

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

##### **1) Tokoh Punakawan Dalam Wayang**

Punakawan merupakan tokoh dalam wayang yang merupakan bagian dari dunia wayang yang hanya ada di Indonesia. Punakawan adalah tokoh yang khas dalam wayang Indonesia, mereka mempunyai karakter yang unik dan bisa menjalankan berbagai macam peran, seperti pengasuh dan penasehat paraksatria, penghibur, kritikus, pelawak bahkan sebagai penutur kebenaran dan kebajikan. Puna” atau “pana” dalam terminologi Jawa artinya memahami, terang, jelas, cermat, mengerti, cerdas dalam mencermati atau mengamati makna hakekat di balik kejadian peristiwa alam dan kejadian dalam kehidupan manusia. Sedangkan kawan berarti pula pamong atau teman. Jadi punakawan mempunyai makna yang menggambarkan seseorang yang menjadi teman, yang mempunyai kemampuan mencermati, menganalisa, dan mencerna segala fenomena dan kejadian alam serta peristiwa dalam kehidupan manusia. Punakawan dapat pula diartikan seorang pengasuh, pembimbing yang memiliki kecerdasan fikir, ketajaman batin, kecerdikan akal-budi, wawasannya luas, sikapnya bijaksana, dan arif dalam segala ilmu pengetahuan. Ucapannya dapat dipercaya, antara perkataan dan tindakannya sama, tidaklah bertentangan.

Tokoh-tokoh Punakawan yang pertama adalah Semar. Semar adalah simbolisasi dari agama sebagai prinsip hidup setiap umat beragama. Semar dalam bahasa Jawa

(filosofs Jawa) disebut Badranaya. Semar sebagai pelayan melayani umat, tanpa pamrih, untuk melaksanakan ibadah amaliah sesuai dengan sabda Ilahi. Semar berjalan menghadap ke atas maknanya: “dalam perjalanan anakmanusia perwujudannya ia memberikan teladan agar selalu memandang keatas (sang Khaliq) yang maha pengasih serta penyayang umat”. Tokoh yang kedua adalah Gareng, yaitu Gareng tidak suka makan makanan yang enak-enak yang memboroskan dan mengundang penyakit. Nala Gareng (artinya hati yang kering, kering dari kemakmuran, sehingga ia senantiasa berbuat baik) Gareng adalah punakawan kedua setelah Semar. Tokoh yang ketiga adalah Petruk, yakni Petruk anak Semar yang bermuka manis dengan senyuman yang menarik hati, panda berbicara, dan juga sangat lucu. Ia suka menyindir ketidakbenaran dengan lawakan-lawakannya. Petruk pernah menjadi raja di negeri Ngrancang Kencana dan bernama Helgeduelbek. Dikisahkan ia melarikan ajimat Kalimasada. Tak ada yang dapat mengalahkannya selain Gareng. Tokoh yang keempat adalah Bagong. Bagong adalah Bagong berarti bayangan Semar. Ketika diturunkan ke dunia Dewa bersabda padaSemar bahwa bayangannyalah yang akan menjadi temannya. Seketika itu juga bayangannya berubah wujud menjadi Bagong, yang memiliki sifat lancang dan berlagak bodoh, tapi sangat lucu. Bagong memiliki karakter yang sama halnya dengan saudaranya yaitu gareng dan petruk, dimana bagong juga suka bercanda dan penuh dengan kebebasan (berlagak bodoh). Bagong merupakan tokoh yang mengundang kelucuan dengan gaya bicaranya yang terkesan ceplas-ceplos. Bagong adalah sosok yang paling lugu dan kurang mengerti tata karma, namun tangguh.

Perkembangan Tokoh Punakawan adalah pementasan Wayang Punakawan dengan gaya Cenk Blonk. Wayang Cenk Blonk merupakan pertunjukkan wayang yang menggabungkan antara seni wayang tradisional dengan kreativitas modern. Melalui gaya ini tokoh punakawan yang menjadi sentral pementasan mulai dimunculkan disertai dengan tata lampu serta sound system seperti sekarang. Pada pewayangan tokoh Punakawan Si Dalang bereksplorasi secara kreatif dalam bermain-main dengan bahasa. Dialog tokoh punakawan WCB sangat erat dengan fenomena-fenomena sosial yang sedang populer di tengah masyarakat walau tema yang diambil tetap berasal dari cerita epos Ramayana atau Mahabharata. Permainan bahasa yang disuguhkan dalam WCB merupakan manifestasi kreativitas berbahasa yang sedang populer digunakan dalam masyarakat, yakni pemilihan leksikal yang sesuai dengan pengalaman kontekstual masyarakat.

## **2) Nilai-Nilai Filosofis Punakawan Dalam Perwayangan**

Karakter Punakawan menggambarkan karakter yang berbeda. Tokoh-tokoh dalam Punakawan ada empat, dan keempat-keempatnya mempunyai karakter berbeda. Secara umum karakter punakawan tidak hanya mewakili sosok masyarakat kebanyakan, tetapi juga seringkali menjadi mediator yang kritis ketika para pemburu nilai kebenaran tengah menghadapi konflik dalam menemukan makna kesejatan hidup. Karakter mereka yang terkesan konyol justru mampu memainkan berbagai

macam peran, seperti penasihat para ksatria, penghibur, kritikus sosial, badut, bahkan menjadi sumber kebenaran dan kebijakan.

Karakter Semar merupakan pusat dari punakawan sendiri dan asal usul dari keseluruhan punakawan itu sendiri. Semar disegani oleh kawan maupun lawan, karena Semar adalah perwujudan Sang Hyang Ismaya yang menjadi manusia. Gareng adalah anak Semar yang berarti pujaan atau didapatkan dengan memuja. Nalagareng adalah seorang yang tak pandai bicara, apa yang dikatakannya kadang-kadang serba salah. Tetapi Gareng sangat lucu dan menggelikan. Petruk berasal dari jin atau genderuwo yaitu mahluk halus yang nakal dan cerdas, serta bermuka manis dengan senyuman yang menarik hati, panda berbicara, dan juga sangat lucu. Petruk suka menyindir ketidakbenaran dengan lawakan-lawakannya. Bagong adalah tokoh yang diciptakan dari bayangan Semar. Bagong bertumbuh tambun gemuk seperti halnya Semar. Namun seperti anak-anak semar yang lain, Bagong juga suka bercanda bahkan saat menghadapi persoalan yang teramat serius.

Makna filosofis Punakawan dalam Pewayangan adalah :

1) Semar

Tokoh Semar juga memiliki nama lain yang mengagumkan yaitu Badranaya. Makna dari kata Badranaya, mengemban sifat membangun dan melaksanakan perintah Allah demi kesejahteraan manusia. Semar memiliki potongan rambut mirip tokoh Tintin dalam bahasa jawa potongan model kunci dari potongan rambutnya ini memiliki makna sebagai seseorang yang memiliki kepribadian melayani. Semar adalah pelayan umat tanpa memiliki tendensi apapun untuk

melaksanakan ibadah amaliah sesuai dengan perintah Allah SWT. Selain itu Semar juga selalu mengenakan kain jarik motif Parangkusumorojo, yang merupakan perwujudan Dewonggowantah atau untuk menuntun manusia agar memayuhayuning bawono, yaitu menegakkan keadilan dan kebenaran di bumi.

Ucapan Semar setiap kali mengawali dialog selalu dengan kata-kata “*mbergegeg, ugeg-ugeg, hmel-hmel, sak dulito, langgeng*” Maksudnya dari ucapan Semar itu kira-kira begini, “daripada diam lebih baik berusaha untuk lepas dan mencari makan walaupun hasilnya sedikit tapi akan terasa abadi”.

## 2) Gareng

Gareng adalah punakawan yang berkaki pincang. Hal ini merupakan sebuah sanepa dari sifat Gareng sebagai kawula yang selalu hati-hati dalam bertindak. Selain itu, cacat fisik Gareng yang lain adalah tangan yang ciker atau patah. Ini adalah sanepa bahwa Gareng memiliki sifat tidak suka mengambil hak milik orang lain. Filosofis Nala Gareng menurut versi gubahan Sunan Kalijaga diadaptasi dari kata *Naala Qariin*. Dalam pengucapan lidah Jawa lantas kata tersebut menjadi Nala Gareng, yang memiliki arti banyak teman. Sebagai juru dakwah meyebarkan kebenaran, para aulia tentu berharap mendapatkan sebanyak mungkin teman (ummat) agar mengikuti kejalan kebenaran dengan sikap arif dan niatan mulia.

3) Petruk

Filosofis dari Petruk adalah dengan tangan dan kaki yang panjang, tubuh tinggi langsing, hidung mancung, wujud dari cipta, yang kemudian diberi rasa, sehingga terlihat lebih indah dengan begitu banyak kelebihan.

4) Barong

filosofis dari Bagong adalah wujud dari karya. Bagong dianggap sebagai manusia yang sesungguhnya. Walau petruk lengkap dengan keindahan dan kesempurnaan, tapi bagong yang dianggap sebagai manusia utuh. Hal ini karena Bagong memiliki kekurangan. Jadi manusia yang sejati adalah manusia yang memiliki kelebihan dan kekurangan.

## **B. Saran**

Saran yang dapat diberikan sesuai dengan pembahasan di atas adalah sebagai berikut:

- 1) Tokoh Punakawan harus dipertahankan dan dipopulerkan kepada masyarakat luas sebagai media pelestarian budaya dan edukasi lewat wayang.
- 2) Proses mempertahankan dan mempopulerkan Punakawan harus dilakukan dengan cara yang bisa memikat masyarakat untuk menyaksikan. Hal ini bisa dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi yang berkembang pesat saat ini.
- 3) Ada baiknya jika karakter dari tokoh Punakawan dikembangkan dengan karakter yang sesuai dengan tuntutan jaman saat ini.

- 4) Perlu diadakan penelitian lebih lanjut mengenai makna filosofis punakawan dalam pewayangan, hal ini bertujuan agar filosofis Punakawan dapat dieksplor lebih dalam dalam setiap penampilan (lakon).