

Kethoprak Conthong Yogyakarta Dalam Lakon Lampor Kajian Bentuk dan Fungsi Pertunjukan

Alif Maulana

Jurusan Seni Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta
alif_coolz14@yahoo.com

ABSTRAK

Kethoprak adalah kesenian yang muncul pada abad 18-19 di saat tanah Jawa masih dikuasai oleh sistem kerajaan. *Kethoprak* lahir sebagai bentuk ekspresi masyarakat agraris dari kerajaan Mataram. Perkembangannya dapat dilihat dari beberapa perubahan bentuk *kethoprak* yang terjadi. Perkembangan zaman telah menyaring unsur-unsur seni yang terkandung di dalam kesenian *kethoprak*, sehingga perubahan-perubahan yang terjadi, baik berupa pengurangan, perbaikan atau peningkatan salah satu unsur seninya. *Kethoprak Conthong* Yogyakarta dalam Lakon *Lampor* mewujudkan sebuah pertunjukan *kethoprak* dengan gaya berbeda. Berawal dari *kethoprak* konvensional yang telah disepakati, berubah menjadi *kethoprak* garapan dalam kemasan *ringkes*, yang menjadi ciri khas *Kethoprak Conthong* Yogyakarta. Lakon *Lampor* merupakan pertunjukan terakhir di bulan Desember 2015. Cerita yang berisi pesan moral terhadap kerakusan manusia dalam mengeksploitasi alam dan cerita mistis yang berhubungan dengan Nyi Roro Kidul. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bentuk dan fungsi pertunjukan *Kethoprak Conthong* Yogyakarta dalam lakon *Lampor*. Analisis bentuk lakon *Lampor* meliputi struktur dan tekstur, dimana Struktur terdiri dari alur, penokohan, dan tema. Analisis tekstur meliputi dialog, spektakel, dan *mood*.

Kata Kunci : Teater, Tradisi, *Kethoprak*, Yogyakarta

ABSTRACT

Kethoprak is an art that appeared in the 18th-19th century since the java island was still controlled under kingdom's systems. Kethoprak is from of agrarian people from the kingdom of Mataram. Its rapid growth can be perceived from several changes of kethoprak. The current development has filtered the art elements in which is contained it self, therefore those changes happen in either the reduction of a certain element, the repair or the improvements. In the play Lampor, consummates a new style of kethoprak that has been agreed to turn into kethoprak works in a simple package becomes the characteristic of Kethoprak Conthong Yogyakarta that is the last show in December 2015. The contains moral values towards the human greediness in exploiting the natures and the mystical Nyi Roro Kidul. The research is proposed to analyze the form and function of kethoprak conthong Yogyakarta in the play of Lampor. The analysis of the forms of role-playing Lampor is structure and texture where he structure is consisted of plots, role playing and themes. Meanwhile, the texture is consistend of dialogue, spectacle and mood.

Keyword : Theatre, Traditional, *Kethoprak*, Yogyakarta

Pendahuluan

Menurut sejarah, *kethoprak* adalah kesenian yang muncul pada abad 18-19 di saat tanah Jawa Tengah masih dikuasai oleh sistem kerajaan. Tepatnya kesenian kethoprak lahir sebagai bentuk ekspresi masyarakat agraris dari kerajaan Mataram (pada tahun selanjutnya setelah Perjanjian Giyanti terbagi menjadi Kasunanan Surakarta-Kasultanan Ngayogyakarta). Hal tersebut diperkuat dengan hasil wawancara Bondan Nusantara kepada Wijaya (alm) menambahkan bahwa embrio kethoprak diperkirakan muncul di Bantul tahun 1887.

Bondan Nusantara seorang senior seniman kethoprak Yogyakarta mengatakan bahwa kethoprak lahir dari permainan warga desa yang sedang menghibur diri dengan menabuh lesung dan kentongan secara berirama saat bulan purnama. Nama kethoprak sendiri diambil dari bunyi yang terdengar dari alat musik pengiring bernama *tiprak*. Sumber lain menyebut, nama kethoprak diambil dari bunyi lesung dan tiprak (“thok & prak”).¹

Setelah itu kethoprak menjadi kesenian yang populer dan dikenal oleh berbagai masyarakat di Solo-Yogyakarta. Khususnya di masyarakat Wedi, salah satu abdi dalem Kasunanan Surakarta bernama Atmotjendono diperintahkan untuk membawa rombongan Ki Wisangkara pentas di pelataran rumah Raden Mas Tumenggung Wreksadiningrat. Untuk lebih bervariasi, musik pengiringnya ditambah dengan beberapa saron, kendhang, seruling, terbang dan biola. Lakon-lakon yang disajikan pun mulai ditambah dengan potongan-potongan cerita yang terdapat dalam Babad Tanah Jawa. Selain menjadi lebih populer kethoprak juga berkembang fungsinya yaitu selain menghibur juga memberikan pesan-pesan sosial. Konon kesenian ini juga biasa dimainkan di alun-alun Mangkunegaran, Surakarta.

Susilo Nugroho, yang akrab dengan sebutan *Den Baguse Ngarso* mengatakan bahwa awal berdiri dan berkembangnya kethoprak *conthong* pada akhir tahun 2004 dengan tokoh-tokoh pendiri yaitu Susilo, Marwoto, Nano Asmorondono dan Kocil Birowo. Kethoprak *conthong* memiliki pendukung pertunjukan, seperti sutradara Susilo Nugroho, Marwoto Kawer, Agus Prasetya (Leyloor), penulis naskah Susilo Nugroho, penata artistik Agus Prasetya (Leyloor) Tata Rias dan Kostum Rini Widiastuti. Iringan Musik Doyok Jaipong dan Warsana Kliwir. Tidak diawali dengan sebuah kegelisahan hanya saja ingin menyalurkan hobi untuk menggelar pertunjukan dengan naskah “*Minggat*” *garapan* pertama sukses menyedot perhatian masyarakat.²

Pertunjukan perdana yang digelar pada akhir Desember 2004 sampai awal 2005 rupanya menghasilkan kepuasan tersendiri bagi para pendiri beserta anggota kelompok yang terlibat. merekapun terdorong untuk merundingkan sebuah nama bagi grupnya. Dengan latar belakang kelahiran kethoprak ini pada era kethoprak *ringkes* dengan bermodalkan omongan sebagai senjata dalam setiap pertunjukan, lahirlah nama “*Kethoprak Ringkes Cap Conthong*” sebagai identitas kelompok.

¹ Wawancara Bondan Nusantara 21 Mei 2016 di kediamannya Jalan Sentanan, Desa Kasongan, Kelurahan Bangunjiwo, Kecamatan Kasihan, Kabupaten Bantul Yogyakarta telepon (0274-385-137).

² Wawancara dengan Susilo Nugroho sebagai pimpinan dan penulis naskah pertunjukan *Kethoprak Conthong* di SMK 1 Bantul, hari Rabu 27 April 2016 Pukul 14.00.

Pada perkembangannya, setiap kali menonton pagelaran pertunjukannya orang-orang lebih sering menyebut kethoprak *conthong*, daripada kethoprak *ringkes*.

Format pertunjukan kethoprak *conthong* tidak seperti pertunjukan kethoprak tradisional yang harus menggunakan tonil dan beberapa artistik yang sudah jarang ditemukan sebagai *property*. Tokoh-tokoh kethoprak *conthong* ingin memberikan ruang imajiner kepada penonton untuk memikirkan jalan cerita, seperti *trap* ataupun *setting* juga menjadi properti yang berfungsi dalam jalan cerita. Pada kethoprak *conthong* ini gamelan tidak sekedar menjadi iringan musik namun bisa juga dijadikan sebagai properti pendukung jalan cerita, misalnya penataan gamelan difungsikan juga sebagai pembatas ruang dalam suatu peristiwa.

Garapan terakhir yang dipertunjukkan oleh Kethoprak *Conthong* adalah *Lampor* yang akan dianalisis lebih lanjut dalam kajian ini. Hal itulah yang menjadi ketertarikan dalam penelitian ini. Selain itu, meskipun *Lampor* dan Ratu Kidul dikemas dengan sentuhan mistis namun kisah tersebut memiliki pesan moral yang sangat penting terhadap kelestarian lingkungan Yogyakarta. Melihat mitos yang nampak jelas terdengar oleh masyarakat Yogyakarta tentang kisah-kisah *Lampor* dan Ratu Kidul yang membuat masyarakat sudah tidak asing lagi dengan mitos yang sangat melegenda tersebut. Keresahan yang ditimbulkan oleh *Lampor* dalam masyarakat sejatinya merupakan gugatan atas perilaku manusia yang menyebabkan kerusakan lingkungan.

Naskah *Lampor* karya Susilo Nugroho berkisah tentang dunia binatang dan dunia manusia selalu berjalan berdampingan. Baik manusia nyata maupun yang tak kasat mata, begitu juga dengan dunia binatang. Keduanya pun harus berdamai dengan alam agar tetap hidup dan berkembang biak. Namun, petaka datang bergantian ketika nafsu manusia telah melampaui kodratnya. Manusiapun mengolah apa saja yang ada di alam sekitar untuk kepentingannya. Hal inipun terjadi ketika runtinitas gunung Merapi mengeluarkan isi perutnya untuk menghidupi makhluk sekitarnya yang dimanfaatkan oleh manusia dengan semena-mena. Manusia kini merasa tak cukup lagi jika hanya menggunakan cangkul dan gerobak sapi untuk mencukupi kebutuhan yang kini telah sebesar kawah Merapi, sebagai gantinya mereka menggunakan *back hoe* dan drum truk.

Berdasarkan penjabaran di atas latar belakang di atas, rumusan masalah yang akan dipecahkan dalam penelitian ini adalah (1) Bentuk pertunjukan Kethoprak *Conthong* Yogyakarta dalam Lakon *Lampor*. (2) Fungsi pertunjukan Kethoprak *Conthong* Yogyakarta dalam Lakon *Lampor*. Untuk menganalisis bentuk pementasan digunakan teori struktur dan tekstur dari Kernodle, sedangkan untuk fungsi pementasan digunakan teori dari Nur Sahid. Kethoprak *Conthong* Yogyakarta merupakan bentuk seni pertunjukan kethoprak garapan yang di dalamnya menggunakan idiom-idiom teater modern. Sehingga tepat apabila teori struktur dan tekstur yang dikemukakan Kernodle menjadi alat analisis bentuk pertunjukan tersebut. Metode penelitian yang ditujukan untuk meneliti Kethoprak *Conthong* Yogyakarta menggunakan metode penelitian kualitatif, data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh melalui teknik pengumpulan data kepustakaan, observasi dan wawancara.

Asal Mula Kethoprak Conthong

Pada saat didirikan tahun 2004 Kethoprak *Conthong* belum memiliki nama. Menurut sejarah, Rama Sindhunata pada awalnya meminta Marwoto untuk membuat

kethoprak monolog, dengan bantuan Susilo Nugroho akhirnya kethoprak monolog tersebut bisa tergelar. Konsep awalnya asal “lucu” dan menghibur sehingga diminati masyarakat. Setelah itu muncul sebuah ide dari yang asal lucu dikembangkan oleh Marwoto dan Susilo Nugroho menjadi kethoprak *conthong*.

Kata *conthong* tidak mempunyai tendensi dan pretensi terhadap apapun. Menurut Susilo Nugroho grup kethoprak ini awalnya disebut kethoprak *ringkes tjap conthong*. *Ringkes* yang dimaksud adalah *ringkes* dari unsur-unsur kethoprak. Pertama adalah me”ringkes” tokoh dalam artian di kethoprak *conthong* tidak ada peran tokoh utama, pembantu, selingan akan tetapi semua tokoh menjadi penting dan pokok. Bahkan setiap pemain pun juga merangkap beberapa tugas. Hal ini bisa berjalan lancar karena para pemain telah memiliki kekuatan improvisasi yang tinggi sehingga mereka dapat merangkap. Penata artistik dan pemain musik pun bisa merangkap menjadi pemain. Kedua adalah *ringkes* dalam hal waktu, jika kethoprak konvensional membutuhkan waktu semalam suntuk untuk mementaskan satu buah cerita, dalam kethoprak *conthong* cukup 2 jam.

Kethoprak *conthong* termasuk ke dalam ketoprak *garapan*, cerita-cerita yang disajikan pun berbeda dengan kethoprak –kethoprak konvensional atau ketoprak *garapan* yang lain. Kethoprak *conthong* tidak lagi membawa bentuk-bentuk tema istana centris seperti pertunjukan-pertunjukan kethoprak lainnya. Naskah yang digarap menjelaskan tentang masalah sosial, kerusakan sosial, kerusakan lingkungan dan yang lainnya. Konsep pementasannya menawarkan tontonan yang berbeda. Cara penggarapannya menggunakan perpaduan antara teater modern dengan kethoprak, sehingga banyak memasukkan unsur-unsur teater modern, tetapi ciri khas kethopraknya masih melekat.

Bondan Nusantara menyampaikan bahwa kethoprak *conthong* sebenarnya berawal dari kethoprak humor atau kethoprak plesetan. Secara esensi dan secara konsep sama hanya saja dalam pola pengadeganan dan pola pengelolaan kethoprak *conthong* telah mengalami perkembangan. Kethoprak humor atau plesetan masih memakai pola tradisional sedangkan kethoprak *conthong* telah memakai pola pertunjukan teater modern dan memasukan idiom-idiom teater modern ke dalam pertunjukannya.³

Kethoprak *conthong* yang mengangkat tema-tema sosial dan dekat dengan masyarakat membuat pertunjukannya tidak berjarak dengan masyarakat. Cerita yang diangkat harus beda dengan cerita kethoprak lainnya. Selain itu untuk menciptakan suasana pertunjukan komedi yang “renyah” maka cerita memang harus dekat dengan masyarakat. Hal ini membuat masyarakat bisa memahami kode-kode atau tema lelucon dalam kethoprak *conthong*.

Analisis Struktur Pementasan Kethoprak *Conthong* Lakon *Lampor*

1. Plot atau Alur

Plot merupakan dasar dari seluruh pola irama permainan.⁴ Jika Plot mengenai apa yang terjadi, maka karakter adalah mengenai mengapa sesuatu terjadi.⁵ Dalam

³ Wawancara yang dilakukan tanggal 21 Mei 2016 dengan Bondan Nusantara (64) di Desa Kerajinan Sentanan Kasongan Rt. 05/ Rw. 43, Bangunjiwo Kasihan Bantul, Yogyakarta.

⁴ *Ibid*, hlm. 339.

⁵ *Ibid*, hlm. 348.

tiga unsur struktur, maka karakter merupakan motivasi dasar tindakan, sebagaimana dikatakan oleh Kernodle bahwa melalui karakter dan jalan plot maka akan terungkap mengenai tema cerita. Jika plot, karakter dan tema merupakan unsur struktur, maka dialog, *mood*, dan spektakel merupakan element tekstur. Dialog dan spektakel penting bagi munculnya *mood* pertunjukan. Berikut skema dan hasil analisis plot pementasan lakon *Lampor*:

a. Eksposisi

Eksposisi dalam lakon lampor terdapat pada babak satu dan dua. Babak satu menceritakan peristiwa di sebuah perusahaan penambangan pasir. Pada babak ini diceritakan tentang keinginan Denmas Bandana untuk mengajak para warga menambang pasir dengan cara modern. Sehingga cara tradisional yang digunakan mereka sebelumnya dengan sapi mulai ditinggalkan. Denmas Bandana menawarkan investasi di bidang usaha penambangan pasir. Ia mengusulkan untuk tidak lagi menggunakan sapi dalam proses penambangan pasir dan siap menyediakan gerobak tanpa sapi (Truck), cangkul besar (*Back hoe*), tenaga kerja, dan lain-lain dengan sistem bagi hasil.

b. Persitiwa Mulai Bergerak

Babak dua menceritakan peristiwa di sebuah hutan dekat sungai. Hewan-hewan di hutan kebingungan karena air tanah menyusut drastis. Prabu Brama Denta (macan) mengutus Rara Arina (kidang), Wanara Sadi (munyuk), dan Sona Rupa (Asu) untuk mencari sumber air. Para utusan menemukan sumur, ember dan tampar timba. Kelengkapan sumur itu mereka curi. Babak satu dan dua ini mencoba untuk memperkenalkan beberapa tokoh dan beberapa adegan yang bisa menjelma menjadi benih-benih masalah. Selain itu dalam babak satu dan dua juga mencoba menunjukkan dua wilayah atau dua daerah yaitu daerah yang dikuasai oleh bangsa manusia dan daerah yang dikuasai oleh bangsa binatang.

c. Komplikasi

Pada babak ketiga, diceritakan konflik antara bangsa manusia dan bangsa binatang. Bangsa binatang mencoba mencuri beberapa peralatan sumur yang digunakan oleh manusia untuk mendapatkan air. Pertemuan itu menyebabkan pada tahap klimaks terjadi penuduhan-penuduhan bangsa manusia pada bangsa binatang. Pertentangan bangsa manusia berkaitan pengerukan pasir dengan alat-alat modern yang membuat banjir. Kemudian munculah tokoh Raigeni atau *Lampor* yang marah karena adanya pengerukan pasir besar-besaran. Selain itu muncul pula keluhan-keluhan dari berbagai bangsa binatang. Kemudian beberapa tokoh masih sibuk untuk mencari kekuasaan dengan melakukan berbagai cara, dengan dukun dan sejata yang menjadi andalanya.

d. Klimaks

Pertengkaran terjadi, *Lampor* sangat marah dengan ulah manusia, begitu juga dengan manusia yang takut akan hantu dengan jumlah banyak yakni *Lampor*. Tiba-tiba muncul Kalur yang mengabarkan ke pada mbah Muhinik tentang kejadian tersebut, Mbah Muhinik langsung memaparkan segala omong kosongnya. *Lampor* dengan ganas menyerang manusia, Mbah Muhinik berusaha mengusir mereka namun usahanya gagal. Denmas Bandana pun akhirnya mengambil alih tugas. Dengan senapanya, ia menembaki *Lampor-lampor* tersebut, namun tak ada satupun *Lampor* yang terluka atau mati, semua manusia ketakutan dan akhirnya *Lampor* pergi. Denmas Bandana siap untuk menembak kembali, tiba-tiba dari arah yang berbeda

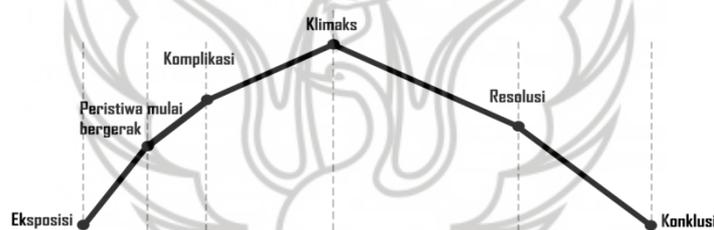
muncul Prabu Brama Denta dan Wanara Sadi. Para *Lampor* kembali lagi, Denmas Bandana tak kuasa menahan amarah, sebuah granat di lemparkan ke arah *Lampor*, namun *Lampor* tidak terkena, tetapi justru *Lampor* mendekati granat tersebut. *Lampor* kembali marah kepada manusia.

e. Resolusi

Resolusi dalam cerita *Lampor* ini memberitahukan bahwa Denmas Bandana menjelaskan kepada Karuna, Nyi Wiranti, Mbokdhe Ngatir dan Kalur bahwa Tumenggung Layung Prahara akan mencalonkan diri sebagai bupati. Ia mendukung penuh atas semua urusan yang akan dihadapinya nanti, kemudian dalam waktu dekat ini juga ia akan mengadakan kenduri untuk memohon pada Tuhan agar percalonan Tumenggung Layung Prahara sukses. Setelah itu diberikan waktu kepada Tumenggung Layung Prahara untuk berorasi.

f. Konklusi

Konklusi dalam cerita ini ialah menceritakan kembali bagaimana kebaikan Tumenggung Layung Prahara yang mempersilahkan Mbah Munihik untuk memimpin doa dan membagikan *beseq* berisi makanan kemudian dilanjutkan berdoa bersama. Kemudian kedua Sapi Karuna kembali ke kandangnya dengan kabar gembira yakni mereka tidak jadi disembelih. Sapi Kunthing sedih, tetapi tetap bersyukur karena masih diberi hidup. Melihat adegan peradegan dengan tangga dramatik mulai dari pengenalan hingga penyelesaian, lakon *Lampor* ini memang memiliki keistimewaan tersendiri dikarenakan visual yang menarik dan guyonan berkelas membuat penonton lebih mudah dalam menikmati babak per babak.



Skema 1

Plot Pertunjukan Lakon *Lampor*

2. Penokohan

Unsur karakter (*character*) yang dalam drama biasa disebut tokoh, adalah bahan yang paling aktif untuk menggerakkan alur.⁶ Lewat penokohan ini, pengarang dapat mengungkapkan alasan logis terhadap tingkah laku tokoh. Tokoh-tokoh inilah yang akan membawakan tema dalam keseluruhan rangkaian latar dan alur. Di samping itu, perwatakan atau penokohan itulah yang menjadi inti lakon.⁷ Karakter atau penokohan adalah faktor yang memungkinkan kita menentukan kualitas tokoh yang terlibat dalam peristiwa.⁸ Di dalam lakon *Lampor* terdapat tiga dimensi tokoh

⁶ Cahyaningrum Dewojati. *Drama, Sejarah, Teori dan Penerapannya*, Yogyakarta. 2012, hlm.175.

⁷ *Ibid*, hlm. 175

⁸ Dra. Yudiaryani M.A. 2002. *Panggung Teater Dunia, Perkembangan dan Perubahan Konvensi*. Yogyakarta: Pustaka Gondho Suli, hlm. 354.

yakni, dimensi fisiologis, dimensi psikologis, dan dimensi sosiologis.⁹ Ketiga dimensi itulah cara untuk mengetahui hal-hal yang terdapat dalam tokoh. Berikut tokoh-tokoh dalam pementasan:

a. Prabu Brama Denta

Prabu Brama Denta berbadan gemuk, untuk seorang laki-laki dia cukup proposional. *Make up* kemerahan yang menandakan seekor macan, kulit sawo matang. Kurang pandai, selalu memutuskan masalah tanpa dipikir, cepat berpendapat. Prabu Brama Denta juga sosok yang selalu menjaga wibawa dimanapun berada. Dia juga sosok yang pemberani, sering disebut sebagai Raja hutan di dalam kelompoknya.

b. Patih Wraha Kenya

Wajahnya cantik dengan *make up* natural. Rambut berbentuk *punk* dilapisi rambut berwarna merah. Patih Wiraha Kenya adalah sosok *celeng* betina, mempunyai sifat yang cepat, lugas, dan tegas. Terkadang cepat marah hingga jarang bisa mengontrol emosi, namun disisi lain Patih Wiraha Kenya memiliki sifat peduli sesama binatang. Patih Wiraha Kenya termasuk dalam strata menengah ke atas, anak buah dari Prabu Brama Denta.

c. Rara Arina

Rara Arina memiliki sifat yang berbanding terbalik dengan Patih Wraha Kenya. Rara Arina adalah seekor kidang yang lembut, jika diberikan tanggung jawab, dia akan melakukannya sebaik mungkin. Hatinya yang lebut membuat para rekannya selalu siap siaga menolong ketika Rara Ariana terkena masalah. Sisi kelembutannya mudah menarik perhatian. Pada tingkatan strata sosial, Rara Arina masih satu kalangan dengan Patih Wraha Kenya dan Prabu Brama Denta yakni kalangan menengah keatas. Bertempat tinggal di hutan dan selalu siap melawan pengacau yang ingin merusak kawasannya.

d. Lurah Wanara Sadi

Wajahnya komikal dengan bantuan *make up* yang sedikit tebal. Cara berpakaian laki-laki Jawa yang sederhana pada umumnya. Lurah Wanara Sadi adalah sosok *munyuk* (monyet) yang sangat berbakti pada majikannya. Memiliki etos kerja yang sangat tinggi. Segala yang diperintahkan akan dijalankan, penyampai pesan yang sangat cermat. Lurah atau Tumenggung Warsana Sadi ini masih tergolong sama dengan hewan-hewan yang lain, berada di hutan, menghormati para sesamanya dan gampang berbaur dengan siapa saja.

e. Lurah Sona Rupa (Susilo Nugroho)

Make up natural dengan ciri khas tai lalat di bawah mata sebelah kiri. Lurah Sona Rupa adalah seseorang yang peduli terhadap sesama. Lurah Sona Rupa juga sosok yang pandai, selalu mempertanyakan hal-hal yang tidak diketahuinya. Dalam kehidupan sosial di dalam hutan, Lurah Sona Rupa mampu berbaur dengan hewan yang lainnya, ia adalah hewan berwujud manusia yang bisa menerima sangsi dari tempat ia tinggal.

f. Sapi Tuwa (Nano Asmarandana)

Sapi Tuwa adalah sosok seseorang yang berperan menjadi sapi peliharaan. Memiliki postur tubuh yang lebih pendek dari Sapi Kunthing. Mempunyai sifat yang

⁹ RMA Harymawan dalam Cahyaningrum Dewojati, *Drama , Sejarah, Teori dan Penerapanya*, Yogyakarta, 2012, hlm. 25-26.

taat pada pemilik. Bersemangat muda namun tanpa tenaga, disisi lain sapi tuwa memiliki sifat yang kurang pandai namun lugu. Dalam kehidupan sosial, sapi tuwa hanya berkumpul dengan sahabatnya Sapi Kunthing dan majikannya. Tidak banyak bergaul dengan hewan lainya karena ia berada di kandang yang berukuran kecil.

g. Sapi Kunthing (Rio Pujangga)

Berbeda dengan Sapi Tuwa, Sapi Kunting memiliki postur tubuh sedikit lebih tinggi dan kurus. Berbeda halnya dengan Sapi Tuwa. Sapi Kunthing memiliki kecerdasan yang mampu menjelaskan segala tindakan yang ia lakukan, cerdas dan tidak mudah dibohogi, ia sangat setia pada pemliknya. Apapun yang diperintahkan majikannya akan ia lakukan. Berada di dalam kandang yang berukuran kecil, membuat sosialisasi mereka sangat terbatas, hingga hanya Sapi Tuwa yang selalu menjadi sahabat dekatnya. Hingga akhirnya mereka akan pergi dari kandang tersebut dan mencari tempat yang membuat mereka tidak merasa di perbudak.

h. Tumenggung Layung Prahara (Toelis Proatono)

Tumenggng Layung Prahara memiliki postur tubuh yang sedikit lebih gemuk dan pendek namun tetap berenergi. Penampilan dalam berpakaian sangatlah menarik perhatian, sopan, rapi dan enak dipandang mata. Dalam berpikir Tumenggung Layaung Prahara sangat mengikuti arus kehidupan, tidak suka menentang arus, cermat dalam mengambil keputusan, tenang dalam penampilan, tidak mau terlihat gugup setiap kali berbicara. Jujur, namun akhirnya berbohong. Kehidupan Sosial Tumenggung Layung Prahara sangat dihormati oleh semua warga, dikarenakan ia sosok Lurah yang berani mengambil keputusan yang tepat namun terkadang merugikan pihak lain. Setiap ada permasalahan di kampungnya masyarakat akan melapor kepada Tumenggung Layung Prahara.

i. Denmas Bandana (Bagong Tris Gunanta)

Badanya sedikit gemuk, menggunakan tongkat sebagai alat penopang tubuh. Memiliki kehidupan yang lebih berkecukupan daripada tokoh lainya menjadikan kepribadian Denmas Bandana sombong. Selain itu ia juga seorang yang nekat dalam bersikap, apapun yang ia inginkan harus terwujud dan terlaksana, sosok yang mempunyai nafsu birahi tinggi. Tidak ingin terkalahkan, ingin menang sendiri dan sangat materialistis dan tidak mau rugi dengan apa yang ia beli.

j. Karuna (Sarjono)

Karuna adalah salah satu orang yang sangat cepat percaya dengan orang lain. Dia seorang pedagang pasir yang selalu ingin mendapatkan keuntungan lebih dengan cara apapun, suka mengeluh dengan keadaan sangat cepat mengambil keputusan. Namun ia sangat sayang dengan istrinya dan peliharanya yakni sapi tuwa dan sapi kunthing. Karuna juga sosok seorang yang ramah di kampungnya.

k. Wiranti (Cici Masitoh)

Wiranti menjadi sosok wanita idaman dengan kecantikan yang dimiliki. Cara berpakaian yang sangat sederhana tapi selalu menarik perhatian. Wiranti adalah istri dari Karuna, ia sosok yang sangat taat dengan suami, umur yang masih sangat muda, jujur dalam berkata dan bertindak, lugu, mempunyai pikiran yang logis terhadap segala sesuatu, namun disisi lain Wiranti juga sosok wanita yang sangat cepat terpengaruh dengan hal apapun. Dalam lingkungan bermasyarakat, Wiranti dikenal sebagai wanita yang ramah dan sangat mencintai keluarganya. Tinggal hanya dengan suami dan kedua peliharanya. Tidak sering bergaul dengan tetangganya kecuali suaminya memberikan ijin.

l. Kalur (Wachid Novianto)

Kalur adalah salah satu pemain yang memiliki postur tubuh tinggi dan sedikit gemuk. Kalur memiliki pola pikir yang logis, cepat dalam mengambil tindakan, lugu, namun cepat terpengaruh dalam hal apapun, percaya dengan segala sesuatu yang baru dikenal. Kalur juga seorang yang cepat bergaul dengan siapa saja termasuk Mbah Munihik yang membantu dia saat sedang tertimpa masalah.

m. Mbah Munihik (Wisben)

Mbah Munihik adalah sosok dukun yang sangat mahir memainkan akrobatiknya, tubuhnya yang lebih padat dan gendut bila dibandingkan dengan pemain yang lainnya. Membuat kita percaya akan pekerjaannya sebagai dukun. Mbah Munihik dukun yang sangat dipercayai oleh semua orang, setiap apa yang yang diucapkan pasti selalu di percaya. Ucapan Mbah Munihik sangat pandai meyakinkan semua orang. Namun disisi lain Mbah Munihik adalah sosok dukun yang penakut.

n. Mbokdhe Ngatir (Ngatirah)

Badan yang sedikit gemuk berkisar umur 50 tahun tidak mematahkan semangat Mbokdhe Ngatir dalam menjalankan tugasnya. Mbokdhe Ngatir adalah sosok wanita yang sangat lugu, memiliki pemikiran-pemikiran yang sangat sederhana, mudah percaya dengan orang lain, dan mudah terpengaruh dengan perkataan orang yang baru di kenal. Kemudian di lihat dari sudut sosiologi. Beberapa orang menghormati Mbokdhe ngatir dikarenakan usia yang sudah tak mudah lagi.

o. Raigeni

Raigeni adalah sosok *tetuaning Lampor* yang mempunyai sifat yang lugas, pemikirannya yang sederhana, jujur terhadap apa yang ia lakukan, tidak suka diusik ketenangannya oleh siapapun. Kehidupan Raigeni bersama *Lampor* lainnya sangat kompak, selalu membantu satu sama lain, jika ada salah satu tertimpa masalah pasti akan selalu di bantu, tinggal di hutan yang akhirnya melakukan perjalanan hingga tiba di rumah Denmas Bandana. Selama perjalanan mereka selalu ditakuti oleh setiap hewan lainnya.

Tema

Lakon *Lampor* yang dipentaskan oleh Kethoprak *Conthong* Yogyakarta memaparkan konflik-konflik antara manusia dengan manusia serta manusia dengan alam lingkungannya yang disebabkan ketamakan serta kerakusan manusia. Tema yang dapat ditarik dalam lakon *Lampor* adalah “Kerakusan manusia dalam mengeksploitasi alam demi kepuasan dirinya membuat alam menjadi hancur berantakan.

Analisis Tekstur Dalam Pementasan Kethoprak *Conthong* Lakon *Lampor*

1. Babak Pertama

Babak pertama dimulai iringan musik gamelan serta *ligthing* putih kehijauan. Wiranti masuk panggung dari arah kanan penonton diikuti Denmas Bandana yang masuk panggung sambil nembang. Denmas Bandana berusaha merayu dan memaksa Wiranti untuk menuruti nafsu birahinya namun terjadi penolakan oleh Wiranti. Ia berusaha melawan hingga berhasil merebut tongkat Denmas Bandana lalu memukul lelaki hidung belang itu sambil berteriak minta tolong. Wiranti dengan cepat keluar ke arah kiri panggung, sedangkan Denmas Bandana semakin menjadi-

jadi. Ia berteriak “maling”, saat itu juga muncul Sapi Kunting, Sapi Tuwa dan beberapa pemusik yang berubah menjadi tokoh warga. Mereka segera meleraikan pertengkaran yang terjadi dan segera ingin melaporkan kejadian itu kepada pihak berwajib. Bandana menyuap warga-warga dengan uang agar tidak melaporkan kejadian tersebut. Untuk menutupi kecurigaan warga, Denmas Bandana pergi ke arah kanan panggung.

Adegan 2 ditandai dengan kemunculan Karuna membawa rumput dan ember berisi minum sapi. Peristiwa berlangsung pada latar kandang sapi dan *lighting* berwarna kekuningan yang menandakan suasana pagi hari. Latar kandang sapi yang disimbolkan dengan beberapa trap melingkari area sempit tidak mengurahi nilai komedi yang mereka ciptakan dan tetap mampu menarik perhatian penonton. Adegan memunculkan spektakel dengan tokoh sapi yang diperankan oleh manusia yakni, Sapi Tuwa diperankan Nano Asmarandana dan Sapi Kunthing diperankan Sudiharjo dengan karakter setia pada pemilik, cerdas, lugu dan bersemangat muda tapi tanpa tenaga. Dialog mereka mudah di pahami dengan ciri khas aksan “*grhookk*” di beberapa akhir kalimat yang diucapkan

Adegan 3 dimulai dengan kemunculan Denmas Bandana. Lokasi permainan masih berada di kandang sapi, masih juga tersorot lampu *par*, sesekali kedua sapi berbicara semauanya. Karuna terlihat senang dengan kedatangan Denmas Bandana dan menyuruh Wiranti untuk membuat minum. Kedatangan Denmas Bandana untuk memesan pasir, dan Karuna menyampaikan ada kenaikan harga pasir. Denmas Bandana tidak mempermasalahkan harga namun mempermasalahkan kualitas pasir. Denmas Bandana sesekali bergerak ke arah kandang, terkadang juga sampai naik ke batas antara kandang dan halaman. Sapi Kunthing menendang Denmas Bandana yang sedang berdiri. Beberapa kali terdengar pukulan kendang membuat suasana semakin tegang namun lucu. Tidak lama kemudian muncul Wiranti dari arah kanan penonton dengan membawa *property* seperangkat alat minum. Wiranti terkejut dan berteriak melihat Denmas Bandana. Vokal Wiranti cukup kuat untuk menyampaikan proyeksi dialognya ke penonton. Teriakan Wiranti sekaligus menghantarkan ia untuk keluar panggung. Wiranti dengan tantangan rambutnya disanggul, mengenakan jarik coklat, kebaya merah mudah berbunga dan kamsol berwarna merah merasa tidak nyaman dengan kerjasama antara suaminya denmas Bandana.

Denmas Bandana masih berada di kediaman Karuna, duduk di atas trap yang diibaratkan sebagai *bungalow* untuk berbincang. Nampak transisi suasana pagi menuju siang yang ditandai dengan *lighting* berwarna putih seperti sinar matahari. Denmas Bandana mengaku sangat cinta terhadap Wirati dan ingin menjadikannya wanita simpanan. Karuna terkejut mendengar hal tersebut dan langsung mengatakan bahwa Wirati adalah istrinya. Denmas Bandana pun mengurungkan niatnya dan mengatakan masih banyak wanita yang lebih cantik dari Wiranti.

Terdengar kembali suara kendang bersamaan dengan dilemparkannya tongkat Denmas Bandana dan terlihat kedua sapi sibuk mengikat leher mereka dengan tali membuat suasana tegang terjadi kembali. Karuna dan Denmas Bandana berjalan menuju ke arah kiri panggung yang kapasitas lampunya sedikit redup untuk melakukan tawar-menawar. Karuna pun mengajak Denmas Bandana melihat tempat pengambilan pasir. Kemudian terdengar iringan musik yang menghantarkan mereka *out* keluar panggung.

Adekan 4, Dimuali dengan Sapi Kunthing jengkel karena ia tahu apa yang dibicarakan oleh para manusia itu, ia mengerti karena pernah sekolah sapi dengan mata pelajaran bahasa asing yaitu bahasa manusia. Tiba-tiba *lighting* di area belakang permainan menyala dari *sidewings* kanan panggung. Peristiwa keluarnya seekor sapi yang tak bernyawa, serentak fokus kedua sapi tersebut menunjuk ke arah sapi *manekin*. Seorang laki-laki mengenakan baju hijau dan celana merah serta blangkon menarik sapi *manekin* dengan tempo yang cukup cepat. Selang beberapa menit, sapi *manekin* kedua memasuki panggung dari arah yang sama, namun kali ini sapi yang di seret oleh seseorang berbaju hitam celana hitam serta kepala plontos memiliki warna yang unik, yakni putih dengan motif hitam-hitam di beberapa bagian tubuh sapi. Diiringi dengan suara lonceng yang memberikan suara *krincng-krincing*, lelaki penarik sapi itu lurus berjalan di atas trap dengan *lighting* berwarna putih kehijauan hingga keluar panggung.

2. Babak Kedua

Diawali dengan *lighting* berwarna kebiruan yang menandakan suasana baru dimulai. Secara perlahan diiringi oleh *instrument* yang mengantarkan kedua tokoh pembuka Adekan berlangsung di hutan dengan para pemain Prabu Brama Denta, Patih Wraha Kenya, Rara Ariana, Tumenggung Wanara Sadi, Lurah Sona Rupa. Adekan dibuka dengan pertengkaran antara Patih Wraha Kenya dengan Rara Ariana karena dianggap menyalahi aturan. Ketika pertengkaran menjadi semakin sengit, Patih Wraha Kenya kemudian menuju *blocking* utama dan melantunkan *tembang Durma*. Berikut kutipan *tembang* tersebut:

Cenanangan wani nerak suba sita

Ngungkuli patih aji

Apanjaluk sirna

Heh duta kumawasa.

Tembang tersebut diiringi *instrument* bersamaan dengan gerakan seperti wayang *wong*. Patih Wraha Kenya masih berlanjut memberikan perlawanan dengan mengangkat tangan dan meanunjuk ke arah Rara Arina, iringan musiknya dirasa cocok dan sesuai dengan *tembang-tembang* yang dibawakan oleh kedua tokoh. Rara Arina juga melantunkan beberapa lirik dari *tembang Durma*. Berikut kutipan *tembang* tersebut:

Patih Cubluk gya sumingkir

Aja nggedhangkrang

Ngrusaktatanaan nagri

Gaya tubuh yang ditampilkan oleh kedua pemain tersebut diidentifikasi sebagai seekor *kidang* dan *celeng*. Adekan dilanjutkan dengan bunyi gendang yang keras. Kemudian tiba-tiba Prabu Brama Denta muncul dan bergaya *animal movemant* sebagai macan menaiki trap yang tersusun diibaratkan pepohonan. Patih Wraha Kenya beberapa kali juga memberikan aksent-aksent suara *celeng*, menggelengkan kepala dan mengeluarkan gerakan amarahnya. Hal itu juga dilakukan oleh Rara Arina sebagai *kidang* yang memiliki sifat gampang tersentuh hatinya, pintar menarik perhatian siapapun yang melihatnya, dan sangat lebut.

Patih Wraha Kenya sebenarnya hampir memiliki sifat yang sama namun lebih cepat emosi, pemikirannya lugas tapi sangat peduli dengan sesama binatang. Sedangkan Prabu Brama Denta seekor macan yang kurang cerdas, terlalu cepat memutuskan masalah tapi tidak lupa selalu menjaga wibawanya. Hal itu bisa dilihat

dari Patih Wraha Kenya yang tidak pernah memberi ijin bila Rara Arina memberi tugas pada binatang lain.

Pertengkaran antara Wraha Kenya dan Rara Arina akhirnya dapat dihentikan oleh Prabu Brama Denta. Prabu Brama Denta cenderung membela Rara Arina. Bahkan ia membuat aturan, agar para binatang jangan sampai kerasukan tingkah laku manusia. Bila hewan kerasukakan tingkah manusia, maka dia tidak akan segan-segan untuk membunuhnya. Rara Arina memberi laporan bahwa di kawasan hutan sumber air telah habis. *Lighting* yang menyorot area panggung bagian depan berwarna biru kemerahan yang membuat suasana tegang.

Dialog yang digunakan adalah bahasa Jawa dengan tambahan logat-logat binatang. Peristiwa ini memunculkan suasana tegang, namun disela-sela, itu muncul beberapa dialog yang menimbulkan satu kelucuan. Prabu Brama Denta sering kali mengaum karena identitasnya sebagai macan. Sebelum ia mengaum, tiba-tiba Lurah Sona Rupa masuk dari *sidewing* kanan panggung dengan gerakan tegas di atas trap yang berbaris rapi.

Adegan ini terhenti dengan kelakuan Lurah Sona Rupa yang seperti *munyuk*. Adegan ini membuat suasana ramai dikarenakan si *munyuk* membuat hal-hal yang sangat konyol. Dimulai dari pergerakannya yang seolah-olah menyobek celana namun hanya sebuah gerakan saja. Posisi Patih Wraha Kenya ketika berdialog sejajar dengan *munyuk*. Lurah Sona Rupa memiliki sifat yang sangat bijaksana, peduli sesama, pintar dan cerdas membuatnya di segani oleh setiap rekanya.

Bahasa yang mereka gunakan adalah bahasa binatang yang mereka pahami masing-masing. Menit ke 39:17 mereka membuat *blocking* sejajar dari arah kanan hingga kiri panggung. Si *munyuk* masih bercerita seperti monyet dengan menggerakkan badan dan pantat di goyang-goyang. Hal ini membuat peristiwa adegan dua semakain menarik. Patih Wraha Kenya minta ijin kepada Prabu Brama Denta untuk mengusir manusia pengganggu hutan, tapi Prabu Brama Denta menolak permintaan tersebut. Prabu Brama Denta sadar bahwa tindakan tersebut akan sia-sia, karena hewan akan tetap kalah melawan manusia.

Adegan kemudian dilanjutkan pada bagian Tumenggung Wanara Sadi, dengan *make up* sedikit tebal dan tompel yang menjad ciri khas dari karakternya. Tumenggung Warsana Sadi melaporkan bahwa jauh dari hutan banyak tempat yang dibuat oleh manusia berwujud lubang tegak lurus dan dalam. Di dasar lubang itu terdapat air yang jernih. Orang-orang mengambil air dengan alat mirip akar dan di ujungnya ada alat tipis cekung. Kemudian air tersebut dimasukan dalam kotak. Mendengar laporan tersebut, Prabu Brama Denta meminta agar Wanara Sadi dikorbankan untuk membuat lubang tanah dan di masukanlah Wanara Sadi ke dalam lubang sumur, supaya ada air jernih yang keluar.

Lurah Sona Rupa mempertanyakan mengapa Wanara Sadi diikat seperti mendapat hukuman. Prabu Brama Denta menjelaskan bahwa Wanara Sadi dikorbankan untuk mencari air. Sona Rupa menjelaskan bahwa langkah para hewan salah. Yang dijelaskan Wanara Sadi adalah kamar mandi dan sumur. Di bawah air bukan monyet, tetapi bayang-bayang. Alat yang untuk mengambil air adalah *tampar*, timba dan ember. Setelah mendapat pencerahan dari Lurah Sona Rupa akhirnya Wanara Sadi dibebaskan. Kemudian mereka sepakat untuk mencari timba dan ember. Dengan pembagian tugas Wanara Sadi yang mencuri, Sona Rupa sebagai petunjuk

arah, Rara Arina menggoda manusia dan bila terpaksa berperang adalah tugas patih Wraha Kenya dan Prabu Brama Denta.

Peristiwa dari adegan ini terlihat datar dilihat dari *lighting*, *blocking*, serta musik. Musik hanya muncul saat pergantian tokoh saja, beberapa kali muncul saat dialog-dialog dan suasana tertentu. Patih Wraha Kenya Menangkap Wanara Sadi dan diletakan di sela-sela trap yang dijadikan pohon tersebut. Musik muncul untuk memberikan *instrument* saat Lurah Sona Rupa memasuki area permanan dari arah kanan panggung. Beberapa kali Sona Rupa Mengeluarkan dialog yang membuat penonton tertawa. Setelah beberapa berdialog secara berlawanan, mereka *out* secara bersamaan, namun si *munyuk* malah berbeda arah ke belakang area permainan. Rara Arina keluar sambil menari gerakan *kidang*. Dalam adegan ini terlihat bahwa semua aktor konsisten atas tokoh yang dimainkan. Adegan ditutup ketika para pemain keluar dengan iringan musik dan *black out*.

3. Babak Ketiga

Adegan 3 berlokasi di kediaman Mbah Munihik, diawali dengan *lighting* berwarna biru keputihan yang menandakan suasana sepi dan suram. Alunan tembang yang sangat sendu mistis membuat suasana di atas panggung semakin mencekam. Tembang kinanti mempunyai tujuan untuk menyampaikan nasehat hidup dan juga kisah tentang kasih sayang. Selan itu, tembang kinanti merupakan sebuah gambaran kehidupan seorang anak yang masih perlu dituntun dalam menjalani kehidupan.

Pada adegan ini *lighting* berperan penting dalam menentukan suasana di atas panggung. Pengaturan cahaya yang baik juga akan menghaslkan pencahayaan yang pas dan jelas dalam mendukung suasana. Pengarahan cahaya yang baik mengahantrakan mata penonton pada suatu gambaran yang wajar dan tidak melelahkan mata. Setiap area yang disinari lampu harus mampu mengungkapkan sesuatu. Pencahayaan yang baik membuat gambaran tata pentas menjadi bervariasi dan tidak datar. Setiap area pentas idealnya disinari dengan intensitas, warna serta sudut datangnya cahaya secara berbeda sehingga tercipta bentuk yang kaya.

Di sisi lain terdapat *property* berupa sebuah trap yang diduduki oleh Mbah Munihik dengan sesajen yang berisi *ingkung* ayam, pisang, dan kembang agar para roh halus mendapatkan sari-sari dari sesaji tersebut. Mbah Munihik membawa koper yang berisi perlengkapan dukun yang dibawanya kemanapun. Di tengah panggung Mbah Munihik sudah siap untuk melakukan ritual. Mbah Munihik dengan gayanya yang menyeram-menyeramkan diri agar mudah mendapatkan perhatian.

Sebuah mantra dibacakan sambil komat-kamit sambil berakrobatik, membuat kita percaya akan pekerjaanya sebagai dukun yang ahli. Mbah Munihik memainkan trik yang mampu membuat siapapun percaya atas apa yang dilakukanya.

Di samping kiri panggung sedari tadi Kalur menyaksikan perdebatan antara Mbokdhe Ngatir dan Mbah Munihik sambil menunggu gilirannya. Mbokdhe Ngatir *move* ke samping dan Kalur menuju ke Mbah Munihik duduk di depannya sambil menceritakan permasalahan yang dihadapi. Dimulai dengan mengangkat kedua tanganya dan komat-kamit membacakan mantra-mantra membuat Kalur percaya akan kehebatanya. *Sepandai-pandai tupai melompat pasti akan terjatuh juga*, inilah peribahasa yang pantas untuk Mbah Munihik. Tali yang diikatkan di tanganya kusut. Spontan kejadian tersebut memunculkan kelucuan yang dapat di lihat pada kutipan dialog berikut:

155.Kalur :

Kula Kalur. Saplok-e tiyang pados pasir mawi bego, ingon ingon kulo garing kabeh.
(Saya Kalur. Semenjak orang pada mencari pasir dengan bego. Peliharaan saya sakit semua.)

156. Mbah Munihik :

Bego karo kewan gering kuwi ora ana gandheng cenenge. Koe nduwe manuk?
(Bego dan hewan peliharaan itu tidak ada hubungannya. Kau punya burung?)

157. Kalur :

Koe aeng ta ngendikane. Kula niki tiyang jaler, lha nggih gadhah manuk.
(Kau ini bercanda. Saya ini lak-laki, ya sudah pasti punya burung.)

158. Mbah Munihik :

Sing tak karepke, ingon ingon wujud manuk, mbuh dara, kutut apa okeh-okehan?
(Maksud saya peliharaan yang berwujud burung, misalnya burung dara, burung perkutut, atau yang suka mengoceh.)

159. Kalur :

Mboten gadhah. Wontene kebo sapi ayam. Ning gering sedaya.
(Saya tidak punya. Adanya kerbau, sapi dan ayam. Tapi sakit semua)

Percakapan dari dialog di atas serentak merubah suasana seram menjadi lucu. Setelah komat-kamit selesai dilakukan Mbah Munihik, kemudian ia mengeluarkan buku primbon. Buku primbon ini sangat berpengaruh besar dalam karir Mbah Munihik, dikarenakan saat buku primbon dibuka, benda ini mengeluarkan seekor burung merpati putih yang memberikan kejutan di atas panggung. Adegan inilah yang menjadi sebuah nilai spektakel dalam pertunjukan. Ketiga tokoh sangat apik memerankan karakternya masing-masing. Kalur pembawaannya lugu dan cepat terpengaruh dengan apapun sehingga mudah di kelabui oleh Mbah Munihik. Mbah Munihik pandai akan trik-triknya mampu mengambil hati para pelangganya. Sedangkan Mbokdhe Ngatir yang jujur dan sangat mudah untuk di bohongi.

Adegan berikutnya ditandai dengan perubahan lampu menjadi *general* menerangi seluruh area permainan kecuali area diamana pemusik berada. Pola *blocking* diperluas dengan berpindahnya Mbah Munihik meletakkan sesajen ke tempat yang telah tersedia. Suasana menjadi riuh saat munculnya *munyuk*. Suasana hiruk pikuk terjadi saat *munyuk* mengacak-acak sesajen seperti *ingkung* dan buah-buahan hancur dilemparkan ke arah tokoh yang lainnya.

Pukulan gendang dari pemusik semakin membuat riuh suasana. Para pemusik ikut serta sebagai *crew* untuk mengatur format *setting* adegan selanjutnya. Adegan ini banyak menggunakan area kanan panggung, oleh karena itu pola *blocking* terlihat tidak merata. Muncul dari sisi kanan panggung Karuna dan Wiranti, sedangkan dari kiri panggung Rara Arina dengan gerakan tari mampu mencuri perhatian untuk segera menagkapnya. Teknik muncul pemain sangatlah kuat, mereka terkesan berada dalam peristiwa tersebut sebelum mereka masuk panggung.

Pada saat yang sama muncul Sona Rupa yang berusaha melindungi Rara Arina. Kesempatan itu digunakan oleh Rara Arina untuk melarikan diri. Sona Rupa dikeroyok warga, saat itu juga ia akan dibunuh. Wanara Sadi muncul kembali dan langsung menyerang Karuna. Sona Rupa menghalang-halangi kemauan Wanara Sadi. Terjadi perdebatan dengan bahasa binatang antara Wanara Sadi dan Sona Rupa. Bahasa bintang yang digunakan merupakan bahasa yang mereka mengerti dengan logat-logat yang mereka ciptakan sendiri.

Adegan berlanjut dengan munculnya Patih Wraha Kenya dan Prabu Brama Denta yang mengamuk dari arah kanan. Kemarahan Prabu Brama Denta dan Patih Wraha Kenya membuat semua orang lari ketakutan. Panggung kosong dengan suasana yang mendebarkan ditembak lampu warna biru keputihan. Wanara Sadi kemudian berjalan melintasi panggung sambil membawa tali dan ember. Panggung kembali kosong. Muncul Prabu Brama Denta dan Patih Wraha Kenya dari arah yang berbeda. Mereka menunggu keberhasilan *munyuk* dalam bertugas.

Tiba-tiba muncul kembali Sapi Tuwa dan Sapi Kunthing menyatakan ingin bergabung dengan para hewan. Prabu Brama Denta merasa iba dan kedua binatang itu diterima oleh warga hutan. Tiba-tiba muncul Sona Rupa bersama Rara Arina. Sona Rupa menolak kehadiran kedua sapi itu. Ia menganggap bila kedua sapi itu diterima, pasti akan menjelaskan pada juragannya bahwa Sona Rupa membela binatang hutan. Akibatnya Sona Rupa akan dibunuh. Karena kedua sapi itu telah terlanjut diterima, Sona Rupa mengundurkan diri dari komunitas binatang hutan. Kepergian Sona Rupa membuat Patih Wraha Kenya sangat marah. Kedua sapi lalu diusir oleh Patih Wraha Kenya.

Lighting perlahan *fade in* dibarengi suara *gemerincing* yang semakin terdengar jelas. Muncul *Lampor* dari arah kanan panggung sebanyak enam orang dengan menggunakan baju lengan panjang hitam, celana *leging* hitam dililitkan kain di pinggang. Menggunakan *make up* berwarna putih yang membedakan dengan para pemain lainnya. Mereka melakukan gerakan yang dipimpin oleh Raigeni salah satu *tetuaning Lampor* yang diikuti seluruh pasukan melintas menyusuri sungai dan segera menghilang. Trap yang tersusun memanjang di bagian belakang panggung dengan *lighting* dari *sidewing* diibaratkan sebagai sungai yang dilewati *Lampor*.

d. Babak Keempat

Babak empat berlokasi di tepi sungai dekat penambangan pasir. *Lighting fade in* diiringi musik sebagai pengiring masuknya Tumenggung Layung Prahara untuk mengecek keadaan tempat penambangan. Segala kritikan Tumenggung Layung Prahara dibantah secara halus oleh Denmas Bandana. Bermain ditengah area panggung, di atas trap yang diimajinasikan sebagai batu. Terjadi perdebatan antara kedua tokoh yang merasa direpotkan oleh kritikan Tumenggung Layung Prahara.

Denmas Bandana menyerahkan sejumlah uang pada Tumenggung Layung Prahara. Nampak Tumenggung Layung Prahara menolak, tetapi Denmas Bandana memaksa secara halus. Banyak pejabat mau menerima uang darinya. Bila ada pejabat menolaknya tentunya dapat dikategorikan sebagai musuh dalam selimut terhadap para pejabat yang telah menerimanya. Padahal mereka memiliki kekuasaan lebih tinggi, seperti Patih dan Senapati. Tumenggung Layung Prahara terpaksa menerima. Pembicaraan tersebut bisa dilihat dari kutipan dialog berikut ini :

235. Tumenggung Layung Prahara:

Aku dudu nayaka ning praja sing doyan duwit! Aku dudu nayaka sing mukti nanging gawe sengsaraning kawula

(Aku bukanlah Nayaka ning Praja yang doyan uang! Aku bukan nayaka yang sakti tetapi membuat sengsaranya orang lain.)

236. Denmas Bandana :

Menika Mboten kangge ngenyak-nyak kawula. Menika namung tandha tresna. Mangka kathah nayaka, klebet ndara patih lan ndara senapati ingkang tresna. Buktinipun kersa nampi. Menawi ndara Tumenggung Layung Prahara ingkang

gadhadh wenang paring ijin dhateng kula mboten kersa nampi, tegesipun mboten tresne dhateng kula. Mboten tresna dhateng kula, tegesipun wani kaliyan ndara patih lan dara senapati! Menapa kula kedah matur ndara patih lan ndara senapati sakmanika?

(Itu bukanlah untuk menginjak-injak orang lain. Namun itu merupakan sebuah tanda sayang. Maka, banyak nayaka, termasuk ndara Patih dan ndara Senapati yang sayang. Buktinya mau menerima. Jika ndara Tumenggung Layung Prahara menerima wewenang untuk memberikan ijin kepadaku, aku tidak akan menerima. Artinya tidak menyayangiku, yang artinya berani kepada ndara patih dan ndara Senapati seperti itu?)

Dialog atau percakapan di atas memiliki pesan moral bahwa sebagai para pejabat negeri untuk selalu mengemban amanah sebaik mungkin untuk rakyatnya. Mengingat permasalahan suap-menyuap sudah bukan hal yang baru lagi di negeri ini. Kethoprak *Conthong* Yogyakarta dalam pertunjukannya kerap menyelipkan pesan-pesan moral untuk menjadi renungan dan cerminan yang terkandung di setiap karya yang dipertontonkan.

Dari sisi kanan panggung Kalur dan Mbokdhe Ngatir bergegas untuk mencari Tumenggung Layung Prahara untuk memprotes agar penambangan pasir dihentikan dan Denmas Bandana diberi sanksi. Tumenggung Layung Prahara menolak usulan Mbokdhe Ngatir dan berusaha untuk meyakinkan bahwa apa yang dilakukan Denmas Bandana adalah benar, demi kepentingan masyarakat dan tidak ada hubungannya dengan masalah kekeringan atau mungkin adanya banjir. Sekali pun tentang gangguan binatang pun tidak ada kaitan dengan kegiatan penambangan pasir.

Dari arah kiri panggung *fade in* secara diam-diam Prabu Brama Denta dan Patih Wraha Kenya. Semua orang yang hadir ketakutan dan melarikan diri. Denmas Bandana, Mbokdhe Ngatir, Kalur dan Tumenggung Layung Prahara keluar. Dari arah yang berbeda muncul Tumenggung Wanara Sadi, Lurah Sona Rupa dan Rara Arina. Mereka bertengkar kerana ember dan talinya tidak dibawa pergi oleh Wanara Sadi. Wanara Sadi berkilah, ia tidak membawa ember karena mendapat informasi dari Rara Arina bahwa hujan telah tiba. Jadi tidak memerlukan ember. Lurah Sona Rupa memiliki pendapat yang berbeda, bahwa suatu saat kemarau akan datang lagi. Sementara Rara Arina tidak mau disalahkan, karena ia hanya memberi informasi bahwa hujan telah datang, bukan menyuruh membuang ember.

Musik iringan berbunyi menandakan pemain *fade in* kemudian muncul Sapi Tuwa dan Sapi Kunthing. Peristiwa ini terjadi dengan memelas ingin bergabung dengan binatang. Melihat gelagat *Asu* yang bersikap tidak suka, *celeng* memerintahkan *munyuk* untuk mengusir keduanya hingga keduanya lari ketakutan. Sebelum para pemain keluar panggung, para pemain mengatur posisi *setting* yang mulanya di jadikan pepohonan diubah menjadi sebuah bebatuan.

Muncul *Lampor* dengan suara “*hi ho*”. Mereka bergerak menyusuri sungai. Di bagian bawah trap muncul Prabu Brama Denta dan Patih Wraha Kenya yang sedang mandi. Raigeni yang ada di barisan paling depan terperosok kebagian sungai yang paling dalam, tempat Prabu Brama Denta dan Patih Wraha Kenya mandi. Prabu Brama Denta dan Patih Wraha Kenya kaget dan lari keluar dari sungai. Hal ini menyebabkan *Lampor* yang lain kaget dan lari ketakutan. Terjadi percecokan antara Prabu Brama Denta dan Patih Wraha Kenya melawan Reigeni. Kedua pihak saling menyalahkan. Terjadi peperangan.

5. Babak Kelima

Bertempat di rumah Denmas Bandana. Karuna, Tumenggung Layung Prahara dan Denmas Bandana menemui mbah Munihik. Kedatangan Tumenggung Layung Prahara dan Denmas Bandana yang membawa senapan dilayani lebih dulu oleh Mbah Munihik. Keduanya meminta Mbah Munihik agar orang-orang yang tidak setuju dengan adanya penambangan pasir dibuat tunduk dengan segala keinginannya. Artinya mereka tidak memprotes. Kesempatan ini digunakan oleh Mbah Munihik untuk mendapatkan sejumlah uang. Sedangkan Karuna meminta agar mbah Munihik dengan keilmuannya dapat menemukan sapinya yang hilang.

Muncul *Lampor* dan Mbah Munihik mencoba mengusir mereka, namun usahanya gagal. Lalu Bandana mengambil alih tugas. Dengan senapannya, ia menembaki lampor-lampor itu, tetapi tidak ada satupun yang terluka atau mati. Semua ketakutan. Tiba-tiba *Lampor* pergi. Muncul Patih Wraha Kenya dari arah yang berbeda. Denmas Bandana siap menembak tapi bingung. Lalu Denmas Bandana, Tumenggung Layung Prahara dan Karuna hendak melarikan diri. Tiba-tiba muncul kembali *Lampor*. Mereka hampir bertabrakan. Orang-orang itu jadi terjepit antara *Lampor* dan para binatang. Dalam kebingungan Denmas Bandana mengeluarkan granat dan dilempar ke arah *Lampor*. *Lampor* tidak terluka, tetapi mereka justru mendekati tempat meledaknya granat. Seakan mereka senang dan menikmati pertunjukan yang berupa ledakan granat. Demikian beberapa kali Denmas Bandana melakukannya. Pada saat yang bersamaan orang dan semua binatang merasa ketakutan. Mereka tanpa sadar sering hampir bertabrakan.

Disaat yang sama Prabu Brama Denta hampir bertabrakan dengan Karuna, keduanya sama-sama kaget. Prabu Brama Denta pun segera menyerang Karuna. Tiba-tiba muncul Sona Rupa melerai. Pada saat itu Denmas Bandana menembak Karuna, tetapi mengenai Sona Rupa. Sona Rupa mati. Kekacauan itu menyebabkan semua orang dan binatang lari. Muncul Budhe Ngatir dan Wiranti yang berteriak-teriak bahwa ada banjir. Keduanya menginformasikan bahwa Tumenggung Layung Prahara hanyut disungai. Mbokdhe Ngatir dan Wiranti keluar. Rara Arina menangis melihat Sona Rupa mati.

6. Babak Keenam

Adegan 6 berlatar di rumah Denmas Bandana dan rumah Karuna. *Blocking* menyerupai huruf V dibentuk oleh para pemain. Dengan pusat *blocking* berada pada Denmas Bandana dan Tumenggung Layung Prahara yang memimpin jalannya peristiwa, nampak jelas respon-respon yang terjadi. Denmas Bandana menjelaskan kepada Karuna, Nyi Wiranti, Mbokdhe Ngatir dan Kalur bahwa Tumenggung Layung Prahara akan mencalonkan diri sebagai bupati. Terdapat kritik sosial yang terselip dari dialog yang dilontarkan Mbokdhe Ngatir saat musyawarah, seperti yang terlihat dalam kutipan dialog berikut:

408. Tumenggung Layung Prahara :

Jan-jane aku ora karep maju dadi Bupati meneh. Ya mung merga didhawuhi priyayi okeh aku gelem njago. Sing dingendikake Denmas Bandana mau bener, aku ora duwe dhuwit. Nek dadi Bupati aku yo ora arep golek dhuwit. Anane mung ngabdi kawula. Apa sing dadi karepe kawula, tak rungokke. Yen apik ya mesti tak lakoni.

(Sebenarnya, aku tidak berkeinginan menjadu Bupati lagi. Ya karena banyak yang memintaku sehingga aku mengajokan diri. Aku tidak punya harta. Kalau aku jadi Bupati, Aku tidak ingin ingin mencari uang. Yang ada hanya mengabdikan kepada

rakyat. Apa yang menjadi keinginan rakyat pasti aku dengar. Jika baik pasti akan aku kerjakan)

409.Mbokdhe Ngatir :

Janji koyo ngoten niku kola pun karep krungu. Kula purun milih ndara Nggung, ning kula nyuwun supados anggenipun mendhети pasir,leren! Sebab gawe kapitunane wong akeh. Pripun saguh mboten.

(Janji macam itu saya sudah sering mendengar. Saya ingin memilih ndara nggung, teteapi saya ingin agar ndara nggung berhenti mengambil pasir. Bagaimana sanggup atau tidak?)

Dalam kutipan dialog di atas terlihat semua warga mendukung penuh. Secara tersirat Denmas Bandana menjelaskan bahwa dirinya ikut membiayai kampanye Tumenggung Layung Prahara. Banyak terjadi dikalangan pejabat hal yang serupa. Dialog ini sangat mencerminkan kondisi negeri yang sudah banyak mengalami kemerosotan. Ia mampu membiayai karena memiliki usaha penambangan pasir. Ia juga menjelaskan ia mendukungnya.

Muncul *Back hoe* besar dekat sapi. *Back hoe* itu mengeruk pasir di dekat kandang sapi. Sapi tuwa ikut kegaruk *back hoe* dan hilang bersama kerukan pasir. Sapi Kunthing sedih, tetapi tetap bersyukur masih diberi hidup. Tiba-tiba muncul kembali *back hoe* tepat di atas kepalanya. Adegan terkahir terdapat situasi komedi saat *back hoe* akan mengeruk pasir yang berada di dekat kandang sapi. Saat Sapi Kunthing berada seorang diri di atas panggung, muncul dari arah berlawanan *Lampor* dengan gerakan-gerakannya. Musik *instrument* muncul dan satu persatu para pemain masuk untuk *Curten Call*.

Fungsi Pertunjukan Kethoprak ConthongLakon Lampor

1. Sebagai Fungsi Hiburan

Emosi antar penonton dan pemain menjadi lebih menyatu. Salah satunya dapat dilihat dari bentuk penyajiannya yang selalu menghadirkan lawakan melalui dialog, gerakan, tata rias, dan kostum. Dari beberapa visual maupun auditif, inilah yang membentuk suatu hiburan bagi penikmatnya.

2. Sebagai Fungsi Pendidikan

Tembang-tembang yang terdapat dalam lakon *Lampor*, salah satunya Tembang Durma, yang berisi tentang kemarahan serta kekecewaan terhadap keadaan moralitas dianggap tidak lagi penting. Bisa dikatakan ketika seseorang telah mendapatkan kebahagiaan, kejayaan, serta kehormatan, orang tersebut menjadi lupa. Bahkan tindakan yang sewenang-wenang dibenarkan sehingga terjadi penindasan dimana-mana. Hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa, moral anak bangsa saat ini harus disucikan kembali supaya kehidupan sosial bisa dapat berjalan dengan baik. Karena tembang durma ini di kidungkan bukan tanpa alasan, tetapi sebagai sarana untuk mengingat apa saja yang mereka telah perbuat dan sebagai sarana untuk menghantarkan masyarakat pada proses penyucian diri.

3. Sebagai Fungsi Kritik Sosial

Kethoprak *Conthong* memiliki fungsi kritik sosial yang cukup kuat, hal tersebut dilihat dari alur cerita yang sangat jelas, bahwa ketamakan dan keserakahan manusia mengakibatkan kehancuran bagi alam maupun manusia. Berbagai dialog yang melontakan permainan antara oknum-oknum, membuat penonton yakin, bahwa permainan politik telah merongrong kesucian alam. Banyak pertunjukan tidak haya dari kesenian tradisi, namun kontemporerpun sering menyelipkan amanat tentang

politik negara, kebobrokan negara, kehancuran hati nurani manusia termakan oleh kegemerlapan dunia. Semoga dengan adanya pesan-pesan kecil kesenian ini, mampu membuka pemikiran orang-orang yang mengedepankan keegoisan demi menyelamatkan kebusukanya tersadarkan bahwa keberhasilan sebuah negara itu dikarenakan kejujuran dari masyarakatnya.

Penutup

Kethoprak *conthong* sebelumnya diberi nama *kethoprak ringkes* karena pada masa itu tidak hanya pemain yang boleh bermain sebagai tokoh. Pemusik dan sinden juga ikut bermain. Disaat tertentu mereka akan mengiringi, disaat tertentu juga mereka bermain, hingga terkadang mengiringi permainan menggunakan *cangkem*. Pementasannya menggunakan beberapa unsur yang telah ada seperti naskah, tokoh beberapa kali memerankan karakter yang sama, properti yang dijadikan *setting* setiap kali pertunjukanya dengan naskah yang sama.

Tata rias dan tata busana yang digunakan dalam pementasan menggunakan riasan karakter untuk memperkuat karakter tokoh yang dimainkan. Karakter-karakter binatang dirias menggunakan simbolisasi dari setiap binatang yang dimainkan. Karakter binatang bergerak dengan teknik *animal movement* untuk mencapai kedekatan penciptaan karakter binatang yang dimainkan. Pementasan berdurasi kurang lebih 120 menit. Dalam pementasanya terkandung unsur-unsur seperti tembang, tari dan lawakan.

Fungsi dari pementasan Kethoprak *Conthong* ada tiga yaitu sebagai media hiburan, pendidikan dan politik. Kethoprak *Conthong* Lakon *Lampor* merupakan salah satu bentuk kritik sosial terhadap segala keadaan negara yang semakin lama semakin mengabaikan kelestarian alam. Sindiran terhadap penguasa dan pejabat yang justru memanfaatkan kekuasaannya untuk kepentingan pribadi dan memperkaya diri sendiri tanpa memikirkan kerugian yang ditimbulkan akibat kecurangan yang dilakukan.

Daftar Pustaka

- Achmad, A. Kasim. 2006. *Mengenal Teater Tradisional di Indonesia*, Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta.
- Bandem, I Made, dan Sal Murgianto, 1996. *Teater Daerah Indonesia*, Kanisius Anggota IKAPI: Yogyakarta.
- Dewojati, Cahyaningrum, 2012, *Drama, Sejarah, Teori dan Penerapannya*, Yogyakarta: Javakarsa Media.
- Endraswara, Suwardi. 2006. *Metodologi Penelitian Kebudayaan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Harymawan, RMA, 1988. *Dramaturgi*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Iswantara, Nur. 1999. *Menciptakan Tradisi Teater Indonesia*, Tangerang: CS Book.
- Kayam, Umar. 1981. *Seni, Tradisi, Masyarakat*. Jakarta: PT. Jaya Pirusa.
- Kernodle, George R. 1961. *Invitation to The Theatre*. New York: Harcourt, Brace & Word Inc.
- Nusantara, Bondan dan Lephén Purwaraharja. 1997. *Ketoprak Orde Baru*, Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.

- Sahid, Nur. 2004. *Semiotika Teater*, Yogyakarta: Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- _____. 2007. *Sosiologi Teater*. Yogyakarta: Prasista.
- Sedyawati, Edi. 1981. *Pertumbuhan Seni Pertunjukan*. Jakarta: Sinar Harapan.
- Soedarsono, R.M. 1985. *Keadaan dan Perkembangan Bahasa, Sastra, Etika, Tatakrama dan Seni Pertunjukan Jawa, Bali dan Sunda*. Yogyakarta : Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara (Javanologi) Dirjen Kebudayaan Depdikbud.
- _____. 1999. *Seni Pertunjukan Indonesia dan Pariwisata*. Yogyakarta: Art Line.
- Sumardjo, Jakob. 1992. *Perkembangan Teater Modern dan Sastra Drama Indonesia*, Bandung: PT.Citra Aditya Bakti.
- Wijaya, dan F.A Sutjipto. 1977. *Kelahiran dan Perkembangan Kethoprak*, Yogyakarta: Proyek Pembinaan Kesenian Direktorat Pembinaan Kesenian.
- Yudiaryani, Dra. M.A. 2002. *Panggung Teater Dunia, Perkembangan dan Perubahan Konvensi*. Yogyakarta: Pustaka Gondho Suli.

Narasumber

- Bondan Nusantara, (64) Tahun, Seniman Kethoprak Yogyakarta, Desa Kerajinan Sentanan Kasongan rt 05/ Rw 43, Bangunjiwo Kasihan Bantul Yogyakarta.
Wawancara, Tanggal 4 April 2016 Pukul 18.00.
- Nano Asmarandana, (65) Pemain sekaligus Pendiri Kethoprak *Conthong*.
Wawancara, Tanggal 2 April 2016 Pukul 19.00.
- Susilo Nugroho, (57) Tahun, Sutradara, Penulis naskah dan Pemimpin Kethoprak *Conthong* Yogyakarta, SMK Negri 1 Bantul.
Wawancara Hari Rabu, Tanggal 27 April 2016 Pukul 14.00.
- Warsana Kliwir, (45) Tahun, Pemusik Kethoprak *Conthong* Yogyakarta, Jalan Kadipiro 267, Ngestiharjo, Kasihan, Bantul Yogyakarta.
Wawancara hari Kamis, Tanggal 28 April 2016 pukul 12:00.