

**KREATIVITAS PURBO ASMORO DALAM  
SAJIAN PAKELIRAN WAYANG KULIT  
DI ERA PANDEMI COVID-19 STUDI KASUS  
LAKON *TAMBA TEKA LARA LUNGA***

**SKRIPSI KARYA ILMIAH**



Diajukan oleh

**Yuricho Fajarus Shodiq**  
NIM 18123120

**Kepada**

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA  
SURAKARTA  
2023**

## ABSTRACT

*The research entitled "Purbo Asmoro Creativity in Wayang Kulit Pakeliran Presentation in the Covid-19 Pandemic Era Case Study of the play Tamba Teka Lara Lunga" aims to answer questions about: (1) What is the general overview and dramatic structure of the play Tamba Teka Lara Lunga presented by Purbo Asmoro? (2) How was Purbo Asmoro creative in working on the play Tamba Teka Lara Lunga in the era of the Covid-19 pandemic?*

*To answer these problems, researchers use a theoretical approach based on the concept of creativity according to Rhodes in Utami Munandar's writing entitled "Creativity and Talent, Strategies to Realize Creative Potential and Talent". Purbo Asmoro's creativity is explained using Rhodes' theory quoted by Munandar with the 4p concept, namely person, press, process, product. The source of the research data is an audio-visual recording of the play Tamba Teka Lara Lunga presented by Purbo Asmoro in 2021. This research uses qualitative methods conducted by interviews, literature studies, and data analysis.*

*The results of this study show that creativity can be seen from Purbo Asmoro's ability to realize ideas and implement his experiences into the play Tamba Teka Lara Lunga, the play is a new play inspired by the events of the Covid-19 pandemic that occurred from 2020 to the 2022s. Purbo Asmoro in the work of the play Tamba Teka Lara Lunga is inseparable from the 4p elements, such as experience, mastermind skills, external factors, and internal factors.*

**Keywords :** Purbo Asmoro, creativity, pandemic era

## ABSTRAK

Penelitian dengan judul “**Kreativitas Purbo Asmoro dalam Sajian Pakeliran Wayang Kulit di Era Pandemi Covid-19 Studi Kasus Lakon Tamba Teka Lara Lunga**” ini bertujuan untuk menjawab permasalahan tentang: (1) Bagaimanakah tinjauan umum dan struktur dramatik lakon *Tamba Teka Lara Lunga* sajian Purbo Asmoro? (2) Bagaimana kreativitas Purbo Asmoro dalam menggarap lakon *Tamba Teka Lara Lunga* di era pandemi Covid-19?

Untuk menjawab permasalahan tersebut, digunakan pendekatan yang berdasarkan konsep kreativitas menurut Rhodes dalam tulisan Utami Munandar yang berjudul “Kreativitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat”. Kreativitas Purbo Asmoro dijelaskan menggunakan teori Rhodes yang dikutip oleh Munandar dengan konsep 4p yaitu pribadi (*person*), pendorong (*press*), proses (*process*), produk (*product*). Sumber data penelitian adalah rekaman audio-visual dari lakon *Tamba Teka Lara Lunga* sajian Purbo Asmoro di tahun 2021. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan data diperoleh dari wawancara, studi pustaka, dan analisis data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, kreativitas dapat dilihat dari kemampuan Purbo Asmoro merealisasikan ide gagasan dan mengimplementasikan pengalamannya ke dalam karya lakon *Tamba Teka Lara Lunga*, lakon tersebut merupakan lakon baru yang terinspirasi dari peristiwa pandemi Covid-19 yang terjadi sejak tahun 2020 sampai 2022-an. Purbo Asmoro dalam penggarapan karya lakon *Tamba Teka Lara Lunga* tidak terlepas dari unsur 4p, seperti pengalaman, keahlian dalang, faktor eksternal, dan faktor internal.

**Kata Kunci** : Purbo Asmoro, kreativitas, era pandemi

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRACT	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Tinjauan Pustaka	7
F. Landasan Teori	10
G. Metode Penelitian	11
1. Wawancara	12
2. Studi Pustaka	14
3. Analisis Data	15
H. Sistematika Penulisan	16
BAB II STRUKTUR DRAMATIK LAKON <i>TAMBA TEKA LARA LUNGA</i>	
<i>LUNGA</i>	17
A. Tinjauan Umum Lakon <i>Tamba Teka Lara Lunga</i>	17
1. Pengertian Lakon	17
2. Ragam Lakon	18
a. Lakon Lisan	18
b. Lakon Visual	19
c. Lakon Literer	20
d. Lakon Auditif	20
e. Lakon Audio-Visual	21
f. Lakon Pertunjukan Hidup	21
B. Judul Lakon	22
1. Judul Lakon <i>Tamba Teka Lara Lunga</i>	22
C. Sumber Lakon	24

1. Sumber Lakon <i>Tamba Teka Lara Lunga</i>	24
D. Struktur Dramatik Lakon <i>Tamba Teka Lara Lunga</i> Sajian Purbo Asmoro	28
1. Alur Lakon	29
2. Penokohan	65
a. Tokoh Protagonis	66
b. Tokoh Antagonis	70
c. Tokoh Tritagonis	80
d. Peran Pembantu	82
3. Latar ( <i>setting</i> )	83
a. Aspek Ruang	84
b. Aspek Waktu	88
c. Aspek Suasana	92
4. Permasalahan Lakon	95
5. Konflik Lakon	95
6. Tema dan Amanat	97
a. Tema	97
b. Amanat	100
 BAB III KREATIVITAS PURBO ASMORO DALAM LAKON <i>TAMBA TEKA LARA LUNGA</i>	 101
A. Faktor yang mendukung Purbo Asmoro dalam diri pribadi ( <i>press</i> )	102
B. Faktor Pendorong Purbo Asmoro Dalam Menciptakan Lakon <i>Tamba Teka Lara Lunga</i> ( <i>Press</i> )	110
C. Proses Kreatif Purbo Asmoro Dalam Karya Lakon <i>Tamba Teka Lara Lunga</i>	113
D. Produk ( <i>Product</i> )	121
 BAB IV PENUTUP	 124
A. Simpulan	124
B. Saran	126
 KEPUSTAKAAN	 127
WEBTOGRAFI	129
NARASUMBER	130
GLOSARIUM	131
LAMPIRAN	133
BIODATA PENULIS	188

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.</b>	Adegan prolog, Wrantawati sedang mendekati Petruk yang sedang susah.	30
<b>Gambar 2.</b>	Adegan Amarta. Terlihat hanya Antasena yang berani mendekati Pancawala.	31
<b>Gambar 3.</b>	Darumaya yang datang ke Amarta untuk menyebarkan virus penyakit.	32
<b>Gambar 4.</b>	Darumaya dihajar oleh Antareja, sampai berubah wujud menjadi Ditya Kala Darubeksi.	33
<b>Gambar 5.</b>	Darubeksi mengeluarkan kesaktian berupa kobaran api.	33
<b>Gambar 6.</b>	Adegan Desa Padha Lara, Togog dihadap Sarihati, Cangik, dan Limbuk.	35
<b>Gambar 7.</b>	Prabu Wisnuwardana datang ke tempat Togog degan maksud ingin mengikuti sayembaranya.	36
<b>Gambar 8.</b>	Sarambaya berperang dengan Rajasinga, Rajasinga dapat dikalahkan oleh Sarambaya.	37
<b>Gambar 9.</b>	Adegan Karang Kadhempel, Semar dihadap oleh Arjuna, Gareng, dan Bagong.	38
<b>Gambar 10.</b>	Wisnuwardana meminta bantuan kepada Arjuna untuk menyingkirkan Sarambaya.	39
<b>Gambar 11.</b>	Sarambaya dihajar Arjuna sampai kalah.	40
<b>Gambar 12.</b>	Prabu Malaningrat dihadap oleh Darubeksi, dan Sarambaya.	41
<b>Gambar 13.</b>	Petruk dihadap Petruk Ratu.	42
<b>Gambar 14.</b>	Petruk berperang dengan Petruk Ratu.	42
<b>Gambar15.</b>	Begawan Sarwalangking dihadap Petruk, Begawan Sarwalangking sedang memberikan pesan kepada Petruk.	43
<b>Gambar 16.</b>	Petruk diberikan senjata Cakra oleh Begawan Sarwalangking.	44
<b>Gambar 17.</b>	Petruk memenangkan pertarungan dengan Sarambaya, setelah kalah Sarambaya berubah wujud menjadi Bilung.	45
<b>Gambar 18.</b>	Sarambaya adalah penyamaran Bilung.	45
<b>Gambar 19.</b>	Petruk sedang menyembuhkan orang-orang yang sakit di Desa Padha Lara.	46
<b>Gambar 20.</b>	Petruk perang dengan Darubeksi kemudian Petruk kalah.	47
<b>Gambar 21.</b>	Petruk berkumpul lagi dengan bendaranya Arjuna dan saudaranya Gareng, Bagong.	48

<b>Gambar 22.</b>	Arjuna melawan Darubeksi. Karena Darubeksi sangat sakti akhirnya Arjuna dapat dikalahkan.	49
<b>Gambar 23.</b>	Arjuna terpental terkena panahnya sendiri yang dilemparkan kembali oleh Malaningrat	49
<b>Gambar 24.</b>	Petruk terpental terkena kesaktian kobaran api milik Malaningrat.	50
<b>Gambar 25.</b>	Petruk melemparkan panah ke arah Malaningrat dan Darubeksi.	51
<b>Gambar 26.</b>	Malaningrat berubah wujud asli menjadi Rahwana.	52
<b>Gambar 27.</b>	Sarpakenaka yang menyamar menjadi Darubeksi telah diketahui oleh Petruk.	53
<b>Gambar 28.</b>	Togog dihadap oleh Petruk dan Arjuna di Desa Padha Lara.	54
<b>Gambar29.</b>	Bayangan <i>kayon</i> membesar menutupi <i>kelir</i> , menggambarkan Petruk mengeluarkan senjata Cakra untuk mengobati penyakit di seluruh dunia.	54
<b>Gambar 30.</b>	Kresna kedatangan Werkudara yang mengajaknya untuk mencari obat pandemi yang sedang terjadi.	56
<b>Gambar 31.</b>	Togog dihadap oleh Semar, Petruk, dan Arjuna di rumahnya.	57
<b>Gambar 32.</b>	Pernikahan Petruk dengan Sarihati yang disaksikan oleh Arjuna, Gareng, dan Bagong.	58
<b>Gambar 33.</b>	Setyaki menghajar Petruk.	59
<b>Gambar 34.</b>	Begawan Sarwalangking perang dengan Setyaki.	60
<b>Gambar 35.</b>	Kresna memeluk Sarwalangking dan menyadari kelalaiannya.	61
<b>Gambar36.</b>	Begawan Sarwalangking berubah wujud aslinya menjadi Batara Wisnu.	61
<b>Gambar 37.</b>	Batara Wisnu menitis menjadi satu lagi dengan Prabu Kresna.	62
<b>Gambar 38.</b>	Togog dihadap Kresna, Petruk, dan Wrantawati.	63
<b>Gambar 39.</b>	Peristiwa turunnya wahyu, Sarihati masuk ke dalam tubuh Wrantawati.	63
<b>Gambar 40.</b>	Togog mengumpulkan Kresna, Semar, Bima, Arjuna, Gareng, dan Bagong.	64
<b>Gambar 41.</b>	Tancap <i>kayon</i> .	65
<b>Gambar 42.</b>	Tokoh Sarambaya	71
<b>Gambar 43.</b>	Tokoh Darubeksi	74
<b>Gambar 44.</b>	Tokoh Malaningrat	76
<b>Gambar 45.</b>	Tokoh Petruk Ratu	78
<b>Gambar 46.</b>	Tokoh Begawan Sarwalangking	80
<b>Gambar 47.</b>	Adegan Amarta. Terlihat hanya Antasena yang berani mendekati Pancawala	94

<b>Gambar 48.</b> Foto pandemi flu Spanyol tahun 1918-1920.	115
<b>Gambar 49</b> Foto pandemi flu Spanyol tahun 1918-1920.	115
<b>Gambar 50.</b> Foto Petruk	118





## DAFTAR TABEL

**Tabel 1.** : Durasi pertunjukan wayang lakon *Tamba Teka Lara Lunga*  
Sajian Purbo Asmoro.

90



## KEPUSTAKAAN

- Asmoro, Purbo. 2022. "Model *Sanggit Ginem* Dalam Lakon *Mayangkara* Sebagai Lakon Jenis Wejangan". *Lakon, Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Wayang* Vol. XIX No.2 (Desember 2022): 77-83.
- Cahyono, Muhammad Sigit, Muhamad Ali Sukrajap, dan Dewi Handayani Harahap. 2019. "Penerapan Teknologi Produksi Makanan Olahan Untuk Pengembangan Usaha Kecil dan Menengah di Kota Bandung." *Kacanegara, Jurnal Pengabdian pada Masyarakat* Vol. 3 No.1 (Januari 2020):21-30.
- Campbell, David 2017. *Mengembangkan Kreativitas* diterjemahkan oleh A.M. Mangunhardjana. Yogyakarta : PT. Kanisius.
- Emerson Anne, Kathryn. 2017. *Pembaruan Wayang Untuk Penonton Terkini Gaya Pakeliran Semalam Sajian Dramatik Purbo Asmoro*. Surakarta : ISI Press.
- Hendro, Dru. dan Made Marajaya. 2021. "Pertunjukan Wayang Cenk Blonk Virtual Sebagai Media Sosialisasi Covid-19". Makalah Prosiding Bali Sangga Dwipantara, Seminar Nasional Republik Seni Nusantara.
- Munandar, S.C Utami. 2002. *Kreativitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Mulyono, Sri. 1988. " *Wayang dan Karakter Manusia*". Jakarta: CV Haji Masagung.
- \_\_\_\_\_. 1988. "*Wayang: Asal Usul, Filsafat, dan Masa depannya*". Jakarta: CV Haji Maggung.
- Nugroho Catur. 2021. "Konsep Garap Pakeliran "Wayang Tunggal" Lakon Sudamala Sajian Ki Purbo Asmoro". *Lakon, Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Wayang* Vol. XVIII No. 1 (Juli 2021): 1-14.
- Nugroho, Sugeng. 2012. *Lakon Banjaran Tabir dan Lika-Likunya Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta*. Surakarta : Pascasarjana ISI Surakarta bekerja sama dengan ISI Press.
- Pratiwi, Ngesti. 2016. "Kreativitas Gunarto Dalam Penyusunan Karya Musik (Deskriptif Interpretatif)". Skripsi Program S-1 ISI Surakarta.

- Putranto, Harijadi Tri. 2019. "Struktur Pertunjukan Wayang Kulit Jumat Kliwonan Taman Budaya Surakarta". *Lakon, Jurnal Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Wayang* Vol. VI No.1 (Juli 2019): 1-14.
- Rahno Triyogo. 2017. "Sanggit Banjaran Sengkuni Karya Ki Purbo Asmoro " No. 7111 (5 Mei):1-76
- Robby Hidajat, Sri Wulandari, Yuyun Nur Astut, Muhammad Afaf Hasyimy. (2020). *Pekerja Seni Yang Terdampak Pandemi Covid-19 Pada Sektor Industri Kreatif Di Indonesia*. 19, 121-128.
- Rochman Natawidjaya dan Moein Moesa. 1992 *Psikologi Pendidikan*. Jakarta ; Depdikbud.
- Saputro, Ampri Bayu. 2011. "Kreativitas Puguh Prasetyo Dalam Karawitan Jawa Timuran Lakon Semar Mbangun Kahyangan". Laporan Skripsi Karya Ilmiah Jurusan Pedalangan Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Sarwanto. 2008. *Pertunjukan Wayang Kulit Purwa Dalam Ritual Bersih Desa Kajian Fungsi dan Makna*. Surakarta: Pascasarjana ISI Surakarta bekerja sama dengan ISI Press Surakarta.
- Satoto, Soediro. 1985. *Wayang Kulit Purwa Makna dan Struktur Dramatiknya*. Yogyakarta: Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara (Javanologi) Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sumanto. 2011. *Pengetahuan Lakon II*, Buku Ajar Jurusan Pedalangan Fakultas Seni Pertunjukan. Surakarta: ISI Surakarta.
- Sunardi. 2013. *Nuksma dan Mungguh Konsep Dasar Estetika Pertunjukan Wayang*. Surakarta. ISI Press Surakarta.
- Sutopo. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif Dasar Teori dan Terapannya Dalam Penelitian*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Press.
- Telaumbanua, Dalinama. 2020. "Urgensi Pembentukan Aturan Terkait pencegahan Covid-19 Di Indonesia." *Qalamuna :Jurnal Pendidikan, soaial, Dan Agama* 12(01):59-70.