

- FICTION
- WAYANG

IR - PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA



LAPORAN PENELITIAN
DOSEN MUDA TAHUN ANGGARAN 2003

KK
KKB
899-221-3
Kar
K

**KARAKTER SEMAR DALAM CERITA-CERITA WAYANG DAN
DALAM TIGA TEKS SASTRA INDONESIA KONTEMPORER
SEMAR Mencari Raga, Semar Gugat, dan Perang :
KAJIAN INTERTEKSTUALITAS**

Oleh:

Puji Karyanto, SS.
Ida Nurul Chasanah, SS., M.Hum.



008904141

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS AIRLANGGA
SU-AJAZA

008904141

LEMBAGA PENELITIAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

Dibiayai Proyek Peningkatan Penelitian Pendidikan Tinggi

DIP Nomor : 006/XXIII/1/--/2003 Tanggal 1 Januari 2003

Kontrak Nomor : 032/P4T/DPPM/PDM/III/2003

Ditbinlitabmas, Ditjen Dikti, Depdiknas

Nomor Urut 28

FAKULTAS SASTRA
UNIVERSITAS AIRLANGGA

Nopember, 2003



LEMBAGA PENELITIAN

- | | | |
|--|---------------------------------------|--|
| 1. Puslit Pembangunan Regional | 5. Puslit Pengembangan Gizi (5995720) | 9. Puslit Kependudukan dan Pembangunan (5995719) |
| 2. Puslit Obat Tradisional | 6. Puslit/Studi Wanita (5995722) | 10. Puslit Kesehatan Reproduksi |
| 3. Puslit Pengembangan Hukum (5923584) | 7. Puslit Olan Kaga | |
| 4. Puslit Lingkungan Hidup (5995713) | 8. Puslit Bioenergi | |

Kampus C Unair, Jl. Mulyorejo Surabaya 60115 Telp. (031) 5995246, 5995248, 5995247 Fax. (031) 5962066
E-mail : lpunair@rad.net.id - http://www.geocities.com/Athens/Olympus/6223

LEMBAR IDENTITAS DAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR
HASIL PENELITIAN DOSEN MUDA

1. a. Judul Penelitian	Karakter Semar Dalam Cerita-Cerita Wayang Dan Dalam Tiga Teks Sastra Indonesia Kontemporer <i>Semar Mencari Raga, Semar Gugat, dan Perang</i> : Kajian Intertekstualitas
b. Kategori Penelitian	: I (Pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni)
2. Ketua Peneliti	
a. Nama Lengkap dan Gelar	: Puji Karyanto, S.S.
b. Jenis Kelamin	: Laki-Laki
c. Pangkat/Golongan/NIP	: Penata Muda Tk I/ III B / 132 086 388
d. Jabatan Fungsional	: Asisten Ahli
e. Fakultas/Puslit/Jurusan	: Sastra / Sastra Indonesia
f. Univ./Inst./Akademi	: Universitas Airlangga
g. Bidang Ilmu yang Diteliti	: Sastra
3. Jumlah Tim Peneliti	: 2 Orang
4. Lokasi Penelitian	: Surabaya
5. Kerjasama dengan Institusi Lain	
a. Nama Instansi	: --
b. Alamat	: --
6. Masa Penelitian	: 6 (enam) bulan
7. Biaya Penelitian	: Rp 5.000.000,00 (lima juta rupiah)

Surabaya, 30 September 2003

Mengetahui:
Dean Fakultas Sastra

Prof. Wahjoedi, S.H.
NIP 130 445 342

Ketua Peneliti

Puji Karyanto, S.S.
NIP 132 086 388

Mengetahui
Ketua Lembaga Penelitian Unair,

Prof. Dr. H. Sarmanu, M.S.
NIP 130 701 125

RINGKASAN

KARAKTER SEMAR DALAM CERITA-CERITA WAYANG DAN DALAM TIGA TEKS SASTRA INDONESIA KONTEMPORER *SEMAR MENCARI RAGA*, *SEMAR GUGAT*, DAN *PERANG*: KAJIAN INTERTEKSTUALITAS (Puji Karyanto, Ida Nurul Chasanah, 2003, 76 halaman)

Penelitian ini dilaksanakan untuk menjawab empat persoalan pokok: pertama bagaimanakah karakter tokoh Semar dalam teks cerita wayang; kedua, bagaimanakah karakter tokoh Semar dalam teks sastra *Semar Mencari Raga*, *Semar Gugat*, dan *Perang*; ketiga, bagaimanakah hubungan intertekstualitas Semar dalam cerita wayang dengan Semar dalam *Semar Mencari Raga*, *Semar Gugat*, dan *Perang*; keempat, apakah fungsi dan makna hubungan intertekstual tokoh Semar pada teks sastra *Semar Mencari Raga*, *Semar Gugat*, dan *Perang* dan karakter Semar dalam cerita wayang.

Tujuan penelitian ini ialah memperoleh gambaran karakter tokoh Semar dalam cerita-cerita wayang, gambaran tokoh Semar dalam teks *Semar Mencari Raga*, *Semar Gugat*, dan *Perang*, hubungan intertekstualitas antara Semar dalam teks cerita wayang dengan Semar dalam teks *Semar Mencari Raga*, *Semar Gugat*, dan *Perang*, dan menemukan makna perbedaan dan persamaan karakter Semar pada teks cerita wayang dengan teks karakter Semar dalam teks sastra *Semar Mencari Raga*, *Semar Gugat*, dan *Perang*.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu usaha memberikan penjelasan kepada publik wayang bahwa perubahan dalam karakterisasi tokoh-tokoh wayang, terutama yang terlanjur dimitoskan, bukanlah sesuatu yang tabu dalam perspektif sastra. Penelitian ini juga dapat dimanfaatkan sebagai usaha untuk menempatkan teks-teks sastra kontemporer dalam deretan karya-karya yang sejajar yang dapat dilihat sebagai bagian dari peristiwa perkembangan sejarah pemikiran. Dengan memahami fungsi dan makna dari perubahan karakter yang dilakukan pengarang masa kini, penelitian ini akan bermanfaat pula bagi usaha-usaha mengaktualisasikan kembali teks-teks lama sesuai dengan tantangan dan selera zaman yang dihadapinya.

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode penelitian sastra yang disebut metode intertekstualitas. Langkah-langkah dalam penelitian ini mengikuti metode kerja pendekatan intertekstual yakni dengan cara membandingkan, menjajarkan, dan mengkontraskan sebuah teks sastra dengan teks-teks lainnya. Langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian ini ialah: 1) Menentukan teks yang dipakai sebagai objek penelitian, yaitu teks *Semar Mencari Raga* karya Shindunata (Kanisius, 1996); *Semar Gugat* karya Riantiarno (Bentang, 1995); *Perang* karya Putu Wijaya (Pustaka Utama Grafiti, 1990), dan teks-teks cerita wayang yang menceritakan tokoh Semar; 2) Menentukan fokus penelitian, yakni karakterisasi tokoh Semar dalam ketiga teks sastra Indonesia kontemporer yang diteliti dan karakter tokoh Semar dalam teks-teks cerita wayang; 3) Menganalisis objek penelitian; 4) Menyusun dan membuat laporan penelitian.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tokoh Semar dalam teks-teks cerita wayang muncul dalam dua kemungkinan: tokoh Semar dalam adegan gara-gara; dan tokoh Semar dalam teks-teks cerita wayang yang secara khusus menempatkan Semar sebagai lakon (tokoh utama). Karakter Semar dalam tiga teks sastra Indonesia kontemporer mengalami perluasan dan perubahan. Hubungan intertekstual antara teks-teks cerita wayang dengan teks *SMR*, *SG*, dan *Perang* adalah bahwa teks cerita wayang merupakan teks hipogram, sedangkan teks *SMR*, *SG*, dan *Perang* merupakan teks transformasi.

Sebagai teks transformasi teks ketiga teks sastra Indonesia kontemporer melakukan perubahan dan perluasan dari teks hipogramnya. Sebagian dari karakter Semar dalam ketiga teks sastra Indonesia kontemporer mengikuti karakter Semar dalam teks cerita wayang, tetapi pada bagian lainnya berbeda sama sekali dengan karakter Semar dalam teks hipogramnya. Hubungan intertekstual yang ditemukan ada yang berupa hipogram afirmasi dan ada yang berupa hipogram negasi. Makna hubungan intertekstual antara teks cerita wayang dengan ketiga teks sastra Indonesia kontemporer ialah bahwa Teks *SMR*, *SG*, dan *Perang* merupakan mitos pengukuhan dan sekaligus sebagai mitos pembebasan atas teks-teks tradisi.

Perubahan dan perluasan karakter Semar dalam ketiga teks sastra Indonesia kontemporer dapat diartikan sebagai bentuk protes para pengarang atas pemanfaatan teks-teks tradisi yang hanya dieksploitasi untuk kepentingan kekuasaan dan kepentingan-kepentingan lain yang tidak ada kaitannya dengan eksistensi teks tradisi. Perubahan dan perluasan karakter Semar dalam ketiga teks sastra Indonesia kontemporer dapat pula diartikan sebagai sikap pengarang yang mengingatkan publik wayang bahwa teks-teks cerita wayang tidaklah harus diperlakukan seperti kitab suci yang tidak boleh direinterpretasi. Teks-teks cerita wayang sebaiknya dapat menyesuaikan diri dengan kontekstual zamannya.

(L.P. Jurusan Sastra Indonesia, Fakultas Sastra, Universitas Airlangga: No. Kontrak 023/P4T/DPPM/PDM/III/2003 Ditjen Dikti, Depdiknas)

SUMMARY

SEMAR CHARACTER IN WAYANG STORIES AND IN THREE INDONESIAN LITERARY CONTEMPORARY TEXTS *SEMAR MENCARI RAGA*, *SEMAR GUGAT*, AND *PERANG*: A STUDY OF INTERTEXTUALITY

Puji Karyanto, Ida Nurul Chasanah,
Department of Indonesian Literature's
Faculty of Letters, Airlangga University

This research is carried out to answer four questions. The first, how figure character of Semar in wayang stories. The second, how figure character of Semar in three Indonesian literary texts *Semar Mencari Raga*, *Semar Gugat*, and *Perang*. The third, how relation of intertextuality Semar in wayang stories with Semar in *Semar Mencari Raga*, *Semar Gugat*, and *Perang*. The fourth, what is the meaning of intertextuality relation figure of Semar at three Indonesian literary texts and character of Semar in wayang stories.

The purpose of the study are to get description of similarities and the differences the Semar characters in Wayang stories and in three Indonesian literary texts, intertextuality relation between Semar in wayang stories and Semar in texts of *Semar Mencari Raga*, *Semar Gugat*, and *Perang*. Besides that, it is also done to excavate function and message intertextuality relation between Semar in wayang stories and Semar in texts of *Semar Mencari Raga*, *Semar Gugat*, and *Perang*.

The purpose of the study is expected can assist effort give clarification to public of wayang that change in wayang figures character, is not taboo something that in is in perspective of literature. This research also can be exploited as effort to place contemporary art texts in a series parallel masterpieces able to be seen as part of event of growth of idea history. By comprehending meaning and function of change of done by character is present day author, this research will be useful also to effort actualization return old texts as according to faced epoch appetite and challenge it.

This research uses intertextuality methods. The methods of the studies are: 1) determining the object of the study, i.e. *Semar Mencari Raga* by Sindhunata (Kanisius,

1996); *Semar Gugat* by Riantiarino (Bentang, 1995); *Perang* by Putu Wijaya (Grafiti, 1990), and wayang stories texts narrating figure of Semar; 2) determining research focus, namely figure character of Semar in three Indonesian contemporary literary texts and figure character of Semar in wayang stories texts; 3) Analyzing research object 4) Compiling and making research report.

Result of this research indicate that figure of Semar in wayang stories texts emerge in two possibility: figure of Semar in scene of *gara-gara*; and figure of Semar in wayang stories texts which peculiarly place Semar as especial figure. Character of Semar in three contemporary Indonesia art text experience of change and extension. Relation of Intertextuality between wayang stories texts with text of *SMR*, *SG*, and *Perang* is that wayang stories text represent text of hypogram, while text of *SMR*, *SG*, and *Perang* represent text of transformation.

As transformation texts, *SMR*, *SG*, and *Perang* make a change and extension of its text of hypogram. Some of character of Semar in third Indonesian contemporary literary text follow characters of Semar in wayang stories, but at other shares differ is at all with characters of Semar in its text of him. Relation of intertextuality found there is which in the form of affirmation hypogram and there is which in the form of negation hypogram. Relation meaning of intertextuality between wayang stories and third Indonesian contemporary literary text is that texts of *SMR*, *SG*, and *Perang* represent myth of concern and at the same time as myth of freedom of tradition texts.

Change and extension of character of Semar in third Indonesian contemporary literary text can be interpreted as form protest all author of exploiting of tradition texts which only exploited for the sake of other importances which have no relation with tradition text existence . Wayang stories texts better be adaptable with its epoch slug context

(L.P. Jurusan Sastra Indonesia, Fakultas Sastra, Universitas Airlangga: No. Kontrak 123/P4T/DPPM/PDM/III/2003 Ditjen Dikti, Depdiknas)

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan seru sekalian alam yang senantiasa melimpahkan nikmat dan rahmatnya, sehingga keseluruhan penelitian ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya.

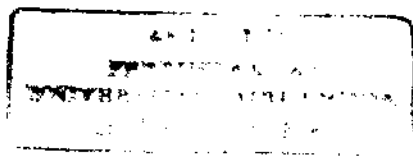
Penelitian ini terlaksana berkat bantuan beberapa pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini izinkanlah tim peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi positif bagi kelancaran pelaksanaan penelitian ini, sejak dari perencanaan hingga terselesaikannya penulisan laporan akhir.

Kepada Ditjen Dikti Depdiknas, Rektor Unair, Ketua Lemlit Unair, dan Dekan Fakultas Sastra Unair, tim peneliti mengucapkan terima kasih atas kesempatan, izin, dan bantuan pendanaan yang memungkinkan penelitian ini terlaksana dengan baik. Terima kasih juga kami sampaikan kepada para undangan seminar dan anggota komisi penilai penelitian yang bersedia hadir untuk memberikan masukan-masukan, dan koreksi yang Insya Allah sangat penting artinya dalam usaha penyempurnaan hasil penelitian ini.

Akhirnya, semoga hasil penelitian ini dapat memberi manfaat bagi tim peneliti sendiri, pembaca, dan khususnya para pemerhati dan peminat kesusasteraan Indonesia.

Surabaya, 30 September 2003

Ketua Tim Peneliti



DAFTAR ISI

LEMBAR IDENTITAS DAN PENGESAHAN	ii
RINGKASAN	iii
SUMMARY	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
II. TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Penelitian Sebelumnya	5
2.2 Landasan Teori	9
2.2.1 Karakterisasi Tokoh	9
2.2.2 Paradigma Intertekstualitas	10
III. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	14
3.1 Tujuan Penelitian	14
3.2 Manfaat Penelitian	14
IV. METODE PENELITIAN	16
V. HASIL DAN PEMBAHASAN	19
5.1 Materi dan Plot Cerita Wayang	19
5.2 Karakter Tokoh Semar Dalam Teks-Teks Cerita Wayang	21
5.3 Karakter Semar Tiga Teks Sastra Indonesia Kontemporer	27
5.3.1 Karakter Semar dalam Teks <i>Semar Mencari Raga</i>	27
5.3.2 Karakter Semar dalam Teks <i>Semar Gugat</i>	32

5.3.3 Karakter Semar dalam Teks <i>Perang</i>	37
5.4 Hubungan Intertekstual Karakter Semar dalam Tiga Teks Sastra Indonesia Kontemporer dengan Teks-Teks Cerita Wayang	41
5.5 Model Produksi Teks <i>Semar Mencari Raga, Semar Gugat, dan Perang</i> dalam Perspektif Intertekstualitas	51
5.6 Makna Hubungan Interteks Antara Tiga Teks Sastra Indonesia Kontemporer dengan Teks Cerita Wayang	54
VI. KESIMPULAN DAN SARAN	69
6.1 Kesimpulan	69
6.2 Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	74

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karya sastra selalu dalam tegangan antara tradisi dan pembaharuan. Pemanfaatan konvensi dan tradisi lama selalu disertai dengan perubahan-perubahan estetik yang menawarkan alternatif-alternatif pengalaman baru bagi pembaca karya sastra. Seperti kenyataan zaman yang berubah, pikiran dan pandangan pengarang terhadap pokok persoalan juga dapat berubah-ubah.

Cerita wayang termasuk dokumen sastra lama peninggalan sejarah kesenian Indonesia lama yang sampai sekarang masih terlihat eksistensinya baik dalam keberadaannya sebagai sastra tulis maupun sastra lisan. Masih tetap eksisnya cerita wayang di tengah kehidupan masyarakat yang sedang berubah dalam berbagai bidang kehidupan, menunjukkan bahwa wayang memiliki nilai-nilai tertentu yang mendukung kemampuannya untuk bertahan.

Cerita wayang, yang *nota bene* merupakan hasil kreasi imajinasi pengarang, bagi publiknya sering tidak lagi dipahami sebagai sebuah cerita fiktif, tetapi justru telah dimitoskan sedemikian rupa sehingga seolah-olah merupakan kisah nyata yang sangat dekat dengan kehidupan kultural dan bahkan dengan ritual keagamaan mereka. Menurut Magnis Suseno (1991:4), bagi publik penikmatnya, wayang bahkan telah menjadi semacam 'panggilan hidup'.



Teks sastra *Semar Mencari Raga* (Sindhunata), *Semar Gugat* (N. Riantiarino), dan *Perang* (Putu Wijaya) adalah teks-teks sastra Indonesia kontemporer yang dilihat dari plot maupun karakteristiknya disusun berdasarkan idiom cerita wayang. Ketiga teks di atas bercerita pada seputar eksistensi manusia dalam berhadapan dengan kekuasaan, serta ideologi-ideologi yang berbeda sehingga melahirkan intrik-intrik yang tidak ada kesudahannya.

Satu hal menarik dalam ketiga teks sastra kontemporer di atas ialah bahwa meskipun plot dan karakteristik ceritanya mengikuti idiom wayang, tetapi eksistensi tokoh Semar yang sangat populer di kalangan publik wayang, yang menurut Erdiyani (1996) bahkan telah dijadikan mitos *manunggaling kawulo alit lan gusti*, tidak lagi hanya diberi karakter sebagaimana tokoh Semar dalam teks cerita wayang, tetapi juga memperoleh karakter tambahan sehingga beberapa karakter Semar memiliki karakteristik yang bertolak belakang dengan karakter tokoh semar yang sudah dikenal publik wayang.

Penambahan dan perubahan karakter tokoh Semar dalam ketiga teks sastra Indonesia kontemporer di atas tentu tidak tanpa maksud tertentu dari pengarangnya. Budi Drama (dalam Sulaeman, 1987:5) mengemukakan bahwa karya-karya seni dan filsafat pada dasarnya merupakan perwujudan dari pemikiran orang terhadap masalah-masalah kemanusiaan dan kebudayaan yang terjadi di sekelilingnya. Oleh karena itu dalam karya sastra yang baik umumnya terekam berbagai persoalan kemanusiaan dan kebudayaan yang dapat digali

sebagai salah satu usaha untuk memahami persoalan-persoalan kemanusiaan dan kebudayaan yang pernah terjadi pada masyarakat yang menghasilkan kesenian tersebut. Dengan demikian dekonstruksi terhadap karakter tokoh Semar yang dilakukan tiga pengarang di atas diasumsikan pula berkaitan dengan persoalan-persoalan kemanusiaan dan kebudayaan yang sedang terjadi pada saat teks sastra tersebut diciptakan.

Berangkat dari pemikiran di atas, peneliti menganggap sangat perlu untuk menggali lebih jauh fungsi dan makna perubahan-perubahan karakter tokoh Semar tersebut sebagaimana konsep dasar kesatuan struktur karya sastra, yakni bahwa tiap-tiap unsur dalam karya sastra sangat fungsional dalam rangka membentuk satu kesatuan makna. Oleh karena itu, sekecil apa pun perubahan yang terjadi pastilah mengundang pertanyaan-pertanyaan tentang fungsi dan makna dari perubahan tersebut.

Mengingat masalah yang akan diteliti terfokus pada persoalan perubahan karakter tokoh Semar dari cerita wayang ke dalam tiga teks sastra Indonesia kontemporer, sebagai alat analisis dalam penelitian ini akan dimanfaatkan konsep penokohan dalam analisis struktural teks dan teori intertekstualitas dari Michael Riffaterre.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah karakter tokoh Semar dalam teks cerita wayang ?
2. Bagaimanakah karakter tokoh Semar dalam teks sastra *Semar Mencari Raga*, *Semar Gugat*, dan *Perang* ?
3. Bagaimanakah hubungan intertekstualitas Semar dalam cerita wayang dengan Semar dalam *Semar Mencari Raga*, *Semar Gugat*, dan *Perang* ?
4. Apakah fungsi dan makna hubungan intertekstual tokoh Semar pada teks sastra *Semar Mencari Raga*, *Semar Gugat*, dan *Perang* dan karakter Semar dalam cerita wayang ?

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Sebelumnya

Sebelum penelitian ini, telah ada beberapa penelitian terhadap tokoh Semar dalam cerita wayang, maupun terhadap ketiga teks sastra Indonesia kontemporer yang dijadikan objek dalam penelitian ini. Meskipun demikian, dari beberapa penelitian terdahulu yang dapat dijangkau oleh peneliti, belum ada satupun penelitian yang secara khusus mencoba membicarakan hubungan interteks antara karakter Semar dalam teks cerita wayang dengan karakter Semar dalam *Semar Gugat*, *Semar Mencari Raga*, maupun *Perang*.

Mulyono (1978) misalnya, pernah meneliti *Apa dan Siapa Semar*. Dalam penelitian itu Mulyono mencoba mengungkapkan jati diri tokoh Semar dalam cerita wayang melalui penelusuran pustaka baik yang terdapat dalam prasasti-prasasti kuno yang menyebut nama Semar, kitab-kitab pewayangan kuno seperti *Sudamala* dan *Nawaruci*, maupun terhadap kitab-kitab pewayangan yang lebih muda usianya. Melalui penelitiannya Mulyono (1978:115—116) sampai pada salah satu kesimpulan bahwa tokoh Semar dalam pewayangan merupakan *panakawan* dari para satria yang luhur budinya dan baik pekertinya. Ia mengabdikan tanpa pamrih. Ia berada di depan tetapi tidak menguasai. Ia memberi contoh dan mengajar, namun tanpa kata. Ia berada di samping, tetapi tidak menyamai. Ia



memberi semangat dan kekuatan. Ia berada di belakang, tetapi tidak dikuasai. Ia mendorong dan merestui. Singkat kata, Semar merupakan *panakawan* yang multi fungsi.

Sumantri dan Waluyo (1999:7—8) dalam penelitiannya terhadap nilai-nilai tradisional dalam wayang mengemukakan bahwa ditinjau dari segi kebudayaan, munculnya tokoh Semar dalam cerita pewayangan merupakan hasil dari akulturasi yang termasuk dalam kategori sinkretisme, yakni bentuk reinterpretasi yang berupa proses yang menyelaraskan anasir-anasir tua dalam kebudayaan terhadap unsur-unsur baru atau diubah dengan nilai-nilai baru. Dikatakan demikian karena tokoh Semar adalah unsur budaya pribumi yang dalam proses akulturasi kedudukannya tidak di bawah unsur budaya Hindu. Dalam pewayangan, bahkan Semar mempunyai kedudukan yang lebih tinggi serta memegang supremasi hegemoni.

Nurgiyantoro (1998:226—227) dalam penelitian yang mencoba menelusuri transformasi unsur pewayangan dalam fiksi Indonesia menyimpulkan bahwa transformasi penokohan tokoh wayang ke dalam tokoh fiksi lebih intensif, khas, atau tipikal jika mencakup perwatakan atau perwatakan dan penamaan sekaligus daripada hanya mencakup penamaan tanpa disertai perwatakan. Transformasi perwatakan mengambil jiwa atau inti hakikat cerita wayang, sedangkan transformasi penamaan hanya mengambil kulitnya saja. Transformasi tersebut menyebabkan penokohan dalam fiksi yang bersangkutan menjadi tipologis.

Tokoh cerita wayang banyak dimanfaatkan untuk menyampaikan gagasan lewat penghipograman, perbandingan, dan pelambangan karakter, dan pengkarikaturan tokoh. Gagasan itu dapat berupa berbagai permasalahan kehidupan aktual permasalahan cerita wayang yang diaktualkan, kritik, dan humor. Perubahan karakter tokoh fiksi yang berasal dari tokoh wayang secara bertentangan dengan *pakem* cerita wayang untuk menyampaikan kritik secara vulgar terasa kurang tepat. Perubahan itu lebih dapat diterima jika dikemas dalam kompleksitas karakter dan permasalahan yang memang dihadapi tokoh wayang itu sebagaimana dalam cerita wayang.

Dalam penelitian yang berusaha mengungkap kaidah sastra Jawa dalam tiga teks sastra Indonesia, Setijowati (2003) diantaranya membahas novel *Perang* karya Putu Wijaya. Dalam hasil penelitiannya Setijowati (2003:33—34) sampai pada kesimpulan bahwa tokoh *panakawan* mempunyai porsi cerita yang cukup banyak dalam novel tersebut. Judul *Perang* dalam novel tersebut ditafsirkan sebagai peperangan melawan diri sendiri. Perang dalam diri sendiri dipakai dalam arti yang luas, yaitu dimulai dari manusia secara individu, sebagai kolektif, bahkan dalam tataran bangsa dan negara. Novel *Perang* mengikuti kaidah wayang kulit Jawa yaitu struktur wayang kulit Jawa, tetapi tidak sepenuhnya, terutama bagian *goro-goro* dalam pementasan wayang kulit Jawa.

Rahmanto (2003:97), dalam penelitian "*Semar Mencari Raga Karya Sindhunata Sebagai Novel Berdimensi Baru dalam Genre Sastra Indonesia*

Modern" menyimpulkan bahwa Sindhunata sebagai sastrawan telah menemukan dimensi baru dalam bersastra. Bisa jadi pada awalnya ia bermaksud memahami dan menghayati lukisan serta mengapresiasikannya ke dalam bentuk bahasa tulis. Bisa jadi pula di dalam memahami karya seni ia tidak mengambil jarak terhadap karya itu, tetapi ia lebur bersama karya seni itu. Dan di situ ia merasa *kerasan, enjoy* dan berbekal seperangkat metafisika yang dikuasai dan *digumulinya* sehari-hari keluarlah dalam wujud bahasa plastis yang kita sebut sebagai bahasa sastra. Akan tetapi, Sindhunata barangkali tidak terlalu *menggubris* serentetan konvensi sastra yang ketat dibatasi ke dalam genre yang sebenarnya sangatlah kabur batas-batasnya. Itu terbukti tak dicantumkannya istilah novel di dalam *Semar Mencari Raga*.

Dalam penelitian yang berjudul "*Suara Lokal dalam Teks-Teks Drama Mutakhir Indonesia*", Dewajati (2003:123) memberikan simpulan bahwa teks drama *Semar Gugat* merupakan *sampel* kecil dari kecerdasan Riantiarno dalam memperalat tradisi untuk menyampaikan gagasan-gagasan kritisnya. Suara lokal dalam drama mutakhir Indonesia yang menjadi *trend* dua puluh tahun terakhir telah memperkaya khasanah Sastra Indonesia. Suara lokal berupa transformasi tradisi itu pada umumnya tidak hanya didorong oleh romantisme kultural dan semangat primordial semata, tetapi hal tersebut biasanya muncul karena pertimbangan ideologis dan estetis.

2.2 Landasan Teori

Penelitian ini menggunakan paradigma intertekstualitas dalam studi sastra yang dipadukan dengan konsep karakterisasi tokoh dalam analisis struktur teks. Oleh karena itu, pada bagian ini akan dijelaskan beberapa prinsip dasar dari konsep karakterisasi tokoh dan intertektualitas.

2.2.1 Karakterisasi Tokoh

Menurut Lagos Egri (dalam Sukada, 1987:33) karakter seorang tokoh dalam fiksi memiliki tiga dimensi sebagai struktur pokoknya, yaitu fisiologis, sosiologis, dan psikologis. Ketiga dimensi tersebut adalah unsur yang membangun karakter dalam sebuah karya sastra.

Pada umumnya, jenis karakter dalam sebuah fiksi dapat dikelompokkan menjadi dua (Abrams, 1981:20). Pertama karakter datar, *a flat character (type, or two dimension)*, masing-masing tokoh dilukiskan hanya dengan satu sudut, selamanya baik-baik saja. Kedua, perwatakan bulat, *a round character*, yang melukiskan seorang tokoh secara kompleks dari berbagai dimensi.

Selain itu karakterisasi tokoh dalam fiksi juga dikategorikan dalam dua macam perkembangan:

1. Perwatakan dinamis (*a dynamic character*), perwatakan yang mengalami perkembangan.

2. Perwatakan statis (*static character*), tidak mengalami perubahan (Sukada, 1987:63).

Menurut Saleh Saad (dalam Sukada, 1987:64) cara menggambarkan karakter secara sederhana dapat diuraikan pokok-pokoknya sebagai berikut:

1. Cara analitik, pengarang dengan kisahnya dapat menjelaskan karakterisasi seorang tokoh.
2. Cara dramatik, menggambarkan apa dan siapa tokoh itu tidak secara langsung, tetapi melalui hal-hal lain seperti tempat, cara tokoh berbicara dengan tokoh lain, perbuatan tokoh, dan sebagainya.
3. Cara analitik yang panjang ditutup dengan dua tiga kalimat cara dramatik, dan cara dramatik yang panjang ditutup dengan dua tiga kalimat cara analitik.

2.2.2 Paradigma Intertekstualitas

Menurut Napiah (1994:ix), tokoh awal yang memperkenalkan intertekstualitas ialah Mikhail Bakhtin pada tahun 1926. Pada awalnya Bakhtin menggunakan konsep dialogika sebagaimana yang diuraikan dalam bukunya *The Dialogic Imagination* (1981). Ia berpendapat bahwa semua karya sastra dihasilkan berdasarkan dialog antara suatu teks dengan teks-teks lainnya. Hartoko dan Rahmanto (1998:67) menambahkan bahwa dalam alam pikiran intertekstual yang diilhami oleh ide-ide Bakhtin, sebuah teks dipandang sebagai tulisan sisipan atau cangkakan pada kerangka teks-teks lain (tradisi, jenis sastra, parodi, acuan

atau kutipan). Dalam kerangka keseluruhan itu teks yang bersangkutan memperoleh artinya sendiri. Sifat teks yang otonom dan yang tak dapat diulangi disangkal. Setiap teks berakar pada titik silang antara teks-teks lain. Teks yang bersangkutan merupakan jawaban, peninjauan kembali, penggeseran, idealisasi, pemecahan, dan seterusnya.

Istilah intertekstualitas itu sendiri digunakan pertama kali oleh Julia Kristeva dalam tulisannya "*Word, Dialog, and Novel*" (Worton, 1993:33). Kristeva (dalam Culler, 1981:104) mendefinisikan intertekstualitas sebagai jumlah pengetahuan yang memungkinkan teks-teks mempunyai makna. Makna sebuah teks tergantung dari teks-teks lain yang diserap dan ditransformasikannya. Dengan demikian, pengertian intertekstualitas berada dalam intersubjektivitas.

Barthes (1982:31—35) mengatakan bahwa intertekstualitas ialah himpunan atau kombinasi pelbagai teks dalam sebuah teks. Dalam keadaan tertentu hasil karya yang ditulis itu melahirkan lagi sebuah atau bentuk yang baru, yang mungkin merupakan eksperimen pengarang dalam menghasilkan karya yang berbeda dari apa yang pernah ditulis sebelumnya. Barthes juga mengatakan bahwa kajian intertekstualitas bukan saja memberikan makna yang berbeda, tetapi dapat juga melahirkan pengertian baru.

Menurut Riffaterre (1978:46) interpretasi makna karya sastra antara lain berkat dikenalnya teks hipogram. Secara sederhana hipogram adalah teks yang menjadi latar penciptaan karya sastra. Hipogram dapat bersifat potensial dan

aktual. Hipogram potensial adalah segala bentuk implikasi dari makna kebahasaan, baik yang berupa presuposisi, makna-makna konotatif yang sudah dianggap umum, dan sebagainya. Implikasi itu tidak akan dapat ditemukan di dalam kamus, misalnya, tetapi sebenarnya telah ada dalam pikiran penutur bahasa pada umumnya. Sedangkan yang dimaksud hipogram aktual adalah hipogram yang berupa teks-teks yang ada sebelumnya, baik berupa mitos, karya sastra lain, dan sebagainya.

Dalam kaitannya dengan intertekstual, Riffaterre (1978:47) mengemukakan dua kaidah yang berlaku dalam memproduksi teks, konversi (perubahan) dan ekspansi (perluasan). Teks sebagai tempat pemaknaan dihasilkan melalui konversi (perubahan) dan ekspansi (perluasan). Sehubungan dengan adanya konversi (perubahan) dan ekspansi (perluasan), maka hipogram dapat memiliki orientasi positif (setuju) yang disebut sebagai hipogram afirmasi, atau memiliki orientasi negatif (menyimpangi) yang disebut sebagai hipogram negasi. Pemaknaan akan bersifat positif jika hipogramnya negasi, dan bersifat negatif jika hipogramnya afirmasi (Riffaterre, 1978:63—64).

Hal yang perlu diperhatikan dalam prinsip intertekstualitas adalah bahwa seluruh karya sastra akan bermakna penuh dalam hubungannya dengan teks lain yang menjadi hipogramnya. Secara khusus ada teks tertentu yang menjadi latar penciptaan sebuah karya sastra, disebut hipogram, sedangkan teks yang menyerap dan mentransformasi hipogram itu dapat disebut sebagai teks transformasi. Untuk



mendapatkan makna hakiki sebuah karya sastra dapat dilakukan dengan memanfaatkan prinsip intertekstualitas, yaitu membandingkan, menjajarkan, dan mengkontraskan sebuah teks transformasi dengan teks hipogramnya.

Riffaterre (dalam Zaimar, 1991:25--26) mengingatkan bahwa terdapat perbedaan prinsip antara terminologi interteks dan intertekstualitas. Interteks adalah keseluruhan teks yang dapat didekatkan dengan teks yang ada di hadapan kita, keseluruhan teks yang dapat ditemukan dalam pikiran seseorang ketika membaca bagian teks. Jadi, interteks adalah korpus tidak terbatas. Pengenalan interteks yang ada sebelumnya timbul dari sejarah pengaruh, warisan sastra, dari penelitian tradisional tentang sumber, suatu tradisi yang pada masa kini kurang dihargai.

Intertekstualitas yaitu suatu fenomena yang mengarahkan pembacaan teks, yang mungkin menentukan interpretasi, dan yang merupakan kebalikan dari pembacaan per baris. Hal ini adalah cara untuk memandang teks yang menentukan pembentukan makna wacana, sedangkan pembacaan per baris hanya menentukan makna unsurnya. Kata-kata mengacu pada suatu jalinan kemunculan yang secara keseluruhan sudah menyatu dengan dunia bahasa. Jalinan itu dapat berupa teks-teks yang telah dikenal ataupun bagian-bagian dari teks yang muncul setelah terlepas dari konteksnya dan yang dapat dikenali dalam konteksnya yang baru sehingga orang tahu bahwa teks tersebut telah ada sebelum ia muncul dalam konteks yang baru (Riffaterre dalam Zaimar, 1991:26).

BAB III

TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

3.1 Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian *Karakter tokoh Semar dalam Cerita-Cerita Wayang dan dalam Tiga Teks Sastra Indonesia Kontemporer Semar Mencari Raga, Semar Gugat, dan Perang: kajian Intertekstualitas* ini memiliki tujuan:

1. Memperoleh gambaran karakter tokoh Semar dalam cerita-cerita wayang.
2. Memperoleh gambaran tokoh Semar dalam teks *Semar Mencari Raga, Semar Gugat, dan Perang*.
3. Mengetahui hubungan intertekstualitas antara Semar dalam teks cerita wayang dengan Semar dalam teks *Semar Mencari Raga, Semar Gugat, dan Perang*.
4. Menggali fungsi dan makna perbedaan dan persamaan karakter Semar pada teks cerita wayang dengan teks karakter Semar dalam teks sastra *Semar Mencari Raga, Semar Gugat, dan Perang*.

3.2 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu usaha memberikan penjelasan kepada publik wayang bahwa perubahan dalam karakterisasi tokoh-tokoh wayang, terutama yang terlanjur dimitoskan, bukanlah sesuatu yang tabu

dalam perspektif sastra. Penelitian ini juga dapat dimanfaatkan sebagai usaha untuk menempatkan teks-teks sastra kontemporer dalam deretan karya-karya yang sejajar yang dapat dilihat sebagai bagian dari peristiwa perkembangan sejarah pemikiran. Dengan memahami fungsi dan makna dari perubahan karakter yang dilakukan pengarang masa kini, penelitian ini akan bermanfaat pula bagi usaha-usaha mengaktualisasikan kembali teks-teks lama sesuai dengan tantangan dan selera zaman yang dihadapinya.

BAB IV

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan paradigma intertekstualitas dalam studi sastra. Dengan demikian metode kerja yang digunakan juga mengacu pada paradigma intertekstualitas. Metode kerja pendekatan intertekstual dilaksanakan dengan cara membandingkan, menjajarkan, dan mengkontraskan sebuah teks sastra dengan teks-teks lainnya. Diharapkan dengan perbandingan, pensejajaran, dan pertentangan teks-teks tersebut akan dapat ditemukan makna dari teks-teks sastra yang diteliti.

Objek utama penelitian ini ialah teks sastra *Semar Mencari Raga* (Shindunata), *Semar Gugat* (Riantiarso), *Perang* (Putu Wijaya), dan teks cerita wayang. Teks cerita wayang yang dimaksud dalam penelitian ini adalah teks cerita wayang kulit, baik yang dapat diakses dalam bentuk dokumen tertulis maupun cerita wayang yang diperoleh dari pementasan wayang kulit. Selama penelitian ini berlangsung secara kebetulan TVRI Jawa Timur sering mengadakan siaran langsung pertunjukkan wayang yang biasanya dilaksanakan pada Sabtu malam dan diulang secara serial dalam tayangan sore hari.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian ini ialah:

1. Menentukan teks yang dipakai sebagai objek penelitian, yaitu teks *Semar Mencari Raga* karya Shindunata (Kanisius, 1996); *Semar Gugat* karya

Riantiaro (Bentang, 1995); *Perang* karya Putu Wijaya (Pustaka Utama Grafiti, 1990), dan teks-teks cerita wayang yang menceritakan tokoh Semar.

2. Menentukan fokus penelitian, yakni karakterisasi tokoh Semar dalam ketiga teks sastra Indonesia kontemporer yang diteliti dan karakter tokoh Semar dalam teks-teks cerita wayang.
3. Menganalisis objek penelitian. Sesuai dengan landasan teori yang telah ditentukan, tahap analisis ini dapat dijelaskan mengikuti alur kerja sebagai berikut:
 - a. Menganalisis karakter tokoh Semar dalam ketiga teks sastra Indonesia kontemporer yang diteliti, dan juga karakter tokoh Semar dalam teks-teks cerita wayang dengan menggunakan teori karakterisasi tokoh dalam fiksi.
 - b. Membandingkan, menjajarkan, dan mempertentangkan karakter Semar pada ketiga teks sastra yang diteliti dengan karakter tokoh Semar dalam teks-teks cerita wayang.
 - c. Menelusuri kemungkinan adanya konversi (perubahan) dan ekspansi (perluasan) dalam produksi teks yang menyebabkan adanya persamaan atau pertentangan antara karakter Semar dalam ketiga teks sastra yang diasumsikan sebagai teks transformasi dengan teks cerita wayang yang diasumsikan sebagai teks hipogram

- d. Mengungkap makna dibalik persamaan, perubahan, maupun perluasan karakterisasi tokoh Semar dalam ketiga teks sastra dengan karakter tokoh Semar dalam teks cerita wayang.

4. Menyusun dan membuat laporan penelitian.

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Materi dan Plot Cerita Wayang

Materi teks-teks cerita wayang kulit Jawa adalah segala tokoh, tempat, keadaan, dan peristiwa yang terkait, secara langsung maupun tidak langsung, dengan tokoh, tempat, keadaan, dan peristiwa yang terdapat dalam dua epos besar India, yaitu *Ramayana* dan *Mahabarata* (Kayam, 2001:76). Dalam tiap-tiap pertunjukkan wayang biasanya hanya dipertunjukkan bagian yang sangat kecil dari keseluruhan siklus *Mahabarata* (dan juga *Ramayana*) yang diolah dan ditambah dengan rupa-rupa cerita sedemikian rupa sehingga plot cerita utama yang dapat disampaikan dalam beberapa menit dapat tersaji dalam tontonan semalam suntuk (Geertz, 1989:354—357).

Menurut Becker (dalam Setijowati, 2003:25) cerita-cerita wayang Jawa disusun oleh peristiwa yang bersifat keinsidensi atau kebetulan. Dalam plot cerita wayang, sesuatu kebetulan akan memotivasi tindakan-tindakan. Plot cerita wayang terdiri dari tiga bagian utama yang masing-masing ditandai dengan rentang titinada tertentu yang disebut *pathet*, yaitu *pathet nem*, *pathet sanga*, dan *pathet manyura*. Setiap *pathet* terdiri dari adegan utama yaitu *jejer*, adegan, dan perang. Pada *pathet sanga* itulah saat munculnya tokoh Semar dalam pola penceritaan wayang.

Secara garis besar pola dramatik pertunjukan cerita wayang terlihat pada uraian berikut:

- a. Pukul 21.00—24.00, *pathet nem*, terdiri dari tiga *jejer*, dengan isi:
 - *kedatonan* (adegan istana)
 - *paseban* luar (adegan luar istana)
 - *bedolan* (adegan pemberangkatan bala tentara)
 - *sabrangan* (adegan istana lain)
 - perang gagal (adegan perang antara bala tentara istana satu dengan yang lain, tanpa ada yang mati, yang kalah dan yang menang tidak ada)
- b. Pukul 24.00—03.00, *pathet sanga*, terdiri dua *jejer* dengan isi:
 - *gara-gara* (adegan pertapaan dengan ksatria dan panakawan)
 - *begalan* (adegan pencegatan ksatria oleh perampok)
- c. Pukul 03.00—06.00, *pathet manyura*, dua *jejer*, dengan isi:
 - adegan rupa-rupa berdasarkan cerita
 - perang *brubuh* (adegan perang antara pihak yang jahat dan yang baik, dengan kemenangan yang baik)
 - *kedatonan* (adegan berkumpulnya keluarga raja pihak pemenang)(Sumardjo, 1992:30).

Menurut Geertz (1989:353—354) tokoh-tokoh yang menggerakkan cerita wayang kulit Jawa dapat dibagi ke dalam tiga kelompok tokoh utama. Ketiga kelompok tokoh utama tersebut ialah:

1. *Dewa-dewi* – para dewa dan para dewi yang dikepalai oleh Batara Guru dan istrinya, Batari Durga, termasuk Batara Narada, Sang Hyang Brama, Batara Kala dan dewa-dewi lainnya.
2. Para *satria* – raja dan bangsawan kerajaan Jawa purbakala, yang dapat dipilah dalam dua kelompok besar, yakni para *Pandawa* dan para *Kurawa*. Para *Pandawa* terdiri dari lima bersaudara yang memerintah negeri Amarta, yakni Yudhistira, Bima, Arjuna, Nakula dan Sadewa. Para *Kurawa* terdiri atas seratus satria Astina yang dipimpin oleh Suyudana, Sengkuni, Durna, dan Karna.
3. Para *panakawan* – Semar, Petruk dan Gareng, pelawak rendahan, pelayan dan pengiring setia Pandawa.

5.2 Karakter Tokoh Semar Dalam Teks-Teks Cerita Wayang

Nama tokoh Semar sesungguhnya tidak tercantum dalam *Mahabarata* maupun *Ramayana* sebagai sumber utama cerita wayang. Akan tetapi, bagi publik wayang Jawa tokoh ini sangat dikenal karena selain selalu dimainkan dalam tiap-tiap pertunjukkan wayang, yakni pada adegan *gara-gara*, eksistensi tokoh ini juga dapat ditemukan pada beberapa teks cerita wayang yang menjadikan dirinya sebagai tokoh utama.

Sebagaimana dikemukakan Setijowati (2003:26), dalam teks-teks cerita wayang tokoh-tokoh wayang umumnya mempunyai karakter dasar yang tetap



dari satu cerita ke cerita lainnya. Demikian pula dengan karakter tokoh Semar sebagai salah satu *panakawan* dalam cerita wayang. Hampir dalam semua teks cerita wayang tokoh ini mempunyai karakter datar, tidak mengalami perubahan dari waktu ke waktu.

Dalam teks-teks cerita wayang, tokoh Semar diceritakan sudah mengabdikan kepada keluarga Pandawa sejak dari generasi Sakutrem, Sakri, Manumayasa, Palasara hingga Abiasa dan Arjuna tanpa mengalami pergantian generasi sebagai abdi (Sumantri dan Walujo, 2003:2). Hal inilah yang menurut Anderson (2003:54—56), menjadikan tokoh Semar sangat dihormati oleh publik wayang, meskipun tokoh Semar hanya seorang hamba sahaya.

Secara fisik tokoh semar diprofilkan sebagai tokoh yang samar-samar. Ia bahkan oleh sementara pihak digambarkan sebagai tokoh perbatasan antara ada (berwujud konkret) dan tidak ada (abstrak). Dalam pengertian abstrak Semar dilukiskan dalam wujud yang tidak terbangun, tidak mirip laki-laki atau perempuan, serba tidak jelas atau samar-samar sehingga menimbulkan teka-teki bersifat rahasia atau gaib (Sastroamidjojo, dalam Sumantri dan Walujo, 1999:4). Oleh Anderson (2003:53) fisiologis tokoh Semar digambarkan sebagai sosok wayang yang bentuk fisiknya sebagai pengingkaran tipe satria. Semar digambarkan sebagai tokoh yang tambun luar biasa dengan buah dada dan pantat yang besar. Dia berdandan seperti perempuan, tetapi pakaiannya adalah pakaian laki-laki, meski wajahnya bukan pria bukan juga wanita.

Seperti terlihat pada pola dramatik pertunjukkan wayang di atas, ada satu bagian dalam pertunjukkan wayang yang disebut adegan *gara-gara*. Dalam adegan yang disajikan kurang lebih pada pukul 12.00—03.00 itulah biasanya tokoh Semar dan *panakawan* lainnya dimunculkan. Adegan *gara-gara* itu sendiri adalah salah satu adegan dalam pertunjukkan wayang yang melukiskan pancaroba kehidupan manusia. Pada adegan *gara-gara* ini digambarkan rusaknya tatanan dalam kehidupan yang mengakibatkan kacaunya kehidupan masyarakat (Setijowati, 2003:29).

Dalam *gara-gara* itulah peranan Semar sangat jelas dipertunjukkan sebagai tokoh yang penting. Dalam adegan ini tokoh Semar merupakan tokoh inti dari seluruh permainan *gara-gara*, dalam artian ialah yang memegang kendali jalannya cerita seperti halnya dalang yang menjadi pusat keseluruhan pertunjukkan wayang (Mulyono, 1978:59). Pada adegan inilah karakter Semar sebagai *panakawan* yang telah mengabdikan kepada para satria sejak generasi Sakutrem, Sakri, Manumayasa, Palasara, hingga Abiasa dan Arjuna terlihat sangat menonjol, baik sebagai penghibur maupun sebagai pembawa pencerahan bagi para satria yang sedang menghadapi problem-problem yang sulit dipecahkan.

Karakter Semar pada adegan *gara-gara* dapat ditelusuri dari sebutan dan kedudukannya sebagai *panakawan* para satria. Menurut Sumantri dan Walujo (1999:3) *pana* artinya tahu/mengetahui, tetapi bukan sekadar tahu sepintas lalu, melainkan mengetahui sampai pada tingkat yang sedalam-dalamnya. Sedangkan

kawan adalah teman, tetapi juga bukan sekadar sebagai teman biasa, melainkan teman yang memiliki pengalaman dan pengetahuan yang luas dan lengkap yang dapat menjelaskan pandangan dan falsafah hidup.

Sebagian orang mengartikan kata panakawan adalah teman yang arif dan bijaksana, yaitu dari kata "pana" yang artinya sama dengan 'wicaksana' atau mengetahui benar sesuai dengan kebenaran. Namun ada juga yang menyatakan bahwa panakawan berasal dari kata "fanaa" dan "a'wan". "Fanaa" artinya dunia materi atau dunia lawan katanya "baqa", sedang "a'wan" artinya sama dengan "kawan" juga. Berdasarkan kata-kata ini panakawan diartikan sebagai orang yang sudah meninggalkan hidup duniawi (Mulyono, 1978:59).

Panakawan Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong di dalam cerita wayang tidak pernah mengikuti satria yang gagal atau kalah, tetapi selalu mengikuti satria yang akan menang dan berhasil. Sedang apabila satria tersebut mulai meninggalkan panakawan, maka kekalahan dan kegagalan dapat dikatakan sudah diambang pintu (Mulyono, 1978:66).

Semar juga disebut Kyai Badranaya atau Nayantaka, yang artinya: Badra = bulan, sinar cahaya terang, Naya = pimpinan atau tuntunan atau berarti juga wajah. Jadi wajah Semar diimajinasikan sebagai bulan purnama yang bersinar terang. Sedang Nayantaka mempunyai arti: Naya = pimpinan atau wajah, sedang Taka (antaka) = pucat/mayat. Jadi wajah Semar itu kelihatan pucat laksana mayat. Adapun tugas panakawan Semar itu kadang-kadang bertindak sebagai

penasehat apabila satria yang diikutinya berada dalam kesukaran. Akan tetapi sebaliknya tidak jarang ia menghalang-halangi serta menghambat apabila satria tersebut terlalu agresif dan emosional. Di samping itu Semar juga berfungsi sebagai penghibur pada saat satria tersebut sedang dalam keadaan susah, sedih hatinya dan Semar dapat menjadi teman pada waktu satria sedang kesepian, bahkan sering menjadi penyelamat dan penolong pada waktu satria dalam bahaya (Mulyono, 1978:66).

Selain muncul dalam *gara-gara* dalam tiap-tiap cerita wayang, tokoh semar juga muncul dalam cerita-cerita wayang yang memang secara khusus menjadikan tokoh Semar sebagai tokoh sentral. Cerita-cerita wayang yang menjadikan tokoh Semar sebagai sentral cerita antara lain lakon *Semar Nggugat*, *Semar Papa*, *Semar Mbarang Jantur*, *Semar Rabi*, *Semar Nagih Janji*, dan *Semar Ngamen*. Selain itu, tokoh Semar juga memiliki porsi penceritaan yang cukup banyak pada lakon *Kilat Bhuana*, *Gatutkaca Sungging*, dan *Makuta Rama*.

Pada dasarnya, dalam cerita-cerita di atas karakter Semar juga tidak jauh berbeda dengan karakter Semar pada adegan *gara-gara*. Pada teks-teks cerita wayang yang secara khusus menjadikan Semar sebagai tokoh utama di atas karakter Semar biasanya sedikit dikembangkan sehingga jika dilihat dari perspektif karakterisasi tokoh dalam fiksi mendekati karakter tokoh bulat (*round character*). Pada teks cerita *Kilat Bhuana*, *Gatutkaca Sungging*, dan *Makuta Rama* misalnya, tokoh Semar dikisahkan berani melawan kodratnya sebagai abdi

dengan cara melawan dan bahkan mengalahkan Batara Guru, pemimpin segenap para dewa.

Pada teks cerita *Semar Nggugat* atau *Semar Njaluk Bagus* tokoh Semar diceritakan memiliki karakter bulat tidak hanya secara psikologis, tetapi juga secara fisiologis, dan sosiologis. Secara psikologis pada cerita ini Semar berubah dari tokoh yang dicitrakan tidak pernah membantah atau menolak untuk melakukan apapun demi baktinya kepada junjungannya menjadi tokoh yang emosional dan berani menolak karmanya sebagai panakawan. Secara sosiologis, ia mengalami perubahan status sosial dari kedudukannya sebagai rakyat jelata menjadi tokoh satria yang memiliki kekuasaan atas suatu kerajaan. Secara fisiologis ia juga berubah dari tokoh yang jelek dan tidak berbentuk menjadi tokoh yang tampan dan gagah perkasa.

Pada cerita *Semar Papa* dan *Semar Mbarang Jantur* karakter Semar sama persis dengan karakter Semar yang muncul dalam gara-gara. Ia tetap sosok panakawan yang sangat taat menjalankan dharma kepada para satria, termasuk pelaksanaan dharma yang mengharuskan pengorbanan nyawanya. Ia juga tetap dikarakterisasikan sebagai tokoh jenius yang secara brilian mampu memecahkan persoalan-persoalan sulit yang dihadapi oleh para satria.

5.3 Karakter Semar Dalam Tiga Teks Sastra Indonesia Kontemporer

5.3.1 Karakter Semar Dalam Teks *Semar Mencari Raga (SMR)*

Teks sastra *SMR* merupakan karya Sindhunata yang diterbitkan Basis-Kanisius pada tahun 1996. Oleh pengarangnya diakui bahwa dalam proses kreatif penulisan teks *SMR* ia banyak diilhami oleh lukisan-lukisan tentang Semar yang dipersiapkan untuk dipamerkan di Gedung Bentara Budaya Yogyakarta, tanggal 22-28 April 1996, dalam rangka ulang tahun majalah Basis yang ke-45. Selain itu, penulisan teks *SMR* juga terinspirasi oleh lakon “Geger Semar” yang diceritakan oleh Ki Bambang Suwarno Sindutanaya (Sindhunata, 1996:vii).

Secara ringkas teks *SMR* menceritakan hilangnya tokoh Semar dari Klampis Ireng yang mengundang pihak Pandawa maupun Kurawa untuk melakukan pencarian. Dalam pencariannya tokoh Arjuna menemukan sosok Semar yang kemudian malahan mengajaknya untuk menemui Banowati di Kaputren Hastina Pura. Selain itu, diceritakan pula pada saat yang sama di tempat yang berbeda prajurit Kurawa berhasil menemukan Semar yang hilang. Mereka pun segera membawa pulang ke Hastina. Sementara itu, Hanoman yang mengetahui Semar akan dibawa ke Hastina oleh Kurawa berniat melakukan pengejaran. Belum sampai musuhnya terkejar, ia pun bertemu dengan sosok Semar yang lainnya. Singkat cerita ketiga sosok Semar tersebut kemudian diadu untuk menentukan Semar sejati. Dalam perkelahian itu ketiga Semar kemudian menjelma menjadi sebutir telur yang kemudian hilang dari pandangan.



Munculnya Semar kembar membuat roh Semar sejati sedih. Ia kecewa tiga sosok Semar yang berkelahi tidak mengenalinya lagi. Atas saran Sang Hyang Tunggal, roh Semar sejati turun ke dunia untuk mencari raganya. Dalam proses mencari raga itulah kemudian dalam teks *SMR* ditemukan dua deskripsi Semar. Ada deskripsi Semar yang dapat diidentifikasi sebagai tokoh manusia sebagaimana yang ada dalam cerita wayang, tetapi ada pula deskripsi Semar yang telah berubah menjadi nama macam-macam benda. Dalam konteks ini Semar sejati sebagaimana dikenal publik wayang telah kehilangan jati dirinya.

Teks *SMR* sendiri memiliki tujuh subjudul. Ketujuh subjudul itu ialah: 1) Prolog: Semar Kembar; 2) *Ggara-Gara* di Bukit Bunga; 3) Pedukuhan Klampis Ireng; 4) *Sadumuk Bathuk Sanyari Bumi*; 5) *Semar Mesem Semar Mendem*; 6) Anak-Anak dari Istana Angin, dan; 7) Epilog. Pada sub judul “*Semar Mesem Semar Mendem*” itulah dilukiskan tokoh Semar yang telah kehilangan eksistensi dan jati dirinya.

Pada sub judul “Prolog: Semar Kembar” dan “Epilog”, dilukiskan munculnya tokoh semar pada waktu yang bersamaan. Ketiga tokoh yang ketiganya bernama Semar tersebut secara fisiologis dikarakterisasikan memiliki ciri-ciri yang sama, yakni memiliki kuncung putih, berperut besar, berpantat bundar, memiliki susu seperti wanita, memiliki mata *rembes*, hidungnya pesek, bibirnya cablek. Selain itu, gaya berkelahi mereka pun dilukiskan sama yakni, *ngruwel*, *ngruwek*, *ngrusek*, dan *ngruwes*. Perbedaan ketiga tokoh yang ketiga-

tiganya bernama Semar tersebut hanya terletak pada kecenderungan perilaku yang ditampilkannya, yang sedikit berbeda dengan karakter psikologis tokoh Semar yang dikenal oleh publik wayang. Pada bagian "Epilog" diceritakan bahwa ketiga Semar kembar yang mempunyai perbedaan kecenderungan sikap tersebut sesungguhnya bukanlah Semar sejati, tetapi wujud Semar yang dipinjam oleh tokoh Dasamuka, Batara Guru, dan Batara Narada yang dikenal dalam dunia pewayangan Jawa.

Seperti telah dikemukakan di atas, Semar sejati dalam teks *SMR* justru dilukiskan tidak memiliki wujud fisik. Ia dilukiskan sebagai semacam roh yang melayang-layang tanpa jasad fisik. Dengan wujud yang demikian tokoh Semar sejati kemudian dikembangkan sedemikian rupa oleh Sindhunata dengan citra karakteristik psikologis yang dimetaforakan melalui wujud tanah, pohon, tangkai bunga, dan sebagainya. Semar sejati muncul dengan nama-nama lain seperti Sang Hyang Ismayajati, Semar Kiai Respati, Sang Semar Sejati, dan nama-nama lainnya, seperti terlihat pada kutipan berikut:

... di samodra malam berair biru itu berenang ikan-ikan serupa bunga padma. Dan dari sosok itu terhunus sebilah pedang serupa tangkai bunga padma. Suasana berubah jadi puji-pujian indah. Kumbang-kumbang berdengung, berkicau burung-burung, ikan-ikan berkecipak, bunga-bunga membuka kelopak. Sang Hyang Ismayajati telah memperlihatkan dirinya yang sejati, dialah nyawa berupa pedang tangkai bunga padma! Raganya tertinggal di dunia, berupa Semar-Semar maya (Sindhunata, 1996:8).

Secara psikologis karakter tokoh Semar sejati dalam *SMR* digambarkan memiliki karakter mental sesuai dengan nama-nama yang diterapkan pada tokoh

Semar sejati tersebut. Sebagai pohon mandira, karakteristik Semar dilukiskan dalam metafora sebagai berikut:

...pohon mandira itu adalah pohon petang dan terang, pohon itu tak memisahkan matahari dan bulan, siang dan malam. Maka kau adalah samar, ya Semar. Janganlah kau samar terhadap kegelapan, jangan pula kau samar terhadap terang. Hanya dengan hatimu yang samar, kau dapat melihat terang dalam kegelapan, kebaikan dalam kejahatan. Hanya dengan hatimu yang samar pula, kau dapat melihat kegelapan dan terang, kejahatan dalam kebaikan.... (Sindhunata, 1996:10).

Sebagai Semar Tanah karakter psikologis Semar Sejati dilukiskan sebagaimana terlihat pada kutipan berikut:

...Semar makin menemukan raganya, karena itu warnanya menjadi makin coklat kehitam-hitaman. Pada waktu itu Semar tahu, mencari raga berarti mempertahankan tanah, tempat ia berpijak. Dan Semar juga tahu, hidup adalah dengan tanah, mempertahankan tanah. Mempertahankan tanah berarti berani mencintai kerasnya pergulatan hidup, melawan lamunan roh yang bermimpi untuk kembali ke dalam alam yang penuh kemesraan dan keindahan....(Sindhunata, 1996:14).

Sebagai Semar tanah, tokoh Semar sejati menjadi semacam dewa kesuburan bagi petani. Ia adalah sosok yang sangat menghargai tanah beserta potensi yang terkandung di dalamnya. Ia pun dilukiskan rela mengucurkan kesegaran susu dari buah dadanya untuk memberi kesegaran dan mengubah tanah yang kasar dan muram menjadi subur dengan bunga-bunga jiwa petani.

Sebagai Sang Asmara Santa, tokoh Semar memiliki karakter seperti terlihat pada kutipan berikut:

...Kau adalah *dhuda nanang nunung*. Dadamu bersusu seperti wanita, namun kau berkuncung seperti pria. Maka sulitlah memastikan, apakah kau

lelaki atau wanita. Kau kuat seperti lelaki. Kau subur bagaikan wanita. Kau adalah bapa langit ibu bumi. Rupamu jelek Semar, namun dalam dirimu lelaki dan wanita bersatu. Dalam dirimu, lelaki hidup bukan karena kegagahannya, wanita hidup bukan karena kecantikannya. Dalam dirimu, Semar, lelaki dan wanita hidup dan berada karena cinta. Maka kau, yang jelek, sang *dhuda nanang nunung* ini adalah Sang Asmarasanta. Melihat dirimu Semar, walau rendah, sudra, dan papa, orang akan tertarik akan keutamaan, karena dalam dirimu ada sejatinya cinta lelaki dan wanita (Sindhunata, 1996:12).

Berbeda dengan deskripsi di atas, pada beberapa bagian teks *SMR* muncul juga tokoh bernama Semar yang identitas dan eksistensinya sangat bertentangan dengan perwujudan maupun metafora Semar di atas. Pada subjudul "*Semar Mendem, Semar Mesem*", misalnya, Semar tidak lagi diprofilkan sebagai manusia atau dewa yang sangat dihormati karena karakter dan budi pekertinya, tetapi justru ia telah direndahkan sedemikian rupa sehingga orang sudah tidak dapat lagi mengenali eksistensi tokoh Semar yang sesungguhnya. Semar pada bagian ini eksistensinya dilukiskan hanya sekadar sebagai nama makanan, nama mantra pengasih, nama warung, atau merk minuman keras. Kisah Semar pun hanya diingat orang secara samar-samar dan sama sekali jauh dari eksistensi sejatinya, seperti terlihat pada kutipan berikut:

"...Orang hanya ingat, semar itu lucu rupanya, gendut perutnya, dan besar pantatnya. Kadang-kadang orang mementaskan kisah Semar, namun di situ mereka hanya menggambarkan Semar Sebagai tokoh dagelan"
(Sindhunata, 1996:31)

Semar pada bagian ini diceritakan telah diperalat oleh kepentingan-kepentingan tertentu yang memanfaatkan kepopuleran dan mitologi ketokohan Semar sehingga orang menjadi sangat sulit mencari Semar sejati. Nama Semar telah menjadi rebutan berbagai pihak sehingga semua mencoba mengidentifikasi Semar untuk kepentingan mereka sendiri. Dikatakan oleh pengarang bahwa:

...Semar dikenal tidak hanya dalam diri mereka yang bernama, berupa, berwajah dan berbentuk Semar. Semar juga dimengerti dalam diri mereka yang sama sekali tak bernama, berupa, berwajah dan berbentuk Semar. Semar tidak hanya dalam diri mereka yang miskin dan hamba, tapi juga dalam diri mereka yang kaya dan berkuasa (Sindhunata, 1996:42).

Pada kutipan di atas terlihat jelas bahwa Semar semakin kehilangan kesejatiannya. Ia telah diperalat sekedar untuk memenuhi ambisi-ambisi kepentingan sesaat oleh manusia yang membutuhkan Semar untuk melegitimasi keberadaannya. Semar dituliskan dalam kisah-kisah atau model Semar-Semaran dalam bentuk patung atau boneka wayang oleh orang-orang kaya dan berkuasa. Dengan memanfaatkan tokoh Semar mereka merasa kekuasaan dan kekayaan mereka akan aman. Semar pada bagian ini hanya dilukiskan sebagai semacam jimat yang bertuah.

5.3.2 Karakter Semar Dalam Teks *Semar Gugat* (SG)

Teks *SG* merupakan teks sastra drama karya Riantiarno yang diterbitkan pertama kalinya oleh penerbit Benteng pada tahun 1995. Sebagai teks drama, karakter para pelaku dalam teks tersebut lebih banyak disampaikan oleh

o

pengarang melalui pola dramatik berupa dialog antar tokoh daripada dalam bentuk deskripsi. Meskipun demikian ada beberapa bagian dalam Teks SG tersebut yang menjelaskan karakteristik tokohnya dalam bentuk nyanyian.

Teks SG sendiri pada dasarnya menceritakan gugatan tokoh Semar, manusia setengah dewa kepada Batara Guru karena ia merasa terhina telah dipotong kuncungnya di hadapan orang banyak oleh Arjuna, hanya karena Arjuna ingin menyenangkan hati calon istrinya yang bernama Srikandi. Tidak ada dewa yang sanggup menolak permintaan Semar. Semar pun berubah wujud, menjadi satria tampan yang memimpin sebuah kerajaan. Akan tetapi perubahan wujud tersebut ternyata tidak membawa Semar ke arah kebahagiaan. Istrinya sendiri menolak ia jadikan permaisuri. Oleh karena itu pada akhirnya ia pun minta dikembalikan jati dirinya, menjadi Semar seperti layaknya, dan kembali menjalani kehidupan sebagai abdi para satria meski sesungguhnya ia adalah dewa yang masih bersaudara dengan Batara Guru.

Melihat ringkasan cerita di atas, dapat dipastikan bahwa karakter Semar dalam teks SG bersifat bulat (*round character*). Ia adalah tokoh yang secara fisiologis, psikologis, maupun sosiologis mengalami perubahan sebagai konsekuensi dari berubahnya wujud fisik yang berimplikasi pada perubahan *setting* sosiologis dan psikologisnya.

Secara fisiologis tokoh Semar dalam teks SG disampaikan oleh Riantiarno dalam bentuk nyanyian:

Bukan lelaki, bukan wanita,
 Bukan dewa, bukan manusia,
 Sedih gembira, tak ada beda
 Perut dan pantat sama buncitnya
 Di bawah susu, pusar bergayut
 Mata penuh tai, basah selalu
 Pundak bagai sedang memanggul
 Derita bumi impian manusia

(Riantiarno, 1995:30)

Dengan demikian, seperti terlihat pada kutipan di atas, tokoh Semar dalam teks *SG* dilukiskan sebagai tokoh yang tidak jelas identitasnya. Selain itu secara fisik tergolong jelek karena bentuk tubuhnya yang tidak proporsional.

Meskipun tokoh Semar secara fisiologis tergolong jelek, secara psikologis tokoh tersebut digambarkan memiliki mentalitas yang sangat baik seperti terlihat pada kutipan berikut:

Dia adalah SEMAR...
 Tak jauh tidak dekat, tapi ada
 Selalu bijak, serba mengalah
 Penuntun arif, pengobral maaf
 Dia lemah, sekaligus kuat

....

(Riantiarno, 1995:31)

Secara sosiologis, tokoh Semar dalam *SG* digambarkan sebagai dewa yang diperintahkan untuk menjalani darmanya sebagai abdi, rakyat jelata, pembantu para satria seperti terlihat pada kutipan berikut:

Aku ini cuma budak hina
 Keset dan kasut kaki raja-raja
 Aku ini, cuma handuk mandinya
 Aku ini, tisu pembersih ingus

Air cebok para penguasa
 Aku ini, cuma karpet ompol
 Sampo ketombe, korek telinga
 Perban koreng – kudis satria
 Aku ini, bagai tak berdaya
 Kambing hitam siap dijagal
 Begitu sampai waktunya

(Riantiarno, 1995:59)

Pada babak 18 tokoh Semar berubah wujud fisiologisnya menjadi tampan rupawan sebagai buah dari gugatan yang dilakukannya kepada para dewa. Demikian pula status sosiologisnya pun bergeser dari sekedar abdi para satria menjadi raja yang memiliki kekuasaan tersendiri. Perhatikan kutipan berikut:

(Segala macam peralatan bedah plastik super canggih, ada di ruang itu. Semar jadi pasien utamanya. Lampu-lampu berkeredapan bagai kilat. Geledak. Asap. Lalu, sosok Semar berubah sepotong-potong. Kemudian, berdiri seorang satria rupawan, sebagai ganti Semar)

Guru: Sejak ini Kakang bernama Prabu Sanggadonya Lukanurani. Kerajaan Kakang adalah Simpang Bawana Nuranitis Asri. Letaknya di antara Amarta dan Astina. Silakan, Kakang berkiprah di sana, sebagai raja diraja yang berdaulat (Riantiarno, 1995:62—63).

Pada masa inilah tokoh Semar mengalami tekanan psikologis sebagai akibat dari perubahan fisiologis dan sosiologis yang dialaminya. Ketika Semar masih dalam wujudnya yang asli, secara psikologis ia digambarkan sebagai sosok yang memiliki karakter periang, jenaka, bijaksana dan berpengetahuan luas seperti terlihat pada kutipan berikut:

Kita adalah pembimbing
 Pengusir ragu dan bimbang
 Kita ini cahaya murni

Penerang hati nurani
 Kita adalah pelita
 Penuntun dalam gulita
 Ooo... Curucuap, curucuap, yeeeh

(Riantiaro, 1995:4)

Ketika Semar menjadi raja, sebagai konsekuensi logis dari perubahan status sosial yang didapatkannya, ia dipaksa oleh keadaan untuk berpikir serius menghadapi berbagai persoalan kerajaan sebagaimana layaknya seorang raja. Banyak hal-hal yang sebelumnya tidak ia pikirkan yang harus ia hadapi. Contoh sederhananya ialah penolakan Sutiragen, istri Semar, untuk dijadikan permaisuri di kerajaan baru yang ia pimpin. Sutiragen tidak percaya kalau Prabu Sanggadunya Lukanurani adalah Semar suaminya. Ketampanan dan kekuasaan Prabu Sanggadunya, yang sesungguhnya juga Semar, sama sekali tidak menarik hati Sutiragen seperti terlihat dari kutipan berikut:

“Ya, maaf saya harus kembali ke Tumaritis dan menunggu suami saya pulang dari Kahyangan. Paduka terlalu bagus untuk perempuan kampung seperti saya. Paduka mengaku sebagai Semar. Kalau menurut kata hati, boleh juga saya pura-pura percaya. Hidup terjamin. Mewah. Dan bersanding dengan satria bagus seperti Paduka. Waduh. Hiburan luar biasa bagi orang yang sudah sangat lama sengsara seperti saya. Tapi saya takut. Bagaimana, kalau Paduka ternyata bukan Semar dan suami saya yang asli pulang? Di mana kehormatan saya harus ditaruh? (Riantiaro, 1995:71)

Berbagai persoalan yang dihadapi oleh Semar sebagai Prabu Sanggadunya Lukanurani akhirnya mengantarkan Semar untuk merenungkan kembali gugatan yang telah dilakukannya kepada para Dewa. Ia bersemedi dan melakukan introspeksi untuk mempelajari letak kesalahan dari gugatan yang

telah ia lakukan kepada para dewa. Pada akhirnya, secara psikologis Semar digambarkan sudah tidak tahan lagi menyanggah bentuk fisik dan status sosialnya sebagai raja. Maka ia pun pada akhir cerita ingin dikembalikan bentuk fisiknya sebagai Semar seperti semula. Sejak saat itulah Semar secara fisiologis, sosiologis, maupun psikologis kembali ke karakter aslinya.

5.3.3 Karakter Semar Dalam Teks *Perang*

Teks *Perang* merupakan novel karya Putu Wijaya yang diterbitkan oleh Grafiti pada tahun 1990. Novel ini terbagi menjadi dua bagian, yakni “Musuh” dan “Goro-Goro”. Bagian pertama, “Musuh”, terdiri atas sembilan bab. Sedangkan bagian kedua, “Goro-Goro”, memiliki delapan belas bab. Novel ini menyajikan sebuah cerita wayang kontemporer yang banyak berisi satir pahit dengan humor-humor yang sangat menggigit. Novel ini dibuka dengan kisah Bima dan Semar yang sedang menjalankan tugas untuk melakukan pembersihan terhadap raksasa yang banyak mengganggu ketenteraman wilayah Amarta. Kisah kemudian berkembang dengan mengikuti pertanyaan-pertanyaan mendasar yang membentuk plot cerita. Pertanyaan-pertanyaan mendasar yang menjadi kerangka plot novel perang itu antara lain ialah: 1) mengapa Pandawa harus memerangi Kurawa yang sesungguhnya masih bersaudara; 2) betulkah Kurawa adalah musuh kebenaran; 3) mengapa dewa-dewa membiarkan perang Baratayuda terjadi; 4) mengapa dewa-dewa tidak netral dalam perang baratayuda; 5)

mengapa dewa-dewa banyak membantu Pandawa; dan sejumlah pertanyaan lainnya yang melahirkan dialog-dialog cerdas melalui tokoh-tokoh panakawan yang berperan besar dalam pengembangan plot novel *Perang*.

Berangkat dari beberapa pertanyaan di atas Putu Wijaya kemudian mengembangkan cerita sedemikian rupa sehingga setting cerita yang mengambil latar dunia pewayangan, dapat menjadi kisah kontemporer yang berkaitan dengan persoalan-persoalan kekinian. Humor-humor segar yang dilontarkan melalui mulut para panakawan menjadi satir pahit tentang perilaku manusia ketika berhadapan dengan kekuasaan, berikut berbagai paham dan ideologi yang melahirkan berbagai intrik.

Jika dilihat secara keseluruhan, dapat dikatakan hampir tidak ada hal yang istimewa berkaitan dengan karakterisasi tokoh Semar dalam novel *Perang* yang menjadi fokus dalam kajian ini. Tokoh Semar ditampilkan sebagaimana umumnya sudah dikenal dalam dunia pewayangan. Ia adalah seorang hamba yang sesungguhnya merupakan penjelmaan dewa. Ia mempunyai senjata ampuh berupa kentut sakti yang dapat menghancurkan kekuatan apa pun termasuk kekuatan Batara Guru sendiri sebagai pemegang kekuasaan alam kedewataan. Ia merupakan manusia jenaka yang menjadi pembimbing utama satria Pandawa dalam menghadapi berbagai persoalan yang dihadapi.

Karakteristik fisik, mental, dan sosial tokoh Semar dalam teks *Perang* sama persis dengan karakteristik Semar dalam dunia pewayangan. Hanya saja,

sebagai teks sastra yang berupa satir, banyak sindiran-sindiran yang kemudian terlontar yang diantaranya memanfaatkan karakter fisik Semar. Sebagai ilustrasi, pada bab dua bagian cerita yang disebut "Goro-Goro" misalnya, Putu Wijaya mengeksplorasi bentuk bibir Semar untuk menyindir perilaku kalangan tertentu. Pada bagian ini, kisah diawali dengan datangnya surat pembaca yang diterima Semar yang isinya mempertanyakan berapa sesungguhnya lebar bibir tokoh Semar (Wijaya, 1990:237). Ketika dijelaskan bahwa lebar bibir Semar hampir tiga kali lebar bibir manusia normal, kisah pun berkembang menjadi rupa-rupa cerita yang tidak hanya terkait dengan persoalan-persoalan sederhana seperti berapa nasi yang harus dimakan Semar dengan bibir selebar itu, tetapi juga sampai ke persoalan kekinian yang sedang aktual seperti operasi plastik, resesi ekonomi, terpuruknya seni tradisi dan sebagainya.

Dua hal yang boleh jadi perlu digarisbawahi berkaitan dengan analisis tokoh dan penokohan tokoh Semar dalam novel *Perang* ialah: Pertama, fakta tekstual yang menghadapkan kita pada kenyataan munculnya dua versi tokoh Semar, yakni Semar versi Jawa dan Semar versi Bali yang bernama Tualen; Kedua, ialah adanya fakta tekstual bahwa tokoh dan penokohan Semar dalam novel *Perang* ini oleh Putu Wijaya ini tidak hanya merujuk pada satu tokoh Semar, tetapi dapat merujuk kepada siapa saja yang kebetulan bernama Semar.

Perhatikan kutipan berikut:

Kalau di Jawa, Semar memiliki tiga anak: Bagong, Petruk, Gareng, di Bali Semar yang disebut Tualen, hanya punya anak tunggal bernama Merdah. Di pihak Kurawa ada panakawan yang disebut Melem dan Sangut yang bentuk fisiknya menyerupai Bagong dan Petruk di Jawa....Tualen memang sudah lama mendengar kabar angin, di Jawa semua panakawan berada di kanan. Tetapi dasar orang tua yang tidak mau banyak cingcong, ia diam-diam saja. Ketika dalam sebuah festival wayang di TIM wayang dari seluruh Indonesia bertemu, ia menyaksikan dengan mata kepala sendiri bagaimana rukunnya Semar dengan ketiga anaknya.... (Wijaya, 1990:227)

Dalam kutipan di atas terlihat bahwa karakterisasi tokoh Semar di Jawa dan Tualen di Bali mempunyai wujud fisik, status sosial, dan kondisi psikologis yang sama. Demikian pula dengan wujud fisik putra-putra Semar di Jawa dapat ditemukan kemiripannya dengan beberapa tokoh panakawan dalam wayang Bali. Wujud fisik Gareng di Jawa mirip dengan wujud fisik Merdah, anak Tualen di Bali. Bentuk fisik Bagong dan Petruk di Jawa, mirip dengan bentuk Melem dan Sangut di Bali. Bedanya jika di Jawa Gareng, Petruk, dan Bagong diceritakan sebagai anak-anak Semar yang sama-sama mengabdikan kepada satria Pandawa, di Bali yang mengabdikan kepada satria Pandawa hanya Tualen dan Merdah. Melem dan Sangut justru ikut Kurawa.

Perhatikan juga kutipan berikut:

...namaku Semar. Asal-usulku jelas. Aku dilahirkan di Pasar Seni Ancol, dari tangan seorang seniman yang membuat wayang tidak sebagai pelakon, tetapi sosok pajangan. Aku mahir dalam soal-soal memajang diri. Meskipun bentukku antik, tetapi cita rasaku sesuai selera zaman. Aku belum pernah terlibat di dalam panggung Mahabharata. Pergaulanku di sini dengan manusia-manusia kebudayaan kota. Dan terus terang, sudah beribu-ribu kali aku diperlakukan keliru, sebagaimana tadi kamu memperlakukan aku. Sebetulnya aku agak marah, karena orang selalu



menanyakan apakah aku Semar, padahal aku jejas Semar. Mereka tak bedanya seperti kamu tadi, selalu menanyakan ke mana Bagong, Petruk, dan Gareng, padahal ketiga orang itu tidak ada hubungannya sama sekali dengan aku.... (Wijaya, 1990:235).

Kutipan di atas menunjukkan bahwa dalam teks *Perang* tokoh Semar bukanlah tokoh tunggal. Semar dalam hal ini dapat wayang Semar yang sedang dimainkan oleh seorang dalang, wayang Semar yang sedang ada dalam kotak wayang, wayang Semar yang sedang dipajang di dinding, atau memang tokoh Semar yang sedang dipakai Putu Wijaya dalam teks *Perang*. Putu Wijaya juga sering menciptakan bias tafsir mengenai suara Semar dalam teks *Perang*. Kadang-kadang tokoh Semar terkesan sungguh-sungguh berbicara sebagai dirinya sendiri, tetapi lain waktu, seperti terlihat pada kutipan di atas, suara Semar terkesan lebih merupakan suara dan opini pengarang daripada suara Semar sendiri.

5.4 Hubungan Intertekstual Karakter Semar dalam Tiga Teks Sastra Indonesia Kontemporer dengan Teks-Teks Cerita Wayang

Teori interteks memandang bahwa sebuah teks yang ditulis lebih kemudian mendasarkan diri pada teks-teks lain yang ditulis orang sebelumnya. Tidak ada sebuah teks pun yang sungguh-sungguh mandiri, dalam arti penciptaannya dengan konsekuensi pembacaannya juga, dilakukan tanpa sama sekali berhubungan dengan teks lain yang dijadikan semacam contoh, teladan, kerangka, atau acuan (Teeuw, 1984:145). Kristeva (dalam Culler, 1977:139)

mengemukakan bahwa tiap teks merupakan sebuah mosaik kutipan-kutipan. Tiap teks merupakan penyerapan dan transformasi dari teks-teks lain. Hal ini berarti bahwa tiap teks yang muncul belakangan diasumsikan mengambil unsur-unsur tertentu dari teks-teks yang pernah ada yang kemudian diolah berdasarkan sikap dan tanggapan estetik pengarang yang bersangkutan.

Berdasarkan pendapat di atas, dengan demikian, dalam sebuah teks dimungkinkan ditemukan beberapa teks hipogram. Demikian pula dengan karakter tokoh Semar dalam teks *SMR*, *SG*, dan *Perang* yang dikaji dalam penelitian ini. Dalam ketiga teks tersebut karakter tokoh Semar sangat dipengaruhi oleh beberapa teks yang sudah ada, dimana teks cerita wayang merupakan teks hipogram yang paling dominan.

Ada beberapa temuan yang dapat memperkuat pendapat bahwa teks *SMR* merupakan teks transformasi dari teks-teks cerita wayang. Pertama dapat dilihat dari nama tokoh. Tokoh utama dalam teks *SMR* bernama Semar. Tokoh ini digambarkan memiliki bentuk fisiologis pantat dan perut bundar, memiliki susu seperti wanita, matanya *rembes*, hidungnya *pesek*, bibirnya *cablek*, dan memiliki kuncung putih (Sindhunata, 1996:4). Nama tokoh dan karakteristik fisiologis Semar dalam *SMR* ini sama persis dengan karakter Semar yang terdapat dalam cerita-cerita wayang.

Dalam cerita wayang, salah satu cara mendeskripsikan tokoh Semar menjelang adegan *gara-gara* biasanya menggunakan tembang seperti terlihat pada kutipan berikut:

*“Luwih ewuh lurah Semar yen ginunggung, Yen jalua samar, jaja munggal
lir pawestri, yen estriu pun Semar ke kuncungan”* (Mulyono, 1978:59)

Terjemahan bebas dari tembang di atas kurang lebihnya ialah: sungguh sulit untuk menggambarkan tokoh Semar, kalau ia seorang laki-laki sungguh sangat meragukan, karena ia mempunyai dada (seperti payudara) yang menonjol ke depan. Namun kalau ia seorang wanita, ia mempunyai kuncung. Dari satu contoh identifikasi ini sudah terbaca bahwa karakter fisiologis tokoh Semar dalam *SMR* memang identik dengan karakter tokoh Semar dalam dunia wayang.

Identifikasi kedua dapat dilihat dari nama-nama lain yang dikemukakan Sindhunata untuk tokoh Semar dalam *SMR*. Dalam *SMR* Semar juga bernama Sang Hyang Ismayajati, Semar Kiai Respati, Sang Semar Sejati, Ki Nayantaka, Sang Asmarasanta, dan Duda Nanang Nunung (Sindhunata, 1996:8—12). Nama-nama di atas persis sama dengan nama-nama lain dalam dunia pewayangan. Dalam dunia pewayangan tokoh Semar memiliki nama-nama lain seperti Hyang Ismaya, Badranaya, Jnanabhadra, Asmarasanta, Duda Manang-Munung, Cahya Buana, dan sebagainya (Waluyo, 1978:40—42).

Identifikasi ketiga dapat dilihat dari karakter sosiologis tokoh Semar dalam *SMR* yang digambarkan sebagai rakyat jelata yang sesungguhnya

o

merupakan perwujudan dari salah seorang dewa yang masih memiliki hubungan erat dengan Batara Guru yang kemudian tinggal di pedukuhan yang bernama Klampis Ireng. Tokoh Semar dalam cerita-cerita wayang diceritakan berasal dari sebuah telur yang terpecah menjadi tiga: satu bagian menjadi Tejamantri atau Togog, satu bagian menjadi Semar atau Ismaya, dan satu lagi menjadi Betara Guru atau Manikmaya. Semar dalam cerita-cerita wayang adalah manifestasi dari putih telur yang kemudian mendapat tugas menjadi pengawal para satria dan tinggal di Pedukuhan Klampis Ireng.

Identifikasi lainnya, meski tidak terkait langsung dengan karakterisasi tokoh Semar yang menjadi fokus utama penelitian ini, dapat dilihat dari beberapa istilah dalam teks *SMR* yang sama persis dengan istilah-istilah dalam dunia wayang. Salah satu yang paling menonjol adalah istilah *gara-gara* yang dalam dunia wayang memang merupakan salah satu bagian cerita yang disampaikan pada kurang lebih pukul 24.00—03.00. Selain itu terdapat beberapa istilah yang khas wayang ditemukan dalam *SMR* seperti misalnya citraan negeri subur yang digambarkan dengan identifikasi *panjang apunjung pasir awukir loh jinawi, gemah aripah, tata raharja*, Kurawa, Pandawa, dan sebagainya. Selain itu, tokoh-tokoh yang terlibat dalam teks *SMR* adalah juga tokoh-tokoh wayang seperti Hanoman, Banowati, Arjuna, dan sebagainya.

Selain bersumber dari teks cerita wayang sebagai hipogram utama, tentu saja teks *SMR* juga melibatkan teks-teks lain sebagai teks hipogramnya. Hal itu

pula yang menyebabkan tidak semua bagian dalam teks *SMR* sama persis dengan cerita wayang. Dengan kata lain teks *SMR* bukanlah pengulangan atau penceritaan kembali dari sebuah teks cerita wayang. Banyak bagian-bagian dalam teks *SMR* yang sudah diolah sedemikian rupa oleh Sindhunata sehingga teks *SMR* menjadi sebuah teks baru yang tidak terlepas dari konteks kekiniannya.

Sindhunata sendiri mengakui bahwa selain terinspirasi oleh teks cerita wayang, "Geger Semar" yang diceritakan oleh Ki Sindhutanaya, penulisan teks *SMR* juga terinspirasi karya-karya lukisan yang mengambil tema Semar oleh sejumlah seniman yang memamerkan karyanya pada ulang tahun majalah *Basis* yang ke-45 (Sindhunata, 1996:vii). Lukisan-lukisan itu antara lain ialah: "Kampanye dan Kemanusiaan" karya Suatmaji, "Semar Lali" dan "Pagebluk" karya Nasirun, "Tarian Tanah" karya Murtianto, "Sadumuk Bathuk Sanyari Bumi" karya Djokopekik, "Super Semar" karya Harry Wahyu, "Jalan Sore-Sore" karya Hanura Hosea, "Semar Mendem" karya Hari Budiono, "Figur Primitif I", "Persiapan Lomba Suara" karya Hanura Hosea, "Ojo Dumeh" karya Hendro Suseno, "WTS Menagih Janji" karya Djoko Pekik, "Sejarah Semu" karya Agung Leak Kurniawan, "Jurkam" karya Agung Leak Kurniawan, "Nun Inggih" karya Hendro Suseno, "Parodi Kebebasan" karya Hendro Suseno, dan "Bertemu Anak-Anak dari Masa Lalu" karya Hari Budiono.

Dalam konteks inilah dapat dipahami jika dalam teks *SMR* juga muncul Semar-Semar lain yang tidak identik dengan Semar dalam cerita wayang.

Keinginan pengarang untuk membumikan persoalan-persoalan aktual melalui hipogram utama cerita wayang telah dikaitkan dengan isu-isu aktual sehingga kemudian muncul istilah-istilah Semar Mesem, Semar Mendem, minuman keras Semar, temulawak Semar, Warung Semar dan sebagainya.

Teks *SG* dalam pengamatan peneliti juga termasuk teks transformasi dari cerita wayang. Bahkan untuk teks *SG* ini ditemukan juga versi cerita wayangnya yang juga berjudul *Semar Nggugat* atau *Semar Njaluk Bagus*. Dalam teks cerita wayang *Semar Nggugat* dikisahkan bahwa Semar telah meninggalkan Amarta karena ia merasa sakit hati diremehkan dan dihina oleh Arjuna. Arjuna telah berani memegang kuncungnya hanya untuk menggembirakan hati dan memenuhi permintaan Srikandi. Semar sangat tersinggung perasaannya karena sebagai orang tua yang telah mengasuh Arjuna sejak kecil dan membimbingnya sehingga menjadi satria yang tak ada bandingannya kini diperlakukan sebagai budak yang tak ada harganya. Semar segera mengadu kepada Begawan Abiyasa di Saptaarga. Begawan Abiyasa pun sedih hatinya. Ia mencoba memintakan maaf atas kesalahan Arjuna. Tetapi Semar telah terlanjur patah arang. Abiyasapun sangat khawatir atas kepergian Semar dari negeri Amarta, karena tanpa bimbingan Semar negeri Amarta akan hancur berantakan. Namun usaha begawan Abiyasa untuk mencegah kepergian Semar tidak berhasil.

Semar yang masih diliputi oleh kemarahannya segera pergi ke Kahyangan Jonggring Salaka guna mengadukan apa yang dialaminya di bumi dan ia

menuntut agar Batara Guru mengembalikan wujud dirinya yang cakap dan gagah perkasa seperti dahulu kala. Batara Guru dan para dewa tak ada yang mampu menyadarkan hati Semar, karena berdasarkan kodrat hal itu tidak mungkin dilaksanakan. Oleh karena itu dengan sangat terpaksa kehendak Semar diturutinya walaupun sifatnya sementara.

Pendek kata Semar telah berubah menjadi seorang satria bagus, tampan dengan nama Bambang Dewa Lelana. Sedangkan anaknya, Bagong, menjadi Bambang Lengkar. Bambang Dewa Lelana dan Bambang Lengkar segera kembali ke bumi kemudian menaklukan Prabu Setyawijaya dan menjadi raja di Negeri Pudak Setegel. Ia memerintahkan kepada Prabu Setyawijaya dan patihnya bernama Dasapada untuk mencuri Jimat Kalimasada.

Dengan kesaktiannya patih Dasapada dapat merubah dirinya menjadi Sri Kresna dan berhasil mencuri jimat Kalimasada. Akan tetapi akhirnya tipu muslihat itu dapat diketahui oleh Sri Kresna yang datang tak lama kemudian. Dengan diantar oleh Sri Kresna, para Pandawa pergi ke negeri Pudak Setegel menghadap Bambang Dewa Lelana yang tak lain adalah Semar sendiri untuk meminta jimat Kalimasada kembali (Mulyono, 1978:69—70).

Beberapa bagian dari teks *SG* karya Riantiarno memang tidak sama persis dengan teks *Semar Nggugat* dalam cerita wayang. Akan tetapi judul dan plot utamanya sebagian besar menunjukkan adanya kesamaan. Dari identifikasi ini saja sudah dapat dipastikan bahwa dalam proses kreatif penulisan teks *SG*

pastilah Riantiarno menjadikan teks *Semar Nggugat* dari cerita wayang sebagai teks hipogram.

Jika disejajarkan, karakter tokoh Semar dalam *SG* Riantiarno tidak jauh berbeda dengan karakter Semar dalam *Semar Nggugat* versi teks cerita wayang. Baik karakter fisik, psikis, maupun sosiologis tokoh Semar dalam *SG* karya Riantiarno sama persis dengan karakter fisik, psikis, dan sosiologis Semar dalam teks cerita wayang. Jika dalam teks *SG* karya Riantiarno tokoh Semar mengalami perubahan fisik, status sosial, dan tekanan psikis, teks *Semar Nggugat* dalam cerita wayang pun mengisahkan hal yang demikian.

Meskipun demikian bukan berarti Riantiarno hanya menulis ulang teks *SG* dari cerita wayang ke dalam format teks drama. Sebagai penulis ia pun melakukan beberapa kreasi. Satu hal yang mudah ditemukan perbedaannya ialah terletak pada plot cerita. Jika dalam teks *Semar Nggugat* versi cerita wayang tokoh Arjuna hanya memegang kunci Semar, dalam teks *SG* Riantiarno kunci Semar tidak hanya dipegang tetapi bahkan dipotong dihadapan undangan resepsi pernikahan Arjuna dan Srikandi. Dengan demikian dramatik konflik yang terbangun terasa lebih mencekam. Perbedaan lainnya dalam hal plot cerita ditemukan pada penutup cerita. Dalam teks cerita wayang kisah ditutup dengan *happy ending*, yakni kembalinya Semar ke wujud semula serta kembalinya jimat *Kalimasada*. Sedangkan dalam teks *SG* karya Riantiarno, akhir cerita bersifat terbuka dan belum jelas penyelesaiannya.

Nama yang dipakai Semar setelah berubah wujud fisik dari kedua teks juga berbeda. Dalam teks cerita wayang nama Semar setelah berubah wajah adalah Bambang Dewa Lelana. Sedangkan dalam teks *SG* karya Riantiarino nama baru Semar lebih bersifat satiris, yakni Prabu Sanggadonya Lukanurani. Setelah berubah wajah, kerajaan yang dipimpin oleh Semar adalah bekas wilayah kerajaan Puduk Setegel yang direbut Semar dari Prabu Setyawijaya. Sedangkan dalam teks *SG* Riantiarino, begitu perubahan wajahnya disetujui oleh dewa-dewa, Semar langsung mendapatkan kerajaan tanpa penduduk yang bernama Simpang Bawana Nuranitis Asri.

Teks *Perang* sebagian besar juga menjadikan teks cerita wayang sebagai teks hipogram. Kerangka cerita yang diambil adalah epos induk dari teks besar *Mahabarata*, tetapi yang banyak dieksplorasi oleh Putu Wijaya justru salah satu bagian dari pola dramatik pertunjukkan wayang yakni bagian *gara-gara*. Tengara ini dapat dibuktikan dari fakta tekstual yang memberikan porsi penceritaan cukup besar terhadap para panakawan. Sejak bab pertama peranan Semar dan panakawan lainnya terlihat sangat menonjol dalam menggerakkan alur cerita. Apalagi pada bagian dua dari novel tersebut yang memang secara khusus diberi subjudul *gara-gara*.

Dengan fakta tekstual semacam itu mudah ditebak bahwa karakter tokoh Semar dalam teks cerita wayang dan dalam novel *Perang* pun umumnya relatif sama. Mulai dari sosok fisik, karakter psikis, habitat sosiologis, latar cerita, dan

lain-lainnya hampir tidak ada perbedaan. Dalam teks *Perang Semar* tetap digambarkan sebagai sosok abdi yang arif bijaksana dan sangat jernih dalam memandang tiap-tiap persoalan. Banyak hal-hal yang disarankan oleh Semar yang sangat dirasakan manfaatnya oleh para satria. Oleh karena itu, meski kadang-kadang para satria sempat tersinggung dengan saran-saran dan wejangan yang diberikannya, tetapi pada akhirnya mereka tetap mengakui perlunya mendengar nasihat Semar setiap mereka menghadapi persoalan yang berat.

Dalam novel *Perang Semar* juga tetap digambarkan memiliki hubungan yang dekat dengan tokoh-tokoh penting yang sangat berperan dalam perang *Baratayudha* seperti Sri Kresna, dan bahkan Para Batara penguasa Kahyangan. Dalam novel *Perang*, kecenderungan untuk memegang peran sebagai juru penerang bagi wayang-wayang lain juga sangat menonjol dalam diri Semar. Bahkan ada kesan tokoh Semar menjadi semacam corong pengarang untuk memberikan penerangan-penerangan kepada pembacanya.

Jika ditemukan perbedaan karakter Semar dalam novel *Perang* dengan karakter Semar dalam cerita wayang, perbedaan itu tidaklah terlalu signifikan. Perbedaan itu misalnya menyangkut ketidakmampuan Semar dalam mengendalikan anak-anaknya sendiri ketika anak-anaknya melakukan beberapa aktivitas yang dapat mengganggu jalannya perang *Baratayuda*. Pengembangan-pengembangan ini dapat dipahami karena teks *Perang* pada dasarnya memang merupakan teks yang bersifat humor dan banyak berisi satir-satir kehidupan

manusia modern. Dalam kondisi yang demikian, tentu saja dalam beberapa hal Putu Wijaya pun memberikan karakter-karakter tambahan pada tokoh Semar sesuai dengan jalinan plot yang dibangunnya.

Berikut ini dikemukakan beberapa catatan dari hasil perbandingan intertekstual antara karakter Semar dalam teks *Perang* dengan karakter Semar dalam cerita wayang. Pertama, dipertemukannya tokoh Tualen, nama Semar di Bali, dengan tokoh Semar Jawa. Kedua, ditemukannya acuan tokoh Semar yang tidak hanya mengacu ke satu tokoh, tapi dapat ke beberapa tokoh Semar, bisa Semar dalam kotak wayang, Semar yang sedang dimainkan beberapa dalang, Semar yang sedang dipajang di dinding, maupun Semar-Semar lainnya. Ketiga, dimunculkannya wayang Semar yang bahkan dapat melawan kemauan dalang. Keempat, kesengajaan dimunculkannya adegan campuran antara cerita imajinatif dengan reportase jurnalistik. keempat catatan di atas hampir tidak mungkin ditemukan pada teks cerita wayang konvensional.

5.5 Model Produksi Teks *Semar Mencari Raga, Semar Gugat, dan Perang* Dalam Perspektif Intertekstualitas

Model produksi teks dalam paradigma intertekstual menurut Riffaterre (1978:47) ada dua kemungkinan, yaitu konversi (perubahan) dan ekspansi (perluasan). Sehubungan dengan adanya konversi (perubahan) dan ekspansi (perluasan), maka hipogram dapat memiliki orientasi positif (setuju) yang

disebut sebagai hipogram afirmasi, atau memiliki orientasi negatif (menyimpangi) yang disebut sebagai hipogram negasi. Pemaknaan akan bersifat positif jika hipogramnya negasi dan bersifat positif jika hipogramnya afirmasi (Riffaterre, 1978:63—64).

Produksi teks baru dapat pula berupa penerusan dan penguatan tradisi, penyimpangan dan pemberontakan tradisi, atau pemutarbalikan esensi dan amanat serta bentuk formal-struktural karya sastra sebelumnya. Dalam istilah lain, penerusan tradisi dapat disebut sebagai mitos pengukuhan (*myth of concern*), sedang penyimpangan dan atau pemberontakan sebagai mitos pembebasan (*myth of freedom*) (Nurgiyantoro, 1998:15).

Jika menilik teori interteks Riffaterre di atas, model produksi ketiga teks sastra Indonesia kontemporer yang diteliti ketiga-tiganya mengalami perubahan dan perluasan dari teks hipogramnya. Teks *SMR* melakukan perluasan plot cerita. Perluasan plot cerita dapat dilihat dari usaha penulis untuk memasukan isu-isu aktual ke dalam teks tradisi dari cerita wayang yang menjadi hipogramnya. Modifikasi teks hipogram dilakukan dengan memanfaatkan lukisan-lukisan yang dipamerkan pada acara ulang tahun majalah *Basis*. Dengan memadukan teks hipogram utama dengan beberapa lukisan, Sindhunata berhasil menciptakan teks baru yang berorientasi negatif sehingga disebut hipogram negasi.

Teks *SG* tidak hanya melakukan perluasan, tetapi juga perubahan. Seperti telah dikemukakan sebelumnya, pada teks *SG* Riantiarno melakukan perubahan permintaan Srikandi yang dalam cerita wayang hanya dikisahkan meminta Arjuna memegang kuncung Semar diubah oleh Riantiarno menjadi meminta Arjuna memotong kuncung Semar di hadapan undangan. Selain itu Riantiarno juga mengubah akhir cerita dari cerita *happy ending* menjadi akhir cerita terbuka. Perubahan juga dilakukan oleh Riantiarno pada nama Semar yang pada teks wayang disebut Bambang Dewa Lelana menjadi Prabu Sangadunya Lukanurani. Demikian juga dengan nama kerajaan Pudak Setegel diganti dengan Simpang Bawana Nuranitis Asri.

Perluasan cerita dapat dilihat dari dilibatkannya tokoh Durga sebagai penyebab segala petaka, dan juga beberapa cerita tambahan yang memungkinkan dimasukkannya persoalan-persoalan aktual ke dalam kerangka cerita utama. Dengan demikian model produksi teks *SG* karya Riantiarno memiliki orientasi negatif terhadap teks hipogramnya.

Teks perang karya Putu Wijaya memiliki orientasi positif terhadap teks hipogramnya. Jadi termasuk hipogram afirmasi. Seperti telah dijelaskan pada bagian sebelumnya, kerangka dasar cerita dalam novel Perang tidaklah terlalu menyimpang dari sebagian cerita dalam epos Mahabarata yang telah ditransformasikan dalam cerita wayang. Kalaupun ada perluasan, perluasan-perluasan itu tidak menyimpang dari kerangka utama cerita.



Seperti telah dijelaskan pada bagian sebelumnya, perluasan-perluasan yang ditemukan dalam novel *Perang* antara lain ialah acuan terhadap nama Semar yang tidak hanya diwakili oleh satu tokoh wayang Semar, tetapi dapat wayang Semar siapa saja yang dapat mengisi cerita. Selain itu terdapat pula sesuatu yang tidak lazim dalam dunia wayang, yakni bertemunya Semar dan Tualen (nama lain Semar di Bali) dalam satu kisah yang sama. Perluasan yang paling ekstrim ialah dicampuradukannya kerangka fiksi yang pada dasarnya imajiner dengan kerangka reportase peristiwa sehingga dunia nyata dan tidak nyata dalam novel perang diramu dalam satu jalinan cerita.

5.6 Makna Hubungan Interteks Antara Tiga Teks Sastra Indonesia Kontemporer Dengan Teks Cerita Wayang

Tujuan kajian intertekstual pada dasarnya adalah menelusuri teks-teks hipogram yang diacu oleh teks-teks transformasi yang menjadi objek penelitian agar pemaknaan terhadap teks transformasi tersebut lebih lengkap. Menurut Teeuw (1983:62—65), dalam memaknai sebuah teks kajian intertekstual perlu dilakukan karena penulisan sebuah karya sering ada kaitannya dengan unsur “kesejarahan” sehingga pemberian makna akan lebih lengkap jika dikaitkan dengan unsur “kesejarahan” tersebut. Dengan demikian kajian intertekstual tidak hanya berkehendak untuk melakukan perbandingan, pensejajaran, dan pengontrasan antara teks-teks yang dikaji, tetapi juga berusaha memberi makna

atas pola hubungan intertekstual yang ditemukan, model produksi teks, dan penyimpangan serta perluasannya.

Berdasarkan kajian yang telah dilakukan, persamaan dan perbedaan karakter tokoh Semar dalam teks *SMR*, *SG*, dan *Perang* dengan karakter Semar dalam teks cerita wayang dapat dilihat dari dua kecenderungan dalam orientasi interteks. Pertama, persamaan karakter yang ada antara karakter tokoh Semar dalam ketiga teks sastra Indonesia kontemporer dengan karakter Semar dalam teks-teks cerita wayang dikategorisasikan sebagai orientasi penerusan tradisi atau mitos pengukuhan (*myth of concern*). Sedangkan perbedaan karakter tokoh Semar dalam tiga teks sastra Indonesia kontemporer dengan karakter tokoh Semar dalam teks-teks cerita wayang akibat perluasan yang disertai dengan perubahan karakter Semar dapat dimaknai sebagai orientasi penyimpangan atau pemberontakan tradisi (*myth of freedom*).

Nilai-nilai budaya lokal dalam kehidupan masyarakat Indonesia saat ini telah banyak mengalami perubahan yang besar. Pengaruh besarnya arus teknologi komunikasi yang begitu dasyat membuat nilai-nilai lokal itu menjadi pudar, terutama pada masyarakat perkotaan (Sumantri dan Walujo, 1999:v-vi). Pemanfaatan teks-teks cerita wayang sebagai teks hipogram yang disebut mitos pengukuhan dalam ketiga teks sastra Indonesia kontemporer dengan demikian dapat dianggap sebagai tanda adanya kegelisahan sejumlah pengarang terhadap kondisi sosial budaya lingkungan masyarakatnya yang semakin tercerabut dari

akar budaya tradisinya. Dengan mitos pengukuhan terhadap teks-teks tradisi para pengarang seolah-olah ingin mengingatkan akan pentingnya penggalian terhadap nilai-nilai lokal yang sarat dengan keluhuran budi pekerti di tengah hiruk pikuknya budaya baru yang masuk ke negeri ini.

Munculnya teks *SMR*, *SG*, dan *Perang* dalam khasanah kesusasteraan Indonesia kontemporer yang mengusung cerita Semar sebagai tokoh utama merupakan bentuk tanggapan pengarang-pengarang Indonesia terhadap cerita Semar dalam teks-teks cerita wayang yang disampaikan dengan cara baru. *SMR* dan *Perang* menceritakan Semar dengan mengambil genre novel sebagai kerangka dasar penceritaan. Sedangkan teks *SG* memanfaatkan genre Drama sebagai kerangka dasar penceritaan. Munculnya cerita Semar dengan cara penyampaian yang berbeda ini dapat diartikan merupakan usaha para pengarang yang merasa bertanggungjawab secara moral untuk mengaktualisasikan nilai-nilai tradisional kepada generasi muda. Pembaharuan dan transformasi genre cerita boleh jadi bertujuan untuk lebih mendekatkan teks-teks cerita wayang tersebut dengan selera zaman yang telah mengalami pergeseran.

Munculnya penyimpangan dan perluasan karakter Semar dari teks-teks cerita wayang ke dalam teks-teks baru dalam khasanah kesusasteraan Indonesia kontemporer merupakan cara pengarang dalam berusaha membuat pengarahannya-pengarahannya baru terhadap teks-teks tradisi sehingga teks-teks cerita wayang tidak hanya menjadi dongeng kuno, tetapi ilmu hidup sehari-hari yang

membicarakan persoalan-persoalan kekinian meskipun menggunakan kerangka cerita dari khasanah sastra tradisional.

Perluasan dan perubahan karakter Semar dalam teks *SMR* lebih dapat diartikan sebagai usaha Sindhunata selaku pengarang untuk membumikan teks tradisi ke dalam kancah kehidupan kontemporer yang sedang dihadapi bangsa ini. Seperti telah dikemukakan di depan, selama ini dalam mitos tradisional Semar adalah hamba yang merunduk tunduk bersujud. Dalam teks-teks cerita wayang umumnya, Semar adalah hitam atau putih. Oleh Sindhunata cerita dikembangkan dengan kemungkinan baru, yakni bahwa Semar pun dapat berwarna merah, dan Semar pun tidak tabu untuk mengungkapkan kekesalan dan kegeraman rasa hatinya (Sindhunata, 1996:48).

Munculnya teks *SMR* yang mempersoalkan eksistensi Semar ini tidak terlepas dari kondisi sosial politik Indonesia pada tahun-tahun awal 90-an, yang menurut Rahmanto (2003) sarat dengan gejala untuk memanfaatkan mitologi Semar sebagai alat legitimasi kekuasaan. Hal itu terbaca dari usaha pemimpin Orde Baru yang memberikan semacam mandat kepada para dalang yang tergabung dalam Pepadi agar bersedia mementaskan cerita wayang yang berjudul *Semar Mbabar Jati Diri*. Pementasan lakon wayang tersebut pada dasarnya adalah usaha pemerintah saat itu untuk menghegemoni makna mitos Semar sesuai dengan selera kekuasaannya, karena ada semacam kesan pemimpin tertinggi Orde Baru saat itu adalah perwujudan Semar sejati. Ia adalah pemimpin

yang sangat mengerti rakyat karena ia pun rakyat yang kebetulan menjadi pemimpin, seperti halnya tokoh Semar dalam dunia pewayangan.

Sebagai pengarang yang kritis, Sindhunata menanggapi situasi tersebut dengan memunculkan teks *SMR* sebagai bentuk *counter hegemonik* atas monopoli pemaknaan Semar oleh kekuasaan. Oleh karena itu dalam teks *SMR* Semar lebih dikembalikan ke posisi kesejatiannya sebagai metafora rakyat, abdi, tetapi yang pada dasarnya tidak pernah dikuasai karena ia adalah manusia setengah dewa yang memiliki kekuatan luar biasa. Ia pun melakukan semacam ajakan bahwa Semar sebagai metafora rakyat pun bisa melawan. Rakyat sebaiknya jangan hanya diam jika diperlakukan secara semena-mena.

Selain itu perubahan karakter Semar dalam teks *SMR* juga dapat diartikan sebagai bentuk keprihatinan Sindhunata terhadap kondisi sosial budaya masyarakatnya yang telah kehilangan penghormatannya terhadap tokoh mitologi Semar. Semar dalam kehidupan sehari-hari hanya diingat dan dipakai untuk kepentingan-kepentingan profan dan pragmatis sehingga kesejatian Semar sebagai metafora rakyat yang berkuasa telah hilang dari raga Semar sejati. Oleh karena itu dalam teks *SMR* ditemukan tokoh Semar yang hanya menjadi roh, tidak memiliki jasad fisik karena fisik Semar telah dipakai oleh mahluk-mahluk berwujud Semar tetapi sesungguhnya bukan Semar.

Dalam paparannya, Sindhunata memetaforakan Semar dengan deskripsi:

Tapi di jalanan ini, anak-anak miskin berjaja diri. Kami bukan Semar mendem, bagi kami Semar mendem hanyalah jajan. Dulu Semar mendem ini kami buat sendiri, sekarang dari orang kaya jajan ini harus kami beli. Kami hanyalah penjaja jajan Semar Mendem, orang-orang kaya itulah Semar mendemnya (Sindhunata, 1996:37).

Kalian adalah Semar. Dan aku adalah kalian. Maka, apa gunanya kalian memanggil aku? Aku merasakan keluhan kalian, karena keluhan itu adalah keluhanku. Lihatlah, wajahku seperti wajah kalian, bentukku seperti bentuk kalian (Sindhunata, 1996:47).

Sebagai tokoh yang telah menjadi mitos tokoh Semar menjadi rebutan banyak pihak untuk dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan dan selera mereka. Oleh karena itu Semar sebagai tokoh mitologis menjadi tidak sakti lagi. Dalam konteks semacam itu dengan pilu Sindhunata mengeluh resah:

Klampus Ireng penuh dengan Semar Mendem. Di rumah-rumah orang membuat Semar Mendem. Di jalanan anak-anak menjajakan Semar mendem. Di bangunan bagaikan istana, orang-orang pun berkelakuan Semar mendem. Tidak hanya Semar mendem. Klampus Ireng pun sedang banjir dengan Semar mesem. (Sindhunata, 1996:37).

Dengan melihat fakta-fakta tekstual di atas jelas sekali terasa nuansa ketidakpuasan Sindhunata atas pemanfaatan nama-nama Semar yang tidak proporsional. Delegitimasi mitos Semar akan terus berlangsung jika Semar sebagai tokoh mitologis dari cerita wayang terus-menerus dimanfaatkan tanpa memahami substansi karakter Semar sejati. Dengan kata lain melalui perubahan dan perluasan karakter tokoh Semar yang dilakukannya melalui *SMR* sebagai pengarang Sindhunata ingin menyampaikan pesan betapa pentingnya melakukan reinterpretasi terhadap mitos Semar. Akan tetapi, ia pun mengingatkan agar



reinterpretasi tersebut tetap dalam koridor yang tidak menghilangkan jati diri Semar sebagai metafora rakyat yang mengabdikan sekaligus berkuasa.

Perubahan-perubahan karakter Semar dalam teks *SG* selain dapat diartikan sebagai usaha Riantiaro untuk menyesuaikan mitos tradisional dengan selera zaman juga terkait dengan makna-makna simbolis dari perubahan-perubahan yang dikemukakan. Seperti telah dikemukakan pada bagian sebelumnya, ada beberapa hal yang berbeda dari teks *SG* karya Riantiaro dengan teks *Semar Nggugat* dalam cerita wayang. Jika dalam teks *SG* cerita wayang tokoh Srikandi hanya meminta Arjuna memegang kunci Semar, dalam *SG* Riantiaro Srikandhi diceritakan meminta Arjuna memotong kunci Semar di hadapan orang banyak. Perubahan ini dapat dimaknai bahwa penghinaan terhadap Semar sebagai metafora rakyat sudah dalam stadium yang sangat akut. Kehormatan Semar sebagai metafora rakyat sudah sangat direndahkan oleh kekuasaan yang selalu semena-mena memperlakukan dirinya tanpa memperhatikan rasa kehormatannya.

Munculnya perubahan atau perbedaan karakter Semar di atas adalah suatu bentuk tanggapan Riantiaro yang prihatin menyaksikan rakyat yang diperalat di mana-mana. Semua orang berbicara atas nama rakyat, tidak untuk menjelehterakan rakyat, tetapi lebih untuk menguasai dan mengeksploitasi rakyat seperti terungkap dalam kutipan berikut:

Rakyat jelata di mana saja

Penuh misteri dan samar-samar
 Rakyat jelata di mana saja
 Suka damai dan penyabar
 Rakyat jelata di mana saja
 Semua bernama SEMAR
 Semua adalah SEMAR

(Riantiarno, 1995:31)

Rakyat tetaplah bernasib rakyat. Mereka hanya menjadi tokoh-tokoh kehidupan yang samar-samar nasibnya. Mereka selalu diajari untuk selalu sabar, anti kekerasan, dan pandai menahan diri meskipun sering mengalami ketidakadilan. Rakyat nasibnya persis seperti Semar masa kini yang sudah lagi memiliki eksistensi karena mau jadi apa dan siapanya. Semar tidak tergantung pada Semar pribadi, tetapi lebih pada kemauan orang-orang yang merasa menguasai Semar.

Dalam teks *SG* karya Riantiarno juga ditemukan nama Semar yang berbeda dengan nama Semar dalam teks cerita wayang. Dalam teks *Semar Nggugat* cerita wayang nama Semar setelah berubah wujud fisik adalah Bambang Dewa Lelana. Sedangkan dalam teks *SG* karya Riantiarno nama Semar adalah Prabu Sanggadonya Lukanurani. Latar sosial Semar dalam teks cerita wayang adalah kerajaan Puduk Setegel, sedangkan dalam teks *SG* Riantiarno kerajaan Semar bernama Simpang Bawana Nuranitis Asri.

Perubahan nama dan kerajaan Semar dalam teks *SG* karya Riantiarno tentu bukan tanpa maksud tertentu dari pengarangnya. Dalam perspektif

struktural, sekecil apa pun perubahan struktur karya sastra pastilah mengandung konsekuensi pemaknaan tertentu. Munculnya nama Prabu Sanggadonya Lukanurani dan kerajaan Simpang Bawana Nuranitis Asri dalam teks *SG* terkait dengan posisi teks *SG* sebagai teks drama yang sangat sarat dengan kritik sosial.

Saat teks *SG* diterbitkan (dan juga pementasannya), bisnis putra-putri pejabat sedang menjadi sorotan banyak pihak. Munculnya konglomerasi-konglomerasi baru yang dikendalikan putra-putri pejabat telah menimbulkan rumor tidak sedap bagi pengendali kekuasaan. Sebagai seniman yang tanggap terhadap persoalan lingkungannya, Riantiarno pun merespon situasi tersebut dengan nama yang mengandung ironi, yakni Prabu Sanggadonya Lukanurani dan kerajaan Simpang Bawana Nuranitis Asri. Nama-nama perusahaan milik putra-putri pejabat secara kebetulan memang banyak mengambil nama-nama dari bahasa Jawa yang dipadu dengan bahasa Indonesia. Munculnya nama Simpang Bawana Nuranitis Asri sangat mirip dengan nama grup usaha yang dikendalikan putra-putri pejabat negara. Nama Sanggadonya Lukanurani dapat dipahami artinya dari asal katanya. Sanggadonya. Sanggadonya adalah zat yang memangku dunia. Lukanurani berarti jiwa yang terluka. Jadi Sanggadonya Lukanurani berarti pemangku jagat raya (rakyat) yang terluka akibat tekanan kekuasaan.

Ada pun makna perubahan tokoh Semar dari Semar menjadi prabu Sanggadonya Lukanurani dapat diartikan sebagai usaha perlawanan rakyat untuk

kembali merebut kedaulatan atas dirinya. Dalam salah satu syairnya Riantiamo menyuarakan kesedihan Semar:

Aku ini, cuma budak hina
 Keset dan kasut kaki raja-raja
 Aku ini, cuma handuk mandinya
 Aku ini, tisu pembersih ingus
 Air cebok para penguasa
 Aku ini, cuma karpet ompol
 Sampo ketombe, korek telinga
 Perban koreng-kudis satria
 Aku ini, bagai tak berdaya
 Kambing hitam siap dijagal
 Begitu sampai waktunya..

(Riantiamo, 1995:59)

Dalam deskripsi di atas terlihat betapa nasib Semar sebagai metafora rakyat sangatlah mengenaskan. Nasib Semar hanya menjadi pelengkap penderita di tengah kehidupan serba berkecukupan tuan-tuannya. Padahal ia adalah seorang dewa yang sedang menjalankan darmanya menjadi manusia di jagat raya. Oleh karena itu, dalam teks *SG* digambarkan bahwa akhirnya Semar melakukan gugatan atas nasib buruk yang dialaminya, seperti terlihat pada kutipan berikut:

Kalau begitu, aku harus bikin sesuatu. Sudah waktunya aku bergerak, dan menuntut. Sudah lama aku hanya diam dan pasrah. Sudah waktunya aku bilang: tidak, tidak! Dan, hidup! Harus ada perubahan (Riantiamo, 1995:37).

Jadi perubahan karakter Semar menjadi Prabu Sanggadonya Lukanurnai dalam teks *SG* dapat diartikan sebagai bentuk kerinduan rakyat untuk mengubah nasibnya sebagaimana Semar yang berubah menjadi Prabu Sanggadonya.

Meskipun demikian dalam teks tersebut Riantiarno juga mengingatkan agar perubahan nasib yang diinginkan jangan sampai justru menimbulkan kekacauan akibat kurangnya perhitungan. Sebagai kekuatan yang maha dahsyat rakyat harus berhati-hati dalam menuntut perubahan nasibnya agar dirinya tidak lagi dijadikan sebagai tunggangan pihak-pihak tertentu untuk kepentingan politiknya yang dalam teks *SG* digambarkan sebagai Betari Durga.

Makna perubahan karakter tokoh Semar dalam *SG* juga dapat dilihat dari bagian penutup teks tersebut yang dibiarkan *open ending*. Penutup ini berbeda dengan penutup teks *Semar Nggugat* dalam cerita wayang. Perhatikan kutipan penutup teks *SG* karya Riantiarno berikut ini:

NYANYI SUNYI JAGAT RAYA

Berjuta Semar turun ke bumi, mengurung Semar
 Berjuta Semar menyanyi, lagu tentang ekonomi
 Berjuta Semar berdendang dan memetik keuntungan
 Berjuta Semar gentayangan dan dimanfaatkan
 Bagi bermacam kepentingan
 Berjuta Semar dihidupkan dan dibukukan
 Berjuta Semar dipuja kemudian dibakukan
 Berjuta Semar jadi pujangga keraton, aromanya wangi
 Berjuta Semar punya pabrik dan naik mersi
 Berjuta Semar jadi pahlawan demokrasi
 Berjuta Semar berwujud konglomerat dan monopoli
 Berjuta Semar gemar melukis dan membaca puisi
 Berjuta Semar tak sanggup bikin kentut lagi
 Ada pula Semar yang punya takhta dan kuasa

Dan seorang, hanya satu Semar
 Yang miskin, papa dan terhina
 Satu Semar termangu di sana
 Duduk di luar gerbang Amarta

Dikelilingi mereka yang setia
Semar termangu hingga akhir dunia

Tak ada yang tahu
Apa tengah ditunggu Semar papa itu
Tak seorang pun tahu
Tak ada yang tahu

(Riantiarno, 1995:108)

Jika teks *SG* dalam cerita wayang ditutup dengan *happy ending* yang menggambarkan kembalinya tokoh Semar dengan membawa jimat *Kalimusada*, teks *SG* ditutup dengan *open ending* dan hanya diakhiri dengan syair seperti terlihat pada kutipan di atas. Penutup yang terbuka di sini dapat diartikan bahwa nasib Semar dan juga rakyat pada masa-masa yang akan datang akan sangat tergantung pada kemauan pihak-pihak yang ingin memberdayakan rakyat atau sebaliknya hanya mengambil keuntungan dari rakyat. Baris-baris syair di atas jelas memperlihatkan betapa nasib Semar semakin tak kunjung jelas nasibnya. Padahal dalam kehidupan sehari-hari Semar telah merasuk kesemua bidang kehidupan, tetapi ia hanya dipakai dan dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan. Perubahan karakter Semar yang berani mengaktualisasikan suara hatinya sebagai rakyat segera harus dilakukan agar rakyat tidak sekedar menunggu perubahan nasib, tetapi berani memperjuangkan nasibnya sendiri.

Berbeda dengan teks *SMR* dan *SG*, dalam teks *Perang* karakter Semar relatif tidak mengalami perubahan. Sejak awal sampai akhir penceritaan karakter Semar tetap digambarkan sebagai tokoh datar. Seperti telah dikemukakan pada

pembahasan sebelumnya, dalam teks *Perang* karakter *Semar* sangat mirip dengan karakter *Semar* dalam teks cerita wayang, terutama karakter *Semar* dalam adegan *gara-gara*.

Perbedaan penceritaan *Semar* dalam teks *Perang* dengan *Semar* dalam teks-teks cerita wayang hanyalah terletak pada proporsi cerita tokoh *Semar*. Dalam teks-teks wayang, jika lakon cerita tidak secara khusus menjadikan tokoh *Semar* sebagai lakon cerita, biasanya tokoh *Semar* baru muncul pada dua pertiga bagian cerita, yakni pada adegan *gara-gara* karena fungsi dan perannya sebagai *panakawan*. Sedangkan pada teks *Perang* ditemukan proporsi cerita yang relatif besar untuk tokoh *Semar* karena tokoh *Semar* dimunculkan sejak awal hingga akhir cerita.

Dilihat dari kepentingan pembangunan plot cerita, proporsi cerita yang cukup besar terhadap tokoh *Semar* dalam cerita wayang ini kemungkinan terkait dengan penekanan visi teks *Perang* yang banyak berisi satir pahit dengan humor-humor yang menggigit. Kehadiran tokoh *Semar* dan *panakawan* lainnya sejak awal cerita memberikan kemungkinan dan peluang bagi *Putu Wijaya* selaku pengarang untuk memasukan humor-humor segar sesuai dengan karakteristik para *panakawan* yang selalu ceria dan sangat piawai membuat humor-humor segar dan cerdas.

Selain itu proporsi cerita *Semar* dan *panakawan* lainnya yang cukup besar dalam teks *perang* kemungkinan juga terkait dengan pesan atau amanat cerita

yang ingin disampaikan Putu Wijaya melalui karya sastranya. Di antara empat *panakawan* Pandawa, Semar adalah tokoh tertua dan paling disegani nasihat-nasihatnya. Dengan memunculkan tokoh Semar sejak awal kisah, Putu Wijaya menjadi mudah untuk menyampaikan pesan-pesannya. Bahkan dalam teks *Perang* terkesan tokoh Semar menjadi penyambung lidah pikiran-pikiran Putu Wijaya yang ingin disampaikan pada pembaca. Banyak sekali nasihat-nasihat tokoh Semar dalam teks *Perang* yang kalau diperhatikan sesungguhnya nasihat itu pun disampaikan Putu Wijaya untuk para pembaca. Sebagai ilustrasi lihatlah contoh berikut:

... musuh itu Den, barang langka. Banyak gunanya. Alat untuk pendidikan jiwa-raga. Kita jadi siap, awas dan mawas diri selalu. Untuk melatih kita menang. Untuk mengasah pikiran kita sehingga tidak alpa, tidak macet, tidak ceroboh. Musuh itu harus kita pelihara seperti kebun di belakang rumah kita, yang membuat kita sibuk, sehingga tidak kesal menunggu, tempat kita menyalurkan waktu senggang. Kita harus berterima kasih kepada musuh-musuh itu, biarkanlah dia memiliki ruang hidupnya di dalam pekarangan kita. Raden harus ingat para empu yang ilmunya setinggi langit pun, memelihara musuh para empu yang tak kalah bobot peradabannya. Dengan bermusuhan mereka terus menuntut ilmu, saling mengasah diri. Apa den kira menang itu enak? Memang susah Den, karena kita terpaksa harus pelihara musuh. Musuh itu pada hakikatnya sekolahan kita Den... (Wijaya, 1990:7).

Hampir dalam setiap kemunculannya tokoh Semar selalu memberikan nasihat-nasihatnya, baik kepada para satria Pandawa, anak-anaknya, bahkan kepada tokoh Kresna yang dianggap sebagai tokoh kunci di balik terjadinya perang Baratayuda. Secara umum nasihat-nasihat tersebut secara keseluruhannya

dapat dianggap sebagai amanat atau makna yang ingin disampaikan Putu Wijaya selaku pengarang kepada pembaca.

Ada pun makna umum di balik kemunculan tokoh Semar dalam teks cerita *Perang* yang proporsinya sangat besar atau bahkan mendominasi seluruh cerita boleh jadi terkait dengan keinginan Putu Wijaya selaku pengarang yang ingin menyampaikan pesan bahwa sudah saatnya rakyat pun turut berperan dalam panggung kehidupan berbangsa dan bernegara. Janganlah seluruh tata kehidupan rakyat hanya diberikan kepada tokoh-tokoh satria semata. Sebagai manusia biasa mereka pun tidak luput dari kekhilafan dan kekeliruan. Dengan peran rakyat yang cukup besar maka keselarasan pentas kehidupan dapat selalu terjaga harmonisasinya.

Penarikan simpulan makna di atas terkait dengan fakta tekstual dalam teks *Perang* yang di bagian akhir cerita memunculkan kisah fiksi yang dicampur dengan reportase pertunjukkan wayang. Dalam bagian penutup teks *Perang* dikisahkan pertunjukkan wayang yang melibatkan peran penonton yang dalam konsep teater modern disebut sebagai teater tanpa penonton seperti yang pernah digagas Danarto. Peran penonton, atau dalam hal ini dapat diidentikan dengan peran rakyat, ternyata kemudian membuat kualitas tontonan menjadi lebih baik karena jarak antara yang ditonton dan yang menonton menjadi bias sehingga panggung pertunjukkan menjadi milik bersama, dalang, satria, panakawan, dan bahkan seluruh rakyat.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Setelah melakukan proses analisis secara seksama terhadap karakter Semar dalam teks-teks cerita wayang dan dalam tiga teks sastra Indonesia Kontemporer: *Semar Mencari raga*; *Semar Gugat*; dan *Perang*, terdapat beberapa simpulan yang dapat disampaikan:

1. Tokoh Semar dalam teks-teks cerita wayang muncul dalam dua kemungkinan: tokoh Semar dalam adegan gara-gara; dan tokoh Semar dalam teks-teks cerita wayang yang secara khusus menempatkan Semar sebagai lakon (tokoh utama), seperti *Semar Nggugat*, *Semar Papa*, *Semar Mbarang Jantur*, *Semar Rabi*, *Semar Nagih Janji*, *Kilat Bhuana*, *Gatukaca Sungging*, dan *Makutha Rama*.
2. Semar dalam cerita-cerita wayang dideskripsikan dengan bentuk fisik pendek bulat, pantat dan perutnya sama besar, wajah laki-laknya mirip perempuan, hidungnya runcing, matanya selalu berair, memiliki kuncung. Karakterisasi Semar dalam adegan gara-gara adalah karakter panakawan, yakni abdi atau pembantu yang senantiasa bersedia melayani kebutuhan para satria dengan penuh ketulusan. Ia akan memberi hiburan pada saat junjungannya sedih, dan siap memberi nasihat pada saat junjungannya mengalami kebuntuan.

Semar merupakan tokoh yang cerdas, dapat menyesuaikan diri dalam segala keadaan. Semar dalam cerita-cerita wayang adalah rakyat jelata yang hidup di Pedukuhan Klampis Ireng. Ia seorang abdi atau pembantu dan pengasuh keluarga Pandawa, tetapi sesungguhnya ia adalah seorang dewa yang sedang menjalankan darmanya di *mayapada*.

3. Karakterisasi Semar dalam Teks *Semar Mencari raga*

- a. Ada dua karakterisasi Semar, yakni Semar yang tidak memiliki wujud fisik dan Semar yang memiliki wujud fisik. Semar yang tidak memiliki wujud fisik hidup sebagai roh suci yang mencari raganya sendiri. Dalam wujud fisik pun dibedakan lagi ada Semar Tanah, Semar Pohon Mandira, dan Semar Asmarasanta yang bentuk fisiknya identik dengan Semar dalam cerita wayang. Ada juga Semar sebagai nama benda, tempat, atau bahkan mantra.
- b. Semar sebagai roh selalu suci pikiran dan perwatakannya. Semar sebagaimana cerita wayang memiliki karakterisasi psikologis sesuai arti nama-nama yang disematkan padanya. Semar sebagai nama benda, tempat, atau mantra adalah Semar yang tidak punya Jiwa karena sekedar menjadi alat saja.
- c. Semar dalam *SMR* adalah dewa yang menjalankan darmanya sebagai rakyat jelata, abdi atau pembantu para satria.

4. Karakter Semar dalam teks *Semar Gugat*

Semar dalam teks *SG* merupakan tokoh bulat yang secara fisik mengalami perubahan. Awalnya Semar digambarkan bulat, jelek, tidak jelas identitas gendernya, perut dan pantat buncit, memiliki payudara, mata selalu menangis. Di tengah cerita Semar berubah fisik menjadi pangeran tampan sebagaimana wujud aslinya sebagai dewa. Semar merupakan tokoh yang bijak, selalu memaafkan, penuntun yang arif, lemah sekaligus kuat. Pada saat berubah fisik, Semar berubah menjadi Semar yang gelisah, ragu-ragu, dan tidak bahagia. Dalam teks *SG* awalnya Semar adalah dewa yang menjadi rakyat, abdi para satria, kemudian berubah menjadi Semar Raja yang berkuasa.

5. Karakter Semar dalam teks *Perang*

Ada Semar Jawa dan Bali yang secara fisiologis sama dengan karakter fisik Semar dalam cerita-cerita wayang. Dalam teks *Perang* Semar dapat merujuk pada tokoh Semar yang berbeda-beda. Karakter psikologis Semar dalam teks *Perang* sama dengan karakter Semar dalam teks cerita wayang yakni abdi yang santun, tulus, bijaksana, cerdas, perasa tetapi sekaligus rasional. Semar adalah abdi atau pembantu satria. Rakyat jelata yang selalu dekat dengan kalangan istana dan bahkan dewa-dewa.

6. Hubungan intertekstual antara teks cerita wayang dengan teks *SMR*, *SG*, dan *Perang*
 - a. Hubungan intertekstual antara teks-teks cerita wayang dengan teks *SMR*, *SG*, dan *Perang* adalah bahwa teks cerita wayang merupakan teks hipogram, sedangkan teks *SMR*, *SG*, dan *Perang* merupakan teks transformasi.
 - b. Sebagai teks transformasi ketiga teks sastra Indonesia kontemporer mengalami perubahan dan perluasan dari teks hipogramnya. Sebagian dari karakter Semar dalam ketiga teks sastra Indonesia kontemporer mengikuti karakter Semar dalam teks cerita wayang, tetapi pada bagian lainnya berbeda sama sekali dengan karakter Semar dalam teks hipogramnya. Hubungan intertekstual yang ditemukan ada yang berupa hipogram afirmasi dan ada yang berupa hipogram negasi.
7. Makna hubungan intertekstual antara teks cerita wayang dengan ketiga teks sastra Indonesia kontemporer
 - a. Transformasi teks-teks cerita wayang ke dalam Teks *SMR*, *SG*, dan *Perang* dapat dimaknai sebagai mitos pengukuhan dan sekaligus sebagai mitos pembebasan atas teks-teks tradisi.
 - b. Perubahan dan perluasan karakter Semar dalam ketiga teks sastra Indonesia kontemporer dapat diartikan sebagai bentuk protes para pengarang atas pemanfaatan teks-teks tradisi yang hanya dieksploitasi

untuk kepentingan kekuasaan dan kepentingan-kepentingan lain yang tidak ada kaitannya dengan eksistensi teks tradisi.

- c. Perubahan dan perluasan karakter Semar dalam ketiga teks sastra Indonesia kontemporer dapat pula diartikan sebagai sikap pengarang yang mengingatkan publik wayang bahwa teks-teks cerita wayang tidaklah harus diperlakukan seperti kitab suci yang tidak boleh direinterpretasi. Teks-teks cerita wayang sebaiknya dapat menyesuaikan diri dengan kontekstual zamannya

6.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian terhadap karakter Semar dalam teks cerita wayang dan dalam tiga teks sastra Indonesia kontemporer, setidaknya ada dua hal yang dapat tim peneliti sampaikan sebagai saran. Pertama haruslah disadari bahwa kebudayaan merupakan suatu proses yang berkesinambungan. Oleh karena itu perubahan dan kontekstualisasi teks tradisi tidaklah harus disikapi secara negatif, tetapi sebaliknya harus disikapi secara positif sebagai usaha seniman untuk lebih membumikan teks-teks tradisi dalam khasanah sastra Indonesia kontemporer. Kedua, penelitian terhadap teks-teks tradisi yang telah mengalami reinterpretasi seharusnya terus dikembangkan untuk menelusuri resepsi atau penerimaan penulis-penulis generasi yang lebih muda terhadap teks-teks tradisi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrams, M.H. 1981. *A Glossary of Literature Term*. New York: Rinehart and Winston Inc.
- Anderson, Benedict RO'G. 2003. *Mitologi dan Toleransi Orang Jawa*. Yogyakarta: Bentang Budaya
- Barthes, Roland. 1982. *Mythologies*. New York: Hill and Wang
- Culler, Jonathan. 1977. *Structuralist Poetics, Structuralism, Linguistics, and The Study of Literature*. Itacha, New York: Cornel University Press
- , 1981. *The Pursuit of Sign*. London: Routledge and Keegan Paul Ltd
- Dewajati, Cahyaningrum. 2003. "Suara Lokal dalam Teks-Teks Drama Mutakhir Indonesia" Kumpulan Makalah *Pertemuan Ilmiah Nasional XIV Himpunan Sarjana-Kesusasteraan Indonesia*. 26—28 Agustus 2003. Surabaya: Fakultas Sastra Universitas Airlangga
- Geertz, Clifford. 1989. *Abangan, Santri, Priyayi dalam Masyarakat Jawa*. Jakarta: Pustaka Jaya
- Kayam, Umar. 2001. *Kelir Tanpa Batas*. Yogyakarta: Gama Media, Pusat Studi Kebudayaan UGM, dan Toyota Foundation
- Napiah, Rahman. 1994. *Tuah-Jebat dalam Drama Melayu Satu Kajian Intertekstualiti*. Kuala Lumpur Dewan Bahasa dan Pustaka Kementerian Pendidikan Malaysia
- Nurgiyantoro, Burhan. 1998. *Transformasi Unsur Pewayangan dalam Fiksi Indonesia*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Muhadjir, Noeng. 2002. "Penelitian Karya Sastra: Dari Strukturalisme Sampai Hermeneutik" dalam *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Rake Sarasin
- Mulyono, Sri. 1978. *Apa dan Siapa Semar*. Jakarta: Gunung Agung



- , 1982. *Wayang Asal-Usul Filsafat dan Masa Depanmya*. Jakarta: Gunung Agung
- Rahmanto, B dan Hartoko, Dick. 1998. *Kamus Istilah Sastra*. Kamus Istilah Sastra. Yogyakarta: Kanisius
- Rahmanto. 2003. "Semar Mencari Raga Karya Sindhunata Sebagai Novel Berdimensi Baru dalam Genre Sastra Indonesia Modern" Kumpulan Makalah *Pertemuan Ilmiah Nasional XIV Himpunan Sarjana-Kesusasteraan Indonesia*, 26—28 Agustus 2003. Surabaya: Fakultas Sastra Universitas Airlangga
- Riantiarino, Nano. 1995. *Semar Gugat*. Yogyakarta: Bentang
- Setijowati, Adi. 2003. "Kaidah Sastra Jawa dalam Tiga Karya Sastra Indonesia: Studi terhadap *Tirai Menurun, Perang, dan Parta Krama*" Kumpulan Makalah *Pertemuan Ilmiah Nasional XIV Himpunan Sarjana-Kesusasteraan Indonesia*, 26—28 Agustus 2003. Surabaya: Fakultas Sastra Universitas Airlangga
- Sindhunata. 1996. *Semar Mencari Raga*. Yogyakarta: Basis-Kanisius
- Sudikan, Setyo Yuwono. 2001. *Metode Penelitian Kebudayaan*. Surabaya: Citra Wacana
- Sukada, Made. 1987. *Pembinaan Kritik Sastra Indonesia*. Bandung: Angkasa
- Sulaeman, Munandar. 1987. *Ilmu Budaya Dasar*. Bandung: Eersco
- Sumardjo, Jakob. 1992. *Perkembangan Teater Modern dan Sastra Drama Indonesia*. Bandung: Citra Aditya Bakti
- Sunardi DM. 1997. *Barata Yudha*. Jakarta: Balai Pustaka
- Suseno, Franz Magnis. 1991. *Wayang dan Panggilan Manusia*. Jakarta: Gramedia
- Riffaterre, Michael. 1978. *Semiotics of Poetry*. Bloomington and London
- Waluyo, Kanti dan Sumantri Barnas. 1999. *Hikmah Abadi Nilai-Nilai Tradisional Dalam Wayang*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

- Wijaya, Putu. 1990. *Perang*. Jakarta: Grafiti
- Worton, Michael and Judith Still. 1993. *Intertextuality Theories and Practices*. New York: Manchester University Press
- Zaimar, Okke K.S. 1991. *Menelusuri Makna Ziarah Karya Iwan Simatupang*. Jakarta: Intermedia
- Teeuw, A. 1984. *Sastra dan Ilmu Sastra: Pengantar Teori Sastra*. Jakarta: Pustaka Jaya

6 FEB 2005

PAMERAN