

# LAKON SEMAR MBANGUN KAHYANGAN DALAM PERSPEKTIF AKSIOLOGIS MAX SCHELER (RELEVANSINYA TERHADAP PEMBANGUNAN MENTAL MASYARAKAT)

Rima Ronika

*Sekolah Tinggi Agama Islam Sunan Pandanaran (STAISPA) Yogyakarta*

## Abstract

Wayang high culture that rich of symbols contains a lot of values that could be a guide and direction to common people in Indonesia. *Lakon Semar Mbangun Kahyangan* is one of *lakoncarangan* that shows moral values to its audiences. Through theory of value from Max Scheler, *lakon Semar Mbangun Kahyangan* gets its value's meaning not from its symbols, but from its phenomena that arisen. Max Scheler believes that symbol indeed hides its true meaning, therefore the meaning will be found by inspect to the existence of its reality. Arjuna, Sri Kresna, and Bathara Guru in reality could do badness. This is, of course, contradict with meaning of the symbols that contained in it, i.e. goodness. Therefore, the value meaning in wayang could not only be done by look as symbolic, however to inspect from the existence of its reality. As a result, the meaning will be revealed, even the value agents are changed, that will not change the goodness meaning that contained in the value agent.

**Keywords:** Wayang, Value, Value agents

Wayang sebagai salah satu budaya adi luhung yang sarat akan simbol-simbol mengandung banyak nilai-nilai yang menjadi panduan dan tuntunan bagi banyak masyarakat di Indonesia. *Lakon Semar Mbangun Kahyangan* adalah salah satu lakon carangan yang menuturkan nilai-nilai moral bagi penikmatnya. Melalui teori nilai Max Scheler, *lakon Semar Mbangun Kahyangan* mendapatkan pemaknaan nilai bukan dari segi simbolnya, namun dari segi fenomena yang dimunculkan. Max Scheler meyakini bahwa simbol justru menyembunyikan makna sebenarnya, sehingga makna justru akan ditemukan dengan melihat realita yang ada. Arjuna, Sri Kresna dan Bathara Guru ternyata dapat melakukan keburukan. Hal ini tentu bertolak belakang dengan makna simbol yang terkandung di dalamnya, yaitu kebaikan. Oleh karena itu, pemaknaan nilai dalam pewayangan tidak dapat hanya dilakukan dengan melihatnya secara simbolis, namun melihat dari sisi realitas yang ada. Dengan demikian akan terungkap makna, bahwa meskipun pembawa nilai berubah, hal itu tidak akan merubah makna kebaikan yang terdapat pada diri pembawa nilai.

**Kata-kata kunci:** Wayang, Nilai, Pembawa nilai.

## A. Pendahuluan

Wacana tentang aksiologi menyita cukup banyak perhatian dalam dunia filsafat, karena para filsuf hampir-hampir tidak luput untuk membicarakan tentang masalah aksiologi. Hal ini terjadi hampir dalam setiap ruang dan waktu. Itulah sebabnya aksiologi termasuk sebagai salah satu ide-ide agung.

Sejak zaman Yunani Kuno pun sudah banyak filsuf yang membicarakannya, sebut saja misalnya Sokrates, dengan *eudaimonia*-nya (nilai kebahagiaan) sebagai tujuan kehidupan manusia. Kebahagiaan itu dicapai melalui *arete* (nilai keutamaan).

Aksiologi sebagai salah satu cabang filsafat memang banyak dibicarakan oleh orang-orang, di dunia Barat maupun Timur, tetapi salah satu yang menjadi persoalan tersendiri adalah proses transformasinya yang dalam dunia Barat memang kebanyakan diuraikan dalam bahasa tulis sehingga inventarisasinya lebih mudah, namun di dunia Timur kebanyakan dituturkan dalam bahasa lisan sehingga menjadi masalah tersendiri dalam kehidupan masyarakat.

Di Indonesia sendiri, sisi aksiologi dituturkan lewat banyak media, diantaranya melalui mite-mite, legenda, wayang, dan sebagainya. Pada media terakhir inilah sisi aksiologi mendapat ruang khusus, karena di samping ia berfungsi sebagai alat hiburan bagi rakyat, juga secara implisit menyandang misi untuk menyampaikan kontrol sosial kepada masyarakat.

Wayang merupakan salah satu warisan budaya yang mempunyai kelangsungan hidup, khususnya di masyarakat Jawa. Wayang sebagai hasil kebudayaan mempunyai nilai hiburan yang mengandung cerita pokok dan juga berfungsi sebagai media komunikasi. Di samping itu, penyampaian ceritanya diselingi pesan-pesan yang menyentuh berbagai aspek kehidupan sehingga mempunyai nilai pendidikan.

Variasinya meliputi segi kepribadian, kepemimpinan, kebijaksanaan, dan kearifan dalam kehidupan berkeluarga, bermasyarakat, dan bernegara. Sesuai dengan *pakem* (kitab pedalangan) yang berlaku, masing-masing pesan disampaikan melalui adegan tertentu beserta tokoh-tokoh wayang yang terlibat, sedangkan mutu penampilannya bergantung kepada gaya dan persepsi dalang yang tidak terpisahkan dari daya absorpsi masyarakat pemirsanya.

Ada banyak nilai yang tersebar dalam berbagai lakon wayang dengan berbagai versi yang kesemuanya memuncak pada satu esensi, yakni transformasi nilai kepada para penikmat wayang. Tema yang berkenaan dengan nasionalisme dan dipadu dengan nilai-nilai dikaji melalui sisi pemikiran Barat (Max Scheler), adalah salah satu segmen yang dapat dielaborasi lebih mendalam dalam Lakon Semar Mbangun Kahyangan. Ini menjadi penting dalam rangka menginventarisasi berbagai nilai-nilai tersebut.

## B. Lakon Semar *Mbangun Kahyangan*

### 1. Wayang Sebagai Simbol

Setiap bangsa atau suku bangsa memiliki kebudayaan sendiri-sendiri yang berbeda dengan kebudayaan suku bangsa yang lainnya. Demikian pula suku bangsa Jawa. Ia

memiliki kebudayaan khas di mana dalam sistem atau metode budayanya digunakan simbol-simbol atau lambang-lambang sebagai sarana atau media untuk menitipkan pesan-pesan atau nasehat-nasehat bagi bangsanya.

Di dalam budaya Jawa, terdapat suatu kesatuan seni, yaitu seni pedalangan wayang purwa. Sri Mulyono<sup>1</sup> dalam bukunya *Wayang dan Karakter Manusia*, mengungkapkan bahwa masing-masing unsur seni tersebut pada penampilannya, dalam pagelaran wayang kulit purwa, tidak boleh menonjol lebih dari yang lain. Tetapi harus diolah, dirakit dengan sarana pentas yang lain, sampai sedemikian rupa sehingga merupakan satu kesatuan bulat. Wujud kesatuan inilah yang disebut nilai seni dalam pedalangan wayang kulit purwa tersebut.

Seni pedalangan wayang kulit purwa adalah suatu rangkuman tindakan-tindakan simbolis yang terpadu. Seperangkat wayang kulit purwa, seperangkat gending, sebuah pakem atau cerita wayang dan sekumpulan lagu, hanyalah merupakan sarana, benda atau hal yang tidak ada artinya tanpa campur tangannya tindakan manusia.<sup>2</sup>

Tindakan simbolis yang pertama dalam seni pedalangan wayang kulit purwa dilakukan oleh orang yang *nanggap wayang*, orang yang memiliki hajat untuk menyelenggarakan pertunjukan wayang. Penanggap wayang menyerahkan *purba* dan *wasesa*, kekuasaan dan kebebasannya, kepada dalang yang dimintainya untuk mempergelarkan wayang, dengan lakon, cerita yang telah dipilihnya, yang biasanya telah disesuaikan dengan maksud dari hajat yang diselenggarakan. Sebelum pagelaran wayang dilaksanakan si empunya hajat berkewajiban melaksanakan persiapan-persiapan pertunjukan wayang, seperti misalnya mengadakan selamatan atau kenduri, menyiapkan sesaji, menyiapkan tempat pagelaran dengan segala *ubarampe* atau peralatan yang diperlukan<sup>3</sup>.

Tindakan simbolis yang kedua dilakukan oleh dalang. Dalang adalah tokoh utama dalam pagelaran wayang. Dalanglah yang memainkan dan mewakili pembicaraan dari tokoh-tokoh wayang, serta menguasai jalan cerita yang telah ditetapkan dalam lakon atau cerita wayang, dan dalang pula yang memberikan aba-aba atau kode/pratanda bagi para penabuh gamelan agar memulai atau menghentikan gending, memperlambat atau mempercepat irama dan melemahkan ataupun meninggikan nada, untuk mengiringi adegan-adegan cerita wayang yang sedang digarap oleh dalang. “Dalang lambang hidup”, roh atau “jiwa manusia”, yaitu hisap yang menghidupi atau yang menggerak-gerakkan wayang –wayang di atas kelir. Dalang inilah yang menyebabkan wayang dapat berjalan, berbicara, dan menampakkan diri.<sup>4</sup>

Tindakan simbolis yang ketiga dilakukan oleh para penabuh gamelan dan sinden, yang mengumandangkan lagu-lagu dan iringan gending yang sesuai dengan situasi yang diperlukan oleh dalang untuk menghidupkan suasana pertunjukkan wayang, dari satu adegan ke adegan berikutnya, sesuai dengan pertanda yang diberikan oleh dalang

<sup>1</sup>Sri Mulyono (1979: 20).

<sup>2</sup>Budiono Herusatoto, 1984: 112.

<sup>3</sup>Sri Mulyono, 1979: 46.

<sup>4</sup>Sri Mulyono, 1979: 129.

melalui pukulan-pukulan kotak dan kreceknnya. Tindakan simbolis yang keempat telah dilakukan lebih dahulu oleh pencipta dan penyungging wayang. Wayang kulit purwa bukan diciptakan oleh satu orang, tetapi oleh banyak pencipta yang saling menyempurnakan dan menambah jumlah tokoh, serta corak yang berbeda-beda untuk tokoh yang sama untuk memunculkan dalam situasi adegan yang berbeda-beda pula. *Wanda* wayang yang terdiri dari bentuk, macam pakaian, bentuk muka, mata, telinga, mulut, tangan serta dedeg atau tinggi rendahnya ukuran wayang dan bahkan warna cat wayang merupakan simbol yang memiliki arti yang berbeda-beda untuk setiap wayang. Gaya, dedeg, sunggingan, luk atau liku-liku bentuk dan wanda juga berbeda-beda antara gaya kasunanan Kasultanan Yogyakarta, semuanya memiliki ciri yang khas sendiri-sendiri. Hal ini dapat dimaklumi dan sesuai dengan adanya perbedaan sistem sosial yang berlaku di ketiga tempat itu.<sup>5</sup>

Selain dari sisi pagelarannya simbol dalam wayang juga dapat dilihat dari segi perwatakan wayang. Dalam perwatakan wayang terkandung ajaran-ajaran atau piwulang tentang sopan santun. Hal ini misalnya digambarkan dalam diri Yudhistira, kakak tertua Pandawa, ia berwatak *ambeg paramarta* (senang menolong dan memberi). *Aweh pangan marang kang keluwen* (memberi makan orang yang kelaparan). *Paring sandhang marang kang kawudan* (memberi pakaian kepada yang telanjang). *Aweh teken marang kang kalunyon* (memberi tongkat kepada yang terpeleset di jalan yang licin). Ungkapan ini cocok untuk Yudhistira.<sup>6</sup>

Bima, sebagai lambang kekuatan. Arjuna, sebagai lambang kewibawaan dan terkenal sebagai *lelananging jagad*, karena mempunyai banyak istri. Nakula, sebagai lambang keadilan, dan Sadewa sebagai perlambang kesetiaan. Kelima sifat dari Pandawa ini adalah merupakan lambang kesempurnaan hidup manusia dalam wayang.

Namun kesempurnaan Pandawa ini dalam dunia pewayangan Jawa akan semakin lengkap jika dibarengi dengan perwatakan yang ada pada para Punakawan, yaitu Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong. Semar yang bentuknya bulat, merupakan lambang kebulatan tekad dalam *karsa* atau kemauan dan kehendak. Dengan matanya yang *rembes* seperti orang sakit mata serta suaranya yang khas, menunjukkan bahwa Semar merupakan seorang idealis dan mempunyai kemauan serta tekad yang tidak pernah ragu-ragu.<sup>7</sup>

Gareng yang mempunyai mata jeli atau *kro* (juling) melambangkan cipta dalam memikirkan sesuatu atau mencari ilmu. Lengan yang *ceko* (cacat) serta berjalan dengan kaki timpang (pincang) menggambarkan jalan pikiran yang berliku-liku. Petruk yang melambangkan rasa dan banyak menyajikan kepandaiannya dalam bidang kesenian. Dalam adegan gara-gara Petruklah yang selalu menghibur dengan tari dan nyanyi kepada majikannya, dan bagi manusia yang sempurna berkreasi berdasarkan perasaannya. Sedang Bagong yang melambangkan karya merupakan Penakawm terakhir. Seseorang yang telah mempunyai karsa, kemudian melengkapinya dengan

<sup>5</sup>Soetrisno, 1977: 66-69.

<sup>6</sup>Samudi Abdullah, 2001: 93.

<sup>7</sup>Purwadi, 2004: 94.

cipta (ilmu) yang disertai rasa, maka pelaksanaannya adalah karya. Jadi jelaslah bahwa Punakawan tersebut adalah lambang karsa, rasa, cipta dan karya yang sangat relevan dengan masa pembangunan dewasa ini. Ide (gagasan) membangun yang dilambangkan dengan Semar, kemudian diikuti dengan penelitian ilmiah (lambang Gareng) dan diperkaya oleh kebudayaan (lambang Petruk) serta akhirnya dilaksanakan sebagai karya bangsa (lambang Bagong).<sup>8</sup>

Itulah sebagian dari simbol-simbol yang tergambar dalam pagelaran wayang kulit purwa. Wayang adalah salah satu wujud simbolisme yang terdapat dalam budaya Jawa. Melalui wayang, baik segi metafisik, etika, ataupun segi aksiologi, ajaran-ajaran budi pekerti Jawa disampaikan.

## 2. Cerita Lakon Semar Mbangun Kahyangan

Cerita Lakon Semar Mbangun Kahyangan yang akan diuraikan secara keseluruhan di bawah ini, adalah cerita yang diperoleh dari delapan volume kaset Lakon Semar Mbangun Kahyangan versi Ki Dalang Hadi Sugito. Sumber secara tertulis belum penulis temukan, karena termasuk dalam lakon carangan. Berdasarkan sumber yang diperoleh penulis, lakon ini dapat diuraikan secara tertulis sebagai berikut:

Ketika para Pandawa sedang berkumpul untuk membicarakan pemugaran Candi/Pertapaan/Pretanggan Giri Sarangan sebagai situs purba dari nenek moyang Pandawa, yang diyakini apabila raja berkunjung ke tempat itu diharapkan dapat hidup mewarisi kekuasaan adi kodrati mereka, datanglah Sri Kresna, Prabu Dharawati. Setelah saling menanyakan kabar, Pandawa meminta nasehat kepada Kresna tentang pemugaran tersebut dan kesulitan-kesulitan yang dialami.

Kesulitan-kesulitan yang terjadi adalah apabila pagi dibangun sorenya sudah rusak kembali, begitupun sebaliknya. Akhirnya dengan segala kebijaksanaannya Kresna berkata agar dalam pemugaran Pretanggan tersebut jangan sampai melupakan Semar, karena Semar adalah *pusaka jalma* rakyat Amarta. Semar adalah lambang dari rakyat Amarta. Selain itu, Kresna juga berbesan agar pusaka Amarta jangan sampai hilang dari Amarta.

Ternyata dari jawaban Pandawa diketahui bahwa sudah lama Kiai Lurah Semar tidak *sowan* ke Amarta. Oleh karena itu, Kresna segera mengutus Arjuna untuk pergi ke Padukuhan Karangaborotan untuk *nimbali* Semar agar datang ke Amarta. Tetapi sebelum Arjuna beranjak dari tempatnya, datanglah Petruk, anak ke-dua Semar.

Kedatangan Petruk ke Amarta atas suruhan Semar dan membawa misi Semar. Semar mengundang para Pandawa dan Sri Kresna ke Padukuhan Karangaborotan untuk mendukung rencana Semar dalam membangun Kahyangan, dan untuk meminjam tiga pusaka Amarta, yaitu Jamus Kalimasada, Tumbak Koro Welang, dan Payung Tunggal Naga.

Sebelum sempat Petruk menjelaskan lebih lanjut, Kresna sudah salah paham. Ia mengira Semar mau membangun Kahyangan tempat tinggalnya para dewa. Ia mengira

---

<sup>8</sup>Haryanto, dalam Purwadi, 2004: 94-95.

Semar akan membangun Kahyangan tandingan, sehingga serta merta ia melarang para Pandawa untuk datang apalagi mendukung dan membantu Semar. Kresna pun menyuruh Petruk pulang dan menganjurkan Semar untuk mengurungkan niatnya tersebut. Petruk menolak suruhan Kresna. Petruk hanya ingin mendengar jawaban bahwa Pandawa bersedia datang, mendukung dan mengizinkan Petruk untuk membawa pulang ketiga pusaka Amarta.

Karena hal tersebut berkaitan juga dengan Kresna, maka Petruk juga ingin menghadap Kresna di Dharawati bukan di Amarta, karena posisi Kresna di Amarta juga sebagai tamu, sehingga Petruk bersikeras untuk datang ke Dharawati saat itu juga. Dengan marah Kresna mengajak Arjuna yang saat itu juga terpengaruh oleh omongan Kresna, pulang ke Dharawati. Akhirnya Petruk ikut Kresna dan Arjuna pulang ke Dharawati.

Sepeninggal Kresna keempat Pandawa, yaitu Yudhistira, Bima, Nakula, dan Sadewa, membahas tentang hal yang dimaksudkan Petruk tentang niat Semar mau membangun Kahyangan.

Sadewa : Kalau menurut saya Kakang Semar Bodronoyo belum tentu salah.

Yudhistira : Apa alasannya kamu membela Kakang Semar?

Sadewa : Untuk membuktikannya, kita harus melihat pusaka Amarta di ruang pusaka. Jika ketiga pusaka itu masih ditempatnya maka Kakang Semar yang salah, tapi jika ketiga pusaka itu pergi dari tempatnya, maka Kakang Semarlah yang benar, dan kita harus segera datang ke Padukuhan Karangaborotan untuk mendukung dan membantu niat Kakang Semar tersebut.

Akhirnya keempat Pandawa segera menuju ruang pusaka untuk membuktikannya. Setelah sampai, tidak berapa lama kemudian, ketiga pusaka Amarta yang dimaksud bersinar dan dalam sekejap hilang, terbang meninggalkan Amarta.

Yudhistira : Kemana perginya ketiga pusaka tadi?

Bima : Entahlah.

Sadewa : Seperti perkataan saya tadi, ketiga pusaka tersebut tentulah pergi ke Padukuhan Karangaborotan. Ini membuktikan kalau Kakang Semarlah yang benar. Oleh karena itu, kita harus pergi ke Padukuhan Karangaborotan, kalau tidak kita bakal mendapat petaka.

Sementara itu di Dharawati, Kresna dan Arjuna merencanakan untuk naik ke Suralaya/Kahyangan, bermaksud akan mengadakan niat Semar itu kepada Bathara Guru. Sedang Petruk dengan setia tetap menunggu keputusan Kresna, walau pun sudah disuruh pulang oleh Kresna. Dalam penantiannya itu Petruk kedatangan Ontoseno.

Ontoseno : Ada perlu apa Petruk, kamu datang ke Dharawati?

Petruk : Untuk meminta kesediaan Sri Kresna untuk mendatangi dan mendukung maksud Semar untuk membangun Kahyangan.

Ontoseno : Semar itu lahirnya saja yang jelek, tapi batinnya sangat agung. Menurutku yang dimaksud Semar dengan Mbangun Kahyangan bukanlah berarti

kalau Semar ingin membangun Kahyangan para dewa, tetapi Semar ingin membangun “rasa” dari Pandawa sebagai sosok tauladan.

Ontoseno pun segera menyuruh Petruk untuk meninggalkan Dharawati, karena kalau tidak, maka Petruk akah dihajar oleh Gatotkaca, Ontorejo, dan Sentyaki. Namun Petruk tetap bersikeras tidak mau meninggalkan Dharawati sebelum mendapatkan kesediaan Kresna untuk datang ke Padukuhan Karangaborotan.

Seperti kata Ontoseno, Gatotkaca Ontorejo dan Sentyaki datang atas suruhan Kresna untuk menyuruh Petruk pulang, dan jika tidak mau, maka akan dipaksa dengan cara kekerasan. Karena Petruk tetap menolak untuk pergi, maka terjadilah perkelahian. Untunglah Petruk dibantu Ontoseno sehingga perlawanan dari Gatotkaca, Ontorejo dan Sentyaki dapat diatasi.

Di tengah-tengah perkelahian tersebut datanglah ketiga pusaka Amarta yang disertai pusaka Cakra milik Kresna, yang kemudian meleraikan perkelahian tersebut, serta menyuruh Petruk kembali ke Padukuhan Karangaborotan, karena keempat Pandawa sudah berangkat ke Padukuhan Karangaborotan.

\*\*\*

Setibanya Kresna dan Arjuna ke Suralaya.

Kresna : Perlu anda ketahui Bathara Guru, jika sekarang di dunia sedang ada kejadian yang luar biasa, karena Semar mau membangun Kahyangan. Apakah ini sudah dengan seizin Bathara Guru?

Bathara Guru : Saya sama sekali tidak tahu manahu tentang hal itu.

Dengan hanya bermodalkan keterangan Kresna, maka Bathara Guru segera menyuruh Kresna untuk meringkus Semar dan kemudian menjebloskannya ke Kawah Candra Dimuka. Sepeninggal Kresna dan Arjuna, Narada mencoba untuk membahasnya dengan Bathara Guru.

Narada menasehati Bathara Guru, bahwa sebenarnya Semar bukan mau membangun kahyangan sama seperti Suralaya, tapi hanya ingin membangun “rasa”-nya Pandawa. Semar hanya ingin mengisi keutamaan dan menyempurnakan ilmu/hidup para Pandawa.

Namun ternyata Bathara Guru malah semakin salah paham dan malah menuduh Narada bersekongkol dengan Semar. Tidak hanya itu, Bathara Guru juga mengutus Bathari Durga untuk mengerahkan para *bajubarat-bajubarat* (terdiri dari para *lelembut*, *banaspati*, *jin* dan *buto*) untuk menangkap siapa saja yang berpihak pada Semar.

\*\*\*

Selepas menghadap Bathara Guru, Kresna dan Arjuna berembug, menyusun siasat untuk meringkus Semar, namun dengan cara yang tidak diketahui oleh Semar. Akhirnya mereka sepakat untuk menyamar dengan cara mengubah diri. Kresna berubah menjadi *Gandarwa* yang besarnya se-anak gunung dan Arjuna berubah menjadi harimau yang besarnya se-besar kuda.

\*\*\*

Sementara itu Anoman mengeluarkan kemampuannya *matak aji pameling*, berhubungan dengan Semar lewat batin. Dalam komunikasinya tersebut Semar menyuruh Anoman untuk datang ke Padukuhan Karangaborotan.

Dalam perjalanan menuju Karangaborotan, Anoman bertemu dengan bajubarat-bajubarat utusan Bathari Durga, sehingga terjadi peperangan, dan kemenangan berada dipihak Anoman.

\*\*\*

Sesampainya Petruk di Padukuhan Karangaborotan, Petruk ditanyai oleh Semar tentang perintahnya agar mengundang Pandawa dan Sri Kresna ke Karangaborotan. Selain itu juga, Ontoseno yang ikut pergi ke Karangaborotan menyertai Petruk, menyarankan pada Gareng, Petruk dan Bagong untuk lebih menghormati Semar.

Seiring dengan itu, sampailah rombongan dari Amarta.

Semar : Yang saya suruh datang itu Pandawa, tetapi kenapa hanya empat orang saja, kemana Raden Arjuna?

Yudhistira : Arjuna seperti matahari tertutup awan mendung, apakah yang harus kamu lakukan? Bagaimana, di mana dan caranya Kakang Semar Bodronoyo mau membangun Kahyangan?

Semar : Yang harus kalian lakukan adalah bersatu dengan “rasa”ku, bisa bersatu dengan duniaku, dengan cara menjalani mati dalam hidup dan hidup dalam kematian, agar bisa tahu cara Mbangun Kahyangan.

Yudhistira : Baiklah kalau begitu.

Pandawa tanpa Arjuna seketika itu menghilang dan menyatu dengan diri Semar. Seketika sudah menyatu dengan diri Semar, Pandawa bertemu dengan Sang Hyang Wenang, penguasa dunia yang sedang menjelma dalam diri Semar. *Manunggaling kawula gusti*, antara Pandawa dan Sang Hyang Wenang melalui perantara diri Semar. Setelah Pandawa bertemu dan menyatu dengan Sang Hyang Wenang, Semar mengajak Anoman untuk mengheningkan cipta untuk ikut membuktikan cara mbangun Kahyangan.

Sepeninggal Semar dan Anoman, datang Gatotkaca, Ontorejo dan Sentyaki. Setelah kedatangan mereka disapa oleh Abimanyu dan para anak Semar, tiba-tiba Ontorejo “malik Sukma” dan menyerang Abimanyu hingga meninggal dan segera pergi. Sebagai kakak, Gatotkaca sedih dan marah terhadap kelakuan Ontorejo kepada Abimanyu, dan segera ingin meringkusnya.

Melihat hal tersebut, Bagong segera membangunkan Semar dari semadinya dan minta bantuannya. Setelah Abimanyu disentuh oleh Semar, ia pulih seperti sedia kala. Kemudian Semar menyuruh Petruk untuk melerai perkelahian antara Gatotkaca dan Ontorejo, untuk itu Petruk meminta bantuan Ontoseno. Ontorejopun akhirnya dapat disadarkan, karena menurut Ontoseno, sebenarnya Ontorejo sedang kerasukan.

Ontoseno berpesan kepada semua orang agar senantiasa waspada dan agar berjaga-jaga serta senantiasa terjaga, karena saat ini sedang banyak *dhemit* yang sedang berkeliaran. *Dhemit* itu tidak lain adalah utusan Bathara Guru.

Tidak lama kemudian Petruk pun berkelakuan seperti orang gila, ternyata Petruk juga kerasukan, dan segera disembuhkan oleh Ontoseno. Semua harus berhati-hati, karena kata Ontoseno *dhemit* (buto yang dikirim dari Kahyangan) akan senantiasa dapat masuk ke dalam diri manusia yang mentalnya bobrok.

*Dhemit-dhemit* yang dikirim dari Kahyangan itu tidak lain dan tidak bukan adalah mempunyai misi untuk membunuh Semar. Namun sebelum *maling suksmo* (dhemit) sempat mendekati Semar sudah dihadang dan dihalang-halangi, para *maling suksmo* mengamuk, sehingga terjadi adu kekuatan antar kedua belah pihak. Para *bajubarat* mengalami kekalahan melawan anak-anak Semar. Oleh karena itu, mereka segera mundur dari pertempuran dan kembali ke Kahyangan.

\*\*\*

Dalam pertemuan antara Pandawa dan Sang Hyang Wenang yang merasuk dalam diri Semar atau Ismaya, Sang Hyang Wenang menjelaskan bahwa ia disuruh oleh eyang Nur Cahya untuk memberikan pedoman atau pegangan hidup dalam wujud pusaka Jitab So Ngelmu Sejati. Hal ini diberikan dengan berdasarkan pada kelima sifat yang dimiliki oleh Pandawa, karena menurut Sang Hyang Wenang yang dapat menerimanya hanyalah Pandawa.

Hidup ini ditopang (*winengku*) oleh *Panca Driya* yang tergambar dalam diri Pandawa. Wujud dari *Panca Driya* itu adalah karna, *nipto*, *grono*, *lisan* dan *paningal* yang bertempat di *pangalenging rasa* yang terwujud dalam diri Yudhistira, sedang *panetra* terwujud dalam diri Arjuna yang bertempat di *grono* yang berarti berada di puncaknya gunung Tursina.

*Lisan* tergambar dalam diri Bratasena atau Bima, manambah marang *Sang Palenggahan*, untuk memuji Sang Khalik, Nakula ada dalam *karna* dan sebagai penghujung adalah Sadewa yang berkewajiban untuk mengerti dan mendengarkan segala perubahan yang terjadi di dunia. Jika dalam pengalamannya tidak secara lengkap, maka akan hilang dan berkurang kekuatan dari *Panca Driya* tersebut.

Adapun isi dari Pusaka Jitabsara tersebut adalah:

Dalam pembukaannya diterangkan mengenai *sangkan* paran urip, asal-usul kehidupan, mulai dari *gua garba* (rahim), *dwispa*, *eka chandra*, hingga *nawa candra*. Diharapkan bisa menyatu dengan isi dari *ngelmu sastra jendra wahyu ningrat pengruwating diyu* yang berada dalam diri semua manusia.

*Sastra* artinya tulis, *jendra* artinya *mubeng* (berputar). Manusia itu berjalan mengitari bumi. Hidup manusia itu terus berputar yang dilambangkan dengan *cakra manggilingan*. Manusia hanyalah menunggu sesuatu yang telah dituliskan atau ditakdirkan kepadanya oleh Tuhannya.

*Wahyu* artinya *urip* (hidup), *ningrat* artinya *jagat* (dunia). Manusia hidup di dunia harus tau asal-usulnya (*sangkan paraning urip*) lan *kasampurnaning dumadi* dengan cara *pengruwating diyu*. *Pangruwating* berarti melebur, *diyu* berarti buto. Manusia harus bisa *nglebur lakuning angkoro murko*, bisa menahan hawa nafsunya.

Untuk mencapai dan mengetahui pedoman hidup tersebut, ditandai dengan berpulangnya ke *alam kalanggengan* (keabadian) yaitu yang berada di dalam *kasampurnaning dumadi*. Hal tersebut ada dan bisa didapatkan oleh semua orang.

Setelah selesai menerangkan, Sang Hyang Wenang menyerahkan Pusaka Jitabsara kepada Pandawa dan menyuruh untuk menyebarkan semua ajaran-ajaran yang ada di dalamnya.

Sementara itu pertarungan antar keluarga Pandawa dan anak-anak Punakawan belum berakhir, karena mereka harus menghadapi *malihan* dari Kresna. Untuk menangkap Kresna, Ontoseno membagi anak-anak Semar dalam tiga arah mata angin dengan ucapan-ucapan yang berbeda. Bagong di bagian Barat mengucap *teguh rahayu wiyono slamet*, Petruk di bagian utara mengucap *slamet kersaning dewa*, Gareng di bagian selatan mengucap *kajade ora dadi*, sedangkan Ontoseno sendiri di bagian timur.

Cara tersebutlah yang akhirnya mengha;anginya dan wujud asli Kresna dapat diketahui, karena pusaka Cakra miliknya saat itu berada bersama-sama dengan pusaka Amarta. Karena identitasnya telah diketahui maka Kresna segera melarikan diri karena malu. Namun tak lama kemudian, ada seekor harimau yang berusaha menerkan Semar, yang tak lain adalah wujud samaran dari Arjuna, dan itupun dapat segera diketahui wujud aslinya. Setelah menyadari kesalahannya, Arjuna segera meminta maaf pada Semar.

\*\*\*

Kekalahan yang diperoleh Kresna segera dilaporkan kepada Bathara Guru, sehingga ia semakin marah dan berniat meringkus Semar sendiri. Walau pun sudah diingatkan oleh Narada, namun Bathara Guru tetap nekad turun ke bumi untuk menghajar Semar.

\*\*\*

Seperti yang terjadi pada Kresna dan Arjuna, niat Bathara Guru pun dapat digagalkan oleh Semar. Bathara Guru tidak kuasa melawan Semar. Karena hal tersebut Narada juga turun ke bumi untuk memintakan maaf atas kesalahpahaman Bathara Guru. Dan saat itu pula Sang Hyang Wenang menjelaskan yang dimaksud dengan Mbangun Kahyangan oleh Semar. Dan akhirnya, Bathara Guru menjadi sadar akan kekeliruannya dan mengakui kesalahpahamannya.

Demikianlah kronologis cerita dari Lakon Semar Mbangun Kahyangan versi dalam Ki Hadi Sugito dari Wates kulon Progo yang diperoleh penulis dari rekaman kasetnya yang terdiri dari delapan volume.

## C. Teori Aksiologis Max Scheller (Paulus Wahana, 2004)

### 1. Pandangan Nilai

Menurut Max Scheler nilai berasal dari dunia nilai yang keberadaannya secara esensial tidak tergantung pada objek bernilai yang bersifat empiris. Max Scheler berpendapat bahwa nilai merupakan suatu kualitas yang tidak tergantung pada

pembawanya, merupakan kualitas apriori (yang telah dapat dirasakan manusia tanpa melalui pengalaman indrawi terlebih dahulu). Tidak tergantungnya kualitas tersebut tidak hanya pada objek yang ada di dunia ini, melainkan juga tidak tergantung pada reaksi kita terhadap kualitas tersebut.

Nilai merupakan kualitas yang tidak tergantung, dan tidak berubah seiring dengan perubahan barang. Sebagaimana warna biru tidak berubah menjadi merah ketika suatu objek berwarna biru dicat menjadi merah, demikian pula nilai tetap tidak berubah oleh perubahan yang terjadi pada objek yang memuat nilai bersangkutan. Tidak tergantungnya nilai mengandung arti juga bahwa nilai tidak dapat berubah. Nilai bersifat absolut, tidak dipersyaratkan oleh suatu tindakan, tidak memandang keberadaan alamiahnya, baik secara historis, sosial, biologis ataupun individu murni. Hanya pengetahuan kita tentang nilai bersifat relatif, sedangkan nilai itu sendiri tidak relatif.

Objektivisme aksiologis Max Scheler terkait sangat kuat dengan absolutismenya. Ia menolak segala teori “relatif”, mulai dari pandangan bahwa nilai memiliki keberadaannya berhubungan dengan manusia dan faktor psikis atau psikofisiknya. Max Scheler juga menolak ketergantungan nilai pada realitas kehidupan. Ia menyebutkan bahwa jika nilai tergantung pada kehidupan, hal ini akan meniadakan kemungkinan untuk dapat menambahkan nilai pada kehidupan itu sendiri. Kehidupan merupakan suatu fakta, yang tidak dengan sendirinya terkait dengan nilai. Nilai merupakan suatu yang ditambahkan untuk diwujudkan dalam kehidupan.

Max Scheler juga berpendapat bahwa suatu nilai tidak dapat direduksikan atau dikembalikan pada ungkapan suatu perasaan. Kita kerap memahami nilai sebagai yang tidak tergantung pada perasaan yang kita alami. Max Scheler tidak percaya bahwa nilai harus dicari dalam kenyataan objek ideal, sebagaimana bilangan dan gambar geometris berada. Benarlah bahwa *konsep* kebaikan hati, *konsep* keiandahan, *konsep* kesenangan, dan *konsep* lainnya berada pada kenyataan ideal. Perbedaan harus dibuat antara konsep tentang suatu nilai dengan nilainya itu sendiri.

Hal atau barang yang baik pada hakikatnya adalah hal bernilai atau hal dari nilai. Hal bernilai harus dibedakan dengan nilai. Benda bernilai menurut Max Scheler, adalah pembawa nilai, seperti juga benda sebagai pembawa warna. Nilai merupakan kualitas yang dapat terwujud dalam benda, tetapi tidak identik dengan benda-benda tersebut. Kita dapat menangkap nilai tanpa mengacu pada pembawanya.

Kualitas nilai tidak berubah ketika pembawanya berubah, dan juga tidak rusak ketika pembawanya dimatikan atau dihancurkan. Ini menunjukkan lagi bahwa ada perbedaan jelas antara nilai dan pembawanya. Tidak tergantungnya keberadaan nilai pada barang serta keadaan tampak jelas pada sejumlah fakta. Dalam penangkapan nilai, nilai objek telah dengan jelas diberikan terpisah dari pembawanya.

Jelaslah bahwa kualitas nilai tidak berubah dengan adanya perubahan pada barang. Dan juga tidak benar bahwa nilai menjadi terpengaruh dalam susunannya ketika pembawanya berubah nilainya. Hanya dalam hal bernilai, nilai menjadi nyata. Nilai belum menjadi nyata, kecuali terwujud dalam hal yang dapat bernilai. Dalam suatu hal bernilai, nilai menjadi objektif dan sekaligus nyata. Terdapat perkembangan nilai dalam

dunia nyata ini dengan adanya kebaikan-kebaikan baru yang terwujud. Namun kualitas nilai merupakan objek ideal, yang bersifat tetap.

Semua nilai berada dalam dua kelompok, yaitu: yang positif dan yang negatif, nilai baik dan nilai jahat. Suatu nilai harus ada atau tidak ada; *nilai positif* merupakan suatu yang harus ada dan terwujud dalam realitas kehidupan, sedangkan *nilai negatif* harus tidak ada dan tidak terwujud dalam realitas kehidupan. Selain itu, nilai kebaikan adalah nilai yang tampak pada tindakan mewujudkan nilai yang tertinggi, dan nilai kejahatan adalah nilai yang tampak pada tindakan mewujudkan nilai yang rendah. *Nilai baik* adalah nilai yang melekat pada tindakan mewujudkan nilai positif, sedangkan *nilai jahat* adalah nilai yang melekat pada tindakan mewujudkan nilai negatif.

Hanya pribadi yang baik dapat secara moral baik atau jahat; sedangkan setiap barang lainnya dapat menjadi baik atau jahat sejauh mengacu pada pribadi baik langsung maupun tidak langsung. Nilai pribadi berkaitan dengan pribadi sendiri, tanpa perantara apapun, sedangkan *nilai barang* menyangkut kehadiran nilai dalam hal bernilai. Hal bernilai mungkin bersifat material, vital, atau spiritual. Dalam pengertian ini, nilai pribadi lebih tinggi daripada nilai-nilai barang karena nilai pribadi terletak dan membentuk hakikat atau esensi pribadi yang bersangkutan.

Masih ada pembawa nilai lainnya, yaitu *tindakan* (memahami, mencintai, membenci, dan menginginkan), *fungsi* (pendengaran, penglihatan), dan *tanggapan* atau reaksi (bergembira akan sesuatu). Ketiga pembawa nilai ini termasuk dalam nilai pribadi. Ketiganya memiliki hubungan hierarkhis (bertingkat). Nilai tindakan lebih tinggi daripada nilai fungsi, dan kedua nilai ini lebih tinggi daripada nilai tanggapan.

Menurut Max Scheler, kenyataan bahwa suatu nilai lebih tinggi daripada yang lain dipahami dalam suatu tindakan pemahaman khusus terhadap nilai, yaitu nilai tindakan preferensi, suatu pemahaman akan tingkat tinggi dan rendahnya suatu nilai. Tindakan preferensi tidak boleh disamakan dengan tindakan memilih. Tindakan memilih merupakan kecenderungan yang telah mencakup pengetahuan tentang keunggulan nilai; sedangkan tindakan preferensi merupakan tindakan mengunggulkan atau mengutamakan, yang diwujudkan tanpa menunjukkan adanya kecenderungan, pemilihan atau keinginan. Tindakan preferensi adalah apriori, terjadi di antara nilai-nilai itu sendiri yang berbeda tingkatannya, dan terlepas dari pengalaman akan hal yang bernilai.

Hierarki nilai terdiri dari empat tingkat, yaitu: *pertama*, adalah nilai kesenangan. Tingkatan nilai ini berkaitan dengan fungsi dari perasaan indrawi, yaitu rasa nikmat dan rasa sakit atau pedih. *Kedua*, adalah nilai vitalitas atau kehidupan, yang terdiri dari nilai-nilai rasa kehidupan, meliputi yang luhur, halus atau lembut hingga yang kasar atau biasa, dan juga mencakup yang bagus yang berlawanan dengan yang jelek. *Ketiga*, terdiri dari nilai-nilai spiritual, yang memiliki sifat tidak tergantung pada seluruh lingkungan badaniah serta lingkungan alam sekitar. Nilai *keempat* adalah nilai kesucian dan keprofanan. Nilai ini hanya tampak pada kita dalam objek tertentu yang dituju sebagai objek absolut. Tingkatan nilai kesucian ini tidak tergantung pada perbedaan waktu dan perbedaan orang yang membawanya. Keadaan perasaan yang berkaitan dengan nilai-nilai ini adalah rasa terberkati dan rasa putus harapan yang secara jelas harus dibedakan dengan sekadar rasa senang dan susah.

## 2. Peranan Nilai

Kodrat person manusia sukar dipahami, dan cara untuk memahaminya harus dilakukan dengan mempelajari tindakan manusia; dalam tindakannya person manusia mengungkapkan dirinya. Segala usaha untuk mereduksi semata-mata atau mengubahnya ke dalam peristiwa umum yang bersifat fisik adalah gagal. Dengan hanya melihatnya secara fisik, tidak cukup untuk membedakan secara jelas antara tindakan dengan kejadian atau peristiwa lainnya.

Jika suatu tindakan tidak pernah menjadi objek; dengan demikian, person yang hidup melaksanakan tindakan-tindakan tersebut juga tidak pernah dapat menjadi objek. Dan jika tidak ada kemungkinan untuk menghadirkan tindakan serta person sebagai objek, lalu bagaimana kita dapat memahaminya. Melalui pelaksanaan tindakannya, pada waktu yang sama person dapat mengalami dirinya.

Manusia, sejauh sebagai person, mampu mengatasi dirinya sebagai suatu organisme, serta mengubah dari pusat yang mengatasi dunia yang berada dalam ruang dan waktu, segala sesuatu (termasuk dirinya) menjadi objek pengetahuan. Jadi manusia, sebagai yang bersifat spiritual, adalah pengada yang mengatasi dirinya sendiri dalam dunia. Namun pusat, yang menjadi tempat asal manusia untuk melakukan tindakan mengobjektifkan tubuh, jiwa serta dunia yang berada dalam ruang dan waktu, tidak dapat membuat dirinya sendiri menjadi bagian dari dunia ini.

Dengan demikian kita memahami bahwa manusia sebagai person berkembang dan berubah secara terus menerus di dalam dan melalui tindakan-tindakannya. Secara konkret segala tindakan tersebut terarah untuk merespon nilai yang ditemukan dan dirasakannya, yang mengandung suatu keharusan untuk mewujudkannya (terhadap nilai positif) serta untuk menghilangkannya atau menghapuskannya (terhadap nilai negatif). Ini berarti bahwa nilai-nilai memiliki peran mengarahkan dan memberi daya tarik pada manusia dalam membentuk dirinya melalui tindakan-tindakannya.

Setiap kali Max Scheler menekankan bahwa cinta tidaklah diarahkan pada nilai yang demikian abstrak, melainkan pada person sebagai pembawa nilai. Tidak pernah kita mencintai nilai, tetapi selalu mencintai sesuatu yang memiliki nilai. Max Scheler mengembangkan personalisme nilai yang dengan maksud memberikan kedudukan yang konkret pada nilai yang abstrak. Perhatian terhadap apriori etis mengarahkannya pada konsep nilai yang abstrak. Ide personalisme dimaksudkan sebagai konkretisasi dari tatanan nilai material dengan mempertimbangkan pembawa nilai.

Dalam teori person bernilai, Max Scheler berusaha mengkonkretkan nilai. Nilai abstrak menyatakan dirinya pada kita sebagai yang terwujud dalam model person ideal. Hierarki tipe person bernilai berhubungan dengan hierarki nilai yang lebih tinggi dan lebih rendah. Dengan demikian, tidak ada yang sewenang-wenang dan subjektif dalam model pribadi yang ideal, melainkan berakar dan ditentukan oleh hierarki nilai objektif; dan hal ini memastikan sifatnya yang objektif.

Adapun nilai tipe person tersebut adalah:

- Nilai kesenangan artis
- Nilai kegunaan pemimpin

- Nilai kehidupan pahlawan
- Nilai spiritual jenius
- Nilai kekudusan santo

Di tengah seluruh perubahan historis, hierarki nilai serta hierarki person yang bersangkutan ini tetap tidak berubah dan merupakan pembimbing objektif yang tetap bagi kehidupan moral manusia. Max Scheler menyebutnya hierarki ini sebagai “bintang kutub bagi manusia.” Namun karena tipe person yang murni ini merupakan kodrat yang ideal, tipe-tipe tersebut harus terwujud secara empiris dalam model person historis agar menjadi sungguh efektif sebagai contoh. Dengan demikian, suatu contoh hidup selalu terdiri dari komponen yang apriori serta yang empiris.

Yang tertinggi diantara kelima person tersebut adalah santo. Objek utama dari usaha santo adalah kemajuan dan perkembangan dirinya sendiri. Santo membentuk dirinya sendiri sebagai person yang sesempurna mungkin berdasarkan gambaran nilai ideal yang telah diterimanya secara bertahap dalam proses mencintai dirinya hanya dalam Allah.

Tipe person yang kedua adalah tipe jenius. Tipe ini berhubungan dengan perasaan akan nilai spiritual. Max Scheler mendefinisikan jenius adalah orang yang sebelumnya tanpa aturan dan norma, menciptakan sesuatu yang baru dan asli serta merupakan suatu contoh.

Tipe person yang ketiga adalah manusia pahlawan. Ide tentang manusia pahlawan berhubungan dengan perasaan akan nilai vital. Max Scheler mencirikan manusia pahlawan sebagai tipe person yang memberikan perhatian terutama pada perwujudan keluhuran atau nilai vital murni, dan keutamaan dasarnya adalah keluhuran pikiran serta keagungan jiwa.

Tipe person yang keempat adalah yang memiliki jiwa pemimpin. Ilmuwan, insinyur, dan ekonom biasanya mewujudkan nilai dari tipe person ini. Sedangkan tingkatan terendah dalam hierarki tipe person diduduki oleh artis. Tipe person ini mengusahakan sebagai suatu karya seni tinggi, yaitu kenikmatan akan nilai kesenangan.

Perkembangan personalitas yang penuh tampak ketika setiap orang tidak hanya menemukan model person bernilai sebagai sesuatu yang boleh diterima, tetapi sebagai sesuatu yang harus diterima, sebagai sesuatu yang menuntut untuk dirasakan. Scheler menggambarkan personalisme spiritual seseorang melalui jawaban yang tepat terhadap nilai etis bukanlah sesuatu yang sekali diterima dan dengan demikian terpenuhi. Setiap situasi dalam kehidupan menghadirkan kita dengan nilai-nilai baru yang tersedia bagi kita. Dengan demikian, tugas bagi setiap person adalah mengembangkan persepsinya terhadap nilai dan merespon secara benar terhadap nilai yang secara terus menerus menyajikan dirinya pada setiap person melalui hidupnya.

## **D. Lakon Semar Mbangun Kahyangan dan AM Teori Aksiologis Max Scheller**

### **1. Lakon Semar *Mbangun Kahyangan* Sebagai Nilai**

Max Scheler berpendapat bahwa simbol dapat memiliki kecenderungan menggantikan dan menyembunyikan fenomena. Sehingga ia berusaha untuk meninggalkan simbol serta mengarah kembali ke “barang”. Namun melalui pandangan

Max Scheler juga saya akan memaparkan nilai dibalik kekuatan simbol yang ada pada budaya Jawa, dalam hal ini lakon wayang Semar Mbangun Kahyangan.

Sikap Arjuna yang tidak percaya dengan Semar, kemudian merubah dirinya menjadi harimau untuk meringkus Semar, tidak merubah nilai kewibawaan yang melekat pada sosok Arjuna. Selain itu juga yang tergambar dari sosok Sri Kresna yang juga mengubah dirinya menjadi rasaksa karena marah dengan Semar dan ingin meringkusnya. Yang kemudian, sikap Bathara Guru yang percaya begitu saja dengan aduan Arjuna dan Sri Kresna, kemudian menyuruh *bajubarat-bajubarat* untuk mengacaukan rencana Semar, serta agar meringkus Semar. Meskipun demikian Arjuna sebagai simbol kewibawaan, Sri Kresna sebagai simbol kebijaksanaan dan kecerdasan, serta Bathara Guru sebagai simbol penguasa alam semesta, yang sekaligus dala teori Max Scheler adalah sebagai pembawa nilai, sikap-sikap mereka tidak akan merubah nilai kewibawaan, keadilan, kecerdasan dan kepemimpinan yang telah disimbolkan kepadanya. Nilai merupakan suatu kualitas yang tidak tergantung pada pembawanya dan tidak berubah seiring dengan perubahan barang. Nilai bersifat absolut. Kualitas nilai tidak berubah ketika pembawanya berubah, dan juga tidak rusak ketika pembawanya dimatikan atau dihancurkan.

Selain manusia, benda bernilai adalah juga pembawa nilai. Nilai merupakan kualitas yang dapat terwujud dalam benda, tetapi tidak identik dengan benda-benda tersebut. Benda yang bernilai tersebut tergambarkan dari adanya pusaka-pusaka Amarta, yaitu Jamus Kalimasada, Tumbak Koro Welang, dan Payung Tunggal Naga, dan senjata Cakra milik Sri Kresna yang bergerak sendiri menuju ke Padukungan Karangaborotan untuk mendukung niat Semar.

Masih ada pembawa nilai lainnya, yaitu *tindakan* (memahami, mencintai, membenci, dan menginginkan), *fungsi* (pendengaran, penglihatan), dan *tanggapan* atau reaksi (bergembira akan sesuatu). Berdasarkan fungsi, Sri Kresna dan Arjuna memberikan tanggapan kepada Petruk dengan kemarahan, yang kemudian bertindak mengadu kepada Bathara Guru tentang niat Semar, mengubah diri untuk meringkus Semar, dan menyuruh Gatotkaca, Ontorejo dan Sentyaki untuk mengusir Petruk. Bathara Guru yang mendengar aduan Kresna langsung percaya dan menanggapi dengan kemarahannya, kemudian menyuruh para bajubarat untuk meringkus Semar. Keempat Pandawa menanggapi berita yang dibawa Petruk dengan baik dan segera pergi ke Padukuhan Karangaborotan. Begitupun dengan Ontoseno, Anoman dan Narada

Melalui pembawa nilai, nilai dapat dikembangkan menjadi nilai-nilai baru. Terdapat perkembangan nilai dalam dunia nyata ini dengan adanya kebaikan-kebaikan baru yang terwujud. Namun kualitas nilai merupakan objek ideal, yang bersifat tetap. Seperti yang tercermin dalam penyatuan keempat Pandawa dengan diri Semar dan berjumpa dengan Sang Hyang Wenang maka mendapatkan wejangan-wejangan tentang kebajikan. Diharapkan Pandawa dapat menyebarkan dan menjalankan wejangan-wejangan tersebut.

Dengan kedatangan Petruk yang meminta Pandawa dan Sri Kresna datang ke Padukuhan Karangaborotan, ada dua pemahaman, di mana Sri Kresna dan Arjuna

salah memahami maksud Semar yang kemudian mengadu kepada Bathara Guru yang menyebabkan kemarahannya. Selain itu pihak keempat Pandawa yang lainnya, diikuti Ontoseno, Anoman dan Narada yang percaya pada Semar akan niat baiknya. Dengan melihat realitas ini menegaskan bahwa semua nilai berada dalam dua kelompok, yaitu: yang positif dan yang negatif, nilai baik dan nilai jahat.

Hierarki nilai terdiri dari empat tingkat, yaitu: *pertama*, adalah nilai kesenangan. *Kedua*, adalah nilai vitalitas atau kehidupan. *Ketiga*, terdiri dari nilai-nilai spiritual. Nilai *keempat* adalah nilai kesucian dan keprofanan. Nilai kesenangan tercermin dari sikap-sikap para Pandawa, Sri Kresna dan yang lainnya dalam menanggapi kedatangan Petruk dan tujuannya menghadap. Nilai vitalitas atau kehidupan tercermin dalam tindakan yang dilakukan keempat Pandawa dengan segera menuju ke Padukuhan Karangkarabatan untuk mendukung rencana Semar, juga tindakan Arjuna, Sri Kresna dan Bathara Guru yang ingin menggagalkan rencana Semar. Nilai spiritual, tercermin dalam tindakan keempat Pandawa dalam kerelaannya menjalankan perkataan Semar untuk menyatu dengan Semar. Nilai keprofanan terlihat dari bertemunya keempat Pandawa dengan Sang Hyang Wenang dan mendapatkan wejangan-wejanganannya.

Selain berdasarkan hierarki nilai, nilai juga dibagi dalam lima tipe person, yaitu:

- Nilai kesenangan artis  
Nilai kesenangan artis tercermin dalam sikap Sri Kresna, Arjuna dan Bathara Guru yang menuruti kemarahannya tanpa mencari tahu terlebih dahulu akan kebenarannya.
- Nilai kegunaan pemimpin  
Nilai kegunaan pemimpin tercermin dalam rasa tanggungjawan keempat Pandawa dalam mendukung niat Semar, menyempurnakan mental para Pandawa sebagai sosok pemimpin.
- Nilai kehidupan pahlawan  
Nilai kehidupan pahlawan tercermin dalam sosok anak-anak Semar, Ontoseno, dan Anoman dalam usaha melindungi Semar, dan menjaga situasi agar upaya Semar dapat berjalan dengan lancar.
- Nilai spiritual jenius  
Nilai spiritual jenius tergambar dalam niat Semar dalam Mbangun Kahyangan, meskipun bukan dalam arti sebenarnya, namun dengan arti mbangun mental Pandawa agar semakin baik.
- Nilai kekudusan santo  
Nilai santo terdapat dalam bertemunya Pandawa dengan Sang Hyang Wenang dalam tujuan memberikan wejangan-wejangan agar mental Pandawa menjadi sempurna.

Lakon Semar Mbangun Kahyangan memberikan gambaran nilai yang seutuhnya, di mana seorang pembawa nilai bisa saja berubah, namun tidak akan merubah nilai itu sendiri. Realitas kehidupan juga begitu, tidak ada yang seutuhnya benar dan tidak ada yang seutuhnya salah. Keduanya saling melengkapi tanpa mengurangi atau mengubah nilai benar dan salah.

Terwujudnya suatu tujuan tidak hanya mengandalkan diri pribadi dan hubungan dengan Tuhan, namun keselarasan alam dan lingkungan sosial juga mendapat peran yang penting. Keselarasan alam bisa dalam wujud kebendaan ataupun kondisi batiniah. Sedangkan lingkungan sosial bisa dalam wujud dukungan dari komunitas ataupun masyarakat di sekitar kita. Hal ini mencerminkan falsafah hidup Jawa, bahwa manusia hendaknya menjaga keselarasan kosmos atau keselarasan alam dalam rangka mewujudkan tujuan hidupnya.

Bagaimana manusia harus *sepi ing pamrih, rame ing gawe*, dalam arti senantiasa memenuhi kewajiban-kewajiban hidupnya tanpa memikirkan balasannya. Manusia yang *memayu hayuning bawana*, menjaga keselarasan alam, keseimbangan alam. Manusia yang mencapai puncak hidupnya dengan manunggal dalam Gusti, *manunggaling kawula Gusti*. Maka dengan hal ini, selaraslah alam semesta dan terpenuhilah tujuan hidup manusia.

## 2. Relevansinya terhadap Pembangunan Mental Masyarakat

Indonesia adalah negara yang istimewa, tatanan, sejarah pembentukan, ditambah dengan variable jumlah penduduk, luas wilayah, kekayaan sumberdaya alam, kebinekaan agama, etnis, dan kultur. Komponen-komponen ini dapat menjadikan Indonesia sebagai negara yang besar. Indonesia adalah teks alami yang tidak ada habis-habisnya untuk dikaji, dipelajari, dan dimanfaatkan sumber dayanya.

Indonesia telah sejak lama mengusahakan pembangunan di berbagai sektor. Mulai dari pembanguna masyarakat di pedesaan atau kaum petani sampai kalangan penduduk kota atau kaum pegawai. Pembangunan itu sudah sejak masa kolonial direncanakan, sampai akhirnya terealisasi pada masa orde baru, masa revolusi, dan pascarevolusi saat ini. Pembangunan negeri ini turut menyisakan dampak mental yang saat ini masih dirasakan oleh banyak warga negaranya.

Orientasi dan sikap mental bangsa Indonesia yang belum sejatinya mencerminkan harapan dari pendiri negeri ini. Indonesia masih sangat tergantung kepada negara lain, baik dari segi perekonomian, ketahanan, maupun segi yang lainnya. Padahal negeri ini kaya akan sumber daya manusia dan sumber daya alamnya. Kita masih berbangga dengan mengimpor produk dari negara tetangga, padahal kita sebenarnya mampu untuk membuatnya sendiri. Kita masih malu untuk percaya dan menunjukkan pada dunia bahwa Indonesia bisa setara dengan negar super power maupun negara dengan keunggulan terknologinya. Namun pekerjaan rumah kita adalah sudah siapkah mental Indonesia untuk bangkit dari keterpurukan dan berjuang melawan krisis mental ini.

Pembangunan mental adalah hal terpenting bagi manusia. Manusia tidak akan dapat merasakan kebahagiaan dalam kehidupan tanpa danya mental yang bagus. Mental yang bagus dapat menata suasana jiwa yang nyaman dan mendamaikan. Dia adalah modal utama dalam menciptakan keadaan yang menyenangkan dalam diri manusia. Seberapa pun sempurnanya keperluan dan kemauan manusia tetap akan terasa kurang, hampa dan gersang tanpa terbenahnya jiwa dengan mental yang mantab. Sempurna, tapi terasa tidak sempurna.

Pembangunan mental juga merupakan awal dari segala macam pembangunan. Tidak ada makna sama sekali pembangunan bidang lain yang super sukses sekalipun tanpa didahulukan oleh pembangunan jiwa manusia. Segala jenis pembangunan akan mudah berdiri di atas bangunan jiwa yang baik. Jiwa manusia dapat membangunkan peradaban dan mendinamikan kehidupan. Akan nampak baik dan mendamaikan setiap apaun yang ada di kehidupan ini kalau yang menjadi kreator pembangunannya adalah manusia berjiwa baik.

Untuk mewujudkan tujuan negara, mustahil jika kita tidak punya mental yang kuat. Melalui gambaran dari Lakon Semar Mbangun Kahyangan ini dapat kita ketahui betapa pentingnya menyempurnakan mental pemimpin negara yang pada akhirnya mengajarkannya kepada semua rakyat, sehingga dapat tercapai tujuan negara kita. Kita perlu sosok Semar yang selalu memikirkan kebaikan negara dan menjadi penasehat para pemimpin. Kita perlu sosok Pandawa yang senantiasa ingin berbuat yang terbaik bagi rakyatnya. Kita butuh sosok anak-anak Semar, Ontoseno, dan Anoman yang senantiasa memikirkan keamanan bersama dan senantiasa percaya dengan negara.

Berdasarkan Lakon Semar Mbangun Kahyangan, dapat dirumuskan beberapa syarat-syarat terpenting bagi pembangunan mental adalah:

a. Pendidikan

Pendidikan utama dimulai dari rumah tangga. Lingkungan keluarga adalah lingkungan yang paling penting dalam membentuk mental anak. Pendidikan orang tua yang berperan, bahkan pendidikan anak dimulai sejak dalam kandungan. Kemudian dilanjutkan di sekolah. Peran guru dalam hal ini paling penting, bagaimana menciptakan suasana dan perilaku anak didik. Dan yang terakhir adalah dalam masyarakat.

b. Pembinaan moral.

Pembinaan moral harus dilakukan sejak kecil, tentunya disesuaikan dengan umurnya. Ada tahapan-tahapan yang harus dipahami, terutama oleh orangtua bagaimana tumbuh kembang anak yang seharusnya. Salah satu contoh dengan mengajarkan tata krama kepada anak melalui bahasa daerah, bahasa Jawa misalnya. Dalam bahasa Jawa terdapat tingkatan-tingkatan bahasa, *ngoko*, *kromo*, dan *kromoinggil*. Tingkatan tersebut mengajarkan anak bagaimana bersikap menghormati kepada oranglain sesuai dengan umur.

c. Pembinaan jiwa taqwa

Agama adalah ajaran yang harus dikenalkan kepada anak sejak dini. Melalui agama anak sejak dini diajarkan tentang moralitas keagamaan. Agama adalah pondasi penting yang harus diajarkan kepada anak. Karena jika seorang agamanya baik, diharapkan berkorelasi dengan mempunyai akhlak atau sikap yang baik pula.

Dengan terbentuknya mental yang kuat, diharapkan mempermudah kita dalam membangun negara yang kuat. Negara yang kuat akan mewujudkan masyarakat yang sejahtera, bahagia, seperti layaknya berada di kahyangan.

## E. Penutup

Salah satu bentuk karya seni yang dapat dipakai sebagai sumber pencarian nilai-nilai adalah seni wayang kulit purwa, karena di dalamnya terdapat berbagai agama serta sistem filsafat. Ajaran dan nilai-nilai itu telah memenuhi persyaratan, yakni secara objektif/kritis ajaran-ajaran dan nilai-nilai itu dapat dipakai oleh bangsa Indonesia untuk kelangsungan hidupnya, dan terbukti keluhurannya karena telah nyata lolos dari berbagai pengujian dengan tetap dipakainya ajaran-ajaran dan nilai-nilai oleh bangsa Indonesia dari zaman ke zaman.

Setelah melalui berbagai tahap pembelajaran akhirnya pengupasan tentang nilai-nilai dalam Lakon Semar Mbangun Kahyangan ini memiliki beberapa kesimpulan. Kesimpulan pertama, bahwa untuk mencapai kebahagiaan dan kesempurnaan dalam hidup manusia harus mendekatkan diri pada Tuhan Yang Maha Esa. Kesimpulan kedua, ditemukannya nilai-nilai sesuai dengan pandangan Max Scheler.

Dengan melihat dan mengetahui makna yang terdapat dalam Lakon Semar Mbangun Kahyangan dapat diperoleh berbagai nilai-nilai yang mengajarkan kepada manusia bagaimana hidup yang sempurna dan bagaimana cara untuk mendapatkannya. Seperti yang dikatakan oleh tokoh Ontoseno, bahwa manusia yang bobrok secara mental akan mudah tergoda dengan bujukan setan, yang nantinya akan menghambat proses penyempurnaan hidup. Oleh karena itu, manusia harus senantiasa waspada dan menyempurnakan mentalnya. Hal ini dapat dilakukan dengan memperkuat iman dan taqwa. Jika mental manusia kuat maka akan dapat mempengaruhi segala kehidupan disekelilingnya, termasuk negara.

### Daftar Pustaka

- Herusatoto, Budiono, *Simbolisme dalam Budaya Jawa*, Yogyakarta: PT Haninadita, 1984.
- Wahana, Paulus, *Nilai Etika Aksiologis Max Scheler*, Yogyakarta: Kanisius, 2004.
- Purwadi, *Semar "Jagad Mistik Jawa"*, Yogyakarta: Media Abadi, 2004.
- Abdullah, Samudi *Wayang Purwa dan Dakwah Islamiyah*. Bandung: PT Al Ma'arif, 2001.
- Soetrisno, *Falsafah Hidup Pancasila Sebagaimana Tercermin dalam Falsafah Hidup Orang Jawa*. Yogyakarta: Penerbit Pandawa, 1977.
- Mulyono, Sri, *Wayang dan Karakter Manusia*, Jakarta: PT Gunung Agung, 1979.
- 8 volume Kaset Lakon Semar Mbangun Kahyangan Versi Ki Dalang Hadi Sugito

