikemas secara berbeda dan menjadi sebuah tontonan yang apik. Dalam proses rekonstruksinya terdapat beberapa bagian yang diubah guna menyesuaikan kebutuhan penontonya. Berikut merupakan struktur dari pertunjukan wayang catur plus hasil inovasi dari Kanca Panglima Grup:

- Konsep Catur

Konsep catur yang diangkat di sini sedikit berbeda dengan konsep catur yang hidup dan berkembang sebelumnya. Jika dalam seni sebelumnya Catur memiliki arti bercerita atau bertutur, selain itu dalam konsep baru yang di hadirkan catur memiliki fungsi Catur Lampahing Dalang atau yang berarti empat tugas dalang (4). Pertama, Carita dalang carita wayang yang memiliki maksud bahwa dalang memiliki tugas untuk menyampaikan cerita wayang dari awal sampai akhir dan tidak boleh kurang maupun lebih. Kedua, Nyarita dalang nyarita wayang, di mana dalang mempunyai tugas untuk menceritakan dengan menggunakan vokal

tokoh wayang. Dalang harus pandai dalam memanipulasi semua warna vokal dari setiap tokoh wayang (Foley, 2018). Ketiga, Obahing dalang obahing wayang, dalang mempunyai tugas untuk mampu memperagakan atau memvisualkan gerak dalang yang sedang diceritakan dalam cerita. Keempat, Rupaning dalang rupaning wayang, dalam hal ini dalang harus mampu menyajikan mimik muka yang sesuai dengan kondisi tokoh wayang yang sedang diperankannya. Mengingat wayang catur inovasi ini merupakan bentuk audio visual yang dapat dilihat visualnya oleh penonton. Konsep catur yang dibuat ini dipaparkan kembali dalam setiap pertunjukannya dalam bagian Murwa oleh dalang.

- Konsep Anak Wayang

Konsep anak wayang ini hadir sebagai bentuk baru dalam pertunjukan wayang catur dimana terdapat 4 orang yang berfungsi sebagai peraga wayang jika dibutuhkan oleh dalang, Konsep yang dihadirkan dalam pertunjukan ini pun menghadirkan unsur komedi yang cukup tinggi, sehingga mereka juga digunakan sebagai umpan dalam mengeluarkan lelucon-leluconnya.

- Gending Bubuka

Gending bubuka merupakan musik instrumentalia di awal pertunjukan yang memiliki fungsi sebagai penanda bahwa pertunjukan akan segera dimulai, dalam wayang catur inovasi ini, lagu yang digunakan dalam gending bubuka adalah lagu Unggah Bem. Lagu tersebut merupakan lagu hasil karya dari seorang dalangnya yakni Lili Suparli. Hal yang berbeda dengan wayang catur auditif, 'gending bubuka ini juga digunakan sebagai musik latar dari narasi yang disampaikan oleh MC, narasi berupa latar belakang karya ini dibuat.

- Lagu Bubuka

Sama seperti wayang catur pada umumnya, lagu bubuka ini berfungsi sebagai persembahan do'a terhadap tuhan melalui media lagu. Biasanya lagu yang dibawakan adalah lagu Kidung.

- Gending Tataluan

Tidak berbeda dengan pertunjukan wayang golek maupun wayang catur. Gending ini digunakan sebagai instrument penanda mulainya cerita wayang.

- Gending Buka Jejer

Pembuka dalam pertunjukan wayang biasanya menyajikan tarian wayang dengan bentuk tari Gawil. Namun yang berbeda dalam wayang catur plus ini dalang turun langsung menari bak wayang yang sedang menyajikan tarian.



(gambar 2. Dalang Menari Gawil, Dok. Pribadi, 2021)

- Murwa Galantang

Murwa merupakan narasi yang disampaikan oleh dalang yang menyampaikan lakon atau cerita apa yang akan disajikan dalam pertunjukan tersebut, Namun dalam sajian wayang catur dalang

menyampaikan konsep catur yang sudah dibahas pada bagian atas artikel ini.

- Gending Kakawen Saur Nira

Gending ini tidak berubah dengan penyampaian di wayang catur biasa, namun yang berbeda adalah lirik yang disajikan dalam kakawen ini berbeda dari kakawen yang biasa disajikan. Berikut merupakan lirik yang digunakan dalam kakawen Saur Nira:

*Gunung kelir., ya ngukir lahir
Kakayon kanggo lalakon
Nu diguar.. ku ki dalang
Crék (gending panyambung)
Gunung kelir ngukir lahir lalakon..
Kakayon kanggo la.lakon
Nu guar ku ki dalang dina gelar, wayang. Catur..
Dipalar, jadi pitutur.. eihhhhhhh
Trok (gending panyambung)
Wayang téh ngandung perlambang, perlambang
Manusa nu kumelendang., manusa nu kumelendang
Di pawengangan..
Tengetanneun lenyepaneun tur guareun, sadaya insan
Dina wayang geus kagambar
Hadé goréng salah jeung bener
Tinilangan, ang lumapah. lehhhhh*

- Nyandra Paneluan

Prolog yang dituturkan oleh dalang yang berisi menggambarkan adegan cerita yang disampaikan dengan cara dinyanyiak pada nada panelu (3=Na).

- Karatagan Mundur, musik yang digunakan sebagai pergantian adegan.

Penyajian lagu Kliningan, penyajian lagu ini memiliki fungsi untuk memberikan ruang istirahat dari dalang serta anak wayang.

- Kakawen Pagedongan

Dalam hal ini, kakawin pegedongan berfungsi sebagai pergantian adegan dari satu adegan ke adegan yang lain melalui nyanyain dalang.

Berikut lirik/rumpaka kakawen pagedongan yang digunakan:

*Toya wijil saking langit tinalangan, ya ampél gading
Kumarantang suarané udan, suarané udan
Lulumut jebad kastori, jebad kastori*

- Kakawen Bingah

Kakawen ini memiliki fungsi sebagai penanda kebahagiaan yang terjadi di adegan, lirik yang digunakan pun berisi mengenai kebahagiaan terhadap sesuatu (yang disesuaikan dengan cerita yang disajikan).

Rumpaka yang digunakan adalah:

*Bingah amar watasuta, bingah amar watasuta
Bingahna kagiri-giri, ya kagiri-giri, ya kagiri giri*

- Haleuang Tokoh,

Haleuang tokoh ini tidak setiap pertunjukan disajikan keran disesuaikan dengan tokoh dan cerita yang disajikan. Nyanyian dalang ini memiliki watak yang disesuaikan dengan watak tokohnya.

- Ayak-ayakan

Gending yang digunakan sebagai transisi perpindahan adegan atau keluar masuknya wayang. Dalam wayang catur inovasi ini yang dimaksud dengan keluar masuknya dalang merupakan pergantian postur tubuh yang diperagakan.

- Kakawen sendon sorog

Dalam hal ini nyanyian dalang yang digunakan unruk menceritakan adegan yang sedang berlangsung. Berikut merupakan rumpaka kakawen sedon sorog yang digunakan dalam wayang catur plus:

Mangwaspada nira katon
Mangwaspada nira katon pada tumarungan anempuh
Soléndra katon pawarsa
Mangwaspada nira katon pada tumarungan anempuh
Soléndra katon pawarsa, mapag yuda ya ing ratna
Mapag yuda ya ing ratna, iiiiii

- Kakawen singset

Kakawen ini digunakan untuk menceritakan masuknya atau kedatangan tokoh wayang. Berikut merupakan lirik/rumpaka yang digunakan dalam kakawen singset:

Datanira tangademan, éwuh pagulingan rana
Kakayon kang samia prapta

- Jiro

Jiro merupakan gending penutup yang menandakan selesainya pertunjukan wayang.

Secara struktur pertunjukan, Kanca panglima tidak merubah total, hal tersebut dilakukan untuk mempertahankan keutuhan dalam seni wayang catur. Kanca Panglima Grup melakukan proses kreatif dimana mereka merubah bentuk baku menjadi bentuk baru tetapi tetap memiliki esensial (Trustho, 2017). Berkat ketekunan kelompok ini, wayang catur dapat kembali menunjukkan diri dengan bentuk yang berbeda

4. Simpulan

Kehadiran budaya digital dalam dunia kesenian menjadi dua mata piasu yang berbeda. Dampak positifnya, kesenian dapat dengan mudah tersebar luas dan dinikmati oleh masyarakat dengan lingkup yang luas. Bahkan

kesenian tradisi dapat dengan mudah dipublikasikan, kesenian juga dapat didokumentasikan lebih baik dengan pemanfaatan teknologi yang mumpuni, Namun dari dampak tersebut banyak juga dampak negative yang muncul dari perkembangan teknologi, salah satunya terlihat dari keberlangsungan wayang catur.

Wayang Catur yang sempat ditunggu jam tayangnya bahkan sudah kehilangan para penggemarnya. Kesenian auditif akan meninggalkan dunai kesenian ketika tidak diperhatikan oleh senimannya. Peran seniman sangat diperlukan dalam pengembangan seni. Dapat terlihat dari wayang catur, walau sempat padam wayang catur dapat dikemas secara menarik oleh Kanca Panglima Grup. Hal ini merupakan bukti nyata bahwa seni memiliki sifat dinamis dan fleksibel dengan bergantung kepada kreatornya.

Daftar Pustaka

- Anggoro, B. (2018). "Wayang dan Seni Pertunjukan" Kajian Sejarah Perkembangan Seni Wayang di Tanah Jawa sebagai Seni Pertunjukan dan Dakwah. *JUSPI (Jurnal Sejarah Peradaban Islam)*, 2(2), 257-268. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/juspi/article/view/1679>
- Appukuttan, A. (2021). Digital art - a useful tool for medical professionals to create medical illustrations. *JPRAS Open*, 28, 97-102. <https://doi.org/10.1016/J.JPRA.2021.02.008>
- Arifitama, B., Sistem, A. S.-J. T. dan, & 2017, undefined. (n.d.). Cultural Heritage Digitalization on Traditional Sundanese Music Instrument Using Augmented Reality Markerless Marker Method.

Scholar.Archive.Org. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.5.3.2017.101-105>

Bahar, M., Johannes, J., Hasan, U., Gunawan, I., Zulkarnain, Z., M, H., & Fatonah, F. (2021). Transformation of Krinok to Bungo Krinok Music: The Innovation Certainty and Digital-Virtual Contribution for Cultural Advancement. *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni*, 16(1), 47-55. <https://doi.org/10.33153/dewaruci.v16i1.3529>

Brown, S. C., Knox, D., & Brown, S. (2017). Why go to pop concerts? The motivations behind live music attendance. *Musicae Scientiae*, 21(3), 233-249. <https://doi.org/10.1177/1029864916650719>

Candra, P. H., & Zunaidah, A. (2020). The Art Experience of the Indonesian People in the Industry 4.0 Era (A Philosophical View). *Soshum: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 10(3), 236-243. <https://doi.org/10.31940/SOSHUM.V10I3.1922>

Carlton MA, N. R. (2014). Digital culture and art therapy. <https://doi.org/10.1016/j.aip.2013.11.006>

Danadibrata, R. (2006). *Kamus Basa Sunda*. Wedalan Panitia Kamus Basa Sunda Gawe Bareng PT Kiblat Buku Utama.

Foley, K. (2016). Cross cultural research: experiences in sundanese wayang golek of West Java. *Móin-Móin - Revista de Estudos Sobre Teatro de Formas Animadas*, 2(16), 150-157. <https://doi.org/10.5965/2595034702162016150>

Foley, K. (2018). The voice of the puppet. *Móin-Móin*, 1(19). <https://doaj.org/article/7c1ea6b9451846d2a5ec0a13395ccd78>

Guy, J. S. (2019). Digital technology, digital culture and the metric/nonmetric distinction. *Technological Forecasting and Social*

- Change, 145, 55-61.
<https://doi.org/10.1016/J.TECHFORE.2019.05.005>
- Handriyotopo, H. (2018). Kapita Selekta Media Budaya Komunikasi Visual. 139. <http://repository.isi-ska.ac.id/>
- Herdini, H. (2014). Perkembangan Karya Inovasi Karawitan Sunda Tahun 1920-2008. Sunan Ambu Press.
- Humphreys, J. T. (2006). Toward a reconstruction of 'creativity' in music education. *British Journal of Music Education*, 23(3), 351-361.
<https://doi.org/10.1017/S0265051706007029>
- Kluckhohn, C. (1953). *Universal Categories of Culture* (K. A.L., Ed.). University Press.
- Mulyana, A., Arts, J. S.-J. of V. and P., & 2021, undefined. (n.d.). Nunggak semi Al Suwardi: organology and perspective of harmonic planet music creation. *Pubs2.Ascee.Org*. Retrieved January 10, 2022, from <https://pubs2.ascee.org/index.php/viperarts/article/view/203>
- Ningsih, R. Y. P. (2021). Proses Kreatif Lili Suparli Dalam Mengembangkan Wayang Catur.
- Ratna, N. K. (2010). *Metodologi Penelitian: Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniera Pada Umumnya*. Pustaka Pelajar.
- Ross, A. S., & Rivers, D. J. (2017a). Digital cultures of political participation: Internet memes and the discursive delegitimization of the 2016 U.S. Presidential candidates. *Discourse, Context & Media*, 16, 1-11.
<https://doi.org/10.1016/J.DCM.2017.01.001>
- Ross, A. S., & Rivers, D. J. (2017b). Digital cultures of political participation: Internet memes and the discursive delegitimization of the 2016 U.S.
-

Presidential candidates. *Discourse, Context & Media*, 16, 1-11.
<https://doi.org/10.1016/J.DCM.2017.01.001>

Rusliana, I. (2016). Wayang dalam Tari Sunda Gaya Priangan | Rusliana | Panggung.
<https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/panggung/article/view/173/223>

Ruswandi, T. (1995). Koko Koswara: Pelopor Pembaharu Karawitan Sunda.

Trustho. (2017). *Seniman dan Proses Kreatif Penciptaan*. JB Publisher.

Yastuti, M., Dosen, M., Sejarah, P., Islam, K., & Muflihin, A. (2017). Phenomenology Of Digital Culture In The Educational Area: An Epistemological Review. *Jurnal Sosiologi USK (Media Pemikiran & Aplikasi)*, 11(1), 51-66.
<http://jurnal.unsyiah.ac.id/JSU/article/view/9735>.

