BAB II
KAJIAN CERITA WAYANG KULIT DALAM *LAKON SEMAR MBANGUN KAHYANGAN* DAN KEPEMIMPINAN DI INDONESIA

II.1 Wayang Kulit dan Perkembangannya di Indonesia

Wayang kulit adalah pagelaran yang diadakan oleh orang Jawa yang berlangsung sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun temurun, sehingga telah menjadi tradisi atau kebudayaan Jawa. Bentuk pagelaran tersebut adalah cerita drama yang tokoh-tokohnya berbentuk boneka wayang yang dibuat dari bahan kulit (biasanya kulit kerbau), yang dimainkan oleh seorang seniman wayang yang disebut *dalang.* Saat pagelaran tersebut berlangsung selalu diiringi oleh musik tradisional Jawa yaitu *gamelan,* dari awal sampai akhir pagelaran. Saat memainkan pagelaran wayang, *dalang* duduk bersila didepan kain putih berukuran besar yang sekaligus menjadi latar belakang pagelaran yang biasa disebut *kelir*. Selain itu *kelir* juga disorot dengan lampu khusus yang cukup terang secara langsung, disebut *blencong.* Oleh karena itu pegelaran wayang juga dapat dilihat dari belakng layar, walaupun yang terlihat hanyalah bayangan wayang.

Boneka wayang terbuat dari lembaran kulit yang dibentuk serta digambari dengan bermacam-macam warna, lalu dirancang sedemikian rupa dengan lambang-lambang yang menyerupai bentuk aslinya, dalam tradisi Jawa disebut *disungging*. Contohnya wujud manusia dibuat dengan sudut pandang dari samping sehingga dua dimensi dan berbentuk pipih. Yang dibuat seperti itu adalah badan kepala, dahi, hidung, mulut, dagu dan leher kebawah. Sedangkan mata dan telinga hanya dibuat satu, kecuali ada beberapa wujud wayang raksasa yang matanya dibuat dua. Adapun agar boneka wayang yang berbentuk pipih tersebut dapat berdiri tegak, kulit yang sudah ditatah dan digambar diberi apitan dari cempurit yang terbuat dari tanduk. Juga ujung-ujung tangannya diberi hulu (tuding) yang terbuat dari tanduk juga, yang berguna untuk menggerakkan tangan wayang saat dimainkan *dalang.* Kulit disini memiliki arti bahwa yang ditonton saat pagelaran wayang hanyalah kilit luarnya saja, jadi jika ingin memahami isi dari pagelaran wayang kulit harus mengikutinya dari awal hingga akhir, agar tahu petuah serta

ajaran yang dapat dipetik didalam pagelaran wayang kulit tersebut. (KRMH. H. Wirastodipuro, Ringgit Wacucal: Wayang Kulit, Shadow Puppet, 2006, h.430)

Seperti yang ditulis Agus Sunyoto dalam Atlas Walisongo: Buku Pertama yang mengungkap Wali Songo Sebagai Fakta Sejarah (2012). Pada masa Majapahit seni pertunjukan umumnya berkaitan dengan ritual-ritual yang bertumpu pada nilai-nilai budaya yang berkaitan dengan kegiatan keagamaan Hindu-Budha. Seni pertunjukan yang berkaitan dengan ritual keagamaan Hindu-Budha pada masa Majapahit memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- Membutuhkan tempat pertunjukan yang dipilih yang lazimnya dianggap sakral
- Dibutuhkan pilihan hari dan waktu yang tepat yang juga dianggap sakral
- Butuh pemain terpilih yang dianggap bersih dan suci secara spiritual
- Dibutuhkan sesaji yang banyak jenis dan macamnya
- Tujuan spiritual lebih diutamakan daripada nilai estetis
- Menggunakan busana khusus

Setelah ajaran Agama Islam masuk ke Nusantara, para pemuka Agama Islam pada masa itu mencari cara untuk menyebarkan ajaran agama secara perlahan namun efektif. Hal ini dilakukan secara tidak langsung sebab ajaran agama sebelumnya yaitu ajaran Agama Hindu-Budha begitu kental dan melekat pada masyarakat Indonesia pada masa itu. Salah satu cara yang diambil adalah menyebarkan ajaran Agama Islam melalui budaya yang sudah ada, yaitu seni pertunjukan wayang. Agus Sunyoto juga menjelaskan bagaimana pengadaptasian seni pertunjukan wayang dijadikan sebagai salah satu media dalam penyebaran ajaran Agama Islam.

Para penyebar Agama Islam di Nusantara yang pada saat itu adalah Walisongo, mengambil alih seni pertunjukan wayang dengan melakukan sejumlah penyesuaian yang sesuai dengan ajaran tauhid dalam Agama Islam. R. Poedjosoebroto dalam *Wayang Lambang Ajaran Islam* (1978) (seperti ditulis Agus Sunyoto, 2012) menjelaskan bahwa Sultan Demak yang pertama telah

mempertimbangkan beberapa ketetapan dengan beberapa wali tentang keberadaan seni pertunjukan wayang, antara lain adalah:

1. Seni wayang perlu diteruskan dangan perubahan-perubahan yang sesuai dengan perkembangan zaman
2. Seni pertunjukan wayang dapat dijadikan alat dakwah Islam yang baik
3. Bentuk wayang yang mirip arca-arca seperti manusia harus dideformasi karena diharamkan menurut Islam
4. Cerita-cerita dewa harus diubah dan diisi paham yang mengandung jiwa Islam untuk membuang kemusyrikan
5. Cerita wayang harus diisi dakwah agama yang mengandung keimanan, ibadah, akhlak, keasusialaan, dan sopan santun
6. Cerita wayang karangan Walmiki dan Wiyasa harus diubah menjadi berjjiwa Islam
7. Menerima tokoh-tokoh wayang dan kejadian-kejadian hanya sebagai lambang yang perlu diberi tafsiran tertentu yang sesuai dengan ajaran Islam
8. Pagelaran wayang harus disertai tata cara dan sopan santun yang baik, jauh dari perbuatan maksiat
9. Memberi makna yang sesuai dengan dakwah Islam seluruh unsur seni wayang, termasuk alat-alat gamelan dan nama-nama tembang macapatnya, sehingga pemberian makna dapat berturut-turut secara sistematis menurut ajaran agama yang benar.



Gambar II.1 Contoh Wayang Beber.
Sumber: http://www.waybemetro.files.wordpress.com/201204wb-pacitan.jpg
(30 Desember 2012)

Dengan sembilan ketetapan tersebut perubahan yang bersifat deformatif dilakukan, agar seni pertunjukan wayang disesuaikan dengan ajaran Islam. Pertunjukan wayang pada masa Majapahit digambar diatas kain lalu diwarnai dan diiringi gamelan slendro dikenal dengan nama Wayang Beber Purwa, pada awal masa kerajaan Demak diubah bentuknya dengan digambar pipih dua dimensi menjauhi bentuk manusia seperti yang terlihat pada relief-relief candi, karena hal tersebut bertentangan dengan ajaran tauhid Islam. Bahan untuk mengambarkan wayang tidak lagi diatas selambar kain, melainkan memakai kulit kerbau. Gambar wayang juga tidak lagi berupa ilustrasi suasana keadaan dalam cerita, melainkan dipisah satu-persatu per tokoh wayang. Meskipun gambar wayang sudah dipisahkan menjadi per tokoh, wayang tersebut masih mirip dengan gambaran pada Wayang Beber.

Salah seorang tokoh Wali Songo yaitu Sunan Kalijaga, pada awal abad ke-16 menyempurnakan bentuk wayang kulit dengan kreatifitasnya. Wayang diberi tangan agar bisa digerakkan, serta warna yang dipakai lebih beragam. Dengan dasar ketetapan Sultan Demak dengan Wali Songo, pengembangan seni pertunjukan wayang sebagai sarana dakwah Islam tidak hanya mengembangkan dalam segi bentuk wayang dan sarana pertunjukannya saja. Yang jauh lebih penting adalah, penyusunan alur cerita wayang agar sesuai dengan ajaran Agama Islam yang tidak bertentangan dengan Tauhid. Contohnya adalah, dewa-dewa di kahyangan dalam cerita wayang yang merupakan tokoh sembahan, dibikinkan silsilah sebagai keturunan Nabi Adam AS. Adapula tokoh-tokoh idola dalam ajaran Kapiyatan seperti Semar, Gareng, Petruk, Bagong, dimunculkan sebagai Punakawan yang memiliki kekuatan melebihi kodrat, sehingga mampu mengalahkan dewa-dewa Hindu. Azimat kerajaan Amarta yang kekuatannya bisa mengalahkan para dewa, dimaknai sebagai dua Kalimat Syahadat yang merupakan pengsaksian keislaman. Dan masih banyak lagi penyesuaian-penyesuaian serta pengembangan yang dilakukan dalam rangka mengembangkan seni pertunjukan wayang agar dapat menjadi media dakwah Islam yang baik.

Namun perubahan seni wayang yang terjadi terus menerus ini tidak akan mengubah jati dirinya. Karena wayang telah memiliki landasan yang kokoh yaitu

sifat *hamot, hamong, hamemangkat* yang menyebabkan seni wayang memiliki daya tahan dan kemampuan berkembang sepanjang zaman. *Hamot* adalah sifat keterbukaan dalam menerima pengaruh dan masukan dari dalam dan luar. *Hamong* dalah kemampuan untuk menyaring unsur-unsur baru sesuai nilai-nilai wayang yang sudah ada, agar dapat diangkat menjadi nilai-nilai yang sesuai dengan wayang sebagai bekal untuk bergerak sesuai perkembangan zaman. *Hamemangkat* yakni mengubah suatu nilai menjadi nilai yang baru. Semua sifat seni wayang tersebut tentunya akan melalui proses yang cermat dan panjang. (Ardian Kresna, Punakawan: Simbol Kerendahan Hati Orang Jawa, 2012, h.6).

II.1.1 Filosofi Dalam Wayang Kulit

Masuknya Agama Islam di Indonesia memberi pengaruh besar terhadap seni wayang. Karena untuk menjadikan seni wayang sebagai media dakwah Islam yang baik, harus disesuaikan dengan tauhid. Oleh sebab itu seni wayang mengalami perubahan mulai dari bentuk penggambaran tokohnya, pagelaran, konsep religi, sampai falsafah wayang itu sendiri guna menjadikan seni wayang sebagai media dakwah Islam yang baik. Sehingga pada setiap bagian dari seni pagelaran wayang memiliki filosofi yang mengandung ajaran Islam.

A. Ditunjau Dari Segi Pagelaran

Dalam pagelaran wayang kulit terdiri dari beberapa perangkat barang yang mendukung untuk penyelenggaraan sebuah pagelaran wayang kulit. Namun selain itu barang-barang tersebut mengandung makna serta filosofi tersendiri. KRMH. H. Wirastodipuro, dalam *Ringgit Wacucal,* Wayang Kulit, *Shadow Puppet* (2006), menjelaskan makna serta filosofi yang terkandung dalam perangkat pegelaran wayang, antara lain sebagai berikut:

- *Kelir,* adalah kain putih yang yang menjadi latar belakang seni pertunjukan wayang kulit. *Kelir* menggambarkan alam semesta yang sangat luas. Bagian atas *kelir* terdapat perwujudan seperti langit berwarna hitam, biru tua ataupun merah tua, bagian tersebut adalah *palangitan* yang berarti langit

atau angkasa. *Kelir* bagian bawah datar , dan warananya disesuaikan dengan bagian atas, disebut *palemahan* berarti tanah

- *Blencong,* lampu khusus yang digunakan untuk menyinari wayang kulit, menggambarkan sebagai matahari yang menyinari alam semesta. *Kelir* dan *blencong* juga menggambarkan kehidupan alam semesta, sedangkan *lakon* yang digelar menceritakan kehidupan manusia. Dari hal tersebut menceritakan bahwa adanya hubungan antara alam semesta dengan dunia kecil, terutama Sang Pencipta dengan umatnya.
- Batang Pisang, diletakkan dibawah kelir sebagi media untuk menancapkan wayang kulit agar dapat berdiri tegak. Batang pisang tersebut memiliki makna bumi sebagai tempat penghidupan manusia.
- *Gamelan,* adalah alat musik khas Jawa yang membawakan gending-gending dengan lagu yang bermacam untuk mengiringi jalannya cerita dalam pagelaran wayang kulit. Lagu-lagu tersebut dapat menimbulkan suasana yang bermacam-macam sesui jalannya cerita. Memiliki makna bahwa kehidupan manusia di dunia selalu mengikuti irama kehidupan.

B. Ditinjau Dari Segi Cerita

Dalam buku Ardian Kresna, Punakawan: Simbol kerendahan Hati Orang Jawa (2012), menjelaskan bahwa dalam setiap *lakon* serta penggambaran tokoh-tokoh wayang kulit memiliki nilai-nilai etika yang patut diteladani oleh manusia. Antara lain adalah:

- "Kesempurnaan sejati", mengingatkan kita bahwa tugas manusia adalah sebagai wakil Tuhan di bumi
- "Kesatuan sejati", bahwa sebagai seorang kesatria diharapkan mampu beradaptasi dengan lingkungan sosialnya dengan bersatu serta rukun dalam kesatuan sebagai sebuah kebutuhan dan rasa tanggung jawab.
- "Kebenaran sejati", sebagai seorang manusia yang berjiwa kesatria harus selalu berusaha menjadi manusia yang benar untuk menghapus segala keburukan.

- “Kesucian sejati”, yang berarti bahwa semua satria yang baik akan selalu membentuk dirinya menjadi manusia dan menciptakan kehidupan suci, sehingga menjadi manusia yang suci samapai akhir hayat.
- “Kebijaksanaan sejati”, bahwa satria sejati selalu berusaha untuk menjadi manusia yang bijaksana, walaupun sangat sulit untuk menjadi bijaksana.
- “Pengetahuan sejati”, kesatria yang baik selalu mencari pengetahuan sejati sehingga disebut sebagai manusia yang memiliki ilmu pengetahuan yang baik.
- “Kesadaran Sejati”, bahwa satria yang baik akan selalu mencari pemahaman agar menjadi manusia yang sadar akan keberadaan dirinya di dunia.
- “Kasih sayang sejati”, satria yang baik selalu berusaha membentuk dirinya agar menjadi manusia yang bisa menerima sesamanya dengan tulus ikhlas.
- “Tanggungjawab sejati”, bahwa satria yang baik akan selalu bertanggung jawab atas semua tindakan, serta tugas yang dilakukan sehingga dapat diselesaikan dengan baik.
- “Tekad sejati”, kesatria yang baik selalu berusaha memiliki niat dan kehendak untuk mencapai cita-citanya dengan penuh tekad, walaupun dilakukan dengan susah payah dan banyak resiko.
- “Pengabdian Sejati”, dibuktikan oleh satria yang berusaha menjadi manusia pemberani dan berdedikasi tinggi serta siap menjalankan tugas-tugas yang diembannya.
- “Kekuatan sejati”, bahwa satria yang baik memiliki kekuatan lahir dan batin yang seimbang, tabah dalam menghadapi segala cobaan dalam hidup.
- “Kebahagian sejati”, satria yang baik akan selalu berusaha menjadi manusia yang berpengaruh sehingga gemar bertapa (prihatin) dan berguru untuk mencari ilmu yang bermanfaat.

C. Ditinjau Dari Segi Visual

Sejak masuknya Agama Islam di Indonesia para wali berusaha agar pertunjukan wayang kulit tetap dapat berlangsung namun perwujudan tokoh-tokoh dalam wayang tidak melanggar ajaran Islam. Gambar wayang yang wujud semula menyerupai manusia, dibentuk sedemikian rupa agar tidak menyerupai manusia

lagi. Bentuknya serba memanjang sehingga sama sekali tidak meyerupai manusia, namun bentuk-bentuk tersebut mewakili perwatakan manusia yang dibutuhkan dalam pagelaran wayang.

Dapat kita lihat bahwa pada setiap warna muka dan badan wayang kulit pada masing-masing tokoh berbeda-beda. Hal itu disesuaikan dengan watak masing-masing tokoh. Berikut ini arti warna muka dan badan seperti yang dijelaskan KRMH. H. Wirastodipuro, dalam *Ringgit Wacucal,* Wayang Kulit, *Shadow Puppet* (2006).

- Kuning Emas, mempunyai makna kejayaan dan suka bermain asmara.
- Merah Tua, bermakna berani, mudah tersinggung dan suka berkelahi
- Hitam, bermakna teguh, sentausa dan kuat
- Putih, bermakna selalu bertindak jujur dan utama
- Biru muda / kelabu, memiliki makna tidak tetap pendiriannya dan tidak mempunyai pedoman yang pasti.

II.1.2 Macam-Macam Cerita Wayang.

Ardian Kresna dalam Punakawan: Simbol Kerendahan Hati Orang Jawa, (2012) menjelaskan, bahwa Wali Songo dan para seniman Jawa mengadakan pembaharuan seni wayang secara terus menerus, yang disesuaikan dengan perkembangan zaman serta kebutuhan pada saat itu. Intinya seni wayang telah mengalami pergeseran, dari fungsi ritual agama Hindu menjadi media yang digunakan sebagai sarana dakwah Islam, serta sarana pendidikan moral tentang falsafah hidup yang baik. Wayang semakin berkembang pada masa setelah kerajaan Demak, Banyak sekali seniman serta pujangga Jawa yang menuliskan tentang Wayang, menciptakan tokoh-tokoh serta *lakon* baru sesuai kreasinya. Dari hal tersebut dikenal adanya dua jenis cerita/*lakon* wayang yaitu:

- *Lakon asli,* yaitu cerita wayang yang sesuai *pakem. Pakem* yang dimaksud adalah garis standar cerita, berarti cerita yang yang disajikan berdasarakan cerita asli dari kitab *ramayana* ataupun *mahabarata*.

- *Lakon Carangan,* yaitu cerita wayang yang ceritanya diluar garis standar. Berarti cerita yang disajikan merupakan karangan baru pujangga-pujangga Jawa. Namun tujuannya tetap sama, yaitu dijadikan sarana pendidikan moral tentang falsafah hidup yang baik.

II.1.3 *Lakon Carangan*

Sesuai yang dijelaskan sebelumnya, bahwa *Lakon Carangan* merupakan cerita wayang baru yang dibuat sesuai kreatifitas pujangga-pujangga Jawa pada masa itu. Kata *carangan* sendiri berasal dari bahasa Jawa yang memiliki arti karangan. Bila dibandingkan dengan yang terdapat pada kitab *Ramayana* dan *Mahabarata*, judul *lakon carangan* tidak terdapat pada kedua kitab tersebut, otomatis jalan cerita yang disajikan juga diluar garis standar/*pakem.*

KRMH. H. Wirastodipuro dalam *Ringgit Wacucal,* Wayang Kulit, *Shadow Puppet* (2006) menuliskan, banyaknya *lakon carangan* sudah menjadi fakta, karena menurut para peneliti, antara tahun 1987-1984 tercatat ada 116 judul *lakon carangan.* Hampir semua *dalang* di Keresidanan Surakarta mengaku pernah mambuat cerita baru/*lakon carangan.* Pada tanggal 21 Januari 1995 diadakan rapat PEPADI (Perkumpulan Pedalangan Indonesia), Jendral Soeharto yang pada saat itu merupakan presiden Republik Indonesia meminta para dalang untuk membuat cerita wayang yang menggambarkan perjuangan rakyat, dan bukan hanya para raja saja yang menjadi inti ceritanya. Sebagai hasilnya munculah cerita wayang baru/*lakon carangan Semar Mbebar Jatidiri.* Semua hal yang diterangkan diatas menunjukkan bahwa cerita wayang selalu berkembang sesuai perkembangan zaman.

Selain sebagai sarana dakwah Islam dan pendidikan moral, selanjutnya *lakon carangan* dijadikan sebagai media penyampaian/penerangan kepada rakyat tentang masalah kebijakan pemerintah pusat maupun daerah. Pesan-pesan yang dibawa biasanya dilakukan pada saaat adegan *gara-gara,* contohnya masalah korupsi pada pemerintahan, pemilu, dll. Para *dalang* bebas menggunakan adegan tersebut sesuai kreasinya, namun harus tetap sesuai dengan jalannya inti cerita yang disajikan. (h.614)

Berarti penampilan sebuah pagelaran wayang kulit akan berbeda, sesuai *dalang* yang memainkannya walaupun judul *lakonnya* sama. Walaupun cerita yang disajikan dalam *lakon carangan* berbeda dengan *lakon asli* namun perlengkapan yang dibutuhkan pada setiap pegelarannya tetap sama. Untuk tempatnya saja membutuhkan sedikitnya 6x7 m^2, bahkan sampai seluas 8x20 m^2, sebab untuk menempatkan *gemelan* saja membutuhkan tempat yang luas, belum lagi tempat untuk para tamu yang akan menikmati pegelaran. Berikut ini merupakn perlengkapan yang dibutuhkan untuk sebuah pegelaran wayang kulit:

- Seperangkat wayang kulit lengkap
- *Kelir,* kain putih sebesar 2x4 m^2 yang digunakan sebagai latar belakang,
- Bingkai kayu atau bambu untuk membentangkan *kelir*
- *Gedebog* atau batang pisang berjumlah 4 – 8 batang
- *Belencong,* lampu yang digunakan untuk menyinari *kelir*
- Seperangkat *gamelan* lengkap dengan penabuhnya yang disebut *niyaga*.
- *Dalang,* yaitu seniman wayang yang memainkan pertunjukan wayang kulit
- *Sarawati,* yaitu pesinden yang melantunkan tembang yang akan mengiringi dan melengkapi bunyi *gamelan.*

Untuk waktu pagelaran juga sama, umumnya diselenggarakan pada waktu malam hari dengan durasi waktu sekitar 8 – 9 jam, mulai jam 9 malam sampai menjelang subuh. KRMH. H. Wirastodipuro juga menjelaskan, bahwa pada saat ini sebuah pagelaran wayang dapat dipersingkat tidak harus 8 – 9 jam, tergantung dari permintaan yang mengadakan pagelaran. Bahkan menurut Ki Dalang Sunarnao, S.Kar. ada yang dapat menggelar cerita hanya selam 10 menit, yaitu berupa fragmen. Adapula yang meringkas sebuah *lakon* menjadi 2 jam saja. (h.616)

II.1.4 *Lakon Semar Mbangun Kahyangan*

Lakon "Semar Mbangun Kahyangan" adalah salah satu *lakon carangan* dalam pegelaran wayang kulit. Karena hanya *lakon carangan,* sehingga sulit didapatkan sumber yang pasti mengenai jalannya alur atau plot cerita dari *lakon Semar Mbangun Kahyangan* ini. Sehingga alternatifnya, dilakukan observasi

dengan mengamati video pagelaran wayang kulit *lakon Semar Mbangun Kahyangan* dengan dalang Ki Hadi Sugito yang diunggah di www.youtube.com. Video ini diunggah oleh Pranowo Budi Sulistyo, dan terdiri dari 32 potongan video.

A. Tokoh-tokoh Dalam *Lakon Semar Mbangun Kahyangan*

Dalam video pagelaran wayang *Lakon "Semar Mbangun Kahyangan"* dengan dalang Ki Hadi Sugito yang diunggah oleh Pranowo Budi Sulistyo di www.youtube.com ini, terdapat banyak sekali tokoh wayang yang bermain. Tiap karakter mempunyai sifat yang berbeda-beda, hal tersebutlah yang membuat wayang kulit bisa menjadi cerminan hidup manusia. Berikut ini merupakan pengelompokan tokoh-tokoh wayang yang terdapat dalam *Lakon "Semar Mbangun Kahyangan"* dengan *dalang* Ki Hadi Sugito:

- Petinggi Kerajaan Amarta, Pandawa dan Putra-Putranya
  1. Pandawa Lima



Gambar II.2 Pandawa Lima, dari kiri: Yudhistira, Bima, Arjuna, Nakula, Sadewa

Sumber: KRMH. H. Wirastodipuro (2006)

2. Putra Bima



Gambar II.3 Putra Bima, dari kiri: Antareja, Antasena, Gatotkaca

Sumber: KRMH. H. Wirastodipuro (2006)

3. Prabu Kresna



Gambar II.4 Prabu Kresna

Sumber: KRMH. H. Wirastodipuro (2006)

4. Setyaki / Sencaki



Gambar II.5 Sencaki

Sumber: KRMH. H. Wirastodipuro (2006)

- Punakawan

1. Semar



Gambar II.6 Semar

Sumber: KRMH. H. Wirastodipuro (2006)

2. Putra Semar



Gambar II.7 Putra Semar, dari kiri: Gereng, Petruk, Bagong

Sumber: KRMH. H. Wirastodipuro (2006)

- Dewa-Dewi di *Kahyangan Suralaya*



Gambar II.8 Dewa-dewi di *Kahyangan Suralaya*, dari kiri: Bathara Guru, Bathara Narada

Sumber: KRMH. H. Wirastodipuro (2006)

B. Plot Cerita *Lakon Semar Mbangun Kahyangan*

Setelah melakukan observasi dengan menyimak cerita dalam video pagelaran wayang *Lakon "Semar Mbangun Kahyangan" dalang* Ki Hadi Sugito yang diunggah oleh Pranowo Budi Sulistyo di www.youtube.com. Cerita dari *Lakon Semar Mbangun Kahyangan* ini dibagi menjadi beberapa fragmen/bagian berdasarkan tempat dan kejadian yang ada pada cerita, seperti referensi multimedia interaktif *online* yang menceritakan kisah Ramayana di www.ramaya.na. Agar nantinya memudahkan dalam penceritaan dan penggambaran suasananya. Berikut ini pembagian fragmen dari *Lakon Semar Mbangun Kahyangan*:

Fragmen 1: Meminjam Pusaka Amarta

Cerita ini diawali di kerajaan Amarta yaitu tempat kerajaan yang ditempati para pandawa sebagai petingginya. Di dalam kerajaan sedang berlangsung pertemuan para petinggi kerajaan yaitu, Kresna, Sencaki dan para pandawa yang terdiri dari Yudhistira, Bima, Arjuna, Nakula serta Sadewa. Mereka berkumpul untuk membicarakan tentang masalah kerajaan dan banyaknya bencana yang melanda negeri Amarta. Di tengah pembicaraan tersebut tiba-tiba datanglah Petruk, anak angkat Semar. Kedatangan Petruk ke kerajaan Amarta karena diutus oleh Semar. Lalu Petruk menyampaikan maksud kedatangannya, yaitu menyampaikan pesan bahwa Semar mengundang para pandawa untuk datang ke rumahnya di Karang Kabulutan serta meminjam tiga pusaka kerajaan Amarta untuk *mbangun kahyangan*. Tiga pusaka tersebut terdiri atas Tumbak Kalawelang, Tunggul Naga, dan Jamus Kalimasada. Namun para pandawa dan Kresna tidak paham apa yang dimaksud *mbangun kahyangan*, karena kahyangan *(Suroloyo)* adalah tempat tinggal para dewa di langit.

Akhirnya Kresna bertanya langsung pada Petruk, maksud dari *mbangun kahyangan* itu apa. Ternyata Petruk juga tidak tahu maksud ayahnya *mbangun kahyangan* itu apa. Karena gaya berbicara Petruk yang *guyonan* (watak petruk memang seperti itu). Kresna merasa tersinggung, disamping itu Kresna merasa kalau Petruk hanyalah rakyat jelata dan tidak pantas berbicara seperti itu

kepadanya. Karena Kresna marah, akhirnya Yudhistira sebagai raja di Negeri Amarta menyuruh petruk untuk menunggu di luar kerajaan untuk meredakan suasana. Setelah Petruk keluar, tidak lama Kresna juga meninggalkan kerajaan dengan mengajak Arjuna.



Gambar II.9 *Print Screen* adegan awal dalam video pagelaran wayang kulit *lakon Semar Mbangun Kahyangan* dengan dalang Ki Hadi Sugito.
Sumber: http://www.youtube.com (3 Oktober 2012)

Fragmen 2: Terbangnya Tiga Pusaka

Setelah itu, para pembesar kerajaan yang tersisa didalam yaitu Yudhistira, Bima, Nakula, Sadewa dan Sencaki berdiskusi tentang masalah yang barusan terjadi. Bima pun menyarankan agar Sadewa berpendapat tentang masalah tadi, karena Sadewa adalah tokoh wayang yang terkenal cerdas serta tidak gegabah dalam mengambil keputusan. Sadewa berpandangan netral dalam menghadapi masalah ini, dia pun berpendapat bahwa kemungkinan *mbangun kahyangan* yang di maksudkan Semar bukanlah *kahyangan suroloyo* ,melainkan kahyangan yang dimaksudkan Semar adalah lebih ke arah hati nurani serta kepribadian kita (para pandawa). Sebab ketiga pusaka yang diminta Semar masing-masing menyimbolkan suattu makna. Jamus Kalimasada merupakan pusaka dapat membangun rohani para Pandawa. Tumbak Kalawelang adalah simbol ketajaman, mungkin Semar bermaksud membangun ketajaman hati, ketajaman insting para

Pandawa. Sedangkan Payung Tunggulnaga adalah payung yang berfungsi untuk meneduhkan hati.

Dan setelah Yudhistira, Bima, serta Nakula mendengarkan pendapat Sadewa dirasa rasional, mereka sedikit tenang. Untuk lebih meyakinkan lagi, Sadewa juga mengusulkan agar kita para Pandawa, bersemedi di depan tempat penyimpanan ketiga pusaka tersebut untuk meminta petunjuk. Setelah bersemedi beberapa saat didepan tempat penyimpanan pusaka, ketiga pusaka itu pun lengsung terbang entah kemana. Dan karena terbangnya ketiga pusaka tersebut, Yudhistira, Bima, Nakula, Sadewa semakin yakin, lalu mereka langsung menuju ke karang kabulutan.

Fragmen 3: Petruk Sakti

Tidak lama kemudian Kresna dan Arjuna menemui para putra, yaitu Gatotkaca dan Antareja ditambah Sencaki. Kresna menemui mereka dengan maksud untuk memerintah mereka menyerang Petruk, agar Petruk pulang ke rumahnya dan menangguhkan niatnya *mbangun kahyangan.* Diwaktu yang sama, di luar istana Amarta, Petruk bertemu dengan Antasena salah satu putra Bima. Lalu Petruk menceritakan semua kejadian yang terjadi di dalam istana tadi, dan ternyata pemikiran Antasena sama dengan Sadewa. Antasena merupakan tokoh yang dianggap agak *edan* atau gila, namun dia tidak segan-segan membantu seseorang yang dianggapnya benar. Karena antasena berpikir bahwa Petruk akan mendapatkan masalah karena kejadian tadi, akhirnya Antasena membantu dengan cara mesuk kedalam tubuh Petruk sehingga Petruk menjadi *sakti mandraguna*

Pada awalnya Sencaki yang menemui Petruk terlebih dahulu untuk menyerangnya, walau Sencaki sudah menggunakan gada untuk menyerang Petruk, Sencaki tetap kalah dalam pertempuran. Karena kalah, Sencaki melaporkan keadaan pertempuran tadi kepada Gatotkaca. Gatotkaca pun langsung berangkat menyerang Petruk yang sudah dilindungi oleh Antasena yang merasuki tubuhnya. Terjadilah pertarungan sengit antara Gatotkaca dan Petruk, karena keduanya sama kuat, pertarungan dihentikan sejenak. Saat itu juga Petruk menjelskan apa yang dimaksud dengan *mbangun kahyangan* sesuai pendapat

Antasena, dan Gatotkaca menerima pendapat tersebut, pertarungan mereka pun berhenti. Karena Gatotkaca dirasa lama, Antareja pun berangkat menyusul. Saat bertemu Petruk, Antareja langsung menyerangnya, tapi akhirnya Antareja kabur. Antareja langsung melaporkan pertempuran tadi kepada Kresna dan Arjuna.

Fragmen 4: Kahyangan Suralaya

Kresna merasa kondisi tersebut semakin kacau, dan ia langsung mengajak Arjuna menuju ke Kahyangan Suroloyo untuk melapor kepada Bathara Guru sebagai raja para dewa. Setelah sampai di Kahyangan disana Bathara Guru sedang berbincang dengan Bathara Kaneka, dan juga Bathari Durga. Mendengar cerita dari Kresna, Bathara Guru sepandapat dengan Kresna dan lengsung melakukan tindakan untuk menyerang Karang Kabulutan. Kresna pun disuruh kembali ke bumi, tersisalah Bathara Guru dan Bathara Kaneka di Suroloyo. Bathara Kaneka menyampaikan pendapatnya yang sama dengan Sadewa kepada Bathara Guru, namun Bathara Guru sekan tidak mengidahkan pendapatnya.

Bersamaan dengan melapornya Kresna kepada Bathara Guru, Petruk dan antasena bersisipan dengan ketiga pusaka yang terbang tadi. Ketiga pusaka tersebut memutuskan mengikuti Petruk ke Karang Kabulutan, lalu Petruk pulang bersama ketiga pusaka walaupun takut dituduh mencuri, Antasena memutuskan untuk kembali ke Amarta terlebih dahulu, dan nanti akan menyusuul ke Karang Kabulutan. Di Istana Amarta, Arjuna dan Antasena yang baru saja tiba, memberi pengertian terhadap Antareja dan Sencaki. Karena pada dasarnya Antasena *wong edan*, dia pura-pura tidak mengetahui apa yang telah terjadi

Fragmen 5: Membangun Jiwa

Di tempat lain Kresna dan Arjuna berencana menyerang Karang Kabulutan, tempat tinggal Semar. Agar tidak ketahuan, Kresna menyamar menjadi raksasa sebesar gunung, dan Arjuna menjadi harimau. Setelah itu Kresna dan arjuna yang telah menyamar menyerang kembali Karang Kabulutan, dan yang menghadapi mereka adalah Semar seendiri. Karena Semar juga sangat sakti, Kresna yang menyamar sebagai raksasa sebesar gunung itupun dikalahkannya. Mengetahui hal tersebut, Bathara Guru turun dari kahyangan untuk menyerang

Semar. Namun karena pada dasarnya semar adalah penjelmaan dewa, yaitu Bathara Ismaya kakak Bathara Guru. Semar bisa mengalahkan Bathara Guru.

Setelah semua konflik dan petarungan sengit telah berakhir, Semar mengumpulkan para Pandawa, Anak-anaknya, beserta Bathara Guru. Semar menjelaskan apa niat dan maksudnya meminjam tiga pusaka Amarta untuk *mbangun kahyangan*. Ternyata makna dari *mbangun kahyangan* adalah, Semar sebagai tetua dan penasihat kerajaan Amarta, ingin membentuk rohani, dan jiwa para Pandawa sebagai penguasa kerajaan Amarta. Sesuai dengan prediksi Sadewa, ketiga pusaka tersebut memiliki arti serta menyimbolkan sifat-sifat yang dibutuhkan oleh para kesatria dan para pemimpin. Kalimasada banyak dimaknakan sebagai kalimat syahadat. Dengan pusaka syahadat inilah Semar bermaksud membangun rohani para Pandawa sebagai pemimpin karajaan Amarta. Tumbak Kalawelang adalah simbol ketajaman yang dengan personifikasi tersebu,t Semar bermaksud membangun ketajaman hati, ketajaman indera para Pandawa. Sedangkan Payung Tunggulnaga adalah ungkapan bahwa Pandawa sebagai pemimpin harus memiliki karakter mengayomi sebagaimana fungsi payung.

Demikianlah deskripsi cerita tentang *lakon Semar Mbangun Kahyangan*, sesuai hasil observasi dengan melihat video pagelaran wayang kulit *lakon Semar Mbangun Kahyangan* dengan dalang Ki Hadi Sugito yang diunggah oleh Pranowo Budi Sulistyo di www.youtube.com.

C. Pesan Moral yang Terkandung Dalam *Lakon Semar Mbangun Kahyangan*

Setelah mengetahui jalannya cerita dari *lakon Semar Mbangun Kahyangan*, dirasa *lakon* ini sangat layak untuk diangkat karena menggambarkan keadaan Indonesia saat ini. Sebab tak bisa dipungkiri banyaknya pejabat-pejabat yang korupsi, mengingatkan dengan sifat Kresna yang menganggap sebelah mata suara Semar sebagai simbolisme rakyat jelata. Pejabat yang seharusnya memiliki sifat yang lebih bijaksana, malah memanfaatkan kedudukannya untuk menyakiti rakyatnya dengan korupsi. Sama seperti Kresna yang membesar-besarkan suatu masalah sehingga menyebabkan banyak kekacuan karena sifat sombongnya.

Selain itu dalam *lakon* ini banyak mengandung ajaran-ajaran yang patut dicontoh sebagai pandangan hidup, contohnya "kesempurnaan hidup", dicontohkan oleh maksud semar yang memiliki niat untuk membangun rohani para Pandawa. "kebenaran sejati", dicontohkam oleh Petruk yang mengemban amanah dari Semar untuk menyampaikan keinginan Semar *Mbangun Kahyangan* walaupun dia sendiri tidak mengetahui maksudnya, namun dia memiliki keyakinan bahwa ayahnya benar. "Kebijksanaan sejati" dan "pengetahuan sejati" dicontohkan oleh tokoh Sadewa yang sangat pintar dan tetep tenang menyikapi suatu masalah. Dia tetap dalam posisi netral, tidak memihak siapapun, namun juga dapat menemukan solusi yang tepat untuk suatu masalah.

Lakon Semar Mbangun Kahyangan ini merupakan salah satu *lakon* pewayangan yang sangat baik untuk dijadikan teladan dalam kehidupan. Sebab didalamnya tergambarkan konflik-koflik yang sering terjadi pada kehidupan sehari-hari. Adanya peran tokoh baik dan jahat dalam *lakon* ini, membantu para penonton untuk mendapatkan gambaran mana hal yang salah, dan mana hal yang benar. Kekuatan budaya dalam lakon ini juga sangat kental, karena lakon ini sangat menggambarkan keadaan sosial budaya masyarakat Indonesia. Terutama pada keadaan pemerintahan Indonesia yang kacau diakibatkan para petinggi negara yang terlalu memikirkan diri sendiri.

II.2 Tinjauan Kepemimpinan di Indonesia

Sebagai negara yang menganut pemerintahan demokrasi, pemerintah Indonesia harus menjalin kerjasama yang baik dengan rakyat. Tapi kenyataan yang terjadi tidak demikian, karena sejarah membuktikan hal yang sebaliknya. Pada tahun 1998 akhir masa orde baru, saat Bapak Soeharto masih menjadi presiden Republik Indonesia, banyak kejadian terjadi. Kejadian tersebut justru dipicu oleh pihak pemerintah, krisis finansial melanda Indonesia akibat korupsi yang merajalela, nilai tukar rupiah sampai Rp 17.000. Akibatnya timbul ketidakpuasan masyarakat terhadap pemerintahan Soeharto, demonstrasi besar-besaran oleh mahasiswa terjadi hampir di seluruh Indonesia, mengakibatkan kerusuhan yang menorehkan sejarah pahit yang dikenal sebagai Kerusuhan Mei

1998. Empat mahasiswa Trisakti terbunuh saat itu, kejadian itu semakin membuat marah gerakan mahasiswa. Akhirnya ribuan mahasiswa mengambil tindakan anarkis, salah satunya menduduki gedung DPR-MPR RI, dengan maksud memaksa Presiden Soeharto untuk mundur dari jabatannya.

Tidak sampai disitu saja, kasus-kasus korupsi oleh pemimpin-pemimpin di Indonesia masih terjadi sampai saat ini. Contohnya tiga orang yang pernah menjabat sebagai direktur Bank Indonesia akhirnya dijebloskan ke penjara karena bersalah dalam kasus korupsi BLBI yang merugikan negara lebih dari 2 trilyun ini, namun mereka bertiga hanya dihukum 1,5 tahun penjara. Ketua Komisi Pemilihan Umum, Nazaruddin Sjamsuddin, juga dijadikan tersangka dalam kasus dugaan korupsi di KPU. Ada juga kasus korupsi yang dilakukan oleh *Senior Relationship Manager* Citibank, Malinda Dee. Dan yang baru-baru ini terjadi kasus penyelewengan dana pembangunan wisma atlit yang dilakukan oleh Nazarudin dan kawan-kawan.

Semua kasus tersebut membuktikan bahwa para pemimpin yang seharusnya diberi kepercayaan untuk mengatur, malah tidak menjalankan tugasnya. Mereka cenderung lebih sibuk memperkaya diri serta tidak memikirkan nasib rakyatnya. Salah satu surat kabar ternama di Indonesia, Kompas, mengeluarkan berita di salah satu rubriknya dengan *headline* "Jangan Pilih Anggota DPR yang Malas!". Diberita tersebut menampilkan pendapat Koordinator Forum Masyarakat Peduli Parlemen Indonesia, Sebastian Salang (2013) "Kita butuh calon legislatif yang rajin dan disiplin. Sudahlah, jangan pilih lagi anggota dewan yang pemalas. Dengan akal-akalan, ada dewan yang bisa seenaknya bolos sidang, titip presensi, atau sekadar ikut sidang selama 5-10 menit. Komitmen mereka sebagai wakil rakyat diabaikan". Jadi tidak heran bila pemerintah dan rakyat belum bisa bekerja sama dengan baik sampai saat ini. Para pemimpin yang duduk di kursi DPR terkesan tidak peduli dengan tugasnya sebagai wakil rakyat.

Ada pula berita yang ditampilkan surat kabar Kompas dengan *headline* "Kesadaran Politik Masih Sebatas Pemenuhan Perut". Dalam berita tersebut menyampaikan bahwa sampai saat ini, hampir mayoritas masyarakat di Indonesia masih memilih calon anggota legislatif berdasarkan orang yang sering memberi

bantuan, baik uang maupun bahan pangan, kepada mereka. Dalam dialog Polemik Caleg yang diadakan Sindo Trijaya pada Sabtu 13 April 2013, Sekjen Partai Persatuan Pembangunan (PPP), M Romahurmuziy (2013) berpendapat "Masyarakat kita masih pada kisaran kesadaran akan masalah perut. Seperti contoh *mangan ora mangan sing penting kumpul* yang ada di Jawa, mereka yang seperti ini yang nanti rawan dibeli," Rohamurmuziy menyatakan hal tersebut berdasarkan survei yang pernah dilakukan PPP, dan hasilnya adalah 65% masyarakat lebih menghendaki program ekonomi rakyat, 20% program sektor pendidikan, dan sisanya program-program lainnya. Rohamurmuziy juga berpendapat bahwa Politik uang telah ada sejak puluhan tahun silam. Kesiapan berdemokrasi sangat ditentukan pada tingkat pendidikan atau penghasilan yang ada pada masyarakat dan apabila hal tersebut belum terpenuhi, budaya politik uang akan terus ada dan hal yang seperti itu yang membunuh ideologi sebagai basis perjuangan parpol (Kompas, Alsadad Rudi, 13 April 2013)

Dari fenomena-fenomena yang terjadi di Indonesia tersebut dapat ditarik kesimpulan, bahwa pemikiran dan moral dari kedua belah pihak harus dibenahi, agar tidak terjadi lagi kesalahan yang sama di masa depan. Dan satu-satunya yang bisa diharapkan adalah generasi muda, yang merupakan calon pemimpin bangsa. Mahasiswa yang merupakan calon kandidat paling memungkinkan, harus dipupuk moralnya sejak dini, agar dapat menjadi pemimpin-pemimpin bangsa yang adil, bijaksana, serta mendengarkan aspirasi rakyatnya di masa depan. Sehingga tidak hanya melakukan demonstrasi yang menimbulkan anarkis saja yang dapat mahasiswa lakukan, kerena secara tidak langsung mereka memiliki beban tanggung jawab besar atas statusnya.

II.3 Psikologi Remaja

Fenomena demonstrasi yang terjadi di Indonesia kebanyakan dilakukan oleh mahasiswa. Dan pada masa sekarang biasanya permasalahan yang didemokan berhubungan langsung dengan ilmu-ilmu yang didapatkan sesuai bidang ilmu yang dipelajari dikuliahnya. Hal ini terjadi sebab remaja pada tingkatan pendidikan mahasiswa telah mendapatkan materi serta teori yang

spesifik tentang kebenaran suatu hal yang diminatinya. Namun untuk tindak lanjut mengenai materi ataupun teori yang telah didapat, lebih diengaruhi pada psikologi tiap individunya. Kartini Kartono (1990) menjelaskan bahwa remaja pada tingkat pendidikan mahasiswa atau disebut remaja akhir (usia 18-22 tahun), telah memiliki tujuan serta pemikiran yang lebih mantap dan stabil. Remaja ditingkatan ini telah mengenal jati dirinya dan ingin hidup dengan aturan serta prinsip yang telah ditentukan sendiri.

Syamsu Yusuf (2005) juga menerangkan beberapa hal lain yang berkembang selain perkembangan fisik pada remaja, antara lain:

1. Perkembangan Kepribadian Psikologi Remaja

Perkembangan kepribadian remaja sangatlah penting, karena pada masa ini berkembangnya identitas diri akan menjadi dasar kepribadian saat masa dewasa nanti. Remaja mulai bertanya akan keberadaan serta kegunaannya di dunia. Dengan adanya hal tersebut, remaja mulai mencari sosok-sosok yang dapat dijadikan panutan dan kebanggaan dalam hidupnya. Faktor-faktor yang mempengaruhi dalam perkembangan kepribadian remaja adalah :

- Pertumbuhan fisik, yang membawa konsekuensi untuk berperilaku lebih dewasa.
- Kematangan seksual, berakibat pada munculnya dorongan dan emosi-emosi baru.
- Munculnya kesadaran diri dan mengevaluasi kembali obsesi serta cita-citanya.
- Kebutuhan hubungan yang lebih luas dengan teman sejenis dan lawan jenis
- Munculnya konflik-konflik dalam diri, yang merupakan akibat dari transisi dari masa anak menuju dewasa.
- Remaja akhir sudah mulai dapat memahami, mengarahkan, mengembangkan, dan memelihara identitas diri

2. Perkembangan Kognitif Psikologi Remaja

Pertumbuhan otak telah sempurna sejak usia 12-20 tahun secara fungsional, Secara intelektual remaja mulai dapat berfikir logis mengenai suatu pemikiran yang abstrak. Fungsi kognitifnya sudah pada tingkatan yang tinggi yaitu membuat rencana, strategi, membuat keputusan-keputusan, serta memecahkan suatu masalah. Sudah mampu menggunakan pemikiran untuk membedakan yang konkrit dengan yang abstrak. Kemampuan nalar secara ilmiah sudah baik, seperti belajar menguji hipotesis. Mulai memikirkan masa depan, berencana, dan mengembangkan alternatif untuk mencapainya. Berpikir efisien dan belajar berinstropeksi. Wawasan berfikir semakin luas, bisa meliputi agama, keadilan, moralitas, dan identitas (jati diri)

3. Perkembangan Emosi Psikologi Remaja

Pada tingkatan remaja sudah mulai mampu mengendalikan emosi dengan sendirinya. Contoh perilakunya memiliki kasih sayang dan simpati dengan sesama, respek serta ramah terhadap orang lain, tidak mudah tersinggung, tidak agresif, optimis, menghadapi kegagalan secara bijak, dan lain-lain. Namun remaja yang berkembang di lingkungan yang kurang kondusif, kematangan emosionalnya juga dapat terhambat. Akibatnya berupa tingkah laku negatif seperti, sangat agresif, suka melawan, keras kepala, lari dari kenyataan, senang menyendiri, sampai mengkonsumsi narkoba.

4. Perkembangan Sosial Psikologi Remaja

Remaja akhir telah mengalami perkembangan kemampuan untuk memahami dan menjalin hubungan yang baik dengan orang lain. Remaja cenderung memilih teman yang memiliki sifat yang relatif sama dengan dirinya, misalnya kesamaan hobi, minat, sikap dan selera. Perkembangan sikap yang harus diwaspadai pada remaja adalah kecenderungan untuk menyerah pada keadaan dan mudah mengikuti/terpengaruh orang lain yang dianggapnya dekat. Misalnya dalam pemikiran, gaya hidup, kebiasaan, dan lain-lainnya.

5. Pekembangan Moral Psikologi Remaja

Tingkatan remaja akhir sudah mampu menempatkan diri, jadi tidak hanya mengejar kepuasan fisik saja, tetapi juga memiliki rasa ingin diterima, dihargai, dan dinilai positif oleh orang lain.

II.4 Multimedia

Nea (1969) menjelaskan pengertian media adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya. Sedangkan pengertian multimedia menurut Vaughan (seperti dikutip Iwan Binanto, 2010), multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video, yang disampaikan dengan komputer ataupun dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan atau dikontrol secara interaktif.

Dari dua pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa Multimedia merupakan salah satu sarana atau media komunikasi berteknologi tinggi yang mengabungkan unsur-unsur yang terdapat pada semua jenis media, dimana keseluruhannya dikombinasikan dan dimanipulasi secara digital sehingga dapat disampaikan ataupun dikontrol secara interaktif. Adapun menurut Burgon & Huffner (2002) fungsi media komunikasi yang berteknologi tinggi ialah sebagai berikut:

- Efisiensi penyebaran informasi. Dengan adanya media komunikasi berteknologi tinggi akan memudahkan penyebaran informasi secara efisien. Efisien yang dimaksudkan adalah penghematan dalam biaya, tenaga, pemikiran dan waktu.
- Memperkuat eksistensi sebuah informasi. Dengan adanya media komunikasi berteknologi tinggi, kita dapat membuat informasi atau pesan lebih kuat berkesan terhadap target audiens.
- Mendidik, mengarahkan, persuasi. Media komunikasi yang berteknologi tinggi dapat lebih menarik targetnya. mempermudah komunikator dalam menyampaikan informasi secara persuasi, mendidik dan mengarahkan karena adanya sisi positif dari sebuah informasi.

- Menghibur atau *entertain*. media komunikasi berteknologi tinggi tentunya lebih menyenangkan dan dapat memberikan hiburan tersendiri bagi targetnya. Jika media itu bersifat *hi-tech* maka nilai jualnya pun akan semakin tinggi.
- Kontrol sosial. media komunikasi yang berteknologi tinggi akan lebih mempunyai fungsi pengawasan terhadap kebijakan sosial.

Menurut sifatnya, multimedia dibagi menjadi 3 jenis, yaitu:

- Multimedia Interaktif

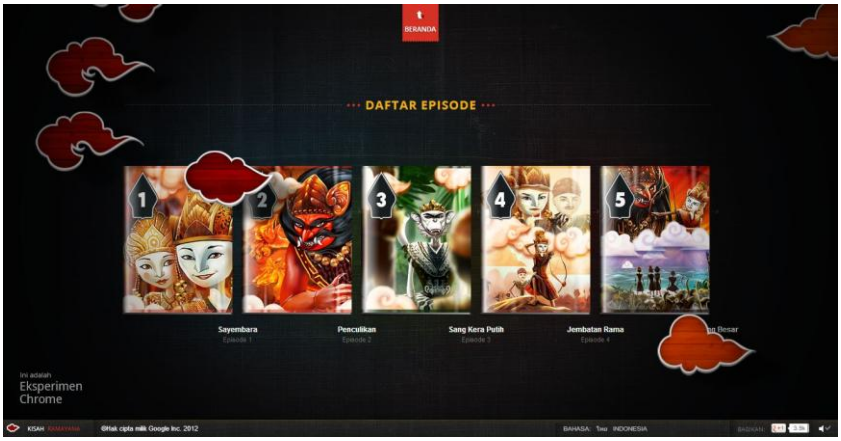
  Dimana pengguna dapat mengontrol apa dan kapan sebuah informasi yang terdapat didalamnya untuk ditampilkan atau disampaikan ke penggunanya.
- Multimedia Hiperaktif

  Multimedia jenis ini memiliki struktur dari masing – masing elemen yang saling terkait dengan pengguna sehingga dapat mengarahkannya. Selain itu mempunyai banyak tautan (link)
- Multimedia Linier

  Pada multimedia linier pengguna hanya dapat menonton dan menikmati produk multimedia tersebut dan disajikan dari awal hingga akhir. Multimedia linier ini bersifat satu arah sehingga tidak dapat memilih sebagian informasi saja.

II.4.1 Multimedia Interaktif

Seperti yang dijelaskan sebelumnya, multimedia interaktif adalah sarana komunikasi yang mengabungkan unsur-unsur yang terdapat pada semua jenis media, dimana keseluruhannya dikombinasikan dan dimanipulasi secara digital sehingga penggunanya dapat mengontrol secara interaktif apa dan kapan sebuah informasi yang terdapat didalamnya untuk disampaikan. Jadi bisa dikatakan penggunanya berinteraksi langsung dengan informasi yang terdapat pada media tersebut, melalui seperangkat teknologi tertentu.



Gambar II.10 Multimedia Interaktif Cerita Ramayana, hasil eksperimen *Google Chrome.*
Sumber: www.ramaya.na (6 Mei 2013)

Multimedia interaktif dibagi menjadi dua, menurut jenis jaringannya, yaitu:

- Multimedia Interaktif *Online*

  Multimedia interaktif *online* adalah multimedia yang penyebarannya melalui jaringan internet. Kelebihan dari multimedia interaktif *online* adalah, memperluas ruang dan waktu untuk sebuah informasi, karena dapat diakses kapan saja dan dimana saja, selama penggunanya memiliki jaringan internet. Contohnya adalah jejaring sosial pada zaman sekarang seperti Facebook. didalam Facebook juga terdapat game interaktif, dimana penggunanya dapat mengendalikan dan berinteraksi dengan pengguna lain walaupun berbeda kota atau tempat.
- Multimedia Interaktif *Offline*

  Berbeda dengan multimedia interaktif *online*, penyebaran serta penyampaian multimedia interaktif *offline* tidak melalui jaringan internet. Biasanya bentuk media interaktif *offline* berupa CD interaktif, berarti bisa dikatakan yang dapat berinteraksi dengan informasi yang terdapat didalamnya hanyalah yang individu yang memiliki CD tersebut.

II.5 Kesimpulan dan Solusi

Pesan moral pada *lakon Semar Mbangun Kahyangan* yang berbicara tentang masalah membangun jiwa para pemimpin, sangat erat kaitannya dengan permasalahan yang dihadapi di Indonesia dari zaman dahulu sampai sekarang. Sebab

memang pada kenyataanya sebuah cerita wayang diciptakan sebagai refleksi kehidupan manusia dan juga sebagai sarana pendidikan moral tentang falsafah hidup yang baik. Maka dari itu cerita wayang *lakon Semar Mbangun Kahyangan* perlu disampaikan kepada masyarakat, khususnya generasi muda Indonesia. Agar generasi muda Indonesia dapat terbentuk jiwa kepemimpinanya dengan baik.

Namun antara cerita wayang dengan generasi muda saat ini, terdapat perbedaan sifat mendasar yang sangat bertentangan. Dimana sebuah cerita wayang yang bersifat kuno, disampaikan hanya melalui pagelaran wayang yang membutuhkan waktu, tempat serta perlengkapan tertentu. Dan generasi muda yang saat ini dimanjakan oleh kemajuan teknologi, sehingga mereka cenderung membutuhkan hal yang praktis. Agar keduanya bisa bertemu, antara cerita wayang *lakon Semar Mbangun Kahyangan* dengan generasi muda, maka di butuhkan penyesuaian-penyesuaian khusus. Mau tidak mau cerita wayang *lakon Semar Mbangun Kahyangan* yang harus menyesuaikan, karena cerita wayang inilah yang berstatus sebagai informasi dan dan generasi muda yang menjadi targetnya.

Maka dari itu, dibutuhkan sebuah media baru, unik dan yang sesuai dengan perkembangan zaman. Setelah dipertimbangkan menurut fenomena yang terjadi, maka dipilihlah multimedia interaktif *online* sebagai solusi. Media ini dipilih karena memiliki banyak kelebihan, antara lain:

- Media ini dapat mencakup seluruh unsur yang terdapat pada pagelaran wayang, yaitu suara, visual serta interaksi kepada audiens
- Media ini penyebarannya luas dan waktunya tidak terbatas, dimana dapat menutupi kekeurangan suatu pagelaran wayang, yang membutuhkan tempat dan waktu dengan syarat tertentu.
- Media ini praktis dan fleksibel, dimana menyesuaikan gaya hidup serta kebutuhan dari target.