

NASKAH PAKELIRAN PADAT  
Laire Punakawan



Dalang dan Penulis Naskah:  
St. Hanggar Budi Prasetya  
NIP. 19680102 199903 1 002

Penata Iringan:  
Ign. Krisna Nuryanta Putra  
NIP: 19651217 199303 1 002

Dipersiapkan untuk pementasan:  
The Performance of Exhibition of Festive Light in Southeast Asia  
Di Tainan, Taiwan, Republic of China  
5-10 Mei 2017

Jurusan Pedalangan  
Fakultas Seni Pertunjukan  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
2017

## Daftar Isi

	Halaman
Halaman judul .....	i
Daftar Isi .....	ii
Kata Pengantar .....	iii
Bab 1. Pendahuluan	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Tujuan Karya .....	1
C. Tinjauan Karya dan Pustaka .....	1
Bab 2. Proses Penyusunan Naskah	
A. Sumber Rujukan .....	6
B. Cerita Ringkas .....	7
Bab 3. Naskah Lakon Laire Punakawan	
A. Patet Nem .....	10
B. Patet Sanga .....	14
C. Patet Manyura .....	16
Bab 4. Penutup .....	19
Daftar Pustaka .....	20

## **Kata Pengantar**

Syukur kepada Tuhan atas kasih dan karunianya sehingga penyusunan naskah pakeliran padat lakon Lahire Punakawan ini bisa terselesaikan. Naskah ini dipersiapkan untuk pementasan wayang padat dalam acara The Performance of Exhibition of Festive Light in Southeast Asia di Tainan, Taiwan tanggal 5 sampai 10 Mei 2017.

Pementasan lakon ini akan dilaksanakan di empat tempat yaitu di National Tainan Living Art Center, Shui Shang Primery School, Tainan National University of The Arts (TNNUA), dan National Kaohsiung Normal University.

Pementasan ini didanai sepenuhnya oleh Ministry of Culture, Taiwan dengan bantuan CC (Culture Creatifity) Foundation bekerja sama dengan Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Kegiatan ini tidak akan berjalan dengan lancar tanpa bantuan banyak pihak. Untuk itu saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada mereka yang baik langsung maupun tidak langsung berperan dalam penyelenggaraan pementasan ini yaitu:

1. Ministry of Culture, Taiwan yang telah mengundang dan akan membiayai penuh pementasan.
2. Prof. Dr. M. Agus Burhan selaku Rektor ISI Yogyakarta dan Prof. Dr. I Wayan Dana selaku Pembantu Rektor I yang telah mengizinkan penulis beserta tim untuk memenuhi undangan dari Ministry of Culture Taiwan.
3. Prof. Dr. Yudiaryani, MA selaku Dekan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta yang telah mendukung kegiatan ini.
4. Direktur National Tainan Living Art Center - Tainan yang akan menyediakan tempat untuk pertunjukan
5. Directur Shui Shang Primery School yang akan menerima dan menyediakan tempat pertunjukan
6. Prof. Ted Tsung Tsai, Direktur Graduate Institute of Ethnomusicology, Tainan National University of the Art (TNNUA) yang akan meminjami gamelan dan menyediakan fasilitas pertunjukan.
7. President National Kaohsiung Normal University yang akan menerima dan menyediakan fasilitas pertunjukan
8. Kun - Wei Tsai dan Vivian Liu selaku General Manager dan sekretaris CC Foudation yang akan memfasilitasi pertunjukan
- 9.. Ign. Krisna Nuryanta Putra sebagai Penata Iringan

9. Teman-teman pendukung pertunjukan (Udreka, Rohmad Rusmanto, Bayu Aji Nugroho, Bayu Praba Prasapa Aji, Desti Pertiwi, Hening Sudarsono, Sri Wagihardo, Y. Adityanto Aji, Muflikh Auditama, Lengkawa Pangestu Aji, Danu Anggada Bimantara, dan Anggoro Budiman)

Semoga Tuhan membalas kebaikan bapak ibu semua.

Yogyakarta, 2 April 2017

Penulis Naskah dan Dalang

Hanggar Budi Prasetya

## **Bab 1. Pendahuluan**

### **A. Latar Belakang**

Lakon *Laire Punakawan* mengkisahkan perjalanan hidup Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong hingga menjadi punakawan. Naskah lakon ini disusun berdasarkan ide bahwa Punakawan memiliki peran yang sangat penting dalam pertunjukan wayang, baik dalam epos Mahabarata maupun Ramayana.

Penulis akan menyajikannya dalam bentuk pakeliran padat dengan durasi waktu lebih kurang satu jam. Untuk tujuan ini, penulis mencoba mencari sanggit lakon atau dokumentasi pementasan tentang lakon ini yang ditampilkan dalam bentuk padat, tetapi tidak penulis dapatkan. Untuk itu penulis berusaha untuk membuat sanggit lakon berdasarkan cerita tertulis dilengkapi dengan beberapa pertunjukan yang ada kaitannya dengan kelahiran Punakawan.

### **B. Tujuan Karya**

Tujuan karya ini adalah ingin menampilkan kisah munculnya punakawan Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong dalam pertunjukan wayang Gaya Yogyakarta berdurasi sekitar satu jam

### **C. Tinjauan Karya dan Pustaka**

#### **Asal usul Semar**

Baik sumber cetak maupun sumber pertunjukan menceritakan bahwa Semar adalah dewa yang turun ke *marcapada* atau *ngejawantah* menjadi abdi atau pamomong. Semua sumber menceritakan bahwa Semar muda atau Ismaya adalah dewa yang tampan anak Sang Hyang Tunggal, penguasa Kayangan. Ada beberapa versi mengapa Ismaya yang tampan itu kemudian menjadi sosok Semar yang tidak tampan seperti dikenal sekarang. Sebagian sumber menceritakan bahwa perubahan wujud dari tampan menjadi tidak tampan karena sengaja agar ia layak sebagai *pamomong* atau abdi. Versi yang lain, ia menjadi tidak tampan karena akibat kesombongannya.

Versi pertama dapat diamati dalam pertunjukan lakon *Semar Lair* yang dipergelarkan oleh Ki Gedhug Siswanto (2016). Dalam pertunjukan tersebut diceritakan bahwa Ismaya memiliki keinginan untuk menjadi pamomong kesatria dengan cara menitis kepada Asmarasanta, cucu Makukuhan yang sedang bertapa di Gunung Tidar.

Diceritakan, Asmarasanta sedang bertapa karena memiliki keinginan memperbaiki dunia dengan cara menjadi pamomong para kesatria. Agar bisa menjadi pamomong, Asmarasanta bersedia *diracut* tubuhnya sehingga menjadi Semar. Ismaya setelah berhasil mengubah ujud Asmarasanta menjadi Semar kemudian menyatu dalam Semar. Sanggit ini kemungkinan besar diadaptasi dari teks tulis *Serat Paramayoga* (Pandjangmas, 1954) dan *Pustakarajapurwa* (Pandjangmas, 1955). Dalam teks ini diceritakan bahwa suatu ketika, Ismaya sedang berjalan dikejar oleh dua ekor harimau buas. Ismaya tidak mampu melawannya, sehingga ia melarikan diri hingga sampai pada sebuah pertapaan Resi Manumayasa. Ismaya meminta bantuan Manumayasa untuk melawan dua kedua harimau tersebut. Harimau dipanah kemudian badar menjadi Dewi Kanestren dan Dewi Kaniraras. Dewi Kanestren kemudian diperistri oleh Ismaya, sedang Dewi Kaniraras diperistri oleh Manumayasa. Sejak saat itu terjadi persahabatan antara Ismaya dengan Manumayasa. Ketika Manumayasa mukswa, Ismaya memiliki tugas menjadi pamomong anak keturunan Manumayasa. Agar layak sebagai pamomong, Ismaya diubah bentuknya menjadi jelek dan namanya diganti dengan Semar.

Versi kedua dapat diamati dalam lakon *Semar Lair* dan *Semar Tumurun ing Marcapada* yang dipentaskan oleh Ki Purba Asmara. Dalam lakon ini diceritakan, suatu ketika Antaga telah selesai bertapa di gunung Candrageni. Ismaya juga telah menyelesaikan pertapaannya di Sonyaruri. Antaga mendengar bahwa adiknya - Manikmaya - akan dinobatkan sebagai raja menggantikan ayahnya. Antaga tidak menyetujui, karena dialah yang merasa paling sakti karena telah menyelesaikan bertapa di gunung Candrageni. Antaga menghasut Ismaya untuk membunuh adiknya. Ismaya yang semula tidak terlalu peduli dengan kekuasaan, akhirnya timbul rasa sombong juga. Keduanya beradu kesaktian. Antaga mengusulkan bahwa siapa yang sanggup dan mampu menelan gunung dan memuntahkannya, maka dialah yang paling sakti. Keduanya mengadu kekuatan untuk menelan gunung. Antaga tidak berhasil, justru malah mulutnya sobek, matanya membesar dan wajahnya jelek. Ismaya berhasil menelan gunung tetapi tidak mampu memuntahkan kembali, sehingga gunung tinggal dalam perut. Ismaya berubah menjadi jelek. Mengetahui kesombongan kedua anaknya, Sang Hyang Tunggal marah. Antaga diganti namanya menjadi Togog dan diberi tugas menjadi pamomong satria dan raksasa yang berwatak tidak baik, sementara Ismaya

diubah namanya menjadi Semar dan diberi tugas menjadi pamomong kesatria yang baik di marcapada.

Kemungkinan besar kedua sanggit lakon yang dipentaskan oleh Purba Asmara tersebut diadaptasi dari sumber teks *Serat Purwacarita* (Pandjangmas, 1954). Dalam teks ini diceritakan bahwa Anak-anak Sang Hyang Tunggal yaitu Antaga, Ismaya, dan Manikmaya saling berebut kuasa untuk menggantikan ayahnya. Antaga dan Ismaya saling memamerkan kesombongannya untuk menelan gunung tetapi tidak berhasil dan malah berubah wujud menjadi Togog dan Semar.

Teks lain yang agak mirip dengan versi kedua adalah *Serat Purwakandha* (Pandjangmas, 1954). Dalam teks ini dicertakan, suatu ketika Ismaya mendengar kalau salah satu adiknya, Manikmaya akan dinobatkan menjadi Raja Kayangan menggantikan Sang Hyang Tunggal. Atas hasutan Antaga - kakaknya, Ismaya marah dan bersekongkol dengan Antaga untuk membunuh Manikmaya. Perbuatan ini diketahui oleh Sang Hyang Tunggal. Sang Hyang Tunggal marah, ia mengeluarkan angin besar yang menyapu Ismaya dan Antaga hingga sampai Marcapada. Ismaya jatuh di tanah Jawa dengan tubuh yang rusak dan berubah wujud menjadi Semar, sedang Antaga jatuh di tanah seberang dengan bentuk yang rusak juga dan berganti nama menjadi Togog.

### **Asal-usul Gareng dan Petruk**

Ada beberapa versi yang menceritakan asal mula Gareng dan Petruk. Ada versi yang menceritakan bahwa Gareng dan Petruk adalah kakak beradik, tetapi versi yang lain Gareng dan Petruk muda bukanlah bersaudara tetapi memiliki sifat yang sama. Versi pertama dapat diamati dalam pertunjukan lakon *Semar Lair* yang dipergelarkan oleh Ki Gedhug Siswanto (2016). Dalam pertunjukan ini diceritakan bahwa Gareng dan Petruk sewaktu muda namanya Pecukilan dan Supatra, anak Gandarwa Rajaswala di Negara Puloawindo. Keduanya meninggalkan Puloawindo dan ingin menjadi abdi manusia. Di perjalanan, keduanya bertemu dengan Ismaya. Terjadilah perang. Oleh Ismaya keduanya diajar sehingga tubuhnya rusak. Pecukilan mengaku kalah, namanya diubah menjadi Gareng dan sanggup mengikuti Ismaya. Supatra bagian tubuhnya oleh Ismaya ditarik semua sehingga menjadi panjang dan diberi nama Petruk.

Cerita yang hampir sama disampaikan oleh Ki Purbo Asmara. Dalam pertunjukan lakon *Semar Tumurun ing Marcapado* (2014) diceritakan bahwa Gareng dan Petruk semasa muda adalah kakak beradik anak Gandarwa Rajaswala di Negara Madyantara. Yang tua bernama Bambang Supatra, sedangkan yang muda bernama Bambang Pecukilan. Keduanya melakukan tapa agar kelak mampu menggantikan ayahnya menjadi raja. Bambang Supatra bertapa di Gunung Mandara, sedangkan Bambang Pecukilan bertapa di Gunung Awinda. Setelah keduanya selesai melakukan tapa dan memiliki kekuatan yang cukup keduanya saling menyombongkan diri. Akhirnya terjadilah pertengkaran. Tidak ada yang menang dan tidak ada yang kalah. Ismaya yang sedang turun ke Marcapada mengetahui pertengkaran kedua kesatria tersebut. Ismaya berusaha memisah tetapi tidak berhasil. Oleh Ismaya keduanya dihajar sehingga menjadi cacat dan mengaku tunduk akan Semar. Semar memberi nama baru Bambang Supatra dengan Petruk, sedangkan Bambang Pecukilan diberi nama Gareng. Keduanya mengikuti Semar menjadi pamomong kesatria di Marcapada.

Cerita yang hampir mirip seperti di atas disampaikan oleh Ki Hadi Sugito (2007) dalam lakon *Petruk Takon Bapa*. Dalam lakon ini diceritakan bahwa Gareng dan Petruk adalah adik kakak anak Resi Drembamua di pertapaan Sela Gumilar. Petruk muda namanya Bambang Pecruk, sedangkan Gareng muda namanya Bambang Macukilan. Karena kesombongannya, keduanya saling bertengkar dan berubah wujud menjadi jelek. Semar berusaha memisah keduanya tetapi tidak berhasil. Oleh semar keduanya disiksa sehingga akhirnya mengaku tunduk dan bersedia mengikuti kemanapun Semar pergi. Oleh Semar, Bambang Macukilan diberi nama Gareng, sedangkan Bambang Pecruk diganti nama menjadi Petruk.

Versi kedua, Petruk dan Gareng muda semula adalah tidak bersaudara. Sunarto (2012) menjelaskan bahwa Gareng dan Petruk semasa muda adalah satria yang tampan. Gareng adalah satria yang tampan dan sakti bernama Bambang Sukskati, putra seorang begawan Sukskati di padepokan Bluluktiba. Bambang Sukskati memiliki tabiat yang tidak baik yaitu sombong, congkak, dan keinginan untuk menaklukkan dunia. Petruk muda bernama Pecukpecukilan adalah putra Begawan Selantara. Petruk muda memiliki sifat yang hampir sama dengan Gareng. Ia sangat tampan, kuat, dan sakti. Namun demikian ketampanan dan kesaktiannya tidak diimbangi dngan sifatnya. Ia ingin

menaklukkan semua yang dijumpainya. Suatu saat Bambang Sukskati bertemu dengan Pecrukpecukilan. Oleh karena memiliki sifat yang sama, terjadilah perselisihan dan saling mengaku dirinya yang paling sakti. Tidak ada yang menang dan kalah. Terjadilah perang tanding yang memakan waktu yang sangat lama sehingga kedua kesatria tersebut badannya menjadi rusak dan tidak tahan lagi. Pecukpecukilan tubuhnya berubah menjadi serba panjang. Hidungnya panjang, perutnya buncit, tali pusar bodong, tangan menjadi panjang. Sementara itu Bambang Sukskati tangan menjadi bengkok dan kakinya pincang. Perselisihan itu diketahui oleh Semar yang saat itu sedang turun ke Ngarcapada akan menjadi pamomong para kesatria.

Kedua kesatria yang sedang bertengkar dipisah oleh Semar tidak mau. Oleh Semar kedua kesatria disiksa sekalian sehingga keduanya mengakui kekuatan Semar dan menurut perintah Semar. Keduanya diaku sebagai anak dan memiliki tugas selalu mengikuti kemanapun Semar pergi. Bambang Sukskati dianggap lebih tua dan diubah namanya menjadi Gareng, sedangkan Pecrukpecukilan dianggap lebih muda dan diberi nama Petruk.

### **Asal-usul Bagong**

Semua sumber, baik pustaka maupun pertunjukan menceritakan bahwa Bagong adalah tercipta dari bayangan Semar. Yang membedakan antar sumber adalah kapan Bagong diciptakan. Dalam pertunjukan Ki Gedhug Siswanto (2016), Bagong tercipta sebelum Gareng dan Petruk mengikuti Semar. Demikian juga pertunjukan ki Purbasamara. Dengan mengikuti logika ini, mestinya Bagong adalah anak tertua dari Semar. Cerita yang berkembang di Yogyakarta ataupun Surakarta, Bagong adalah anak terakhir Semar.

Berdasarkan tinjauan pustaka dan tinjauan karya di depan, dapat disimpulkan bahwa kisah lahirnya Punakawan masih menarik untuk ditampilkan. Penulis akan mengadopsi dari sumber-sumber tersebut untuk menyusun sanggit yang lebih tepat untuk disajikan dalam pertunjukan padat berdurasi sekitar satu jam.

## **Bab 2. Proses Penyusunan Naskah**

Naskah disusun mengikuti Pakeliran Gaya Yogyakarta. Dalam Pakeliran Gaya Yogyakarta, pertunjukan wayang dibagi dalam tiga Patet, yaitu Patet Nem, Patet Sanga, dan Patet Manyura.

### **A. Sumber Sumber yang menjadi Rujukan**

Sanggit naskah yang saya buat berikut ini merupakan perpaduan dari berbagai sumber yang menurut penulis bisa mendukung pementasan. Tentang asal usul Semar, penulis menggunakan sumber Purwakandha (Pandjangmas, 1954). Dari sumber ini, penulis kembangkan sehingga bisa dihasilkan dramatik pada bagian awal. Semua sumber tertulis menyebutkan bahwa yang membuat Ismaya menjadi Semar dan Antaga menjadi Togog adalah Sang Hyang Tunggal. Saya tidak menggunakan sumber ini. Saya juga tidak menggunakan sumber pertunjukan yang dipentaskan oleh Ki Purbo Asmara maupun Gedhug Siswanto. Dalam pementasan kedua dalang tersebut kurang terlihat peran Manikmaya. Dalam naskah yang saya buat ini saya ingin menunjukkan peran Manikmaya dalam membangun konflik antara Antaga dan Ismaya. Saya ingin menampilkan karakter Manikmaya yang memiliki sifat cerdik dan licik. Tentu ini lebih pas untuk membangun suasana dan menciptakan alur dramatik.

Tentang asal - usul Gareng dan Petruk, penulis mengambil sumber dari pertunjukan Ki Hadi Sugito (2007) dalam lakon *Petruk Takon Bapa*. Dalam lakon tersebut terdapat cerita bahwa semasa muda, Gareng dan Petruk adalah adik dan kakak yang bernama Bambang Macukilan dan Bambang Pecruk. Keduanya adalah anak dari Resi Drembamua di pertapan Sela Gumilar. Dalam naskah lakon yang penulis buat ini, Gareng muda saya beri nama Bambang Pecukilan, sedangkan Petruk muda saya beri nama Bambang Pecruk. Sementara itu ayah dari keduanya adalah Prabu Selantara, yang saya ambil dari sumber tulis. Di sini saya tidak mengambil persis sumber dari Ki Hadi Sugito dengan alasan untuk dapat membangun dramatik.

Untuk memudahkan membangun dramatik, maka Pecruk dan Pecukilan bukan anak seorang resi akan tetapi anak seorang raja. Dramatik yang saya buat adalah kedua kesatria tersebut sedang bertapa untuk mencari wangsit agar kelak mampu meneruskan tahta ayahnya.

Tentang asal mula Bagong, saya menyanggiti sendiri, saya sesuaikan dengan pedalangan Gaya Yogyakarta. Pada sumber-sumber yang ada, Bagong lebih ada dulu dibandingkan dengan Gareng dan Petruk. Bagong diciptakan ketika Semar minta teman saat akan turun ke Ngarcapada. Kalau ini saya terapkan tentu menjadi tidak sesuai dengan kenyataan sekarang bahwa dalam tradisi Yogyakarta, Bagong merupakan anak terakhir dari Semar. Maka Bagong diciptakan setelah Semar mendapatkan Gareng dan Petruk.

## **B. Cerita Ringkas**

Berdasarkan sumber-sumber yang telah penulis pilih, penulis berhasil membuat ringkasan cerita seperti berikut. Ringkasan ini selanjutnya penulis kembangkan menjadi bentuk pertunjukan.

### **Patet Nem**

Sang Hyang Tunggal merindukan anak. Lahirlah sebutir telur. Telur tersebut kemudian pecah menjadi tiga kesatria tampan. Cangkang telur berubah wujud menjadi Hyang Antaga, putih telur berubah menjadi Hyang Ismaya, dan kuning telur berubah wujud menjadi Hyang Manikmaya. Ketiga satria tersebut saling merebutkan kekuasaan dan hak dengan mengadu kekuatan. Ketiganya tidak ada yang saling mengalahkan.

Hyang Manikmaya yang memang sudah memiliki watak licik dan cerdik mengusulkan kepada kedua saudaranya bahwa barangsiapa yang mampu menelan dan memuntahkan anak gunung Mahameru, maka dialah yang paling tua dan memiliki hak untuk menggantikan kedudukan orangtuanya kelak. Hyang Antaga yang memiliki sifat congkak, menyetujui dan ingin mencoba yang pertama kali. Ia tidak berhasil menelan, tetapi malah muludnya sobek dan wajahnya jelek. Giliran berikutnya Hyang Ismaya mencoba. Ia berhasil menelan anak gunung Mahameru tetapi tidak dapat memuntahkan kembali. Maka gunung berada dalam perut Hyang Ismaya, sehingga wujud perutnya menjadi besar.

Hyang Tunggal marah dan menghukum Hyang Antaga dan Ismaya untuk turun ke dunia menjadi pemomong satria. Hyang Antaga memiliki tugas menjadi pamomong kesatria tanah seberang yang memiliki watak angkara. Ia diubah namanya menjadi Togog. Hyang Ismaya memiliki tugas menjadi pamomong kesatria yang berwatak baik. Ia diubah namanya menjadi Semar. Hyang Manikmaya diberi kuasa mengganti

kedudukan menjadi raja di Kahyangan. Sang Hyang Tunggal menyatu dalam Hyang Manikmaya.

### **Patet Sanga**

Di sebuah pertapaan di Gunung Penanggungan, ada dua orang kakak beradik yang tampan dan sakti bernama Bambang Pecruk dan Bambang Pecukilan. Mereka adalah putra Prabu Selantara. Mereka berdua sedang bertapa untuk mendapatkan wahyu agar kelak mampu menggantikan kedudukan ayahnya menjadi raja. Setelah lama bertapa, keduanya mendapat wangsit kalau sudah waktunya jugar dan segera pulang untuk menggantikan Prabu Selantara sebagai raja.

Kedua kesatria saling mengklaim kalau dialah yang paling berhak menggantikan ayahnya kelak. Terjadilah peperangan adu kekuatan. Tidak ada yang menang dan tidak ada yang kalah. Peperangan terjadi bertahun-tahun sampai wujudnya menjadi jelek. Semar yang sedang turun ke arcapada akan menjadi pamomong kesatria mengetahui ada dua orang yang bertengkar segera dipisahkannya. Kedua kesatria tidak mau dipisah, malah megeroyok Semar. Semar marah, Bambang Pecukilan mencoba menyerang Semar. Kaki Bambang Pecukilan dirusak sehingga kakinya menjadi pincang dan tangannya diuntir sehingga menjadi cacat. Semar menyudai menyiksa Bambang Pecukilan asal dia mau berjanji mengikuti Semar. Bambang Pecukilan bersedia mengakui kekuatan Semar dan bersedia mengikutinya. Oleh Semar namanya diubah menjadi Gareng. Bambang Pecruk mencoba melawan Semar. Oleh Semar, badan Pecruk dirusak sekalian semuanya menjadi panjang dan ingatannya dirusak sehingga Bambang Pecruk menjadi lupa segalanya. Bambang Pecruk merasa kalah melawan Semar dan mengakui Semar sebagai orangtuanya. Bambang Pecruk diganti nama menjadi Petruk dan dianggap lebih muda dari Gareng.

### **Patet Manyura**

Prabu Selantara yang sudah lama menunggu kedua putranya bertapa di Penanggungan menjadi gusar, karena sudah menunggu lama tetapi kedua putranya tidak kunjung tiba. Ia segera mencari ke gunung Penanggungan. Dalam perjalanan ia bertemu Semar. Terjadilah peperangan. Begawan Selantara kalah dan merelakan kedua anaknya mengikuti Semar. Begawan Selantara pesan, kalau suatu saat nanti keduanya

mengalami kesulitan supaya menyebut ayahnya. Ia akan datang apabila kedua anaknya menyebut namanya.

Antara Gareng dan Petruk selalu bertengkar, Semar memberikan seorang penengah ketika terjadi pertengkaran. Maka Semar mengubah wujud bayangannya menjadi Bagong, adik Petruk. Tugas Bagong adalah menengahi perselisihan jika kedua kakaknya berselisih paham. Tancap kayon

### Bab 3. Naskah Lakon Laire Punakawan

Seperti dijelaskan di depan bahwa pertunjukan wayang dirancang mengikuti pola pertunjukan wayang Gaya Yogyakarta. Suluk dan gending yang digunakan adalah suluk dan gending Gaya Yogyakarta.

#### A. Patet Nem

##### Adegan 1

Deskripsi:

Sang Hyang Tunggal berkeinginan memiliki anak sebagai penerus tahtanya. Dengan kesaktiannya ia menciptakan sebutir telur. Setelah telur tersebut pecah, kulitnya menjadi seorang dewa diberi nama Antaga, putih telur menjadi Ismaya, sedangkan kuning telur menjadi Manikmaya.

Keterangan:

Iringan *playon lrs. sl. pt. manyura* diselingi *rambangan* Pangkur. Selama *rambangan* Pangkur dinyanyikan, dalang memvisualisasikan komposisi gerak wayang Hyang Tunggal dan *kayon*. Visualisasi ini menggambarkan Hyang Tunggal menciptakan sebutir telur. Setelah *rambangan* Pangkur selesai iringan menjadi *sampak*, Hyang Tunggal *kéntas* ke kiri. *Kayon* sebagai gambaran telur tersebut *tancep* di tengah kelir. Iringan *suwuk* dilanjutkan *kandha*.

*Kandha:*

*“Kacarita nalika samana Hyang Tunggal ingkang nggadhang kagungan putra, mateg daya kasektènira anyipta antiga, dupi antiga wus bangkit cinipta, geter ponang antiga, dangu-dangu antiga pecah, pecahing antiga dados jawata pekik cacah tiga, ingkang dumadi saking kuliting antiga pinaringan bebisik Hyang Antaga, ingkang dumadi saking putihing antiga pinaringan bebisik Hyang Ismaya, déné ingkang dumadi saking kuninging antiga pinaringan bebisik Hyang Manikmaya. Tan lami tetiganya wus ndungkap diwasa.”*

Keterangan:

Iringan *playon lasem*, visualisasi pecahnya sebutir telur ciptaan Hyang Tunggal. Iringan *seseg* bersamaan dengan visualisasi lahirnya Antaga, Ismaya, dan Manikmaya.

## Adegan 2

Deskripsi:

Antaga, Ismaya, dan Manikmaya memperebutkan menjadi penguasa Triloka. Ketiganya bersepakat barang siapa yang dapat menelan anak gunung Mahameru dan memuntahkannya kembali maka dia yang berhak menjadi penguasa Triloka. Antaga dan Manikmaya bersaing untuk menelan dan memuntahkan gunung tersebut hingga mengakibatkan keduanya berubah wujud menjadi jelek.

Keterangan:

Iringan *playon lasem*, Antaga *tancep* di *gedebog* atas sisi kanan, sementara Ismaya dan Manikmaya *tancep* di *gedebog* atas sisi kiri berhadapan dengan Antaga. Iringan *suwuk* dilanjutkan *suluk*. Selesai *suluk* dilanjutkan *pocapan*.

*Suluk ada-ada jugag lrs. sl. pt. nem:*

6 6 6 6 6 6 6 56,  
Katri gu- mu-lung mangrem- pak,  
2 2 2 2 2 3 2 12,  
Kroda go-ra rèh ka- gi- ri,  
3 3 3 5 3 2 56 3,  
Ranangga-na ga-wé ge- lar,  
12 16 12 2, 6.  
I- ra wang-wang, hong.

*Pocapan:*

- Antaga : "Ismaya, Manikmaya, mangertiya! Ulun kang bakal nampa keprabon dadi ratu Triloka, sebab ulun putrané rama Pukulun Hyang Tunggal sing tiba mbarep."
- Ismaya : "Dadi ratu Triloka iku boya gampang, mula sing wenang nampa kalungguhan iku kudu nduwèni kadigdayan kang linuwih Kakang Antaga!"
- Manikmaya : "Saiki ngéné waé Kakang Antaga apadéné Kakang Ismaya, sapa sing bisa nguntal gunung kaé lan bisa mutahaké manèh saka sajroning wadhuk, kuwi sing wenang nampa panguwasa dadi ratu Triloka!"
- Antaga : "Rèhné aku putra mbarep, mula aku kang bakal nguntal gunung kaé luwih dhisik."

Ismaya : "Dibuktèkaké!"  
Antaga : "Dibuktèkaké!"

Keterangan:

Iringan *playon lasem*, Antaga divisualisasikan menelan gunung yang diilustrasikan dengan *kayon*. Iringan *rep* dilanjutkan *kandha*.

*Kandha:*

"Kacarita nalika samana Hyang Antaga arsa nguntal gunung, dènira ngetog karosan ngantos mendelo mripate, mlenthi padharané, pineksa lumebet tutuk parandéné gunung datan bisa lumebet, ngantos suwèk tutuké Hyang Antaga."

Keterangan:

Iringan *gesang*, dalang *ngombangi* sebagai tanda transisi iringan menjadi *Playon Tlutur Patet Sanga*. Iringan *seseg*, Antaga divisualisasikan tidak mampu menelan gunung tersebut dan justru berubah ujud menjadi Togog. Iringan *seseg*, sambil berteriak kesakitan Togog *kéntas ke* kanan. Ismaya *tancep* di *gedebog* atas sisi kanan menghadap gunung yang semula hendak ditelan Antaga. Iringan *suwuk* dilanjutkan *kandha*.

*Kandha:*

"Tan prabéda kalayan Hyang Antaga, Hyang Ismaya ugi siyaga arsa nguntal gunung, nalika samana gunung saget kauntal nanging datan saget kawutahaken malih temah wujudipun Hyang Ismaya dados mboten salimrahing jalmi, nyablik tutuké, mblendhuk padharané, ageng bokongé, anjelèh muwun Hyang Ismaya."

Keterangan:

Iringan *Playon Tlutur Patet Sanga*, Ismaya *capeng* dan divisualisasikan berusaha menelan gunung yang diilustrasikan dengan *kayon*. Ismaya berhasil menelan gunung dan berubah ujudnya menjadi Semar. Semar berusaha memuntahkankan gunung dari perutnya namun tidak berhasil. Iringan *seseg*, sambil berteriak kesakitan Semar *kéntas ke* kanan.

### **Adegan 3**

Deskripsi:

Hyang Tunggal dihadap ketiga puteranya yaitu Antaga, Ismaya, dan Manikmaya. Antaga dan Ismaya ditugaskan untuk turun ke marcapada, sementara Manikmaya menggantikan Hyang Tunggal menjadi penguasa Triloka.

Keterangan:

Iringan *playon Tlutur lrs. sl. pt. sanga*, Hyang Tunggal *tancep* di *gedebog* atas sisi kanan, secara berurutan Togog, Semar, dan Manikmaya *tancep* di *gedebog* bawah sisi kiri. Iringan *suwuk* dilanjutkan *pocapan*.

*Pocapan:*

- H Tunggal : “Yoga ulun Antaga apadéné Ismaya!”  
Antaga : “Wonten dhawuh Pukulun?”  
Ismaya : “Ana dhawuh apa Pukulun?”  
SH Tunggal : “Wektu iki kita sakloron padha malih wujud dadi ala jalaran wus nerak wewenang ulun padha rebut panguwasa, mula kanggo panebusing dosa kita kudu mudhun marcapada, Antaga dadi pamomong trah sabrang lan ulun paringi jeneng Togog. Jejibahan kita mula pancèn abot jalaran sing mbok mong iku titah kang ambeg angkara budi candhala, pancèn boya gampang momong wong kang darbé pakarti ala. Déné Ismaya minangka pamomong satriya jawa lan ulun paringi jeneng Semar.”  
Antaga : “Ngèstokaken dhawuh Pukulun.”  
Ismaya : “Ngèstokaké dhawuh Pukulun.”  
H Tunggal : “Déné ingkang bakal nggantèni ulun nyekel panguwasa Triloka ora liya yoga ulun Manikmaya. Wis Nggèr, kalungguhan iki kita Antaga apadéné Ismaya ulun keparengaké mudhun marcapada, sing becik anggon kita dadi pamomong!”  
Antaga : “Nyuwun tambahing pangèstu Pukulun.”  
Ismaya : “Aku njaluk pangèstu Pukulun.”  
H Tunggal : “Sing padha prayitna Antaga, Ismaya!”

Keterangan:

Iringan *Playon Lasem*, Togog dan Semar secara bersamaan divisualisasikan *nyembah* dan *kéntas* ke kiri meninggalkan Hyang Tunggal dan Manikmaya. Iringan *rep* dilanjutkan *pocapan*.

*Pocapan:*

- H Tunggal : “Manikmaya!”  
Manikmaya : “Wonten dhawuh Pukulun?”  
H Tunggal : “Ulun bakal nyawiji ana jagad kita, wiwit kalungguhan iki kita ingkang wenang mranata obahing Triloka.”  
Manikmaya : “Wadhuh awrat raosing manah Pukulun, kula rumaos dèrèng kuwawi nampi jejibahan menika.”  
H Tunggal : “Kita aja kuwatir Nggèr, sebab ulun bakal nyawiji marang kita.”  
Manikmaya : “Ngèstokaken dhawuh Pukulun.”

Keterangan:

Iringan *gesang*, Hyang Tunggal divisualisasikan menyatu masuk ke dalam tubuh Manikmaya. Manikmaya berjalan *kéntas* ke kanan.

## B. Patet Sanga

### Adegan 4

Deskripsi:

Togog dan Semar turun ke marcapada untuk menjalankan tugas dari Hyang Tunggal. Keduanya berpisah untuk menjalankan tugas masing-masing.

Keterangan:

Iringan *Playon Lasem*, Togog dan Semar *tancep* saling berhadapan di *gedebog* atas. Iringan *suwuk antal* dilanjutkan *suluk*. Selesai *suluk* dilanjutkan *pocapan*.

*Suluk Lagon Patet Sanga Wetah:*

2 2 5 5 2 2 2 12,

*Kayon ka- ti- yuping a- ngin,*

1 1 1 1 12 165 61 1,

*Sumyak swa-ra- ning ka- rengyan,*

3 3 3 3 2 3 12 2,

*Sa-mi- ra- na ma-wor ri- ris,*

2.35 5 5 5 5 6 5 35,

*Lu- mrang ganda-ning puspi- ta,*

i.6i2,

*Ong,*

2 2 2 2 2 3 5.32 12 1.6,

*Sang dwi-ja- wa- ra am- bre- ngengeng,*

21 1 1 1 12 16 61 1,

*Lir swara- ning ma- du- branta,*

2 2 2 2 2 2 21 6, 1.65.

*Manungsiung sa- ri- ning kembang, hong.*

*Pocapan:*

- Togog : “Mar, wis wektuné awaké dhéwé kudu pisah, nindakaké jejibahan dadi pamomonging titah marcapada.”
- Semar : “É Kakang Togog iya, kabèh ora perlu digetuni, malah iki dadi sarana panebus dosané awaké dhéwé.”
- Togog : “Ya wis cukup Mar, ayo sowang-sowangan.”
- Semar : “Iya Kakang Togog, andum basuki.”

*Keterangan:*

Iringan *Playon Patet Sanga*, Togog dan Semar divisualisasikan saling bertatapan dan saling merangkul, kemudian masing-masing *kéntas* ke kiri dan ke kanan.

### **Adegan 5:**

*Deskripsi:*

Pecruk dan Pecukilan sedang bertapa. Keduanya mendapat *wangsiting jawata* untuk mengakhiri pertapaan mereka. Mereka saling menyampaikan sama-sama berhak menggantikan kedudukan ayahnya menjadi raja, hingga keduanya saling bertengkar. Selama bertahun-tahun pertarungan mereka berlangsung imbang, tidak ada yang menang dan tidak ada yang kalah. Akibatnya seluruh tubuh mereka menjadi rusak. Tidak lama kemudian Semar datang meleraikan tetapi keduanya tidak menghiraukan. Semar pun menghajar Pecruk dan Pecukilan hingga keduanya minta ampun. Semar bersedia mengampuni keduanya dengan syarat keduanya mau mengikuti segala perintahnya. Pecruk dan Pecukilan pun berjanji akan setia terhadap Semar.

*Keterangan:*

Iringan *Playon Sanga*, Pecruk dan Pecukilan divisualisasikan sedang bertapa. Iringan *rep* dilanjutkan *janturan*.

*Kandha:*

“Wauta ingkang nembé mbangunaken tèki yekti kadang nunggil yayah réna nenggih Pecruk saha Pecukilan, kekalihnya mbangunaken tèki nyadhong nugrahaning déwa sageta nampi lumintiring keprabon saking ingkang rama Prabu Sélantara, datan

*antara dangu kekalihnya jugar semèdi awit rumaos sampun nampi wangsiting déwa pinaringan nugraha."*

Keterangan:

Iringan *gesang*, Pecruk dan Pecukilan divisualisasikan *jugar bertapa* dan *tancep* saling berhadapan. Iringan *suwuk* dilanjutkan *pocapan*.

*Pocapan:*

Pecruk : *"Adhi Pecukilan, wus antara suwé aku lan si Adhi mbangunaké tapa ana papan kéné saperlu nyadhong nugrahaning déwa supaya pinaringan kepraboné kanjeng rama Prabu Sélantara."*

Pecukilan : *"Iya Kakang, malah kapara aku wus antuk wangsiting déwa, déwa marengaké lamun ta aku kang kuwat nampa kepraboné kanjeng rama."*

Pecruk : *"Lho lho kok padha karo wangsit sing taktampa, aku ya diparingi wangsit lamun ta sing wenang nampa kepraboné kanjeng rama iku aku, luwih-luwih aku kuwi putra mbarep, kowé aja ngawur lho!"*

Pecukilan : *"Nanging dhawuhing déwa sing taktampa kudu aku kang gumanti kepraboné kanjeng rama."*

Pecruk : *"Wis saiki ngéné waé, ratu kuwi kudu nduwèni kasektèn kang linuwih, mula kanggo mbuktèkaké sapa sing wenang dadi ratu, ayo aku karo kowé adu kasektèn, sapa sing unggul ya kuwi sing wenang nampa kepraboné kanjeng rama Prabu Sélantara, piyé, wani tandhing karo aku?"*

Pecukilan : *"Wedèni apamu Kang!"*

Pecruk : *"Iya, janji léna kena tak tebak ajur kowé!"*

Pecukilan : *"Bareng mati karo aku Kang!"*

Keterangan:

Iringan *Playon Sanga*, Pecruk dan Pecukilan divisualisasikan bertarung seimbang. Iringan *rep* dilanjutkan *kandha*.

*Kandha:*

*Kocapa, wus mataun-taun anggènipun bandayuda nenggih Pecruk lan Pecukilan, silih ungkih geti kang kalindhah, awit sami digdaya sekti mandraguna, saking dangu nggènnya bandayuda ngantos kekalihnya sirna kasigitané, raga rusak dadi ala wujudé!"*

### **C. Patet Manyura**

Keterangan:

Iringan menjadi *Pathet Manyura* dengan transisi irama  $\frac{3}{4}$ , notasinya yaitu: //112 332 112 332//. Pecruk dan Pecukilan divisualisasikan terus bertarung. Iringan *seseg*, Pecruk dan Pecukilan berubah ujud menjadi *Petruk* dan *Gareng*. Iringan menjadi *Playon*

*Manyura* irama *seseg*. Semar datang meleraai Pecruk dan Pecukilan namun tidak dihiraukan. Semar langsung menghajar Pecruk dan Pecukilan sampai keduanya tanpa daya. Semar *tancep* di sisi kanan dengan posisi *nyikep* Pecruk dan Pecukilan. Iringan *suwuk* dilanjutkan *pocapan*.

*Pocapan:*

Pecruk : “*Adhuh aku wis tobat!*”

Pecukilan : “*Adhuh aku wis kapok, aku culna.*”

Pecruk : “*Adhuh hiyuh awakku lara kabèh, aku culna.*”

Semar : “*Wis kapok tenan? Yèn ora tak ajar ngéné iki ora lèrèn-lèrèn, regejegan ora ana paédahé, sambata kowé!*”

Pecruk : “*Adhuh aku kapok tenan, aku tobat, aku culna.*”

Pecukilan : “*Iya aku culna, aku kapok.*”

Semar : “*Kowé wong loro tak apura, nanging kowé kudu gelem mbapa karo aku, manut sarèh préntahku!*”

Pecruk : “*Ya wis aku manut.*”

Pecukilan : “*Ya wis aku manut miturut sarèh préntahmu.*”

Semar : “*Saiki kowé padha ngetutna lakuku!*”

Keterangan:

Iringan *Playon Manyura*, visualisasi Semar berjalan *kéntas* ke kiri diikuti Pecruk dan Pecukilan.

## **Adegan 6**

Deskripsi:

Prabu Selantara bertemu Semar dengan maksud ingin mencari anaknya Pecruk dan Pecukilan. Semar tidak memberitahukan keberadaan Pecruk dan Pecukilan. Prabu Selantara marah dan terjadi perang. Semar berhasil mengalahkan Prabu Selantara. Prabu Selantara mengaku kalah dan menitipkan Pecruk dan Pecukilan kepada Semar. Prabu Selantara juga berpesan apabila kelak kedua anaknya mengalami kesulitan supaya menyebut nama Prabu Selantara maka dia akan datang membantu kedua anaknya.

## **Galong**

Keterangan:

Iringan *Playon Manyura*, visualisasi Prabu Selantara bertemu dengan Semar. Iringan *suwuk* dilanjutkan *Ada ada Galong* lalu *pocapan*.

*Pocapan:*

- P Selantara : *"Wélhadalah, héh wong lemu apa kowé ngerti ana ngendi anakku Pecruk karo Pecukilan? Ayo tuduhna, ora gelem nuduhké aja takon dosa!"*
- Semar : *"Hèh buta! Aku ora ngerti sing jenengé Pecruk karo Pecukilan!"*
- P Selantara : *"Waha ora gelem nuduhaké klakon tak untal malang!"*
- Semar : *"Majua tak idak-idak kowé!"*

Keterangan:

Iringan *Sampak Galong*, visualisasi Prabu Selantara berperang melawan Semar. Prabu Selantara berhasil dikalahkan Semar. Iringan *suwuk* dilanjutkan *pocapan*.

*Pocapan:*

- P Selantara : *"Wadhuh mati aku, aku wis tobat, aku ngaku kalah."*
- Semar : *"Yèn kowé ngaku kalah, saiki kowé balia!"*
- P Selantara : *"Ya aku tak bali, nanging sadurungé aku bali aku titip anakku Pecruk karo Pecukilan opènana, lan aku weling yèn samangsa-mangsa anakku padha nemoni bebendu supaya padha nyebut jenengku, aku bakal teka sabiyantu marang anak-anakku, wis cukup ngono waé aku tak bali."*

Keterangan:

Iringan *playon lrs. sl. pt. manyura*, visualisasi Prabu Selantara meninggalkan Semar *kéntas* ke kiri. Gareng dan Petruk *tancep* menghadap Semar. Iringan *suwuk* dilanjutkan *pocapan*.

*Pocapan:*

- Semar : *"Saiki kowé wong loro dadi anakku, wiwit saiki kowé sing mringkil céko tanganmu tak jenengké Garèng, kowé sing cilik dhuwur tak jenengké Pétruk"*
- Pecukilan : *"Wo ya aku manut Pak."*
- Pecruk : *"Ya aku manut Pak."*
- Semar : *"Rèhné kowé padha seneng gelut, mula tak gawèkké kanca siji manèh dumadi saka ayang-ayangku sing sawayah-wayah bisa nengahi nggonmu padha gegelutan ngono, kuwi dadi adhimu ragil tak jenengké Bagong."*
- Pecruk : *"O ya Pak."*
- Pecukilan : *"O ya Pak."*

Keterangan:

Iringan *Sampak Galong*, divisualisasikan bayangan Semar berubah wujud menjadi Bagong. Iringan *seseg* dan menjadi pancer //1111 1111//. Iringan *suwuk* bersamaan dengan *tancep kayon*.

#### **Bab 4. Penutup**

Naskah Laire Punakawan ini diadaptasi dari beberapa sumber, baik teks maupun pertunjukan. Sumber teks tentang kelahiran Semar diambil dari *Serat Purwacarita*. Sementara itu terjadinya Petruk dan Gareng saya sanggit sendiri dengan inspirasi dari pertunjukan Ki Hadi Sugito dalam lakon *Petruk Takon Bapa*. Sangat yang saya buat ini apabila dikembalikan dengan lakon wayang gaya Yogyakarta akan mulih.

Ketika dilakukan latihan ujicoba, pertunjukan ini membutuhkan waktu antara 45 menit sampai satu jam. Naskah yang penulis buat ini bersifat fleksibel. Apabila dalam pertunjukan nantinya dikehendaki dengan durasi yang lebih singkat, pengurangan adegan dapat dilakukan di bagian awal. Pada adegan pertama tidak perlu diceritakan asal mula Semar tetapi dibuat pada adegan pertama antara Antaga, Ismaya, dan Manikmaya sudah dalam wujud Togog, Semar, dan Batara Guru. Dengan kata lain adegan pertama tidak didahului dengan adegan pecahnya telur menjadi Antaga, Ismaya, dan Manikmaya dan adegan Antaga dan Manikmaya menelan gunung, tetapi langsung Antaga dan Manikmaya sudah dalam wujud Togog dan Semar.

## Daftar Pustaka

Gampang, Dalang. (1956). Bab Wandaning Wajang Punakawan. *Madjalah Padalangan Pandjagmas, Tahun IV, No. 3*, 15-16.

Mudjanattistomo, dkk. (1977). *Pedhalangan Ngayogyakarta*. Yogyakarta: Yayasan Habirandha.

Sunarto (2012). *Punakawan Yogyakarta*. Yogyakarta: BP ISI.

Wipra. (1955). Wayang Punakawan. *Madjalah Padalangan Pandjagmas, Tahun III No. 10*, 17-19.

Wipra. (1955). Wayang Punakawan. *Madjalah Padalangan Pandjagmas, Tahun III No. 11*,15.

## Daftar Audio - Video

Hadisugito (2007). *Petruk Takon Bapa*. Pertunjukan Wayang Semalam Suntut. <https://www.youtube.com/watch?v=RQhjd3IXVV4>

Purboasmoro. (2015). *Semar Tumurun in Marcapada*. Pertunjukan Wayang Semalam Suntut. <https://www.youtube.com/watch?v=OhXULSsTHgA>

Purboasmara. (2014). *Laire Semar*. Pertunjukan Wayang Semalam Suntut. <https://www.youtube.com/watch?v=JltiCFWHJRs>

Siswanto, Gedhug. (2016). *Semar Lair*. Pertunjukan Wayang Semalam Suntut. <https://www.youtube.com/watch?v=n3phFK--kw8>