

Punakawan sebagai *Subculture* dalam Cerita Wayang Mahabaratha

Bing Bedjo Tanudjaja

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif,
Universitas Kristen Petra, Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: abimanyu@petra.ac.id

Abstrak

Punakawan mempunyai perjalanan sejarah yang sangat panjang, sejak abad ke-12, hingga kini Punakawan yang tampil dengan ciri fisik wajah khas, bisa tampil sebagai tokoh dengan berbagai peran sesuai zamannya. Punakawan merupakan tokoh-tokoh ciptaan seniman Indonesia yang mampu merebut hati penonton seni pertunjukan di Indonesia mulai dari pertunjukan wayang kulit, wayang orang, hingga pertunjukan melalui layar kaca. Ketika Mahabharata yang merupakan sebuah epos para bangsawan dengan tatanan yang pasti masuk dan berkembang di Jawa, maka tatanan itu tidak sepenuhnya bisa diterima dan diciptakannya sebuah bentuk protes melalui wujud Punakawan. Melalui tahapan deskripsi praikonografis, analisis ikonografis, dan interpretasi ikonologis, serta menggunakan teori-teori pendukung yang lain dalam topik penelitian kajian budaya ini, maka dapat disimpulkan bahwa Punakawan sebagai subkultur merupakan strategi dari kaum tidak berdaya untuk mendefinisikan ketidak berdayaannya kepada penguasa., artinya, tradisi cerita yang diperankan Punakawan memberi ruang untuk kritik, untuk segala ketidakpatutan, dan untuk sikap-sikap egaliter, tapi ruang itu terpisah secara kategoris dari pusat wacana politik kekuasaan, dan merupakan bentuk 'pemberontakan' terhadap kemapanan idiom artistik dan ideologi estetik tertentu. Punakawan diproduksi sebagai mitos yang digunakan oleh dua belah pihak, yaitu penguasa dan rakyat yang ditafsirkan sesuai sosio kultur daerah masing-masing. Ketika dipakai oleh penguasa, mitos yang disampaikan akan sangat berbeda dengan ketika dipergunakan oleh rakyat.

Kata kunci: Punakawan, Subkultur, mitos, kekuasaan, pemberontakan.

Abstract

Punakawan has a very long history. Since the 12th century of Java, Punakawan that appears with distinctive physical and facial characteristics may appear as characters with a variety of roles according to its time. Punakawan is a group of figures created by Indonesian artists that can capture the hearts of audiences of performing arts in Indonesia ranging from puppet shows and dance performances to television shows. When the Mahabharata epic which is an order of the nobles entered and developed in Java, the order was not entirely acceptable. Through phases of pre-iconographic description, iconographic analysis, and interpretation of iconology, as well as by using other supporting theories in cultural studies research topic, it can be concluded that Punakawan as a sub-culture is a strategy of the common people to express its voice of truth against the authorities. Meaning, that the tradition of the story played by Punakawan makes room for criticism, any impropriety, and egalitarian attitudes. The space, however, is separated categorically from the center of the political discourse of power, and a form of 'rebellion' against the establishment of artistic idioms and certain aesthetic ideologies. Punakawan is produced as a myth used by both sides, the authorities and the people who interpret it according to the socio-culture of each region. When used by the authorities, the myths will convey very differently than when it used by the people.

Keywords: Punakawan, subculture, myth, authority, rebellion.

Pendahuluan

Punakawan dalam narasi besar Mahabarata pada pertunjukan wayang kulit di Jawa sudah menjadi satu kesatuan. Punakawan yang

tampil dalam sesi goro-goro sesungguhnya tidak ada dalam cerita Mahabarata aslinya. Sedangkan kesenian wayang kulit sendiri dalam bentuknya yang asli diperkirakan sudah ada sebelum kebudayaan Hindu masuk

ke Indonesia, dan mulai berkembang di zaman Hindu Jawa. Berkait dengan kesenian wayang hingga kini permasalahan mengenai asal-usulnya yang belum terpecahkan secara tuntas. Namun demikian banyak ahli mulai mencoba menelusuri sejarah perkembangan wayang, sebab masalah ini sangat menarik sebagai objek penelitian.

James T. Siegel dalam bukunya yang berjudul *Solo in the New Order: Language and Hierarchy in an Indonesian City* (1993:87) menjelaskan bahwa wayang dianggap sebagai wahana metafor dan imajinasi yang paling kaya bagi orang Jawa. Wayang kemudian bukan hanya menjadi sumber nilai, ajaran, dan filosofi, tetapi juga menjadi arena pencarian beraneka bentuk seni.

Jacques Brunet dalam makalahnya yang berjudul *Attempt at a historical outline of the shadow theatre* (27-30 Agustus 1969) mengatakan, sulit untuk menyanggah atau menolak anggapan bahwa teater wayang yang terdapat di Asia Tenggara berasal dari India terutama tentang sumber cerita. Paper Jacques Brunet mencoba untuk menjelaskan bahwa wayang mempunyai banyak kesamaan terdapat di daerah Asia terutama Asia Tenggara dengan diikat oleh cerita-cerita yang sama yang bersumber dari Ramayana dan Mahabharata dari India. Sejarah penyebaran wayang dari India ke Barat sampai ke Timur Tengah dan ke timur umumnya sampai ke Asia Tenggara. Di Timur Tengah, disebut *Karagheuz*, di Thailand disebut *Nang Yai & Nang Talung*, di Cambodia disebut *Nang Sbek & Nang Koloun*. Dari Thailand ke Malaysia disebut *Wayang Siam*. Sedangkan yang langsung dari India ke Indonesia disebut *Wayang Kulit Purwa*. Dari Indonesia ke Malaysia disebut *Wayang Jawa*. Di Malaysia ada 2 jenis nama wayang, yaitu *Wayang Jawa* (berasal dari Jawa) dan *Wayang Siam* berasal dari Thailand.

Pada Abad IV, orang-orang Hindu dari India datang ke Indonesia, terutama para pedagang. Pada kesempatan tersebut orang-orang Hindu membawa ajarannya dengan Kitab Wedha dan membawa epos besar India yaitu Mahabharata dan Ramayana dalam bahasa Sanskrit. Kemudian pada Abad IX, bermunculan cerita dengan bahasa Jawa kuno dalam bentuk *kakawin* yang bersumber dari cerita Mahabharata atau Ramayana, yang telah diadaptasi ke dalam cerita yang berbentuk *kakawin*, misalnya cerita-cerita

seperti: *Arjunawiwaha* karangan Empu Kanwa, *Bharatayuda* karangan Empu Sedah dan Empu Panuluh, *Kresnayana* karangan Empu Triguna, *Gatotkaca Sraya* karangan Empu Panuluh dan lain-lainnya. Cerita-cerita tersebut digubah menggunakan sumber dari cerita Mahabharata, yang kemudian diadaptasi sesuai dengan sejarah pada saat itu dan juga disesuaikan dengan dongeng serta legenda dan cerita rakyat setempat. Mengenal kesenian wayang di Jawa, terutama kesenian wayang kulit dapat didekati dari segi sastra, karena cerita yang dihadirkan dalam wayang terutama wayang kulit umumnya selalu diambil dari epos Mahabharata karya sastra karangan Viyasa atau Ramayana karangan Valmiki.

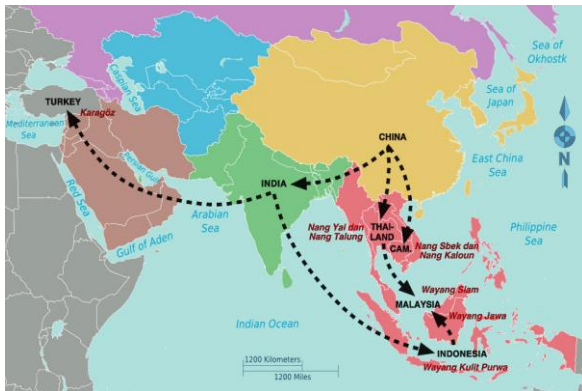


Gambar 1. Bentuk-bentuk wayang kulit dari beberapa Negara

Berthold Laufer dalam bukunya *Oriental Theatricals* (1923:36–38), mengatakan bahwa wayang kulit ini berasal dari China. Pendapat ini merujuk kepada suatu cerita legenda di zaman raja Han Wu Ti yang menayangkan bayangan di kelir sebagai upacara memanggil roh semangat isteri baginda.

Penjelasan tersebut memperkuat bahwa budaya wayang adalah hasil dari akulturasi budaya yang telah berlangsung sejak lama dan akan terus berkembang di masa-masa mendatang. Budaya wayang di Indonesia selain mendapat pengaruh budaya setempat,

juga mendapat pengaruh dari budaya dari luar seperti India, Cina, Hindu, dan Islam. Wayang kulit merupakan sebuah seni pertunjukan yang terbuka dalam mengantisipasi perkembangan keadaan karena pada pertunjukan kesenian wayang kulit ada kekuatan "hamot, hamong, hamemangkat" yaitu kemampuan untuk menerima pengaruh luar yang kemudian disaring dan diolah guna memperkuat budaya wayang itu sendiri.



Gambar 2. Gambar Penyebaran Wayang Kulit dari Cina. (M.Taib Osman (ed.), 1974, *Traditional Drama and Music of Southeast*, Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.)

Oleh karena itu, budaya wayang sifatnya dinamis dari zaman ke zaman. Seperti dijelaskan sebelumnya bahwa ketika Mahabharata yang merupakan sebuah epos para bangsawan dengan tatanan yang pasti masuk dan berkembang di Jawa, maka logika dasar yang berlaku dalam akulturasi ini adalah munculnya egosentris budaya Jawa yang tidak bersedia menerima begitu saja produk kebudayaan lain dan berposisi hanya sebagai penonton. Namun budaya lokal ini kemudian berusaha juga mengambil peran sebagai pelaku dengan memasukkan nilai-nilai lokal pada setiap kisah dalam epos yang dibangun dari latar India. Masyarakat Jawa pada akhirnya bisa melakukan "klaim" atas produk ini sebagai kesenian lokal. *Sense of belonging* yang sudah terkonstruksi ini pada gilirannya membuat wayang menjadi aktual karena masyarakat Jawa bisa merepresentasikan dirinya. Hal tersebut pula yang menyebabkan wayang bisa tetap hidup. Konstruksi semacam ini bahkan telah berhasil membangun mitos yang hidup dalam realita masyarakat.

Dr.G.A.J.Hazeu, dalam disertasinya *Bijdrage tot de Kennis van het Javaansche Tooneel* (Hazeu, G.A.J., 1894, *Bijdrage tot de Kennis van het Javaansche Tooneel*. Leyden. diterbitkan ke dalam bahasa Jawa dan terjemahan bahasa

Indonesia dengan judul *Kawruh Asalipun Ringgit Sarta Gegepokanipun Kaliyan Agami Ing Jaman Kina*, oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan tahun 1979) berkeyakinan bahwa pertunjukan wayang berasal dari kesenian asli Jawa. Hal ini dapat dilihat dari istilah-istilah yang digunakan banyak menggunakan bahasa Jawa misalnya, *kelir, blencong, cempala, kepyak*, wayang.

Kesenian wayang, pada awalnya diciptakan oleh Raja Jayabaya dari Kerajaan Mamenang/Kediri, sekitar abad ke-10. Raja Jayabaya berusaha menyiptakan gambaran dari roh leluhurnya yang digoreskan pada daun lontar. Bentuk gambaran wayang tersebut ditiru dari gambaran relief cerita Ramayana pada Candi Penataran di Blitar. Cerita Ramayana sangat menarik perhatian raja Jayabaya, karena ia termasuk penyembah Dewa Wisnu yang setia, bahkan oleh masyarakat ia dianggap sebagai penjelmaan atau titisan Batara Wisnu. Figur tokoh yang pertama kali digambarkan adalah Batara Guru atau Sang Hyang Jagadnata, yaitu perwujudan dari Dewa Wisnu, kemudian berlanjut sampai abad ke-11 Masehi, di zaman pemerintahan Airlangga seperti tercantum dalam Kakawin Arjuna Wiwaha, bait 59, yang isinya sebagai berikut.

*'Hanonton Ringgit manangis asekel muda
hidepan huwus wruh towin jan walulang
inukir molah angucap hatur ning wang
tresneng wisaya malaha tan wihikana RI
tatwan maya sahan-haning bhawa siluman'*
(Hazeu, 1985 : 41)

(‘Ada orang melihat wayang menangis, kagum, serta sedih hatinya, walaupun sudah mengerti bahwa yang dilihat itu hanyalah kulit yang dipahat berbentuk orang dapat bergerak dan berbicara, yang melihat wayang itu umpamanya orang yang bernafsu dalam keduniawian yang serba nikmat, mengakibatkan kegelapan hati. Ia tidak mengerti bahwa semua itu hanyalah bayangan seperti sulapan, yang sesungguhnya semu belaka.’).

Wayang Kulit Purwa, digunakan pula sebagai pengontrol perubahan masyarakat, jika terjadi perubahan struktur sosial budaya, misal: terjadi perubahan bentuk kelembagaan masyarakat. Maka akan menimbulkan respon dan pengaruh besar pada penyesuaian bentuk simbol, perubahan norma-norma yang berlaku, maupun efek budaya yang ditimbulkan. (Kuntowijoyo, 1987:5-6)

Perkembangan wayang kulit semakin berkembang pada era kerajaan-kerajaan Pajang, Mataram, Kartasura, Surakarta, dan Yogyakarta. Banyak sekali pujangga-pujanga yang menulis tentang wayang, dan menciptakan wayang-wayang baru. Masyarakat Jawa yang akrab dengan dunia wayang menganggap bahwa tokoh-tokoh wayang yang ditampilkan merupakan perwujudan dari para leluhur. Pergelaran lakon-lakon wayang mengungkapkan sistem nilai yang berlaku dalam kehidupan masyarakat Jawa sehingga menyebabkan wayang bisa bertahan hidup dari dulu sampai sekarang. Masyarakat Jawa mampu mengolah pertunjukan kesenian wayang kulit yang sarat dengan pengaruh dan unsur-unsur kebudayaan Hindu namun hasil pengolahan baru itu tidak bertentangan dengan ajaran agama Islam. Bahkan banyak ajaran Islam yang digubah baru sebagai lakon wayang dan sangat digemari oleh masyarakat, misalnya Dewa Ruci. Budaya Jawa itu terus tumbuh dan berkembang dan diungkapkan dalam orientasi, persepsi, sikap dan cara hidup yang sesuai dan mampu mendukung proses modernisasi. Adat istiadat tradisional Jawa yang meliputi adat upacara kelahiran, perkawinan, selamatan berbagai peristiwa, ruwatan dari masyarakat desa yang terpencil sekalipun sampai pada masyarakat kota yang sudah mengenyam kehidupan modern sekalipun.

Punakawan

Di tengah-tengah pertunjukan kesenian wayang kulit yang digelar, tokoh-tokoh Punakawan muncul guna membawakan cerita-cerita yang lucu dan aktual. Usia Punakawan itu sendiri sama tuanya dengan usia kesenian wayang.

Kehadiran tokoh-tokoh Punakawan dalam bentuk pertunjukan mulai populer pada abad ke-18, kehadirannya selalu ditunggu-tunggu dalam setiap pagelaran wayang di Jawa. Wayang merupakan suatu media efektif untuk menyampaikan suatu misi karena sifatnya yang universal dan milik semua golongan, seperti halnya dalang alm. Ki Timbul Hadiprayitno yang tidak pernah mengucapkan salam pembuka dalam bahasa lain kecuali bahasa Jawa. (Pracoyo, 17 Januari 2010). Sebuah pagelaran wayang kulit yang mementaskan cerita-cerita Mahabharata, tentu tidak semua orang bisa menikmati adegan demi adegan semalam suntuk, maka di tengah-tengah pertunjukan seperti yang telah dijelaskan sebelumnya tampil Punakawan

dalam sesi *gara-gara* yang mampu berkomunikasi dengan penonton, lebih fleksibel, mampu menampung aspirasi penonton, lucu, dan yang terpenting, dalam memainkan para tokoh Punakawan ini sang dalang dapat lebih bebas dalam menyampaikan misinya karena tidak harus terlalu terikat pada pakem yang ada.

Sesungguhnya belum ada data tertulis tentang asal mula bentuk *visual image* Punakawan, sedangkan kisah Semar sendiri sudah tertera dalam naskah kuno *Gatotkacasraya* yang ditulis Mpu Panuluh pada abad ke-12, atau muncul dalam kisah *Sudamala* yang terpahatkan dalam bentuk relief pada Candi Sukuh yang diperkirakan ada sejak abad ke-15. Uang Gobog dalam masa pemerintahan Majapahit pun sudah terdapat *visual image* Semar dalam salah satu sisi mata uangnya.

Menurut Seno Gumiro Ajidarma (dalam artikel berjudul *Punakawan dalam Komik*, yang dimuat dalam Majalah Intisari edisi Oktober 2009), tokoh Punakawan muncul pertama kali dalam karya sastra berjudul *Ghatotkacasraya* karangan Mpu Panuluh di zaman Kerajaan Kadiri. Naskah dalam bahasa Jawa kuno abad ke-12 ini menceritakan tentang bantuan Gatotkaca untuk sepupunya Abimanyu, yang berusaha menikahi Sitisundari putri Sri Kresna. Dikisahkan Abimanyu memiliki tiga orang Punakawan bernama: Jurudyah, Punta, dan Prasanta. Ketiganya dianggap sebagai Punakawan pertama dalam sejarah kesusastraan Jawa. Dalam kisah tersebut peran ketiganya masih belum seberapa, seolah hanya sebagai pengikut biasa. Punakawan selanjutnya adalah Semar, yang muncul dalam karya sastra berjudul *Sudamala* dari zaman Kerajaan Majapahit. Dalam naskah ini, Semar lebih banyak berperan aktif daripada ketiga Punakawan di atas. Pada zaman selanjutnya, untuk menjaga keterkaitan antara kedua golongan Punakawan tersebut, para dalang dalam pementasan wayang seringkali menyebut *Jurudyah Puntaprasanta* sebagai salah satu nama sebutan lain untuk Semar, selain dalam bentuk kakawin, kisah *Sudamala* juga dipahatkan sebagai relief pada Candi Sukuh yang berangka tahun 1439. Sedangkan tokoh Punakawan yang lain, seperti Gareng, Petruk, dan Bagong belum jelas kapan mulai masuk dalam cerita Mahabharata.

Kemunculan Punakawan pertama kali dalam *Ghatotkacasraya* juga dijelaskan oleh P.J.

Zoetmulder dalam buku *Kalangwan, Sastra Jawa Kuno Selayang Pandang*, (1983:368). Alasannya yang utama untuk berpendapat, bahwa *Ghatotkacasraya* merupakan sebuah lakon yang kemudian dijadikan sebuah kakawin ialah karena dalam kakawin ini kita berjumpa dengan *panakawan-panakawan* sungguh-sungguh, tiga atau empat orang badut yang selalu menemani tokoh utama (biasanya Arjuna atau panji) dan yang di Jawa dan Bali selalu muncul dalam pertunjukan wayang atau pertunjukan yang serupa. Kakawin ini memang mengandung satu baris yang istimewa (*Ghatotkacasraya* 10.7); di sana dikatakan, bahwa Abhimanyu memisahkan diri dari raja beserta rombongannya, lalu diikuti oleh Punta Prasanta dan Jurudyah. Nama-nama tersebut sering dipakai oleh teman-teman Panji yang mirip dengan *Panakawan* dalam beberapa kidung yang rupanya ditulis di Bali. Dalam perkembangan cerita seterusnya kakawin (*Ghatotkacasraya*) menampilkan Jurudyah sebagai teman setia sang pangeran, tetapi Punta Prasanta sama sekali tidak disebut lagi; berdasarkan satu-satunya baris itu tidak dapat disimpulkan apakah yang dimaksudkan satu atau dua orang. Bahwa dalam wayang Jawa Kuno para *panakawan* sudah dikenal dengan nama-nama tadi merupakan suatu hipotesa belaka. Dapat dikatakan bahwa nama-nama tokoh yang mirip dengan para *panakawan* seperti di kemudian hari muncul di Bali, terdapat juga dalam satu baris khusus dalam kakawin *Ghatotkacasraya*. Pasti tak dapat dikatakan – seperti diandaikan oleh van Stein Callenfels – bahwa dalam syair ini muncul tokoh-tokoh yang yang memperlihatkan cirri-ciri khas seperti seperti para *panakawan* dalam dunia wayang. Bahkan tidak dapat dikesampingkan kemungkinan, bahwa di Bali nama Punta, Prasanta, dan Jurudeh, teman-teman Panji, diambil dari kakawin, berhubung sebuah teks dalam bahasa Jawa pertengahan menyebut diadakannya pertunjukan lakon *Ghatotkacasraya*. Tetapi “*panakawan-panakawan sungguh-sungguh*” tidak kita jumpai dalam kakawin ini, maupun dalam kakawin manapun yang saya ketahui. Dalam diri Jurudyah kita berjumpa dengan seseorang abdi setia seorang pangeran atau puteri, seperti demikian sering ditemukan dalam sastra kakawin, padanan dari Priyambada dan Kesari dan banyak lain lagi yang nanti masih bisa dijumpai.

Objek yang dianalisis dalam penelitian ini adalah *visual image* dari tokoh-tokoh Punakawan wayang kulit pengikut Pandawa

dari Yogyakarta dengan membandingkan Punakawan pengikut Pandawa dari Jawa Tengah (Surakarta dan Banyumas), Punakawan pengikut Pandawa dari Jawa Barat (Cirebon), dan Punakawan pengikut Pandawa dari Jawa Timur, karena setiap tokoh Punakawan dari daerah-daerah tersebut memiliki perbedaan bentuk visual. Pewayangan gaya Yogyakarta dan Surakarta menampilkan empat orang Punakawan golongan kesatria, Semar dengan ketiga anaknya, yaitu Gareng, Petruk, dan Bagong. Di Banyumas lebih dikenal sebagai Semar, Gareng, Petruk, dan Bawor. Di Jawa Timur tokoh wayang kulit Punakawan terdiri dari Semar, Bagong, dan Besut. Di Cirebon bahkan jumlah Punakawan yang ada bukan hanya empat tokoh, tetapi sembilan, yaitu: Semar, Curis (Sekarpandan), Cungkring, Gareng, Bagong, Dawala, Ceblok, Bitarota, dan Bagalbuntung.

Punakawan *gagrag* Yogyakarta dijadikan objek analisis karena secara visual, tatanan estetikanya dan bentuk figur *physiognomy* yang berbeda satu sama lain.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan konstruksi estetika visual Punakawan Wayang Purwa: Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong ditinjau dengan perangkat analisis ikonografis dan ikonologis. Tujuan yang lain adalah untuk mengevaluasi pemaknaan visual Punakawan Wayang Purwa: Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong ditinjau dengan perangkat analisis ikonografis dan ikonologis.

Penelitian ini diharapkan dapat memberi gambaran kepada masyarakat mengenai interelasi situasi sosial dengan kebudayaan, yang memicu lahirnya bentuk *visual image* Punakawan pada satu masa tertentu. Melalui penelitian ini juga dapat dikembangkan kerangka pendekatan dan metode analisis segi perupa untuk diaplikasikan kepada penelitian lebih lanjut, baik untuk bidang seni rupa yang lain maupun untuk bidang komunikasi visual yang lain.

Metode Penelitian

Metodologi adalah keseluruhan proses berpikir dari mulai menemukan permasalahan, peneliti menjabarkannya dalam suatu kerangka teoritis tertentu, serta pengumpulan data bagi pengujian empiris sampai dengan penjelasan dan penarikan kesimpulan gejala sosial yang diteliti.

Metode yang digunakan dalam penelitian selain metode analisis tekstual yang menggunakan perangkat atau *tools for analysis* yang memiliki relevansi dalam upaya penerapan ikonografi-ikonologi dari Panofsky dalam kajian visual Punakawan ini, juga menggunakan cultural studies, dan penerapan teori-teori dari disiplin bantu lain, dan mengarah kepada kajian multidisiplin. Perpaduan ini diasumsikan mampu menjawab masalah yang diangkat untuk mencapai tujuan dari penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif ini, sehingga menyadarkan peneliti bahwa budaya yang dikreasi dan diciptakan kemudian didistribusikan dan dikosumsi adalah hasil dari konstruksi sosial yang tidak 'given' atau 'taken for granted'. Dengan dasar pengetahuan inilah, maka analisis tekstual berangkat dari asumsi bahwa makna tidak tunggal, tetapi bersifat *polysemy*.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode pengamatan yang umumnya digunakan dalam tradisi kualitatif yaitu observasi yang mencakup data visual (artefak) wayang kulit Punakawan yang diperoleh dari museum wayang Indonesia, koleksi Kasunanan Cirebon, koleksi dari beberapa kolektor, dan data pendukung berupa buku dan tulisan yang dapat memberi data dan informasi mengenai wayang kulit Punakawan, kajian seni rupa, sosial dan kebudayaan yang relevan dengan penelitian ini. Penggambaran verbal terhadap wayang kulit Punakawan untuk diketahui dan diapresiasi dilakukan melalui proses pengumpulan data sehingga dapat membuat interpretasi atas wayang kulit Punakawan tersebut, karena mendeskripsikan, menafsirkan, dan menilai data-data yang terkumpul merupakan tindakan penting dalam mengkaji wayang kulit Punakawan.

Proses pengumpulan data tersebut melalui informasi internal (*internal information*) yang memperhatikan 3 hal utama dimensi fisik karya seni yang bersangkutan, yaitu: Materi Subjek (*Subject Matter*), Medium, dan *Form* (Bentuk). Bentuk adalah wujud suatu hal sedangkan materi adalah bahan untuk membuat bentuk tersebut, dengan kata lain bentuk dan materi adalah suatu kesatuan. Sedangkan informasi eksternal (*external information*) menyangkut fakta dan latar belakang seniman, periode zaman. Untuk membuat interpretasi dan penilaian sebuah karya seni dapat melalui 6 pendekatan, yaitu realisme,

ekspresionisme, formalisme, dan instrumentalisme, *originality*, dan *craftmanship* (Barrett, Terry 1994: 102-105).

Hasil dan Pembahasan

Tipologi Punakawan

Tipologi (terutama dalam arkeologi) adalah hasil dari klasifikasi sesuai dengan karakteristik objek. Produk-produk dari klasifikasi, disebut jenis. Tipologi membantu untuk mengelola data (Doran, J.E. and Hodson, F.R. 1975:158).

Edward Tiryakian dalam bukunya *Typologies* yang dikutip oleh John A. Walker, mendefinisikan tipe sebagaimana diungkapkan etimologinya (dari bahasa Yunani, *typos*, kesan, model) yang memiliki ciri-ciri umum tersendiri. Klasifikasi tipologis terkait erat dengan morfologi, studi bentuk (Walker, John A., 2010: 122-124).

Punakawan secara umum merupakan artefak unik, objek yang didesain umumnya diproduksi tidak tunggal, dengan demikian terdapat banyak seperangkat objek identik dan serangkaian objek dengan variasi yang berbeda. Penelitian ini didasari analisis serta generalisasinya atas kelompok dan serangkaian produk Punakawan. Salah satu cara mengelompokkan objek tersebut adalah menurut tipenya. Seleksi objek Punakawan menjadi pelbagai tipe bisa menjadi proses yang kompleks karena tipe-tipe mayor (*gagrag* Yogyakarta dan Surakarta) selalu tampak mencakup serombongan besar subtype. Ketika masyarakat telah berkembang dan budaya manusia telah menjadi semakin terspesialisasi dan terdeferensiasi, jumlah dan keragaman tipe artefak meningkat secara eksponensial.

Tipe merupakan sesuatu yang ditransmisi dengan menjiplak. Ini merupakan serangkaian 'instruksi genetik' yang entah bagaimana diteruskan dari satu generasi pengrajin ke generasi lainnya, artefak itu sendiri dalam beberapa hal berfungsi untuk membawa informasi tentang pemfungsian itu sendiri dan manufaktur melintasi waktu. Informasi semacam itu diteruskan melalui isi kepala para pengrajin. Informasi tersebut eksis di benak pengrajin dalam sejumlah bentuk tipe, visual, atau model bagi jenis-jenis artefak, yang memandunya ketika akan membuat reproduksi baru.

Punakawan yang lahir sekitar abad ke-12 Masehi ini perannya masih minim sekali. Pada karya sastra Gatotkacasraya dan Sudhamala, para Punakawan masih berfungsi sebagai penghibur atau pemecah suasana dengan humor-humornya agar cerita tersebut terasa lebih hidup. Wayang kulit merupakan produk budaya yang dihasilkan jauh sebelum agama Islam masuk di Indonesia yang keberadaannya masih dipertahankan. Namun dalam perkembangannya wayang kulit ini mengalami perubahan-perubahan drastis baik menyangkut bentuk maupun pemaknaannya. Wayang kulit purwa yang telah menemukan bentuknya pada masa Hindu di Jawa, di masa Islam ini mengalami perubahan di segala bidang dari tampilan wujud maupun fungsi disesuaikan dengan ajaran-ajaran dan aturan dalam agama Islam sehingga terbentuk gaya penggambaran baru dalam wayang kulit purwa. Wujudnya dibangun berdasar keahlian seniman muslim dengan gaya stilistik. Hal ini terjadi karena adanya suatu tuntunan yang mengharamkan penggambaran makhluk hidup.

Gaya penggambaran wayang kulit purwa pada masa Islam, dalam seni Rupa Modern dinamakan penggambaran manusia secara ideoplastik, yakni penggambaran berdasarkan apa yang dipikirkan. Pengaruh Islam dalam wayang kulit purwa tidak saja pada bentuknya, tetapi telah merambah pula pada aspek simbolisasi dan berkaitan pula dengan aspek lainnya yang berhubungan dengan pergelaran wayang kulit purwa. Punakawan berkembang sekaligus bertransformasi sebagai media dakwah dan kritik sosial.

Perubahan dari karya sastra menjadi pertunjukan wayang kulit, hingga masa Majapahit berakhir belum diketemukan adanya sumber informasi yang menerangkan masalah tersebut. Pada masa memasuki zaman Madya yaitu mulai berpengaruhnya agama Islam di Jawa ada beberapa sumber yang berkaitan dengan masalah wayang kulit. Informasi yang ada menyebutkan bahwa wayang yang telah dibuat dari bahan utama kulit binatang kerbau, bahkan dijelaskan pula mengenai bahan pewarna putih dan perkatnya dibuat dari tulang binatang tersebut. Artinya wayang pada zaman Majapahit sebelumnya hanya digambar di atas lembaran dengan warna-warni, setelah mengalami perubahan dalam penggunaan bahan maka diikuti pula oleh perubahan teknik yang sesuai dengan bahan itu. Namun dalam perkembangannya wayang kulit ini mengalami perubahan-perubahan

drastis baik menyangkut bentuk maupun pemaknaannya, penggambaran tokoh wayang bergaya relief candi mulai ditinggalkan dan digantikan dengan gaya stilistik dan mengarah pada perlambangan. (Wiyoso, 1986:91). Wayang kulit purwa yang telah menemukan bentuknya pada masa Hindu di Jawa, di masa Islam ini mengalami perubahan di segala bidang dari tampilan wujud maupun fungsi disesuaikan dengan ajaran-ajaran dan aturan dalam agama Islam. Gaya penggambaran wayang kulit purwa yang demikian itu merupakan pilihan para ahli pada saat itu dan merupakan akibat dari langkanya penggambaran secara realistik. Wayang kulit purwa yang diwujudkan dalam masa Islam di Indonesia ini berkembang di daerah Jawa Tengah (Yogyakarta, Surakarta, dan Banyumas), Jawa Timur, Cirebon, dan daerah lain yang mendapat pengaruh agama Islam. Jenis wayang kulit purwa ini tetap lestari hidup hingga sekarang.

Para tokoh-tokoh Punakawan juga ikut berkembang bukan hanya di Jawa saja, melainkan juga di berbagai daerah lainnya seperti Bali. Tokoh-tokohnya pun disesuaikan dengan budaya lokal setempat. Perbedaan tokoh-tokoh Punakawan dari berbagai daerah di Jawa tidak dapat dilihat secara mudah, sehingga untuk melihat kekhususan yang dimiliki hanya terbatas pada gejala-gejala tampilan secara fisik yang setiap orang mampu mengidentifikasi. Kesulitan inilah yang terjadi dalam mengklasifikasi mengenai perbedaan atau keistimewaan dari gaya wayang kulit. Pembahasan dilakukan pada perbedaan fisik wayang dari beberapa daerah tersebut, bukan gaya pedalangannya.

Punakawan Gagrag Yogyakarta dan Surakarta

Pewayangan gaya atau *gagrag* Yogyakarta dan Surakarta menampilkan empat orang Punakawan golongan kesatria, yaitu Semar dengan ketiga pengikutnya, yaitu Gareng, Petruk, dan Bagong. Selain itu terdapat pula Punakawan golongan raksasa, yaitu Togog dan Bilung.

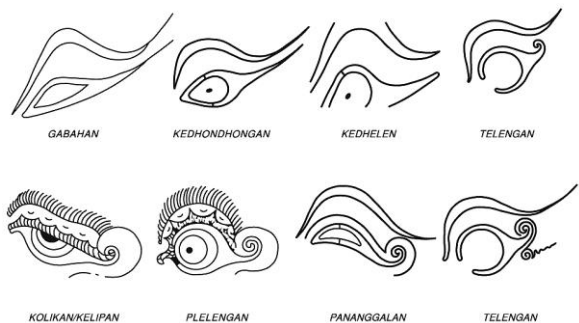
Untuk mengetahui perbedaan Punakawan gaya Yogyakarta dan Surakarta, ditentukan dari jenis mata wayang, bentuk hidung wayang, mulut wayang, jenis pemakaian kain (*dodot*) dan posisi kaki, serta atribut lainnya.

Bentuk-bentuk mata wayang kulit *gagrag* Yogyakarta dapat dilihat pada Gambar 3,

sedangkan dari Surakarta dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 3. Bentuk-Bentuk Mata Wayang Kulit *Gagrag* Yogyakarta
 Sumber: Ensiklopedia Wayang Indonesia Jilid 3 (2009), hal. 890



Gambar 4. Bentuk-Bentuk Mata Wayang Kulit *Gagrag* Surakarta
 Sumber: Ensiklopedia Wayang Indonesia Jilid 3 (2009), hal. 891



Gambar 5. Punakawan *gagrag* Yogyakarta
 Sumber: Koleksi dan foto pribadi



Gambar 6. Punakawan *gagrag* Surakarta
 Sumber: Koleksi: Museum Wayang Indonesia, Foto: Denny

Punakawan *Gagrag* Banyumas

Punakawan yang tampil dalam pagelaran wayang kulit *gagrag* Banyumas, selain Semar, Gareng, dan Petruk, ada tokoh bernama

Bawor. Tokoh Bawor secara visual mempunyai perbedaan dengan tokoh Bagong *gagrag* Surakarta maupun *gagrag* Yogyakarta.

Bawor memiliki dahi yang lebih menonjol ke depan, ubun-ubun yang datar dan cenderung melengkung ke dalam, memiliki mata yang lebih lebar dibanding tokoh Bagong dari Surakarta dan Yogyakarta dengan posisi kepala menunduk.

Dalam pakem pedalangan Layang Purwacarita diceritakan bahwa tokoh Bawor alias Carub itu asal-usulnya memang bukan anak dari keturunan Semar, melainkan hasil ciptaan dari bayang-bayang Semar untuk menjadi teman seperjalanan menuju tempat tugas Semar di Ngarcapada (Herusatoto, Budiono., 2008: 195-196). Bagi sebagian warga masyarakat Banyumas, Bawor dianggap sebagai tokoh wayang khas *gagrag* Banyumas yang merupakan penggambaran masyarakat Banyumas yang hidup dalam alur budaya tradisional-kerakyatan yang berada di luar kehidupan budaya *negarigung* yang berkembang di lingkungan pusat-pusat kerajaan Jawa di masa lalu.



Gambar 7. Punakawan *gagrag* Banyumas
 Sumber: Koleksi: Museum Wayang Indonesia, Foto: Denny

Punakawan *Gagrag* Jawa Timur

Wayang kulit gaya Jawa Timuran merupakan seni pertunjukan daerah Pesisiran yang secara visual tatah sunggingnya tidak serumit dan tidak sedetail dibandingkan dengan wayang kulit yang ada di lingkup keraton (Yogyakarta dan Surakarta). Seni pedalangan dan pertunjukan wayang kulit gaya Jawa Timuran merupakan sebuah dunia seni pertunjukan rakyat yang tidak banyak mendapat pengaruh keraton, baik dari aspek sosial, politik, kultural, dan aspek-aspek pragmatik lainnya. Ia tumbuh alami di desa-desa pewaris dan pelestari tradisinya sesuai dengan dinamika dan tataran pengetahuannya.

Punakawan dalam wayang kulit Jawa Timuran adalah Semar yang hanya memiliki

satu orang anak saja, yaitu Bagong Mangundiwangsa atau Mangun Hadiwangsa, yang artinya mempunyai kewajiban untuk membangun (*mangun*) agar *wangsa* (bangsa) menjadi baik atau adil. Kedua tokoh Punakawan yang bersifat dwi tunggal itu agaknya menjadi ciri khas dalam dunia wayang Jawa Timuran. Jumlah Punakawan dalam wayang Jawa Timuran lainnya dapat dijumpai pada cerita-cerita Panji yang menampilkan Bancak dan Doyok atau Judeh dan Santa (Jurudyah dan Prasanta), sedangkan dalam lakon Darmarwulan kita temui Punakawan Nayagenggong dan Sabdapalon seperti nampak pada lukisan-lukisan relief candi di Jawa Timur.

Namun dalam perkembangannya Punakawan di wayang Jawa Timuran bertambah, yaitu Besut dengan perwujudan seperti Bagong hanya bentuk tubuhnya lebih kecil. Besut dalam wayang Jawa Timuran berperan sebagai anak Bagong.



Gambar 8. Punakawan *Gagrak* Jawa Timur
Sumber: Foto oleh Robby Hidayat

Punakawan Wayang Kulit Cirebon

Perkembangan wayang kulit di Jawa Barat, terutama bentuk, berasal dari wayang kulit Jawa Tengah dan Jawa Timur. Hal itu terbukti dari bentuk wayang purwa Cirebon yang serupa dengan bentuk wayang Keling Pekalongan, yakni gelung cupit urang pada tokoh-tokoh seperti Arjuna, Bima, Gathotkaca dan lain-lainnya tidak mencapai ubun-ubun dan tokoh wayang Rahwana berbusana rapekan seperti busana wayang Gedog.

Wayang kulit di Cirebon memiliki kelebihan jumlah tokoh Punakawan sampai mencapai sembilan, tidak seperti halnya jumlah Punakawan pewayangan Jawa Tengah dan Timur atau pewayangan Golek Purwa di daerah Parahyangan. Hal ini terjadi bukan karena akibat kelebihan personil Punakawan, akan tetapi dilatar belakangi oleh kondisi tradisional masyarakat Cirebon yang percaya bahwa awal keberadaan agama Islam di Indonesia ini karena jasa-jasa para Wali Sanga. Secara visual, wayang kulit Cirebon dibuat berdasarkan konsep estetik yang

disesuaikan dengan simbol-simbol sosial dan kepercayaan masyarakat Cirebon, sehingga memiliki kekhasan yang berbeda dengan gagrag di wilayah Jawa lainnya, baik perubahan bentuk maupun makna simbolik dari wujud visual karakter setiap tokoh wayang itu sendiri. Wayang Kulit Cirebon masih mendapat tempat baik di lingkungan masyarakatnya dan penyebarannya dengan bahasa Cirebon Campuran yaitu campuran Jawa dan Sunda yang meliputi daerah-daerah seperti Kuningan, Subang, Majalengka, bahkan sampai Kabupaten Kerawang bagian timur.

Dalam pewayangan Cirebon Punakawan itu terdiri dari sembilan tokoh Punakawan yakni: Semar, pengejawantahan dari dewa yang turun ke Marcapada untuk mengabdikan diri secara setia kepada seluruh unsur dan anasir kebenaran. Adapun kawan-kawannya sebagai penghuni daerah perdikan Amarta Karangtumaritis ialah Sekarpandan/Curis, Cungkkring/Petruk, Gareng, Bagalbuntung, Bagong, Dawala, Ceblok, dan Bitarota. Versi Cirebon yang lain menyebutkan bahwa Semar menyiptakan Punakawan dan diakui sebagai anaknya, yaitu Ceblok dari gagang daun kelapa (*papah blarak*), Bitarota dari orang-orangan sawah (*unduh-unduh*), Dawala dari bonggol atau tonggak bambu (*bonggolan pring*), Bagong dari daun kastuba (*kliyange godong kastuba*), Bagalbuntung dari bonggol jagung (*bagal jagung*), Gareng dari potongan kayu gaharu dan Cungkkring atau Petruk dari potongan bambu (*anjir dawa*). Kesembilannya termasuk Semar ini seluruhnya memiliki postur tubuh dan wajah yang cukup memberikan kesan bahwa mereka sebagai penggambaran perwatakan manusia di dunia secara sempurna, artinya semua bentuk perwatakan manusia itu terdapat pada sembilan Punakawan itu. Siapakah yang menyiptakan tokoh penunjang Semar ini?

Sudah bisa dipastikan bahwa timbulnya merupakan suatu rekayasa kreativitas orang-orang Cirebon di masa lampau, yang berlatar belakang ajaran Islam, Hindu dan sistem kepercayaan lama pra-Hindu. Adat istiadat pun merupakan faktor dominasi di suatu daerah, seperti halnya keberadaan Punakawan wayang Cirebon seolah-olah amat berlebihan. Ini dasarnya diperoleh dari sikap laku atau pola pikir masyarakat Cirebon, bahwasannya mengidentifikasi 'keluarga' itu tergambaran terdiri dari anak dan cucu. Seperti dalam sikap hidup masyarakat Cirebon sehari-hari,

mereka selalu berbicara hanya soal anak cucu. Jadi pola pikir masyarakat tidak saja ingin mempertahankan martabat anak-anaknya belaka, namun sampai kepada cucu-cucunya (dalam arti luas). Secara rasional memang usia manusia sebatas kemampuannya hanya sampai kepada generasi cucunya. Justru itu pulalah Punakawan pun disebutnya ‘*anak putune Semar*’ (Sudjana, T.D 1987:44-46).



Gambar 9. Punakawan *Gagrag* Cirebon
Sumber: Koleksi: Ki Mulki, Foto: Waryo

Pembahasan dalam penelitian ini mengacu pada tahapan-tahapan ikonografi/ikonologi dari Panofsky, untuk mendiskripsikan ciri-ciri visual dan mengidentifikasi makna sekunder dengan melihat hubungan antara motif sebuah seni dengan tema, konsep atau makna yang lazim terhadap peristiwa yang diangkat oleh sebuah gambar, kemudian melakukan interpretasi dengan mempertimbangkan pemaparan mengenai Punakawan sebagai objek.

Landasan Pemikiran

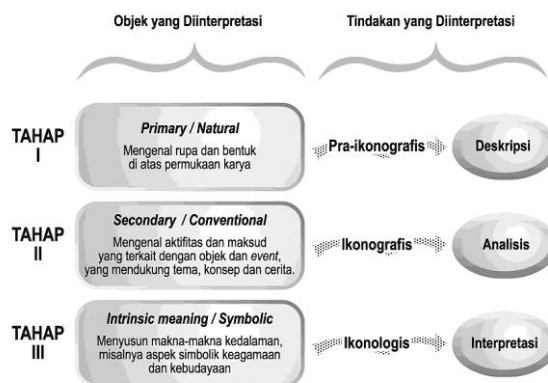
Bahasan ‘awal’ terhadap aspek representasi (termasuk metafora dan alegori) berdasarkan interpretasi yang merujuk kepada sumber-sumber pengetahuan kepustakaan. Tahap berikutnya berupa kajian tingkat lanjut, yang secara sintetik komprehensif meneliti seluruh aspek representasi artefak dalam kaitannya dengan pemahaman sejarah dan latar belakang nilai-nilai budaya, kepercayaan, agama, asumsi, perubahan-perubahan masyarakat yang mempersoalkan perbedaan antara perubahan-perubahan sosial dengan perubahan kebudayaan. Perubahan sosial yang merupakan bagian dari perubahan kebudayaan. Perubahan dalam kebudayaan mencakup semua bagian-bagiannya yaitu kesenian, ilmu pengetahuan, teknologi, filsafat, bahkan perubahan-perubahan dalam bentuk serta aturan-aturan organisasi sosial. Perubahan sosial dan kebudayaan mempunyai aspek yang sama yaitu kedua-duanya bersangkutan paut dengan suatu penerimaan cara-

cara baru atau suatu perbaikan dalam masyarakat untuk memenuhi kebutuhannya, sampai kepada latar psikologis pembuat artefak itu sendiri. Hasil temuan dirangkum dan disimpulkan.

Penggunaan teori ikonografi-ikonologi dari sejarawan seni Erwin Panofsky dalam mengkaji aspek-aspek pokok-garapan representasional dari karya seni gambar atau *visual image* Punakawan untuk melihat kenyataan bahwa di samping memiliki kekayaan data-data indrawi pada dirinya sendiri, seperti warna, tekstur, garis, bidang, dan sebagainya dalam satu kesatuan komposisi bentuk (*form*), karya seni-piktorial juga umumnya digunakan untuk merepresentasikan realitas lainnya di luar karya itu sendiri. Itulah yang dinamakan pokok-garapan representasional yang juga memberikan andil kepada keseluruhan nilai isi intrinsik (*content*) sebuah karya seni.

Sejak diformulasikan oleh Erwin Panofsky sampai saat ini, teori ikonografi-ikonologi ini tidak saja digunakan kepada bidang seni lukis, melainkan meluas kepada seni-piktorial secara umum. Bahkan ahli semiotika Italia, Umberto Eco menganggap teori ikonografis Panofsky ini memiliki tingkatan metodologis yang cukup tinggi dalam analisis komunikasi visual dan seni-piktorial, di samping seni-lukis.

Tentu saja ada perbedaan antara seni lukis dan objek kajian dalam penelitian ini. Oleh karena itu, dan setelah melalui penelitian kepustakaan yang ekstensif, salah satu teori yang memiliki relevansi dalam upaya penerapan ikonografi-ikonologi Panofsky dalam kajian penelitian ini, adalah kajian budaya.



Gambar 10. Tahapan Kajian Karya Seni

Menurut teori ini, dalam mengkaji sebuah karya seni, terdapat tiga tahapan prosedural,

yaitu: pertama, tahap pra ikonografis, berupa telaah deskripsi visual terhadap aspek representasi dari sebuah artefak. Kedua adalah tahap ikonografis, berupa 'tahap bacaan awal' terhadap aspek representasi (termasuk metafora dan alegori) berdasarkan interpretasi yang merujuk kepada sumber-sumber pengetahuan kepustakaan. Tahapan ketiga adalah tahapan ikonologis, berupa kajian tingkat lanjut, yang secara sintetik komprehensif meneliti seluruh aspek representasi artefak dalam kaitannya dengan pemahaman sejarah dan latar-belakang nilai-nilai budaya, kepercayaan, agama, asumsi, sampai kepada latar psikologis pembuat artefak itu sendiri.

Terdapat tiga tahap kupasan boleh mencari makna dalam sesuatu karya.

1. Pertama '*Primary* atau *natural subject matter*' yang mengajak kita mengenal rupa dan bentuk di atas permukaan karya serta mampu menamakannya.
2. Kedua '*Secondary*' atau *conventional subject matter*' yang membuat kita berusaha mengenal apakah sesuatu perbuatan dan maksudnya, perbuatan atau ekspresi menerusi objek dan acara yang mendukung tema, konsep dan cerita.
3. Ketiga '*Intrinsic meaning*' yang lebih dekat makna-makna dalaman, misalnya aspek simbolik keagamaan dan kebudayaan. (Panofsky, Erwin, 1955).

Sedangkan menurut W.J.T.Mitchell dalam bukunya, *Iconology, Image, Text, Ideology*, (Mitchell, W.J.T., 1987) menjelaskan bahwa *Image* dapat dihasilkan melalui grafis (gambar-gambar, patung-patung, desain), optikal (bayangan kaca, proyeksi), persepsi (*sense data, spesies, Appearances*), mental (impian-impian, kenangan, ide-ide, *fantasmata*/versi tayangan/impresi yang kembali dipanggil oleh imajinasi tanpa adanya objek yang awalnya merangsang mereka), verbal (metafora, deskripsi).

Bedasarkan penjelasan tersebut, maka Punakawan sebagai *image*, dihasilkan melalui grafis (komik, boneka-boneka wayang, desain-desain iklan), optikal (proyeksi bayangan pada kelir dalam sebuah pertunjukan kesenian wayang kulit), persepsi (*sense data*/Sensasi atas objek pribadi yang tidak teranalisis secara langsung, spesies, penampilan), mental (impian-impian, kenangan-kenangan, ide-ide), verbal (melalui metafora-metafora, deskripsi dalam cerita-cerita yang diperankan oleh

Punakawan). Sedangkan Punakawan sebagai teks pasti berkisah, oleh karena itu teori narasi memainkan peran dalam kajian tentang Punakawan. Narasi adalah penuturan yang tertata dan berurutan (sekuensial) yang mengklaim diri sebagai rekaman suatu kejadian. Narasi adalah bentuk terstruktur yang digunakan suatu cerita/kisah untuk mengajukan penjelasan tentang fenomena-fenomena yang terjadi. Narasi memberi kerangka pemahaman dan aturan mengenai bagaimana tatanan sosial dibentuk.

Memahami *iconology* lebih dari sekadar mencari gejala, tetapi merupakan interpretasi yang mendalam dari pengetahuan teknis mengenai produksi suatu karya seni, melalui pengetahuan *iconographical* yang luas menuju sebuah kesimpulan.

Meskipun kisah yang diperankan oleh Punakawan bisa mengambil bermacam bentuk, menggunakan beragam karakter, pokok persoalan dan struktur narasi (atau cara menceritakan sebuah kisah), sebuah narasi setidaknya berkaitan dengan guncangan terhadap suatu titik setimbang atau ekuilibrium dan pelacakan atas guncangan yang terucapkan sampai tercapai suatu ekuilibrium baru. Punakawan memang produk dari kekuatan sosial historis pada zamannya, tetapi pada saat yang sama Punakawan juga menghasilkan dampak sosial. Dalam kaitan ini, kenyataan sejarah tidak lagi tunggal dan absolut, melainkan terdiri berbagai versi yang penuh kontradiksi, keterputusan, pluralitas, dan keragaman.

Tokoh-tokoh Punakawan pun bisa berperan sebagai apapun sesuai zamannya dan menghasilkan dampak sosial, mereka bisa menjadi rakyat jelata, penasehat, guru, bahkan menjadi raja sekalipun.

Tidak hanya sekadar sebagai penghibur, pada kenyataannya tafsiran-tafsiran terhadap peranan mereka begitu sangat kaya. Pemahamannya secara luas bisa sangat beragam, apapun asosiasi pemaknaan yang sudah dibuat, tetap masih terbuka bagi pemaknaan lain terhadap peran-peran mereka dalam setiap pertunjukan. Satu hal yang dapat dicermati yaitu, apapun peran yang mereka mainkan ternyata tidak membuat mereka lepas dari kesederhanaan dan respon kritis terhadap keadaan sosial serta tidak juga melepaskan identitas mereka sebagai simbol kaum marjinal. Pada setiap akhir cerita yang

diperankan oleh mereka selalu berakhir kembali menjadi diri mereka sendiri sebagai rakyat kecil, kawula.



Gambar 11. Punakawan berperan sebagai Raja dalam berbagai kisah carangan



Gambar 12. Punakawan bisa juga berperan sebagai wanita dalam kisah 'Prabu Anom Kakrasana Menikah dengan Dewi Erowati'.

Punakawan sebagai Subkultur

Subkultur adalah gejala budaya dalam masyarakat industri maju yang umumnya terbentuk berdasarkan usia dan kelas. Subkultur Punakawan secara simbolis diekspresikan dalam bentuk penciptaan gaya (*style*) dan bukan hanya merupakan penentangan terhadap hegemoni atau jalan keluar dari suatu ketegangan sosial. Gaya di sini merupakan praktik signifikasi, yang pada kasus subkultur menjadi tampilan penuh rekayasa dari kode-kode makna, melalui signifikasi perbedaan, gaya pakaian, gaya rambut, asesoris, tingkah laku, membentuk identitas kelompok Punakawan. Hal ini dicapai melalui proses *bricolage* (proses signifikasi ulang di mana tanda-tanda kultural dengan makna yang telah mapan diorganisasi ulang ke dalam kode makna yang baru) dan aksi sebagai suatu bentuk perlawanan semiotika terhadap tatanan dominan. Karenanya, studi subkultur seringkali memasukkan studi tentang simbolisme (pakaian, asesoris dan perilaku anggota sub kebudayaan) dan bagaimana simbol tersebut diinterpretasikan oleh kebudayaan induknya dalam pembelajarannya. Subkultur lebih jauh menjadi bagian dari ruang bagi penganutnya untuk membentuk identitas yang memberikan otonomi dalam suatu tatanan sosial masyarakat yang semakin kaku dan kabur.

Secara sosiologis, sebuah subkultur adalah sekelompok orang yang memiliki perilaku dan kepercayaan yang berbeda dengan kebudayaan induk mereka, yang dapat terjadi karena perbedaan ras, etnisitas, kelas sosial, gender, dan dapat pula terjadi karena perbedaan estetika, religi, dan politik, atau kombinasi dari faktor-faktor tersebut.

Anggota dari suatu subkultur biasanya menunjukkan keanggotaan mereka dengan gaya hidup atau simbol-simbol tertentu. Secara konseptual, subkultur adalah sebuah gerakan, kegiatan, kelakuan (secara kolektif) atau bagian dari kultur yang besar. Biasanya digunakan sebagai bentuk perlawanan akan kultur *mainstream*. Subkultur menawarkan peta makna yang menjadikan dunia ini dapat dipahami oleh para anggotanya (Baker 2008:419) Bisa berupa perlawanan akan apa saja; agama, negara, institusi, musik, gaya hidup dan segala yang dianggap *mainstream*.

Solusi terhadap masalah perbedaan kelas ekonomi sosial yang tidak adil hingga kini belum dapat mengambil manfaat variabel-variabel kepribadian bangsa, jati diri dan budaya bangsa, karena individu-individu berkepribadian terbelakang, maka terjadilah dominasi konsumsi gaya hidup yang mengimpor dari bangsa-bangsa maju. Barker (2008: 343), mengidentifikasi tugas penyelamatan yang dapat dilakukan subkultur terdiri 5 (lima) fungsi:

1. Fungsi solusi magis (mujarab) terhadap problem struktur sosio-ekonomi.
2. Fungsi menawarkan identitas kolektif yang berbeda dari yang tercipta di sekolah dan tempat kerja.
3. Fungsi memenangkan ruang bagi pengalaman dan naskah alternatif terhadap realitas sosial.
4. Fungsi memberikan sejumlah aktivitas waktu luang bermakna, bertolak belakang dari sekolah dan tempat kerja.
5. Fungsi melengkapi solusi terhadap masalah dilema eksistensial identitas.

Subkultur Punakawan merupakan sikap terhadap pemaknaan ulang, sedang suatu proses redefinisi tersebut disebut *bricolage* dan *homology* (hubungan sinkronis di mana struktur sosial, nilai sosial, dan simbol kultural saling bersesuaian) yang merupakan relasi sinkronik yang tercipta antara kelompok partikular terhadap dunia baru

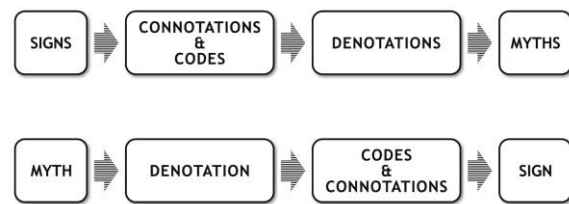
mereka yang telah di redefiniskan. Dengan kata lain, subkultur Punakawan dimaksudkan agar bagian masyarakat tertentu mampu memaknai hidup secara baru sehingga dapat menikmati kesadaran menjadi yang lain dalam perbedaan terhadap budaya dominan masyarakat penguasa. Mengesampingkan hal tersebut berarti 'sengaja menerima ketidak berdayaan'. Punakawan merupakan strategi dari kaum tidak berdaya untuk mendefinisikan ketidak berdayaannya kepada penguasa melalui bentuk dan gaya. Gaya merupakan praktik signifikasi, yang pada kasus subkultur menjadi tampilan penuh rekayasa dari kode-kode makna, melalui signifikasi perbedaan, gaya membentuk identitas kelompok. Hal ini dicapai melalui proses *bricolage* (proses signifikasi ulang di mana tanda-tanda cultural dengan makna yang telah mapan diorganisasi ulang ke dalam kode makna yang baru) dan aksi sebagai suatu bentuk perlawanan semiotika terhadap tatanan dominan.

Semiotika mempelajari bagaimana makna dari sebuah teks bisa diperoleh melalui pengaturan tertentu tanda-tanda dan penerapan kode-kode kultural. Analisis ini menaruh perhatian pada ideologi atau mitos-mitos dari teks. Mitos, bagi Barthes, adalah sebagai jenis tuturan, suatu sistem komunikasi yang menyampaikan pesan (Semua bentuk tuturan atau wacana dapat disebut sebagai mitos, sejauh ia disampaikan dalam bentuk wacana/diskursus). (Barthes 2006:207)

Mitos adalah suatu nilai, tidak memerlukan kebenaran sebagai sanksinya. Tidak ada yang tetap dalam mitos: konsep ini dapat berubah, dapat dibuat kembali, terurai atau sama sekali hilang. Sehingga tidak ada hubungan yang teratur antara volume konsep dan besar penandanya. Konsep dapat meluas melalui penanda yang besar dan panjang, sebaliknya penanda dari konsep yang sangat berkebang. Pada mitos berbahasa verbal (lisan ataupun tulisan), hubungan antar unsur bersifat linear, sedangkan pada mitos visual, hubungan itu bersifat multidimensional.

Mitos adalah suatu tuturan yang lebih ditentukan oleh maksudnya dari pada bentuknya. Dengan kata lain, mitos adalah "*une parole volee et rendue*" (suatu tuturan yang telah dicuri, kemudian dikembalikan). Hanya saja ketika dikembalikan tuturan itu tidak sama lagi, tidak seperti ketika dicuri.

Pencurian sesaat inilah yang membentuk tuturan mistis tersebut. Pada pengertian ini mitos mengalami pergeseran arti, sehingga mitos bukan lagi sebuah cerita suci yang menjadi pedoman arah dalam hidup masyarakat, melainkan mitos sebagai cara menyampaikan sesuatu, tidak secara tekstual tetapi cara melihat makna dibalik yang tekstual (Barker 2008:93)



Gambar 13. Perbedaan Analisis Tekstual dan Produksi Tekstual

Gambar tersebut memperlihatkan logika yang digunakan antara peneliti analisis teks, dan pemroduksi teks itu sendiri. Peneliti yang melakukan studi analisis tekstual memulai penelitiannya dengan menginterpretasi tanda-tanda yang diproduksi dalam sebuah teks. Tanda-tanda ini kemudian diinterpretasi dengan makna-makna konotasi dan kode-kode konotatif, sehingga tanda-tanda yang ada tadi bisa 'dibaca'. Makna-makna konotasi ini akan menjadi makna denotasi bila argument peneliti dan interpretasi peneliti tersebut diterima khalayak. Sebagai sesuatu yang 'seungguhnya' atau realitas seperti itu adanya, yang pada akhirnya menjadi mitos yang disirkulasikan dalam masyarakat. Peneliti melakukan reproduksi teks.

Sementara, dalam proses produksi teks, pembuat teks memulainya dari mitos yang ada. Kemudian mitos ini diproduksi '*as is*' sebagaimana adanya. Bagi produser, mitos itu menjadi gambaran yang benar tentang realitas. Kemudian realitas itu dikonstruksi atau dibentuk ke dalam kode-kode dan konotasi-konotasi. Mitos-mitos tersebut dikuatkan melalui label-label atau aksesoris yang dilekatkan dengan status sosial sehingga konotasi tersebut seolah representasi dari kondisi yang sebenarnya. Punakawan merupakan bagian dari ketidakberdayaan penciptanya atau produser teks menghadapi realitas aktual yang ternyata lebih imajinatif dibanding fiksi dan fantasi sang pujangga. Jika kemudian Punakawan memasuki area *unreal* atau *hyper real*, maka menjadi indikasi telah terjadi keletihan, frustrasi, dan ketakutan menghadapi realitas sesungguhnya dengan

balutan-balutan tanda-tanda atau *signs* filosofis dan teologis, bahwa sesungguhnya kenyataan itu adalah fana dan yang sejati ada dalam baka. Tanda-tanda atau *signs* yang dihasilkan tersebut akhirnya dikonsumsi oleh khalayak.

Punakawan diproduksi sebagai mitos yang digunakan oleh dua belah pihak, yaitu penguasa dan rakyat yang ditafsirkan sesuai sosio kultur daerah masing-masing. Ketika dipakai oleh penguasa, mitos yang disampaikan akan sangat berbeda dengan ketika dipergunakan oleh rakyat. Mitos atau ujaran yang disampaikan Punakawan merupakan cerminan bagaimana bangsa Indonesia, dalam tiap elemen dan tingkatannya, merespons atau menyikapi semua kondisi pada masanya demi kepentingan ke depan yang seharusnya merupakan interpretasi berbagi dan bersinergi dengan segala kearifan dan kecerdasan yang dimiliki bangsa Indonesia untuk menerima, memahami, dan menggunakan adab global demi peningkatan harkat kebudayaan, kemanusiaan. Ketika Punakawan dibawa ke masa sekarang, maka Punakawan tetaplah Punakawan, cerminan masyarakat Indonesia saat ini yang seharusnya menjadikan teknologi dan globalisasi dapat ditunggangi, tapi yang terjadi justru sebaliknya, bukan menjadi Gusti, tetapi tetap menjadi kawula teknologi.

Maka, setelah melalui proses deskripsi praikonografis yang memaparkan ciri-ciri visual yang tampak pada visual Punakawan tersebut, maka ada beberapa perbedaan antara tokoh-tokoh Punakawan dari daerah Jawa Tengah, Jawa Barat (Cirebon), dan Jawa Timur. Masing-masing daerah mempunyai karakter spesifik yang membedakan dari karakter daerah lain. Kesamaan terletak pada bentuk dasar objek.

Tahapan analisis ikonografis yang membaca aspek representasi dari adanya distorsi bentuk yang sangat melebih-lebihkan. Pengalihan atau distorsi bentuk ini sudah menjadi proses metafora baku dalam karikatur. Mendistorsi sikap tubuh dalam karikatur dengan memperpanjang, memperbesar, atau memperpendek bagian-bagian tubuh tertentu merupakan cara menegaskan sesuatu, karena anggota badan dan wajah adalah bagian yang penting dalam menyatakan sesuatu. Dari pandangan ini dapat diasumsikan bahwa bentuk penciptaan gaya (*style*) tersebut merupakan penentangan terhadap hegemoni atau jalan keluar dari

suatu ketegangan sosial. Gaya seperti yang telah dipaparkan di atas merupakan praktik signifikasi, yang pada kasus subkultur menjadi tampilan penuh rekayasa dari kode-kode makna, melalui signifikasi perbedaan, gaya pakaian, gaya rambut, asesoris, tingkah laku, membentuk identitas kelompok Punakawan. Punakawan menjadi seperti kelompok *punk* yaitu gerakan yang mengajukan kebebasan sebagai fondasi utama setiap aktivitas. *Punk* akan menunjukkan pertentangan terhadap keamanan sosial yang tidak adil. Gerakan *punk* memandang keamanan sebagai bahaya sosial karena berpotensi membatasi kebebasan berpikir, mencegah orang-orang untuk melihat sesuatu yang benar di masyarakat, dan sebaliknya memaksa mereka untuk menuruti kehendak kekuasaan.



Gambar 14. Punakawan dalam Gaya *Punk*

Dengan kata lain, subkultur Punakawan dimaksudkan agar bagian masyarakat tertentu mampu memaknai hidup secara baru sehingga dapat menikmati kesadaran menjadi yang lain dalam perbedaan terhadap budaya dominan masyarakat penguasa. Mengesampingkan hal tersebut berarti 'sengaja menerima ketidak berdayaan'. Punakawan merupakan strategi dari kaum tidak berdaya untuk mendefinisikan ketidak berdayaannya kepada penguasa.

Interpretasi ikonologis tersebut menjelaskan adanya relasi Punakawan dengan karikatur dalam kebudayaan yang melatarinya. Sebagai medium komunikasi, baik verbal maupun visual, sumber tanda dan ikon Punakawan yang diinterpretasikan berasal dari sebuah komunitas tertentu, yang telah saling mengerti perbendaharaan tanda dan simbol yang digunakan komunitasnya. Metafora mengalihkan satu tanda ke sistem tanda yang lain, dengan cara memindahkan 'topik' kepada 'kendaraan' lain untuk mendapatkan makna

baru dan ditawarkan sebagai perluasan makna, sehingga dapat difahami cara berpikir penyampai pesan tentang topik yang disampaikan. Punakawan sudah menjadi mitos atau ujaran yang lebih ditentukan oleh maksudnya dari pada bentuknya. Mitos adalah sistem komunikasi karena mitos menyampaikan pesan, suatu bentuk, dan bukan suatu objek atau suatu konsep. Mitos juga merupakan bentuk tuturan, karena itu semua dapat dianggap mitos, asal ditampilkan dalam bentuk wacana. Mitos tidak ditentukan oleh materinya, melainkan oleh pesan yang disampaikan. Mitos tidak selalu bersifat verbal (kata-kata, baik lisan ataupun tulisan), tetapi dalam berbagai bentuk lain atau campuran antara bentuk verbal dan nonverbal, seperti dalam bentuk film, lukisan, patung, fotografi, iklan, bahkan komik.

Pada akhirnya, Punakawan adalah *'punk'* yang diproduksi sebagai mitos dan digunakan oleh dua belah pihak, yaitu penguasa dan rakyat yang ditafsirkan sesuai sosio kultur daerah masing-masing. Ketika dipakai oleh penguasa, mitos yang disampaikan akan sangat berbeda dengan ketika dipergunakan oleh rakyat.

Simpulan

Punakawan yang tampil dengan ciri fisik wajah khas, bisa tampil sebagai tokoh dengan berbagai peran. Konstruksi estetika visual Punakawan wayang purwa: Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong, seperti halnya karikatur yang mengungkap karakter baru untuk mempengaruhi kesan publik tentang peran tokoh itu. Punakawan memanfaatkan tampilan sosok atau *physiognomy*, anggota badan, proporsi tubuh, selain atribut, dan busana sebagai ciri khas.

Setelah melalui tahapan deskripsi praikonografis, analisis ikonografis, dan Interpretasi ikonologis, maka dapat disimpulkan bahwa Punakawan dengan konstruksi visual yang sangat lebih-lebihkan atau distorsi bentuk yang menjadi proses metafora baku dalam karikatur merupakan subkultur yang menciptakan kesadaran kolektif oleh rakyat yang tidak memiliki akses kepada birokrasi kekuasaan, artinya, tradisi cerita yang diperankan Punakawan dengan bentuk-bentuk karikatural tersebut memberi ruang untuk kritik, untuk segala ketidakpatutan, dan untuk sikap-sikap egaliter. Tetapi ruang itu terpisah secara kategoris dari pusat wacana politik ke-

kuasaan, dan merupakan bentuk 'pemberontakan' terhadap kemapanan idiom artistik dan ideologi estetik tertentu yang merupakan strategi dari kaum tidak berdaya untuk mendefinisikan ketidak berdayaannya kepada penguasa.

Punakawan yang secara simbolis diekspresikan dalam bentuk penciptaan gaya (*style*), pakaian, asesoris dan perilaku anggota sub kebudayaan bukan hanya merupakan penentangan terhadap hegemoni atau jalan keluar dari suatu ketegangan sosial tetapi lebih jauh menjadi ruang untuk membentuk identitas yang memberikan otonomi dalam suatu tatanan sosial masyarakat.

Punakawan merupakan subkultur yang diproduksi sebagai mitos dan digunakan oleh dua belah pihak, yaitu penguasa dan rakyat yang ditafsirkan sesuai sosio kultur daerah masing-masing. Ketika dipakai oleh penguasa, mitos yang disampaikan akan sangat berbeda dengan ketika dipergunakan oleh rakyat

Daftar Pustaka

- Ajidarma, S. G. (2009) *Punakawan dalam Komik*. Jakarta: Majalah Intisari edisi Oktober 2009.
- Barker, C. (2008). *Cultural Studies, Teori dan Praktek*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Barrett, T. (1994). *Criticizing Art: Understanding the Contemporary*, California: Mayfield Publishing Company.
- Barthes, R. (2006). *Mitologi*, Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Bonneff, M. (1998). *Komik Indonesia*, Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Brunet, J. (1969). *Attempt at a Historical Outline of the Shadow Theatre*. Kuala Lumpur, 27-30 Agustus 1969.
- Christianto R., Wisma N. (2003). Peran dan Fungsi Tokoh Semar-Bagong dalam Pergelaran Lakon Wayang Kulit Gaya Jawa Timuran. *Humaniora*. 15, 312003.
- Doran, J. E., & Hodson, F. R. (1975). *Mathematics and Computers in Archaeology*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Hazeu, G. A. J. (1985). *Kawruh Asalipun Ringgit Sarta Gegepokanipun Kaliyan Agami Ing Jaman Kina*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Herusatoto, B. (2008). *Banyumas, Sejarah, Budaya, Bahasa, dan Watak*. Yogyakarta: LKiS.
- Kuntowijoyo. (1987). *Budaya dan Masyarakat*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Laufer, B. (1923). *Oriental Theatricals*. Chicago: Field Museum of Natural History.

- M. Taib Osman (ed.). (1974). *Traditional Drama and Music of Southeast*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Mitchell, W. J. T. (1987). *Iconology, Image, Text, Ideology*, USA: The University of Chicago Press.
- Panofsky, E. (1955). *Meaning in the Visual Arts*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Siegel, J. T. (1993). *Solo in the New Order: Language and Hierarchy in an Indonesian City*. USA: Princeton University Press.
- Sudjana, T. D. (1987). *Punakawan Wayang Kulit Cirebon*. Majalah Warta Wayang 'Gatra' no. 13, 1987. Jakarta: Sekretariat Nasional Pewayangan Indonesia (Senawangi).
- Walker, J. A. (2010). *Desain, Sejarah, Budaya, Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra, diterjemahkan dari John A. Walker, *Design History and History of Design*, Pluto Press.
- Yudoseputro, W. (1986). *Pengantar Seni Rupa Islam di Indonesia*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Zoetmulder, P. J. (1983). *Kalangan, Sastra Jawa Kuno Selayang Pandang*. Jakarta: Penerbit Djambatan.
- _____. (1972). *Studies in Iconology, Humanistic Themes in the Art of the Renaissance*. Colorado: Westview Press.

Website

- Makna Warna dalam Wayang Yogyakarta*.
<http://www.wayangpedia.com/makna-warna-dalam-wayang-yogyakarta.html>
- Wayang Jawa Timur*.
http://www.pdwi.org/index.php?option=com_content&view=article&id=125:wayang-jawa-timur&catid=71:jenis-wayang-indonesia&Itemid=187, 31 January 2011.
- Wayang Kulit Purwa Gaya Cirebon*.
http://www.pdwi.org/index.php?option=com_content&view=article&id=124:wayang-jawa-tengah&catid=71:jenis-wayang-indonesia&Itemid=187

Nara Sumber

1. Sunarto (56 tahun), Yogyakarta, 16 januari 2010.
2. Pracoyo (51 tahun), Yogyakarta, 17 Januari 2010.
3. Kasidi Hadiprayitno (54 tahun), Yogyakarta, Agustus – Nopember 2010.
4. Waryo (48 tahun), Penggiat seni Wayang Kulit Cirebon, Cirebon, 28 Maret 2011.
5. Katimo (Ka Bag Koleksi Museum Wayang Indonesia), Jakarta, 29 Maret 2011.
6. Sumari (PDWI/Senawangi), Jakarta, 29 Maret 2011.