

STRUKTUR DRAMATIK LAKON SEMAR MBANGUN GEDHONG KENCANA SAJIAN KI MUJAKA JAKA RAHARJO

Titin Masturoh

Jurusan Pedalangan
Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta

Abstract

This discussion aims to find answers to Question: what is the background for the preparation of the play Semar Mbangun Gedhong Kencana and how dramatic structure and characteristics pakelirannya. The problem with this approach will be described dramatic structure that includes text and text structure tekstrur. Based on the obtained results that the approach Mujaka Jakaraharja background in preparing the play Semar Mbangun Gedhong Kencana due order and to maintain the quality he has the motivation, either intrinsic or extrinsic. Dramatic structure of the play Semar Mbangun Gedhong Kencana there are two aspects, namely the aspect of text structure and texture aspects. Aspects of text structure includes plot (plot), character, background (setting), theme and message. While aspects of the textures include a description and analysis of each scene shows the benchmark opinion AL Becker.

Key words : structure, dramatic, texture, puppet play

Pengantar

Struktur dalam ilmu kesusastraan adalah bangunan di dalamnya terdiri atas unsur-unsur, tersusun menjadi satu kerangka bangunan yang arsitektural. Struktur merupakan hal yang sangat penting di dalam karya sastra baik yang berupa puisi, fiksi, dan drama. Karena struktur adalah tata hubungan antara bagian-bagian suatu karya sastra : jadi kebulatannya (Panuti Sudjiman, 1984 : 72).

Karya sastra berbentuk drama mempunyai struktur berdasarkan pembagian ke dalam babak dan adegan serta keseimbangannya (Panuti Sudjiman, 1984 : 72) karena drama merupakan salah satu cipta sastra berbentuk lakon dalam pengertian bukan cipta sastra murni didalamnya terdapat dua aspek yang penting yakni aspek struktur dan tekstur. Aspek struktur lebih bersifat literar sedangkan aspek tekstur bersifat teatral. Struktur merupakan komponen paling utama dan merupakan prinsip kesatuan lakon. Pembicaraan stuktur dalam karya sastra tidak lepas hubungannya dengan alur (plot) dan penokohan (karakterisasi). Perwujudannya

dapat berupa gerak atau cakapan (dialog atau monolog)(Soediro Satoto, 1989 : 41). Wayang juga termasuk karya sastra dalam pengertian bukan cipta sastra murni. Karena di dalamnya juga terdapat aspek struktur dan tekstur. Wayang termasuk salah satu bentuk seni pertunjukan yang melibatkan pelaku seni (seniman), pengiring, media ungkap seni, ruang pertunjukan, waktu pertunjukan dan audience (penikmat/penonton) juga menggunakan boneka bentuk pipih (wayang kulit) sebagai medium pokok, di dalamnya mengandung unsur lakon dan unsur garap antara lain : bahasa, suara, rupa dan gerak. Bahasa dapat diamati melalui *janturan, pocapan, ginem, serta cakepan sulukan dan tembang*. Suara dapat diamati melalui *gedhing*, vokal baik putra maupun putri, *dhodhogan* serta *keprakan*. Rupa dapat di amati melalui figur wayang. Gerak dapat diamati lewat *sabet* yakni semua gerakan wayang di dalam pagelaran. Di dalam pertunjukan pakeliran ke empat unsur itu saling mendukung dan saling mengisi sehingga menjadi kesatuan pertunjukan yang harmonis. (Sumanto, 2002: 1).

Struktur bangunan lakon pakeliran semalam dalam susunan adegan pembagian

lakon ke dalam tiga babak selamanya selalu sama. Pembagian ketiga babak tersebut ditandai dengan *pathet* yang berbeda-beda lalu dinamakan menurut nama *pathetnya* masing-masing. Di mana tiap *pathet* terdiri dari tiga adegan dasar yaitu: (1) *jejer*; (2) dua atau lebih adegan yang disebabkan oleh *jejer* itu dan memakai perjalanan ke luar dari tempat *jejer*; (3) perang pada akhir setiap perjalanan. Tiap adegan mempunyai tiga komponen dasar (1) gambaran mengenai situasi; (2) dialog; (3) tindakan (A.L. Becker, 1979 : 18). Alur cerita dalam wayang berasal dari kata “*Laku*” artinya langkah atau tindakan dan akhiran “*an*”. Bertemunya vokal u + a = o, kata “*Laku*” + “*an*” = lakon. Lakon artinya tindakan, cara, peristiwa atau alur. Alur cerita dalam wayang biasanya dibentuk berdasarkan kejadian yang bersifat kebetulan. Dalam pertunjukan wayang kejadian yang bersifat kebetulan, dapat menyebabkan adanya suatu tindakan. Tidak ada alasan sebab akibat contoh ketika Arjuna bertemu Cakil di hutan. Peristiwa tersebut terjadi secara kebetulan dan itu memang terjadi (A. L Becker, 1979 : 17). Sebuah pertunjukan wayang kulit sajian Ki Mujaka Jakaraharja yaitu *Lakon Semar Mbangun Gedhong Kencana* yang dipentaskan di pendapa STSI Surakarta, pada tanggal 5 Oktober 1990 dalam rangka dies natalis yang ke XXVI, yang dimulai pukul 21.00 sampai 04.30 itu melibatkan banyak aspek. Lakon ini dipilih sebagai sasaran kajian namun hanya dianalisis hal-hal yang terdapat pada pertunjukan secara inti yaitu segala sesuatu peristiwa yang terjadi di *kelir* dan yang mengiringinya (lewat video). Berdasarkan pemikiran itu maka hasil dokumentasi pementasan Ki Mujaka Jakaraharja dengan *Lakon Semar Mbangun Gedhong Kencana* menjadi sangat penting untuk diamati.

Pendekatan

Penelitian yang berjudul *Analisis Struktur Dramatik Lakon Semar Mbangun Gedhong Kencana* Karya Mujaka Jakaraharja akan menggunakan pendekatan struktur drama. Pendekatan struktur dramatik memfokuskan pada analisis tekstual terhadap unsur-unsur struktur teks dramatik dalam *lakon Semar Mbangun Gedhong Kencana* kaitannya dengan

keseluruhan, kekhususan unsur tokoh. Untuk memahami makna lakon khususnya makna tema dan amanat yang terkandung dalam penelitian ini akan menafsirkan fakta-fakta yang terdapat dalam lakon tersebut.

Unsur-unsur penting yang membina struktur sebuah lakon yaitu alur (plot), penokohan (karakterisasi), setting, tema dan amanat. Dalam hal struktur teks wayang *Lakon Semar Mbangun Gedhong Kencana* peneliti bahas menggunakan teori William Henry Hudson.

Lakon yang aspek teatralnya menonjol, mengesankan adanya sesuatu dapat ditimbulkan oleh prinsip tekstur yaitu keselarasan unsur-unsur yang mendukungnya. Adapun unsur yang mendukung aspek tekstur antara lain musik, koor, gerak, tari dan diksi. (Soediro Satoto, 1991 : 19) Begitu juga dalam aspek teatral dalam *Lakon Semar Mbangun Gedhong Kencana* yaitu *catur, sabet, sulukan, gendhing, kombangan, dhodhogan, keprakan, tembang dan sindhenan*. Untuk membahas aspek tekstur dalam *Lakon Semar Mbangun Gedhong Kencana* pembahasan ini menyatu sesuai dengan pendapat A.L. Becker dalam *The Imagination of Reality : Essays Southeast Asian Coherence Systems* :

“A wayang plot, then, is built hierarchically in structures made up of three basic units. A lakon (event) is divided into three pathetan or acts, each with the same internal structure. Each pathet is made of three basic scenes : (1) the jejer (static audience in a court or a hermitage where a problem arises and a plan is formed); followed by (2) two or more adegan derived from that audience, and always involving a journey away from the audience place; (3) a perang (battle) at the end of the journey. Each scene, in turn, has three basic components : (1) description of a situation (either janturan “description of a place” or carios “description of prior actioa”); (2) dialogue (ginem); (3) action (sabetan) (A.L. Becker, 1979 :18)

(Sebuah alur dalam wayang dibangun berdasarkan tingkatan yang terdiri dari tiga macam kesatuan dasar. Sebuah lakon dibagi menjadi tiga *pathet* atau babak. Setiap *pathet* terdiri atastiga macam

adegan : (1) sebuah *jejer*; (2) dua atau lebih banyak adegan yang disebabkan oleh *jejer* itu dan memakai perjalanan keluar dari tempat *jejer* itu; (3) sebuah perang pada akhir setiap perjalanan. Setiap adegan juga terdiri atas tiga macam (1) perian keadaan (*yaitu janturan* 'akhiran' atau *cariyos* 'cerita' tindakan yang lebih dulu); (2) *ginem* (percakapan); (3) *Sabetan* (tindakan).

Latar Belakang Kehidupan dan Proses kreatif Ki Mujaka Jakaraharja

A. Latar Belakang Keluarga

Pada tahun 1939 di Desa Nggombang, Sawit Boyolali telah lahir seorang anak laki-laki dari pasangan Ki Gondhosuharjo bernama Mujaka Jakaraharja. Dia adalah anak yang keenam dari enam saudara. Semuanya laki-laki yang bekerja sebagai dalang dan dapat menatah. Ki Mujaka Jakaraharja termasuk anak bungsu. Dia sebagai dalang yang paling menonjol dibandingkan saudaranya (Naryo Carita, wawancara, tanggal 15 Maret 2003).

Pada hari Rabu malam tanggal 26 Pebruari 1992 Ki Mujaka Jakaraharja, pentas di rumah keluarga Tanya dalam rangka mempunyai hajat khitanan di Desa Mblumbangan, Tawangmangu, Karanganyar dengan lakon Bima Suci. Suasana menjadi geger setelah Ki Mujaka Jakaraharja diketahui meninggal secara mendadak. Meninggalnya Ki Mujaka Jakaraharja pada saat itu mengagetkan semua undangan yang hadir, para niaga dan tuan rumah. Ketika itu lakon Bima Suci yang sedang ditampilkan tengah memasuki *Janturan* setelah *gendhing Senggreng*. Saat Ki Mujaka Jakaraharja memasuki *Janturan jangkep* kemudian *Suluk Kombangan*, ia menyuruh anaknya (Jungkung) untuk memperbaiki suara salon. Pada hal saat itu sudah baik. Ki Mujaka Jakaraharja setelah membersihkan mukanya dengan sapu tangan, ia sempat mengisap rokok dua kali. Setelah itu menelungkupkan muka dengan tangannya di atas batang pisang di depannya. Namun pada saat akan membalikkan badannya malah terjatuh dan seketika meninggal. Kemudian dibawa ke Puskesmas Tawangmangu, menurut dokter, almarhum terkena penyakit jantung mendadak. Setelah diperiksa sekitar tiga jam di Puskesmas dengan

disaksikan aparat Muspida serta petugas Polres Karangayar, almarhum malam itu juga dibawa pulang ke Nggombang, Sawit, Boyolali. Keesokan harinya dimakamkan di pemakaman setempat (Jungkung dalam Bernas, Jumat 28 Pebruari 1992; Jungkung wawancara 4 Nov 2003; Saguh Hadicarito wawancara 4 Nov 2003)

B. Proses Kreatif

Mujaka Jakaraharja seorang dalang yang sangat kreatif dibandingkan dalang seangkatannya. Hasil karyanya berupa naskah *Lakon, arasemen gendhing (lagu pop diarasemenkan gamelan), gendhing-gendhing dolanan dan langgam*. Mujaka mulai tenar dan mengalami kejayaan sekitar tahun 1965 – 1980 an. Akhir kejayaan dari lakon-lakon yang disajikan adalah *Lakon Semar Mbangun Gedhong Kencana*. Lakon ini merupakan lakon favoritnya pertama kali dipentaskan tahun 1982 di desa Diimas, Klaten.

Latar belakang Mujaka menyusun *Lakon Semar Gedhong Kencana* pertama karena ada pesanan. Pesanan tersebut disanggupinya karena salah satunya sumber kehidupan Mujaka adalah dalang. Jadi semua permintaan masyarakat dengan lakon apapun disanggupinya. Untuk menjaga kualitas agar supaya penampilannya tidak mengecewakan penanggap, ia selalu mempunyai motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik.

Satu-satunya sumber kehidupan Mujaka Jakaraharja adalah dalang. Sudah wajar kalau dia selalu menjaga kualitas agar supaya penampilannya tidak mengecewakan. Adapun yang dilakukan Mujaka dengan cara sebagai berikut. Betul-betul menguasai karakter setiap tokoh yang akan ditampilkan sehingga dapat menyesuaikan gerak maupun *antawacananya*. Menambah pengetahuan dengan banyak membaca buku baik pakem pedalangan beserta ilmunya, maupun buku pengetahuan pada umumnya. Menimba pengalaman dengan banyak melihat pentas *pakeliran* sebagai perbandingan. Memperhatikan lingkungan misalnya: melihat orang bercinta, berkelahi, orang yang suka menipu. Hal-hal yang demikian sangat berfaedah untuk mengolah *sanggit*. Segala sesuatu yang akan disajikan sudah betul-betul dikuasai supaya tidak mengurangi bobot *pakeliran*. Penuh konsentrasi dalam

penyampaian perasaan sesuai adegan yang ditampilkan. Mawas diri sehingga perlu banyak latihan (Mujaka, 1987 : 3). Motivasi dan kiat-kiat yang dilakukan Mujaka Jakaraharja tersebut sesuai dengan pernyataan Toeti Soekamto dkk. Bahwa motivasi dapat dibagi dua yaitu (a) motivasi intrinsik apabila sumbernya datang dari dalam diri orang yang bersangkutan, dan (b) motivasi ekstrinsik apabila sumbernya adalah lingkungan di luar diri orang yang bersangkutan (Toeti Soekamto dkk, 1996 : 39). Motivasi yang dilakukan Mujaka dalam menjaga kualitas penampilan seperti diuraikan di atas termasuk motivasi intrinsik. Motivasi ekstrinsik juga dilakukan Mujaka yaitu pada waktu dia mendapat pesanan supaya mendalang dengan *lakon Semar Mbangun Kahyangan*.

Struktur Dramatik Lakon Semar Mbangun Gedhong Kencana

A. Struktur Teks

Menganalisis struktur dramatik *Lakon Semar Mbangun Gedhong Kencana* menggunakan pendekatan struktur drama. Adapun struktur kaidah-kaidah drama adalah alur (plot), penokohan (karakterisasi atau perwatakan), latar (setting), tema dan amanat (Soediro Satoto, 1985:15). Untuk mengkaji alur peneliti menggunakan acuan pendapan William Henry Hudson yaitu alur cerita berbentuk melalui eksposisi, konflik, komplikasi, krisis, resolusi dan keputusan. (1958:201)

1. Eksposisi

Eksposisi adalah pengenalan cerita dalam lakon kepada penonton agar mendapat gambaran yang ditontonnya, serta agar mereka terlibat dalam peristiwa cerita (Soediro Satoto, 1985:22).

Eksposisi dalam *Lakon Semar Mbangun Gedhong Kencana*, dalang dalam penyampaian eksposisi tidak secara jelas tetapi lewat tanda-tanda tertentu untuk memberi gambaran tentang pengenalan cerita dalam lakon kepada penonton atau penikmat. Dalam mengenalkan tokoh, tempat dan peristiwa yaitu sebelum *janturan* masih dalam posisi *klenengan* dalang memukul kotak *lima dhodhogan* sebagai *sasmita* minta *gendhing Ayak-ayak*. Tepat pada *gongan seleh nem* dalang *membedol kayon* sebagai simbol

buka gawangan yaitu jejer Amarta. *Gong seleh ro (2)* kedua Parekan tampil, *gong seleh ro (2)* berikutnya Puntadewa tampil, *gong seleh nem (6)* Kresna tampil disambut Puntadewa diiringi *Ayak-ayakan* menuju *ngelik*. Masih dalam suasana *ngelik* Werkudara, Janaka, Nakula, dan Sadewa berurutan tampil. Tampilnya Kresna (malihan) dan Baladewa juga digambarkan lewat *janturan jejer* dan menggunakan bahasa klise sbb.

“dene ingkang samya anangkil datan ana kang guthang kaya andhoyong-ndhoyonga pancak sujining kraton, dereng ngantos kawiyos pangandikane ndadak sakala geter ingkang wonten ing pagelaran njawi karena praptane kang raka nalendra Dwarawati Prabu Sri Batara Kresna sesarengan kaliyan nalendra Mandura Prabu Baladewa”(hal 3)

Tujuan kedatangan Kresna (malihan) dan Baladewa yaitu ingin meminjam Pusaka Jamus Kalimasada sebagai *tumbal pagebluk* yang sedang melanda di kerajaan Dwarawati. Puntadewa belum sempat memberi jawaban, perhatian Puntadewa berubah karena kedatangan Petruk. Petruk menjelaskan kedatangannya karena disuruh Semar untuk meminjam Pusaka Jamus Kalimasada sebagai tumbal membangun Gedhong Kencana suasana berubah menjadi kacau, kekacauan ini dapat ditangkap lewat gerak Puntadewa yang semula berdiri tegak kemudian kepala bergerak ke kanan dan ke kiri. Kemudian Puntadewa meminta pertimbangan kepada adik-adiknya. Sambil menunggu keputusan Puntadewa menyuruh Petruk keluar dari *pasamuan*. Kresna (malihan) dan Baladewa minta izin keluar menemui Petruk. Di sini dalang juga berkomunikasi secara langsung pada bagian alur cerita, *suluk* terjadi pada saat-saat dramatik dalam cerita tersebut. Isi dari kutipan *suluk (berbahasa Kawi)* ini biasanya berhubungan dengan alur. Di bawah ini merupakan *suluk* pertama dari pertunjukan *Lakon Semar Mbangun Gedhong Kencana*

Suluk Pathet Nem Ageng :

“ Mangkya derajating praja, kawuryan wus sunya ruri, rurah pangrehing ukara, karena tanpa palupi, karena tanpa palupi, hatilar silastuti, sujana sarjana kelu, sujana sarjana kelu, kalulun kalatidha,

tidhem tandhane dumadi, handayeng rat karaban dening rubedo, karaban deneng rubedo."(hal 4)

Berdasarkan uraian serta didukung makna yang tersirat dalam *suluk* di atas para penikmat dapat membayangkan kemungkinan-kemungkinan permasalahan yang dihadapi Petruk. Dengan demikian adegan tersebut menunjukkan tahap perkenalan tokoh Petruk dengan permasalahan yang akan menimbulkan berbagai peristiwa yang saling berkaitan, sehingga dapat disebut tahap eksposisi.

2. Konflik

Pengertian konflik dalam sebuah alur cerita atau lakon adalah pelaku cerita terlibat dalam suatu pokok persoalan. Pada tahap ini sebenarnya awal terjadinya peristiwa - peristiwa (insiden) sehingga timbul konflik (Soediro Satoto, 1985: 22). Coser berpendapat bahwa konflik ada dua yaitu 1). konflik yang realistik berasal dari kekecewaan terhadap tuntutan-tuntutan khusus yang terjadi dalam hubungan dan dari perkiraan kemungkinan keuntungan para partisipan dan yang ditujukan pada obyek yang dianggap mengecewakan; 2). konflik yang tidak realistik adalah konflik yang bukan berasal dari tujuan saingan yang antagonis, tetapi dari kebutuhan untuk meredakan ketegangan, paling tidak dari salah satu pihak (Margaret M.P., 1994: 111)

Lakon Semar Mbangun Gedhong Kencana selanjutnya dilukiskan adanya konflik antara Petruk dengan Kresna (malihan). Kecuali itu Petruk juga terjadi konflik dengan Baladewa yang membuat permasalahan menjadi rumit. Konflik yang terjadi antara Petruk dengan Kresna (malihan) disajikan pada adegan pertama dalam *pathet nem* di negara Amarta. Kresna (malihan) melarang Petruk meminjam Pusaka Jamus Kalimasada dengan alasan derajat Petruk sebagai anak Punakawan dengan Kresna (malihan) sebagai raja Dwarawati (pelindung Pandawa), jadi tidak sepadan. Dengan adanya larangan itu Petruk tidak mau mundur, ia berpegang teguh pada prinsipnya yaitu amanat orang tua harus di laksanakan, tidak boleh berubah hanya karena derajat dan pangkat. Kemudian Puntadewa

menyuruh Petruk ke luar persidangan dengan tujuan untuk membuat suasana persidangan tenang. Namun Baladewa dan Kresna (malihan) ternyata juga ikut ke luar, dengan demikian *jejer* itu selesai tanpa ada suatu kesudahan. Di luar terjadi perdebatan yang sangat hebat menurus pertengkaran fisik. Pada adegan kedua Paseban Jawi keterangan Petruk ditangkap lain oleh Baladewa. Kemudian Baladewa bercerita kepada Patih Pragota dan Prabawa bahwa Petruk dianggap kurang sopan dan menjadi penghalang Kresna (malihan). Baladewa selanjutnya menyuruh Patih Pragota dan Patih Prabawa untuk melawan Petruk.

Konflik yang terjadi dalam diri Petruk diungkapkan pada adegan ketiga *perang gagal* ketika dalam perjalanan, Petruk dihadap Patih Pragota dan Patih Prabawa suruhan Baladewa, dengan maksud Petruk membatalkan niatnya meminjam pusaka Jamus Kalimasada.

Petruk menolak permintaan Pragota dan Prabawa,

Petruk : *Sinuwun Mandura dudu panguwasa negara Ngamarta, yen aku sowan nyang Mandura dipikir sinuwun Mandura aku mesthi lunga. Ning ana negara Ngamarta iki kebawah keprentah sinuwun Puntadewa sing wajib nunthung Petruk sinuwun Ngamarta.*

Pragota : *Nanging panguwasa disampirake sinuwun Mandura.*

Petruk : *Yen panguwasa disampirake sinuwun Mandura endi layange bukti ngono nggango seksi mas, ora mung pangucap thok wos-wose sesuk ora gelem saiki apa dene, ewadene sing nunthung Petruk sinuwun prabu Punta ora gantalan wanci mesthi sumingkir.*

Kemudian terjadi perang fisik namun keduanya dapat dikalahkan Petruk. Baladewa melihat Patih Pragota dan Prabawa kalah, Baladewa segera mendatangi Petruk, ia marah-marah dan menyatakan Petruk terlalu berani kepada para ksatria juga pada dirinya (Baladewa). Tetapi Petruk tidak takut dengan gertakan Baladewa. Akibatnya terjadi pertengkaran antara Baladewa dengan Petruk

Mulai adegan pertama negara Amarta sampai dengan adegan ketiga *perang gagal* dalam ringkasan cerita telah dikemukakan bahwa tokoh Petruk sebagai pelaku cerita terlibat dalam pokok persoalan, yaitu keinginan meminjam Pusaka Jamus Kalimasada atas perintah Semar. Kemudian dihalang-halangi oleh Kresna (*malihan*) dan Baladewa yang tidak setuju. Konflik antara Petruk dengan Kresna (*malihan*) dan Baladewa. Selanjutnya konflik ini meluas menimbulkan konflik baru dalam diri Petruk. Sesuai dengan pendapat Hudson tentang konflik dalam lakon seperti yang telah dijelaskan pada awal pembicaraan ini, maka adegan negara Amarta dan adegan *perang gagal* dapat disebut sebagai tahap konflik.

3. Komplikasi

Tahap komplikasi ini terjadilah persoalan baru dalam cerita atau disebut juga "*rissing action*", di sini persoalan mulai merumit dan gawat. Maka tahap ini sering disebut perumitan dan penggawatan (Soediro satoto, 1985 :22)

Lakon Semar Mbangun Gedhong Kencana Karya Mujaka Jakaraharja, pada waktu negara Amarta sedang mengadakan pertemuan Setyaki dan Kresna (asli) datang (adegan keempat) dengan maksud untuk bertamu. Pandawa lalu meminta Pusaka Kalimasada yang dipinjamkan kepadanya. Silih berganti Pandawa menanyakan termasuk Werkudara, Baladewa marah kepada Kresna (asli) supaya Pusaka Kalimasada itu segera dikembalikan, tetapi Kresna (asli) menjadi bingung merasa tidak pernah meminjam Pusaka Kalimasada. Ia meminta kepada Arjuna supaya betul-betul memperhatikan secara mendalam, apakah betul Kresna yang meminjam, apakah orang lain? maka timbul persoalan baru yakni Pandawa meminta Pusaka Jamus Kalimasada yang telah dipinjam Kresna (*malihan* atau palsu).

Hatinya sangat sedih atas kejadian di Amarta, suasana batin tokoh Kresna dapat digambarkan lewat *suluk Ada-ada*, yang menggambarkan Sang Kresna berbicara sangat pelan kepada raja (adik), hatinya sangat sedih melihat tingkah-laku keduanya, karena dia melihat kelemahannya (*pengapesannya*), beliau raja yang berkhianat pasrah kepada Bathara Luhung (Tuhan).

Kresna (asli) menuduh Kresna (*malihan*) yang telah menyamar untuk menipu Pandawa. Dialog itu dinyatakan sebagai berikut.

Dialog Arjuna kepada Kresna (asli) :

"Jebul nagari Amarta kalebon telik sandi upayaning mungsuh manjing dusta ingkang wigatos, damel ringkihing para Pandawa kaka Prabu

Karena Kresna (asli) merasa tidak melakukan tindakan yang dituduhkan (meminjam Pusaka Jamus Kalimasada), ia berusaha membuktikan kebersihan dirinya. Dialog Kresna kepada Puntadewa sebagai berikut.

"Lha manawi makaten cethanipun Kresna menika kawon pretitis kaliyan Kakang Semar, malah kula nyuwun pangapunten dhateng Kakang Badranaya. Ngantos pun Kakang mboten mangertos lelampahan negeri Ngamarta, kadering manah nagari Ngamarta kula tingali kados wonten mendhung angendanu mila pun Kakang kepingin pawarta. Nanging jebul pinanggihipun, mendhung sampun dados jawah dres tumraping negari Ngamarta mangka Kresna mboten saget amayungi lelampahan. Ewadene lelampahan ingkang kados makaten Kakang Semar sampun pemuat dateng Paduka Yayi Samiaji, namung para Pandhawa ingkang kirang tanggap mila manawi pun Kakang kapatah, ngupaya simaning Pustaka Jamus Kalimasada pun Kakang mboten suwala, namung Yayi pun Kakang kepingin sanget pun Kakang ngengetaken dhateng paduka Yayi Samiaji, Kakang Semar sampun dipun tingali kanthi netra walaka. Kakang Semar gumujeng menika ateges nggrantes manahipun, nanging manawi Kakang Semar nangis menika dereng kantenan manawi susah manahipun.(hal 63).

Perkembangan tokoh Kresna, dilihat dari peristiwa yang dikemukakan itu merupakan tahap komplikasi, karena munculnya persoalan baru, yang menjadi persoalan dihadapi Kresna adalah semakin gawat.

4. Krisis

Dalam tahap ini persoalan telah mencapai puncaknya (klimaks). Pertikaian

(konflik) yang terjadi diimbangi dengan upaya mencari jalan keluar (Soediro Satoto, 1985: 22).

Lakon Semar Mbangun Gedhong Kencana karya Mujaka Jakaraharja, pada adegan kelima Karang Kadempel sedang mengadakan pertemuan keluarga Semar di hadap Kanestren (istrinya) dan Gareng. Suasannya sangat tenang dan bahagia. Semar bercerita kepada Kanestren tentang Petruk dan Bagong diminta pergi ke Amarta meminjam Pusaka Jamus Kalimasada. Tiba-tiba Bagong datang sendirian dan Semar terkejut kemudian menanyakan keadaan Petruk. Bagong menjelaskan bahwa di Amarta, terjadi perdebatan antara Petruk dengan Kresna (malihan) dan Baladewa juga ingin meminjam Pusaka Jamus Kalimasada. Oleh karena Petruk mempertahankan prinsipnya untuk mendapatkan Pusaka Jamus Kalimasada, maka terjadi konflik antara Petruk dengan Kresna (malihan) yang dibantu Baladewa. Kemudian Baladewa menyuruh Patih Pragota dan Patih Prabawa untuk menyerang Petruk. Akan tetapi Petruk berhasil memenangkannya. Kemudian terjadi peperangan antara Petruk dengan Baladewa. Petruk dipukul dengan Pusaka Kyai Trigora, terlempar jauh sampai terhimpit pohon *asem dampit jaran* di tengah hutan. Permasalahan ini merupakan puncak konflik. Puncak (klimaks) *Lakon Semar Mbangun Gedhong Kencana* adalah pada saat Semar mengetahui bahwa Pandawa tidak bisa membedakan antara perbuatan tentang keadilan kebijaksanaan dan keangkaramurkaan. Semar sangat marah, kemarahan Semar dapat dipahami melalui dialog. Semar dengan Bagong sebagai berikut.

Semar : *Eeeh.....Jagad wus nyata koncatan adil, Apa sinuwun Ngamarta ora nggunakke kawicaksanane, penere Petruk wis tak weling akeh-akeh, ingkang mesthine sinuwun Ngamarta kudu eling karo iki, mung gumunku pamong Ngamarta ki ora mung Semar. Benere sinuwun Dwarawati ki ya dadi pamong la kok malah ana lelakon kaya mengkene, tak sange ni tak watesi, yen sinuwun Dwarawati ora tumuli menyang Karangkadempel tak lokke sak dosane (69).*

Penceritaan ini menggambarkan bahwa Karang Kadempel terjadi suatu keresahan, keresahan yang sangat mendalam. Keresahan ini ditambah konflik batin ketika datang Kresna (asli), Janaka dan Gatutkaca yang menceritakan bahwa ada Kresna (*malihan*) meminjam Pusaka Jamus Kalimasada.

Peristiwa yang telah dikemukakan ini dapat dipandang sebagai tahap krisis, karena di dalamnya terdapat puncak konflik dan usaha mencari penyelesaian.

5. Resolosi

Tahap ini persoalan telah memperoleh pelebaran. Tegangan akibat terjadinya konflik (tikaian) telah mulai menurun (Soediro Satoto, 1985: 22). Di dalam *Lakon Semar Mbangun Gedhong Kencana* sajian Ki Mujaka Jakaraharja diceritakan lakon pada waktu Kresna, Janaka, dan Gathutkaca datang ke Karang kadempel menghadap Semar, Kyai Semar sangat kecewa atas apa yang terjadi, maka Kresna (asli) merasa bersalah dan minta maaf kepada Semar. Kemudian Semar memberikan tugas kepada Kresna, Janaka dan Gathutkaca yang ditemani Bagong dan Gareng mencari Pusaka Jamus Kalimasada. Gathutkaca agar mengawasi dari jauh. Semar pergi ke kayangan menghadap Dewaruci.

Dewaningrat pada adegan keenam di Giri Kencana merasa gembira setelah berhasil meminjam Pusaka kepada Puntadewa dengan menyamar Kresna (malihan). Kemudian Dewaningrat memberi tugas kepada Dewa Kahana, Dewangkara dan Tapak Mega supaya membunuh Pandawa. Diperjalanan mereka berjumpa Janaka, Gathutkaca, Gareng dan Bagong terjadi perselisihan akhirnya perang (adegan kedelapan) kemenangan dipihak Dewa Kahana karena Janaka terkena senjata (upas) Begawan Dewaningrat. Janaka disembuhkan Kresna (asli) dan diajak mencari pertolongan.

Adegan kesembilan di tengah hutan Petruk terhimpit pohon asem, Gandarwa Maya (ayah Petruk) menolongnya dan Petruk menjelaskan kejadian yang menimpa dirinya. Peristiwa itu seperti dalam dialog Gandarwa dengan Petruk sebagai berikut.

Gandarwa : *Aku ngerti marang panandhangmu nganti kejepit ing ngasem dhampit jaran,*

anggonmu nglabuhi para Pandhawa aja nganti kena panandhang.

- Petruk : *Lho kook bapak ngertos.*
 Gandarwa : *Ya pancen aku ngerti. Betekke kowe anggonmu nglabuhi para Pandhawa, kowe gelem bali nyang Karang Kadempel yen wus mundhi Pustaka Jamus , Kawruhana ya saka budi dayamu Pustaka Jamus bisa bali marang astane sinuwun Prabu Puntadewa (hal 90)*

Gandarwa Maya memerintahkan Petruk supaya mandi di Sendang Silih Warna dan berubah menjadi Bambang Jaka Pangluaran (wajah bagus) dan menjadi sakti. Bambang Jaka Pangluaran lalu pergi mencari Pusaka Jamus Kalimasada. Peristiwa yang telah dikemukakan di atas sesuai dengan pendapat Hudson bahwa telah memperoleh pelajaran , karena konflik mulai menurun.

6. Keputusan

Keputusan dalam lakon mengandung pengertian bahwa persoalan telah memperoleh penyelesaian. Tikaian (konflik) telah dapat diakhiri (Hudson dalam Soediro Satoto, 1985 : 22)

Di dalam *Lakon Semar Mbangun Gedhong Kencana*, Bambang Jaka Pangluaran di perjalanan bertemu Kresna, Janaka, Gathutkaca, Bagong, dan Gareng. Kemudian Kresna minta tolong Bambang Jaka Pangluaran mencari Pusaka Jamus Kalimasada,. Pada adegan kesebelas adegan Bambang Jaka Pangluaran diikuti Bagong dan Gareng, bertemu dengan Begawan Dewaningrat dan terjadi peperangan memperebutkan Pusaka Jamus Kalimasada. Masing-masing bisa alih rupa, akhirnya Pusaka Jamus Kalimasada dapat direbut Bambang Jaka Pangluaran dari tangan Begawan Dewaningrat. Bambang Jaka Pangluaran berubah wujud menjadi Petruk karena kena pusaka Begawan Dewaningrat.

Semar menghadap Dewa Ruci (adegan kedua belas) di Kahyangan Alang-alang Kumitir, menceritakan kejadian di Amarta. Dewa Ruci menjelaskan kepada Semar tentang kebenaran, kejujuran, kesetiaan, kebaktian dan kesabaran untuk menghadapi semua cobaan. Kemudian

Semar disuruh pulang membantu Pandawa

Semar kembali ke Karang Kadempel dan Jaka Pangluaran berubah menjadi Petruk karena terkena pengabaran dari Dewaningrat. Semar bertemu Dewaningrat lalu terjadi peperangan dan berubah menjadi Bethari Durga dan tobat minta maaf kepada Semar. Kemudian Bethari Durga dengan anak buahnya pulang ke Setra Gandamayit. Duryudana tidak terima atas kematian Dewaningrat lalu terjadi peperangan antara Kurawa dengan Pandawa, kemenangan di pihak Pandawa.

Berdasarkan uraian *Lakon Semar Mbangun Gedhong Kencana* yang dikaitkan dengan pembahasan tiap bagian seperti di atas, maka dapat disimpulkan, bahwa Lakon itu termasuk alur longgar karena jalinan yang tidak padu. Meniadakan salah satu peristiwa misalnya menghilangkan peristiwa *Limlukan* yang isinya lepas dari konteks. Menghilangkan peristiwa diperjalanan Janaka bertemu Cakil. Penghilangan peristiwa itu tidak akan mengganggu keutuhan jalan cerita. (Tentang alur longgar lihat Panuti Sudjiman, 1986 : 4)

Struktur dramatik *Lakon Semar Mbangun Gedhong Kencana* termasuk alur maju (progressive plot) karena jalinan peristiwanya berurutan dan berkesinambungan secara kronologis dari tahap awal sampai tahap akhir (pengertian alur maju lihat Soediro satoto, 1985 : 20)

Penokohan

Penokohan yang terdapat dalam *Lakon Semar Mbangun Gedhong Kencana* yaitu :

1. Tokoh Protagonis (peran utama) yaitu Petruk, Semar dan Puntadewa
2. Tokoh Antagonis (peran lawan) yaitu Kresna (malihan) dan Baladewa
3. Tokoh Pembantu yaitu Gathutkaca, Janaka, Gandarwamaya
4. Tokoh Tritagonis (peran penengah) yaitu Kresna (asli)

Setting

Setting menurut Panuti Sudjiman adalah segala keterangan mengenai waktu, ruang dan suasana terjadinya suatu peristiwa dalam karya sastra (1986:46)

1. Aspek waktu penceritaan (401 menit)
2. Aspek ruang terdiri adegan negara Amarta,

Paseban Jawi, Sitinggil Amarta, karang Kadempel, Giri Kencana, Tengah Hutan, Perjalanan, Alang-alang Kumitir.

3. Aspek suasana yaitu jalan pikiran Petruk dan Semar dalam menghadapi masalah yang harus diselesaikan, dipandang mewakili aspek suasana dari suatu lakon)

B. Tekstur

Menganalisis tekstur *Lakon Semar Mbangun Gedhong Kencana* menggunakan acuan pendapat A. L. Becker.

Sebuah alur dalam wayang dibangun berdasarkan tingkatan yang terdiri dari tiga macam kesatuan dasar. Sebuah lakon dibagi menjadi tiga *pathet* atau babak. Setiap *pathet* terdiri atas tiga macam adegan : (1) sebuah *jejer*; (2) dua atau lebih banyak adegan yang disebabkan oleh *jejer* itu dan memakai perjalanan keluar dari tempat *jejer* itu; (3) sebuah perang pada akhir setiap perjalanan. Setiap adegan juga terdiri atas tiga macam (1) perian keadaan (*yaitu janturan* 'akhiran' atau *cariyos* 'cerita' tindakan yang lebih dulu); (2) *ginem* (percakapan); (3) *Sabetan* (tindakan)

1. Adegan Amarta

Analisis

Pengantar

Struktur dramatik pada adegan ini diawali *Gendhing* untuk menggambarkan suasana agung, kedua *parekan* datang menyembah *dampar kencana* sebagai penghormatan raja, lalu duduk menanti kedatangan Puntadewa, Bratasena, Arjuna, Nakula dan Sadewa. Setelah mereka berkumpul kelihatan sangat bahagia.

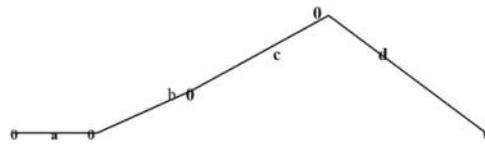
Permasalahan

Kresna (*malihan*) dan Baladewa datang di Amarta bertujuan ingin meminjam Pusaka Jimat Kalimasada sebagai tumbal *pagebluk* yang menimpa di Dwarawati. Permasalahan ini belum sempat diberi keputusan oleh Puntadewa datangnya Petruk menyampaikan pesan Semar, ingin meminjam Pusaka Jimat Kalimasada sebagai syarat membangun *Gedhong Kencana*. Suasana pada saat itu agak kacau setelah mendengar pembicaraan Petruk kepada Kresna (*malihan*) dan Baladewa.

Tindakan

Kresna (*malihan*) dan Baladewa tidak setuju kalau Petruk meminjam pusaka. Suasana memanas setelah Petruk mengorek kesalahan Kresna (*malihan*) dan Baladewa. Melihat situasi tersebut Puntadewa meleraikan dengan jalan Petruk disuruh keluar dari tempat pertemuan menanti hasil musyawarah, jadi permasalahan pada adegan pertama masih menggantung belum ada keputusan. Menurut peneliti pada adegan ini merupakan suatu penggambaran permasalahan yang akan terjadi.

Skema 1



- a. Dalang melukiskan suatu keadaan
- b. Peristiwa yang bersangkutan paut mulai bergerak
- c. Peristiwa-peristiwa mencapai puncaknya
- d. Peleraian

2. Adegan Limbuk Cangik

Analisis

Pengantar

Setelah Petruk, Baladewa, dan Kresna (*malihan*) meninggalkan tempat pertemuan, Puntadewa, Werkudara, Arjuna, Nakula dan Sadewa masuk ke *Kedaton* dilanjutkan *adegan Limbuk Cangik* yang isinya tentang pesan dan hiburan yang lepas dengan permasalahan pokok.

Skema 2



- a. Dalang melukiskan suatu keadaan

3. Adegan Paseban Jawi

Analisis

Pengantar

Persiapan Baladewa beserta para pengikutnya.

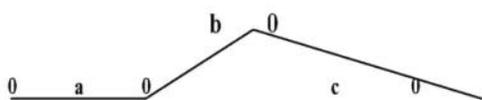
Permasalahan

Baladewa menyuruh Pragota dan Prabawa beserta prajurit supaya menangkap Petruk.

Tindakan

Mereka berangkat dengan semangat dan diiringi *gendhing Srepeg Nem* mencari Petruk. Peneliti mengamati pada adegan ini adalah peristiwa yang bersangkutan paut mulai bergerak. Adapun peristiwa yang terjadi adalah Baladewa tersinggung dengan tindakan Petruk. Maka Baladewa menyuruh prajurit untuk menangkap Petruk, jadi adegan Paseban Jawi ini merupakan akibat dari adegan Amarta.

Skema 3



- a. Dalang melukiskan suatu keadaan
- b. Peristiwa yang bersangkutan paut mulai bergerak
- c. Peleraian

4. Adegan Perang Gagal

Analisis

Pengantar

Prajurit yang berangkat dari Paseban Jawi dipimpin Pragota dan Prabawa.

Permasalahan

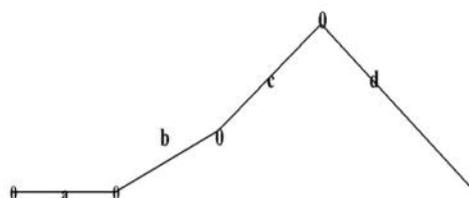
Pragota dan Prabawa sangat kecewa setelah menemukan Petruk, karena Petruk tidak mau menuruti kemauan Baladewa. Bagong membela Petruk, terjadi percekocokan dengan Pragota dan Prabawa.

Tindakan

Terjadi peperangan yang sangat dahsyat antara Petruk melawan Pragota dan Prabawa didukung *gendhing Srepek*. Peperangan itu diulangi berkali-kali akhirnya Pragota dan Prabawa memutuskan tidak sanggup menghadapi Petruk. Baladewa marah-marah melihat kejadian itu, akhirnya ia memutuskan untuk mengahiri peperangan dengan

mengeluarkan senjata pamungkas. Senjata tersebut dipukulkan ke badan Petruk sehingga terlempar jauh. Baladewa merasa lega dan menceritakan kejadian itu kepada Kresna (malihan). Akhirnya keduanya menuju Sitinggil Amarta. Jadi peristiwa yang terjadi pada adegan ini merupakan penggambaran peristiwa-peristiwa mencapai puncaknya (klimaks).

Skema 4



- a. Dalang melukiskan suatu keadaan
- b. Peristiwa-peristiwa mencapai puncaknya
- c. Klimaks
- d. Peleraian

5. Adegan Sitinggil Amarta

Analisis

Pengantar

Pertemuan Puntadewa, Janaka, Werkudara, Baladewa dan Kresna (malihan)

Permasalahan

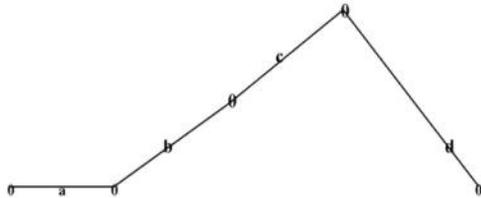
Prabu Puntadewa terpaksa menyerahkan Pusaka Jamus Kalimasada kepada Kresna (malihan) dan prosesi penyerahan pusaka diiringi *srepeg*. Kresna (malihan) setelah menerima pusaka tergesa-gesa pergi meninggalkan tempat pertemuan tanpa pamit.

Tindakan

Melihat permasalahan yang terjadi Baladewa marah dan Werkudara terkejut. Werkudara mengingatkan Puntadewa seharusnya diadakan musyawarah keluarga. Kresna (asli) dan Setyaki datang bersilaturahmi, Puntadewa dan Werkudara langsung meminta kembali pusaka yang dipinjamkan Kresna. Suasana panas setelah Arjuna mengetahui bahwa yang meminjam bukan Kresna (asli). Menurut peneliti permasalahan yang terjadi pada

adegan ini peristiwa mencapai puncaknya (klimaks) yaitu hilangnya Pusaka Jamus Kalimasada. Akhirnya Puntadewa menyerahkan permasalahan ini kepada Kresna (asli)

Skema 5



- a. Dalam melukiskan suatu keadaan
- b. Peristiwa – peristiwa yang bersangkutan paut mulai memuncak
- c. Klimaks
- d. Peleraian

6. Adegan Karang Kadempel

Analisis

Pengantar

Suasana kedamaian Karang Kadempel yang menjadi teladan kehidupan. Pertemuan Kanestren, Semar dan Gareng membicarakan kepergian Petruk dan Bagong ke Amarta.

Permasalahan

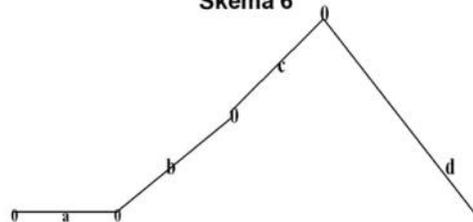
Bagong pulang sendiri, ia menceritakan keadaan Petruk di Amarta terjadi perselisihan antara Kresna (malihan) dan Baladewa. Kemudian terjadi peperangan Petruk melawan Pragota dan Prabawa. Keduanya dapat dikalahkan Petruk melihat kejadian itu Baladewa marah lalu Baladewa maju ke medan perang melawan Petruk. Petruk terkena pukulan senjata Trigora terlempar jauh.

Tindakan

Peristiwa-peristiwa yang terjadi mencapai puncaknya setelah Semar mendengar kejadian Petruk dan hilangnya pusaka dari tangan Puntadewa. Semar menyesalkan perbuatan Puntadewa yang tidak mendengar nasehatnya lewat Petruk. Semar juga bersumpah apabila Kresna (asli) tidak segera datang ke Karang Kadempel akan dipermalukan. Kresna (asli) datang didampingi

Janaka dan Gathutkaca disambut Semar, Gareng dan Bagong. Setelah permasalahan yang terjadi sudah jelas dan cara mengatasinya kemudian terjadi peleraian, mereka berangkat dan masing-masing mengemban tugas mencari pusaka yang hilang.

Skema 6



- a. Dalam melukiskan suatu keadaan
- b. Peristiwa-peristiwa yang bersangkutan paut mulai memuncak
- c. Klimaks
- d. Peleraian

7. Adegan Perang Kembang

Analisis

Pengantar

Kesigapan mereka dalam perjalanan, Kresna dan Gathutkaca lewat udara. Janaka, Gareng dan Bagong lewat darat melewati hutan belantara.

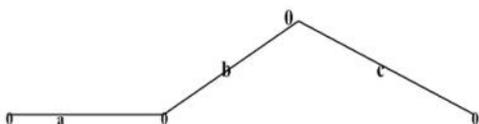
Permasalahan

Alur wayang terjadi secara kebetulan yaitu bertemunya Janaka dengan Buta Cakil yang menimbulkan peperangan.

Tindakan

Permasalahan Janaka dan Buta Cakil ini sebenarnya terlepas dari permasalahan pokok. Seandainya sub alur ini dihilangkan tidak akan mengganggu alur cerita secara keseluruhan namun peristiwa ini harus terjadi, Janaka dapat mengalahkan Buta Cakil. Buta Repat mencari Buta Cakil, ia bertemu Arjuna langsung menyerang. Arjuna kewalahan setelah dibantu Gathutkaca Arjuna dapat diselamatkan. Kemudian terjadi peleraian dengan adanya banyolan Gareng dan Bagong untuk membuat suasana santai.

Skema 7



- a. Dalang melukiskan suatu keadaan
- b. Klimaks
- c. Peleraian

8. Adegan Giri kencana

Analisis

Pengantar

Penggambaran Arjuan dan Gathutkaca menuju Giri Kencana. Juga penggambaran kekacauan di Giri Kencana

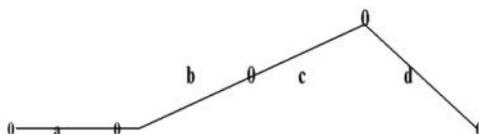
Permasalahan

Begawan Dewaningrat (penyamaran Kresna malihan) telah berhasil membawa Pusaka Jamus Kalimasada sebagai kekuatan Pandawa. Kemudian Begawan Dewaningrat bermaksud membunuh Pandawa yang disetujui anak buahnya.

Tindakan

Begawan Dewaningrat beserta sekutunya berangkat mencari Pandawa. Di tengah jalan mereka bertemu Arjuna, Gareng dan Bagong, terjadi percekocokan sehingga perang. Permasalahan pada adegan ini mencapai puncaknya (klimaks) yaitu terjadi perang yang sangat dahsyat dan kemenangan dipihak Arjuna. Dalam suasana panas (perang) terjadilah peleraian dengan menyisipkan banyol-banyol yang membuat penonton tertawa terbahak-bahak.

Skema 8



- a. Dalang melukiskan suatu keadaan
- b. Peristiwa yang bersangkutan paut mencapai puncaknya
- c. Klimaks
- d. Peleraian

9. Adegan Tengah Hutan

Analisis

Pengantar

Penggambaran Petruk terjepit pohon Asam Dampit Jaran di tengah hutan. Serta bertemunya Gandarwamaya dengan Petruk, bahwa dia adalah putranya.

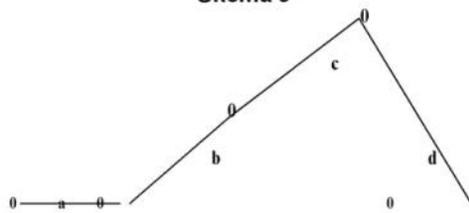
Permasalahan

Petruk mengadu kepada Gandarwamaya tentang peristiwa yang dialami bahwa Petruk dipukul Baladewa dengan pusaka Trigora, karena tidak mau membatalkan niatnya meminjam pusaka Jamus Kalimasada milik Puntadewa.

Tindakan

Peristiwa memuncak setelah Gandarwamaya mendengar keluhan Petruk. Gandarwamaya sangat geram seperti pepatah "Anak Polah Bapa Kepradah". Akhirnya Gandarwamaya mengambil sikap bahwa Petruk supaya mandi di Sendang Silih Warna, berubah wujud menjadi Bambang Jaka Pangluaran yang sangat sakti. Kemudian peleraian terjadi yaitu Bambang Jaka Pangluaran meneruskan perjalanan mencari pusaka Jamus Kalimasada.

Skema 9



- a. Dalang melukiskan suatu keadaan
- b. Peristiwa yang bersangkutan paut mencapai puncaknya
- c. Klimaks
- d. Peleraian

10. Adegan Tengah Jalan

Analisis

Pengantar

Bertemunya Bambang Jaka Pangluaran dengan Kresna, Janaka, Gathutkaca, Bagong, dan Gareng di tengah perjalanan.

Permasalahan

Bambang Jaka Pangluaran diberi tugas Kresna supaya mencari pusaka Jamus Kalimasada yang hilang. Tugas itu disanggupinya asalkan ditemani Gareng dan Bagong.

Tindakan

Bambang Jaka Pangluaran menggendong Gareng dan Bagong berangkat mencari pusaka Jamus Kalimasada.

Skema 10



- a. Dalang melukiskan suatu keadaan
- b. Peristiwa yang bersangkutan paut mulai bergerak
- c. Peleraian.

11. Adegan Perang

Analisis

Pengantar

Bambang Jaka Pangluaran, Bagong dan Gareng bertemu Dewaningrat dengan berubah wujud. Bambang Jaka Pangluaran berubah menjadi Duryudana, Bagong menjadi Sengkuni dan Gareng menjadi Durna.

Permasalahan

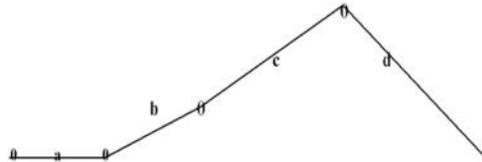
Duryudana, Sengkuni dan Durna meminta Pusaka Jamus Kalimasada yang dibawa Dewaningrat. Pusaka diserahkan kepada Duryudana. Dewaningrat sangat kecewa setelah mengetahui bahwa Duryudana itu malihan dari Bambang Jaka Pangluaran.

Tindakan

Dewaningrat (Kresna malihan) juga berubah wujud menjadi Janaka. Dia menghadang Bambang Jaka Pangluaran, Gareng dan Bagong. Karena Bambang Jaka Pangluaran kurang waspada, dia menyerahkan pusaka kepada Janaka. Bambang Jaka Pangluaran, Gareng dan Bagong mengetahui bahwa Janaka malihan Dewaningrat, mereka sangat marah. Kemudian mereka mengejar

Dewaningrat dengan berubah wujud Bambang Jaka Pangluaran menjadi Dewa Kahana, Bagong menjadi Dewangkara. Setelah bertemu Dewaningrat mereka merayu meminta pusaka tersebut, lalu pusaka diserahkan Dewa Kahana. Dewaningrat sangat marah setelah mengetahui dirinya tertipu oleh Dewa Kahana ternyata Dewa Kahana malihan Bambang Jaka Pangluaran, akhirnya terjadi peperangan yang sangat dahsyat. Peleraian terjadi setelah Bambang Jaka Pangluaran, Bagong dan Gareng dapat mempertahankan pusaka. Kemudian di perjalanan bertemu Kresna (asli), Janaka, Gathutkaca, dan Werkudara. Pusaka tersebut akhirnya diserahkan Kresna (asli)

Skema 11



- a. Dalang melukiskan suatu keadaan
- b. Peristiwa yang bersangkutan paut mencapai puncaknya
- c. Klimaks
- d. Peleraian

12. Adegan Kahyangan Alang-alang Kunitir

Analisis

Pengantar

Penggambaran kedua tokoh yaitu Dewa Ruci dan Semar yang mempunyai kelebihan dan keistimewaan yang tidak dipunyai oleh orang lain yaitu dapat mengetahui suatu peristiwa yang jauh sebelumnya belum terjadi.

Permasalahan

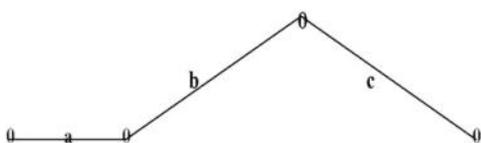
Semar menjelaskan peristiwa yang terjadi di Amarta yaitu atas hilangnya Pusaka Jamus Kalimasada dari tangan Puntadewa. Melihat kejadian itu Semar putus asa, lalu menyerahkan kepada Dewa Ruci.

Tindakan

Dewa Ruci memberi nasehat Semar tentang kebenaran, kejujuran, kesetiaan,

keluhuran dan kesabaran dalam menghadapi cobaan. Dewa Ruci justru menyarankan Semar supaya pulang membantu Pandawa. Semar setelah menghadap Dewa Ruci, dia merasa tentram dan bangkit lagi atau percaya diri.

Skema 12



- Dalang melukiskan suatu keadaan
- Peristiwa yang bersangkutan paut mencapai puncaknya
- Peleraian

13. Adegan Tengah Jalan

Analisis

Pengantar

Bambang Jaka Pangluaran bertemu Dewaningrat diperjalanan

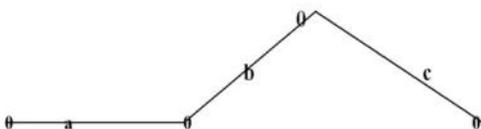
Permasalahan

Bertemunya Bambang Jaka Pangluaran dengan Dewaningrat menimbulkan percekocokan sehingga terjadi peperangan yang sangat dahsyat.

Tindakan

Bambang Jaka Pangluaran kalah karena terkena panah sakti Dewaningrat, yang menyebabkan Bambang Jaka Pangluaran berubah wujud menjadi Petruk. Melihat kejadian itu Semar menolong Petruk, akhirnya Kresna menyarankan Semar supaya menghadapi Dewaningrat.

Skema 13



- Dalang melukiskan suatu keadaan
- Klimaks
- Peleraian

14. Adegan Perang

Analisis

Pengantar

Semar menerima nasehat Kresna

Permasalahan

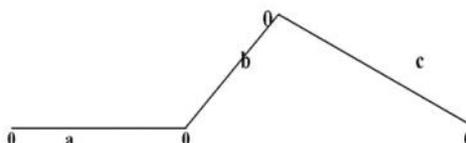
Semar sakit hati melihat Dewaningrat menghajar Bambang Jaka Pangluaran dengan Pusaka yang menyebabkan berubah menjadi Petruk. Pertarungan itu dianggap tidak sepadan.

Tindakan

Semar marah segera maju menyerang Dewaningrat. Peperangan itu sangat luar biasa dan keduanya saling mengeluarkan kesaktiannya. Dewaningrat dapat dikalahkan Semar, dengan ditandai berubah wujud Dewaningrat menjadi Bethari Durga dan menyerah.

Kurawa datang tidak terima atas kekalahan Dewaningrat dan meminta kembali Pusaka Jammus Kalimasada yang dibawa Kresna. Terjadilah percekocokan dengan Pandawa. Perang tidak dapat dihindari dan kemenangan dipihak Pandawa. Akhirnya Pandawa dan semua prajurit bersuka ria atas kemenangannya.

Skema 14



- Dalang melukiskan suatu keadaan
- Klimaks
- Peleraian

Tema dan Amanat

Tema *Lakon Semar Mbangun Gedhong Kencana* adalah "pemimpin yang kurang bijaksana dalam mengambil keputusan". Tema ini diperkuat dengan tema tambahan yang terdapat pada masing-masing adegan. Sedangkan amanat utama adalah "Memutuskan sesuatu hendaknya tidak dipikirkan sendiri, seharusnya dipertimbangkan kepada keluarga

atau orang lain agar mendapatkan jalan keluar yang lebih tepat". Selain amanat utama juga terdapat beberapa amanat tambahan yaitu: (1) "Bila terjadi perbedaan pandangan antara penguasa dan bawahannya sebaiknya saling menyadari dan berusaha memahami pendapat orang lain"; (2) "Anak yang soleh hendaknya bertanggung jawab atas perintah orang tua, walaupun ditempuh dengan penuh rintangan"; (3) "Negara kita adalah negara Hukum, sebaiknya sebagai pemimpin atau orang tua jangan suka main hakim sendiri segala sesuatunya harus dimusyawarahkan dan berbuat secara adil"; (4) "Orang yang suka menipu orang lain dengan dalih apapun suatu saat akan terbongkar juga"; (5) "Kewajiban orang tua adalah melindungi dan memberi jalan ke luar pada waktu anak mendapat kesusahan"; (6) "Seseorang harus sadar bahwa Allah selalu memberi ujian terhadap umatnya yang akan mengejar cita-cita, sehingga jika mendapat musibah harus diterima dengan hati yang lapang"; (7) "Jangan mudah menerima rayuan seseorang dengan tujuan mencelakakan orang lain"; (8) "Jangan hanya mengejar materi, pangkat dan derajat. Sebaiknya kita juga membangun mental, rohani keimanan, jiwa dan raga karenasemuanya itu merupakan fondamental yang kuat untuk generasi yang akan datang"; (9) "Tertawalah pada waktu anda mendapatkan musibah atau ujian dari Allah dan menangislah pada waktu anda mendapat kesenangan".

Kesimpulan

Mujaka Jakaraharja seorang dalang yang sangat kreatif dibandingkan dalang seangkatannya. Hasil karyanya berupa naskah *Lakon, arasemen gendhing (lagu pop diarasemenkan gamelan), gendhing-gendhing dolanan dan langgam*. Mujaka mulai tenar dan mengalami kejayaan sekitar tahun 1965 – 1980 an. Akhir kejayaan dari lakon-lakon yang disajikan adalah *Lakon Semar Mbangun Gedhong Kencana*. Lakon ini merupakan lakon favoritnya pertama kali dipentaskan tahun 1982 di desa Dlimas, Klaten.

Latar belakang Mujaka menyusun *Lakon Semar Gedhong Kencana* pertama karena ada pesanan. Pesanan tersebut disanggupinya

karena salah satunya sumber kehidupan Mujaka adalah dalang. Jadi semua permintaan masyarakat dengan lakon apapun disanggupinya. Untuk menjaga kualitas agar supaya penampilannya tidak mengecewakan penanggap, ia selalu mempunyai motifasi baik intrinsik maupun ekstrinsik.

Lakon Semar Mbangun Gedhong Kencana merupakan salah satu cipta sastra berbentuk lakon dalam pengertian bukan cipta sastra murni. Di dalamnya terdapat dua aspek yang penting yakni aspek struktur dan tekstur. Aspek struktur lebih bersifat literal sedang aspek tekstur bersifat teatral. Pembicaraan struktur teks *Lakon Semar Mbangun Gedhong Kencana* meliputi alur (plot), penokohan, latar (setting), tema dan amanat. Dalam memahami alur *Lakon Semar Mbangun Gedhong Kencana* menggunakan acuan pendapat William Henry Hudson yaitu eksposisi, konflik, komplikasi, krisis, resolusi dan keputusan. Menganalisis penokohan ditemukan tokoh protagonis yaitu Petruk, Semar dan Puntadewa. Tokoh antagonis yaitu Kresna (malihan) dan Baladewa. Tokoh pembantu yaitu Gandarwamaya, Janaka, Gathukaca dan tokoh tritagonis yaitu Kresna (asli). Setting tempat terjadinya suatu peristiwa mencakup tiga aspek penting yaitu aspek ruang, aspek waktu dan aspek suasana. Aspek waktu *Lakon Semar Mbangun Gedhong Kencana* 401 menit. Aspek ruang dalam *Lakon Semar Mbangun Gedhong Kencana* adalah ruang senyatanya yaitu di negara Amarta, Paseban Jawi, Sitinggil Amarta, Karang Kadempel, Giri Kencana, Hutan, di tengah perjalanan, dan di Kahyangan Alang-alang Kunitir. Aspek suasana dalam Lakon ini ditemukan tokoh Petruk dan Semar. Jalan pikiran usaha Petruk dan Semar dalam menghadapi masalah yang harus diselesaikan, dipandang mewakili aspek suasana dari seluruh lakon. Perjuangan Petruk dan Semar dalam menghadapi beberapa masalah yang harus diselesaikan terungkap melalui sikap dan pikirannya. Adapun sikap dan jalan pikiran Petruk dan Semar terpapar melalui *janturan, ginem dan sabet*

Struktur pertunjukan *Lakon Semar Mbangun Gedhong Kencana* terdiri dari *pathet nem, pathet sanga dan pathet manyura*. *Pathet Nem* terdiri dari: 1) adegan Negara Amarta; 2) adegan Limbuk Cangik; 3) adegan Paseban

Jawi; 4) adegan Perang Gagal; 5) adegan Sitinggil Amarta. *Pathet Sanga* terdiri dari : 1) adegan Karang Kadempel; 2) adegan Perang Kembang; 3) adegan Giri Kencana. *Pathet Manyura* terdiri dari : 1) adegan Tengah Hutan; 2) adegan Tengah Jalan; 3) adegan Perang; 4) adegan Kahyangan Alang-alang Kunitir; 5) adegan Tengah Jalan; 6) adegan Perang Brubuh.

Pembicaraan tekstur atau pertunjukan lakon Semar Mbangun Gedhong Kencana diawali deskripsi pertunjukan. Deskripsi pertunjukan lakon ini yang diawali dengan *bedhol kayon* dan diakhiri *tancep kayon*. Diantara *bedhol kayon dan tancep kayon* terdapat serentetan adegan yang secara garis besar terbagi dalam tiga wilayah pathet yakni *pathet nem, pathet sanga, dan pathet manyura*. Untuk memahami alur wayang peneliti menggunakan acuan pendapat A.L. Becker yaitu menganalisis setiap adegan. Dari analisis adegan tersebut terdapat hubungan antara adegan satu dengan adegan berikutnya ada kalanya mengandung hubungan sebab akibat tetapi ada juga yang bersifat urutan. Urutan adegan dalam lakon ini sifatnya seperti spiral maksudnya adegan satu dengan adegan yang lain saling terkait.

Kepustakaan

- Abrams, M. H. 1981. *A Glossary of Literary Terms*. Printed in the United states of America.
- Ahimsa Putra Haddy Shri. 2001. *Strukturalisme Levi Stranss Kintos dan Karya Sastra*, Yogyakarta Galang.
- Aminudin. 1987. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru.
- Aryandini, S, Woro. 2000. *Citra Bima dalam Kebudayaan Jawa*, Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Becker, A.L. 1979. *The Imagination of Reality Essays in Sountheast Asian Coherence Systems*, New Jersev ABLEX Publishing Corporation.
- Berger Arthur Asa. 2000. *Tanda-tanda dalam Kebudayaan Kontemporer*, Yogyakarta; Tiara Wacana.
- Feinstein, Alan. 1986. *Lakon Carangan*. Jilid I, II, III. Surakarta : Akademi Seni Karawitan Indonesia.
- Gottschalk, Louis. 1969. *Mengerti Sejarah*, Penerjemah Nugraha Notosusanto, Jakarta, Universitas Indonesia (UI – Press)
- Hatmi, Mawawi. 1993. *Penelitian Terapan*, Yogyakarta : Gajah Mada University Press.
- Jakarahaerja, Mujaka. 1987. "Sekelumit ulasan Pakeliran Padat", Makalah dalam rangka Seminar Tentang Evaluasi Karya pedalangan ASKI Surakarta.
- Jassin. H. B. 1983. *Tifa Penyair dan Daerahnya*. Jakarta: PT Inti Idayu Press.
- Juhl. 1980. *Interpretation an Essay in the Philosophy of Literary Criticism*, Amerika, Princeton University Press.
- Kasidi. 1995. "Lakon Wayang Kulit Purwa Palasara Rabi : Suntingan Teks dan Analisis Struktural", Tesis S-2 Fakultas Pascasarjana UGM Yogyakarta : Universitas Gadjah Mada.
- Keraf Gorys. 1982. *Eksposisi dan Deskripsi*. Nusa Indah, Jakarta.
- Koentjaraningrat. 1997. *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*, Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama
- _____. 1987. *Sejarah Teori Antropologi*. Cetakan kedua Jakarta : UI Press.
- Marsaw. 2002. *Studi Tentang Seni Pertunjukan Massa dalam Dunia Pedalangan akhir abad ke 20*, Espresi, Yogyakarta.
- Mulyono, Sri. 1987. *Apa dan Siapa Semar*, Jakarta ; Gunung Agung.
- _____. 1983. *Wayang dan Karakter kemanusiaan*, Jakarta ; Gunung Agung.
- Murtiyoso Bambang, dkk. 1998. "Pertumbuhan dan Perkembangan Seni Pertunjukan Wayang". Laporan Penelitian STSI Surakarta bekerja sama dengnan Senawangi, Surakarta.

- Nazir, Moh. 1988. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nurgiyantoro Burhan. 1998. *Transformasi Unsur Pewayangan Dalam Fiksi Indonesia*, Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- _____. 2000. *Teori Pengkajian Fiksi*, Jogyakarta ; Gajah Mada university Press.
- Poloma, Margaret M. 1994. *Sosiologi Kontemporer*. Jakarta, PT Raja Grafindo Persada bekerja sama dengan yayasan solidaritas Gadjah Mada.
- Poerbotjaraka. 1954. *Kapustakan Djawi*, Jakarta: Djambatan.
- Saparinah. E. S. 1990. *Kajian Drama*, Buku pegangan Kuliah Fakultas Sastra Daerah Universitas Sebelas Maret. Surakarta.
- Satoto, Soediro. 1983. *Wayang Kulit Jawa Makna dan Struktur Dramatiknya : Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara (Javanologi)* Direktorat Jendral Kebudayaan Departemen P dan K.
- _____. 1991. *Pengkajian Drama II*. Buku pegangan Kuliah Fakultas Sastra. Surakarta. Sebelas Maret University Press.
- Senawangi. 1999. *Ensiklopedi Wayang Indonesia*, Jilid IV, Jakarta: PT Sukanindo Printama.
- Soekanto Toeti dan Udin Saripudin Winataputra. 1996. *Teori Belajar Dan Model-model Pembelajaran* ,Jakarta, Universitas Terbuka. Dep.Pen dan Keb.
- Soetarno. 1997. "Reflektif Budaya Jawa dalam Pertunjukan Wayang Kulit". Laporan Penelitian Mandiri STSI Surakarta.
- Soetrisno. R. tt. "Drama Pedalangan". Akademi Seni Karawitan Indonesia Departemen P dan K Surakarta.
- Sudjiman , Panuti. 1984. *Kamus Istilah Sastra*, Jakarta, Gramedia.
- Sugihastuti. 2002. *Teori dan Apresiasi Sastra*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar Offset.
- Sumanto. 2002. "Konsep Lakon Wayang gaya Surakarta", Makalah seminar Pedalangan menggali konsep-konsep garap pakeliran, Program DUE-Like STSI Surakarta.
- Sumarja Jakob. 1979. *Fiksi Indonesia Dewasa ini*. Bandung: Yudistira.
- Surya Saputra, Tristuti. 1991. "Semar Mbangun Kahyangan", Naskah Lakon.
- Sutopo, H. 1989. "Tehnik Pengumpulan Data dan Model Analisisnya dalam Penelitian Kualitatif", Makalah untuk ceramah di depan dosen STSI Surakarta.
- Teeuw, A. *Sastra dan Ilmu Sastra Pengantar Teori sastra* . Pustaka Giri Mukti Pusaka: Jakarta.
- Van Groenendael, Victoria M. Clara. 1987. *Dalang di balik wayang*, Jakarta, PT. Temprint.
- Van Leusemburg, Jon. 1986. *Pengantar Ilmu Sastra, diligematum ick hardoko*, Jakarta, Gramedia.
- William Henry Hudson. 1958. *An Introduction To The Study of Literature*. Sydney. All right reserved.
- Wellek, Rene dan Austin Warren. 1989. *Teori Kesusastraan*, Jakarta : PT Gramedia.
- Wiryamartana Kuntara. I. 1990. *Arjuna Wiwaha Transformasi Teks Jawa Kuna Lewat Tanggapan dan Penciptaan di Lingkungan Sastra Jawa*. Yogyakarta : Duta Wacana University Press.

Narasumber

- Bambang Murtiyoso, 56 tahun, Surakarta, pengamat wayang dan dosen STSI Surakarta.
- Blasius Subono 47 tahun, Surakarta, seniman *dalang* dan dosen STSI Surakarta.
- Jungkung 40 tahun, Boyolali, seniman *dalang*.
- Kahono 54 tahun, Surakarta, pengrawit STSI Surakarta.

Kuwato 50 tahun, Surakarta, pengamat wayang dan dosen STSI Surakarta.

M. Randy 52 tahun, Surakarta, pengamat wayang dan dosen STSI Surakarta.

Naryocarito, 76 tahun, Sukoharjo, seniman *dalang* dan pengajar tidak tetap jurusan pedalangan STSI Surakarta.

Purbo Asmara, 42 tahun, seniman *dalang* dan dosen STSI Surakarta.

Saguh Hadicarito, 60 tahun, Klaten, seniman *dalang*.

Suyanto, 43 tahun, Surakarta, pengamat wayang dan dosen STSI Surakarta.

Suratno, 50 tahun, Sukoharjo, pengamat wayang dan dosen STSI Surakarta.

Sudarsono, 47 tahun, Surakarta, kerabat kerja dan dosen STSI surakarta.

Wardoyo, 54 tahun, Sukoharjo, seniman *dalang* dan pengrawit STSI surakarta.

Wiyono, 30 tahun, Surakarta, seniman *dalang*.

Rekaman Audio dan Video

Anom Suroto. 2002. Semar Mbangun Kahyangan, Produk : Kusuma Record MPWP/TH : 07.750.938.0525.036/2002. Kaset No 1-8.

Ki. Mujaka Jakaraharja. 1990. Semar Mbangun Gedhong Kencana, Dokumentasi Pandang Dengar STSI Surakarta, tanggal 5 Oktober 1990. Kaset video No 1-4.