



**E-HANDOUT MATA KULIAH
GARAP PAKELIRAN**

PERTEMUAN KE-3



**PROGRAM STUDI S-1 SENI PEDALANGAN
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA**

KONSEP PAKELIRAN GARAP

Sebuah Konsep Pakeliran Padat

Assalamu'alaikum wr wb.

Semangat pagi saudara-saudara mahasiswa, untuk pertemuan kali ini kita akan membahas Konsep dalam Pakeliran Garap. **Konsep dalam Pakeliran Garap di antaranya :**

1. Harus nalar dan logis. Cerita dan alurnya harus masuk akal.
2. Penggarapan lakon bisa dari berbagai sudut pandang. Sebuah cerita bisa digarap menjadi beberapa versi, *sanggitnya* bisa bervariasi tergantung dari penggarapan tokohnya, tergantung dari siapa tokoh utamanya. Satu *lakon* yang sama bisa digarap menjadi berbeda-beda *sanggit* tergantung dari sisi mana penggarapannya, siapa tokoh centralnya.
3. Menganggap semua tokoh adalah manusia biasa. Dalam konsep padat harus memanusiaikan semua tokoh. Meskipun mempunyai kasta atau jenis tingkatan yang berbeda baik itu dewa, raja, jin, raksasa, memiliki perangkat sebagai manusia biasa. Sebagai contoh misalkan tokoh Kresna, dia adalah penjelmaan atau titisan Dewa Wisnu yang *awas* dan *waskitha* dan mempunyai pusaka sakti, di antaranya Cakra, Panah Kesawa dan Kembang Wijaya kusuma. Kembang Wijaya Kusuma dalam cerita tradisi berkasiat bisa menghidupkan orang yang mati, namun dalam konsep Pakeliran padat Kresna di sini di anggap sebagai manusia biasa, tidak punya kemampuan itu dan tidak mempunyai *kawaskithan* seperti cerita tradisi. Kresna tidak bisa meramal atau menebak sesuatu yang belum terjadi. Dia seperti manusia biasa yang memiliki sipat *murka*, *apes* dan *lali*. Jadi pada pakeliran garap Kresna belum tentu digarap menjadi tokoh yang bijaksana, bisa jadi justru jahat, licik, atau tokoh yang biasa-biasa saja. Begitu pula dengan tokoh lain.
4. Tidak berbicara kodrat terkait *lakon* sebelumnya atau berikutnya. Keberadaan lakon bisa berdiri sendiri tidak terkait lakon sebelumnya atau berikutnya. Misalkan pada lakon Partakrama yang menceritakan pernikahan Arjuna dengan Subadra. Peristiwa ini tidak terkait dengan sabda Basudewa ketika kelahiran Arjuna dan subadra dan akan menjodohkan keduanya kelak kalau sudah dewasa. Dan juga tidak terkait lakon-lakon setelah itu.

5. Tidak malih-malihan. Sebaiknya dalam pakeliran garap tidak ada tokoh yang malih-malihan atau berubah wujud karena kesaktiannya. Misalkan dalam Lakon Basudewa Grogol, Maerah melayani Gorawangsa karena tidak tahu kalau yang masuk dalam kamarnya itu adalah raja raksasa, setahu Maerah yang datang adalah Basudewa suaminya. Namun karena Gorawangsa berubah wujud menjadi Basudewa hal ini tidak disadari oleh Maerah. Kasus lain misalkan seorang tokoh yang memiliki kesaktian berubah wujud, ketika bertempur berubah wujud, misalkan menjadi seekor binatang tertentu atau raksasa atau apapun bentuk yang lain.
6. Tidak ada cerita Baratayuda sebagai hukum pembalasan. Di dalam Baratayuda yang mengisahkan pertempuran Pandhawa dan Kurawa, cerita tidak dikaitkan dengan lakon-lakon jauh sebelum Baratayuda. Misalkan dalam cerita Durna Gugur, Durna yang terpenggal kepalanya oleh Trusthajumena, bukan sebagai hukum pembalasan dari cerita sebelumnya. Pada waktu Lakon Ekalaya atau Palguna-Palgunadi, Raja Paranggelung ini memiliki kehebatan dan kesaktian dalam memanah pernah ditolak ketika berguru ke Resi Durna kemudian membuat patung Durna dan dipujanya ketika belajar memanah. Ekalaya memakai cincin di jari manisnya yang menjadi pengapesan dipotong oleh Durna, hingga Ekalaya mati dan sukmanya dendam akan membalas perlakuan Durna ketika di Perang Baratayuda nanti, leher Durna akan terpotong seperti jarinya. Hal ini di dalam konsep Pakeliran Garap tidak berlaku. Peristiwa gugurnya Durna tidak dikaitkan lakon-lakon sebelumnya. Begitu pula dengan tokoh-tokoh lain misalkan Abimanyu, gugur bukan akibat dari sumpahnya dengan Utari, namun murni sebagai peristiwa dalam Baratayuda itu sendiri.
7. Keberhasilan merupakan hasil usaha, kerja keras, usaha yang gigih dari tokoh tersebut. Hasil yang dicapai oleh tokoh utama bukanlah hasil dari orang lain, namun berdasarkan usaha dan kerja keras tokoh tersebut, bukanlah pemberian ataupun dari jerih payah orang lain. Misalkan pada Lakon Wahyu Makutharama, Arjuna mendapatkan wahyu karena usahanya, bukan pemberian semata-mata oleh Kesawasidhi. Lakon Gathutkaca Ratu, Gathutkaca menjadi raja Pringgondani berdasarkan jasanya dalam menyelesaikan huru-hara di Pringgondani, karena benar-benar dikehendaki rakyat, karena kerja

kerasnya membangun Pringgondani, bukan dari pemberian Arimbi semata. Begitu pula dengan lakon-lakon lainnya, bisa kalian cermati.

8. Ada tujuan/ cita-cita untuk sesama, untuk kedamaian dunia. Apa yang dilakukan tokoh utama selalu berpijak untuk kedamaian dunia, untuk kemaslahatan umum, untuk meraih cita-cita bersama. Baik dalam berbuat, menentukan keputusan, bukan berdasarkan kepentingan pribadi, untuk dirinya sendiri, namun selalu mempertimbangkan kepentingan orang lain. Misalkan dalam cerita Tresna Suci Retna Marlangen, di dalam cerita ini mengisahkan perjalanan Jayakusuma yang mencintai Retna Marlangen, adik dari Retna Suwidi, istri dari bapaknya. Jayakusuma yang nakal akhirnya dibimbing ilmu kanoragan (beladiri) oleh Retna Marlangen. Dengan berjalannya waktu Jayakusuma jatuh hati dan menyatakan cintanya kepada sang bibi. Gayung bersambut, Retna Marlangen juga sangat menyayangi Jayakusuma. Namun cinta keduanya tidak bisa bersatu karena Prabu Hayam Wuruk memisahkan cinta mereka dengan menikahkan Retna Marlangen dengan Pangeran Anden. Di sini Retna Marlangen sebagai tokoh central tidak egois, mementingkan diri sendiri, namun keputusan yang diambil berdasarkan untuk kepentingan keluarga, raja dan negara Majapahit. Sehingga meskipun hancur berkeping-keping, ia rela dinikahkan dengan Pangeran Anden untuk menyatukan kedua negara. Ia rela mengorbankan cintanya untuk memperbaiki hubungan Majapahit dengan Singgelapura.
9. Tidak ada pengulangan. *Pakeliran garap* tidak ada pengulangan dalam berbagai unsur, baik unsur *sabet*, *catur* dan iringan. Bila sudah ditampilkan di dalam *cak sabet*, maka tidak akan diceritakan lagi di unsur *catur*. Begitu pula untuk iringan tidak ada pengulangan.
10. Kesesuaian antara wadah dan isi. Dalam *pakeliran garap* semua tertata dengan komposisi yang pas dan tepat, tidak ada hal yang berlebihan, atau kurang. Sehingga sering kita jumpai di dalam penggunaan karawitan pakeliran penyajiannya sering terpenggal, tidak utuh, hal ini menyesuaikan kebutuhan adegan dan hayatan rasa.
11. Tidak terikat dalam penggunaan Pathet seperti di dalam pakeliran konvensional, dan karawitan pakeliran pun boleh silang gaya, yang terpenting adalah kesesuaian dan

ketepatan dalam penggunaannya di dalam pakeliran, mendukung suasana dan situasi batin tokoh dalam adegan tersebut.

12. *Tutug* : permasalahan lakon bisa selesai
13. *Mungguh* : sesuai kepantasan (nalar)
14. *Mulih* : *Padhang-ulihan, sanggit* di awal terjawab di bagian akhir cerita. Permasalahan lakon terjawab di penyelesaiannya.
15. *Kempel* : Linear, sebab akibat. Relevannya permasalahan lakon
16. Tokoh utama tidak harus selalu tampil dalam setiap adegan, namun selalu melingkupi permasalahan lakon.

Unsur-unsur garap pakeliran

- 1. Lakon (garap Penokohan, garap sanggit dan garap adegan)**
- 2. Catur (garap janturan, pocapan dan ginem)**
- 3. Sabet (gerak wayang, garap bayangan, sabet tematik)**
- 4. Iringan Pakeliran/ Karawitan Pakeliran (sulukan, dhodhogan, tembang, kombangan dan gendhing)**