

Konsep "Badar" Dalam Lakon Carangan Pewayangan Tradisi Yogyakarta

(The Concept of "Badar" in Yogyakarta Puppetry Tradition Branch Story)

Hanggar Budi Prasetya

Staf Pengajar Jurusan Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta

Abstrak

Tulisan ini bertujuan untuk (1) Memahami lakonlakon Semar dalam pewayangan tradisi Yogyakarta dan keterkaitannya dengan peristiwa Baratayuda dan (2) Memahami konsep "badar" dalam pewayangan tradisi Yogyakarta. Wayang, seperti halnya jenis folklor yang lain memiliki logika tersendiri yang berbeda dengan logika umum. Salah satu logika itu terlihat dari munculnya konsep "badar" dalam hampir seluruh cerita pewayangan, terutama pada lakonlakon carangan. Konsep "badar" ini berasal dari mitologi Jawa, bahwa seseorang yang memiliki ilmu dapat berubah menjadi bentuk lain, dan pada saatnya bisa kembali atau badar seperti aslinya. Biasanya "badar" mengakhiri sebuah pertunjukan wayang.

Kata Kunci: konsep badar, lakon carangan, lakon Semar

A. Pendahuluan

Dibandingkan dengan wayang Bali atau wayang Sunda, wayang Jawa jauh berkembang. Hal ini dapat dilihat dari jumlah lakon wayang yang ada. Lakon wayang Jawa jumlahnya mencapai ratusan, sementara wayang Sunda dan Bali sangat terbatas. Gronendael (1988: 209) menemukan 449 judul lakon wayang Jawa, sedangkan wayang Sunda dan Bali masing-masing 26 lakon dan 8 lakon. Sebagian besar lakonlakon yang diciptakan ini dikenal dengan lakon carangan, yaitu lakon yang diciptakan dalang dengan cara mengembangkan lakon baku, lakon yang terkait langsung dengan peristiwa Baratayuda.

Ada berbagai jenis lakon carangan, yaitu lakonlakon tentang kelahkan, perkawinan, wahyu, kembar, dan gugat. Sebagai lakon carangan, lakon gugat dan lakonlakon kembar bisa digolongkan sebagai lakon yang relatif baru. Namun demikian, hingga kini masih belum jelas siapa pembuat dan kapan lakon tersebut pertama kali dipentaskan.

Untuk keperluan analisis, lakon yang dipilih adalah lakonlakon wayang yang disajikan oleh Ki Hadi Sugito. Pemilihan dalang dilakukan dengan pertimbangan, yaitu: Pertama, telah tersedia rekaman dalam bentuk pita kaset. Kedua, pertunjukan Ki Hadi Sugito banyak diacu

oleh dalangdalang lain dan dapat dianggap mewakili tradisi Yogyakarta.

B. Tinjauan Pustaka

Cerita, termasuk lakon wayang, lahir dari imajinasi manusia, khayalan manusia, walaupun unsurunsur khayalan tersebut berasal dari kehidupan manusia sehari-hari. Menurut Putra (1997) cerita seperti ini dapat dipandang sebagai sebuah mitos. Mitos yang dknaksud di sini berbeda dengan pengertian mitos yang biasa digunakan dalam kajian mitologi pada umumnya, yang memandang mitos sebagai cerita suci yang dalam bentuk simbolis mengkisahkan serangkaian peristiwa nyata dan imajiner tentang asalusul dan perubahan alam raya dan dunia, dewa-dewi, kekuatankekuatan adikodrati, manusia, pahlawan, dan masyarakat. Di sini mitos merupakan suatu cerita (tidak harus suci) yang mengandung pesan-pesan tertentu. Untuk itu lakon wayang dapat dianalisis secara structural.

Lakonlakon carangan telah banyak menarik peneliti dan penulis terdahulu. Beberapa di antaranya adalah Feinstein, dkk (1986) yang menulis mengenai lakon carangan yang tersebar di masyarakat Surakarta. Ia berhasil mengumpulkan 106 judul lakon yang bersumber dari 43 dalang di Surakarta. Penulisan lakon carangan juga pernah dilakukan oleh (1) Wiryoatmojo (1975) mengenai balungan lakon yang terdiri dari 20 lakon carangan tradisi Surakarta. (2) Meyer, ed (1883) menulis manuskrip *Serat Pakem Gancaranipun Lampahan Ringgit Purwa 24 iji*. (3) Prawiro Sudirdjo dan Sulardi (t.t) menulis 20 buah cerita lakon carangan, (4) Probahardjono (1961) menulis 14 cerita lakon. (5) Mangkunegara VII (1927) menulis 176 lakon carangan.

Berbeda dengan di Surakarta, di Yogyakarta sangat miskin tulisan atau kumpulan lakon wayang. Sejauh ini belum ada satupun buku kumpulan lakon carangan tradisi Yogyakarta. Yang ada hanyalah kumpulan lakon Baratayuda yang ditulis oleh Radyomardowo, dkk (1959) berisi 12 lakon.

Dari uraian di atas nampak bahwa penulisanlakon carangan telah dilakukan oleh penulis terdahulu. Namun sayangnya hanya sebatas pengumpulan lakon saja. Hingga saat ini belum ada tulisan yang mencoba membahas kumpulan lakonlakon carangan. Lebih celaka lagi, hampir seluruh lakoncarangan yang telah dipublikasikan adalah lakon carangan tradisi Surakarta. Padahal, lakon carangan tradisi Yogyakarta juga banyak sekali, namun hanya ada secara lesan. Kalau cerita lesan tadi tidak segera dilakukan pendokumentasian, makabisa dipastikan bahwa sebentar lagi cerita wayang tradisi Yogyakarta akan hilang dari pengetahuan masyarakat bersaamaandengan meninggalnya para empu dalang Yogyakarta. Untuk itu, penelirian mengenai lakon carangan tradisi Yogyakarta masih relefan dilakukan.

C. Pengumpulan dan Analisis Data

Pengumpulan dan analisis data dilakukan dengan mengikuti cara yang pernah ditempuh oleh Putra (2001) dalam menganalisis cerita rakyat Dongeng Bajo. Langkahlangkah ini dimulai dengan, "membaca" kaset wayang lakon Semar Gugat (SG), Semar Bangun Kayangan (SBK), dan Semar Kembar (SK) dengan cara mendengarkan rekaman kaset yang ada. Dari pembacaan ini diperoleh pengetahuan dan kesan tentang isi cerita, tentang tokohtokohnya, tentang

berbagai tindakan yang mereka lakukan, serta berbagai peristiwa yang mereka alami. Mengingat panjangnya cerita, cerita ini perlu dibagi dalam beberapa episode. Episode ini hampir sama dengan pembabakan adegan. Oleh karena itu perlu dilakukan pembacaan lagi lebih sesama, guna mengetahui episodeepisode apa saja yang mungkin ada dalam cerita, yang dapat dijadikan dasar bagi analisis selanjutnya. Episodeepisode ini dalam pertunjukan wayang sangat jelas, ditandai dengan pergantian *gending* (iringan), *janturan* (diskripsi tempat) dan ungkapanungkapan dalam misalnya " *Gantya kang dharita, tunggal kandham seje prenahe*" (Sekarang berganti yang diceritakan, satu perkataan tetapi tempatnya berbeda" atau *Sinegeg kang winursita kang minongka sinambeting dharita kacondra adeging negari* (Berhenti dulu yang baru saja diceritakan, yang menjadi kelanjutan cerita adalah negara...), dan sebagainya. Setiap episode ini umumnya berisi diskripsi tentang tindakan atau peristiwa yang dialami oleh tokohtokoh dalam cerita. Sebagaimana dikatakan LeviStrauss (Putra, 2001:212) tindakan atau peristiwa ini yang merupakan myteme atau ceritemehanya dapat ditemukan pada tingkat kalimat. Oleh karena itu dalam analisis ini perhatian diarahkan terutama pada kalimatkalimat yang menunjukkan tindakan atau peristiwa yang dialami oleh tokohtokoh cerita. Akan tetapi karena cara ini tidak selalu tepat karena sebuah pengertian atau ide tertentu kadangkadang diungkapkan dalam beberapa kalimat. Oleh karena itu pula upaya untuk menemukan ceritemeceriteme di sini dilakukan dengan memperhatikan rangkaian kalimatkalimat yang memperlihatkan adanya satu ide tertentu. Dengan cara ini akan dapat ditemukan rangkaianrangkaian kalimat

yang memperlihatkan suatu pengertian tertentu (Putra, 2001: 212).

Sebagai kalimatkalimat yang berdiri sendiri, ceriteme sering belum begitu jelas maknanya. Ceritemeceriteme tersebut perlu disandingkan dengan ceriteme lain yang tempatnya belum tentu berurutan atau berdekatan. Hanya dengan menyandingkan berbagai ceriteme inilah akan muncul kemudian pengertian tertentu dari ceriteme tersebut. Pengertian baru ini seolaholah lahir dari relasi ceriteme tersebut dengan ceriteme lain dalam konteksnya yang baru.

Dengan langkahlangkah analisis seperti di atas, akan cukup mudah menemukan oposisioposisi antarasatu tokoh dengan tokohlain berdasarkan atas tindakan yang mereka lakukan dan peristiwa yang mereka alami. Meskipun begitu, berbagai oposisi ini juga tidak akan begitu banyak artinya bagi pemahaman tafsir kecuali dapat menempatkannya dalam hubungan dengan oposisioposisi lain yang berasal dari cerita wayang secara keseluruhan. Hanya dengan begitu interpretasi si peneliti atas berbagai oposisi tersebut akan menjadi lebih komprehensif, utuh, dan menyeluruh.

Setelah miteme yang ada dalam cerita didapadkan, langkah selanjutnya adalah mencari relasi dalam cerita tersebut. Kumpulan relasi tersebut akan menunjukkan rangkaian-rangkaian transformasi lakonlakon carangan. Dari rangkaian tersebut selanjutnya dapat dibuat sebuah model yang dapat menjelaskan atau membantu peneliti memahami makna lakon Semar sebagai suatu kesatuan. Dari sini kemudian peneliti akan melihat bahwa fenomena yang diteliti memperlihatkan adanya sebuah struktur tertentu yang bersifat tetap. Struktur yang ditemukan ini selanjutnya digunakan untuk

menjelaskan makna lakonlakon Semar dalam cerita wayang. Berikut ini merupakan Miteme dari lakonlakon wayang yang diteliti.

D. Miteme Lakon Carangan

1. Semar Gugat (SG) Adegan

I: Negara Dwarawati

Kresna mendapat laporan dari Gatutkaca kalau keadaan di negara Amarta sedang tidak aman, banyak warga Amarta yang sakit dan meninggal. Ia datang ke Dwarawati karena disuruh Puntadewa (raja Amarta) untuk mengundang Kresna agar datang di negara Amarta. Kresna bersedia datang. Gatutkaca di suruh berangkat dulu ditemani Setyaki dan Udawa

Adegan II: Tengah Hutan

Resi Wisuna dan Dewawisuna dari Selagringging ditemani Togog dan Bilung sedang beristirahat di tengah perjalanan menuju Karangabolotan. Resi Wisuna dan Dewawisuna akan membunuh Semar untuk meniadakan Baratayuda.

Adegan III: Perang

Resi Wisuna dan Dewawisuna perang melawan Gatutkaca, Setyaki, dan Udawa. Begawan Wisuna dan Dewawisuna kalah dan meninggalkan medan perang. Gatutkaca meneruskan perjalanan.

Adegan IV: Negara Amarta

Prabu Puntadewa bersama seluruh Pandawa menerima kedatangan Pandita Durna. Durna menyarankan agar seluruh Pandawa mau berguru dengan Resi Wisuna dan Dewawisuna untuk menghilangkan malapetaka di Amarta. Puntadewa, Bima, Arjuna, dan Nakula bersedia, dan berangkat menuju Astina. Hanya Sadewa yang tidak mau ikut ke

Astina dengan alasan menunggu negara. Padahal sebenarnya ia curiga dengan ajakan Durna. Maka, dengan ditemani Antareja, ia mengawasinya dari jauh.

Adegan V: Tengah hutan

Sadewa didatangi Kresna. Sadewa memberitahu kalau para pandawa diajak Durna pergi ke Astina untuk berguru dengan Resi Wisuna. Kresna ingin menghalangi keinginan Pandawa dengan berubah rupa dan wujud menjadi raksasa besar bernama Jajalwreka. Jajalwreka berhasil menemui para pandawa. Werkudara, Janaka, dan Sadewa kalah melawan Jajalwreka. Ketika berhadapan dengan Puntadewa, Jajalwreka *Badar* dan kembali menjadi Kresna. Badarnya Kresna disebabkan karena Puntadewa mampu mengutarakan rahasia Kresna. Agar tidak mengecewakan Durna, para pandawa tetap berangkat menuju Astina. Sementara itu Kresna, Sadewa, Gatutkaca, dan Setyaki mengawasi dari jauh.

Adegan V: Karang Kabolotan

Semar menerima tamu Abimanyu. Abimanyu melapor keadaan negara Amarta kalau di sana terjadi kekacauan. Abimanyu mengajak Semar menuju ke Amarta. Belum sampai berangkat, Resi Wisuna datang dan mengeluarkan aji Kumayanjati sehingga Semar tertarik dan tiba-tiba hilang. Resi Wisuna perang melawan Semar. Semar kena senjata trisura terpental sampai kayangan Gandawaru dan akan gugat kepada Sanghyang Wenang.

Adegan VI: Tengah hutan

Terjadi peperangan antara Abimanyu dengan Resi Wisuna. Abimanyu melepaskan Jemparing Pasopati kepada Resi Wisuna hingga terlempar sampai di Negara Astina. Abimanyu dan Petruk

membuntuti Resi Wisuna. Bagong tertinggal dan mene-mukan sebuah baju milik Batara Guru. Setelah dipakai, Bagong berubah wujud menjadi Batara Guru. Narada yang saat itu sedang mencari Batara Guru mene-mukan Bagong dan segera diajak ke Kahyangan.

Adegan VII: Kayangan Ngondar Andir Bawana

Sanghyang Wenang dihadap oleh Semar. Semar menanyakan penyebab ketidakamanan di Amarta dan menanyakan siapa sesungguhnya Resi Wisuna dan Dewawisuna. Sang Hyang Wenang memberitahu kalau yang bisa memberantas angkaramurka adalah Semar. Untuk itu oleh Sang Hyang Wenang Semar diubah rupa menjadi pendeta muda dengan nama Begawan Mayaretna. Begawan Mayaretna segera menuju arcapada.

Adegan VIII: Kayangan Suralaya

Para dewa sedang menunggu kedatangan Batara Guru dan Narada. Tidak beberapa lama Bataraguru dan Narada datang. Batara Guru ingin meniadakan Baratayuda. Batara Guru dan Narada menuju ke arcapada.

Adegan IX: Astina

Prabu Duryudana bersama Resi Wisuna menerima kedatangan para Pandawa. Para Pandawa diajak ke tengah hutan untuk diwejang Resi Wisuna.

Adegan X: Tengah hutan

Abimanyu, Petruk dan Gareng bertemu dengan Kresna. Mereka menjumpai para pandawa yang sedang diajak ke tengah hutan oleh Resi Wisuna. Sebelum diwejang, para pandawa disuruh mandi dulu menggunakan darahnya sendiri-sendiri. Untuk itu Resi Wisuna akan menu-sukkan senjata trisura pada pandawa.

Saat senjata akan ditusukkan, Gatutkaca dan Kresna tahu. Resi Wisuna segera ditarik dan terjadi perang. Gatutkaca kalah. Kresna mencari bantuan dan mendapatkan seorang petapa bernama Mayaretna. Terjadilah peperangan, Resi Wisuna kalah, segera mengangkat senjata trisura dan mengarahkannya ke Mayaretna. Mayaretna badar menjadi Semar. Semen-tara itu batara Guru yang sedang turun ke arcapada bertemu Resi Wisuna. Bataraguru ditusuk dengan senjata trisura badar menjadi Bagong. Terjadi peperangan antara Semar dengan Resi Wisuna. Resi Wisuna Badar menjadi Batara Guru. Resi Wisuna badar karena kena kentut Semar. Demikian juga Dewawisuna. Ia *badar* menjadi Jaramaya. Peperangan antara keduanya dipisahkan oleh Sang Hyang Wenang. Batara Guru disuruh meminta maaf pada Semar dan kembali ke kayangan.

2. Semar Bangun Kayangan (SBK)

Adegan I: Negara Amarta

Prabu Puntadewa menerima kedatangan Kresna. Di negara Amarta sedang tidak aman. Setiap memperbaiki *percanden* (makam leluhur) selalu rusak. Kresna menyarankan agar dalam memperbaiki *percanden*, pusaka Amarta dalam kondisi lengkap, demikian juga para penasehat pandawa, salah satunya Semar, juga harus berada di Amarta. Sementara-itu Semar sudah lama tidak datang di Amarta. Petruk disuruh Semar ke Amarta untuk mengundang para Pandawa agar ber-kenan hadir di Karang Kabolotan karena Semar akan membangun kayangan. Kresna tidak memperbolehkan kerana hal itu dianggap menyaingi kekuasaan para dewa. Kresna dan Janaka menuju kayangan Suralaya untuk melaporkan rencana Semar. Sementara itu, atas pe-tunjuk pusaka

Amarta yang berupa Jamus Kalimusada, Songsong Tunggul Naga, dan Tumbak Karawelang, tindakan Semar itu benar.

Adegan II : Adekan Paseban Jawi

Petruk dengan bantuan Antasena perang melawan Gatutkaca dan Setyaki. Petruk bisa menang.

Adekan III: Kayangan Suralaya

Batara Guru dihadap para dewa sedang membicarakan permasalahan (*garagard*) di dunia. Menurut Narada, *garagara* disebabkan oleh adanya salah pengertian dari seorang manusi berjiwa dewa (Kresna) karena perbuatan seorang dewa berjiwa manusia (Semar) yang akan mengisi hidupnya. Tidak lama kemudian, Kresna datang dan melapurkan rencana Semar yang akan membangun kayangan. Batara Guru menyuruh Kresna untuk menghalangi tindakan Semar dan menghalangi siapa saja yang heridak rne.m-bantu Semar. Guru menyuruh Durga untuk mengerahkan pasukan jin (Bajo-barat) dari pasetren Gandamayit agar membunuh siapa saja yang mendukung perbuatan Semar. Agar tidak kelihatan, Kresna *nyamur laku* (berubah rupa) menjadi raksasa besar, sedangkan Kresna berubah menjadi Singa besar.

Adekan IV: Pertapan Kendalisada.

Anoman merasa dipanggil Semar menggunakan aji pamelingnya. Maka Anoman menuju Karangabolotan untik menemui Semar. Di tengah jalan Anoman bertemu dengan Malingsukma dan Malingraga dari paset±en Gandamayit. Mereka menghalangi keinginan Anoman. Terjadilah peperangan. Malingsukma dan Malingraga kalah, Anoman meneruskan perjalanan.

Adekan V: Karangabolotan

Semar menerima kedatangan Anoman, Abimanyu, dan para pandawa kecuali Janaka. Para Pandawa diajak masuk ke pertapaan. Semar berkata kepada pandawa kalau ingin membuktikan dan merasakan Semar dalam membangun kayangan, mereka harus menyatu dengan Semar dengan cara mampu *merasakan kematian dalam hidup*. Dengan cara seperti ini bisa mengetahui cara memulai membangun kayangan. Keempat pandawa bersedia, mereka bersemadi dan menjadi satu dengan jiwa Semar lalu bertemu dengan Sang Hyang Wenang.

Sementara itu Abimanyu dan Anoman menunggu di pacraaban, Gathutkaca dan Ontoreja datang. Roh Malingsukma masuk jiwa Antareja kemudian menggigit Abimanyu hingga tewas. Semar yang sedang bertapa dibangunkan dan menyembuhkan Abimanyu. Gatutkaca mengejar Antareja. Antasena datang. Membantu Gatutkaca. Malingsukma keluar dari badan Antareja. Antasena perang melawan Malingsukma. Malingsukma kalah melaporkan ke Batari Durga.

Sementara yang berada dalam badan Semar, Sang Hyang Wenang dihadap empat pundawa, catur tunggal Puntadewa, Werkudara, Nangkula dan Sadewa. Sang Hyang Wenang memberi tahu kalau kedatangannya ke dunia dalam tubuh Semar karena permintaan Semar untuk membangun Kayangan dan mendapat pesan dari Hyang Nurcahya untuk memberikan ilmu sejati berupa kitab Jitabsara. Ilmu sejati itu sendiri terdiri dari lima hal seperti halnya lima pandawa. Lima hal tersebut bertempat pada telinga, hidung, mulut, mata, dan hati. Yang ada dalam hati digambarkan pada Puntadewa. Yang ada dalam mata digambarkan pada Arjuna, yang ada dalam penciuman digambarkan pada Werkudara. Yang ada dalam mulud digambarkan pada Nakula.

Sedangkan yang ada dalam telinga tergambar pada Sadewa, karena di situ ada kewajiban mengerti dan mendengarkan jiwa. Kalau salah satu indera tadi tidak berfungsi, menggambarkan hilangnya kekuatan. Sementara itu Jitabsara berisi asal-usul hidup "sangkan paraning dumadi" berupa ilmu *sastra jendra wahyuningrat pangruwating dewa*. Setelah mendapat wejangan, keempat Panawa diperbolehkan keluar dari tubuh Ismaya. Namun selama 40 hari tidak diperbolehkan pergi, harus bertapa di Karangabolotan untuk memperkuat tiga senjata yang telah dimiliki, yaitu Jamus kalimasada, Tumbak Korawelang dan Songsong Tunggulnaga.

Jajalwreka datang akan membo-yong Semar menuju Kahyangan untuk dimasukkan kawah Candradimuka. Semar dan Bagong perang melawan Jajalwreka. Jajalwreka kalah dan *badar* menjadi Kresna. Demikian juga Harimau juga menyerang Semar dan Bagong dan *badar* menjadi Arjuna. Batara Guru marah. Guru dikalahkan oleh Semar dan meminta maaf pada Semar. Demikian juga pasukan jin kembali ke pasetren gandamayit.

3. Semar Kembar (SK)

Adegan I: Klampis Ireng

Terjadi keributan karena Semar menghilang tanpa diketahui oleh siapa-pun. Semua orang berusaha mencarinya. Arjuna mencarinya dan mendapatinya. Namun Semar tidak mau diajak pulang ke Klampis Ireng. Ia malah mengajak pergi ke Astina. Semar mengantar Arjuna menemui Banowati. Gatutkaca, Abimanyu dan Anoman juga berusaha mencari Semar.

Adegan II: Astina

Di negara Astina membahas hilangnya Semar. Durna menyarankan agar Kurawa juga mencari Semar, karena kalau bisa mendapatkan Semar nantinya dapat memenangkan Baratayuda. Berang-katlah pasukan Astina mencari Semar yang dipimpin oleh Duryudana sendiri. Mereka mendapatkan Semar dan sangg-up dibawa ke Astina. Barisan Kurawa bertemu dengan barisan Anoman. Semar akan diminta Anoman, tetapi tidak diperbolehkan. Terjadilah peperangan. Anoman kalah, Semar dilarikan ke Astina. Saat mengejar Kurawa, Anoman juga mendapatinya Semar yang lain dan diajak pulang ke Klampis Ireng.

Adegan III: Keputren Astina

Arjuna sedang berpacaran dengan Banowati ditunggu oleh Semar. Tidak begitu lama datanglah rombongan yang sedang membawa Semar. Semar yang dibawa oleh Kurawa bertemu dengan Semar yang sedang menunggu Arjuna pacaran. Terjadilah perkelaihan antara Semar untuk menunjukkan keaslian mereka. Saat kedua Semar bertengkar, Arjuna lari dan menuju ke Klampis Ireng untuk mengecek barangkali Semar yang sesungguhnya sudah ada.

Adegan IV: Klampis Ireng.

Semua sedang bersenangsenang karena Anoman telah menemukan Semar. Arjuna datang dan mengajak Semar ke Astina untuk memisah kedua Semar yang sedang berkelai.

Adegan V: Alunalun Astina

Perkelaihan kedua Semar di Astina belum berakhir, malah sekarang datang lagi Semar baru. Ketiga semar bergelut untuk menunjukkan Semar yang sesungguhnya. Ketiga Semar bertengkar bergulugguling.

Adegan VI: Kayangan Alangalang Kumitir

Sang Hyang Wenang dihadap oleh roh Semar Ismayajati. Semar Ismayajati melaporkan kepada Sang Hyang Wenang kalau di dunia terlalu banyak Semar. Badannya telah digunakan oleh orang lain, sehingga ia sendiri sudah tidak mempunyai raga. Sang Hyang Wenang menyuruh Semar Ismayajati untuk segera turun lagi ke dunia untuk membadarkan Semar Semar gadungan.

Adegan VII: Astina.

Perkelahian tiga Semar belum berakhir. Tidak ada yang menang dan tidak ada yang kalah. Semua menunjukkan ciriciri Semar. Semar Ismayajati datang. Ketiga Semar yang sedang bertengkar dimusuhinya sehingga ketigatiganya badar. Semar yang menggoda Arjuna membelokkan tapanya sehingga ia hanyut bermesraesraan dengan Dewi Banowati badat menjadi Dasamuka. Semar yang ditemukan Kurawa di hutan dan hendak dijadikan jimat bertuah di Hastina untuk memenangkan Baratayuda badar menjadi Batara Guru. Semar yang ditemukan Anoman dan dibawa kembali ke Klampis Ireng badar menjadi Batara Kala. Berkatalah Semar Ismayajati kepada ketigatiganya untuk pulang ke alam masing-masing.

E. Cerita Semar Dan Baratayuda

Secara umum, lakon wayang ber-sumber pada Mahabarata dan Ramayana. Namun setelah menjadi pentas wayang, improvisasi dalang lebih dominan. Salah satu improvisasi itu bersumber dari mitologi lokal. Dalam menciptakan atau mempergelarkan lakon wayang, dalang harus mengacu pada konsep *mulih*, artinya cerita yang dibuat atau dipergelarkan memiliki keterkaitan dengan Baratayuda namun tidak bertentangan dengan

lakonlakon yang sudah ada. Dari ketiga lakon di atas, semuanya terkait dengan Baratayuda. Lakon SG memperbincangkan mengenai keinginan Kurawa memenangkan Baratayuda dengan cara membunuh Semar dan Pandawa. Lakon SBK memperbincangkan mengenai keinginan Semar untuk memuliakan Pandawa agar nantinya memenangkan Baratayuda dengan terlebih dahulu mendapatkan Kitab Jitapsara dan meningkatkan kekuatan ketiga senjata yang telah dimiliki oleh Pandawa, Jamuskalimusada, Tumbak Karawelang, dan Songsong Tunggulnaga. Sementara itu lakon SK memperbincangkan mengenai diperebutkannya Semar oleh Kurawa. Oleh Kurawa, Semar dianggap sebagai senjata, sehingga ketika hilang, Kurawa ikut mencarinya dengan maksud akan digunakan sebagai senjata untuk memenangkan Baratayuda kelak.

Masuknya mitologi lokal ke dalam pertunjukan wayang mengakibatkan berkembangnya cerita wayang. Tentu hal ini tidak dialami oleh wayang Ball atau wayang Sunda.

F. Konsep Badar Dalam Lakon Carangan

Dari ketiga lakon di atas, ada sebuah konsep yang menarik untuk diperbincangkan, yaitu konsep "badar". Berikut ini tokoh-tokoh yang badar beserta peristiwa yang menyebabkannya dari ketiga lakon di atas.

Semar Gugat (SG)

Nama Tokoh	Penyebab badar	Keterangan
Resi Wisuna	Kena kentut Semar	Badar menjadi Batara Guru
Dewawisuna	Kena kentut Semar	Badar menjadi Jaramaya

Jajalwreka	Rahasianya diketahui oleh Puntadewa	Badar menjadi Kresna
------------	-------------------------------------	----------------------

Semar Bangun Kayangan (SBK)

Nama Tokoh	Penyebab badar	Keterangan
Jajalwreka	Mendengar mantra yang diucapkan oleh Bagong	Badar menjadi Kresna
Harimau	Mendengar mantra yang diucapkan oleh Bagong	Badar menjadi Janaka

Konsep ini berasal dari mitologi Jawa, bahwa seseorang yang memiliki ilmu dapat berubah menjadi bentuk lain, dan pada saatnya bisa kembali atau badar seperti aslinya. Biasanya "badar" mengakhiri sebuah pertunjukan wayang. Menurut kepercayaan Jawa, orang yang sakti bisa berubah bentuk menjadi binatang atau manusia dalam bentuk lain. Secara logika biasa, hal ini tidak bisa diterima secara nalar. Namun peristiwa ini biasa, karena seringkali folklor memiliki logika tersendiri.

G. Simpulan

Dari ketiga lakon di atas, terlihat bahwa ada beberapa hal yang tidak bisa dipikirkan secara rasio. Dan hal ini biasa terjadi dalam pertunjukan wayang. Seperti halnya jenis folklor yang lain, cerita wayang memiliki logika tersendiri (Dananjaya, 1986:35). Misalnya dalam lakon SBK, Kresna berubah rupa menjadi raksasa besar, Janaka berubah menjadi singa. Dalam lakon SG, Bagong berubah menjadi Batara Guru, sementara itu Batara Guru sendiri berubah menjadi

pendeta. Sementara itu dalam lakon SK, Guru, Kala, dan Dasamuka berubah menjadi Semar.

Yang menjadi pertanyaan sekarang, mengapa tokoh itu berubah menjadi tokoh lain? Kalau diperhatikan sebenarnya ada kecenderungan atau pola tertentu. Dan ternyata hal itu tidak semena-mena. Mungkin ada hukum tersendiri yang kadang-kadang dalang tidak menyadari mengapa masing-masing tokoh itu berubah. Tentu saja hal ini membutuhkan penelitian lebih lanjut. ❖

Daftar Pustaka

- Dananjaya, James, 1939, *Folklor Indonesia*, Jakarta: Grafiti.
- Feinstein, Alan., Bambang Murtiyoso, Kuwato, Sudarko, dan Sumanto, 1986, *Lakon Carangan Jilid III*, Sura-karta: Akademi Seni Karawitan Indonesia
- Gronendael, Victoria M. Clara, 1986, *Wayang Theatre in Indonesia: an Annotated Bibliography*, Dordrecht, Holland: Foris Publication
- Mangkunegara VII, 1927, *Serat Pedalangan Ringgit Purwa*, Weltevreden: Bale Pustaka.
- Prawirasoedirdja dan R.M. Sulardi, (n.d.) *Pakem Wayang Purwa Wiwit Purwaka Ngantos Dumugi Sabibaripun Brata-yuda mawi Gending sarta Pawitjantenan*, Solo: Sadu Budi.
- Probohardjono, R. S., 1961, *Pakem Wayang Purwa Isi 14 Balungan Lampahan Rinengga ing Gambar 50 Iji*, Surakarta: Ratna.
- Putra, Heddy Shri Ahimsa, 2001, *Strukturalisme LeviStrauss: Mitos Dan Kara Sastra*, Yogyakarta: Galang Press.
- Radyomardowo, MB., Suparman, dan Soetomo (ed.) 1959, *Serat Baratajuda Isi Lampahanlampahan Inggang Sampun Nate Kakeliraken wonten ing*

- Sasana Hinggil Dwi Abad*, Jogjakarta: Kedaulatan Rakyat.
- Sindunata, 1996, *Semar Mencari Raga*, Yogyakarta: Kanisius.
- Hadi Sugito, 2002, *Semar Gugat*, Semarang: Dahlia Record.
- Hadi Sugito, 1999, *Semar Kembar*, (rekaman pribadi).

Daftar Audio

- Hadi Sugito, 2004, *Semar Bangun Kajangan*, Semarang: Pusaka Record.