

# Lakon Anoman Duta Garap Padat: Sebuah Penelitian Singkat

*(The Condensed Creativity of Anoman Duta : A Short Study)*

**Subandi**

*Staf Pengajar MKU, Jurusan Pedalangan STSI, Surakarta*

---

## Abstrak

*Anoman Duta* merupakan lakon wayang yang bersumber dari salah satu episode dalam Ramayana versi pedalangan Jawa. Berbagai bentuk seni pertunjukan wayang digarap oleh para seniman tradisi untuk melestarikan nilai-nilai luhur yang terkandung didalamnya. Lakon *Anoman Duta* dipergelarkan dalam bentuk seni pertunjukan wayang kulit Purwo oleh seniman dalang biasanya memakan durasi waktu sekitar enam jam. Pada pementasan yang berjudul Sendratari, Lakon *Anoman Duta* digarap ringkas dengan durasi waktu sekitar dua jam. Bentuk pertunjukan dengan konsep padat digarap dalam waktu sekitar 30 menit. Lakon *Anoman Duta* digarap padat dalam pengertian konsep, isi dan ekspresi estetis oleh Padepokan Sarotama di Surakarta. Penghilangan berbagai ragam gerak yang diulang-ulang, catur yang tidak perlu dengan iringan musik tradisi yang menyatu menunjukkan lakon *Anoman Duta* dengan garap padat tetap berbobot dan lebih menarik serta memberikan kepuasan baru bagi para penikmat seni yang relatif memerlukan waktu terbatas untuk dapat melihat secara keseluruhan isi dan makna yang disajikan dalam pertunjukan. Dengan bentuk pertunjukan *Anoman Duta* garap padat pelestarian seni tradisi melalui garap lakon berlangsung dengan berbagai variasi.

**Kata kunci:** Wayang, *Anoman Duta*, Garap Padat

---

## A. Pendahuluan

Anoman Duta merupakan salah satu lakon dalam seni pertunjukan wayang sudah sangat dikenal didalam masyarakat Jawa terutama bagi sebagian besar pecinta wayang baik Yogyakarta maupun Surakarta. Lakon *Anoman Duta* sudah lazim dikenal melalui bacaan di sekolah-sekolah, pertunjukan wayang kulit, wayang orang. Sejak tahun 1785 ceritera *Anoman Duta* yang semula merupakan salah satu karya sastra dari India hasil karya Walmiki,

telah digubah oleh pujangga Jawa Yosodipuro menjadi ceritera wayang yang berbentuk tembang macapat. Dengan sumber ceritera itu kemudian oleh para seniman disusun lakon wayang yang siap dipentaskan pada Sendratari Kara Jonggrang di Prambanan. Setiap tahun pada bulan-bulan purnama dalam penanggalan Jawa yang biasanya jatuh pada bulan April hingga Oktober selalu dipertunjukkan serial lakon Ramayana. Pada hari kedua biasanya di pergelarkan lakon *Anoman Duta*.

Di Surakarta oleh para seniman-seniman dalang dan tari lakon itu juga sering dipergelarkan. Wayang orang di Taman Sriwedari dahulu juga pernah menyajikan *Anoman Duta*. Pada peringatan HUT Proklamasi yang ke-50 tahun emas serial wayang kulit dengan ceritera Ramayana yang salah satu episode mengangkat lakon *Anoman Duta* secara maraton digelar di Pendopo Taman Sriwedari oleh dalangdalang terkenal yaitu Anom Suroto dan Manteb Sudarsono. Corak garapan kreativitasnya masih menggunakan pola lama yaitu semalam suntuk atau sebanding dengan enam hingga tujuh jam pertunjukan. Dalam pertunjukan wayang orang Sri Wedari dan RRI Surakarta biasanya digarap ringkas yaitu setara dengan dua hingga tiga jam pertunjukan. Wayang Bocah sanggar seni Sarotama yang sekarang berubah nama menjadi Padepokan Sarotama yang menggunakan tempat latihan pentas di Pendopo TBS dan Ngringo 13 Karanganyar, menggarap lakon *Anoman Duta* dengan konsep pakeliran ringkas sekitar 1 jam. Pentaspentas penting yang pernah dilakukan diantaranya adalah pentas dengan lakon *Anoman Duta* di Taman Mini Indonesia Indah pada tahun 1995 dalam rangka Festival Wayang Orang Panggung Amatir Indonesia di-singkat WOPA IV yang memperoleh juara pertama. Pada hari berikutnya dengan lakon yang sama di rumah bapak angkatnya yaitu H. Sampurna. Pada hari ketiga diundang di rumah salah satu seorang komandan Polisi di Jakarta. Dengan demikian selama tiga malam berturut-turut lakon *Anoman Duta* disajikan.

Pada tahun 1996, di STSI Surakarta juga dipergelarkan lakon *Anoman Duta* oleh Padepokan Sarotama dalam rangka Dies Natalis yang ke-32. Lakon *Anoman*

*Duta* dengan garap ringkas juga pernah dipergelarkan di Magelang dalam rangka festival Borobudur 2001. Lakon *Anoman Duta* sekarang telah digarap padat oleh padepokan Seni Sarotama dengan durasi waktu sekitar 30 menit. Pengertian padat dalam seni pertunjukan adalah padat dalam konsep, padat dalam isi dan padat dalam ekspresi atau bentuk penyajiannya. Permasalahannya adalah pertama bagaimanakah deskripsi lakon *Anoman Duta* garap padat yang dilakukan oleh wayang bocah/anak padepokan Sarotama Surakarta. Kedua mengapa lakon *Anoman Duta* digarap padat oleh para senimannya ?. Hingga sekarang ini lakon *Anoman Duta* digarap dengan berbagai variasi oleh wayang bocah yang paraparaganya masih usia kanak-kanak.

## B. Metodologi

### 1. Landasan pemikiran

Garap padat dalam pengertian konsep dalam pertunjukan wayang dirintis oleh tokohtokoh Seniman STSI Surakarta. Dalam pertunjukan wayang bocah, garap padat dalam lakon *Anoman Duta* awal mulanya dilakukan oleh Mujiono dengan wayang bocah sanggar Seni Sarotama di Surakarta. Pengertian padat dalam konsep seperti dirilis oleh Bambang Suwarno dalam makalah 1996 yang menyatakan, pengertian komposisi padat itu bukan bentuk pendek yang berhubungan dengan singkatnya waktu penyajian. Komposisi padat yang dimaksudkan adalah terletak pada garapnya, yaitu garap yang secara padat merupakan kesatuan yang utuh, tidak kurang tidak lebih antara wadah dan isi yang disampaikan.

Di dalam komposisi pakeliran padat diusahakan pernyataan yang sepadat-padatnyanya, karena itu masalah waktu dan tempo sangat penting, sehingga memer-

lukan perhatian sepenuhnya bukan hanya dari dalang, melainkan juga dari pengrawit dan swarawati. Dengan demikian komposisi pakeliran padat ini, sudah tidak lagi mengikuti waton, caracara dan pola-pola tradisi yang ada sampai sekarang. Akibat dari garapan komposisi padat waktunya menjadi berkurang tidak semalam suntuk.

Pengolahan komposisi bentuk yang padat itu meningkatkan tempo, penggantian bentuk dan pola meskipun bahan-bahan catur, sabet, sulukan, iringan dan wayang adalah perbendaharaan yang sudah ada dengan perubahan sedikit atau banyak dalam penyampaian, dengan demikian memacu daya kreativitas (dalam kalangan pedalangan disebut *sanggit*) dan memperluas teba garapan. Diantaranya penataan adegan, penyusunan dialog, penggarapan sabet dengan gerakgerak yang berbicara, penggarapan iringan, pemilihan wanda wayang yang tepat guna menampilkan tokoh yang sesuai dengan lakon dan suasana. Komposisi pakeliran padat harus ditata terlebih dahulu dengan masak, tidak inspkasi yang spontan, kegunaan menempati waktu tiga atau lima menit itu ada masalah.

Penampilan tokoh dalam pakeliran harus ketok urip (kelihatan hidup). Jelas yang dimaksud di sini bukan hidup senyatanya atau hidup sehari-hari, melainkan hidup dalam penghayatan, yaitu kejelasan dalam penghayatan seni atau dengan kata lain kejelasan seni yakni kemantapan.

Dalam komposisi padat, yang perlu adalah menggarap isi yang *wos* dan *mentes*. *Wos* tidak berarti njujuk atau apa perlune, akan tetapi juga variasi atau bumbunya yang menyebabkan *wos kecekel*, rasanya mantep. *Mentes* artinya wadah dan isi pas, tidak kurang tidak lebih, jadi isi

tidak *kocak* dan wadah tidak ada yang kosong, semuanya terpenuhi menjadi satu kesatuan yang *kempel*, tergantung sanggitanya (Naskah Sarasehan Seminar Sehari, 1996:45).

Garap padat dalam suatu pertunjukan wayang bukan sekedar menghilangkan bagian tertentu saja dengan semena-mena. Garap padat merupakan suatu pilihan yang penting untuk hayatan, isinya tetap yaitu misalnya : misi keluhuran budi, kedisiplinan, kepahlawanannya perjuangan dan keadilan.

## 2. Langkah Penelitian:

### a. Pengumpulan data

Pengambilan data yang permulaan adalah pengamatan. Pengamatan dilakukan dalam dua cara yaitu pengamatan secara langsung yaitu pada saat pertunjukan dan pengamatan yang tidak langsung yaitu melalui rekaman audio visual yang diambil pada saat pentas dilakukan. Pada saat pendeskripsian peran video sangat penting oleh karena dapat djamati secara seksama secara berulang-ulang.

Untuk lebih efisien dilakukan transkrip ke dalam pita kaset dan CD. Fungsi dari kaset adalah membantu dalam mentranskrip garap lakon yang berupa dialog, kocapan dalang dan musik karawitan sebagai iringannya. Adapun CD berguna untuk dapat melihat kembali setiap saat sehingga memudahkan pendeskripsian.

Pengumpulan data selanjutnya dilakukan melalui wawancara dengan berbagai nara sumber dan informan diantaranya ketua padepokan Sarotama, menejer pertunjukan, konseptor lakon, dalang sebagai sutradara dan beberapa orang paraga/pemain.

Wawancara dilakukan dalam dua cara yaitu wawancara yang terprogram dan wawancara bebas atau tidak terpro-

gram. Wawancara meliputi riwayat pentas sebelumnya yang pernah dilakukan yaitu berupa pentas panjang, pentas ringkas di berbagai kota dan festival. Wawancara juga tentang penggarapan musik sebagai iringan, lakon dan properti serta penyutradaraan. Wawancara akhirnya terpusat pada garap padat, dalam wawancara juga dilakukan pencatatan cepat dan rekaman dengan pita kaset.

#### b. Analisis data

Pertunjukan wayang bocah dengan lakon *Anoman Duta* garap padat diperlukan pengamat yang cermat dan seksama oleh karena proses pertunjukan relatif singkat sekitar 30 menit. Hampir pengulangan kata/dialog, pengulangan gerak tari, pengulangan adegan dan karawitan iringan musiknya dihilangkan sehingga pertunjukan mengalir memuat isi yang padat. Teknik analisis data digunakan dengan deskriptif interpretatif. Semua data yang telah dikumpulkan hampir seluruhnya penting dan dicatat sehingga dapat dilaporkan secara sistematis.

### C. Deskripsi Lakon Anoman Duta Garap Padat

#### Adegan Perang Tanding

Tokoh wayang : Anoman, Anggada  
Iringan/musik : Gending komposisi tradisi disambung *lancaran Cundaka slendro manyura*.

Anoman keluar arena Lumaksono melompatlompat mengitari arena terus mengambil posisi di tengah menghadap ke depan sambil menarinari (jogedan), *sabetan*, kiprahan.

Pada samping kiri arena muncul Anggada, iringan *sesek dados suwuk*.

Dalang *adaada slendro 6* yang liriknya demikian.

*Jaja muntab lir kinetab, duka yayah sinipi jaja bang mawinga wengis, kumejot pedothing lathi, Oooo ...*

Dialog

Anoman : *Kaya tak waspadakake kakang Anggada*

Anggada : *Geneya kowe durung lali karo aku*

Anoman : *Kakang Anggada duive karep apa methuki aku*

Anggada : *Anoman, kowe baliya, aku sing dadi duta*

Anoman : *Aku mudi datvuhe Gustiku Praburama*

Anggada : *Ora gelem bait sida tak gendhing igamu*

Perang tanding antara Anoman dengan Anggada iringan *lasem/ srepeg slendro 6*, gerak tari kedua tokoh sabetan komplit, maju tiga langkah *rangkulan*, saling dorong, maju, mundur, terlepas saling *ulapulap, jeblosan, prapatan, dugangan*.

Anggada mundur pada posisi sebelah kanan arena pertunjukan sambil mengambil *Gadha* terus berdiri *tanceban*, tangan kiri memegang *Gadha* tangan kanan menunjuk Anoman sambil melantunkan *palaran Durma 1/2 bait*, dengan iringan *palaran Durma*, yang liriknya sebagai berikut.

*Babobabo Anoman si murang toto*

*Ywa siro lenengjurit*

*Disisipi iringan srepeg slendro 6*

Anggada maju memukul Anoman pada samping kanan, samping kiri akan tetapi dapat dihindari, *Gadha* direbut Anoman. Anoman berdiri tegak di sebelah kiri arena, *tanceban*, tangan kanan memegang *Gadha*, tangan kiri menunjuk Anggada sambil melantunkan *bait palaran Durma*, liriknya sebagai berikut.

*Poya tangkep jojo  
Nyata sira prawiro  
Gentaran bahu sayekti  
Mara majua  
DÉngo léna prapteng lalis*

Begitu selesai Anoman mengejar Anggada untuk memukulnya namun dapat dihindari. *Gadha* kembali dipegang Anggada. Anoman kemudian *tiwikrama*, berdiri tegak di tengah arena dengan kedua tangannya *sedakep*. Anggada memukul Anoman dari berbagai penjuru, namun tidak merubah posisi Anoman. Dengan iringan/musik *sesek sampak slendro 6*, Anoman kemudian menyerang Anggada, Anggada jatuh masuk meninggalkan arena, Anoman menari, *sabetan komplit* terus melompatlompat mengejar Anggada.

Adekan Goro-goro

Iringan *palaran Sinom* liriknya demikian :  
*Isine kang gorogoro, lindu ping pitu sehari, kumocak mawetu gelap, horeg bumi prakempita.*

*Kocapan dalang : Gorogoro langsung diiringi srepeg komposisi suwug disambung Julajuli Surabayan.*

Tokoh wayang : Gareng, Petruk, Bagong dan Semar.

Iringan berbunyi : nada lagu *Jula Juli Surabayan*

Gareng mengucapkan liriknya demikian,  
*Gawe pager potong kayu, mangan tempe da pinggir kali, kepingin pinter sregepa sinau, suk yen gedhe ben dadi menteri.*

*Ngonongono garek nasibe, tuku bolah gawe layangan, pamit sekolah neng yangyangan.*

Gareng keluar melantunkan vokal *ludruk* sambil *jogedan 2 rambahan*, dengan *senggakan* seniwati.

Petruk keluar menyaut lantunan vokal *gareng*

Dialog dengan tetembangan.

Gareng : *Dina iki dina apa ?*

Petruk : *Dina iki dina Minggu*

Gareng : *Dina Minggu ana apa ?*

Petruk : *Dina Minggu ana tontonan*

Petruk : *Tontonane ana apa ?*

Gareng : *Tontonane warnawarna*

Petruk : *Seni Tari, Karawitan, uga ana pedalangan*

Gareng : *Kabeh mau saka ngendi ?*

Petruk : *Padepokan Seni Sarotama*

Gareng : *Teka kene sing ngundang sapa ?*

Petruk : *Pondok Seni Budiharjo*

Dialog

Gareng : *Ngudarasa*

Bagong : *Datang menangis (mencari perhatian)*

Disambung *tetembangan* dengan lagu *Nabuh Gamelan* dua *rambahan*, lagu ini aransemen Ki Mulyanto, Lokananta, liriknya demikian.

*Ayo konco nabuh gamelan*

*Mituhu dawuhe Eyang, wiwit cilik kudu tresna kabudayan, karawitan seni tari lan pedalingan, senengseneng sinambi tetembangan.*

*Ayo konco nabuh gamelan, gik nung, nung gik nung tho nung gik nung nung gik nung gong gik nung gik tho 2 3 5 6 5 6 1 6 1 5.*

*Gik nung, nung gik nung tho nung gik nung nung gik nung gong gik nung gik tho 2 3 5 6 5 6 1 6 1 5.*

Dialog singkat Gareng, Petruk dan Bagong untuk meminta lagu lain yaitu *Dunia* atau *wong donya* dua *rambahan*.

Setelah selesai melantunkan lagu, datang Anoman bersama Semar diiringi *Srepeg Slendro 9*.

Dialog

Semar : *Haeh haeh haeh ...*

Gareng : *Sido piknik iki ...*

Petruk : *Piknik menyang ngendi kang*

Bagong : *Ning nggone kangmase he he he ...*

Anoman : *Semar, Gareng, Petruk, Bagong kowe manjinga ana kancing gelungku, ayo budal*

*mangkat teka Alengka  
Diraja.*

Iringan *Srepeg Slendro 9* : Semar, Gareng, Petruk, Bagong sambil menari masuk melalui sentuhan ekor Anoman.

Iringan berubah *sesek sampak*, Anoman *sabetan, cancut tali wanda terus gedruk bumi terbang*.

Iringan berubah *lancaran mikat manuk Slendro 9*.

Dari arah kiri Katakasini *lumaksono* sambil *kiprahan, bendrongan, iringan menjadi Sampak 9*. Anoman ditelan Katakasini.

Katakasini : *Hé hé iki wewujudan putih ndak saut, ndak untal, koyo ngene bangsane apa iki.*

Dalang *Kocapan*:

*Kocap kacarita, sang kapiwara ya sang Rama Dayapati, manjing jroning waduk, sang kapiwara sigro kruda medhot usus ngremet jejantung pejah kapisanan. Sang kapiwara sigra mijil.*

Dialog singkat:

Katakasini : *He he he*

Perang tanding : *Wil Katakasini melawan Anoman*

Anoman : *Wah, Katakasini kelakon ngathangathang dadi bathang*

Dalang kocapan : *Katakasini pejah kapidoro Iringan sampak, sesek suwuk*

Anoman masuk. Iringan *ditabrak gending Ketawang Rujit Slendro 9*. (1)

1 2 5 3 2 1 5 6 5 2 5 3 2 (1)  
1 2 1 6 5 3 5 6 5 6 5 3 (5)  
5 2 3 2 1 2 1 6 5 2 3 2 (1)  
3 3 5 3 2 3 1 1 6 5 2 3 2 (1)

Dilanjutkan *Sampak Slendro 9*

5 5 5 5 1 1 1 (1) 1 1 1 1 2 2 2 2  
6 6 6 (6) 6 6 6 6 1 1 1 1 5 5 5 (5)

Adegan Taman Soka

Tokoh wayang : Sinta, Trijatha, Anoman.

Pada gong pertama Trijatha keluar diikuti Sinta.

Gerak tari putri alus untuk Sinta dan *lanyap* untuk Trijatha, begitu iringan selesai Trijatha keluar menghadang Anoman.

Dialog

Trijatha : *We lha tobat tobat iki ana wanara seta lumebu ing taman, kowe apa iya bisa tata jalma ?*

Anoman : *Kula saged tata jalma*

Trijatha : *Banjur sapajenengmu lan ngendi pinangkamu ?*

Anoman : *Wingking saking redi Mangliawan utusanipun gusti kula sang Rama Wijaya?*

Sinta kemudian berputar beralih posisi ditengahtengah, Trijatha disamping kirinya dan Anoman menghadap Sinta disamping kanannya.

Iringan *Sirep*, Dalang *janturan Mijil*.

*Padang trawang tuk pawarta yekti Sing lipuring batos, sang Sinta dahat kacaryang tyase, sotya ludiro agem sang aji, dahat angranuhi mring citraning kakung.*

Dialog

Sinta : *Anoman banget panarimaku, mi-nangka tandha bektiku kancing gelung agem ing sun iki aturna Gustimu Pangeran Rama, Anoman.*

Anoman : *Inggih sendika ngestokaken dha-wuh. Amit kalilan madal pasilan.*

Sinta : *Anoman pangestuku dadya pepa-yung lakumu ing dedalan.*

Anoman : *Inggih dahat kacandhi kusuma Dewi.*

Anoman kemudian maju memberikan Cincin Rama kepada Sinta, seba-

liknya Sinta memberikan kancing gelung (tusuk konde) kepada Anoman untuk dihaturkan kepada Rama. Sinta kemudian masuk, Anoman menggodanya Trijatha

Iringan *Srepeg 9 wudar*

Anoman kemudian merusak taman dan bangunan keraton. Iringan komposisi gending disambung *lancaran Slebrak, srepeg pelog kemudo*. Tiga buta/raksasa dan Buta cakil datang menangkap, semua raksasa gagal.

Dalang : *Adaada manyura, iringan sampak manyura, srepeg manyura*. Indrajit datang, mengucapkan umpatan *wah kethek putih ngrusak taman konangan Indrajit sido dadi bandan*. Indrajit melepaskan *Naga pasa*, Anoman teringkus dan dibawa ke pasewakan Alengka.

Iringan : *Srepeg Suwuk*.

Adekan Alengka

Tokoh wayang :

Rahwana, Indrajit, Prajurit raksasa

Dalang kocapan :

*Kocap kang cinarita, Rahwana raja tedak ing pasewakan kumricik suarane.*

Iringan: *Lancaran Ricikricik Sala Lancaran Ricikricik*

|    |   |   |   |   |   |   |     |     |   |     |
|----|---|---|---|---|---|---|-----|-----|---|-----|
| 6  | 6 | 3 | 5 | 6 | 5 | 3 | 2   | 3   | 5 | (6) |
| // | 3 | 5 | 6 | 5 | 6 | 5 | 1   | (6) |   |     |
|    | 3 | 5 | 6 | 5 | 6 | 5 | 1   | (6) |   |     |
|    | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 1   | (6) |   |     |
| 3  | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 1 | (6) | //  |   |     |

Rahwana keluar menuju arena *Lumaksono maju, kiprahan, bendrongan lengkap satu kali rambahan* disusul datangnya Indrajit membawa Anoman yang sudah diikat.

Iringan berubah menjadi *sampak manyura*.

Rahwana berkata : *Jid kowe putraku bocah sigis sowan ora tak timbali ana wigati apa Jid*. Indrajid sambil menyembah berkata: *Kula nuwun diwaji, punika wonten wanara seta damel risak wonten praja Alengka. Iringan suwuk.*

Dialog

Rahwana : *Kowe ketek putih sapa jenengmu*

Anoman : *Aku Anoman utusane gustiku Rama Wijaya*

Rahwana : *Duwe karep apa Rama Wijaya*

Anoman : *Goleki sisihane gusti Rekyan Sinta*

Rahwana : *Bedes elek. Jid Anoman digawa menyang Alondiobong Jid.*

Indrajid : *Nuwun dateng sendika*

Adekan *Aloonaloon* (semua prajurit mengepung Anoman)

Iringan : *sampak manyura menjadi gangasaran Anoman diobong* dengan api oleh semua prajurit. Anoman tiwikrama berubah ujud menjadi besar rambutnya terurai Banyak prajurit yang mati dan disekitar terbakar.

Iringan : *Ayakayak penutup*

*Tancep kayo*

#### D. Faktor-faktor yang menyebabkan Garap Padat

##### 1. Faktor Intern

Faktor intern adalah faktor yang berasal dari dalam diri senimannya dan juga konseptor pertunjukannya. Adapun faktor itu diantaranya sebagai berikut:

- a. Pertunjukan wayang bocah dengan lakon *Anoman Duta* telah berulang kali baik dalam bentuk pertunjukan yang biasa maupun dalam bentuk garap ringkas dengan durasi waktu sekitar 2 jam. Pertunjukan dengan lakon yang

sama di pertunjukan ber-langsung tiga kali di Jakarta, satu kali di Malang, satu kali di Wonogiri dan sekali di Magelang. Para penyaji seba-gian besar dilakukan oleh anakanak yang sama sehingga timbul rasa kebo-sanan. Beberapa penyaji kemudian kurang giat berlatih dan para pelatih juga kurang bergairah. Muncul ide baru yaitu menggarap lakon *Anoman Duta* secara padat. Dengan pema-datan diperlukan latihan yang serius, memadukan antara segenap unsur-unsur dan keadaan diperlukan kerja seni yang lebih seksama. Kreativitas para konseptor mendapat sambutan para penyaji. Bentuk pertunjukan wayang bocah dengan lakon *Anoman Duta* dengan garap padat tercipta. Menurut Mujiono pelatih dan ketua padepokan Sarotama, anakanak agak jemu dengan pertunjukan yang telah berulangulng dilakukan sehingga diperlukan ide garapan baru diciptakan. Ide muncul oleh karena ingin memberikan suguhan yang segar bagi para penikmatnya. Dengan sedikit sentuhan dan nasehat para seniman yang telah berkecimpung dalam pakeliran padat, maka lakon *Anoman Duta* garap padat terlaksana.

- b. Seni pertunjukan merupakan karya seni yang terus diciptakan agar kese-nian itu tetap lestari. Menurut dalang pakeliran padat Bambang Suwarno setiap bentuk pertunjukan itu dapat digarap semalam, ringkas maupun pa-dat. Hal itu tergantung kepekaan dari senimannya. Jika senimannya telah profesional, semua lakon dapat digar-ap

menurut selera kreatornya. Misal-nya lakon *Wahyu Makutha Rama*. Ben-tuk sajiannya dapat panjang dan hal itu garapan yang biasanya dilakukan oleh hampir semua seniman dalang baik di Surakarta maupun dari daerah lain. Lakon itu juga sering dipentas-kan dalam bentuk ringkas yang me-makan durasi waktu dua jam seperti untuk festival ISS di STSI barubaru ini. Dalam suatu keperluan tertentu Lakon *Makuta Rama* juga digarap padat tanpa mengurangi bobot atau isi dari sajiannya. Pengurangan terjadi relatif pada sabet atau gerak yang tidak perlu, iringan, kingan dan caturnya. Hal itu sematamata oleh karena kerja kreatifitas senimannya (Wawancara, 9 Agustus 2004). Demikian juga lakon *Anoman Duta*, dengan digarap padat merupakan tun-tutan akan kebutuhan hayatan. Dalam garap padat semua unsur menjadi penting dan *kempel, mantep*.

- c. Wayang bocah merupakan wayang yang disajikan oleh anakanak. Pada umumnya psikologi anak itu gampang berubah, enerjik, dinamis dan sesuai dengan tingkatan umurnya mereka sebagian segera menginjak remaja yang jiwanya labil. Bagi mereka mem-pertunjukkan lakon yang berhasil akan menimbulkan kepuasan/ kese-nangan tersendki. Sesuai usia per-kembangan anak maka lakon yang disajikan atau peran yang diembannya akan berubah. Lakon yang semula menarik menjadikan kurang menarik karena sudah kurang sesuai dengan jiwanya. Demikian juga lakon yang sama akan segera menimbulkan *kesan*



*kuno* dan kurang pas. Untuk menyesuaikan dengan perkembangan pemainnya dan juga situasi yang cepat berubah maka diperlukan kerja kreatif seniman untuk menciptakan bentuk pertunjukan baru meskipun dengan medium yang masih lama. Lakon *Anoman Duta* dengan garap padat kemudian menjadi tuntutan untuk lebih memberikan variasi sajian yang menarik untuk dipergelarkan.

## 2. Faktor Ekstern

Penggarapan lakon wayang dengan berbagai bentuk, lebih banyak ditentukan oleh hal-hal yang berasal dari luar diri senimannya. Adapun yang menyebabkan lakon digarap padat diantaranya adalah, sebagai berikut:

- a. Keperluan untuk kepentingan hayatan, perhatian manusia pada umumnya tidak berlangsung yang lama, sajian seni yang memerlukan waktu yang lama akan kurang menarik jika penyajiannya tidak profesional dan kreatif. Untuk itu diperlukan bentuk sajian yang mengikat bagi penontonnya agar tidak jemu dan meninggalkan arena pentas. Pertunjukan wayang dengan garap padat memberikan alternatif bagi penghayat untuk dapat mencerap isi dan makna, melalui sajian estetik dengan lakon *Anoman Duta*.
- b. Keperluan wisata  
Para wisata baik domestik maupun mancanegara hanya mempunyai waktu yang terbatas dan terprogram untuk sebuah rekreasi. Sajian wayang bocah dengan lakon *Anoman Duta* akan lebih mengesankan kepada wisatawan oleh karena digarap padat sehingga seluruh isi sajian dapat diterima dengan senang hati dan berkesan sehingga merupakan aset publikasi dan ekonomis yang berharga.
- c. Untuk kepentingan festival atau lomba sebuah sajian seni diperlukan penataan yang prima dalam segenap aspek dan unsur pertunjukan. Dalam festival dan lomba semua sajian mendapatkan penilaian. Dengan kerja kreatifitas yang tinggi sebuah sajian akan mendapatkan penghargaan yang tinggi. Hal ini seperti sajian wayang bocah padepokan Sarotama dalam festival wayang orang panggung Amatir seluruh Indonesia di Jakarta 1995 (WOPA). Ternyata dengan garapan yang padat dan ringkas lakon *Anoman Duta* yang menjadi duta seni Surakarta menjadi juara umum.
- d. Untuk keperluan tontonan, dalam sebuah sajian setiap penyaji diharapkan dapat memernakan tokoh yang mewakili peran tertentu. Masyarakat penonton akan menilai dan menghakimi terhadap setiap pertunjukan yang dilihatnya. Sajian yang memukau penonton, menarik dan tidak memerlukan waktu yang lama akan lebih memikat dan tidak membosankan. Penonton biasanya akan mencela pertunjukan yang terlalu lama dan kurang fokus. Dengan garap padat ternyata lakon *Anoman Duta* yang dilakukan oleh wayang bocah padepokan Sarotama berhasil selalu terampil menarik dan memikat penonton sejak awal hingga akhir pertunjukan.

## E. Simpulan

Lakon wayang yang disajikan dalam seni pertunjukan ternyata dapat disajikan dalam berbagai garap kreatifitas. Lakon *Anoman Duta* yang disajikan oleh wayang

bocah padepokan Sarotama disajikan dalam bentuk padat. Pengertian padat dalam ini sajiannya padat dalam konsep, dalam isi dan bentuk pertunjukan. Gerak-gerak yang diulang-ulang, catur yang berbelit-belit dan karawitan yang panjang dihilangkan sehingga pertunjukan langsung menitik pada misi yang ingin disampaikan. Lakon wayang *Anoman Duta* yang digarap padat ternyata masih memiliki isi dan bobot yang berkualitas tinggi. Sajian padat memerlukan pencermatan dalam berbagai aspek dan unsur-unsur pertunjukan. Sajian padat akan lebih berkualitas apabila semua penyaji memiliki banyak pengalaman pentas yang berhasil. Demikian juga garap padat akan lebih mencapai sasaran estetis jika menyenangkan penghayat atau penontonnya. ❖

### Daftar Informan

1. Bambang Suwarno, 50 tahun, Dosen/dalang padat, STSI Surakarta
2. Ludiro, 40 tahun, Pelatih tari, seni-man Wonogiri
3. Lukas, 46 tahun Pengrawit, STSI Surakarta
4. Mujiono, 48 tahun, Karyawan/ketua Padepokan Sarotama, TBS, Surakarta
5. Orbawati, 42 tahun, Pegawai/penari, Kodia Surakarta
6. Sudarko, 52 tahun, Dosen/konseptor, STSI Surakarta
7. Suratno, 52 tahun, Dosen/dalang, STSI Surakarta

### Daftar Pustaka

Bambang Suwarno, 1996, "Perancangan Komposisi Pakeliran, *Makalah Seminar*, Yogyakarta : ISI.

Jakob Sumardjo, 2000, *Filsafat Seni*, Bandung : ITB.

Mardjiyo, 2003, Menilik Ramayana Dalam Episode Taman Soka", *Laporan Karya Seni Tari S2*, Surakarta: STSI.

Mujiono, 2000, "Sarotama Padepokan Seni", *Kliping*, Surakarta.

\_\_\_\_\_, 1995. "Anoman Duta", *Naskah Festival*, Surakarta:

Sawitri, 2003, "Pendidikan Kesenian Padepokan Seni Sarotama Surakarta", *Skripsi SI*, Surakarta: STSI.

Sutarno Haryono, 1997, "Penyutradaraan Wayang Wong Sriwedari", *Laporan Penelitian*, Surakarta: STSI.

Suyatna Anirun, 1978, *Pengantar Kepada Seni Peran*, Bandung: Lembaga Kesenian Bandung.

Suwaji Bastomo, 1993, *Gemar Wayang*, Semarang: Dahara Prize.

The Liang Gie, 1978, *Garis Besar Estetik*. Yogyakarta: Karya.

Yosodipuro, 1785, *SeratRama*. Yogyakarta: Bunning.