



E-HANDOUT MATA KULIAH GARAP PAKELIRAN

PERTEMUAN KE-8



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

GARAP ADEGAN

Menyusun Struktur Adegan Lakon

GARAP ADEGAN

Garap adegan adalah usaha memilih adegan-adegan dan menyusunnya sehingga menjadi suatu alur lakon yang *wutuh, kempel, mulih* dan *mungguh*. Dasar pemilihan adegan antara lain mengacu pada kerangka garis besar peristiwa hasil inventarisasi yang telah diseleksi dan telah disusun. Jika terhadap masing-masing peristiwa itu dipertanyakan, “Di mana peristiwa itu terjadi?” maka dengan mudah dapat ditentukan tempat suatu adegan berlangsung.

Sebagai contoh pada pertemuan sebelumnya, yaitu pada Lakon Kresna Duta, peristiwanya adalah: Kresna terpilih sebagai duta Pandhawa. Di mana Kresna terpilih sebagai duta? Jawaban terhadap pertanyaan ini adalah menunjuk nama tempat sebagai berlangsungnya suatu adegan. Salah satu jawabannya adalah Wiratha. Selanjutnya terhadap jawaban ini, dikaji lagi dengan pertanyaan “Mengapa di Wiratha?”. Jika jawaban dari pertanyaan ini *mungguh*, maka langsung dapat ditentukan “Adegan Wiratha”. Demikian seterusnya masing-masing peristiwa selalu dikaji, maka akan ditentukan seluruh adegan pokok yang terdapat dalam lakon tersebut.

Sebagai studi kasus misalkan dalam lakon Nala-Damayanti. Bisa kita susun pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut :

1. Apa dasar di Widarba diselenggarakan sayembara pilih?
2. Mengapa diselenggarakan sayembara pilih?
3. Bagaimana tanggapan Damayanti akan diselenggarakannya sayembara?
4. Siapa saja yang mengikuti sayembara ini?
5. Siapa yang memenangkan sayembara?
6. Mengapa Damayanti memilih Prabu Nala?
7. Bagaimana perasaan keduanya?
8. Setelah memenangkan sayembara, apa yang dilakukan Nala?
9. Bagaimana perasaan raja penglamar yang kalah dalam sayembara tersebut?
10. Apakah semua menerima atau ada yang menentang keputusan itu?
11. Mengapa Puskara sangat mencintai Damayanti?

12. Apa yang dilakukan Puskara untuk mendapatkan cinta dari Damayanti?
13. Usaha apa yang dilakukan Puskara untuk bisa memiliki Damayanti
14. Mengapa Puskara mengajak Nala bermain dadu?
15. Mengapa Nala menerima ajakan Puskara?
16. Siapa saja yang hadir dalam permainan dadu?
17. Apa tanggapan masing-masing tokoh?
18. Siapa yang menang dalam permainan dadu?
19. Apa saja taruhan dalam permainan itu?
20. Siapa yang curang dalam permainan itu?
21. Bagaimana akhir dari permainan itu?
22. Mengapa Puskara tega mengusir Nala, kakaknya sendiri?
23. Mengapa Puskara menginginkan kekuasaan di Nisadha?
24. Bagaimana Damayanti menanggapi permainan dadu?
25. Apa alasan Damayanti mengikuti Nala yang diusir ke hutan?
26. Mengapa Damayanti tetap mencintai Nala?
27. Mengapa Damayanti tidak meninggalkan Nala?
28. Dan seterusnya.

Inventarisasi pertanyaan dan cari jawabannya. Perlu diketahui, jika ketika menentukan kerangka garis besar peristiwa betul-betul sudah tidak menyimpang dengan gagasan pokok/ide penciptaan, maka adegan yang ditentukan dengan sistem ini juga tidak mungkin menyimpang. Dengan kata lain adegan yang dipilih tentu relevan dengan permasalahan lakon.

Coba kalian lihat kembali cerita yang akan digarap, inventarisasi peristiwa-peristiwa dalam lakon tersebut, pilihlah mana yang relevan dan buang peristiwa yang tidak mendukung dalam cerita tersebut, fokuskan garapan sesuai tema, ide penciptaan, tokoh utama dan judul lakon tersebut. Bagaimana meramu, menyusun adegan-adegan agar bisa mewartakan tema, ide penciptaan, dan amanat yang akan disajikan dalam karya tersebut. sudahkah adegan-adegan tersebut menjawab pertanyaan-pertanyaan yang kita buat tadi. Jangan sesekali menghadirkan

adegan yang tidak ada keterkaitannya dengan judul. Semua tokoh dan adegan yang kita buat harus mempunyai peran dalam lakon tersebut.

Perlu diingat kembali bahwa sebelum kita menyusun struktur adegan sebelumnya kita harus menganalisis lakon terlebih dahulu, mencoba mencermati dan mengkritisi lakon yang sudah ada, apakah kiranya lakon yang telah disusun oleh orang lain tersebut sudah relevan, adakah alur yang kurang relevan, apakah karakter masing-masing tokoh sudah relevan, apakah karakter tokoh utama sudah relevan, apakah semua unsure sudah relevan? Bila kita masih menemukan sesuatu yang janggal, tidak relevan ataupun dirasa tidak *mungguh* maka kita bisa merubahnya sesuai apa yang kita pikirkan. Kita bisa merubah bagian mana yang menurut kalian kurang relevan atau merombak total tokoh, alur atau garap adegannya. Semua sah-sah saja, boleh dilakukan asal tidak meninggalkan konsep-konsep garap dan tetap mengingat tema dan ide penciptaan sebagai bingkai yang mengarahkan garapan kita.

Perlu diketahui bahwa langkah-langkah dalam garap lakon ini tidak berlaku secara ketat, maksudnya sistematik urutan pembahasan bukan harga mati, mahasiswa bisa memilih dan mengurutkan sesuai kondisi dan potensi yang dimilikinya.