

UNSUR GARAP PAKELIRAN PADAT LAKON ALAP-ALAPAN SUKEKSI DALAM KALASINEMA KARYA SUMANTO

Titin Masturoh

This article focuses on the element of garap pakeliran in kalasinema lakon Alap-alapan Sukeksi by Sumanto. On the reason, this article uses critic formalistic approach by ignoring audiences. The observation result includes the description about presentation form, garap adegan, garap tokoh, garap catur, garap sabet, garap iringan, and the form of pakeliran padat lakon Alap-alapan Sukeksi written by Sumanto in kalasinema.

Key words: pakeliran padat, kalasinema, the element of garap.

Pakeliran adalah suatu bentuk teater tradisi dengan menggunakan boneka bentuk pipih (wayang kulit) sebagai medium pokok, di dalamnya mengandung unsur lakon dan unsur garap, antara lain: bahasa, suara, rupa dan gerak. Unsur-unsur tersebut setelah diolah dalam pakeliran maka bahasa menjadi *catur*, suara menjadi karawitan, rupa menjadi boneka, dan gerak menjadi *sabet*. Pertunjukan wayang kulit merupakan pertunjukan panggung, artinya harus ditonton secara langsung, namun sekarang pada kenyataannya dapat disaksikan di layar kaca (televisi). Pertunjukan wayang kulit di televisi pada umumnya ada dua macam penayangan: pertama siaran langsung sebuah pertunjukan dari suatu tempat tertentu dan ke dua melalui rekaman dari suatu pagelaran. Apabila penyiarannya secara langsung dari suatu pertunjukan (semalam suntuk), pertunjukannya dapat membosankan penonton, karena durasi waktu terlalu panjang serta penampilan figur wayang setiap adegan sering tidak bergerak dalam waktu yang cukup lama. Apabila siaran didasarkan atas rekaman dari suatu pertunjukan (semalam suntuk) akan melalui proses

editing. Biasanya *lakon* yang ditayangkan terputus-putus antara adegan satu dengan adegan berikutnya kurang lekat (Sarwanto, 2002:16).

Pakeliran padat lakon Alap-alapan Sukeksi karya Sumanto merupakan salah satu bentuk seni garapan baru, *pakeliran* ini dalam rangka untuk pengelaran kalasinema *pakeliran padat* yang bekerja sama dengan PT. Gelar Nusantara atas pesan AN-Teve. Rencananya akan diputar setiap hari Rabu malam sekitar jam 21.00–23.00 WIB pada bulan Juni tahun 2002. Akan tetapi, sampai sekarang *lakon Alap-alapan Sukeksi* ini belum diputar, dari informasi yang penulis terima menanti sponsor. Pelaksanaan rekaman pada tanggal 23 September 2001 di Studio STSI Surakarta. Pada saat itu penulis menyaksikan langsung baik dalam proses latihan, proses perekaman, dan hasil rekamannya. *Pakeliran* ini menggunakan durasi waktu yang pendek antara 1,5–2 jam, dengan harapan tidak membosankan dan melelahkan penonton dan dapat menguntungkan bagi pihak televisi maupun peningkatan kualitas pertunjukan wayang. Adapun isi *pakeliran* mengandung nilai-nilai rohani yang wigati bagi kehidupan seperti kepahlawanan, kesetiaan, kebenaran, kesucian, kemanusiaan, keadilan, dan yang berhubungan dengan kemantapan suasana seperti *agung*, *regu*, *susah*, *gagah*, *manambah*, dan sebagainya. Isi tersebut sesuatu yang bisa dirasakan dari perpaduan unsur-unsur *sabet*, *catur*, dan *iringan*, serta peristiwa *lakon* yang ditampilkan.

Salah satu faktor yang mendorong berkembangnya *pakeliran* adalah keberhasilan seorang dalang bukan karena ketaatannya mengikuti gaya *pakeliran* tradisi, baik tradisi keraton ataupun tradisi rakyat, melainkan terletak pada kreativitasnya untuk melakukan inovasi dan menyesuaikan karyanya dengan selera masa (Marsono, 2001:27). Seperti karya Sumanto berakar pada tradisi namun unsur-unsur *garap* sudah banyak berkembang. Dalam tulisan ini akan dicoba mengkritisi unsur *garap* yang ada dalam kalasinema *pakeliran padat lakon Alap-alapan Sukeksi* karya Sumanto. Sebelumnya akan diketengahkan deskripsi bentuk sajian dari *lakon* tersebut.

Deskripsi Bentuk Sajian

1. Adegan Pembuka

Begawan Wisrawa merenung, bahwa hanya Dewi Sukeksi yang pantas menjadi istri Prabu Danapati, putranya. Namun di sisi lain Begawan Wisrawa menerima ilham bahwa dirinya akan mendapat cobaan yang sangat berat dan Dewi Sukeksi bukan jodoh Danapati.

2. Jejer Kerajaan Lokapala

Prabu Danapati dihadap Patih Banendra, menerima kedatangan Begawan Wisrawa, ayahnya. Prabu Danapati mengutarakan maksudnya kepada Begawan Wisrawa, bahwa ia berkeinginan mempersunting Dewi Sukeksi putri raja Alengkadiraja. Pada waktu itu suasana hening. (*Dhodhogan singget* dilanjutkan *suluk Pathet Nem Cekak*, Wisrawa *tebah jaja*, dilanjutkan dialog.)

Begawan Wisrawa merasa senang, mendengar maksud Danapati. Danapati menceritakan kepada ayahnya tentang persyaratan untuk mempersunting Dewi Sukeksi, yaitu harus mengikuti sayembara perang yang diadakan Jambumangli (paman Dewi Sukeksi). Begawan Wisrawa merasa tanggung jawab, kemudian pergi ke Alengkadiraja akan melamar Dewi Sukeksi, walaupun harus mengikuti sayembara. Danapati disuruh menunggu Kerajaan Lokapala. (*Suluk Plencung* untuk mengiringi kepergian Begawan Wisrawa dilanjutkan *Srepeg Lasem*, *sirep* kemudian dialog.) Wisrawa maju memegang pundak Danapati, saling berpelukan. Suasana menjadi legawa, terharu, dan agak tegang.

(*Suluk Ada-ada Nem Jugag*) Danapati memanggil Patih Banendra, minta pertimbangan atas kepergian Begawan Wisrawa. Patih Banendra memanggil Gohmuka. (*Ladrang Bedhat*, bersamaan dengan *gong* Gohmuka tampil menyembah, menghadap Danapati, *gendhing sirep* dilanjutkan dialog.) Danapati memberi tugas Gohmuka untuk memantau kepergian Begawan Wisrawa dalam melamar Dewi Sukeksi ke Alengkadiraja.

Begawan Wisrawa dalam perjalanan disertai *panakawan*: Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong. Gohmuka terbang untuk memantau perjalanan Begawan Wisrawa.

3. Adegan Gelanggang Perang Alengka

(*Ada-ada Nem Jugag*, Jambumangli *tebah jaja* dan melongok, dilanjutkan dialog.) Jambumangli jatuh cinta kepada Dewi Sukeksi. Ia membayangkan dapat memadu kasih dengannya. Setelah sadar ternyata yang dirayu adalah Togog. (*Suluk Ada-ada Nem Srambahan*, dilanjutkan dialog.) Togog merasa heran atas bersikerasnya Jambumangli mengadakan sayembara walaupun tidak diresmi Prabu Sumali. Jambumangli bercerita kepada Togog, bahwa tidak ada orang yang bisa mengalahkan dirinya. Jika tidak ada yang mengalahkannya, berarti Sukeksi menjadi istrinya.

Datang para raja pelamar: Sasrasekti, Wirabaja, dan Wirapati. (Suasana menjadi tegang dan panas, *suluk Ada-ada Mataraman*, dilanjutkan dialog.) Jumbumangli memberi selamat datang kepada raja-raja yang akan mengikuti sayembara perang. Ia juga menjelaskan peraturan-peraturannya, yaitu siapa yang bisa mematahkan kedua bahu Jumbumangli maka dapat mempersunting Dewi Sukeksi. (*Suluk Ada-ada Nem Jugag*, Jumbumangli *tebah jaja* dan melongok, dilanjutkan dialog.) Suasana menjadi panas, setelah Jumbumangli merasa diremehkan Wirabaja. Jumbumangli marah-marrah sambil mengeluarkan kata-kata umpatan.

(*Srepeg nem*) Sasrasekti, Wirapati, dan Wirabaja *dientas* ke kiri. Wirabaja perang tanpa senjata melawan Jumbumangli, Wirabaja kalah. Wirapati membawa tumbak bertanding dengan Jumbumangli, Wirapati kalah. (Sasrasekti *tancep* membawa panah. *Srepeg suwuk* dilanjutkan dialog.) Sasrasekti merasa dihina Jumbumangli, kemudian ia membidikkan panah kepada Jumbumangli. (*Sampak nem*) Sasrasekti melepaskan panah berulang-ulang. Jumbumangli tidak mempan senjata, lalu mengejar Sasrasekti. Togog menghentikan Jumbumangli (iringan *suwuk*).

4. Adegan Istana Alengka

(*Pathet Sanga Wantah*, *kayon* ditancapkan gawang tengah, dilanjutkan *pocapan*) Penggambaran keindahan Kerajaan Alengka, kewibawaan dan keagungan Raja Sumali, kecantikan Dewi Sukeksi, dan penggambaran kegelisahan Sumali atas sayembara yang diadakan Jumbumangli tanpa persetujuannya. Suasana menjadi hening, kemudian ada tamu Begawan Wisrawa. (Gendhing *Ladrang Éling-éling*. Sumali berjalan masuk ke gawang kiri diikuti Sukeksi. Sumali keluar bertemu dengan Wisrawa, berpelukan lalu duduk berhadapan. Sukeksi keluar, menyembah, kemudian tancap di depan Sumali. Iringan *suwuk* dilanjutkan *Sendhon Abimanyu*, kemudian dialog.)

Prabu Sumangli dan Dewi Sukeksi menyambut kedatangan Begawan Wisrawa. Begawan Wisrawa menceritakan maksud kedatangannya ingin melamar Dewi Sukeksi akan dijodohkan dengan Danapati, putranya. Prabu Sumali terkejut (*tebah jaja*, *suluk Pathet Sanga Jugag* dilanjutkan dialog.) Sumali menceritakan tentang sayembara yang diadakan Jumbumangli. Dewi Sukeksi juga mempunyai permintaan, bahwa barang siapa yang mampu menguralkan isi *Sastra Jendra Hayuningrat* itulah yang berhak mempersunting Dewi Sukeksi. Begawan Wisrawa menyanggupi.

(*Suluk Ada-ada Palaran Jugag*, suasana menjadi panas. Jumbumangli tampil dari kiri, Sukeksi pindah tancap di belakang Sumali. Jambu-

mangli diperintahkan Sumali duduk, Jambumangli tancap di belakang Wisrawa.) Jambumangli menyatakan kepada Sumali, bahwa Begawan Wisrawa meskipun mampu menguraikan isi *Sastra Jéndra*, tetapi jika belum mengalahkan Jambumangli tetap tidak bisa mempersunting Dewi Sukeksi. Mendengar ucapan Jambumangli, Begawan Wisrawa terkejut dan memenuhi tantangan Jambumangli. (Iringan *Srepeg sanga*) Begawan Wisrawa berperang dengan Jambumangli, Jambumangli mati terkena panah Begawan Wisrawa.

(*Suluk Pathet Manyura Wantah Cekak*, dilanjutkan dialog) Begawan Wisrawa setelah berhasil membunuh Jambumangli, Begawan Wisrawa bersiap-siap akan menguraikan isi *Sastra Jéndra Hayuningrat*. Kemudian Prabu Sumali dan Dewi Sukeksi bersuci serta menyiapkan sesaji, agar dapat menerima wejangan dengan hati yang jernih. Sukeksi, Sumali, dan Wisrawa menuju *sanggar pamujan*.

5. Adegan Sanggar Pamujan Alengka

Diceritakan bahwa disertai kepulan asap dupa yang harum semerbak Begawan Wisrawa mengajarkan *Sastra Jéndra Hayuningrat* setahap demi setahap. Semua ajaran telah dikuasai Sumali dan Sukeksi dengan baik, Dewi Sukeksi begembira segera bersimpuh di hadapan Wisrawa. (*Sampak manyura*, Wisrawa dan Sukeksi tampil dari kanan; Sukeksi akan menyembah tetapi dicegah oleh Wisrawa. Sukeksi tancap di sebelah kiri, *iringan suwuk* dilanjutkan *Pathet Manyura Jugag*.) Suasana menjadi haru, senang, dan takut; pada saat itu Dewi Sukeksi bersujud di hadapan Begawan Wisrawa. (*Suluk Pathet Manyura Jugag*, dilanjutkan dialog.)

Dewi Sukeksi menyampaikan terima kasih kepada Begawan Wisrawa yang telah mampu menguraikan isi *Sastra Jéndra*. Begawan Wisrawa menjelaskan bahwa dirinya sekedar melaksanakan permintaannya, untuk selanjutnya Dewi Sukeksi segera akan dikawinkan dengan Danapati. Dewi Sukeksi menolak, karena ia telah bersumpah bahwa barang siapa yang mampu menguraikan isi *Sastra Jéndra*, itulah yang akan menjadi suaminya. (*Suluk Pathet Manyura Jugag*, dilanjutkan *pocapan*.)

Begawan Wisrawa terkejut ketika mendengar ucapan Dewi Sukeksi yang sangat mengharap belas kasihannya; matanya berkaca-kaca. Mengingat telah menerima wejangan *Sastra Jéndra*, sehingga wajahnya tampak bersinar menambah kecantikannya. Begawan Wisrawa sangat terpukau oleh kecantikan Dewi Sukeksi. Hatinya tersirat bagaikan orang mabuk kepayang. Begawan Wisrawa telah jatuh cinta, kehendak hatinya

tidak dapat dibendung. Suasana yang sunyi sepi membuat ia lupa daratan. Begawan Wisrawa membopong Dewi Sukeksi.

Begawan Wisrawa mengutarakan perbuatannya kepada Semar, bahwa setelah menjabarkan *Sastra Jendra* kepada Sumali dan Dewi Sukeksi, Dewi Sukeksi tidak mau dikawinkan dengan Danapati karena sumpahnya. Walaupun demikian, Begawan Wisrawa tetap merasa bersalah. Semar menyarankan supaya Wisrawa tetap minta maaf kepada Danapati.

(*Gendhing Boyong*) Wisrawa diboyong ke istana oleh Sumali. Gohmuka membidik dari jauh, mengetahui peristiwa itu ia langsung pulang melaporkannya kepada Pabu Danapati.

6. Adegan Kerajaan Lokapala

Prabu Danapati dihadap patih Banendra. Ia sangat menantikan kedatangan Wisrawa, hingga tidak mau makan dan minum, kalau malam susah tidur. Kedatangan Gohmuka mengagetkan Danapati. (*Sampak manyura* bersamaan dengan tampilnya Gohmuka. Danapati menyambut kedatangan Gohmuka, *iringan suwuk* dilanjutkan *suluk Ada-ada Manyura Jugag*, kemudian dialog.)

Gohmuka bercerita tentang keberhasilan Begawan Wisrawa membunuh Jambumangli serta menjabarkan isi *Sastra Jendra*. Sekarang Dewi Sukeksi diperistri Begawan Wisrawa. Suasana menjadi panas setelah Danapati mendengar keterangan Gohmuka, dia sangat terkejut dan marah-marah. (*Suluk Ada-ada Manyura Jugag*, Danapati *tebah jaja*, *iringan* menjadi *Gantungan*, Danapati berubah menjadi besar, *iringan* menjadi *Lancaran*, *sirep*.) Prabu Danapati pergi ke Kerajaan Alengkadiraja.

7. Adegan Peperangan di Alengka

Ia dihadap para raksasa yang dipimpin Mintragna. Terjadi peperangan. Prabu Danapati menjadi garang, akibatnya banyak senapati Alengka yang mati. Prabu Sumali menyerahkan kebijaksanaan kepada Wisrawa untuk meredakan kemarahan Danapati. Wisrawa menghampiri Danapati mengakui kesalahannya. Danapati tidak merima alasan tersebut, ia akan membunuhnya dengan *Kunta Baswara*. Semar datang meredakan kemarahan Danapati dengan berbagai alasan. Akhirnya Danapati minta maaf kepada Begawan Wisrawa, ayahnya.

Garap Adegan

Pakeliran padat lakon Alap-alapan Sukeksi karya Sumanto dalam kalasinema tidak mengikuti bangunan *lakon* tradisi. Seperti: *jejer* kerajaan, keputrian, bale penghadapan luar, keberangkatan pasukan, adegan perang, dan seterusnya. Akan tetapi, terdapat kebebasan dalam menentukan adegan. *Pakeliran padat* tidak selalu harus diawali dengan adegan atau *jejer* di suatu negara. Seandainya diawali *jejer* suatu negara, memang *jejer* itu ada manfaatnya untuk mendukung penokohan atau tema dasar.

Pakeliran padat lakon Alap-alapan Sukeksi karya Sumanto dalam kalasinema tersusun dalam adegan-adegan: (1) diawali adegan pembuka (*bedhol kayon*) pelukisan batin tokoh; (2) *jejer* Kerajaan Lokapala; (3) adegan gelanggang perang Alengka; (4) adegan Istana Alengka; (5) adegan *sanggar pamujan* Alengka; (6) adegan Kerajaan Lokapala; dan (7) adegan peperangan di Alengka. *Garap* adegan tersebut ada kaitan antara adegan satu dan lainnya, tokoh satu dengan tokoh lainnya, serta peristiwa-peristiwa *lakon* tersebut. Adegan pembuka berkaitan erat dengan adegan kedua yaitu Kerajaan Lokapala. Adegan kedua merupakan akibat dari adegan pertama yaitu persoalan yang dihadapi tokoh dalam adegan kedua yakni Danapati minta istri, merupakan peristiwa adegan pertama yakni ilham Begawan Wisrawa. Adegan ketiga merupakan tindak lanjut adegan kedua yakni Wisrawa pergi ke Alengkadiraja untuk meminang Dewi Sukeksi harus mengikuti perang. Begawan Wisrawa berperang dengan Jambumangli, dengan kemenangan di pihak Wisrawa. Adegan keempat dan kelima merupakan penentu, yakni Begawan Wisrawa dapat menjabarkan isi *Sastra Jendra Hayuningrat*. Adegan keenam merupakan akibat dari adegan kelima, yakni Danapati marah dan akan membunuh Wisrawa setelah ia mengetahui bahwa Sukeksi menjadi istri ayahnya. Akhirnya kemarahan Danapati dapat diredakan Semar dengan berbagai penjelasan. Bentuk *garap* adegan tersebut mempunyai jalinan erat menurut sebab akibat.

Garap Tokoh

Dalang tradisi dalam menentukan perwatakan tokoh pada umumnya berdasarkan tradisi *pakeliran* yang telah berlaku dalam *lakon-lakon pakeliran* bentuk semalam. Contoh: Puntadewa raja Amarta selalu digambarkan seorang raja yang rela terhadap harta maupun nyawanya. Dalam kalasinema *pakeliran padat lakon Alap-alapan Sukeksi* penyusun memberi citra tokoh secara bebas, tidak terikat oleh konsep perwatakan tokoh menurut tradisi *pakeliran*. Dalam mewujudkan perkembangan setiap batin tokoh,

penyusun berusaha menghidupkan dan memberi citra tokoh, antara lain melalui tindakannya, ujarannya, perasaannya, kehendaknya, dan penampilan. Misalnya suasana batin tokoh diungkapkan melalui *sulukan* *Ada-ada Nem Jugag: "Tandya Sri Danaraja, dahat melang jroning kalbu, ring jengkaring sang rama"* (Sri Danaraja segera berpikir-pikir, hatinya sangat khawatir, setelah keberangkatan sang Wisrawa).

Fungsi *sulukan* tersebut untuk menggambarkan suasana *sereng* dan gelisah. Apabila dilihat dari maknanya, menggambarkan kegelisahan hati Danapati, serta didukung perilaku Danapati dengan gerakan ke sana kemana serta raut muka kadang-kadang menengadah dan kadang-kadang menunduk, seperti orang bingung memikirkan sesuatu yang belum tahu jawabannya. Keterkaitan antara makna *sulukan*, gerak tokoh, serta didukung dengan *gendhing sampak* sangat terpadu, seakan-akan peristiwa Danapati seperti gambaran senyatanya. Sebagai pelerian, Danapati menyuruh Gohmuka untuk memata-matai Wisrawa.

Garap Catur

Garap *catur lakon Alap-alapan Sukeksi* karya Sumanto dalam kalsinema sudah menyimpang dari pola *pakeliran* bentuk semalam. *Pakeliran* bentuk semalam misalnya *jejer* pertama dalam suasana apa pun *janturan*nya sama, yang berbeda hanya nama raja dan kerajaannya. Jadi *catur*nya sudah terpoli, sehingga sering terjadi ketidak-sesuaian dengan adegan yang diceritakan.

Kalsinema *pakeliran padat Lakon Alap-alapan Sukeksi* yang berkaitan dengan *garap catur* menyampaikan isi secara padat melalui medium ungkap bahasa. Kelihatannya penyusun menghindari *catur* klise, menghindari pengulangan-pengulangan, dan memadatkan kalimat. Contoh: dialog Wirabaja yang meremehkan Jambumangli sebagai berikut.

Wirabaja: *Radèn, menawi kénging kula pripih, éman-éman jengandika maksih mudha, yèn ngatos alit sakit agengipun dumugining pajah. Aluwung mundhuta raja-brana pinten gedhung pinten prahu.*

Dialog tersebut kalau dilihat ragam bahasanya, menggunakan perbendaharaan bahasa Jawa *krama*. Kalau dilihat makna konotatif, mengandung unsur pelecehan kepada Jambumangli.

penyusun berusaha menghidupkan dan memberi citra tokoh, antara lain melalui tindakannya, ujarannya, perasaannya, kehendaknya, dan penampilan. Misalnya suasana batin tokoh diungkapkan melalui *sulukan* *Ada-ada Nem Jugag: "Tandya Sri Danaraja, dahat melang jroning kalbu, ring jengkaring sang rama"* (Sri Danaraja segera berpikir-pikir, hatinya sangat khawatir, setelah keberangkatan sang Wisrawa).

Fungsi *sulukan* tersebut untuk menggambarkan suasana *sereng* dan gelisah. Apabila dilihat dari maknanya, menggambarkan kegelisahan hati Danapati, serta didukung perilaku Danapati dengan gerakan ke sana kemari serta raut muka kadang-kadang menengadah dan kadang-kadang menunduk, seperti orang bingung memikirkan sesuatu yang belum tahu jawabannya. Keterkaitan antara makna *sulukan*, gerak tokoh, serta didukung dengan *gendhing sampak* sangat terpadu, seakan-akan peristiwa Danapati seperti gambaran senyatanya. Sebagai peleraian, Danapati menyuruh Gohmuka untuk memata-matai Wisrawa.

Garap Catur

Garap *catur lakon Alap-alapan Sukeksi* karya Sumanto dalam kalsinema sudah menyimpang dari pola *pakeliran* bentuk semalam. *Pakeliran* bentuk semalam misalnya *jejer* pertama dalam suasana apa pun *janturan*nya sama, yang berbeda hanya nama raja dan kerajaannya. Jadi *catur*nya sudah terpoli, sehingga sering terjadi ketidak-sesuaian dengan adegan yang diceritakan.

Kalsinema *pakeliran padat Lakon Alap-alapan Sukeksi* yang berkaitan dengan *garap catur* menyampaikan isi secara padat melalui medium ungkap bahasa. Kelihatannya penyusun menghindari *catur* klise, menghindari pengulangan-pengulangan, dan memadatkan kalimat. Contoh: dialog Wirabaja yang meremehkan Jambumangli sebagai berikut.

Wirabaja: *Radèn, menawi kénging kula pripih, éman-éman jengandika maksih mudha, yèn ngatos alit sakit agengipun dumugiing pajah. Aluwung mundhuta raja-brana pinten gedhung pinten prahu.*

Dialog tersebut kalau dilihat ragam bahasanya, menggunakan perbendaharaan bahasa Jawa *krama*. Kalau dilihat makna konotatif, mengandung unsur pelecehan kepada Jambumangli.

karena menggunakan vokabuler tradisi, tetapi misi yang disampaikan berupa pandangan masa kini; demikian juga sebaliknya.

Sumanto menciptakan *pakeliran* garap baru dilatarbelakangi oleh kondisi pertunjukan wayang dewasa ini yang mulai ditinggalkan penonton. Kebanyakan mereka bukan lagi apresiator *pakeliran*, melainkan para pencari hiburan. Berbekal pada *catur, sanggit*, dan teknik *pakeliran*, serta pengalamannya dalam menulis naskah lakon baik bentuk semalam maupun padat, yang juga didukung olah kebatinan, maka Sumanto menciptakan *pakeliran* garapan baru berisi tuntunan rohani yang wigati, tetapi dikemas dalam bentuk tontonan segar.

Ia sadar, bahwa aspek wacana merupakan salah satu kunci keberhasilan penyampaian pesan-pesan. Berhubung kalasinema *pakeliran padat* ini tujuannya dipertunjukkan melalui televisi, dimana penontonnya beraneka ragam etnis, maka agar pesan tersebut sampai kepada penonton, bahasa yang digunakan adalah bahasa Jawa sehari-hari, menghindari bahasa arkais, serta diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia.

Berdasarkan berbagai aspek *pakeliran* yang disajikan, nuansa kalasinema *pakeliran padat* karya Sumanto tepat sekali, terutama pada anak-anak dan remaja dapat mengenal tokoh wayang serta memahami karakter tokoh.

Penutup

Pakeliran padat lakon Alap-alapan Sukeksi karya Sumanto dalam kalasinema merupakan salah satu bentuk karya seni garapan baru di jagad pedalangan, sehingga masih terbuka lebar berbagai kemungkinan pengembangan. Mudah-mudahan kerja sama STSI Surakarta dengan PT. Gelar Nusantara semakin lancar dan akrab, dengan tujuan dapat memasyarakatkan *pakeliran garap* baru melalui AN-Teve dan dapat menjunjung tinggi karya-karya seniman, khususnya di Jurusan pedalangan STSI Surakarta.

Demikian hasil pengamatan ini disusun semoga dapat membuka cakrawala baru di kalangan pedalangan. ***

DAFTAR PUSTAKA

Djelantik A.A.D. 1999. *Estetika*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

- Humardani, S.D. 1980/1981. *Membina Kritik Musik*. Surakarta: Proyek Pengembangan IKI.
- Kwant, R.C. 1974. *Manusia dan Kritik*. Yogyakarta: Penerbit Yayasan Kanisius.
- Marsono. 2001. "Studi tentang Seni Pertunjukan Massa dalam Dunia Pedalangan Akhir Abad ke-20," dalam *Ekspres*.
- Sarwanto. 2002. "Pertunjukan Wayang Kulit Bentuk Padat di Televisi Sebuah Alternatif," Pidato Dies Natalis XXXVIII STSI Surakarta, tanggal 15 Juli 2002.
- Sutopo, H.B. 1992. "Struktur Kritik Seni Holistik," makalah Seminar Nasional Kritik Seni Nasional Indonesia di Universitas Sebelas Maret Surakarta.