



E-HANDOUT MATA KULIAH GARAP PAKELIRAN

PERTEMUAN KE-2



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

PENGANTAR

GARAP PAKELIRAN:

**Bekal Yang Harus Dimiliki Dalam
Menggarap Sebuah Karya**

BEKAL YANG HARUS DIMILIKI DALAM MENGGARAP SEBUAH KARYA

Pakeliran garap di sini sarat dengan konsep *pakeliran* padat. Menciptakan sebuah karya yang menarik, berbobot dan berkualitas tidaklah hal yang mudah. Kita mungkin bisa dengan mudah memahami konsep *pakeliran* garap namun merasa kesulitan dalam mengimplikasikan konsep ke dalam sebuah karya. Seperti yang kita tahu *pakeliran* padat tidak dibatasi dalam penggunaan *pathet, gendhing, sulukan*, bisa silang gaya, penggunaannya pun tidak harus disajikan secara utuh, menyesuaikan kebutuhan hayatan dan suasana dalam setiap adegan. Bisa kita jumpai dalam sajian *Pakeliran* Padat, sajian *gendhing, sulukan, tembang* dan sebagainya tidak disajikan secara utuh, sering terpotong, ataupun berganti ke iringan yang lain. Struktur adegan dalam *pakeliran* padat juga bebas, tidak merunut ke bentuk *pakeliran* ringkas ataupun semalam, struktur adegan berorientasi pada penggarapan tokoh central dan permasalahan *lakon*. Pada dasarnya *pakeliran* garap adalah *pakeliran* yang bebas merdeka namun terkonsep. Bekal yang harus dimiliki oleh seorang seniman dalam menggarap sebuah karya di antaranya:

1. Menguasai tehnik

Bekal yang harus dimiliki dalam menggarap sebuah karya adalah menguasai tehnik. Tehnik di sini maksudnya adalah menguasai semua unsur *pakeliran*, baik *sabet, catur* dan *karawitan pakeliran*. *Sabet* maksudnya kita harus menguasai tehnik-tehnik dalam memegang dan memainkan boneka wayang, tidak lagi menjadi kendala kita dalam menggerakkan wayang. Unsur *Catur* yaitu berkaitan dengan narasi dalang juga harus dikuasai baik dalam hal penyusunan kalimat, pemilihan kata, ketepatan dalam penggunaan gaya bahasa, *undha-usuk basa, udanegara, antawecana*, intonasi, artikulasi dsb agar narasi yang disampaikan terasa mantap. Seorang dalang atau penyusun karya harus memiliki pengetahuan dalam hal karawitan *pakeliran* yang meliputi *sulukan, dhodhogan, kombangan*, dan *gendhing* itu sendiri. Hal-hal teknis seperti ini harus kita kuasai jangan sampai menjadi kendala dalam penyusunan karya. Bila kita belum menguasai teknis, tentunya proses pembuatan karya akan memakan waktu yang sangat

lama, karena harus tersendat-sendat karena belum menguasai tehnik dalam *pakeliran*. Dalang mempunyai tugas yang kompleks, ketika sudah duduk di depan *kelir* semua bekerja, tangan memegang wayang, kadang dibarengi dengan memegang *cempala*, kaki memainkan *keprak*, mulut kadang-kadang menyuarakan *sulukan*, *kombangan*, atau *tembang* yang terbingkai dengan nada-nada, *antawecana*, mata dan telinga butuh konsentrasi penuh. Sehingga penguasaan tehnik menjadi syarat mutlak dalam proses penyusunan karya.

2. *Sugih bothekan*

Seorang pengkarya dituntut kreatif dan inovatif, memiliki banyak ide-ide dan tentunya mempunyai banyak referensi, baik referensi dalam penguasaan repertoar *lakon*, banyak referensi penguasaan repertoar *gendhing*, banyak *anggitan sabet*, dan tentunya pandai merangkai kata dalam *catur* pedalangan. Ketika pengkarya miskin dalam penguasaan ini, tentunya karyanya juga kurang variatif dalam berbagai unsur *pakeliran* dan juga dari sisi sajiannya tidak memunculkan warna baru dalam karya tersebut.

3. Menguasai konsep dan mampu mengaplikasikan ke dalam sebuah karya

Bekal yang wajib dimiliki oleh pengkarya di samping harus menguasai tehnik, *sugih anggit/sugih bothekan*, juga harus memahami dan menguasai konsep. Di samping menguasai konsep garap juga harus memperhatikan konsep estetika pedalangan. Di samping itu pengkarya harus mampu mengaplikasikan konsep ke dalam sebuah karya. Kalau hanya sekedar memahami konsep mungkin semua orang bisa mempelajarinya, namun kemampuan mengaplikasikan konsep itu tidaklah mudah, membutuhkan kepekaan, cermat, dan kritis menyelaraskan karya dengan konsep.

4. Memahami *lakon*

Seorang dalang atau pengkarya dalam menggarap sebuah karya harus memahami *lakon*. Bagaimana alur cerita *lakon* tersebut, siapa tokoh centralnya, *lakon* apa saja yang menghadirkan tokoh tersebut, paling tidak kita punya pijakan *lakon* sebelum dan sesudah dari *lakon* yang kita garap. Memahami hubungan antar tokoh, silsilah dan paham alur dalam setiap *lakon*. Dengan begitu akan memudahkan kita dalam

menentukan *lakon*, menentukan fokus garapan, dan mengolahnya menjadi sebuah karya.

5. Sarana prasarana yang memadai

Meskipun keempat point tadi sudah kita punyai, namun bila tidak didukung oleh sarana prasarana yang memadai tentunya hal ini akan mengganggu rasa hayatan. Sarana prasarana di sini meliputi, wayang, gamelan, penataan panggung, soundsystem dan lighting, sumber daya manusia baik pengrawit, swarawati, dan operator dari alat-alat tersebut.

a. Wayang

Wayang yang kita gunakan dalam kondisi baik, mudah digerakkan sehingga tidak mengganggu dalang ketika memainkannya. Menggunakan boneka wayang sesuai mestinya, menggunakan tokoh yang tepat, bukan wayang jilihan, maksudnya penggunaan boneka wayang menggunakan wayang yang tidak sebenarnya, atau meminjam tokoh yang sudah familiar di mata penghayat. Hal ini akan mengganggu penghayatan penonton. Bagi sebagian dalang kadang menggunakan boneka wayang yang memiliki kesamaan karakter. Bila kita menggarap lakon baru dan belum pernah ada wayangnya, seyogyanya memang kita harus mendesain juga boneka wayangnya hal ini untuk mendukung sajian dan rasa hayatan penikmat wayang.

b. Gamelan

Gamelan yang kita gunakan harus mendukung sajian. Tidak harus lengkap *slendro pelog*, atau lengkap ricikannya, namun yang terpenting adalah gamelan tersebut mempunyai larsan yang pas, tidak *sliring* atau *blero*, sehingga akan mendukung kemantaban sajian tidak mengganggu pendengaran si penghayat.

c. Penataan panggung

Penataan panggung di sini meliputi penataan panggung baik untuk meletakkan dan mengatur posisi gamelan dan juga wayang, panggungan dalang, penataan *debog*, pengaturan wayang di *eblek*, penataan *keprak*, dan sebagainya. Penataan *debog* panggungan harus disesuaikan dengan dalang yang akan pentas, seberapa tingginya, tepat dalam menata *debog paseban*, ketepatan pemilihan *debog* yang digunakan.

Pilihlah batang pisang yang lunak agar mudah untuk menancapkan batang *gapit/cempurit* wayang. Hindari penggunaan batang pisang jenis pisang kluthuk (jenis pisang yang banyak isinya, namun memiliki rasa yang sangat manis) karena jenis batang pisang ini sangat *atos* atau keras, sehingga sulit untuk menancapkan *cempurit*. Hal ini tentunya akan mengganggu sang dalang dalam mengatur tancaban wayang.

d. Soundsystem, Lighting, dan operator

Wayang, gamelan, juga penataan wayang sudah bagus namun bila tidak didukung oleh soundsystem dan lighting yang bagus, hal ini akan mengganggu hayatan penikmat wayang. Gunakan soundsystem yang memadai, tepat kapasitasnya untuk pertunjukan wayang, dan lighting blencong juga terang dan bayangan tidak pecah. Namun soundsystem yang bagus bila tidak didukung oleh operator yang handal juga tidak ada artinya. Soundsystem membutuhkan kepiawaian dari operator agar mendukung kemantaban dalam sajian karya.

e. *Pengrawit dan Swarawati*

Sumber daya *pengrawit* (musisi) dan *swarawati* (vokalis) juga sangat penting dalam mendukung sajian karya. Semua peralatan bagus, lengkap dengan penataan yang bagus, didukung soundsystem dengan operator yang handal namun bila tidak didukung dengan skil *pengrawit* dan *sindhen* hal ini akan mengganggu rasa hayatan. Kemampuan *pengrawit* yang terbatas akan mengganggu jalannya sajian *gendhing*, suara vokalis yang fals, *blero*, tidak tepat nada juga sangat mengganggu dan tidak mendukung kemantaban sajian karya.

Dari semua unsur tadi harus terpenuhi untuk mendukung rasa hayatan pada karya tersebut.

