

Analisis Alih Peran Tokoh Punakawan dalam Cerita Pewayangan dengan Pendekatan Teori Dramaturgi Erving Goffman

Bing Bedjo Tanudjaja

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif, Universitas Kristen Petra, INDONESIA

Article Info:

Submitted: March 7, 2025

Reviewed: April 24, 2025

Accepted: May 21, 2025

Corresponding Author:

Bing Bedjo Tanudjaja

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 142-144,

Surabaya, INDONESIA

Email: 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. Keanekaragaman seni dan budaya di Indonesia menjadikan bentuk dan tampilan visual Punakawan di setiap daerah penelitian berbeda, seperti di Jawa Timur, Jawa Tengah, Yogyakarta, Cirebon. Masing-masing daerah mempunyai keunikan tersendiri, baik tampilan visual maupun maknanya. Penelitian ini menganalisis alih peran tokoh Punakawan dalam cerita pewayangan dengan pendekatan teori dramaturgi Erving Goffman. Tokoh Punakawan, yang terdiri dari Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong, memiliki peran unik sebagai pendamping para ksatria sekaligus penyampai kritik sosial. Metode penelitian yang digunakan adalah analisis kualitatif dengan pendekatan deskriptif terhadap berbagai lakon pewayangan yang menggambarkan fleksibilitas peran Punakawan. Hasil penelitian menunjukkan, bahwa Punakawan tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap dalam narasi wayang, tetapi juga sebagai penghubung antara dunia mitologi dan realitas sosial. Dengan memanfaatkan humor dan kebijaksanaan, Punakawan mampu melakukan alih peran yang menyesuaikan dengan situasi, mencerminkan konsep presentasi diri dalam teori Goffman. Temuan ini menegaskan bahwa Punakawan merupakan simbol komunikasi sosial yang dinamis dan relevan dalam berbagai konteks budaya.

Kata kunci: Punakawan, pewayangan, dramaturgi, Erving Goffman, alih peran.

Abstract

Punakawan have a very long history, since the 12th century. Until now, Punakawan, who appear with distinctive physical facial characteristics, can appear as characters with various roles according to their era. Punakawan are characters created by Indonesian artists who can capture the hearts of the audience of performing arts in Indonesia, ranging from shadow puppet shows, wayang orang, to performances through television screens. The diversity of arts and culture in Indonesia makes the form and visual appearance of Punakawan in each research area different, such as in East Java, Central Java, Yogyakarta, and Cirebon. Each region has its uniqueness, both in visual appearance and meaning. This study analyzes the role transfer of Punakawan figures in puppet stories using Erving Goffman's dramaturgy theory approach. Punakawan characters, consisting of Semar, Gareng, Petruk, and Bagong, have unique roles as companions of knights as well as conveyors of social criticism. The research method used is qualitative analysis with a descriptive approach to various puppet plays that illustrate the flexibility of the Punakawan role. The results show that Punakawan not only functions as a complement in the wayang narrative but also as a link between the world of mythology and social reality. By utilizing humor and wisdom, Punakawan can switch roles to suit the situation, reflecting the concept of self-presentation in Goffman's theory. The findings confirm that Punakawan is a dynamic symbol of social communication that is relevant in various cultural contexts.

Keywords: Punakawan, puppetry, dramaturgy, Erving Goffman, role reversal.

This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



Pendahuluan

Wayang kulit Purwa merupakan salah satu seni pertunjukan tradisional yang memiliki nilai budaya tinggi di Indonesia, khususnya di Jawa dan Bali. Dalam pertunjukan wayang kulit, dalang memegang peran utama dalam menghidupkan cerita melalui permainan bayangan wayang, suara, serta iringan gamelan. Salah satu aspek menarik dalam pertunjukan ini adalah alih peran, terutama dalam tokoh Punakawan yang memiliki peran khas dalam menyampaikan humor, kritik sosial, dan filosofi kehidupan. Wayang Kulit Purwa juga digunakan untuk mengawasi perubahan dalam masyarakat jika terjadi perubahan dalam struktur sosial budaya, seperti perubahan bentuk kelembagaan masyarakat. Karena itu, akan menimbulkan respons yang signifikan dan berdampak besar pada perubahan bentuk simbol, perubahan standar yang berlaku, dan dampak budaya yang ditimbulkannya (Kuntowijoyo, 1987:5-6).

Punakawan dalam penelitian ini terdiri dari tokoh-tokoh seperti Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong yang berfungsi sebagai penasihat para ksatria dan raja dalam lakon wayang. Alih peran dalam tokoh Punakawan menjadi tantangan tersendiri bagi seorang dalang karena harus mampu menampilkan karakter yang berbeda-beda dengan perubahan suara, gaya bicara, dan ekspresi yang khas. Selain itu, Punakawan sering kali berperan sebagai penghubung antara dunia mistis dan realitas sosial masyarakat, sehingga dalang harus cermat dalam mengadaptasi humor dan pesan yang sesuai dengan konteks pertunjukan.

Alih peran punakawan dalam cerita wayang kulit sering kali digunakan untuk menyampaikan pesan moral, memberikan hiburan, serta menciptakan suasana yang lebih dinamis dalam cerita. Punakawan adalah tokoh-tokoh yang biasa menjadi pelayan atau pengiring para ksatria, namun meskipun berstatus rendah, mereka memiliki peran penting dalam membentuk jalan cerita. Mereka dikenal dengan karakteristik humoris, cerdik, dan kadang-kadang penuh kritisi terhadap kekuasaan atau situasi tertentu.

Beberapa contoh alih peran punakawan dalam cerita wayang kulit:

a. Alih Peran dari Pelayan Menjadi Pemimpin

Dalam beberapa cerita, punakawan, meskipun pada dasarnya merupakan pelayan, bisa saja beralih menjadi pemimpin dalam keadaan tertentu. Salah satu contoh paling terkenal adalah ketika Punakawan yang biasanya berperan sebagai pelayan atau pengiring raja, dalam beberapa cerita bisa muncul dalam peran lebih besar, seperti menjadi pemimpin atau raja dalam situasi darurat. Alih peran ini sering kali diiringi dengan humor, di mana mereka harus menghadapi tantangan besar, namun tetap dapat memimpin dengan cara mereka sendiri yang tidak konvensional atau terkadang kontroversial.

b. Peran Cerdik dalam Menyelesaikan Konflik

Punakawan sering kali muncul untuk memberikan solusi terhadap konflik-konflik besar dalam cerita, walaupun mereka bukanlah tokoh utama. Misalnya, Semar yang dikenal bijaksana bisa saja berperan dalam memberi nasihat atau menyelesaikan masalah yang sulit. Dalam beberapa alih peran, Semar bisa diposisikan sebagai penasihat raja atau bahkan menjadi penengah dalam konflik antar karakter yang lebih besar, seperti para ksatria atau dewa. Keberhasilan punakawan dalam meredakan ketegangan sering kali datang dari kebijaksanaan yang tersembunyi dalam canda tawa mereka.

c. Sindiran Sosial dan Kritik Kekuasaan

Alih peran punakawan juga digunakan untuk memberikan kritik terhadap kekuasaan atau struktur sosial yang ada. Meskipun mereka digambarkan sebagai tokoh dengan status rendah, mereka sering kali menunjukkan kecerdikan dan kebijaksanaan yang tidak dimiliki oleh para raja atau ksatria, bahkan dalam situasi serius sekalipun. Dalam beberapa cerita, Punakawan yang dianggap tidak berpendidikan atau tidak terpelajar bisa memberikan pandangan yang lebih jernih mengenai sebuah masalah, yang justru menunjukkan ketidakbijaksanaan para tokoh yang lebih tinggi status sosialnya.

d. Peran dalam Menghadirkan Keberanian dan Kekuatan

Beberapa alih peran punakawan juga melibatkan karakter mereka dalam situasi yang lebih heroik. Walaupun mereka biasanya tidak terlibat dalam pertempuran besar, dalam beberapa cerita, mereka dapat memainkan peran penting dalam mengalahkan musuh atau menghadapi rintangan besar. Semar, meskipun dikenal sebagai tokoh bijak, kadang-kadang dapat bertindak lebih tegas dan berani, bahkan dalam situasi perang, yang menjadi alih peran dari sosoknya yang biasanya lebih menenangkan.

e. Peran Humor dan Penghibur

Alih peran punakawan juga sering digunakan untuk memperkenalkan elemen humor yang mengurangi ketegangan dalam cerita. Walaupun mereka bisa tampil serius dalam beberapa bagian cerita, pada umumnya mereka berperan sebagai penghibur yang memberikan humor dan keceriaan. Humor yang mereka bawa tidak hanya berfungsi untuk hiburan, tetapi juga seringkali menyembunyikan pesan moral atau sindiran yang lebih dalam. Mereka dapat berperan sebagai tokoh yang menggugah kesadaran masyarakat mengenai hal-hal yang dianggap tabu atau sulit dibicarakan.

f. Penyelamat dalam Keadaan Darurat

Dalam beberapa alur cerita, punakawan sering kali diposisikan sebagai penyelamat dalam keadaan darurat meskipun mereka bukan ksatria atau dewa. Dalam kisah wayang, mereka kadang mengambil alih peran penyelamat saat para tokoh

utama terdesak atau mengalami kegagalan. Alih peran ini lebih memperlihatkan kehebatan mereka dalam memecahkan masalah yang tampaknya mustahil, meskipun mereka bukan tokoh yang tampak kuat atau berwibawa.

g. Interaksi dengan Dewa-Dewa

Dalam beberapa cerita wayang kulit, punakawan juga berinteraksi langsung dengan dewa-dewa. Meskipun mereka bukan dewa, kadang-kadang mereka memiliki kemampuan untuk memberikan nasihat atau arahan kepada para dewa. Alih peran ini sering kali menekankan bahwa kebijaksanaan dan kecerdikan punakawan dapat mengatasi keterbatasan fisik mereka.

Alih peran punakawan dalam cerita wayang kulit memberikan dimensi yang lebih dalam pada alur cerita. Meskipun mereka tidak memegang kekuasaan formal, mereka sering kali berperan sebagai penentu arah cerita dengan kecerdikan, kebijaksanaan, dan kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah yang kompleks. Alih peran ini tidak hanya berfungsi untuk menghibur, tetapi juga untuk menyampaikan pesan moral, kritik sosial, dan sindiran terhadap kekuasaan. Penelitian ini mengambil dua kisah, Punakawan alih peran menjadi Raja/Ratu, dan Punakawan alih peran menjadi perempuan atau Punakawan *Wandu* sebagai bahan analisis.

Ada empat kisah dalam cerita Punakawan jadi raja, yaitu; Semar dadi ratu dalam cerita Semar Minta Bagus, Petruk Dadi Ratu, Gareng Dadi Ratu, dan Bagong Dadi Ratu. Sedangkan Punakawan jadi perempuan dalam cerita Prabu Anom Kakrasana Menikah Dengan Dewi Erowati atau dalam cerita Jaladara (Baladewa) Rabi.

Punakawan Jadi Raja

Semar Jadi Raja

Lakon yang jarang digelar ini bersumber dari cerita yang dibuat oleh GBPH Yudhaningrat (adik Sri Sultan Hamengkubuwono X). Pertama kali dipentaskan oleh Ki Seno Nugroho pada tahun 2009. Pertunjukan wayang kulit dengan lakon Semar Ratu ini dipentaskan kembali oleh Ki Seno Nugroho dalam acara Gelar Budaya Desa Kedungpring, Segoroyoso, Pleret, Bantul, Yogyakarta pada hari Kamis 23 November 2017. Didokumentasi oleh PWKS Live. (<https://www.youtube.com/watch?v=HF57nNmHeTA>)



Gambar 1. Sumber: Ensiklopedia Wayang Indonesia (2009)

Dalam lakon ini, Semar meninggalkan negeri Amarta setelah dihina dan diremehkan oleh Arjuna. Arjuna memiliki keberanian untuk meludahi junjungannya. Arjuna tidak menyadari bahwa kejadian itu menyebabkan kesedihan Semar. Sebagai orang tua yang telah mengasuh dan mendidik Arjuna sejak kecil, Semar kini memperlakukan Arjuna sebagai budak yang tidak berharga.

Di Saptaraga, Semar segera mengadu kepada Begawan Abiyasa. Begawan Abiyasa merasa sedih dan mencoba meminta maaf atas kesalahan Arjuna. Semar, yang masih merasa terhina, ingin menjawab dan membuktikan bahwa dia lebih kuat daripada para ksatria. Abiyasa sangat khawatir akan kepergian Semar dari Negeri Amarta karena dia yakin negeri Amarta akan rusak tanpa bimbingan Semar. Usaha Abiyasa untuk menghentikan Semar pergi tidak berhasil. Semar yang masih diliputi kemarahan itu segera pergi ke Kahyangan dan mengadukan nasib yang dialaminya di bumi. Semar menuntut agar Guru Dewa mengembalikan wujud dirinya yang gagah perkasa seperti dahulu kala. Guru dan para guru lainnya tidak ada yang mampu menyadarkan hati Semar, karena berdasarkan kodrat hal itu tidak mungkin dilaksanakan. Oleh karena itu

dengan sangat terpaksa kehendak Semar diturutinya tetapi hanya untuk sementara saja. Semar kemudian berubah menjadi seorang ksatria bagus, tampan dengan sebutan Bambang Dewa Lelana, sedang anaknya Bagong menjadi Bambang Lengkara. Bambang Dewa Lelana dan Bambang Lengkara segera kembali ke bumi kemudian menaklukkan Prabu Setyawijaya dan menjadi raja di negeri Puduk Setegel, memerintahkan prabu Setyawijaya dan maha patihnya Dasapada untuk mencuri Serat Jimat Kalimasada.

Patih Dasapada dapat mengubah dirinya menjadi Sri Kresna dengan kekuatan kesaktiannya, berhasil mencuri Jimat Kalimasada. Namun, tidak lama kemudian, Sri Kresna asli menemukan kecurangan itu. Diantar oleh Sri Kresna, para Pandawa pergi ke negeri Puduk Setegel untuk meminta Jimat Kalimasada kembali kepada Bambang Dewa Lelana, yang sebenarnya adalah Semar. Bambang Dewa Lelana, yang telah berubah menjadi Semar, dengan senang hati memberikan Jimat Kalimasada kepada para Pandawa, tetapi Pandawa tahu bahwa keadaan Amarta akan menjadi buruk tanpa perlindungan Semar. (Hasrinuksmo, 1999, h. 1565-1569)

Petruk Jadi Raja

Lakon yang paling terkenal dari tokoh wayang Punakawan Petruk adalah cerita “Petruk Dadi Ratu”. Petruk pernah menjadi ratu dadakan di negara Lojitengara dengan gelar Prabu Tong-tongsot setelah mendapat anugerah dari Prabu Kresna untuk melenyapkan pemberontakan dari Prabu Jayasentika. Akibat tindakan Petruk yang seenak sendiri karena menyalahgunakan kekuasaan untuk kepentingan kesenangan semata. Maka Kresna dan Semar memperingatkannya untuk segera mengembalikan rupa dan tabiat Petruk seperti dulu kala.

Lakon “Petruk Dadi Ratu” lainnya adalah ketika Petruk berkesempatan menyalahgunakan Jamus Kalimasada. Dalam cerita dikisahkan raja dari negeri Iman-imantaka menuntut balas kepada Pandawa yang telah meniadakan ayahnya bernama Prabu Niwatakaca. Ia menugaskan adiknya yang bernama Mustakaweni untuk mencari jamus kalimasada pusaka dari Puntadewa, putera tertua dari Pandawa. Perlu diketahui, Jamus Kalimasada inilah yang melindungi para Pandawa, oleh karenanya apabila Jamus ini berhasil dicuri, maka niscaya Pandawa akan dengan mudah dikalahkan. Untuk menjalankan tugasnya, Mustakaweni menyamar sebagai abdi Pandawa. Dalam aksinya, dia berhasil mencuri Jamus tersebut, namun di tengah pelariannya dia terkena panah dari Arjuna. Mustakawenipun berhasil ditangkap dan bertobat.

Dalam suatu tempat, Petruk mendapati Jamus Kalimasada yang terjatuh. Petruk mengetahui kemampuan jamus tersebut dan niat buruknya pun muncul. Dengan kesaktian Jamus tersebut, Petruk akhirnya membangun kerajaan bernama Randang Kencana dan menjadikannya ratu dengan gelar Prabu Huelgduelbeh. Namanya pun terkenal sampai seantero negeri.

Dengan statusnya sebagai seorang Raja dan memiliki kesaktian tiada bandingnya, Petruk mencari gara-gara yakni menginginkan Dewi Bonowati untuk dijadikan sebagai istrinya. Dewi Bonowati sendiri merupakan istri dari Prabu Duryudana raja Hastinapura. Pertempuranpun tidak dapat dihindari. Kurawa melawan Prabu Huelgduelbeh yang tidak lain adalah Petruk. Karena kesaktian dari jamus kalimasada maka Kurawa tidak bisa mengalahkan Petruk.



Gambar 2. Sumber: Ensiklopedia Wayang Indonesia (2009)

Kabar tentang adanya kerajaan baru dan kekacauan yang dibuatnya sampailah kepada Kresna. Dia merasa terganggu dengan ulah yang dibuat raja baru tersebut. Dengan bantuan dari Semar, Prabu Kerna akhirnya mengetahui jati diri dari ratu Huelgduelbeh yang tak lain adalah Petruk. Dengan bantuan dari Gareng dan Bagong. Prabu Kresna dan Semar

berhasil mengeroyok Petruk dan melucuti pakaian yang dikenakannya hingga penyamarannya pun bisa dibongkar. Pada akhirnya Petruk mengaku salah atas perbuatannya tersebut. Dia lalu mengembalikan jamus kalimasada kepada Prabu Puntadewa. Petruk akhirnya kembali kepada saudara-saudaranya yakni Bagong dan Gareng serta menyerahkan urusan Istana Rendang Kencana kepada abdi di sana.

Pertunjukan wayang kulit dengan lakon Petruk Dadi Ratu ini juga dipentaskan oleh Dalang Ki Seno Nugroho, pada 19 April 2018, di TMII, Jakarta (<https://www.youtube.com/watch?v=dai835M-2W8>)

Gareng Jadi Raja

Dalam suatu carangan wayang purwa, Gareng dikisahkan pernah menjadi Ratu atau Raja. Di negara Paranggumiwang kala itu diperintah oleh Dewi Sembadra. Dalam cerita tersebut dikisahkan Arjuna sedang menjaring ikan wader bersisik di sungai Yamuna untuk menuruti keinginan Dewi Sembadra. Menggunakan bantuan jala pusaka yang dipinjam dari Batara Indra, sdiiringi Gareng yang saat itu dengan setia setia mengikuti Arjuna. Jala yang ditebar itu tidak sengaja menyangkut kepada seorang raja raksasa bernama pandu Bergola yang sedang menyelam untuk menangkap ikan. Akhirnya jala itupun dirusak oleh raksasa tersebut. Mendapati jala pusakanya rusak, Raden Arjuna menyalahkan Gareng. Arjuna menghukum Gareng untuk dihanyutkan di sungai Yamuna. Meskipun tokoh Punakawan lainnya melarangnya, Arjuna terlanjur marah sehingga hukuman itu tetap dilaksanakan.

Garengpun hanyut di aliran sungai Yamuna dan terdampar pada suatu tempat dimana Gareng mendapati Dewi Sembadra tengah disandera oleh Prabu pandu Bergola raja raksasa dari negara Anjang Hribig. Setelah Gareng menolong Sembadra, Dewi Sembadra menyuruh Gareng untuk mengenakan pakaian Prabu pandu Bergola yang kala itu sedang ditinggalkan di tempat itu. Ketika Prabu Pandu Bergola yang asli muncul, terjadilah pertarungan dengan Gareng. dengan ilmu dan kesaktiannya, Gareng bisa memenangkan pertarungan tersebut.

Dengan pakaian yang dikenakan, Gareng menyamar menjadi Prabu Pandu bergola dan membawa Dewi Sembadra kembali menghadap Pandawa. Disaat itulah Gareng ingin membalas sakit hatinya kepada Raden Arjuna. Pertempuran melawan Pandawapun berlangsung, namun para ksatria tidak mampu menandingi kesaktian dari Gareng. Akhirnya Prabu Kresana dan Semar datang meleraikan serta Petruk, Bagong mengeroyok Prabu Bergola palsu tersebut.

Penyamaranpun akhirnya berhasil diungkap oleh punakawan, dan Gareng kelah menghadapi saudara-saudaranya tersebut. Gareng lalu menceritakan duduk permasalahan yang dialaminya. Gareng sakit hati terhadap perlakuan Arjuna yang semena-mena menghukum dirinya. Ketika ditanya oleh Kresna, apa yang menyebabkan Gareng berlaku demikian adalah sebagai pengingat kepada Pandawa selalu waspada dan tidak melupakan para kawulanya. Semua pihakpun akhirnya memaklumi perbuatan Gareng lalu merekapun berdamai.

Pertunjukan wayang kulit dengan lakon *Gareng Dadi Ratu* ini juga dipentaskan oleh Dalang Ki Seno Nugroho, pada 30 Oktober 2015, di Purwosari, Gunung Kidul, DIY. (<https://www.youtube.com/watch?v=cpRO2UHPjh4>)



Gambar 3. Sumber: Ensiklopedia Wayang Indonesia (2009)

Bagong Jadi Raja

Seperti halnya Lakon Carangan Petruk, dalam cerita pewayangan Bagong pernah menjadi seorang raja. Dikisahkan saat itu Bagong sedang bersedih hati dan mencoba menghilangkan kesedihannya dengan mengembara berjalan yang tidak

tentu arah tujuannya hingga sampailah ke negara yang bernama bernama Pancalaretna. Saat itu kebetulan Dewi Drupadi, istri dari Yudhistira sedang berada di tempat tinggal orang tuanya yang berada di Pancalaretna tersebut.

Dewi Drupadi menerima kedatangan tamu jauh, Bagong, begitu tersentuh hatinya ketika mendengar penuturan anak Semar yang saat itu sedang diliputi kesedihan, sehingga timbullah rasa simpati dan rasa iba melihat salah satu punakawan tersebut. Dengan kebajikannya, dipinjamkanlah pusaka yakni Jamus Kalimasada serta kalung Maniking Warih sebagai penghibur. Dengan kedua jimat tersebut maka Bagong kembali bersuka cita dan rasa percaya diri Bagong kembali. Bagong merasa berwibawa dengan menggunakan pusaka kerajaan tersebut, lalu timbullah keinginannya yang bertambah banyak dengan meminjam tahta kerajaan Prabu Drupada untuk berkuasa di Negara Pancala dengan gelar Prabu Jayapethakol.

Karena pemimpin yang bukan dari darah bangsawan, maka pemerintahan yang dikendalikannya membuat negara pancala menjadi semakin kacau balau. Prabu Kresna beserta Semar yang sedang mencari hilangnya Bagong hingga sampai di negara tersebut yang ternyata sudah dikuasai Prabu Jayapethakol itu.

Merasa curiga dengan gaya kewibawaan yang aneh dari raja dadakan tersebut yang saat hendak menyerang Astina, maka timbul pertentangan antara dirinya dengan Prabu Kresna. Ketika perang tanding, ternyata Kresna kalah dan senjata Cakra andalannya tidak mampu menghadapi kedigdayaan Prabu Jayapethakol.

Semar kemudian memerintahkan Petruk dan Gareng untuk menyerang dan mengeroyoknya. Karena serangan yang gencar dari kedua Punakawan itulah, membuat sang Prabu kewalahan dan membuatnya menunjukkan sifat aslinya sebagai Bagong. Semar lalu menjewernya hingga Bagong meminta ampun dan menyadari kekeliruannya atas perbuatannya karena ingin merasakan kedudukan sebagai Raja. Pertunjukan wayang kulit dengan lakon *Bagong Dadi Ratu* ini juga dipentaskan oleh Dalang Ki Seno Nugroho, pada 22 Juni 2019, di Dusun Nasri, Summersari, Moyudan, Sleman, DIY (<https://www.youtube.com/watch?v=IXDGLhfieIU>)



Gambar 4. Sumber: Ensiklopedia Wayang Indonesia (2009)

Punakawan Jadi Perempuan

Punakawan jadi perempuan merupakan bagian atau penggalan yang ada dalam lakon Jaladara (Baladewa) Rabi. Cerita bermula dari raja Mandraka prabu Salya, yang hendak menjodohkan putrinya yang bernama Dewi Erawati dengan prabu anom Kakrasana atau wasi Jaladara. Di waktu yang berbeda, di praja Mandraka prabu Salya menerima kedatangan Prabu Kurupati dari kerajaan Astina, beserta patih Sakuni, yang membicarakan masalah perkawinan Dewi Erawati. Prabu Kurupati menyampaikan saran kepada raja Mandraka, prabu Salya, sebaiknya dalam perkawinan sang Dewi, kepada calon mempelai laki-laki, ditetapkan adanya upeti, dan syarat-syarat perkawinan yang lain, yaitu, adanya pengiring putri-putri remaja berjumlah 40 orang, pengiring pengantin hendaknya diiringi dengan alunan gamelan Lokananta, serta sepasang kembar-mayang yang berasal dari swargaloka. Prabu Mandraka merasa sangat sedih mendengar usulan prabu Kurupati, namun dengan penuh kebijaksanaannya, diutuslah raden Rukmarata, untuk menyampaikan kelengkapan persyaratan perkawinan untuk pengantin laki-laki, ke praja Mandura, dan berangkatlah raden Rukmarata dengan diiringi raden Burisrawa dan patih Tuhayata melaksanakan tugas tersebut.

Prabu Kurupati beserta patih Sakuni, kembali ke praja Astina, sedangkan raja Salya masuk ke dalam kraton, menceritakan kepada permaisuri bahwa putranya, raden Rukmarata ke praja Mandura, menyampaikan usulan kelengkapan persyaratan

mempelai laki-laki. Dewi Setyawati, dengan putri-putrinya Dewi Erawati, Dewi Surtikanti, dan Dewi Banowati segera mengiringi raja Salya masuk ke ruangan untuk bersantap di istana.

Dikisahkan, ada seorang raja di kerajaan Giridasar yang bernama prabu Rudradarimuka, jatuh cinta kepada putri Mandraka, Dewi Erawati. Raja memutuskan untuk menyampaikan surat pinangan kepada sang raja. Dan wadya yaksa yang ditus untuk menyampaikan surat tersebut segera berangkat menuju praja Mandraka. Di tengah perjalanan wadyabala Giridasar bertemu dengan wadyabala dari Mandraka. Terjadilah perselisihan pendapat, dan keributan. Beruntunglah bagi mereka perselisihan dan keributan yang lebih dalam dapat dihindari, kedua-duanya berusaha meredam emosi dan berusaha untuk melanjutkan perjalanan ke tujuannya masing-masing.

Sementara itu di tengah hutan, Raden Pamadi sedang duduk dengan perasaan sedih, merenungkan nasibnya. Kesedihan Raden Pamadi dikarenakan maksudnya yang akan memperistri rara Ireng, belum terlaksana juga, Punakawan yang mengiringi berusaha menghibur raden Pamadi. Setelah agak terhibur hatinya, raden Pamadi segera meneruskan perjalanannya diikuti oleh para Punakawan, ditengah-tengah hutan mereka bertemu dengan wadyabala yaksa dari praja Giridasar, dan terlibat dalam peperangan, wadyabala raksasa dari Giridasar dapat dikalahkan oleh raden Pamadi. Saat mereka melanjutkan perjalanannya, sampailah di hutan yang sangat berbahaya yang bernama Krendawahana. Penunggu hutan, yang menjadi wadyabala batari Pramuni, menggoda Raden Pamadi, Raden Permadi tidak kuasa digoda, akhirnya hyang Pramuni menemuinya, dan bertanya apa yang menyebabkan Raden Permadi bersedih.

Raden Pamade mengutarakan isi hatinya, hyang Pramuni merasa kasihan, maka Raden Pamadi didandani menjadi seorang putri, dengan diberi nama Endang Wrediningsih. Sedangkan Punakawan didandani sebagai wanita, diberi nama nyai Melik, Melok dan nyai Jagaplok. Mereka diperintahkan untuk menuju ke praja Mandura, Hyang Pramuni menegaskan, itulah jalan yang harus ditempuh untuk bisa bertemu dengan rara Ireng, mereka mohon diri, dan melanjutkan perjalanannya. Di tengah jalan, Endang Wrediningsih atau Raden Permadi beserta pengiring-pengiringnya bertemu dengan patih Pragota, kepada mereka meminta Raden Permadi yang menyamar sebagai Endang Wrediningsih untuk dijadikan pengiring pengantin, dan Endang Wrediningsih bersedia, segera mereka berangkat menuju praja Mandura.

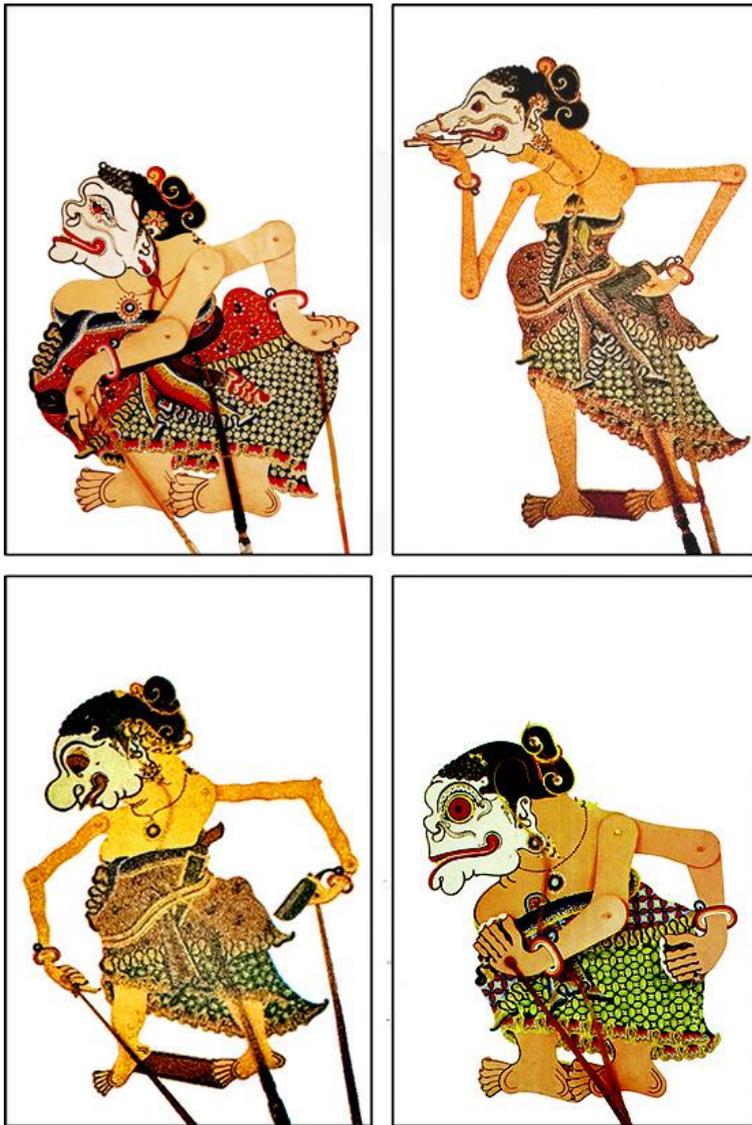
Di praja Mandura, Raden Kakrasana menerima laporan patih Pragota yang menyerahkan wanita remaja, bernama Endang Werdiningsih. raden Kakrasana memrintahkan patih Pragota untuk menyerahkan Endang Werdiningsih kepada rara Ireng. Rara Ireng merasa gembira menerima penyerahan Endang Werdiningsih, beserta wanita-wanita lainnya. Mereka diajarkan budi-pekerti, dan segala tatakrama yang baik. Menjelang tidur rara Ireng meminta Endang Werdiningsih untuk memijatinya, saat mereka berdua berada di dalam ruang peraduan, Endang Werdiningsih berubah wujudnya menjadi raden Permadi, demikian pula wanita-wanitanya semula lainnya, berubah menjadi Semar, Nalagareng dan Petruk. Rara Ireng sangat terkejut, dan malu, Rara Ireng berlari sambil menjerit-jerit, di dalam kraton ada maling.

Raden Kakrasana yang menerima laporan adiknya rara Ireng, setelah dibuktikan ke dalam ruang peraduan adiknya, benarlah yang menjadi maling, tidak lain adalah raden Pamadi. Kepada adiknya yang berada di kadipaten, raden Narayana, diceritakan bahwa adiknya rara Ireng saat sedang beranjak di peraduan, telah diganggu oleh seorang lelaki. Namun setelah dijelaskan bahwas raden Pamadilah yang menjadi penyusup, maka disepakati, sebaiknya raden Pamadi dipanggil dan diberi pengertian. raden Pamadi menghadap, dan kepadanya disampaikan bahwa rara Ireng, kelak di kemudian hari akan menjadi jodohnya.

Objek yang dianalisis dalam penelitian ini adalah perubahan peran Punakawan dalam pewayangan. Tokoh Punakawan dalam pewayangan mengalami pergeseran fungsi dan peran dari waktu ke waktu. Awalnya berfungsi sebagai penasihat dan penghibur, namun kini perannya bisa berubah sesuai konteks sosial, budaya, atau kepentingan tertentu. Dalam teori dramaturgi Erving Goffman, kehidupan sosial dianalogikan sebagai panggung teater. Punakawan dapat dianalisis sebagai aktor yang memainkan peran tertentu di "*front stage*" (panggung depan) dan "*back stage*" (panggung belakang), tergantung pada audiens dan tujuan pertunjukan.

Konsep ini jika dikaitkan dengan teori dramaturgi sosial, di mana kehidupan sosial dianalogikan sebagai sebuah *kelir* (layar) pertunjukan wayang kulit. Dalam perspektif ini, alih peran terjadi ketika tokoh menyesuaikan atau mengganti perannya sesuai dengan konteks sosial yang dihadapi. Contohnya, Semar bisa berperan sebagai raja karena merasakan sakit hati diremehkan dan dihina oleh Arjuna yang telah berani meludahi kuncungnya, yang sesungguhnya Semar sebagai pengasuh Pandawa.

Alih peran merujuk pada perubahan atau penyesuaian peran sosial seseorang dalam interaksi sehari-hari. Goffman melihat kehidupan sosial seperti sebuah pertunjukan teater, di mana individu berperan sebagai aktor yang menampilkan diri mereka di depan orang lain (penonton). Dalam "*The Presentation of Self in Everyday Life*", Goffman menganggap masyarakat sebagai panggung teater dan setiap individu memainkan peran tertentu dalam drama sosial. Seperti dalam dunia panggung teater, individu cenderung berusaha mempertahankan citra diri yang baik dan mencoba mengelola kesan agar diterima dan dihargai oleh orang lain.



Gambar 5. Sumber: Ensiklopedia Wayang Indonesia (2009)

Dalam teori dramaturgi, peran sosial adalah karakter atau identitas yang dimainkan oleh individu dalam interaksi sosial. Setiap orang memiliki berbagai peran sosial, seperti sebagai anak, sahabat, karyawan, atau pemimpin. Ketika berada di panggung kehidupan, seseorang beradaptasi dengan peran-peran ini dan berusaha untuk memenuhi harapan yang melekat padanya.

Teori dramaturgi juga mengenal konsep fase penampilan, yaitu dua aspek dalam berinteraksi dengan orang lain. Pertama, "fase depan" yang merupakan bagian publik dari kehidupan di mana kita berperan sesuai peran sosial yang diharapkan oleh orang lain. Kedua, "fase belakang" adalah bagian pribadi di mana kita bisa menjadi diri sendiri tanpa harus berperan.

Dalam teori ini, terkadang terjadi ketegangan antara berbagai peran sosial yang dimainkan oleh individu. Ketegangan semacam ini menuntut keterampilan dalam mengelola kesan agar tidak mengorbankan hubungan sosial yang telah terjalin. Sebagai contoh, seorang manajer yang juga merupakan sahabat dekat dari bawahan dapat menghadapi dilema etika ketika harus mengambil keputusan yang memengaruhi hubungan personalnya. Teori dramaturgi memberikan pemahaman tentang bagaimana interaksi sosial dan peran sosial memengaruhi kehidupan sehari-hari.

Dalam teori ini, Goffman menganalogikan interaksi sosial manusia sebagai sebuah pertunjukan teater. Ia berpendapat bahwa individu selalu berusaha mengelola kesan (*impression management*) agar dapat diterima dalam lingkungan sosialnya.

Konsep utama dalam dramaturgi Goffman adalah: (1) *Front Stage* (Panggung Depan). Ini adalah area di mana seseorang tampil di depan audiens dan berusaha memainkan peran sesuai ekspektasi sosial. Contoh: Seorang dosen berbicara dengan percaya diri di kelas agar terlihat profesional; (2) *Back Stage* (Panggung Belakang). Tempat di mana individu bisa bersantai dan melepaskan peran sosialnya tanpa harus menjaga citra. Contoh: Setelah mengajar, dosen tersebut berbincang

santai dengan teman-temannya tanpa menjaga wibawa yang sama; (3) *Impression Management* (Manajemen Kesan). Upaya seseorang untuk mengontrol cara orang lain memandangnya. Contoh: Saat wawancara kerja, seseorang berpakaian rapi dan berbicara dengan sopan untuk memberikan kesan profesional; (4) *Setting* (Latar Tempat). Lingkungan fisik yang mendukung peran sosial yang dimainkan seseorang. Contoh: Ruang sidang dengan meja hakim yang tinggi menciptakan kesan otoritas; (5) *Personal Front* (Penampilan Pribadi). Elemen-elemen seperti pakaian, ekspresi wajah, dan gaya bicara yang digunakan untuk memperkuat peran. Contoh: Seorang dokter memakai jas putih dan membawa stetoskop untuk menunjukkan profesionalismenya; dan (6) *Role Conflict* (Konflik Peran). Ketika seseorang mengalami kesulitan dalam memainkan beberapa peran sekaligus. Contoh: Seorang polisi yang harus menilang saudaranya sendiri.

Pergeseran peran Punakawan dalam berbagai pertunjukan wayang kulit bisa dipengaruhi oleh perubahan sosial, politik, dan budaya. Artikel ini menganalisis bagaimana mereka menyesuaikan diri dengan audiens modern, termasuk dalam konteks pendidikan, kritik sosial, atau hiburan? Bagaimana tokoh Punakawan melakukan alih peran dan mempengaruhi jalannya cerita? Kemudian bagaimana teori dramaturgi Erving Goffman dapat menjelaskan alih peran tokoh punakawan dalam cerita pewayangan?

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, dengan teknik analisis teks dan observasi terhadap tayangan pertunjukan wayang. Penggunaan teori dramaturgi yang dikembangkan oleh Erving Goffman menggambarkan interaksi sosial manusia seperti pertunjukan teater. Dalam teori ini, individu dianggap sebagai aktor yang memainkan peran dalam kehidupan sosial, di mana mereka menyesuaikan perilaku mereka tergantung pada situasi dan audiens. Penggunaan teori dramaturgi, untuk memahami bagaimana Punakawan memainkan peran ganda dalam pewayangan. Punakawan bukan hanya sekadar pelengkap cerita, tetapi juga agen perubahan yang mampu menavigasi perannya dengan cerdas, sama seperti individu dalam kehidupan nyata yang harus menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan kombinasi studi pustaka, observasi, dan dokumentasi. Pendekatan ini memungkinkan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana alih peran tokoh Punakawan terjadi dan bagaimana teori dramaturgi Goffman dapat menjelaskannya. Studi pustaka dari sumber tertulis yang relevan dengan penelitian untuk memahami konsep alih peran tokoh Punakawan dalam pewayangan kemudian menganalisis bagaimana teori dramaturgi dapat diterapkan dalam penelitian ini.

Observasi untuk melihat secara langsung bagaimana alih peran Punakawan terjadi dalam pertunjukan wayang. Penelitian hanya mengamati pertunjukan tanpa terlibat langsung (observasi non-partisipatif). Observasi dilakukan untuk mengamati dialog dan perubahan tokoh Punakawan dalam berbagai lakon, yaitu perubahan peran mereka dalam konteks cerita. Dokumentasi berupa video rekaman pertunjukan wayang (dari *Youtube*) untuk mengumpulkan bukti visual dan tertulis yang mendukung penelitian ini. Selain itu juga mengumpulkan visual yang menunjukkan perubahan peran Punakawan, selain juga transkrip naskah lakon carangan wayang kulit, serta artikel berita atau ulasan tentang wayang dan peran Punakawan.

PEMBAHASAN

Punakawan Jadi Raja

Alih peran Punakawan menjadi raja ada dalam 4 (empat) cerita carangan:

1. Semar jadi raja pada cerita Semar Minta Bagus.
2. Gareng jadi raja dalam cerita Gareng Dadi Ratu.
3. Petruk jadi raja merupakan cerita yang terkenal diantara 3 tokoh Punakawan yang lain, dalam cerita Petruk Dadi Ratu.
4. Bagong jadi raja dalam cerita Bagong Dadi Ratu.

Dalam dramaturgi, alih peran Punakawan jadi raja ini merujuk pada proses di mana tokoh-tokoh Punakawan sebagai aktor menggantikan peran tertentu, baik secara sementara maupun permanen, dalam sebuah pertunjukan wayang kulit. Ini bisa terjadi karena berbagai alasan, seperti bagian dari cerita utama atau adaptasi naskah lakon carangan.

Front Stage (Panggung Depan)

Dalam pertunjukan wayang kulit, Punakawan tampil di panggung depan sebagai karakter yang memiliki fungsi hiburan, nasihat, dan kritik sosial. Mereka sering kali berinteraksi langsung dengan tokoh utama seperti para ksatria atau raja, serta menyampaikan pesan moral dengan gaya humor dan satire. Punakawan juga menyesuaikan ekspresi, dialog, dan intonasi suara agar sesuai dengan konteks cerita, mirip dengan bagaimana individu dalam kehidupan sosial menampilkan diri mereka secara strategis di depan orang lain.

Back Stage (Panggung Belakang)

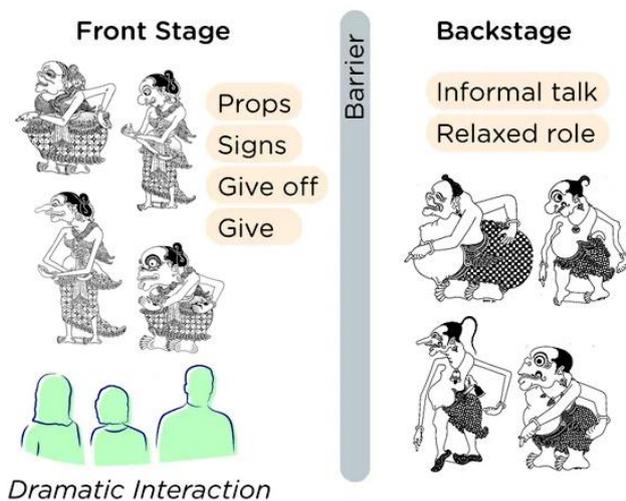
Di balik pertunjukan, dalang sebagai pengendali Punakawan berperan dalam merancang narasi, menyusun dialog, serta menentukan bagaimana Punakawan akan berperan dalam membangun cerita. Dalang, sebagai penggerak utama dalam alih peran, dapat disamakan dengan individu di dunia nyata yang memiliki identitas berbeda saat berada di balik layar atau dalam situasi yang lebih privat.

Impression Management (Manajemen Kesan)

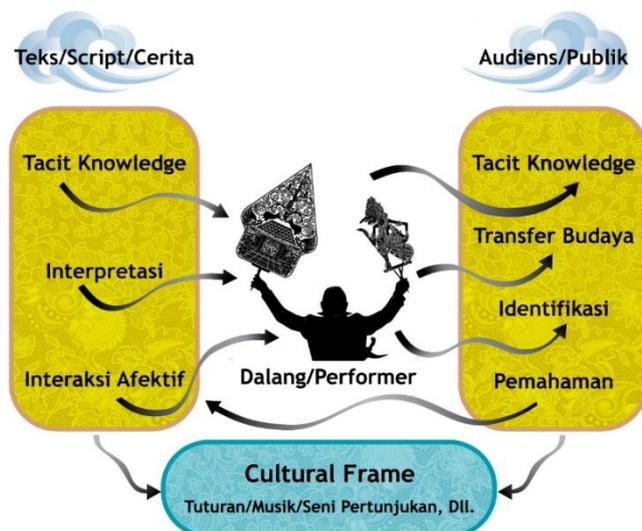
Punakawan memiliki keahlian dalam menyesuaikan peran mereka sesuai dengan audiens dan situasi. Mereka bisa menjadi humoris, kritis, atau bijaksana tergantung pada kebutuhan cerita, sebagaimana individu dalam kehidupan sosial yang menyesuaikan perilaku dan bahasa mereka tergantung pada situasi. Humor dan kritik yang mereka sampaikan juga dapat dianggap sebagai bentuk *frame alignment*, yaitu upaya menyesuaikan makna dan interpretasi agar dapat diterima oleh audiens.

Multiple Roles (Peran Ganda)

Dalam satu pertunjukan, seorang dalang harus mampu menghidupkan berbagai karakter Punakawan dengan gaya yang berbeda-beda. Hal ini sejalan dengan konsep Goffman tentang bagaimana individu sering kali memainkan peran yang berbeda dalam kehidupan sosial untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan dan ekspektasi sosial.



Gambar 6. Dramaturgical Theory



Gambar 7. Dalang sebagai Penggerak Utama dalam Alih Peran

Teori dramaturgi Goffman menunjukkan, bahwa kehidupan sosial adalah seperti panggung teater di mana individu memainkan peran yang berbeda tergantung pada situasi. Konsep ini sangat berpengaruh dalam sosiologi, psikologi sosial,

dan studi komunikasi, dan dalam teori dramaturgi Goffman, alih peran adalah bagian dari interaksi sosial di mana tokoh-tokoh Punakawan terus menyesuaikan diri dengan lingkungan dan harapan orang lain, seperti aktor yang berganti peran di panggung teater.

SIMPULAN

Alih peran punakawan dalam cerita wayang kulit memberikan dimensi yang lebih dalam pada alur cerita. Meskipun mereka tidak memegang kekuasaan formal, mereka sering kali berperan sebagai penentu arah cerita dengan kecerdikan, kebijaksanaan, dan kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah yang kompleks. Alih peran ini tidak hanya berfungsi untuk menghibur, tetapi juga untuk menyampaikan pesan moral, kritik sosial, dan sindiran terhadap kekuasaan. Punakawan dalam setiap lakon carangan memiliki "skrip" yang berubah sesuai dengan perkembangan zaman. Skrip ini bisa mencerminkan kritik sosial, politik, atau nilai budaya yang relevan bagi audiens saat ini.

Alih peran dalam teori dramaturgi Goffman merupakan bagian dari interaksi sosial di mana individu terus menyesuaikan diri dengan lingkungan dan harapan orang lain, seperti aktor yang berganti peran di panggung teater. Goffman menganalogikan interaksi sosial manusia sebagai sebuah pertunjukan teater. Ia berpendapat bahwa individu selalu berusaha mengelola kesan (*impression management*) agar dapat diterima dalam lingkungan sosialnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Punakawan tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap dalam narasi wayang, tetapi juga sebagai penghubung antara dunia mitologi dan realitas sosial. Dengan memanfaatkan humor dan kebijaksanaan, Punakawan mampu melakukan alih peran yang menyesuaikan dengan situasi, mencerminkan konsep presentasi diri dalam teori Goffman. Temuan ini menegaskan bahwa Punakawan merupakan simbol komunikasi sosial yang dinamis dan relevan dalam berbagai konteks budaya.

Dalam konteks kehidupan saat ini, teori dramaturgi memberikan perspektif menarik tentang bagaimana seseorang berinteraksi dalam masyarakat dan mengenali peran sosial yang dimainkan. Seperti dalam dunia panggung teater, atau layar pertunjukan wayang kulit, individu cenderung berusaha mempertahankan citra diri. Dalam seni pertunjukan, khususnya dalam perspektif dramaturgi sosial, alih peran mengacu pada bagaimana seorang aktor (baik dalam teater maupun kehidupan sosial) menyesuaikan atau mengganti perannya sesuai dengan konteks dan tuntutan penonton. Disamping itu peran dalang atau sutradara juga penting.

Dalang berfungsi sebagai medium komunikasi yang menerjemahkan naskah, teks, script, menjadi sebuah pertunjukan, menjadi informasi yang dapat dipahami dan diuraikan. Tugas utama dalang adalah menransfer ide seni, misalnya lakon, drama, atau instalasi ke dalam bentuk pertunjukan dan ke dalam waktu. Jadi, dalam pertunjukan jenis pertama yang ditampilkan di atas, seorang dalang menerjemahkan naskah idealis, murni mental atau tekstual ke dalam realitas yang "dapat dialami", yang dapat dikenali, dirasakan, dan terlihat oleh penonton pada saat pertunjukan (Simmel, 1968, p.75).

Ketika berada di layar kehidupan, seseorang beradaptasi dengan berbagai peran dan berusaha untuk memenuhi harapan yang melekat padanya. Sebagaimana seni pertunjukan wayang kulit yang memainkan lakon-lakon hidup, teori dramaturgi mengajarkan seni menjalani panggung kehidupan dengan bijaksana, dengan seni ini, seseorang dapat menemukan keseimbangan dan integritas dalam menyuarakan peran yang telah ditetapkan oleh masyarakat sambil tetap setia pada jati dirinya sendiri.

Daftar Pustaka

- Berger, P.L. & Luckmann, T. (1990). *Tafsir sosial atas kenyataan, risalah tentang sosiologi pengetahuan* (pengantar oleh Frans M. Parera). Jakarta: LP3ES.
- Cassirer, E. (1987) *Manusia dan kebudayaan, sebuah esei tentang manusia*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Clara van Groenendael, V.M. 198, *Dalang di balik Wayang*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Goffman, E. (1956). *The presentation of self in everyday life* (a pelican book). United Kingdom: Penguin Books Ltd.
- Hardjosoemarto, S. (1956). *Petruk djadi radja*. Jakarta: PN. Balai Pustaka.
- Hasrinuksmo, B., dkk. (1999). *Ensiklopedia Wayang Indonesia*. Jakarta: Sekretariat Nasional Pewayangan Indonesia.
- Kuntowijoyo. (1987). *Budaya dan masyarakat*. Jogjakarta: Tiara Wacana.
- Simmel, G. (1968). *Zur Philosophie des Schauspielers*. In Michael Landmann (Ed.), Georg Simmel: *Das individuelle Gesetz. Philosophische Exkurse* (pp.75-95). Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Sztompka, P. (2005). *Sosiologi perubahan sosial* (alih bahasa oleh Alimandan). Jakarta: Prenada Media.
- Wangi, S., dkk. (1999). *Ensiklopedi Wayang Indonesia*. Jakarta: Lewis Publisher.

Tautan:

<https://www.yosefpedia.com/2020/12/gareng-ciri-ciri-watak-filosofi-dan.html#toc5>