



**TOKOH DAN FUNGSI PUNAKAWAN DALAM
PERTUNJUKAN WAYANG ORANG NGESTI PANDHAWA
DI SEMARANG**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi Strata Satu (S1)
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

Nama : SAINAH

NIM : 2501404022

Prodi : Pendidikan Seni Tari

**JURUSAN PENDIDIKAN SENDRATASIK
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2010

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi berjudul “Tokoh dan Fungsi Punakawan dalam Pertunjukan Wayang Orang Ngesti Pandhawa di Semarang” benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini telah dikutip dan dirujuk sesuai kode etik ilmiah.

Semarang, 25 Maret 2010

Sainah
NIM 2501404022

PERPUSTAKAAN
UNNES

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah disetujui oleh Pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi pada:

Hari : Senin

Tanggal : 25 Maret 2010

Pembimbing I

Dra. Siluh Made Astini, M. Hum
NIP 196606151992032002

Pembimbing II

Dra. V. Eny Iryanti, M.Pd
NIP 195802101986012001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sendratasik

Drs. Syahrul Syah Sinaga, M.Hum.
NIP. 196408041991021001

PERPUSTAKAAN
UNNES

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi

Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Senin

Tanggal : 29 Maret 2010

Ketua

Prof. Dr. Rustono, M. Hum
NIP. 195801271983031003

Pembimbing I

Dra. Siluh Made Astini, M.Hum
NIP. 196606151992032002

Pembimbing II

Dra. V. Eny Iryanti, M.Pd
NIP. 195802101986012001

Sekretaris

Drs. Syahrul Syah Sinaga, M.Hum.
NIP. 196408041991021001

Penguji I

Drs. Bintang Hanggoro P., M.Hum.
NIP. 196002081987021001

Penguji II

Dra. V. Eny Iryanti, M.Pd
NIP. 195802101986012001

Penguji III

Dra. Siluh Made Astini, M.Hum
NIP. 196606151992032002

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

“Aja gething mundhak nyandhing. Aja ngerang-erang mundhak nyandhang.”

“Kesabaran adalah tumbuhan pahit tetapi mempunyai buah yang manis.”(Pepatah Jerman).

PERSEMBAHAN:

Dengan penuh rasa hormat, karya kecil ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan baik moral maupun materil.
2. Teman-teman UKMKJ FBS UNNES dan “**masa depanku**” yang selalu memberi semangat dan dukungan sehingga skripsi dapat terselesaikan.
3. Teman-teman seni tari angkatan 2004 (Yaya, Mulat, Ayiek, Nyanyo, Pinky, Ika, Yazyuz, Mba Rani, Partex, Ida, Vita, Yuni, Iza, Eni, Intan, Rika, Rizka) *I love for all.*
4. Semua pihak yang terkait dalam penyusunan skripsi ini, yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Thanks for all.....
5. Almamaterku.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur diucapkan, karena hanya dengan kekuatannya skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini tidak dapat terselesaikan dengan baik tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Terima kasih diucapkan atas dorongan semangat yang penuh kesabaran, perhatian, dan ketulusan dalam memberikan bimbingan, pengarahan, kritikan, dan petunjuk demi terselesaikannya skripsi ini.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak yang telah berpartisipasi memberikan dukungan dan bantuan dalam penyusunan skripsi ini, yaitu sebagai berikut.

1. Prof. Dr. Sudjiono Sastro Atmadja, M. Si Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti dalam menyusun skripsi.
2. Prof. Dr. Rustono, M. Hum Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian.
3. Drs. Syahrul Syah Sinaga, M. Hum Ketua Jurusan Sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang, yang telah banyak membantu menyediakan fasilitas untuk mendukung penelitian.
4. Dra. Siluh Made Astini, M. Hum pembimbing I dan Dra. V. Eny Iryanti, M. Pd pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran, saran yang membangun sehingga penelitian dapat mencapai sasaran.

5. Semua Dosen Jurusan Pendidikan Sendratasik, terima kasih atas segala bimbingan dan bekal yang telah diberikan.
6. Paguyuban Wayang Orang Ngesti Pandhawa Semarang, yang telah memberi izin khususnya para pemain tokoh Punakawan pada Wayang Orang di Ngesti Pandhawa Semarang.
7. Keluargaku terutama Bapak dan Ibu yang telah memberikan segenap doa, dukungan moril maupun materil selama kuliah sampai terselesaikannya skripsi ini.
8. Teman-teman Unit Kegiatan Mahasiswa Kesenian Jawa (UKMKJ) dan “masa depanku” yang selalu mendukung dan membantu dalam pembuatan skripsi ini.
9. Semua pihak yang terkait dalam penyusunan skripsi ini, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga semua bimbingan, dorongan, dan bantuan yang telah diberikan mendapat imbalan yang berlipat ganda dari Allah SWT.

Harapan dan doa dipanjatkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi semua pihak pada umumnya.

Semarang, 14 Maret 2010

Penulis

SARI

Sainah. 2010. *Tokoh dan Fungsi Punakawan dalam Pertunjukan Wayang Orang Ngesti Pandhawa di Semarang*. Skripsi: Jurusan Seni Drama, Tari dan Musik. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang.

Ngesti Pandhawa merupakan tempat pertunjukan Wayang Orang yang rutin dilakukan pada hari Sabtu. Dalam pertunjukan tersebut membawakan cerita Ramayana dan Mahabarata. Setiap pertunjukan Wayang Orang di Ngesti Pandhawa selalu menampilkan Punakawan pada adegan gara-gara. Masalah yang dikaji dalam skripsi ini adalah bagaimana Tokoh dan fungsi Punakawan dalam pertunjukan Wayang Orang Ngesti Pandhawa pada adegan gara-gara, dengan berdasarkan sub permasalahan berikut: mengungkap tokoh dan fungsi Punakawan dalam pertunjukan Wayang Orang Ngesti Pandhawa pada adegan gara-gara.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena didalamnya tidak banyak menggunakan angka-angka namun penjelasan dilakukan secara deskriptif, yang mengkaji tentang tokoh dan fungsi Punakawan pada Wayang Orang di Ngesti Pandhawa Semarang. Pendekatan ini dipilih berdasarkan kriteria dan fungsinya yang memang cocok digunakan untuk mendeskripsikan tentang tokoh dan fungsi Punakawan dalam pertunjukan Wayang Orang di Ngesti Pandhawa Semarang. Penulis ingin mengupas rumusan masalah yang dipakai dalam pendekatan kualitatif, supaya dapat menggambarkan atau menguraikan tentang hal-hal yang berhubungan dengan keadaan atau fenomena di lapangan.

Dalam penelitian ini untuk mendapatkan data yang sesuai dengan tujuan penelitian, maka teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi. Alat-alat yang digunakan untuk membantu penelitian yaitu tape recorder dan kamera foto.

Hasil penelitian dalam skripsi ini berupa penjabaran tentang tokoh Punakawan yang dikaji dari segi gerak, antawacana, rias dan busana pada Wayang Orang Ngesti Pandhawa di Semarang. Sedangkan fungsi tokoh Punakawan dalam pertunjukan Wayang Orang di Ngesti Pandhawa Semarang yaitu sebagai pengayom (fungsi simbolik), penunjuk jalan dalam lakon cerita, dan sebagai penghibur. Terkait dengan hal tersebut tokoh dan fungsi Punakawan dapat terlihat dalam lakon cerita, hal tersebut sebenarnya merupakan penggambaran dari sifat-sifat manusia dalam kehidupan sehari-hari.

Tokoh Punakawan dalam pertunjukan Wayang Orang Ngesti Pandhawa di Semarang memiliki fungsi simbolik sebagai pengayom, perantara cerita dalam lakon, dan sebagai penghibur, semua itu merupakan salah satu penggambaran dari sifat-sifat manusia yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Saran yang dapat diberikan kepada Paguyuban Wayang Orang Ngesti Pandhawa Semarang, seyogyanya perlu mengadakan regenerasi tokoh Punakawan supaya sesuai dengan kriteria tokoh Punakawan yang sesungguhnya misalnya dari segi fisiologi, tempramen, dan perwatakannya.

DAFTAR ISI

Pernyataan	ii
Halaman Pengesahan	iii
Pengesahan Kelulusan.....	iv
Motto dan Persembahan.....	v
Kata Pengantar.....	vi
Sari	viii
Daftar Isi.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kesenian Tradisional	8
B. Wayang Orang sebagai Seni Pertunjukan	8
C. Karakter Tokoh dalam Seni Pertunjukan	9
1. Tokoh Utama dan Tambahan.....	10
2. Tokoh Protagonis dan Tokoh Antagonis.....	11
3. Tokoh Sederhana dan Tokoh Bulat.....	12
4. Tokoh Statis dan Tokoh Berkembang.....	13
5. Tokoh Tipikal dan Tokoh Netral.....	13
D. Fungsi Seni Pertunjukan.....	15
E. Hal-Hal yang Mendukung Karakter dan Fungsi Punakawan	17
1. Antawacana	17
2. Gerak Tari.....	19
3. Tata Rias dan Busana.....	21
F. Kerangka Berfikir.....	23
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan Penelitian.....	25

B.	Lokasi dan Sasaran Penelitian	27
1.	Lokasi Penelitian.....	27
2.	Sasaran Penelitian	28
C.	Teknik Pengumpulan Data	28
1.	Observasi.....	28
2.	Wawancara	31
3.	Dokumentasi.....	32
D.	Teknik Keabsahan Data.....	33
E.	Teknik Analisis Data.....	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
A.	Gambaran Umum Lokasi Penelitian	36
B.	Wayang Orang Ngesti Pandhawa Semarang.....	36
C.	Karakter Tokoh Punakawan	41
1.	Semar	41
1.1.	Tokoh Utama dan Tambahan	43
1.2.	Tokoh Protagonis dan Tokoh Antagonis	44
1.3.	Tokoh Sederhana dan Tokoh Bulat	45
1.4.	Tokoh Statis dan Tokoh Berkembang	45
1.5.	Tokoh Tipikal dan Tokoh Netral.....	46
1.6.	Gerak	47
1.7.	Rias dan Busana.....	49
1.8.	Antawacana.....	52
2.	Gareng.....	54
2.1.	Tokoh Utama dan Tambahan	55
2.2.	Tokoh Protagonis dan Tokoh Antagonis	56
2.3.	Tokoh Sederhana dan Tokoh Bulat	56
2.4.	Tokoh Statis dan Tokoh Berkembang	57
2.5.	Tokoh Tipikal dan Tokoh Netral.....	58
2.6.	Gerak	61
2.7.	Rias dan Busana.....	64
2.8.	Antawacana.....	64

3.	Petruk	65
3.1.	Tokoh Utama dan Tambahan.....	66
3.2.	Tokoh Protagonis dan Tokoh Antagonis.....	67
3.3.	Tokoh Sederhana dan Tokoh Bulat.....	67
3.4.	Tokoh Statis dan Tokoh Berkembang.....	68
3.5.	Tokoh Tipikal dan Tokoh Netral	68
3.6.	Gerak	68
3.7.	Rias dan Busana.....	70
3.8.	Antawacana.....	70
4.	Bagong	72
4.1.	Tokoh Utama dan Tambahan.....	75
4.2.	Tokoh Protagonis dan Tokoh Antagonis.....	76
4.3.	Tokoh Sederhana dan Tokoh Bulat.....	76
4.4.	Tokoh Statis dan Tokoh Berkembang.....	77
4.5.	Tokoh Tipikal dan Tokoh Netral	78
4.6.	Gerak	78
4.7.	Rias dan Busana.....	79
4.8.	Antawacana.....	80
D.	Fungsi Tokoh Punakawan	82
1.	Fungsi Simbolik	82
2.	Fungsi dalam Lakon Cerita.....	83
3.	Fungsi hiburan.....	84
BAB V PENUTUP		
A.	Simpulan.....	85
B.	Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA		89
Lampiran		91

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di tengah-tengah era globalisasi dan teknologi yang canggih sekarang ini, kesenian tradisional mulai ditinggalkan masyarakat. Khususnya kesenian wayang orang yang sampai pada abad ini dirasakan keberadaannya diperlukan penanganan yang serius. Hal tersebut terlihat dari perkembangan zaman yang semakin maju pada era globalisasi, selain itu pemuasan akan kebutuhan estetis manusia juga semakin tercukupi dalam segala bentuk.

Wayang orang merupakan salah satu kesenian tradisional yang di dalamnya mengandung seni tari klasik Jawa dan budi pekerti. Wayang orang sendiri mempunyai arti drama tari tanpa topeng yang mengambil cerita dari topik Ramayana dan Mahabarata, dialog di dalamnya dibawakan oleh penarinya dan mengikuti rancangan pertunjukan wayang kulit (Jennifer Lindsay 1991: 83). Dalam hal ini wayang wong memang dilahirkan sebagai bentuk alternatif lain dari wayang kulit, oleh sebab itu pola pertunjukan wayang orang mengacu pada pola pertunjukan wayang kulit. Perbedaannya terletak dalam segi penokohan peran yang dilakukan oleh manusia bukan boneka atau kulit sebagai pelaku wayangnya.

Wayang orang Ngesti Pandhawa Semarang didirikan oleh Sastra Sabda pada tanggal 1 Juli 1937 dan mulai menetap di gedung permanen milik yayasan GRIS di Jalan Pemuda Semarang pada tahun 1949.

Seiring dengan berjalannya waktu, wayang orang Ngesti Pandhawa mengalami kemunduran. Hal tersebut disebabkan oleh sedikitnya pemain serta terbatasnya pemain yang berkualitas, garapan pertunjukan yang dirasakan penonton kurang menarik sehingga wayang orang Ngesti Pandhawa ditinggalkan oleh peminatnya. Selain itu ada faktor penghambat lain yaitu adanya persaingan tempat-tempat hiburan yang jauh lebih menarik, glamor dan ekonomis sehingga wayang orang dirasa merupakan kesenian tradisional yang masih kuno.

Sebenarnya lesunya para seniman wayang wong Ngesti Pandhawa untuk menggarap pertunjukannya agar lebih berkualitas, terletak dari kehadiran penonton. Sepinya penonton mengakibatkan dorongan kreativitas menjadi lesu sehingga mempengaruhi kualitas pertunjukan wayang orang Ngesti Pandhawa.

Di tengah kondisi ini, Ngesti Pandhawa mengupayakan secara maksimal kemungkinan-kemungkinan pembaharuan diantaranya dengan mencoba menata dan menggarap wayang orang supaya menarik penonton. Selain itu, Ngesti Pandhawa juga menjalin hubungan kerja sama dengan instansi lain dan para seniman kondang untuk kelangsungan kehidupan wayang orang Ngesti Pandhawa. Penataan dan penggarapan terletak pada adegan-adegan yang ada dalam wayang orang, diantaranya pada *jejer*, *budhalan*, *gara-gara*, dan *perang kembang*. Kesekian adegan yang ditampilkan dalam wayang orang, sebagian besar para penonton lebih tertarik dan terhibur pada adegan gara-gara yang di dalamnya terdapat tokoh

Punakawan. Tokoh punakawan terdiri atas; Semar, Petruk, Gareng, dan Bagong.

Tokoh Punakawan memiliki kekhasan baik dilihat dari rias, busana, gerak dan *antawacana*. Selain itu tokoh Punakawan juga memiliki fungsi dalam sebuah pertunjukan wayang orang di Ngesti Pandhawa yaitu dapat menjadi perantara dalam menghubungkan cerita lakon dengan kondisi atau situasi masyarakat yang sedang terjadi sekarang ini sehingga lakon akan terkesan tidak monoton, lebih hidup dan dapat menarik penonton sehingga para penonton menjadi tidak bosan dengan pertunjukan wayang orang tersebut.

Tokoh-tokoh Punakawan pada dasarnya mempunyai karakter yang lucu atau *gecul*. Tokoh Punakawan merupakan abdi dari para tokoh kesatria, tetapi dalam lakon tertentu tentang keikutsertaan masing-masing tokoh Punakawan juga pernah menjadi tokoh utama, misalnya pada lakon *Petruk dadi Ratu*, *Bagong dadi Ratu*, *Gareng Dadi Ratu*, *Semar Mantu*, *Semar Mbarang Jantur*, *Petruk Kelangan Pethel*, dan lain-lain. Tokoh Punakawan meskipun menjadi tokoh utama seperti lakon tersebut, tetapi karakter *gecul* atau lucu masih tetap tampak. Kondisi ini (*lelucon*, *banyol-an-banyol*, serta *kekonyolan-kekonyolan*) justru yang membuat daya tarik tersendiri bagi para penonton karena pada kenyataannya penonton lebih membutuhkan hiburan daripada isi cerita dalam lakon tersebut.

Tokoh Punakawan merupakan tokoh yang tidak kalah pentingnya dengan tokoh-tokoh lain dalam wayang orang. Sehingga keberadaannya perlu

dipertahankan. Khususnya untuk wayang orang Ngesti Pandhawa pihak sutradara selalu mengusahakan kemunculan tokoh Punakawan, karena pada kenyataannya penonton tidak semuanya paham dengan isi cerita yang ditampilkan secara pakem atau pada cerita pada aslinya, sehingga hal tersebut harus diselengi dengan suasana yang berbeda supaya penonton tidak merasa bosan dengan *antawacana* atau percakapan yang murni menggunakan bahasa Jawa. Oleh karena itu kemunculan tokoh Punakawan penting untuk menterjemahkan bahasa supaya dimengerti penonton lewat *banyol*/ lawakan baik terencana sesuai konsep/ skenario sutradara maupun improvisasi.

Keistimewaan tokoh Punakawan memiliki nilai-nilai falsafah yang tinggi jika dihubungkan atau diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dari semua tokoh Punakawan memiliki ciri khas masing-masing, baik dari segi karakter, rias, busana, gerak dan *antawacana*. Tokoh Punakawan merupakan seorang abdi kinasih dari para Pandhawa yang mempunyai fungsi untuk menasehati, sebagai teman setia, bahkan menghibur para Pandhawa juga dalam keadaan sedih. Selain itu tokoh Punakawan juga memiliki peranan dalam menterjemahkan isi lakon/ cerita yang disisipkan lewat *banyol*/ lawakan baik berupa syair lagu yang diubah dari aslinya maupun berupa kritik sosial yang disampaikan kepada penonton, terkait dengan kehidupan masyarakat sehari-hari.

Tokoh Punakawan memiliki peran sebagai sarana komunikasi, baik komunikasi dalam penyampaian isi lakon maupun pesan moral dan kritik sosial. Pada saat kemunculan tokoh Punakawan dalam adegan gara-gara dapat

dilakukan secara bebas dan leluasa untuk mengungkapkan tentang sesuatu yang akan disampaikan, bisa dalam bentuk pesan moral, kritik sosial bahkan promosi suatu produk baik individu maupun instansi. Para tokoh Punakawan menyampaikan pesan-pesan tersebut dengan menggunakan karakter dari masing-masing pemainnya sendiri, tidak terikat pada karakter tokoh Punakawan. Pada pertunjukan Wayang Orang di Ngesti Pandhawa Semarang, khususnya saat munculnya tokoh Punakawan masih dijumpai adanya saweran dari penonton yang berupa uang, rokok, bahkan sabun mandi. Hal tersebut merupakan inisiatif dari penonton sendiri untuk meminta pesanan lagu kepada para Punakawan.

Paguyuban Wayang Orang di Ngesti Pandhawa Semarang belum memiliki pemain tokoh Punakawan yang sesuai dengan kriteria, sehingga dalam setiap pertunjukan wayang orang khususnya saat adegan gara-gara , tokoh Punakawannya tidak tetap. Rias dan busana yang digunakan masih sederhana karena inventaris yang terbatas, selain itu pada Wayang Orang di Ngesti Pandhawa Semarang tidak ada penyuluhan khusus dari orang yang berkompeten dalam hal rias dan busana wayang orang yang benar. Berdasarkan uraian tersebut di atas, penulis tertarik untuk mengkaji tentang tokoh dan fungsi Punakawan dalam pertunjukan wayang orang Ngesti Pandhawa di Semarang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka masalah yang dikaji adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana penokohan masing-masing Punakawan pada Wayang Orang Ngesti Pandhawa di Semarang?
2. Apa fungsi masing-masing tokoh Punakawan pada Wayang Orang Ngesti Pandhawa di Semarang?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan masing-masing tokoh Punakawan pada wayang orang Ngesti Pandhawa di Semarang.
2. Mendeskripsikan fungsi masing-masing tokoh Punakawan pada wayang orang Ngesti Pandhawa di Semarang.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Paguyuban wayang orang Ngesti Pandhawa akan mendapatkan masukan informasi tentang tokoh dan fungsi pelaku masing-masing Punakawan.

2. Menambah wawasan tentang tokoh dan fungsi pelaku masing-masing Punakawan pada wayang orang Ngesti Pandhawa di Semarang agar dapat menjadi acuan bagi peneliti yang akan datang.
3. Bagi perkembangan seni budaya dapat memberikan masukan yang bermanfaat untuk kemajuan perkembangan seni budaya khususnya wayang orang.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kesenian Tradisional

Menurut (Sedyawati 1991:110) kesenian tradisional adalah hasil cipta, rasa dan karsa manusia yang lahir, tumbuh, berkembang dalam suatu masyarakat yang kemudian diturunkan atau diwariskan secara terus-menerus dari generasi ke generasi. Salah satu jenis kesenian tradisional tersebut adalah wayang orang.

B. Wayang Orang sebagai Seni Pertunjukan

Wayang orang merupakan salah satu kesenian tradisional yang di dalamnya mengandung seni tari klasik Jawa dan budi pekerti. Wayang orang sendiri mempunyai arti drama tari tanpa topeng yang mengambil cerita dari topik Ramayana dan Mahabharata, dialog di dalamnya dibawakan oleh penarinya dan mengikuti rancangan pertunjukan wayang kulit (Jennifer Lindsay 1991: 83). Dalam hal ini wayang wong memang dilahirkan sebagai bentuk alternatif lain dari wayang kulit, oleh sebab itu pola pertunjukan wayang orang mengacu pada pola pertunjukan wayang kulit. Perbedaannya terletak dalam segi penokohan peran yang dilakukan oleh manusia bukan boneka atau kulit sebagai pelaku wayangnya. Terkait dengan hal tersebut tokoh Punakawan (Semar, Gareng, Petruk, Bagong) merupakan tokoh yang biasanya muncul pada saat adegan gara-gara.

Wayang orang adalah seni pertunjukan tradisional yang merupakan personifikasi dari wayang kulit purwa yang ceritanya mengambil epos Mahabarata dan Ramayana, cerita itu sendiri pada dasarnya merupakan refleksi kehidupan manusia yaitu perilaku manusia (Mustikawati, 2002: 11), sedangkan menurut Soedarsono (2000: 3) menyatakan bahwa wayang orang merupakan sebuah genre tari yang dapat dikategorikan sebagai suatu pertunjukan total (*total theatre*) yang didalamnya tercakup seni tari, seni drama (pewayangan), seni sastra, seni musik dan seni rupa.

Sebutan Panakawan serupa dengan *Wulucumbu*, karenanya sebagian Dalang juga menggunakan istilah *Wulucumbu* untuk menyebut Punakawan. Kata Panakawan artinya adalah teman yang tahu, yang faham. Kata pana artinya adalah tahu atau faham, sedangkan kawan berarti teman (Ensiklopedia Wayang Indonesia 1999: 971).

C. Karakter Tokoh dalam Seni Pertunjukan

Karakter berasal dari kata Belanda yaitu karakterologie. Karaktologie berarti watak dan logos berarti ilmu, jadi karakterologie berarti ilmu watak (Sujanto 1993: 101).

Menurut (Nurgiyantoro 2002: 165) dalam seni pertunjukan karakter tokoh peran memiliki jenis-jenis yang berbeda sesuai dengan peran yang harus dimainkan satu tema cerita tertentu. Jenis-jenis tokoh peran dalam seni pertunjukan tersebut menggambarkan penokohan atau perwatakan tertentu.

Ada empat jenis tokoh peran yang merupakan anasir keharusan kejiwaan yaitu:

1. Tokoh Protagonis : peran utama, merupakan pusat atau sentral cerita
2. Tokoh Antagonis : peran lawan atau peran yang menimbulkan konflik
3. Tokoh Trigonis : peran penengah, bertugas menjadi pelarai
4. Tokoh Peran Pembantu : peran yang tidak secara langsung terlibat dalam konflik, tetapi diperlukan untuk membantu menyelesaikan cerita.

Dalam segi perkembangan watak tokoh, juga dikenal jenis-jenis tokoh sebagai berikut:

1. Tokoh Utama dan Tokoh Tambahan

Tokoh utama merupakan tokoh yang diutamakan penceritaannya dalam sebuah cerita yang bersangkutan. Sedangkan tokoh tambahan merupakan tokoh yang hanya sebagai tambahan atau figuran. Perbedaan antara tokoh utama dan tokoh tambahan tidak dapat dilakukan secara eksak. Perbedaan tersebut lebih bersifat gradasi, kadar keutamaan tokoh-tokoh tersebut bertingkat; tokoh utama yang utama, utama tambahan, tokoh tambahan utama, tambahan yang memang tambahan. Hal inilah yang menyebabkan orang dapat berbeda pendapat dalam menentukan tokoh-tokoh utama sebagai cerita fiksi. (Nurgiyantoro 2002:165).

Dari semua tokoh Punakawan (Semar, Petruk, Gareng, Bagong) dapat masuk kedalam jenis tokoh utama dan tokoh tambahan. Peran tersebut dapat dilihat misalnya dalam lakon *Semar Mantu*, *Semar Mbarang Jantur*, *Petruk Dadi Ratu*, *Petruk Kelangan Pethel*, *Gareng Dadi Ratu*, *Bagong Dadi Ratu*, dan lain-lain. Dilihat dalam lakon tersebut masing-masing tokoh mempunyai peran utama, namun mereka juga dapat hanya sebagai peran tambahan.

2. Tokoh Protagonis dan Tokoh Antagonis

Menurut (Nurgiyantoro 2002: 165) tokoh protagonis merupakan tokoh yang sangat dikagumi, yang merupakan pengejawantahan norma-norma, nilai-nilai yang ideal bagi penyimak karya sastra. Tokoh antagonis merupakan tokoh yang tidak sesuai dengan pengejawantahan norma-norma, tidak bersandar pada nilai-nilai baik, dan terutama tokoh yang tidak dikagumi. Perbedaan antara tokoh utama dan tambahan dengan tokoh protagonis dan antagonis sering digabungkan, sehingga menjadi tokoh utama protagonis; tokoh utama antagonis; tokoh tambahan protagonis; dan tokoh tambahan antagonis. Perbedaan secara pasti antara tokoh-utama dan tokoh-utama-antagonis tidak mudah dilakukan serta lebih bersifat penggradasian.

Pada penokahan jenis ini, tokoh Punakawan lebih cenderung masuk kedalam tokoh Protagonis meskipun mereka statusnya sebagai abdi dalem. Makna simbolik yang mereka miliki, termasuk dari segi karakter, rias, busana, gerak serta *antawacana* tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Tokoh Semar memiliki sifat yang arif dan bijaksana, juga pandai

ngemong serta menjadi penasehat para Pandawa. Terkait dengan hal tersebut tokoh Semar lebih mendominasi sebagai tokoh Protagonis meskipun Gareng, Petruk dan Bagong juga termasuk di dalamnya.

3. Tokoh Sederhana dan Tokoh Bulat

Tokoh sederhana merupakan tokoh yang memiliki satu kualitas pribadi tertentu, satu sifat (watak) yang tertentu saja. Tokoh sederhana dapat saja melakukan berbagai tindakan, tetapi semua tindakannya itu akan dikembalikan pada perwatakan yang dimiliki serta telah diformulasikan. Sedangkan tokoh bulat merupakan tokoh yang memiliki dan diungkap berbagai kemungkinan dari sisi kehidupan, kepribadian, dan jati diri. Tokoh bulat dapat saja memiliki watak tertentu yang dapat diformulasikan, tetapi ia pun dapat pula menampilkan watak dan tingkah laku bermacam-macam, bahkan mungkin bertentangan dan sulit diduga . Menurut (Nurgiyantoro 2002:165) dalam hal ini masing-masing tokoh Punakawan dapat dikategorikan dalam jenis tokoh sederhana karena mereka memiliki satu kualitas pribadi tertentu, satu sifat (watak) tertentu saja. Namun mereka juga dapat menjadi tokoh bulat misalnya dalam tokoh yang diperankan oleh Petruk, Gareng dan Bagong dalam lakon Petruk dadi Ratu, Gareng dadi Ratu dan Bagong dadi Ratu. Mereka yang awalnya hanya sebagai seorang abdi dalem dapat berperan selayaknya sebagai seorang raja yang berkuasa.

4. Tokoh Statis dan Tokoh Berkembang

Tokoh statis merupakan tokoh cerita yang esensial, tidak mengalami perubahan atau perkembangan perwatakan sebagai akibat adanya peristiwa-peristiwa yang terjadi. Tokoh jenis ini tampak kurang terlibat dan tidak terpengaruh oleh adanya perubahan-perubahan lingkungan yang terjadi karena adanya hubungan antar manusia (Nurgiyantoro 2002:165).

Tokoh berkembang merupakan tokoh cerita yang mengalami perubahan dan perkembangan perwatakan sejalan dengan perkembangan dan perubahan peristiwa dan plot yang dikisahkan. Tokoh berkembang secara aktif berinteraksi dengan lingkungannya, baik lingkungan sosial, alam, maupun yang lain, yang kesemuanya itu akan mempengaruhi sikap, watak, dan tingkah lakunya.

Dalam lakon-lakon tertentu, Punakawan juga termasuk tokoh statis karena tidak mengalami perubahan atau perkembangan perwatakan sebagai akibat adanya peristiwa-peristiwa yang terjadi, kadang keberadaan mereka hanya sebagai penghibur untuk meramaikan pertunjukan. Namun dalam lakon-lakon tertentu juga, tokoh Punakawan dapat dikategorikan sebagai tokoh berkembang, tinggal menyesuaikan lakon yang sedang dimainkan.

5. Tokoh Tipikal dan Tokoh Netral

Menurut (Nurgiyantoro 2002: 165) tokoh tipikal merupakan tokoh yang hanya sedikit ditampilkan keadaan individualitasnya, dan lebih banyak ditonjolkan kualitas pekerjaan bahkan kebangsaannya atau sesuatu hal yang

lebih bersifat mewakili. Tokoh tipikal merupakan penggambaran, pencerminan, atau pertunjukkan terhadap orang, atau sekelompok orang yang terikat dalam sebuah lembaga, atau seorang individu sebagai bagian dari suatu lembaga, yang ada di dunia nyata. Penggambaran tersebut tentu saja bersifat tidak langsung dan tidak menyeluruh, dan dari pihak pembaca yang harus menafsirkannya berdasarkan pengetahuan, pengalaman, dan persepsinya terhadap tokoh di dunia nyata dan pemahamannya terhadap tokoh cerita di dunia fiksi.

Tokoh netral merupakan tokoh cerita yang bereksistensi demi cerita tersebut. Tokoh netral merupakan tokoh imajiner yang hanya hidup dan bereksistensi dalam dunia fiksi. Tokoh netral hadir atau dihadirkan semata-mata demi cerita bahkan dialah empunya cerita, pelaku cerita, dan yang diceritakan. Kehadirannya tidak berpotensi untuk mewakili atau menggambarkan sesuatu yang berada di luar dirinya, seseorang yang berasal dari dunia nyata.

Untuk tokoh jenis ini, Punakawan dapat masuk kategori karena merupakan penggambaran, pencerminan, atau perantara dalam menghubungkan cerita lakon dengan kondisi atau situasi masyarakat yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Mereka tidak dapat ditemukan dalam kehidupan nyata karena mereka memang tokoh imajiner yang hanya ditampilkan tergantung *sanggitan* atau garap pentas tertentu. Tokoh Punakawan hanya ada dalam versi wayang Jawa.

D. Fungsi Seni Pertunjukan

Fungsi adalah suatu perbuatan yang bermanfaat dan berguna bagi kehidupan suatu masyarakat di mana keberadaan sesuatu tersebut mempunyai arti penting dalam kehidupan sosial (Koentjaraningrat, 1984:29-30).

Dalam penerapan Koentjaraningrat (1984:213) menyebutkan bahwa konsep fungsi mempunyai tiga arti di dalam penggunaannya yaitu;

1. Menerangkan adanya hubungan antara satu hal dengan tujuan tertentu,
2. Dalam pengertian kondisi adanya hubungan yang satu dengan yang lain,
3. Menerangkan adanya hubungan yang terjadi antara satu hal dengan yang lain dalam suatu sistem yang berinteraksi.

Dalam kehidupan sehari-hari, terkadang sering menjumpai ketidakselarasan antara harapan dan kenyataan. Oleh karena itu, untuk menyeimbangkan hal tersebut perlu adanya perencanaan yang matang serta didukung dengan proses yang sungguh-sungguh. Penerapan peran tokoh Punakawan dalam kehidupan sehari-hari dapat dilihat dari cara mereka menyelesaikan suatu masalah yang sedang dihadapi sesuai karakter mereka masing-masing karena setiap tokoh Punakawan memiliki karakter berbeda-beda.

Kondisi kehidupan dalam dunia wayang tidak berbeda jauh dengan kondisi yang dialami oleh manusia dalam kehidupan nyata. Makna falsafah yang terkandung didalamnya dapat dijadikan sebagai cermin kehidupan manusia. Misalnya dilihat dari masing-masing karakter tokoh Punakawan, dari semua karakter tokoh tersebut merupakan gambaran kehidupan manusia di

dunia. Terkait dengan hal tersebut, jika dikupas satu-persatu fungsi tokoh Punakawan akan lebih jelas terlihat manfaatnya untuk kehidupan manusia.

Cerita pewayangan secara garis besar menceritakan tentang kisah Bharatayuda atau kisah Ramayana. Dalam kisah Bharatayuda diceritakan bagaimana kebajikan, yang diwakili oleh keluarga Pandawa, melawan kemungkaran, yang dilakoni oleh keluarga Kurawa. Sedangkan kisah Ramayana menceritakan perjuangan sepasang kakak adik, Rama dan Laksmana, yang berjuang untuk merebut kembali hak-haknya yang dirampas.

Mengenai Punakawan, sesungguhnya tokoh-tokoh didalamnya (Semar, Gareng, Petruk, Bagong) tidaklah ditemui dalam kisah mahabharata asli atau versi mitologi Hindu. Tokoh-tokoh itu dimunculkan hasil dari modifikasi oleh Sunan Kalijaga, yang menyebarkan Islam di Jawa dengan kisah pewayangan sebagai salah satu sarananya. Punakawan terdiri dari empat tokoh dengan berbagai karakter unik di dalamnya seperti: Semar yang selalu menjadi si bijak yang kaya ilmu dan memiliki sumbangsih yang besar pada *ndoro-ndoronya* lewat petuah-petuah yang disampaikan, meski kadang dengan gaya bercanda. Gareng yang sebenarnya memiliki pemikiran-pemikiran luar biasa, cerdas dan pandai, namun tidak teraampil dalam berkata-kata, terkait dengan hal tersebut hasil Gareng lebih sering menjadi peran dibalik layar dengan ide-idenya yang dijalankan oleh orang lain. Petruk disini memiliki watak sebagai tokoh yang tidak punya kelebihan apa-apa selain banyak omong, boleh dibilang karakter Petruk ini berbanding terbalik dengan karakter Gareng. Sedangkan Bagong, dia lebih mirip sebagai bayang-bayang Semar, cerdas dalam menyampaikan

kritik-kritik lewat humor yang dilontarkan, mungkin dapat disamakan dengan tokoh Abu Nawas atau Nasrudin dalam kisah-kisah humor sufi (<http://id.wikipedia.org/wiki/punakawan>).

Tokoh Punakawan memiliki fungsi berbeda-beda dari berbagai versi namun masih tetap berpegang pada nilai-nilai moral yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sebagai tuntunan masyarakat dalam kehidupan sekarang ini.

E. Hal-Hal yang Mendukung Karakter dan Fungsi Punakawan

1. *Antawacana*

Antawacana merupakan jenis bahasa percakapan yang digunakan saat pementasan sesuai dengan karakter, misalnya antewecana Dursasana berbeda dengan *antawacana* Arjuna, Dursanana berwatak gagah dan mudah marah digambarkan dengan suasa yang keras dan kasar, sedangkan Arjuna ksatria yang sabar, tampan dan pandai digambarkan dengan suara yang halus, lemah, lembut, dan berwibawa, walaupun dalam suasana perang (Subiarti 2001: 25).

Menurut Hersapandi (1991 : 163-169), *antawacana* dalam wayang wong dibagi menjadi dua yaitu yang berbentuk dialog dan ngudarasa. Dialig adalah bentuk percakapan antara dua orang atau lebih sebagai lawan bicara baik secara prosa maupun tembang, sedang ngudarasa adalah suatu bentuk percakapan tunggal atau monolog yang mengungkapkan isi hati tanpa kehadiran orang lain sebagai lawan.

Berikut ini contoh nada-nada dalam *antawacana* sesuai dengan perwatakannya yaitu:

1. Putri : a. Luruh :

1. Luruh anteb, nada 2 misalnya Subadra, Sinta, Kunti, dan Erawati.
2. Luruh tanggung, nada 3 misalnya Lesmanawati, Siti Sundari, Surtikanti.
3. Luruh ampang, nada 5, 6 misalnya Pergiwati, peran bocah.

b. Lanyap

1. Lanyap anteb, nada 2, 6, 1 misalnya Bathari Durga, Sarpakenaka, Raseksi.
2. Lanyap tanggung, nada 3, 1, 2 misalnya Pergiwa, Larasati.
3. Lanyap ampang, nada 3, 1, 2 misalnya Srikandi, Trijata dan Banowati.

2. Putra: a. Luruh

1. Luruh anteb, nada 3, 5, 6, 1 misalnya Sena (Werkudara), Gathutkaca, Arjuna.
2. Luruh tanggung, nada 2, 3 misalnya Setyaki, Kartamarma, Udawa.
3. Luruh ampang, nada 3, 5, 6, misalnya Puntadewa, Bathara Guru, Lesmana.

b. Lanyap

1. Lanyap anteb, nada 3, 1, 2 misalnya Dasamuka (Rahwana), Baladewa.

2. Layap tanggung, nada 2, 6 misalnya Salya, Matswapati, Bisma.
3. Lanyap ampang, nada 3, 1, 2 misalnya Kresna, Dewasrani, Karna.

c. Dhagel

1. Dhagel anteb, nada yang digunakan tidak ada ukuran tertentu misalnya Togog, Burisrawa atau raksasa, sedang untuk putri misalnya Limbuk.
2. Dhagel tanggung, misalnya Semar, Gareng, Petruk, Sengkuni, sedang untuk putri misalnya Emban.
3. Dhagel ampang, misalnya Cakil, Bagong, Cantrik, Durna, sedang untuk putri misalnya Cangik.

Antawacana selain terbagi karena karakter juga terbagi oleh tingkatan berbeda menurut pangkat dan kedudukan, misalnya: seorang raja dan seorang mempunyai gaya bahasa yang berbeda.

2. Gerak Tari

Gerak tari dalam wayang orang dipengaruhi oleh perwatakan tokoh yang diperankan, dan tetap menggunakan tata baku atau aturan tari pada umumnya, seperti tata aturan tari gaya Surakarta hasta sawanda. Perwatakan gerak tari dalam wayang orang terbagi atas gerak tari putra dan gerak tari putri, yang di dalam gerak tari putra maupun gerak tari ada pembagian tipe tari, yaitu luruh (lemah lembut) dan lanyap (dinamis) (Hersapandi 1999: 32).

Menurut Jazuli (1994: 34) gerak tari adalah gerak yang ritmis, berasal dari hasil proses pengolahan yang telah mengalami stilisasi (digayakan) dan distorsi (pengubahan) yang kemudian melahirkan gerak murni dan gerak maknawi. Gerak murni atau disebut gerak wantah adalah gerak yang disusun dengan tujuan untuk mendapatkan bentuk artistik dan tidak mempunyai maksud tertentu, seperti: gerak sabetan. Gerak maknawi adalah gerak yang mengandung arti atau maksud tertentu dan telah di stilisasi, seperti: ulap-ulap.

Salah satu faktor pendukung dalam suatu pertunjukan wayang adalah irama dan musik. Menurut Hersapandi (1999: 33-39), irama atau musik dalam wayang orang seiring disebut gending. Jenis-jenis gending ini digunakan untuk mencapai struktur dramatik wayang orang dan sistem gending wayang orang menggunakan kesatuan sistem pathet.

Peranan *niyaga* dalam pertunjukan wayang yaitu membantu Dalang dalam mengiringi karawitan, sehingga jalannya pementasan terasa lebih hidup. Kata *niyaga* dalam bahasa Kawi atau Jawa Kuna, berarti dagang atau dagangan (Soetrisno, 2004 :184). Namun demikian, dalam komunitas karawitan, kata *niyaga* dalam bahasa Jawa baru berarti penabuh gamelan. Dalam pementasan wayang, jumlah *niyaga* kurang lebih 30 orang. Hal ini tidak lepas dari keperluan pementasan wayang itu sendiri yang menggunakan gamelan komplet *laras slendro* dan *pelog*. Kecuali *niyaga* yang menabuh gamelan, ada yang berfungsi sebagai vokalis atau biasa disebut wiraswara atau penggerong yang jumlahnya menyesuaikan dengan kebutuhan.

Wayang orang yang salah satu unsur penting dalam pertunjukan adalah gerak tari, maka irama atau gending yang digunakan harus mendukung gerak dan suasana yang diharapkan. Penguasaan terhadap irama menjadi jembatan untuk menampilkan sebuah tari yang dinamis dan mempunyai jembatan untuk menampilkan sebuah tari yang dinamis dan mempunyai daya hidup bila dinikmati. Pengendalian irama dengan tekanan-tekanan gerak yang tepat akan menimbulkan kajian yang memiliki greget dan berkesan tidak monoton (Jazuli 1994: 6).

Daya tarik dari penampilan Punakawan selain *lawakan/banyolannya* juga dapat terlihat dari ketepatan mereka dalam menyelaraskan antara gerakan tari, iringan dan lagu.

Gerak tari Punakawan sesuai dengan karakter masing-masing. Sesuai dengan perkembangannya gerakannya semakin kreatif. Contoh gerakan Semar, badan bungkuk, tangan kanan diangkat dan kelima jari dibuka. Gerakan Gareng, tangan ceko, kaki gejeg, mata juling, jalan sambil miring. Gerakan Petruk, badan tangan dan kakinya panjang sehingga langkahnya lebar. Gerakan Bagong, badan bulat, mata dan mulut lebar, jalannya maju mundur dan kedua jari tangan dibuka disamping perut.

3. Tata Rias dan Busana

Rias busana adalah keterampilan untuk mengubah, melengkapi atau membentuk suatu penampilan dengan segala sesuatu yang dipakai mulai dari

rambut sampai ujung kaki, busana juga dapat mencerminkan jiwa serta menunjukkan watak atau pribadi si pemakai busana (Palupi 1999: 72).

Tata rias dan busana wayang orang disesuaikan dengan masing-masing peran mengikuti norma-norma pada wayang kulit, karena wayang orang merupakan personifikasi dari wayang kulit. Selain mengikuti norma-norma dalam wayang kulit, tata rias dan busana wayang orang dijelaskan dengan perwatakan tari, sehingga perpaduan unsur-unsur itu memberi makna dan simbol tertentu bagi tokoh wayang yang bersangkutan.

Sebagaimana dalam wayang kulit atribut-atribut tertentu menunjuk pada tokoh-tokoh tertentu baik menunjuk pada karakteristik maupun status sosial (Hersapandi 1999: 47).

Fungsi rias antara lain adalah untuk mengubah karakter pribadi, untuk memperkuat ekspresi, dan untuk menambah daya tarik penampilan seorang penarinya, baik untuk mengetahui tokoh atau peran yang dibawakan oleh seorang penari ataupun untuk mengetahui siapa penarinya. Beberapa prinsip penataan rias sebagai seni pertunjukan, antara lain adalah rias hendaknya mencerminkan karakter tokoh yang diperankan, rias harus tampak rapi dan bersih, garis-garis rias harus jelas sesuai dengan ketepatan desain yang dikehendaki (Jazuli 2000: 116).

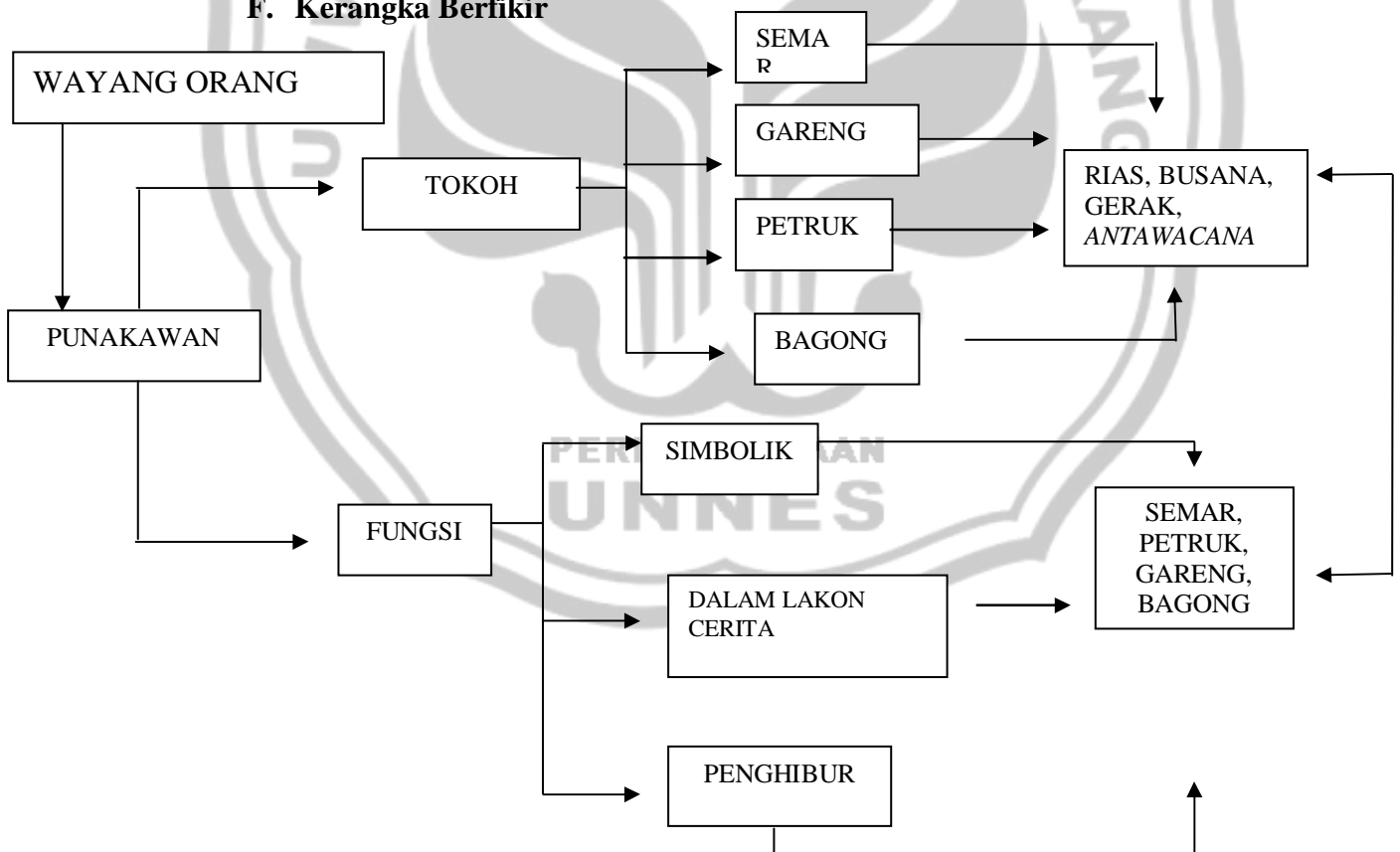
Rias wajah lucu adalah rias wajah yang menimbulkan tawa yang menggelikan. Kelucuan wajah dapat dilibatkan pada bagian-bagian wajah yang tidak semestinya. Seperti mulut dibuat miring, mata disipitkan atau

dilebarkan, hidung diperbesar, pipi diberi tembong dan lain sebagainya (Wahyu 2006: 302).

Rias Punakawan termasuk dalam rias karakter. Rias Semar, garis dibuat menurun mengikuti raut muka sehingga menimbulkan kesan tua. Rias Gareng, mata dibuat juling, dan mulut kecil sehingga terkesan ngeyel. Rias Petruk, mulut dan hidung dibuat panjang sehingga menimbulkan kesan tinggi. Rias Bagong, mata dan mulut dibuat lebar sehingga menimbulkan kesan bulat.

Busana berfungsi menghidupkan perwatakan pelaku, artinya sebelum dia berdialog, kostum sudah menunjukkan siapa dia sebenarnya. (Soedarsono 2000:160).

F. Kerangka Berfikir



Bagan kerangka berfikir penelitian

Salah satu adegan dalam wayang orang adalah gara-gara. Dalam adegan tersebut selalu ditampilkan Punakawan. Penelitian ini mengkaji tentang tokoh Punakawan yang terdiri dari Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong. Keempat tokoh tersebut dianalisis berdasarkan rias busana, gerak, dan antawecana. Fungsi tokoh Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong dikaji berdasarkan fungsi simbolik, fungsi dalam lakon cerita, dan fungsi penghibur.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian merupakan suatu rangkaian kegiatan manusia untuk menemukan jawaban atau memecahkan masalah (problem) atau sesuatu yang dipermasalahkan (problematik) yang dihadapkan berdasarkan kebenaran (Jazuli 2002:9).

Untuk mencapai data dan mencapai tujuan dalam penelitian, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan observasi serta dokumentasi. Pemilihan pendekatan kualitatif diharapkan dapat memberikan gambaran secara terperinci mengenai suatu keadaan atau gejala tertentu pada suatu objek kajian.

Peneliti memilih menggunakan pendekatan kualitatif supaya lebih mudah menyajikan secara langsung, karena pendekatan ini lebih peka dan dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengaruh bersama terhadap pola-pola nilai yang dihadapi. Oleh karena itu peneliti mengkaji tentang tokoh dan fungsi Punakawan pada Wayang Orang di Ngesti Pandhawa Semarang. Dalam penokohan dan fungsi Punakawan tersebut banyak mengandung nilai-nilai yang dapat disampaikan lewat pendekatan kualitatif.

Pendekatan kualitatif yaitu pendekatan penelitian dengan sasaran penelitian yang terbatas, tetapi dengan keterbatasan sasaran penelitian yang ada itu digali sebanyak-banyaknya data mengenai sasaran penelitian. Dengan

demikian walaupun sasaran penelitian terbatas, tetapi kedalaman data atau kualitas data tidak terbatas. Semakin berkualitas data yang dikumpulkan, maka penelitian ini semakin berkualitas (Bungin 2001: 29).

Menurut Moleong (1990: 103) pendekatan penelitian kualitatif tidak berkenaan dengan angka-angka, tetapi bertujuan untuk menggambarkan atau menguraikan tentang hal-hal yang berhubungan dengan keadaan atau status fenomena.

Penelitian ini akan mengkaji tentang karakter dan fungsi masing-masing tokoh Punakawan pada Wayang Orang Ngesti Pandhawa di Semarang. Berdasarkan data-data yang diperoleh, maka pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif.

Pendekatan kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif, berupa kata-kata yang terucap secara lisan dan tertulis serta perilaku orang-orang yang diamati. Dalam penelitian kualitatif, latar (settings) dan manusia yang menjadi objek penelitian dilihat secara utuh (holistic), perilaku manusia tidak dapat dilepaskan pada latar dia berada dan hidup. Metode ini memberi peluang pada penulis untuk mengetahui secara personal objek penelitiannya. Penulis dapat mengalami sendiri, menggali objek penelitian dalam kehidupan sehari-hari (Fathur R. 2000: 1-2).

Pendekatan ini dipilih berdasarkan kriteria dan fungsinya yang memang cocok digunakan untuk mendeskripsikan tentang karakter dan fungsi tokoh Punakawan pada Wayang Orang di Ngesti Pandhawa Semarang. Penulis ingin mengupas rumusan masalah tersebut berdasarkan metode yang dipakai

dalam pendekatan kualitatif, supaya dapat menggambarkan atau menguraikan tentang hal-hal yang berhubungan dengan keadaan atau fenomena yang terjadi di lapangan.

B. Lokasi dan Sasaran Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di gedung pertunjukan Ki Narta Sabda Taman Budaya Raden Saleh (TBRS) jalan Sriwijaya no. 29 Semarang dan Perumahan Ngesti Pandhawa jalan Arya Mukti Timur gang IX/ 396 Pedurungan Semarang. Adapun alasan pemilihan lokasi penelitian di gedung Wayang Orang Ngesti Pandhawa Semarang karena di gedung tersebut merupakan satu-satunya tempat pertunjukan wayang orang yang masih rutin melakukan pentas satu minggu sekali yaitu pada hari Sabtu. Pertunjukan Wayang Orang di Ngesti Pandhawa Semarang tersebut mengalami persaingan dengan hiburan modern yang bersifat praktis, ekonomis, glamor, lucu, mudah dicerna juga komunikatif. Peneliti ingin mengupas sesuatu yang menarik dari pertunjukan Wayang Orang di Ngesti Pandhawa Semarang yaitu tentang tokoh dan fungsi Punakawan. Salah satu diantaranya kondisi pemain atau pemeran tokoh Punakawan di Ngesti Pandhawa Semarang yang belum memenuhi kriteria seperti tokoh Punakawan pada umumnya. Di Ngesti Pandhawa sering terjadi penggantian Tokoh yang sebenarnya tidak sesuai seperti pada umumnya, misalnya tokoh Semar yang gemuk, tetapi diperankan oleh pemain yang berbadan kurus. Ada lagi misalnya tokoh Petruk yang dimainkan oleh

pemeran bertubuh sedikit gemuk. Hal ini disebabkan minimnya jumlah pemain di Ngesti Pandhawa.

2. Sasaran Penelitian

Sasaran penelitian ini adalah para tokoh Punakawan pada Wayang Orang Ngesti Pandhawa di Semarang dan peneliti ingin mengupas tentang tokoh dan fungsi para Punakawan yang biasanya hadir ditengah-tengah pertunjukan Wayang Orang di Ngesti Pandhawa Semarang.

C. Teknik Pengumpulan Data

Pada suatu penelitian ilmiah untuk mendapatkan data yang diinginkan diperlukan suatu metode yang harus ditempuh. Dalam penelitian ini untuk mendapatkan data yang sesuai dengan tujuan penelitian, maka teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan secara langsung atau kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera (Arikunto 1998: 146). Observasi dilakukan pada saat para tokoh Punakawan Wayang Orang Ngesti Pandhawa Semarang melakukan pertunjukan di gedung Ngesti Pandhawa Semarang, selain itu juga para penonton yang sedang menikmati sajian pertunjukan tersebut. Alat bantu yang disiapkan dalam proses observasi merupakan pedoman yang hasilnya berisi

tentang sasaran atau obyek observasi serta keadaan yang terjadi di tempat observasi.

Observasi dilaksanakan pada saat setiap Wayang Orang Ngesti Pandhawa rutin mengadakan pertunjukan yaitu hari Sabtu. Selain itu, observasi juga dilaksanakan saat Wayang Orang Ngesti Pandhawa merayakan ulang tahunnya. Tempat yang menjadi sasaran observasi tersebut adalah di gedung pertunjukan Ki Narto Sabda Taman Budaya Raden Saleh (TBRS) jalan Sriwijaya no. 29 Semarang dan Perumahan Wayang Orang Ngesti Pandhawa tepatnya di jalan Arya Mukti IX/ 396 Pedurungan Semarang.

Objek yang menjadi sasaran observasi adalah tokoh dan fungsi Punakawan di Wayang Orang Ngesti Pandhawa Semarang. Penelitian ini akan mengupas tentang gerak, tata rias, busana, dan antawacana sebagai bagian dari tokoh dan fungsi Punakawan. Observasi tidak hanya dilaksanakan satu kali namun sampai beberapa kali untuk mendapatkan data yang diinginkan. Pementasan biasanya dilaksanakan setiap hari sabtu malam minggu yang sampai sekarang masih tetap rutin dilaksanakan meskipun banyak sekali bersaing dengan hiburan lain yang lebih menarik dan modern. Observasi dilaksanakan secara bertahap, untuk observasi pertama peneliti mengamati tentang tokoh Semar kemudian selanjutnya Gareng, Petruk, dan Bagong.

Observasi pertama dilakukan tanggal 16 Mei 2009, dalam lakon "*Limbuk Wuyung, Petruk Mbambung*", observasi difokuskan untuk mengamati tokoh Punakawan, mulai dari Semar, Gareng, Petruk, Bagong. Observasi kedua dilakukan tanggal 23 Mei 2009 pada saat lakon "*Bagong*

Dadi Ratu” , observasi difokuskan untuk mengamati fungsi tokoh Punakawan(Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong), baik dalam lakon maupun dalam kehidupan sehari-hari. Observasi ketiga dilakukan tanggal 30 Mei 2009 pada saat lakon ”*Gathotkaca Lair*”, observasi difokuskan untuk mengamati antawacana tokoh Punakawan. Observasi keempat dilakukan tanggal 6 Juni 2009 pada saat lakon ”*Semar Rabi*”, observasi difokuskan untuk mengamati gerak dari masing-masing tokoh Punakawan. Observasi kelima dilakukan tanggal 13 Juni 2009 pada saat lakon ”*Parto Krama*”, observasi difokuskan untuk mengamati rias Punakawan. Observasi keenam dilakukan tanggal 20 Juni 2009 pada saat lakon ”*Bagong Rabi Wurung*”, observasi difokuskan untuk mengamati busana dari masing-masing tokoh Punakawan.

Observasi awal ini digunakan untuk mempersiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan masalah penelitian dan pengamatan tentang tokoh dan fungsi Punakawan pada Wayang Orang Ngesti Pandhawa di Semarang yang dibantu dengan alat-alat berupa kamera foto dan tape recorder.

a. Kamera foto

Dari alat ini dapat menghasilkan data deskriptif yang cukup berharga dan sering digunakan untuk menelaah segi-segi subjektif dan hasilnya akan dianalisis secara induktif. Penelitian ini dapat diperoleh gambar tentang para tokoh Punakawan yang akhirnya akan digunakan sebagai data dan dokumentasi. sehingga dapat dikupas tentang karakter dan fungsi masing-masing tokoh Punakawan yang meliputi: gerak, tata rias, busana, dan antawacana.

b. Tape recorder

Alat tersebut menghasilkan rekaman suara sutradara dan hasil-hasil rekaman selama proses observasi untuk mendapatkan informasi yang akurat.

Dengan menggunakan metode ini diharapkan mampu mengemukakan pengamatan dan pencatatan secara seksama terhadap gejala yang diselidiki, misalnya penentuan balungan lakon atau kerangka lakon oleh sutradara ataupun proses penentuan casting.

2. Wawancara

Nawawi dalam Subiarti (2001: 37) mengatakan bahwa wawancara adalah usaha mengumpulkan informasi dengan mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan dan dijawab secara lisan pula. Ciri utama wawancara adalah kontak langsung atau tatap muka antara penari informasi dengan sumber informasi.

Wawancara tersebut menggunakan cara individual, terbuka dan terstruktur, yaitu wawancara yang dilakukan oleh pewawancara dengan responden tunggal atau perseorangan, yang berdasarkan pertanyaan yang tidak terbatas jawabannya, dengan memakai pertanyaan yang sudah disiapkan sebelumnya. Hal-hal yang dilakukan adalah mencari informasi sedetail mungkin tentang karakter dan fungsi masing-masing tokoh Punakawan. Sasarannya merupakan tokoh-tokoh yang berperan sebagai punakawan.

Dalam penelitian kualitatif ini, jenis wawancara yang digunakan merupakan wawancara terbuka yang mempunyai maksud supaya subjeknya

tahu bahwa mereka sedang diwawancarai dan mengetahui pula apa maksud dan tujuan wawancara itu.

Wawancara terstruktur merupakan jenis kegiatan yang pewawancaranya menetapkan sendiri masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan dan sudah disusun dengan rapi. Menurut Anto dalam wawancara (14 Maret 2009), mengatakan bahwa ia belum bisa menjiwai sepenuhnya terhadap tokoh yang diperankan meskipun sudah lama memerankan tokoh tersebut yaitu sebagai bagong. Untuk variasi gerak, rias dan busana, ia selalu mencoba dan berkreatifitas sendiri dengan bantuan para pemain seniornya.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dilakukan untuk menelusuri dan menghimpun data, dokumen atau arsip yang ada. Metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, dan sebagainya (Arikunto 1997: 236). Teknik dokumentasi dilakukan dengan menghimpun data dan menelusuri dokumen atau arsip yang ada pada Paguyuban Wayang Orang Ngesti Pandhawa Semarang sehingga data tersebut mampu mengungkapkan karakter dan fungsi masing-masing tokoh Punakawan pada Wayang Orang Ngesti Pandhawa di Semarang. Data tersebut dapat berupa dokumen atau arsip, naskah-naskah, foto atau gambar saat proses pewarisan, lingkungan, kondisi pemain Wayang

Orang Ngesti Pandhawa Semarang khususnya tokoh Punakawan yang dapat dijadikan sumber informasi pendukung penelitian.

Dokumentasi yang dapat diperoleh yaitu arsip-arsip tentang perjalanan karir Wayang Orang Ngesti Pandhawa, beberapa naskah lakon cerita dengan judul *Bagong Dadi Ratu*, *Petruk Dadi Ratu*, *Gareng Dadi Ratu* dan *Semar Mantu* kemudian foto-foto pada saat mereka melakukan pertunjukan. Gambar yang diambil hanya difokuskan pada para tokoh Punakawan karena mereka memang menjadi pusat penelitian sebagai bagian dari Wayang Orang di Ngesti Pandhawa.

D. Teknik Keabsahan Data

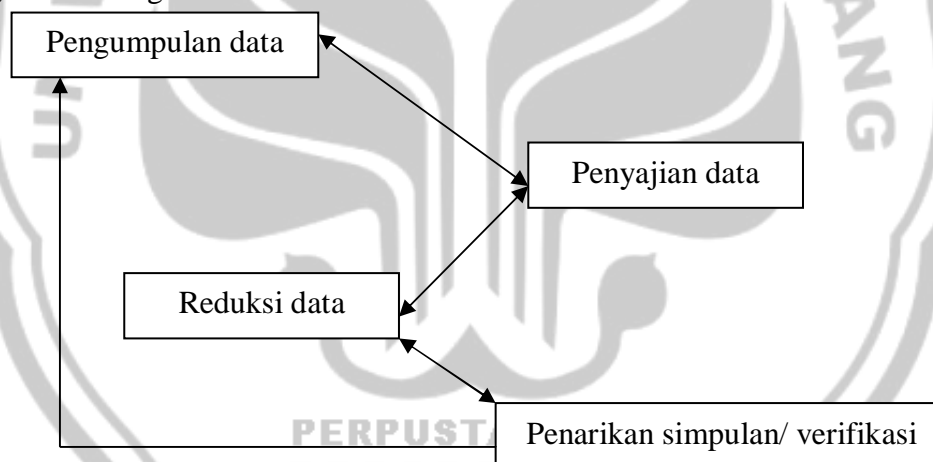
Teknik keabsahan data merupakan teknik atau cara mengukur kerelevanan data-data yang diperoleh. Teknik keabsahan data pada penelitian ini menggunakan pendekatan triangulasi (acuan segitiga), yaitu membandingkan minimal tiga atau lebih diantara data yang sama dari sumber yang berbeda, terutama pada saat pengumpulan data dengan teknik wawancara (Sutopo 2002: 11).

Teknik keabsahan data ini akan dilakukan setelah melakukan wawancara dari tiga atau lebih informan tentang objek penelitian tokoh dan fungsi masing-masing Punakawan pada Wayang Orang Ngesti Pandhawa di Semarang, sehingga sajian data yang dipaparkan tidak bersifat subjektif. Keabsahan dan kebenaran datapun dapat diungkap secara objektif dan valid.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan upaya mencari dan menata secara sistematis hasil observasi dan wawancara untuk mengungkapkan kasus yang diteliti. Semua data dianalisis guna menjelaskan sasaran yang diteliti. Semua data direduksi/ disederhanakan, diklasifikasikan dan dideskripsikan serta diinterpretasikan lebih mendalam kemudian disimpulkan. Jadi dapat disimpulkan bahwa teknik analisis data dari penelitian ini dengan mengumpulkan data dari masing-masing tokoh Punakawan pada Wayang Orang Ngesti Pandhawa di Semarang .

Langkah-langkah analisis data dalam penelitian ini dapat dilihat dalam gambar sebagai berikut.



Model komponen-komponen analisis data kualitatif

(B. Miles & Huberman 1992: 20)

Dari gambar di atas dimaksudkan adalah bahwa pendekatan kualitatif dalam analisis data merupakan sistem analisis siklus, peneliti akan mengumpulkan data kemudian bergerak dalam tiga komponen data, reduksi data kemudian verifikasi atau penarikan simpulan. Setelah dari tiga komponen penyajian data, reduksi dan verifikasi didapatkan kekurangan atau

ketidakvalidan data, peneliti akan kembali ke lokasi untuk mengumpulkan data kembali, sehingga data dan informasi yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan dan menjawab permasalahan. Apabila semua data telah terkumpul dan telah melalui tiga komponen peneliti akan melakukan pencocokan data dengan kembali ke lapangan guna mendapatkan keabsahan data di lapangan.

Untuk mencari keabsahan data, peneliti melakukan proses pengumpulan data terlebih dahulu yaitu langsung ke tempat lokasi di gedung pertunjukan Wayang Orang Ngesti Pandhawa Semarang. Data yang diperoleh berupa keterangan tentang karakter dan fungsi tokoh Punakawan pada Wayang Orang di Ngesti Pandhawa Semarang diantaranya mengenai gerak, tata rias, busana dan antawacana. Selanjutnya proses kedua, menyajikan data dalam bentuk hasil observasi dan wawancara yang diperoleh dari lapangan untuk kemudian diproses dan direduksi kembali sehingga pada akhirnya dapat ditarik kesimpulan tentang dan fungsi Punakawan pada Wayang Orang di Ngesti Pandhawa Semarang mempunyai keunikan dan ciri khas tersendiri.

Berdasarkan teknik analisis data tersebut, peneliti dapat secara ringkas mendeskripsikan tentang hasil penelitiannya tentang tokoh dan fungsi Punakawan pada Wayang Orang Ngesti Pandhawa Semarang.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Letak lokasi penelitian di Gedung Pertunjukan Ki Narta Sabda Taman Budaya Raden Saleh (TBRS) atau lebih khususnya di Gedung Pertunjukan Ngesti Pandhawa yang berada di jalan Sriwijaya no. 29 Semarang, terletak di tengah-tengah antara gedung Perpustakaan dan Gedung Wonders Semarang. Jarak tempat peneliti dengan Gedung Ngesti Pandhawa Semarang sekitar kurang lebih 10 km. Selain tempat tersebut, penelitian juga dilakukan di Perumahan Ngesti Pandhawa jalan Arya Mukti Timur gang IX/ 396 Pedurungan Semarang.

B. Wayang Orang Ngesti Pandhawa Semarang

Wayang Orang Ngesti Pandhawa Semarang didirikan pada tanggal 1 Juli 1937 di Kota Madiun. Tokoh yang mendirikan Wayang Orang Ngesti Pandhawa Semarang berjumlah lima orang yaitu: Almarhum Sastroedirdjo, Almarhum Darsosabdo, Almarhum Sastrosabdo, Almarhum Nartosabdho, dan Almarhum Kusni.



Gambar No. 1 Gedung Ngesti Pandhawa (dok. Ngesti Pandhawa, 14 Maret 2009)

Berdasarkan pada dokumen dan wawancara, (Cicuk, 14 Maret 2009) Paguyuban di bawah lima orang tersebut mengadakan pentas keliling dari satu Kota ke Kota yang lain dan diberi nama Ngesti Pandhawa. Nama Ngesti Pandhawa berasal dari kata Ngesti berarti menyatu dan Pandhawa berarti lima bersaudara, jadi Ngesti Pandhawa adalah lima bersaudara yang bersatu mendirikan Wayang Orang atau pendiri Wayang Orang.

Sejak berdiri, Wayang Orang Ngesti Pandhawa memberi fasilitas dan kenyamanan pada para pemain dan orang-orang yang terlibat dalam pertunjukan Wayang Orang, yaitu dengan memberi fasilitas biaya pengobatan, sekolah anak, perumahan atau asrama bahkan biaya perkawinan anggota Ngesti Pandhawa. Semua biaya tersebut ditanggung oleh pendiri Wayang Orang Ngesti Pandhawa Bapak Nartosabdho. Biaya tersebut didapat dari laba

penjualan karcis pada masa keemasan Wayang Orang Ngesti Pandhawa (1950-1964).

Cicuk, dalam wawancara (14 Maret 2009) mengemukakan sebelum mengadakan pementasan di Jawa Tengah Wayang Orang Ngesti Pandhawa mengadakan pentas keliling di Surabaya Jawa Timur selama setahun dengan penonton yang cukup banyak, selanjutnya kembali ke Madiun, karena barang-barang yang digunakan dalam pertunjukan masih berupa barang-barang sewaan. Keberhasilan Wayang Orang Ngesti Pandhawa ditandai dengan kepemilikan barang-barang pertunjukan sendiri pada periode pertama yang dipimpin oleh Sastrosabdo.

Melihat banyaknya penonton dan suksesnya setiap pementasan, Wayang Orang Ngesti Pandhawa mengadakan pementasan di wilayah Jawa Tengah diantaranya: Pati, Cepu, Semarang, Pekalongan, dan Tegal. Di Jawa Tengah Wayang Orang Ngesti Pandhawa disebut baik dan banyak penonton, hal tersebut dilihat dengan banyaknya karcis yang terjual dan sampai mengalami kekurangan tempat duduk bagi penonton.

Perjalanan yang panjang Kelompok Wayang Orang Ngesti Pandhawa diakhiri dengan menetap di Semarang pada tahun 1980 sampai dengan tahun 2009, mulai dari gedung GRIS, kemudian pindah di TBRS dan Istana Majapahit pada tahun 1996 di bawah pimpinan Ibu Harsono, dan terakhir di gedung Ki Nartosabdho hingga sekarang, sesuai dengan surat pelimpahan kewenangan dari Departemen Pendidikan dan Kebudayaan kepada Dinas

Pariwisata pada Surat Keputusan Walikotamadya Semarang tertanggal 16 Juli 1980 No. 0588/SK/VII/1980.

Pada 1960-an Ngesti Pandhawa mulai menapak masa kejayaan dibawah pimpinan Sastrosabdho. Beliau juga menjadi sutradara dan pemeran tokoh Petruk yang handal. *Dhagelan* dan kritik sosial yang dilontarkan dalam pementasan menambah daya tarik dan menjadikan pertunjukan lebih hidup. Selain itu, Ngesti Pandhawa mampu menyajikan pertunjukan yang bermutu baik dilihat dari segi *antawacana*, penataan tari, rias, dan busana atau kostum. Penataan iringan digarap secara kreatif dan inovatif oleh Ki Nartosabdho, karena beliau dikenal sebagai seniman yang sangat produktif dalam mencipta. Semua itu membuat pertunjukan Ngesti Pandhawa penuh dengan daya pikat dan mampu menarik minat warga masyarakat untuk menontonnya.

Salah satu penekanan untuk menarik perhatian para penonton yang bertujuan mengembangkan Ngesti Pandhawa adalah bervariasi dan menghibur. Terkait dengan hal tersebut hiburan dalam pementasan di Ngesti Pandhawa sangat banyak dan bervariasi, dalam penelitian ini dikhususkan dalam adegan gara-gara. Dalam adegan gara-gara melibatkan tokoh Punakawan yang terdiri atas; Semar, Petruk, Gareng, dan Bagong. Masing-masing tokoh tersebut mempunyai karakter yang berbeda-beda. Lebih lanjut akan dibahas tentang karakter dan fungsi masing-masing tokoh Punakawan pada Wayang Orang Ngesti Pandhawa di Semarang.

C. Karakter Tokoh Punakawan

Jika melihat ke biografi karakter-karakter Punakawan, mereka asalnya adalah orang-orang yang menjalani metamorfosis (perubahan karakter yang berangsur-angsur) hingga menjadi sosok yang sederhana namun memiliki kedalaman ilmu yang luar biasa.

Untuk lebih jelasnya berikut akan dijelaskan tentang karakter, gerak, rias, busana dan antawacana serta fungsi dari masing-masing tokoh Punakawan.

1. Semar

Berdasarkan ilmu jiwa, Semar merupakan lambang budi. Budi adalah kebaikan, perbuatan yang baik, manunggalnya cipta, rasa, dan karsa. Semar selalu merendahkan diri terhadap anak asuhnya, ia berbahasa lemah lembut sebagaimana layaknya seorang abdi. Semar selalu menuntun dan mengabdikan kepada satria yang berbudi seperti Raden Arjuna.

Bentuk wayang Semar adalah bulat, melambangkan Semar bertekad bulat untuk mengabdikan kepada kebaikan dan kebenaran. Jari tangan kanan Semar selalu menunjuk artinya Semar selalu memberi petunjuk yang baik dan benar, sedangkan tangan kiri menggenggam artinya yang baik itu sifatnya subyektif. Mata Semar setengah tertutup dan melihat ke arah atas artinya Semar adalah idialis, ideal pada hal-hal yang baik. Semar juga memiliki nama lain yaitu Hyang Ismaya. Meskipun tokoh Semar seperti itu, tokoh tersebut memiliki kesaktian yang sangat tinggi bahkan melebihi para Dewa.

Semar memiliki bentuk fisik yang sangat unik, seolah-olah ia merupakan simbol penggambaran jagad raya. Tubuhnya yang bulat merupakan simbol dari bumi, tempat tinggal umat manusia dan makhluk lainnya. Semar selalu tersenyum, tetapi bermata sembab. Penggambaran ini sebagai simbol suka dan duka. Wajahnya tua tetapi potongan rambutnya bergaya kuncung seperti anak kecil, sebagai simbol tua dan muda. Ia penjelmaan dewa, tetapi hidupnya sebagai rakyat jelata sebagai simbol atasan dan bawahan.

Yoto, dalam wawancara (16 Mei 2009) mengatakan bahwa tokoh Semar merupakan tokoh yang pandai memomong dan menasehati. Tokoh Semar juga selalu mengabdikan kepada seorang satria yang berbudi. Di Ngesti Pandhawa bentuk tangan kanan Semar selalu di atas dan kelima jari terbuka, yang melambangkan dasar negara Indonesia yaitu Pancasila. Hal tersebut tidak seperti Semar pada umumnya yaitu tangan kanan menunjuk dan tangan kiri menggenggam di belakang di atas pinggul.

Salah satu tokoh wayang Punakawan yang paling banyak digemari dalam masyarakat Jawa adalah *Semar*. Dalam mitologi Jawa, Semar adalah seorang pemimpin yang sering dipuja karena keberhasilannya dalam memajukan bangsa. Tokoh ini banyak dijadikan sebagai simbol seorang pemimpin yang ideal, yang memiliki sifat rendah hati, suka menolong sesama, tidak serakah, sering melakukan *tapa*, mengurangi makan dan tidur, dan *laku* lainnya. Terkait dengan hal tersebut sangat menarik karena sifat-sifat manusia dalam mitologi Jawa sering kali disimbolkan dengan sifat dan watak dari

tokoh-tokoh dalam dunia pewayangan, bahwa apa yang terjadi di dunia pewayangan akan terjadi pula di dunia nyata. Dalam penokohnya seolah-olah apa yang dilakonkan dalam cerita wayang menggambarkan keadaan nyata, baik yang sudah terjadi maupun yang akan terjadi. Dalam kenyataan kehidupan sehari-hari, Semar merupakan lambang yang memberi petunjuk mengenai kehidupan dan masalahnya. Petunjuk-petunjuk Semar sangat sederhana, karena dia seorang pembantu atau *abdi*, tetapi karena tokoh Semar ini baik hati dan penasehat para Pandhawa yang bijaksana. Para penonton wayang wajib memperhatikan nasehat dan ajaran Semar serta petunjuknya, yang selama ini dianggap sebagai contoh dan teladan orang Jawa.

Dalam segi perkembangan wataknya, tokoh Semar akan dikaji dari jenis-jenis tokoh sebagai berikut:

1.1 Tokoh Utama dan Tokoh Tambahan

Tokoh Semar dapat masuk ke dalam jenis tokoh utama dan tokoh tambahan. Peran tersebut dapat dilihat misalnya dalam lakon *Semar Mantu*, *Semar Mbarang Jantur*, *Semar Mbangun Kayangan*. Dalam lakon tersebut tokoh Semar mempunyai peran utama, namun juga dapat sebagai peran tambahan. Terkait dengan hal tersebut bahwa tokoh Semar sebagai tokoh utama karena Semar merupakan seorang penasehat para Pandhawa dan dianggap sebagai seorang dewa. Pemeran tokoh Semar di Wayang Orang Ngesti Pandhawa Semarang mempunyai karakter yang sama dengan tokoh Semar pada umumnya yang dapat menjadi tokoh utama maupun tambahan.

1.2 Tokoh Protagonis dan Antagonis

a. Tokoh Protagonis

Tokoh Protagonis merupakan tokoh yang memiliki watak baik sehingga disenangi oleh para penontonnya. Karakter penokohan ini dapat diperankan oleh masing-masing tokoh Punakawan termasuk Semar tergantung lakon yang akan dimainkan dalam pertunjukan Wayang Orang tersebut. Semua penonton tahu bahwa Semar adalah seorang dewa yang tidak terkalahkan walaupun kelihatannya seperti rakyat biasa. Adanya Semar memberi nuansa baru dan mendalam pada etika wayang. Terkait dengan hal tersebut, tokoh Semar dalam Wayang Orang di Ngesti Pandhawa Semarang mempunyai karakter sebagai pelindung dan pamomong para Pandhawa dalam perjalanannya.

Kesetiaan dan baktinya tanpa batas, dengan tenang ia menjalankan darmanya yaitu sebagai abdi yang setia dan juga merasa puas dengan kedudukannya dalam masyarakat. Semar menjamin keselarasan yang harmonis di seluruh alam semesta sebagaimana menjadi seorang prajurit secara nyata dalam setiap pementasan wayang. Hal ini menandakan bahwa Semar mempunyai sifat bijaksana, setia, besar hati, dan *sepi ing pamrih, rame ing gawe*.

b. Tokoh Antagonis

Tokoh antagonis merupakan kebalikan dari protagonis, yaitu tokoh yang tidak disenangi oleh penonton karena watak yang tidak sesuai dengan apa yang diinginkan oleh penonton. Tokoh Semar tidak termasuk dalam tokoh

antagonis karena selama di lapangan tidak menemukan lakon yang menampilkan Semar sebagai tokoh antagonis. Terkait dengan hal tersebut, meskipun masing-masing tokoh Punakawan memiliki watak yang berbeda-beda namun pada dasarnya mereka mempunyai sifat yang baik.

1.3 Tokoh Sederhana dan Tokoh Bulat

Dalam hal ini masing-masing tokoh Punakawan dapat dikategorikan dalam jenis tokoh sederhana karena mereka memiliki satu kualitas pribadi tertentu, satu sifat (watak) tertentu saja. Kusbini dalam wawancara (16 Mei 2009) menyatakan bahwa tokoh Semar dapat dikategorikan sebagai tokoh bulat misalnya dalam lakon *Semar Mbangun Kayangan*. Dalam lakon tersebut, peran awal Semar hanya sebagai abdi namun ada kalanya seorang Semar berperan penting di sebuah Kayangan. Terkait dengan hal tersebut, peran Semar dalam kehidupan sehari-hari dapat dimaknai bahwa orang kecilpun berperan penting dalam membangun negara.

1.4 Tokoh Statis dan Tokoh Berkembang

Dalam lakon-lakon tertentu Semar juga termasuk tokoh statis, karena tidak mengalami perubahan atau perkembangan perwatakan sebagai akibat adanya peristiwa-peristiwa yang terjadi, kadang keberadaan mereka hanya sebagai penghibur untuk meramaikan pertunjukan. Namun dalam lakon-lakon tertentu juga, tokoh Semar dapat dikategorikan sebagai tokoh berkembang, tinggal menyesuaikan lakon yang sedang dimainkan. Terkait dengan hal

tersebut tokoh Punakawan tidak berpacu pada sebuah pakem, sehingga dapat berperan sekreatif mungkin.

1.5 Tokoh Tipikal dan Tokoh Netral

Tokoh Semar dapat masuk dalam kategori jenis ini karena merupakan penggambaran, pencerminan, atau perantara dalam menghubungkan cerita lakon dengan kondisi atau situasi masyarakat yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Mereka tidak dapat ditemukan dalam kehidupan nyata karena mereka memang tokoh imajiner yang hanya ditampilkan tergantung *sanggitan* atau garap pentas tertentu. Tokoh Punakawan hanya ada dalam versi wayang Jawa. Seperti penjelasan di atas, pada kenyataannya kehadiran tokoh Punakawan tidak berpotensi untuk mewakili atau menggambarkan sesuatu yang berada di luar dirinya, karena mereka bukan berasal dari dunia nyata. Widayat dalam wawancara (16 Mei 2009) menyatakan bahwa secara fisik tokoh Punakawan tidak dapat ditemukan dalam kehidupan nyata tetapi karakter-karakter yang terkandung di dalamnya menggambarkan sifat-sifat yang ada dalam diri manusia. Terkait dengan hal tersebut, karakter tokoh Punakawan yang dimunculkan pada Wayang Orang Ngesti Pandhawa Semarang sama halnya seperti yang ada dalam wayang kulit, yaitu merupakan adopsi dari sifat-sifat manusia dalam kehidupan sehari-hari.

Tokoh Semar dalam perwatakannya menggambarkan sifat berbudi luhur atau baik. Dalam kehidupannya dia digambarkan sebagai pamomong dan selalu mengabdikan pada kesatria yang berbudi. Persepsi pada Wayang Orang

Ngesti Pandhawa berbeda dengan pendapatnya Bastomi tentang karakter tangan. Menurut Bastomi karakter tangan kanan selalu diatas dan menggenggam, yang mempunyai arti baik dan bersifat subyektif. Terkait dengan hal tersebut bahwa tokoh Semar selalu merendah dan tidak menyombongkan diri seperti layaknya seorang abdi. Sedangkan dalam karakter tokoh Semar yang terdapat pada Wayang Orang Ngesti Pandhawa, tangan kanan tokoh Semar dibuka, yang mempunyai makna penggambaran dasar negara Indonesia yaitu Pancasila.

1.6 Gerak

Tokoh Semar merupakan orang tua dari ketiga tokoh Punakawan yang lainnya (Gareng, Petruk, dan Bagong). Pada umumnya, tangan kanan Semar ke atas dan jari telunjuk seperti menunjuk, hal tersebut mempunyai makna bahwa sebagai pribadi tokoh Semar ingin menggambarkan simbol *Sang Maha Tunggal*. Sedangkan tangan kirinya ke belakang mengandung makna berserah total dan mutlak serta sekaligus simbol kemuliaan yang netral namun simpatik. Terkait dengan hal tersebut, penampilan gerak tokoh Semar pada Wayang Orang Ngesti Pandhawa Semarang mempunyai ciri khas sendiri. Tangan kanannya ke atas namun kelima jari dibuka sebagai simbol “Pancasila”, sedangkan tangan kiri sama seperti tokoh Semar pada umumnya berada di belakang, yang mengandung makna berserah diri kepada Sang Pencipta.



Gambar No. 2 Tokoh Semar sedang berjalan
(dok. Ngesti Pandhawa, 16 Mei 2009)

Paminto dalam wawancara (6 Juni 2009) menyatakan bahwa gerak dasar tari untuk Punakawan pada umumnya sama seperti cirinya masing-masing, namun kenyataan di atas panggung dapat dikreasikan tergantung kreativitas para tokoh Punakawan. Contoh gerakan Semar, badan bungkuk, tangan kanan diangkat, kelima jari dibuka dan tangan kiri di belakang. Gerak tersebut merupakan ciri khas tokoh Semar pada Wayang Orang Ngesti Pandhawa Semarang. Terkait dengan hal tersebut, kriteria Semar pada umumnya badannya gemuk, namun keadaan yang terjadi di Wayang Orang Ngesti Pandhawa berbeda yaitu bentuk tubuh pemeran Semar tidak gemuk. Hal tersebut disebabkan karena kekurangan pemain Punakawan sehingga

peran Semar belum sesuai dengan kriteria pada umumnya, namun hal tersebut dapat dibantu dengan rias, kostum, gerak dan antawacana sebagai tokoh Semar.

1.7 Rias dan Busana

Rias Punakawan termasuk dalam rias karakter. Rias wajah Semar, garis dibuat mengikuti raut muka sehingga menimbulkan kesan tua. Seperti bentuk dahi berkerut, alis turun, mata sembab dan garis mata turun, setiap kerutan di wajah diperjelas, bentuk bibir lebar dan agak turun. Alat rias yang digunakan yaitu body painting/ singuit putih sebagai make up dasar, pidih, lipstik merah dan pensil alis.



Gambar No. 3 Rias wajah Semar (dok. Ngesti Pandhawa, 16 Mei 2009)

Menurut Wiwik dalam wawancara (16 Mei 2009) menyatakan bahwa kemampuan rias masing-masing pemain atau penari pada Wayang Orang di Ngesti Pandhawa Semarang sangat terbatas, hal tersebut terjadi karena tidak ada pembinaan khusus tentang rias wayang orang baik dan benar dari orang-

orang yang berkompetensi dalam hal rias karakter wayang orang. Para penari atau pemain Wayang Orang di Ngesti Pandhawa Semarang belajar rias secara alami, selain itu kemampuan mereka diasah seiring dengan rutinitas pada saat mereka melakukan pementasan termasuk para tokoh Punakawan. Mereka berkreasi dalam merias wajah karakter tokoh Punakawan sesuai pengetahuan yang telah mereka dapatkan. Walaupun ada perbedaan dari rias tersebut, itu tidak menandakan bahwa ada penonjolan karakter lain dari masing-masing tokoh Punakawan, hal tersebut hanya sebagai variasi saja. Seperti contoh gambar di atas, rias kedua pemeran tokoh Semar antara satu dengan yang lain tidak sama padahal keduanya adalah para pemain Wayang Orang Ngesti Pandhawa di Semarang.

Busana berfungsi menghidupkan perwatakan pelaku, artinya sebelum dia berdialog, kostum sudah menunjukkan siapa dia sebenarnya. Dalam filsafah Jawa istilah itu diucapkan dengan *Ajining diri saka pucuking lathi, Ajining raga saka busana*. Artinya harga diri seseorang tergantung dari ucapannya dan sebaliknya seseorang dapat menempatkan diri sesuai dengan busananya (situasinya). Terkait dengan hal tersebut, busana yang dipakai oleh tokoh Semar di Ngesti Pandhawa Semarang sama seperti pada tokoh Semar lainnya, yaitu irah-irahan putih dengan kuncung di depan atasan rompi, bawahan celana panjang dan kain bermotif kawung, kalung, sampur, sabuk dan *slepe, gaman* (senjata).



Gambar No. 4 Kostum Tokoh Semar (Sainah, 16 Mei 2009)

Menurut Kusbini dalam wawancara (16 Mei 2009) menyatakan bahwa sebagai salah satu orang yang juga berperan sebagai tokoh Semar, ia berusaha memerankan karakter Semar sesuai dengan pengetahuan yang telah didapatkannya selama ikut menjadi penari wayang di Ngesti Pandhawa Semarang. Terkait dengan hal tersebut, masing-masing pemeran tokoh Punakawan pada Wayang Orang di Ngesti Pandhawa Semarang, dalam setiap pementasannya tidak selalu berperan sebagai tokoh Punakawan yang biasa diperankan tetapi bisa saja memerankan tokoh Punakawan yang lain. Misalnya pemeran tokoh Semar tidak selalu dalam setiap pementasan berperan sebagai tokoh Semar tapi ada kalanya menjadi tokoh Bagong atau Gareng, hal tersebut terjadi karena kondisi para pemain Wayang Orang di Ngesti Pandhawa Semarang yang kurang dan belum ada pemain tetap khusus untuk pemeran tokoh Punakawan.

1.8 Antawacana

Contoh antawacana Semar dan Abimanyu dalam lakon "Wahyu Cakraningrat" pada tanggal 30 Mei 2009 di Ngesti Pandhawa Semarang.

Abimanyu : *Wa Semar.... mara age caketa Wa.... sun jarwani mungguh wisiking dewa kang ndak tampa Wa....*

Semar : *Lhae...lhae....mblegegeg ugeg-ugeg sadulita mel humel....inggih Gus dhateng sendika....*

Abimanyu : *Wa Semar....kersoa paring pangapura Wa.... menawa dangu ingsun nora kersoa paring dhawuh.*

Semar : *E.... mboten dados menap Gus.... karena ndika nembe nedhengipun pados wisiking Jawata....*

Abimanyu : *Iya Wa.... mula Wa Semar tak suwun caket.... Wruhana menawa katemben wae ingsun antuk sasmita.... ana godha arum angambar angebeki jroning palereman.... banjur ana sisih kulon prenahe ingsun nyumurupi.... ing kana ana cahya ijo maya-maya pindha ndaru retina. Iku darunane apa Wa.... tumuli adarasa sasmita iki.*

Semar : *Aih.... aih.... Hong Hastaka Dula....Nuwun sewu nggih Den..... kula mboten wantun hambuka wadiningrat.... namung kemawon badhe mitedahaken.... bilih satunggaling kanugrahan menika kedah dipun dhasari gangsal perkawis. Inggih menika : suci, nyawiji, rasa, sedya, tekad.*

Abimanyu : *Iya Wa.... yen mangkono wus cetha.... lereking tembung ora liya manungsa kudu darbe tekad klawan niat kang satuhu....*

Semar : *Inggih Den.... inggih..... menika kinarya pratandha satunggaling manungsa ingkang taksih wetah.... cipta, rasa, budi, karsa.... Kinarya memayu hayuning bawana....*

Terjemahan dalam bahasa Indonesia sebagai berikut:

Abimanyu : Paman Semar...cepat mendekatlah Paman...saya beritahu supaya tahu wangsitnya Dewa yang saya terima Paman....

Semar : Lhae...lhae...mblegegeg ugeg-ugeg sadulita mel-humel...ya Gusti saya datang...

Abimanyu : Paman Semar...maukah Paman memberi maaf....ketika saya sudah lama tidak memberi perintah.

Semar : E....tidak apa-apa Gusti...sebab Gusti baru saja kerja keras untuk mencari wangsit dari Dewa.

Abimanyu : ya Paman....maka dari itu Paman Semar saya suruh mendekat....ketahuilah kalau dulu saya mendapatkan wacana...ada godaan bau harum yang menyebar memenuhi tempat peristirahatan....kemudian sebelah barat saya mengetahuinya....di sana ada cahaya hijau samar-samar seperti bintang keemasan. Itu bintangnya apa paman....selanjutnya saya rasakan ini sebuah petunjuk.

Semar : Aih....aih....*Hong Hasta Dula....nuwun sewu nggih Den....saya tidak berani membuka rahasia Tuhan....hanya saja*

ingin menunjukkan....bahwa salah satu kanugrahan itu harus didasari lima perkara. Yaitu: suci, bersatu, rasa, setia, dan keinginan.

Abimanyu : Ya Paman....kalau begitu sudah jelas....liriknya tembang tidak lain adalah manusia yang mempunyai keinginan yang sungguh-sungguh.

Semar : ya Den....ya....itu sebuah pertanda untuk manusia yang masih utuh....cipta, rasa, budi, karsa....dibuat untuk membangun bumi supaya indah.

2. Gareng

Tokoh Gareng yang mempunyai nama lengkap Nala Gareng. Nala artinya hati, Gareng artinya kering, maksudnya orang yang kering perasaannya, tidak emosional karena semua didasarkan pada pikiran. Jari tangan selalu menunjuk yang mempunyai arti bahwa menunjuk kepada kebenaran dan kenyataan. Tangan kiri terbuka lebar yang mempunyai arti bahwa pikir itu sifatnya subyektif atau terbuka. Gareng matanya juling, yang menunjukkan ciri orang berfikir.

Tokoh Gareng merupakan salah satu tokoh punakawan yang mempunyai watak pemikir dan tidak pernah berbohong yang mendasarkan kebenaran dan kenyataan yang diperoleh. Dalam pengkarakteran tokoh Gareng sangat dipengaruhi dari berbagai hal, antara lain: karakter gerak yang dipengaruhi oleh instrumen musik dan didominasi oleh instrumen kendhang.

Karakter wajah dipengaruhi oleh sifat atau tingkah laku tokoh tersebut. Tokoh Gareng merupakan kawula yang selalu berhati-hati dalam melangkah kaki dan ia memiliki sifat tidak suka mengambil hak milik orang lain. Hal tersebut yang menyebabkan tokoh Gareng termasuk dalam tokoh protagonis. Terkait dengan hal tersebut, tokoh Gareng dalam Wayang Orang Ngesti Pandhawa Semarang, mempunyai karakter yang sama seperti hal yang telah diuraikan di atas. Selain itu, tokoh Gareng di Ngesti Pandhawa lebih ekspresif dalam menghidupkan lakon cerita.

Dalam segi perkembangan wataknya, tokoh Gareng akan dikaji dari jenis-jenis tokoh sebagai berikut:

2.1. Tokoh Utama dan Tokoh Tambahan

Tokoh Gareng dapat masuk ke dalam jenis tokoh utama dan tokoh tambahan. Peran tersebut dapat dilihat misalnya dalam lakon *Gareng Dadi Ratu*. Dalam lakon tersebut tokoh Gareng mempunyai peran utama, namun juga dapat hanya sebagai peran tambahan.

Memang dalam lakon-lakon tertentu seperti yang telah dijelaskan di atas, bahwa dalam memainkan tokoh tersebut ternyata tidak lepas dari karakter awal yang selalu disertai dengan *lawakan* dan *banyol*, namun terkadang makna yang terkandung dalam cerita tidak tersampaikan secara baik karena terlalu banyak selingan lawakan. Widayat dalam wawancara (16 Mei 2009) menyatakan bahwa sebagai seorang sutradara, ia hanya mengarahkan alur-alurnya saja, selebihnya untuk permainan di panggung diserahkan kepada pemain masing-masing. Pada kenyataannya lakon-lakon yang ditampilkan

sebagian besar sudah sering dimainkan, sehingga para pemeran tokoh Punakawan paling tidak sudah dapat apresiasi dari pertunjukan-pertunjukan sebelumnya, tergantung kreatifitas mereka untuk menampilkannya lagi.

2.2. Tokoh Protagonis dan Antagonis

a. Tokoh Protagonis

Karakter penokohan ini dapat diperankan oleh masing-masing tokoh Punakawan termasuk Gareng tergantung lakon yang akan dimainkan dalam pertunjukan Wayang Orang tersebut.

b. Tokoh Antagonis

Tokoh antagonis merupakan kebalikan dari protagonis, yaitu tokoh yang tidak disenangi oleh penonton karena watak yang tidak sesuai dengan apa yang diinginkan oleh penonton. Tokoh Punakawan termasuk Gareng kecenderungan tidak masuk dalam tokoh antagonis karena selama di lapangan tidak menemukan lakon yang menampilkan Gareng sebagai tokoh antagonis.

2.3. Tokoh Sederhana dan Tokoh Bulat

Dalam hal ini masing-masing tokoh Punakawan dapat dikategorikan dalam jenis tokoh sederhana karena mereka memiliki satu kualitas pribadi tertentu, satu sifat (watak) tertentu saja. Namun mereka juga dapat menjadi tokoh bulat misalnya dalam lakon *Gareng dadi Ratu*. Gareng awalnya hanya

sebagai seorang abdi dalem namun dapat berperan selayaknya sebagai seorang raja yang berkuasa.

Tokoh Punakawan khususnya pada Wayang Orang di Ngesti Pandhawa Semarang dalam memerankan tokoh tersebut secara otodidak. Mereka tidak memiliki pelatihan dan pengetahuan secara khusus tentang cara-cara dalam memerankan tokoh Punakawan tersebut. Widayat dalam wawancara (16 Mei 2009) menyatakan bahwa beliau dan para pemeran tokoh Punakawan yang lain belajar sambil mereka pentas, dengan kata lain sambil menyelam minum air. Sehingga karena terbiasa seperti itu, hasil yang di capai juga tidak sia-sia. Selain itu, kebanyakan dari para pemain merupakan generasi penerus, sehingga paling tidak mereka sudah ada bekal untuk menjadi seorang pemain Wayang Orang.

2.4. Tokoh Statis dan Tokoh Berkembang

Dalam lakon-lakon tertentu Gareng juga termasuk tokoh statis, karena tidak mengalami perubahan atau perkembangan perwatakan sebagai akibat adanya peristiwa-peristiwa yang terjadi, kadang keberadaan mereka hanya sebagai penghibur untuk meramaikan pertunjukan. Namun dalam lakon-lakon tertentu juga, tokoh Gareng dapat dikategorikan sebagai tokoh berkembang, tinggal menyesuaikan lakon yang sedang dimainkan. Terkait dengan hal tersebut tokoh Punakawan tidak berpacu pada sebuah pakem, sehingga dapat berkreasi sendiri.

Dalam hal ini para tokoh Punakawan pada Wayang Orang Ngesti Pandhawa Semarang, berusaha menampilkan perannya masing-masing dengan berbagai cara dan trik mereka, supaya dalam pementasan tersebut mampu menampilkan sesuatu yang menarik perhatian para penonton. Widayat dalam wawancara (16 Mei 2009) menyatakan bahwa sesuatu yang ditampilkan di panggung muncul dengan sendirinya tanpa dibuat-buat supaya terkesan tidak kaku atau monoton. Apalagi mereka harus menyampaikan makna yang terkandung dalam lakon cerita, namun dengan tidak meninggalkan ciri khas mereka yaitu mengemas cerita dalam bentuk lawakan atau lewat tembang-tembang yang telah diubah syairnya.

2.5. Tokoh Tipikal dan Tokoh Netral

Tokoh Gareng dapat masuk dalam kategori jenis ini karena merupakan penggambaran, pencerminan, atau perantara dalam menghubungkan cerita lakon dengan kondisi atau situasi masyarakat yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Mereka tidak dapat ditemukan dalam kehidupan nyata karena mereka memang tokoh imajiner yang hanya ditampilkan tergantung *sanggitan* atau garap pentas tertentu.

Widayat dalam wawancara (16 Mei 2009) pemeran tokoh Gareng sekaligus sutradara Wayang Orang di Ngesti Pandhawa Semarang, mengatakan:

”Sebetulnya saya tidak cocok menjadi pemeran tokoh Gareng karena bentuk fisik tidak sesuai dengan kriteria tokoh Gareng pada umumnya yaitu berperawakan kecil. Sebenarnya ada pemeran tokoh Gareng yang sangat cocok dalam memerankannya yaitu Mas Bagyo, tetapi

karena kesibukan beliau sehingga jarang tampil di Ngesti Pandhawa lagi. Namun beliau sering diminta tolong untuk tampil ketika di Wayang Orang Ngesti Pandhawa Semarang sedang ada acara-acara tertentu misalnya pada waktu ulang tahun Wayang Orang Ngesti Pandhawa dan permintaan lakon-lakon tertentu dari instansi tertentu”.

Kondisi pemain pada Wayang Orang Ngesti Pandhawa di Semarang sangat memprihatinkan, khususnya para pemeran tokoh Punakawan yang tidak sesuai dengan karakter tokoh Punakawan seperti pada umumnya. Misalnya pemeran tokoh Gareng yang secara fisik seharusnya berperawakan kurus dan kecil, namun kondisi tokoh Gareng pada Wayang Orang di Ngesti Pandhawa Semarang justru berperawakan tinggi dan besar. Hal tersebut terjadi karena pihak Wayang Orang Ngesti Pandhawa di Semarang masih kesulitan dalam mencari regenerasi pemain atau pemeran tokoh Punakawan.



Gambar No. 5 Pemeran Tokoh Gareng Berperan sebagai Tokoh Prabu Bomanarakasura dalam Lakon ”Somba Juwing” (Sainah, 7 November 2009)



Gambar No. 6 Adegan Gareng Bertemu Cakil dalam Lakon "Somba Juwing"
(dok. Ngesti Pandhawa, 7 November 2009)

Gambar no. 5 adalah tokoh Boma Narakasura, jika dilihat sekilas tampak seorang tokoh yang sangat gagah, namun sebetulnya pemeran tersebut juga merupakan pemeran tokoh Gareng di Ngesti Pandhawa Semarang. Pemeran tokoh tersebut biasanya memerankan tokoh inti dalam pertunjukan Wayang Orang di Ngesti Pandhawa misalnya sebagai seorang raja yang gagah bahkan juga berperan sebagai buta. Namun seiring perkembangan zaman, kondisi belum berpihak pada Wayang Orang di Ngesti Pandhawa Semarang, disana mulai kekurangan penari terutama untuk tokoh Punakawan. Para penari yang biasanya berperan dalam inti cerita terpaksa berpindah menjadi tokoh Punakawan sehingga jika dilihat dari segi fisik, para pemeran tokoh Punakawan tidak sesuai dengan tokoh Punakawan seperti pada umumnya. Menurut Widayat dalam wawancara (7 November 2009) menyatakan bahwa, tokoh Gareng seperti pada umumnya bentuk badan kecil, tetapi keadaan Gareng di Ngesti Pandhawa Semarang justru berbadan tinggi besar. Namun inilah keadaan yang terjadi di Wayang Orang Ngesti Pandhawa Semarang.

Gambar no. 6 merupakan adegan Gareng bertemu dengan Cakil dalam lakon "Somba Juwing" tanggal 7 November 2009 pada Wayang Orang di Ngesti Pandhawa Semarang. Menurut Bagyo dalam wawancara (7 November 2009) menyatakan bahwa adegan tersebut jarang dilakukan, namun untuk memeriahkan suasana, dalam adegan tersebut digarap lawakan antara Gareng dengan Cakil. Sebetulnya dalam lakon cerita, keperluan Cakil hanya kepada Arjuna namun supaya lebih meriah maka tokoh Punakawan dipertemukan dengan Cakil. Hal tersebut juga dilakukan dengan maksud untuk mengundang gelak tawa penonton, karena adegan-adegan dalam lakon tersebut sebagian besar bernuansa serius dan penuh kesedihan karena terjadi perang saudara.

2.6. Gerak

Gerakan Gareng, tangan ceko, kaki gejeg, mata juling, jalan sambil miring. Karakter gerak tersebut tidak pernah lepas dari tokoh Gareng, karena itu merupakan ciri khasnya namun pemeran tokoh Gareng Wayang Orang Ngesti Pandhawa Semarang sangat kreatif dalam memadukan gerakan dengan iringan musik terutama irama kendang.

Widayat dalam wawancara (6 Juni 2009) menyatakan bahwa gerak yang tokoh Gareng buat merupakan perpaduan dari gerak dasar yang dikembangkan, misalnya gerak putar kemudian kedua lutut buka tutup dan kedua tumit naik turun. Terkait dengan hal tersebut, gerak tari yang ditampilkan tidak harus *pakem* sesuai dengan aslinya tetapi bisa dikreasikan sesuai kreativitas pemeran tokoh Punakawan masing-masing.



Gambar No. 7 Gerak Tari Tokoh Gareng

(dok. Ngesti Pandhawa, 9 Mei 2009)



Gambar No. 8 Variasi Gerak Tari Tokoh Gareng

(dok. Ngesti Pandhawa, 16 Mei 2009)



Gambar No. 9 Variasi Gerak Tari Tokoh Gareng

(dok. Ngesti Pandhawa, 16 Mei 2009)

Widayat, dalam wawancara (16 Mei 2009) mengatakan bahwa pada dasarnya gerak dasar tokoh gareng saat ini sama seperti tokoh gareng pada zaman dulu, hanya saja dari generasi ke generasi lebih dikembangkan dan dikreasikan sesuai dengan pemerannya. Pengembangannya dibuat sekreatif mungkin agar tidak monoton dan tidak membuat penonton menjadi bosan. Kunci utama agar menarik minat para penonton adalah perpaduan antara gerakan dan irama musik gamelan. Dari sekian banyak Instrumen gamelan tersebut, intrumen kendang lebih sering diakai sebagai acuan dalam gerakan tari para Punakawan.

2.7. Rias dan Busana

Rias dan busana Gareng sama seperti pada tokoh Gareng lainnya. Ornamen atau bentuk garis muka penuh lekuk-lekuk, bentuk bibir kecil mungil, mata juling dan alis kecil. Bahan yang dipakai cukup sederhana yaitu: pidih, body painting/ singuit putih, pensil alis dan lipstik merah. Busana yang dipakai juga sama seperti tokoh Gareng pada umumnya yaitu irah-irahan hitam dengan rambut pendek dikuncir di atas, atasan rompi, bawahan celana panjang dan kain bermotif kawung kain bermotif kawung, kalung samir, sabuk dan *slepe*, *gaman* (senjata), sampur.



Gambar No. 10 Rias Wajah pada Tokoh Gareng
(dok. Ngesti Pandhawa, 16 Mei 2009)

2.8. Antawacana

Antawacana yang digunakan oleh Punakawan tidak memakai bahasa baku supaya terkesan lucu dan mengundang gelak tawa penonton. Contoh antawacana gegulan antara Semar dengan Gareng:

Semar : "Thole Gareng, apa kabar thole?"

Gareng : ” Baik Ma, biarpun tadi saya kehujanan, saya selamat kok Ma, saya tidak masuk angin tapi angin masuk saya. Ma, semalam kan hujan terus ta Ma..... Udaranya dingin pula.... Cucumu yang masih kecil-kecil sama emaknya ketika bangun tidur semua basah kuyup, saya kira kebanjiran Ma, jebul mereka...berlomba-lomba ngompol.”

3. Petruk

Petruk adalah lambang rasa dan tidak suka banyak berfikir. Petruk suka bertingkah laku lucu, selalu riang gembira, ramah tamah dan suka tertawa. Tugas Petruk menghibur orang yang sedang susah. Hal ini nampak pada proporsi tubuh Petruk yang serba panjang. Badannya panjang, kaki dan tangannya panjang, hidungnya juga panjang. Orang yang tubuhnya berukuran panjang pada umumnya berjiwa sabar dan bersikap santai.

Dalam cerita wayang jawa tokoh Gareng dan Petruk merupakan saudara angkat yang diangkat oleh Semar. Antara sosok Gareng dan Petruk ini terdapat karakter yang bertolak belakang. Gareng sekalipun cerdas dan hati-hati dalam bertindak, tapi sulit menyampaikan sesuatu melalui kalimat. Berbeda dengan Petruk yang cenderung asal bicara tapi sedikit bodoh. Bahkan dalam cerita ”*Petruk dadi Ratu*” pernah membawa kabur Pusaka Jamus Kalimasada dari Yudistira kemudian berkuasa di kerajaan Ngrancang Kencana dengan gelar Prabu Kantong Bolong Geduweh atau Prabu Helgeduwelbeh. Terkait dengan hal tersebut sosok tersebut kita banyak belajar tentang

bahayanya kebodohan terutama jika orang yang kurang ilmunya diberi kesempatan untuk berkuasa sehingga menyebabkan bencana di lingkungannya. Namun di sisi lain juga ternyata sungguh tidak baik jika orang-orang yang memiliki ilmu yang dalam tidak menyebarkan manfaat atas hal tersebut.

Joko, dalam wawancara (16 Mei 2009) mengatakan bahwa bentuk rias wajah tokoh Petruk mengalami perubahan atau perbedaan, tergantung seseorang yang memerankannya. Pada dasarnya penampilan di atas panggung tidak mengandalkan naskah skenario melainkan berimprovisasi untuk menciptakan suasana yang lebih hidup dan menarik para penonton.

Dalam segi perkembangan wataknya, tokoh Petruk akan dikaji dari jenis-jenis tokoh sebagai berikut:

3.1 Tokoh Utama dan Tokoh Tambahan

Tokoh Punakawan termasuk Petruk dapat masuk ke dalam jenis tokoh utama dan tokoh tambahan. Peran tersebut dapat dilihat misalnya dalam lakon *Petruk Dadi Ratu*, *Petruk Kelangan Pethel*. Dalam lakon tersebut tokoh Petruk mempunyai peran utama, namun ada saatnya dapat menjadi peran tambahan saja.

Memang dalam lakon-lakon tertentu seperti yang telah dijelaskan di atas, bahwa dalam mereka memainkan tokoh tersebut ternyata tidak lepas dari karakter awal yang selalu disertai dengan lawakan dan banyol. Terkait dengan hal tersebut, terkadang makna yang terkandung dalam cerita tidak tersampaikan secara baik karena terlalu banyak selingan lawakan. Pada

kenyataannya lakon-lakon yang ditampilkan sebagian besar sudah sering dimainkan, sehingga para pemeran tokoh Punakawan paling tidak sudah dapat apresiasi dari pertunjukan-pertunjukan sebelumnya, tergantung kreatifitas mereka untuk menampilkannya lagi.

3.2 Tokoh Protagonis dan Antagonis

a. Tokoh Protagonis

Tokoh Protagonis merupakan tokoh yang memiliki watak baik sehingga disenangi oleh para penontonnya. Karakter penokohan ini dapat diperankan oleh tokoh Punakawan termasuk Petruk tergantung lakon yang akan dimainkan dalam pertunjukan Wayang Orang tersebut.

b. Tokoh Antagonis

Tokoh antagonis merupakan kebalikan dari protagonis, yaitu tokoh yang tidak disenangi oleh penonton karena watak yang tidak sesuai dengan apa yang diinginkan oleh penonton. Tokoh Petruk kecenderungan tidak masuk dalam tokoh antagonis karena selama di lapangan belum menemukan lakon yang menampilkan Petruk berperan sebagai tokoh antagonis.

3.3 Tokoh Sederhana dan Tokoh Bulat

Dalam hal ini masing-masing tokoh Punakawan termasuk Petruk dapat dikategorikan dalam jenis tokoh sederhana karena mereka memiliki satu kualitas pribadi tertentu, satu sifat (watak) tertentu saja. Namun mereka juga

dapat menjadi tokoh bulat misalnya dalam tokoh yang diperankan oleh Petruk dalam lakon *Petruk dadi Ratu*. Awalnya ia hanya sebagai seorang abdi dalam yang dapat berperan selayaknya sebagai seorang raja yang berkuasa.

3.4 Tokoh Statis dan Tokoh Berkembang

Dalam lakon-lakon tertentu, Petruk juga termasuk tokoh statis, karena tidak mengalami perubahan atau perkembangan perwatakan sebagai akibat adanya peristiwa-peristiwa yang terjadi, kadang keberadaan mereka hanya sebagai penghibur untuk meramaikan pertunjukan. Namun dalam lakon-lakon tertentu juga, tokoh Petruk dapat dikategorikan sebagai tokoh berkembang, tinggal menyesuaikan lakon yang sedang dimainkan. Terkait dengan hal tersebut tokoh Punakawan tidak berpaku pada sebuah pakem.

3.5 Tokoh Tipikal dan Tokoh Netral

Tokoh Petruk dapat masuk dalam kategori jenis ini karena merupakan penggambaran, pencerminan, atau perantara dalam menghubungkan cerita lakon dengan kondisi atau situasi masyarakat yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, sama halnya seperti karakter Petruk pada umumnya.

3.6 Gerak

Gerakan Petruk, yaitu badan, tangan dan kakinya panjang sehingga langkahnya lebar. Bentuk gerak tersebut terlihat lebih sederhana dibandingkan gerak Punakawan yang lain. Namun supaya terkesan lebih *gayeng* para tokoh

Punakawan biasanya menembangkan lagu-lagu Jawa secara bersahut-sahutan, misalnya *Jula-Juli*, *Prau Layar*, *Ngundha Layangan* dan lain-lain. Dengan iringan musik Jawa tersebut, tokoh Gareng bisa mengkreasikan gerak dan ditonjolkan pada kelucuan (*geculan*). Tokoh Petruk dalam Wayang Orang Ngesti Pandhawa lebih jarang bergerak yang bisa mengeluarkan tenaga lebih, karena pemerannya sudah menganggap usia yang lebih dari pemain lainnya.

Joko dalam wawancara (6 Juni 2009) menyatakan bahwa dalam membawakan tokoh Punakawan harus menonjolkan kelucuannya. Terkait dengan hal tersebut beliau sebagai tokoh Petruk masih berusaha semaksimal mungkin, walaupun usia beliau sudah terhitung tua. Dalam hal ini tokoh Petruk untuk melakukan gerak-gerak yang lebih dari tokoh-tokoh yang lainnya merasa keberatan. Tokoh Petruk lebih mengutamakan pada pada antawecana yang ditonjolkan pada lelucon atau *geculan*.



Gambar No. 11 Gerak Tari Tokoh Petruk

(dok. Ngesti Pandhawa, 9 Mei 2009)

3.7 Rias dan Busana

Rias Petruk, bentuk garis atau ornamen muka dibuat lurus sehingga membuat kesan panjang dan tinggi. Seperti bentuk alis yang memanjang ke atas, garis mata dilebarkan ke samping dengan ornamen segitiga di tengah mata, kumis panjang dan melengkung ke atas, bibir lebar. Alat rias yang digunakan antara lain body painting/ singuit sebagai dasar make up, pidih, pensil alis, lipstik merah. Sedang busana yang dipakai antara lain irah-irahan hitam dengan bentuk rambut dikuncir memanjang ke atas, rompi untuk atasan, celana panjang dan kain bermotif kawung sebagai bawahannya, sampur, kalung samir, sabuk san *slepe* dan *gaman* (senjata).



Gambar No. 12 Rias Wajah Tokoh Petruk
(dok. Ngesti Pandhawa, 16 Mei 2009)

3.8 Antawacana

Contoh dialog Punakawan dalam lakon "Wahyu Cakraningrat" pada tanggal 30 Mei 2009 di Ngesti Pandhawa Semarang.

Petruk : *E e e..... tak rasa pikirku dadi nelangsa.... tak gagasan rasaku dadi uwas.... yen tak galih batinku dadi perih.... apa iku ta*

sebab.... ? ora liya ndeleng saka santere kahanan biyen sing alon dadi cepetan.... sing alus dadi kasar.... nganti saya ilang aranane budaya kesabaran.

Tinimbang omong ijen.... luwih becik tak ngundang Gareng kanthi sekar "Ngunda Layangan" laras pelog.

Petruk : *Piye kang.... rasane gendhing mau?*

Gareng : *Wah.... gendhing jawa iku pancen mirasa tenan... dhasar paragane padha lungguh trapsila.... pangeliking waranggana lan wiraswara binarung wilete irama. Wah, ning pikir adhem ayem Truk....? Yen tak timbang pancen beda karo seni liyane kok Truk....*

Petruk : *Ya ora papa Kang, pancen anut jaman kelakone wae.... perkara becik dianggep ala utawa ala dianggep becik iku mung sesa-sesa ing ngrasane.... kabeh padha wae.... gumantung kebutuhane.... dene Kang Gareng yen seneng ya tontonen.... yen ora seneng ya tinggalen.... yen dirembuk ora becik kedadeyane.....*

Gareng : *Ya wis yen ngono... aku ya mathuk... ayo bacutake anggone seneng-seneng.... ngiras ngundang Bagong.... kanthi nembang Nyidhamsari...*

Terjemahan dalam bahasa Indonesia sebagai berikut:

Petruk : *E e e....saya rasa pikiranku menjadi sengsara....kurasakan menjadi khawatir....kurasakan juga batin saya menjadi pedih....apa sebabnya? tidak lain melihat dari keadaan dulu yang pelan*

menjadi cepat....yang halus menjadi kasar....sampai saya kehilangan namanya budaya kesabaran. Dari pada berbicara sendiri....lebih baik memanggil Gareng menggunakan *sekar* "Ngunda Layangan" laras pelog.

Petruk : Bagaimana kang....rasanya gending tadi?

Gareng : Wah....gending Jawa itu memang terasa beneran....dasar pemainnya duduk trapsila....ngeliknya Waranggana dan Wiraswara bersamaan dengan wilet irama. Wah, jika pikiran tentram truk....? jika saya bandingkan memang berbeda dengan seni yang lainnya Truk....

4. Bagong

Bagong merupakan putra Semar yang termuda. Bagong berarti bayangan Semar sebagai lambang karsa, kehendak atau kemauan. Ketika Dewa menurunkan Bagong ke dunia dengan memberi sabda pada Semar bahwa bayangannya yang akan menjadi temannya. Seketika itu bayangannya yang berubah wujud menjadi Bagong. Bagong orang yang berkemauan keras, suka mempertahankan pendapat dan apa yang dikatakan itulah yang dikehendaki (*ngeyel*). Suaranya serak-serak keras dan matanya terbuka lebar.

Menurut Widayat dalam wawancara (16 Mei 2009) menyatakan bahwa Bagong merupakan seorang tokoh Punakawan yang sifatnya menghibur penonton, tokoh Bagong dilukiskan dengan ciri-ciri fisik yang mengundang

kelucuan. Tubuhnya bulat, matanya lebar bibirnya lebar sehingga terkesan memble. Gaya bicara Bagong terkesan semaunya sendiri dibandingkan dengan tokoh tiga Punakawan lainnya, sehingga Bagong merupakan sosok yang paling lugu dan kurang mengerti tata krama.



Gambar No. 13 Bagong Jadi Raja (dok. Ngesti Pandhawa, 23 Mei 2009)

Gambar di atas adalah Bagong pada saat menjadi raja dalam lakon ”*Bagong Dadi Ratu*”. Bagong berkuasa dalam kerajaan dan berpisah dengan tokoh Punakawan yang lain. Karakter tokoh Bagong dalam lakon tersebut menyesuaikan dengan peran yang sedang dimainkan, Bagong berkelakuan selayaknya seorang raja meskipun karakter aslinya adalah seorang Punakawan yang erat dengan lawakan dan *banyol*.



Gambar No. 14 Punakawan dalam Lakon "*Bagong dadi Ratu*"

(dok. Ngesti Pandhawa, 23 Mei 2009)

Seperti adegan dalam gambar di atas, Semar, Gareng dan Petruk berusaha menyadarkan Bagong supaya kembali sebagai Punakawan. Keberadaan Semar, Gareng, dan Petruk pada saat Bagong berperan menjadi seorang raja yaitu sebagai keluarga dan saudara yang ingin selalu melindungi anggota keluarganya.

Anto, dalam wawancara (16 Mei 2009) mengatakan bahwa karakter tokoh Bagong sangat peka dan waspada terhadap sesuatu hal agar tidak mudah terjerumus ke hal-hal yang negatif. Sama seperti sifat pada kalimat di atas bahwa Bagong merupakan orang yang sangat keras untuk mempertahankan suatu pendapat. Pemeran tokoh Bagong harus mempunyai ide kreatif untuk memvisualisasikan tokoh tersebut supaya dapat berperan sesuai karakter aslinya.

Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong jika dilihat wujudnya semua jelek, terkait dengan hal tersebut wujud yang jelek belum tentu jiwanya jelek. Wujud punakawan yang jelek itu di dalamnya justru terkandung nilai yang baik dan luhur. Orang Jawa bilang ”*giri lusi janma tan kena ing ina*” artinya biar rupa atau wajahnya kelihatan jelek, tetapi jangan dianggap bahwa dia orang hina.

Pada setiap pertunjukan wayang di Indonesia, terutama di Jawa yang mengambil cerita Mahabarata, maka akan selalu hadir para tokoh Punakawan pada saat adegan gara-gara. Para Punakawan ini hadir sebagai penghibur sekaligus pembawa misi, mereka bisa sangat komunikatif, lepas dari pakem, bahkan bisa berdialog dengan penonton. Mereka bisa berbicara masalah kebajikan, kebaikan atau masalah-masalah yang sedang aktual sesuai masanya. Dari karakter yang dimiliki Punakawan tersebut, maka Punakawan merupakan media yang efektif untuk menyampaikan pesan dan dengan sifatnya yang komunikatif dan fleksibel, maka diharapkan mampu untuk berkomunikasi dengan penonton.

Dalam segi perkembangan wataknya, tokoh Punakawan akan dikaji dari jenis-jenis tokoh sebagai berikut:

4.1 Tokoh Utama dan Tokoh Tambahan

Tokoh Punakawan termasuk Bagong dapat masuk ke dalam jenis tokoh utama dan tokoh tambahan. Peran tersebut dapat dilihat misalnya dalam lakon *Bagong Dadi Ratu*, dan lain-lain. Dalam lakon tersebut tokoh Bagong mempunyai peran utama, namun ia juga dapat hanya sebagai peran tambahan.

4.2 Tokoh Protagonis dan Antagonis

a. Tokoh Protagonis

Tokoh Protagonis merupakan tokoh yang memiliki watak baik sehingga disenangi oleh para penontonnya. Karakter penokohan ini dapat diperankan oleh masing-masing tokoh Punakawan termasuk Bagong, namun tergantung lakon yang akan dimainkan dalam pertunjukan Wayang Orang tersebut.

b. Tokoh Antagonis

Tokoh antagonis merupakan kebalikan dari protagonis, yaitu tokoh yang tidak disenangi oleh penonton karena watak yang tidak sesuai dengan apa yang diinginkan oleh penonton. Tokoh Bagong kecenderungan tidak masuk dalam tokoh antagonis karena selama di lapangan tidak menemukan lakon yang menampilkan Punakawan berperan sebagai tokoh antagonis. Terkait dengan hal tersebut, meskipun masing-masing tokoh Punakawan memiliki watak yang berbeda-beda namun pada dasarnya mereka mempunyai sifat yang baik.

4.3 Tokoh Sederhana dan Tokoh Bulat

Dalam hal ini Bagong dapat dikategorikan dalam jenis tokoh sederhana karena mereka memiliki satu kualitas pribadi tertentu, satu sifat (watak) tertentu saja. Namun mereka juga dapat menjadi tokoh bulat misalnya dalam tokoh yang diperankan oleh Bagong dalam lakon *Bagong dadi Ratu*. Ia

awalnya hanya sebagai seorang abdi dalem yang dapat berperan selayaknya sebagai seorang raja.

Tokoh Bagong khususnya pada Wayang Orang di Ngesti Pandhawa Semarang dalam memerankan tokoh tersebut secara otodidak. Mereka tidak memiliki pelatihan dan pengetahuan secara khusus tentang cara-cara dalam memerankan tokoh Punakawan tersebut. Widayat dalam wawancara (16 Mei 2009) menyatakan bahwa beliau dan para pemeran tokoh Punakawan yang lain belajar sambil mereka pentas, dengan kata lain sambil menyelam minum air. Sehingga karena terbiasa seperti itu, hasil yang di capai juga tidak sia-sia. Selain itu, kebanyakan dari para pemain merupakan generasi penerus, sehingga paling tidak mereka sudah ada bekal untuk menjadi seorang pemain Wayang Orang.

4.4 Tokoh Statis dan Tokoh Berkembang

Dalam lakon-lakon tertentu Punakawan termasuk Bagong juga termasuk tokoh statis, karena tidak mengalami perubahan atau perkembangan perwatakan sebagai akibat adanya peristiwa-peristiwa yang terjadi, kadang keberadaan mereka hanya sebagai penghibur untuk meramaikan pertunjukan. Namun dalam lakon-lakon tertentu juga, tokoh Punakawan dapat dikategorikan sebagai tokoh berkembang, tinggal menyesuaikan lakon yang sedang dimainkan. Dalam hal ini para tokoh Punakawan pada Wayang Orang Ngesti Pandhawa Semarang, berusaha menampilkan perannya masing-masing

dengan berbagai cara dan trik mereka, supaya dalam pementasan tersebut mampu menampilkan sesuatu yang menarik perhatian para penonton.

4.5 Tokoh Tipikal dan Tokoh Netral

Tokoh Bagong dapat masuk dalam kategori jenis ini karena merupakan penggambaran, pencerminan, atau perantara dalam menghubungkan cerita lakon dengan kondisi atau situasi masyarakat yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Mereka tidak dapat ditemukan dalam kehidupan nyata karena mereka memang tokoh imajiner yang hanya ditampilkan tergantung *sanggitan* atau garap pentas tertentu:

4.6 Gerak

Gerakan Bagong menyesuaikan dengan bentuk badan yang pendek dan bulat, mata dan mulut lebar, jalannya maju mundur dan kedua jari tangan dibuka disamping perut. Gerak tokoh bagong tidak selincah dari tokoh Gareng dan Petruk, karena Bagong merupakan bayangan dari Semar yang kalem dan tidak banyak tingkah. Anto dalam wawancara (6 Mei 2009) menyatakan bahwa gerak Bagong memang begitulah adanya, tokoh Bagong melakukan gerak tidak jauh dari kehidupannya sehari-hari dan tidak banyak tingkah. Pemeran Bagong beranggapan bahwa tokoh Bagong merupakan bayangan dari Semar yang tidak banyak tingkah, tetapi untuk lebih menarik perhatian penonton dapat diperkuat dengan permainan ekspresi tubuh atau wajah, misalnya dengan ekspresi pura-pura bodoh sambil berjalan biasa namun tetap

seirama dengan gamelan. Pendukung lain untuk mengatasi hal tersebut yaitu rias, busana, dan antawacana.



Gambar No. 15 Gerak Tari Tokoh Bagong
(dok. Ngesti Pandhawa, 16 Mei 2009)

4.7 Rias dan Busana

Rias Bagong, mata dan mulut dibuat lebar sehingga menimbulkan kesan bulat sama seperti tokoh Bagong pada umumnya. Menurut Anto dalam wawancara (20 Juni 2009) menyatakan bahwa kemampuan pemain Wayang Orang Ngesti Pandhawa Semarang dalam merias dan berbusana dilakukan atas dasar seringnya mereka melakukan pentas, sehingga lambat laun paham dan mengerti jenis rias dan busana dari tokoh yang dimainkan. Para pemain Wayang Orang Ngesti Pandhawa Semarang sudah terbiasa dalam kemandirian termasuk dalam hal rias dan busana. Bahan make up yang digunakan yaitu pidih, singuit, pensil alis dan lipstik merah.



Gambar No. 16 Rias Wajah Bagong (dok. Ngesti Pandhawa, 16 Mei 2009)

Busana yang dipakai yaitu irah-irahan hitam dengan rambut dikuncir di atas, rompi untuk atasan, celana panjang serta kain bermotif kawung, sampur, kalung samir, sabuk dan *slepe, gaman* (senjata).

4.8 Antawacana

Contoh dialog Bagong dengan Gareng dan Semar dalam lakon "Wahyu Cakraningrat" pada tanggal 30 Mei 2009 di Ngesti Pandhawa Semarang.

Gareng : *Lha kok telat tekamu Gong...?*

Bagong : *Lha piye ta Kang.... jeneng urip kuwi warna-warna kebutuhane.... mula olehku telat iki rak olehku mikirake ponakanmu... sing dina iki rak ya lagi padha mepeng olehe sinau.... karang ya lagi semesteran....mula sak ora-orane dadi wong tuwa kudu melu ngawasi, nyembadani.... supaya mbesuk bisa ketemu sing dituju.*

Petruk : *We lha.... bathok bolu isi madu.... ora ngira menawa adhiku lanang tansah migatekake nyang pendidikane anak.... syukur Dhi yen mangkono... Muga-muga pinanggiha kang sinedya....*

Gareng : *Wah.... Aku melu seneng Dhi....*

Petruk : *Saiki ngene kang Gareng lan kowe Bagong.... ayo padha caket ndara Abimanyu.... supaya bisa nyumurupi anggone nggayuh kanugrahan.... ayo padha diungkurake dhisik anggone seneng-seneng....*

Terjemahan dalam Bahasa Indonesia:

Gareng : Lha datangmu kok terlambat Gong...?

Bagong : Lha bagaimana Kang....namanya hidup itu bermacam-macam kebutuhannya. Penyebab aku telat itu memikirkan ponakanmu yang hari ini baru belajar sungguh-sungguh....karena baru semesteran....maka setidaknya-tidaknya menjadi orang tua harus ikut mengawasi, mencukupi....supaya besok bisa tercapai cita-citanya.

Petruk : *We lha...."Bathok Bolu Isi Madu"....tidak mengira kalau adik saya laki-laki selalu memperhatikan sekolah anaknya....syukur dik kalau begitu....semoga bisa tercapai yang diharapkan....*

Gareng : Wah....saya ikut senang dik....

Petruk : Sekarang begini Gareng dan kamu Bagong....mari mendekati Tuan Abimanyu....supaya bisa membantu dalam menggapai keanugerahan....mari kita tinggalkan dulu dalam bersenang-senang....

D. Fungsi Tokoh Punakawan

1. Fungsi Simbolik

Dilihat secara sepintas, tokoh Semar, Gareng, Petruk dan Bagong bukan merupakan pihak utama dalam wayang. Punakawan sebagai lambang rakyat Jawa. Semar muncul membawa suatu paham yang kuat dan berjalan di antara masyarakat Jawa, meskipun paham itu jarang diungkapkan yaitu paham yang berbeda dengan kesan lahiriyah. Berasal dari rakyat tetapi bukan lingkungan Keraton yang merupakan sumber sebenarnya dari kekuatan, kesuburan dan kebijaksanaan masyarakat Jawa. Sebagaimana para Punakawan puas menjadi abdi yang rendah bagi *bendara-bendara* mereka yang luhur, karena tahu bahwa mereka tidak terdidik dan kelakuannya yang kasar kadang-kadang membuat malu *bendara-bendaranya*. Begitu juga rakyat Jawa bisa puas dengan kedudukan yang sederhana. Para Pandhawa akan tertimpa malapetaka, apabila lupa dengan apa yang sebenarnya mereka peroleh dari para Punakawan. Begitu juga rakyat Jawa mengharapkan agar pemimpin-pemimpinnya tidak melupakan jasa mereka, sehingga mereka dapat menikmati kedudukannya sebagai pemimpin.

Dalam pribadi Semar, masyarakat mengungkapkan penghargaan terhadap sekelompok keutamaan pada lingkungan para satria dan priyayi. Biasanya akan terdesak ke latar belakang, yang sangat berarti bagi kehidupan para petani di desa. Berhubungan dengan alam, bersama-sama menanggung bencana alam yang dialami, misalnya: keutamaan saling membantu, sikap-sikap kemanusiaan, kebesaran hati, kesetiaan dalam memberi pelayanan tanpa

pamrih, begitu pula nilai kebijaksanaan hidup. Sehingga para Punakawan memiliki sikap-sikap *sepi ing pamrih* dan *rame ing gawe* dengan harapan terlaksana secara sempurna.

2. Fungsi dalam lakon cerita

Fungsi Punakawan kelihatan hanya sebatas pada melucu dan meredakan ketegangan yang memuncak disaat adegan gara-gara. Meskipun demikian, sebenarnya tokoh Punakawan mempunyai tugas yang lain yaitu untuk mengantar satria utama setiap lakon dengan aman melalui segala bahaya sampai mencapai tujuannya. Yoto dalam wawancara (23 Mei 2009) menyatakan bahwa tokoh Punakawan selalu melindungi para Pandhawa, apabila para Pandhawa berada dalam kesulitan, Semar muncul sebagai penasehat. Apabila para Pandhawa sedih, para Punakawan membuat ia senang dengan lelucon mereka.



Gambar No. 17 Punakawan sedang Menghibur Penonton

(dok. Ngesti Pandhawa, 9 Mei 2009)

Tokoh Punakawan dalam wayang purwa juga berfungsi sebagai penghenti jalannya pertunjukan untuk memberi waktu istirahat sang Dalang. Tokoh Punakawan mempunyai fungsi menyampaikan isi cerita atau lakon dengan menggunakan bahasa yang dimengerti masyarakat, meskipun biasanya keluar dari naskah atau skenario namun para penonton dapat mengetahui dan memahami jalan cerita dalam pertunjukan lakon wayang tersebut.

3. Fungsi Hiburan

Punakawan sebagai penghibur, ketika bendara-bendara Punakawan yaitu Pandhawa dalam keadaan sedih dan berduka, tokoh Punakawan selalu muncul sebagai penghibur. Mereka menghibur dengan leluconnya supaya para Pandhawa tidak bersedih lagi. Dalam pementasan/ pertunjukan wayang orang, tokoh Punakawan juga berfungsi sebagai penghibur penonton. Mereka berusaha berinteraksi pada penonton dengan lawakan dan banyolannya sehingga suasana menjadi *gayeng*/ramai.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Kemunculan tokoh Punakawan memberi nuansa tersendiri dalam pertunjukan Wayang Orang Ngesti Pandhawa di Semarang pada umumnya. Tokoh Punakawan merupakan penggambaran peran yang unik, apabila dikaji dari *antawacana*, gerak, rias dan busana. Ada empat jenis tokoh peran dalam seni pertunjukan yang merupakan penggambaran penokohan atau perwatakan yaitu: tokoh Protagonis, Antagonis, Triagonis, dan peran pembantu. Jenis tokoh peran tersebut dapat dibagi lagi berdasarkan dari segi perkembangan wataknya yaitu; tokoh Utama dan Tambahan, Protagonis dan Antagonis, Sederhana dan Bulat, Statis dan Berkembang, Tipikal dan Netral. Dari semua jenis kategori penokohan tersebut, tokoh Punakawan pada Wayang Orang di Ngesti Pandhawa Semarang dapat dikaji satu persatu.

Tokoh Punakawan yang terdiri atas Semar, Gareng, Petruk, Bagong dapat dikategorikan ke dalam tokoh Utama, Tambahan, Protagonis, Sederhana, Bulat, Statis, Berkembang, Tipikal dan Netral kecuali tokoh Antagonis karena selama mengadakan penelitian pada Wayang Orang di Ngesti Pandhawa Semarang belum pernah menjumpai tokoh Punakawan berperan sebagai tokoh Antagonis.

Gerak, *antawacana*, rias dan busana tokoh Semar, Gareng, Petruk dan Bagong pada Wayang Orang di Ngesti Pandhawa Semarang sedikit memiliki

perbedaan dalam penampilannya namun hal tersebut bukan berarti ada penonjolan karakter yang khusus dari para tokoh Punakawan pada Wayang Orang di Ngesti Pandhawa Semarang. Misalnya dilihat dari segi busana, dalam pemakaian busana tokoh Punakawan pada Wayang Orang di Ngesti Pandhawa Semarang tidak mempunyai ciri khas tertentu, untuk pemakaian *kalung samir* digunakan sebagai pengganti *kalung gaman*/ senjata. Terkait dengan hal tersebut, rias dan busana yang dimiliki oleh paguyuban Wayang Orang di Ngesti Pandhawa Semarang sangat terbatas, sering kali para pemain wayang orang di Ngesti Pandhawa membawa busana dan alat rias sendiri-sendiri, bahkan mereka juga melakukan rias dan memakai busana sendiri karena tidak ada pengarahan khusus dari orang yang ahli dalam hal rias dan busana wayang orang.

Tokoh Punakawan mempunyai tiga fungsi 1). simbolik yaitu sebagai pengayom para Pandhawa maupun masyarakat, 2) fungsi dalam lakon cerita maksudnya keberadaan Punakawan sebagai sarana untuk mengkomunikasikan jalan cerita kepada penonton, 3) hiburan maksudnya para Punakawan berfungsi untuk menghibur para penonton dengan sifatnya yang lucu atau humoris agar penonton tidak jenuh memahami cerita Wayang Orang.

Jika melihat ke biografi karakter-karakter Punakawan, mereka asalnya adalah orang-orang yang menjalani metamorfosis (perubahan karakter yang berangsur-angsur) hingga menjadi sosok yang sederhana namun memiliki kedalaman ilmu yang luar biasa. Dalam tindakan yang humor tersebut menarik perhatian kepada penonton dan para tokoh Punakawan lebih mudah

menyampaikan isi dari cerita Wayang Orang. Pengkarakteran Punakawan dalam Wayang Orang Ngesti Pandhawa Semarang dipengaruhi oleh kehidupan sehari-hari para pemerannya. Semua tokoh Punakawan mempunyai makna yang berhubungan dengan kehidupan nyata pada manusia di dunia.

B. Saran

Ditinjau dari segi kepentingan penonton, perlu diingat bahwa yang mereka butuhkan adalah hiburan yang sehat dan menyegarkan. Penonton menginginkan sajian-sajian yang menyenangkan atau enak untuk dinikmati. Pada wayang, khususnya dalam adegan gara-gara, hal ini biasanya diperoleh melalui sajian gendhing-gendhing dan banyol atau lelucon yang sesuai dengan selera penonton, sehingga para penonton bisa menikmati sajian pertunjukan Wayang Orang Ngesti Pandhawa.

Kelemahan Wayang Orang Ngesti Pandhawa juga dipengaruhi oleh minimnya jumlah pemain, terutama untuk tokoh Punakawan. Keterbatasan pemain itulah yang menyebabkan tokoh Punakawan Ngesti Pandhawa tidak sesuai dengan kompetensinya, sehingga diharapkan adanya regenerasi tokoh Punakawan yang lebih mendekati karakter sesungguhnya. Misalnya dengan mengadakan audisi tokoh Punakawan supaya sesuai dengan karakter yang sesungguhnya. Sehingga keberadaan Tokoh Punakawan di Ngesti Pandhawa Semarang tetap eksis dan tidak bingung mencari pemain Tokoh Punakawan. Contohnya Tokoh Semar di Ngesti Pandhawa Semarang bentuk fisiknya kurus atau kecil, tetapi Tokoh Semar pada umumnya malah sebaliknya, yaitu gemuk atau besar. Sedangkan Tokoh Gareng di Ngesti Pandhawa tinggi besar padahal

Tokoh Gareng pada umumnya kurus dan kecil, Namun keadaan tersebut benar-benar fakta yang terjadi pada Wayang Orang di Ngesti Pandhawa Semarang.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bastomi, Suwaji. 1996. *Gelis Kenal Wayang*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Bungin, Burhan. 2001. *Metodologi Penelitian Sosial Format-Format Kualitatif dan Kuantitatif*. Surabaya: Airlangga University Prees.
- Hersapandi. 1999. *Wayang Wong Sriwedari*. Yogyakarta: Adikarya IKAPI.
- Jazuli, M. 1994. *Telaah Teoritis Seni Tari*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- . 2002. *Metode Penelitian Kualitatif*. Semarang: FBS UNNES.
- Koentjaraningrat. 1984. *Beberapa Pokok Antropologi Sosial*. Jakarta: PT. Dian Rakyat.
- Lestari, Wahyu. 2006. *Teknologi Rias Panggung*. Semarang: FBS UNNES.
- Lindsay, J. 1991. *Klasik, Kitsch. Kontemporer: Sebuah Studi Tentang Seni Pertunjukan Jawa*. Yogyakarta: Gadjah Mada Univercity Press.
- Magnis, Frans. *Wayang dan Panggilan Manusia*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Miles, M.B., dan A. M. Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif, diterjemahkan oleh Tjetjep R. R.* Jakarta. UI Press.
- Moleong, J. Lexi. 1990. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2002. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada Univercity Press.
- Palupi, Tri D. 1999. "Bentuk Rias dan Busana Karakter Tokoh Wayang Orang Kajian Pada Pertunjukan Wayang Orang Ngesti Pandawa Semarang". Skripsi tidak dipublikasikan: UNNES.
- Purwadi. 2007. *Seni Pedalangan Wayang Purwa*. Yogyakarta: Panji Pustaka.
- Rokhman, Fathur. 2000. "Metodologi Penelitian Kualitatif." Makalah untuk Peserta Lomba Karya Tulis Ilmiah. 7 Februari 2005.
- Sedyawati, Edi. 1991. *Seni Dalam Masyarakat Indonesia*. Surakarta: Djambatan.

Subiarti, Kanti. 2001. "Upaya Inovasi Bentuk Penyajian Wayang Orang Ngesti Pandawa Semarang dan Pengaruhnya Bagi Penonton." Skripsi tidak dipublikasikan: UNNES.

Sujanto, Agus. 1980. *Psikologi Kepribadian*. Surabaya: Bumi Aksara.

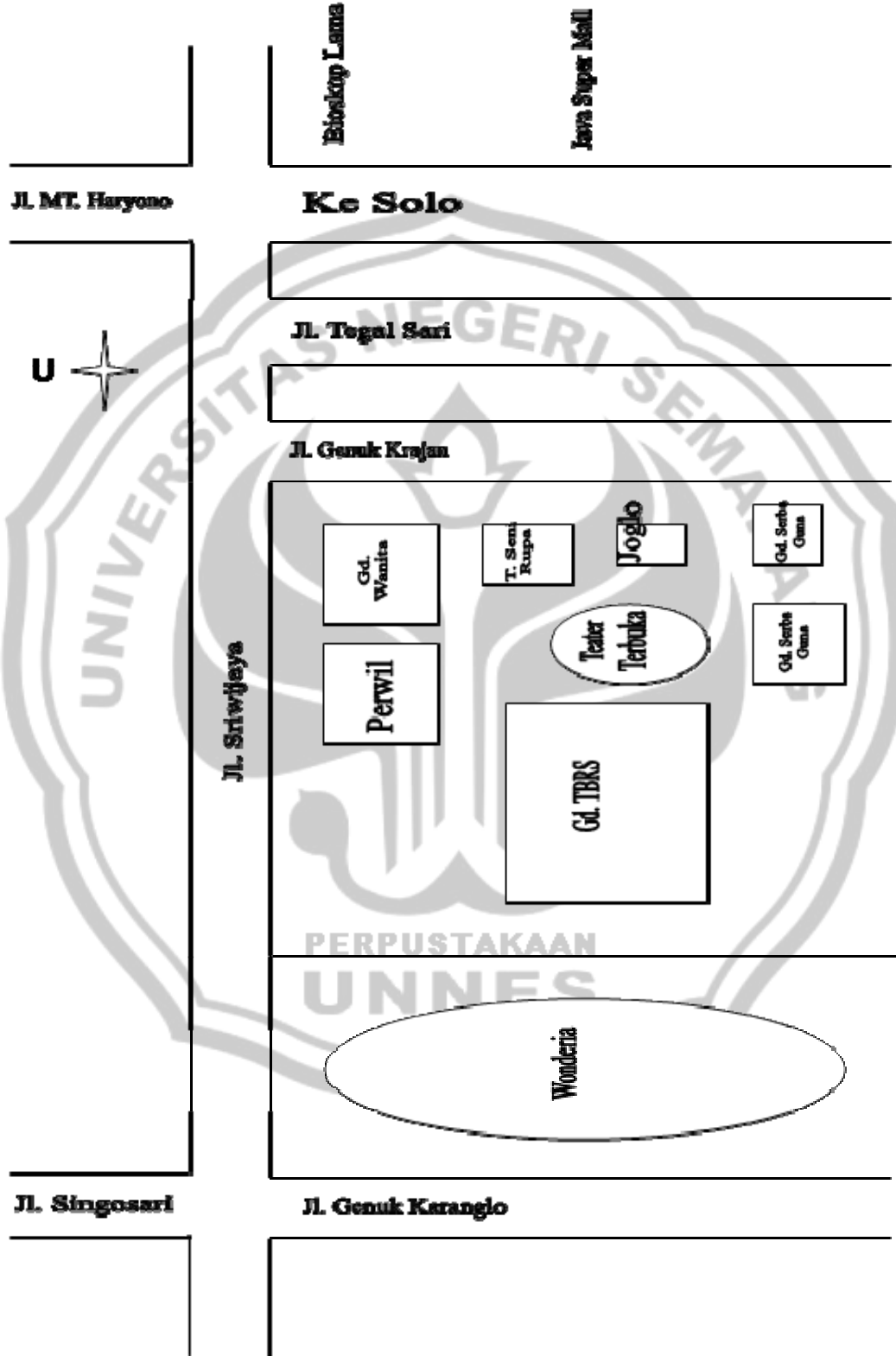
Sutopo, H. B. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: University Press.

Soedarsono, R. M. 2000. *Wayang Wong: The State Ritual Dance Drama in The Court of Yogyakarta*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.



Lampiran

DENAH LOKASI GEDUNG KI NARTOSABDHO TBRS SEMARANG



PEDOMAN WAWANCARA

1. Pemimpin Paguyuban Wayang Orang Ngesti Pandhawa Semarang
 - a. Apa ciri khas yang menonjol dari Wayang Orang di Ngesti Pandhawa Semarang?
 - b. Bagaimana jalannya pementasan Wayang Orang Ngesti Pandhawa sebelum menetap di tempat yang sekarang yaitu di Jalan Sriwijaya no. 29 Semarang?
2. Sutradara
 - a. Bagaimana cara anda mengatur para pemain melakukan pementasan?
 - b. Apa arti penting keberadaan tokoh Punakawan dalam pertunjukan Wayang Orang di Ngesti Pandhawa Semarang?
 - c. Mengapa para pemeran tokoh Punakawan selalu berganti-ganti?
 - d. Apakah ada ciri khas yang berbeda dari tokoh Punakawan di Ngesti Pandhawa Semarang?
 - e. Apakah rias dan busana sangat mempengaruhi karakter tokoh Punakawan?
3. Pemeran Tokoh Semar
 - a. Bagaimana cara anda memerankan tokoh Semar?
 - b. Apa fungsi tokoh yang anda perankan?
 - c. Berapa lama anda berperan sebagai tokoh Semar?
4. Pemeran Tokoh Gareng
 - a. Apakah anda merasa nyaman berperan sebagai tokoh Gareng?

- b. Bagaimana cara anda membuat penonton tertawa karena melihat tokoh Gareng?.
 - c. Apa cirri khas gerak tari tokoh Gareng di Ngesti Pandhawa Semarang?
5. Pemeran Tokoh Petruk
 - a. Apa kunci utama menjadi tokoh Punakawan?
 - b. Bagaimana rias tokoh Petruk pada Wayang Orang di Ngesti Pandhawa Semarang?
6. Pemeran Tokoh Bagong
 - a. Bagaimana cara anda memerankan tokoh Bagong?
 - b. Apa ciri khas tokoh Bagong di Ngesti Pandhawa Semarang?
 - c. Apa ciri khas gerak tari Bagong di Ngesti Pandhawa Semarang?
7. Pemain Wayang Orang di Ngesti Pandhawa Semarang

Bagaimana pendapat anda mengenai tokoh Punakawan pada Wayang Orang di Ngesti Pandhawa Semarang?

