

Kajian Makna Simbol pada Wayang Kulit Gagrak Surakarta tokoh Prabu Puntadewa

Nadzir Jauhari 'Alam, Tantra Sakre

Nadziralam@gmail.com, tantrasakre@unipasby.ac.id

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

ABSTRAK

Simbol adalah tanda yang menggantikan keberadaan suatu objek atau ide yang sudah ada. Dalam arti tanda yang mewakili baik secara implisit maupun eksplisit, secara keseluruhan atau sebagian. Di sini simbol memegang peranan penting dalam penelitian yang dilakukan. Sedangkan objek yang dijadikan objek penelitian adalah wayang, yang didalamnya terdapat berbagai simbol dan ekspresi pesan baik dari pembuat wayang maupun dalang yang memainkan wayang. Gagrak yang diambil adalah Gagrak Surakarta sehingga lebih spesifik dalam penelitian. Gagrak ini paling sering digunakan oleh para dalang karena desainnya yang hampir proporsional dengan ciri-ciri yang lebih panjang dan ramping. Di sini pengambilan tokoh juga menjadi dasar utama karena tokoh yang diambil merupakan tokoh yang jarang terlihat, padahal tokoh ini merupakan tokoh sentral. Dia adalah Raja Puntadewa pandawa tertua. Mengapa pemilihan karakter dilakukan? Karena ini merupakan titik fokus dalam gagasan utama yang akan dibahas di dalamnya. Pembedahan simbol, wayang, gagrak, dan tokoh menggunakan metode Fenomenologi Kualitatif yang didalamnya terdapat pisau berupa kesenian, estetika, kajian budaya serta semiotika.

Kata kunci: Simbol, Wayang, Gagrak Surakarta, Prabu Puntadewa

ABSTRACT

A symbol is a sign that replaces the presence of an existing object or idea. In the sense of a sign that represents both implicitly and explicitly, in whole or in part. Here symbols play an important role in the research conducted. While the object that is used as the object of research is a puppet, in which there are various symbols and expressions of messages from both the puppet maker and the puppeteer who plays the puppet. The Gagrak taken is the Surakartan Gagrak so that it is even more specific in research. This gagrak is the most frequently used by the puppeteers because of its almost proportional design with longer and slender characteristics. Here, the taking of a character is also the main basis because the character taken is a character that is rarely seen, even though this figure is a central figure. He was King Puntadewa the eldest pandawa. Why was the character selection done? Because this is a focal point in the main idea that will be discussed in it. The dissection of symbols, puppets, gagrak, and figures using the Qualitative Phenomenology

method in which there are knives in the form of artistry, aesthetics, cultural studies as well as semiotics.

Keywords: Symbols, Wayang, Gagrak Surakarta, Prabu Puntadewa

PENDAHULUAN

Belakangan ini wayang memang menjadi sorotan dan mendapat perhatian dari Negara, Karena wayang sendiri sekarang esensi dan pakemnya sudah di sesuaikan dengan zaman dan juga banyak generasi muda yang kurang tergerak untuk melestarikan budaya lokal tersebut secara mendalam (termasuk penulis sendiri). Dharsono (2007: 18).

“Makin menipisnya kesadran tradisi berakibat pula surutnya daya apresiasi seni karya cipta bangsa sendiri”.

Oleh karenanya penulis ingin mengangkat esensi dari tokoh Prabu Puntadewa yang mana nantinya generasi milenial tau dan mengenal secara detail dari tokoh ini, baik secara simbol maupun historis, baik dari sarana tontonan maupun tatanan kehidupan serta dari segi filosofi yang terkandung dari okoh Prabu Puntadewa tersebut.

METODE PENELITIAN

Tehnik Pengumpulan Data

1. Sumber Data

a. Sumber data visual

Merupakan sumber data yang berasal dari gambar yang ada di internet

maupun visual wayang secara langsung.

b. Sumber data tekstual

Merupakan sumber data yang berasal dari literasi-lliterasi yang dianggap penulis sebagai penguat argumen serta pendapat.

c. Sumber data lisan

Merupakan sumber data yang memerlukan narasumber sebagai sumber data.

2. Pengumpulan Data

a. Studi Literatur

Merupakan penelitian yang dilakukan dengan metode pengumpulan data yang diambil dari data pustaka, membaca, mencatat dan mengolah bahan-bahan penelitian yang sudah ada hingga menjadi karya tulis yang relevan.

b. Wawancara

Wawancara merupakan tehnik pengumpulan data dengan melakukan kegiatan tanya jawab antara narasumber dan pewawancara yang nantinya bertujuan mendapatkan informasi yang terpercaya dari narasumber. Menurut Moleong (2005: 186)

“wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu”.

Pertanyaan yang di ajukan pun sudah di susun sedemikian rupa supaya

nantinya menghasilkan wawancara yang diinginkan oleh penulis.

c. Rekaman

Yakni merubah hasil wawancara yang berupa rekaman kedalam manuskrip berbentuk tulisan yang nantinya dapat di pahami oleh pembaca.

3. Tehnik Analisis Data

a. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses sederhana yang dilakukan melalui seleksi, pemfokusan, dan merubah data mentah menjadi informasi yang nantinya mudah untuk dipahami oleh pembaca.

b. Sajian Data

Merupakan salah satu kegiatan yang di lakukan oleh penulis dalam mengolah sumber data. Setelah data reduksi, maka langkah selanjutnya adalah memaparkan kata.

c. Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan awal yang dikemukakan oleh penulis masih bersifat sementara yang mana akan berubah bilamana terdapat data valid yang mendukung penelitian penulis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang diperoleh berupa transkrip wawancara serta beberapa sumber literasi yang hanya memaparkan sedikit tentang apa yang dicari oleh penulis. Karena memang tokoh Prabu Puntadewa sendiri jarang sekali dibahas,

yang di ketahui khalayak umum hanyalah sebagian sifat serta karakternya saja.

Dalam transkrip wawancara tersebut, penulis mendapatkan banyak sekali wawasan dari narasumber yang belum pernah di ketahui sebelumnya, mulai dari paparan gagrak yang berbeda-beda yang menyesuaikan dengan tingkat kenyamanan dalam membuat lakon sehingga bermunculan berbagai jenis wanda.

PEMBAHASAN

A. KESENIRUPAAN

1. Seni Rupa Dua Dimensi

Mengutip dari elib.unikom.ac.id (hal 7). "Wayang yang merupakan hasil karya 2 dimensi yang memiliki sifat, karakter, watak yang dapat digerakkan yang terbuat dari kulit kerbau dan tanduk kerbau sebagai gapitnya atau sebagai penggapit untuk memegang wayang."

Dapat di ambil garis tengah bahwa media wayang adalah kulit kerbau yang telah di samak lalu kemudian di tatah sedemikian rupa hingga menjadi bentuk wayang yang di inginkan. Sedangkan gapitnya dari tanduk kerbau.

a) Gelung keling

Merupakan salah satu bentuk gelungan para kasatria, dan gelung keling tersebut dipakai oleh prabhu punadewa bukan tanpa alasan melainkan itu adalah gelung yang di berikan oleh ibunya yakni dewi Kunthi sembari memberikan nasehat supaya nantinya puntadewa

menjadi raja yang baik dan bijaksana, adil serta selalu mendharmakan dirinya pada kebenaran.

Selain Prabu Puntadewa gelang keling juga dipakai oleh Raja Drupada, Patih Gandamana, Yamawidura dan Prabu Drestarasta.



b) Sumping Waderan

Merupakan hiasan yang terletak di belakang telinga, biasanya berwarna keemasan. Selain untuk hiasan, sumping juga berfungsi sebagai penambah kewibawaan bagi para raja.



c) Ukup

Menurut keterangan yang penullis dapatkan, Ukup adalah sebuah plat keemasan yang berfungsi sebagai pengikat/pelindung gelang itu sendiri, namun di bentuk semenarik mungkin unuk menonjolkan aksan kemewahan dari ukup tersebut.



d) Dodot Bokongan

Jenis bokongan yang dipakai adalah bokongan lebekan, ini menandakan bahwa Prabu Punadewa adalah seorang kasatria yang sederhana.



e) Manggaran

Manggaran merupakan hiasan yang berada di bagian belakang dodot, berbentuk seperti plintiran kain yang berbentuk menyerupai huruf "K". Manggaran ini di diibaratkan sebagai wadah keris bagi para kasatria yang di ambil dari bunga kelapa yang dalam bahasa jawa adalah *Manggar*. Manggaran sendiri merupakan ciri khas wayang Gagrak Surakartan



f) Sabuk Sembung

Sabuk sembung hanya di gunakan oleh Prabu Puntadewa dan Arjuna.



g) Irung wali miring

Adalah jenis hidung yang berbentuk menyerupai sebuah pisau, biasanya hidung jenis ini dipakai oleh wayang yang bertubuh kecil dan bersifat baik.



h) Mripat Gabahan tunduk

Jenis mata yang di pakai adalah gabahan brebes, karena bentuknya menyerupai gabah/padi. Dan dari sini penulis berasumsi bahwa banyak sekali unsur-unsur dari pewayangan yang merupakan hasil silasi ataubahkan distorsi dari macam-macam ragam hias terutama yang berjenis tumbuh-

tumbuhan atau yang biasah kita dengar dengan ragam hias flora



i) Tangan Nyempurit

Umumnya wayang menggunakan jenis tangan ini karena terlihat kesan sopan dan lemah lembut, kebanyakan juga di pakai oleh para ksatria yang berperingai baik.



2. Unsur-unsur Seni Rupa

Penulis berpendapat titik dan garis merupakan poin terkecil dari unsur seni rupa, dan dalam pewayangan kedua unsur tersebut sering di gunakan sebagai isen-isen/ pengisi.

Dari segi bentuk, wayang di jiplak dari bayangan seseorang yang menghadap agak serong dan dihiasi dengan stilasi ragam hias yang kebanyakan berjenis *Flora* (tumbuhan) seperti : mata gabahan yang di ambil dari bentuk padi, manggaran yang di stilasi dari bunga kelapa dan lain sebagainya.

Pada umumnya bidang yang di gunakan untuk membuat wayang kulit adalah kulit kerbau serta gapit dari tanduk kerbau yang di panjangkan. Ini merupakan bahan yang awet dan berkwalitas tinggi, dengan pemilihan bahan yang sangat kompleks di atas maka ak heran jika wayang kulit merupakan hasil kesenian yang bernilai tinggi.

Warna di aplikasikan pada wayang menggunakan tehnik *Sungging*, yakni tehnik pewarnaan menggunakan turunan warna, biasanya menggunakan 3-4 warna, mulai dari warna gelap, warna tengah dan warna terang. Dharsono (2007 : 28).

“Prabu Brawijaya yang bertahta di Majapahit mempunyai putra yang mahir menggambar bernama Raden Sunggingprabangkara. Beliau mempunyai bakat menggambar dan oleh ayahandanya is diberi tugas untuk membuat gambar pakaian wayang beber dengan cat yang beraneka warna yang sepantasnya untuk ksatria, punggawa dan para raja”.

Dari Raden Sunggingprabangkara lah istilah kata sungging berawal dan masih di pakai hingga sekarang.



Sedangkan ruang dalam pewayangan adalah ketika wayang sudah di gerakkan dalam pakeliran, bayangan yang di hasilkan dan gerakan yang tercipta dari olah kreasi sang dalang akan mengkasilkan kombinasi antara gerakan dan bayangan yang menjadi unsur utama pagelaran wayang kulit. Selain bayangan, olah suara juga menentukan karakter yang di munculkan. Sabetan serta dagelan

juga semakin membuat suasana pakeliran tampak lebih hidup.

B. ESTETIKA

1. Wujud

Menurut penulis, wayang sendiri sudah merupakan estetika yang konkrit. Wujud estetika tersebut dapat di lihat ketika wayang tersebut di mainkan, mulai dari retorika seorang dalang yang piawai memainkan para wayang yang ada di tangannya, paduan suara para pesinden hingga riuh rendah irama gamelan.

2. Isi

Prabu Puntadewa sendiri merupakan isi serta inisari sekaligus poros dari segala dharma, pokok dari pekerti, lambang dari keadilan, panutan bagi sifat kejujuran serta kebijaksanaan sebagai mahkota kebesarannya. Ini juga berkaitan dengan ungkapan jawa "*sedulur papat, limo pancet*" dan yang menjadi poros dari keempat saudaranya adalah Prabu Puntadewa.

3. Penyajian

Prabu Puntadewa dalam setiap pertunjukan selalu di sajikan sebagai tokoh penengah, namun menurut para dalang yang telah penulis wawancari, sulit sekali memunculkan karakter Prabu Puntadewa karena di era saat ini penonton lebih suka lakon yang mempertontonkan sabetan, lakon-lakon *carangan/gubahan* serta dagelan yang lakonnya banyak diminati oleh penonton, sedangkan lakon yang memunculkan

puntadewa sebagai peran utama sangtalah sedikit. Walaupun begitu, pada setiap adegan pasewakan pasti puntadewa kerap di tampilkan. KAJIAN BUDAYA

1. Fungsi wayang dalam ranah sosiologi

Orang-orang tua di daerah saya yaitu banyuwangi mengatakan bahwa dalam pertunjukan pewayangan di dalamnya selalu terselip fungsi *Tontonan, Tatanan, Tuntunan*. Tontonan dalam arti wayang sebagai media hiburan yang menyajikan lakon-lakon berkualitas.

Tatanan yang di sematkan dalam pewayangan adalah penyusunan sifat serta karakter pada tiap-tiap tokohnya, semua ditata serapih mungkin dan di kemas dalam sebuah pagelaran yang konkrit.

Dan tuntunan yang ada pada wayang kulit adalah ketika penonton mampu menyerap inisari dari lakon tersebut, '*becik ketitik ala ketara*' begitulah yang pasti ada dalam kisah kehidupan maupun dalam setiap lakon pewayangan.

SEMIOTIKA

Semiotika yang akan penulis bahas di sini sesuai dengan judul yang ada di awal yakni Kajian Makna Simbolis pada Wayang Kulit Gagrak Surakarta Tokoh Prabu Puntadewa. Dalam hal ini yang di jadikan acuan adalah kosep-konseps yang telah dipaparkan oleh *Charles Sanders Peirce* (melalui paparan *Aart van Zoest*, 1978), *Umberto Eco* (1979), dan *Edmund*

Leach (1989). Konsep-konsep yang akan di gunakan dalam pembahasan ini adalah yang berkaitan dengan tanda dan penandaan yang sesuai dengan cakupan semiotika.

Dimulai dari paparan Gagrak Surakarta mengenai desain yang di terapkan pada prabu puntadewa, disini desainnya lebih akurat dan lebih ramping dibandingkan dengan Gagrak Jogja yang lebih berisi. Akurat dalam arti proprsinya mendekati sempurna.

Menurut hasil wawancara penulis kepada seorang dalang di daerah Temuasri Banyuwangi bernama Ahmad Suhadi (Ki Dalang Mad), beliau berkata bahwa prabhu puntadewa memiliki *Dhasanama* (sepuluh nama lain) yaitu :

1. ***Yudhistira***, yudhistira merupakan nama muda dari prabu puntadewa, nama yudhistira di dapatkan ketika jin alas wanamarta dapat di taklukkan oleh prabu punadewa, maka seketika itu juga jin tersebut menyatu kedalam tubuh puntadewa.
2. ***Dharmaputra*** karena ia merupakan putra dari Dewa Dharma.
3. ***Dharmaraja*** karena ia merupakan raja yang tidak pernah meninggalkan dharma di sepanjang hidupnya.
4. ***Dharmakusuma*** yang berarti bunganya dharma karena Prabu Punadewa di ibaratkan sebagai bunga atau icon dari Dharma.
5. ***Sang Ajatasatru*** karena prabu puntadewa sangat menjunjung tinggi nilai perdamaian
6. ***Samiaji***, nama ini di berikan oleh Sri Bathara Krisna kepada prabu puntadewa “*dadi kresno nguwehi jeneng kuwi ki sinambi maksud yen kresno ambek putodewo kuwi drajate podo, podo-podo ratune*” kenang penulis keika menanyakan maksud dari nama samiaji tersebut.
7. ***Gunatalikrama*** yang berarti bicaranya hanya sedikit atau lebih tepatnya berbicara seperlunya dan sangat lihai dalam bertutur bahasa.
8. ***Kantakapura*** yang berarti orang suci yang sampai di ibaratkan berdarah putih.
9. ***Raden Dwijakangka***, adalah nama samaran yang di pakai ketika pandawa dalam masa pengasingan terahir di suruh mengasingkan diri dengan penyamaran di kerajaan wirata dengan lakon *Wiroto Parwo*.
10. Dan yang terahir adalah ***Puntadewa*** karena derajatnya menyerupai para dewa. “*Makane lakon puntodewo kuwi jarang banget, soale sifate lurus tur jejeg. Sifae wae wes meh podo karo poro dewo*”. kemudian beliau menimpali lagi “*Lek jarene Ki Anom Suroto malah duduk puntadewa melainkan kunta dawa’a teko tembung arab seng artine “Kunta” Dadio sopo siro “Dawa’a” Ing*

obat, dadi lek iso yo koyok puntodewo seng iso dadi obat kanggo masyarakate” tutur Dalang Ahmad Suhadi yang biasa penulis panggil Wak Dalang karena beliau juga termasuk teman dekat bapak dari penulis. *“Punto(to)iku artine suci, dadi sampunto kulo nindakake suci kemawon. Dewo iku gedene howo”* tutur dari sumber lain yakni Dalang Surono dari Tarik Sidoarjo.

Pembahasan yang selanjutnya adalah mengenai makna *sak pengadek* dari Prabhu Puntadewa gagrak surakarta.

1. ***Gelung keling***, kenapa seorang putra mahkota sekaligus seorang raja tidak memakai mahkota? Padahal semua raja dalam pewayangan di gambarkan memakai mahkota. Disini ada sedikit percakapan penolakan memakai mahkota yang di dapatkan dari hasil wawancara kepada narasumber yang sama yakni Wak Dalang “ *Puntodewo pas arep di pasangi makuto (mahkota) si puntodewo kuwi mau nolak karo ngomong alasane nyapo kok gak gelem di pasangi makuto “engkang dados ratu puniko sanes makutonipun nanging pribadinipun” jare puntodewo*”. Nah dari sini lah penulis sadar, tidak hanya sifat-sifatnya yang menggambarkan pribadi yang luhur, namun gambaran fisik juga menanamkan nilai kesederhanaan

dan tidak silau dengan dunia derajat bahkan pangkat sekalipun

2. ***Wajah Menunduk***

“Seperti sifat padi, makin berisi makin merunduk, menandakan sifat andhap asornya yang tanpa pandang bulu” tutur Dalang Surono.

3. ***Tanpa Perhiasan***

Di lihat dari keseluruhan, memang nyatanya wayang prabu puntadewa tidak ada pernak pernik perhiasan sama sekali, tidak memakai kalung, tidak memakai kelat bahu, dan tidak memakai gelang.

4. ***Tangan Nyempurit***

merupakan jenis bentuk tangan yang di pakai wayang pada umumnya dengan ibu jari menempel pada jari telunjuk kemudian jari yang lainnya lurus kedepan.

5. ***Dhodot Lebekan***

merupakan dodot ksatria yang terkesan simple dengan bentuk bulat agak lonjong di bagian belakangnya.

6. ***Tidak Beralas Kaki***

merupakan sebuah simbol bahwa wayang merupakan lambang dari orang yang masih hidup di bumi, maka harus ingat darimana ia berasal yakni tanah, dan melambangkan hanyalah manusia biasa.

KESIMPULAN

1. Secara keseluruhan tokoh Prabu Puntadewa merupakan tokoh yang *iconik* serta selalu di sangkut pautkan

kepada kebaikan, keadilan, kebijaksanaan, kejujuran serta kecerdasan. Prilaku hidup yang sederhana serta patuh akan ajaran dharma membuat namanya kian masyhur.

Dari segi kesenirupaan kita di suguhkan dengan berbagai pernik pernik yang melambangkan pribadi luhur nan penuh akan budi pekerti. Disini juga terkuak dari buku karya Sony Kartika Dharsono bahwa pewayangan sudah ada sejak zaman Kerajaan Majapahit. Terbukti pengembang hiasan wayang adalah Raden Sunggingprabhangkara yang mana beliau merupakan anak dari Prabu Brawijaya yang bakat dalam dunia kesenian, ahirnya Raden Sunggingprabhangkara di utus untuk memperbaharui warna wayang yang dipantaskan menurut kasta yang menggambarkan tokoh wayang tersebut.

2. Dari segi Estetika kita di cengangkan dengan desain elegan yang memukau. Wujud (penggambaran karakter), isi (watak, sifat, keptibadian) serta penyajian (olah peran yang dilakukan oleh seorang dalang) satu tokoh pewayangan saling berkesinambungan dan sangatlah terstruktur.
3. Dari ranah kajian budaya, wayang sebagai media sosial pada masanya, yang mana di dalamnya terdapat tontonan, tuntunan serta tatanan pada setiap lakonnya. Sedangkan pada setiap pakeliran wayang, ritme permainan di atur oleh *Pathet*.
4. Dari ranah Semiotika, kita disuguhi dengan banyak sekali makna simbol yang selama ini belum terkuak,

khususnya pada tokoh Prabu Puntadewa yang kali ini di bahas oleh penulis. Mulai dari makna dari gelung keling, makna tanpa perhiasan, makna wajah menunduk, makna dodot lebekan hingga bentuk tangan dan kaki yang tidak memakai alas, semua penuh akan makna filosofi kehidupan.

DAFTAR PUSTAKA

- https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/529/jbptunik_ompp-gdl-afrinarahm-26442-4-unikom_a-i.pdf
- <http://albumkisahwayang.blogspot.com/2016/10/puntadewa-jumeneng-nata.html>
- https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/689/jbptunik_ompp-gdl-rikadwijay-34446-5-babii.pdf
- <https://dewey.petra.ac.id/repository/jiunkpe/jiunkpe/s1/jdkv/2005/jiunkpe-ns-s1-2005-42401014-7673-baratayuda-chapter2.pdf>
- <https://kluban.net/2020/05/28/tips-membedakan-wayang-jogja-dengan-wayang-solo-ii/>
- https://www.flickrriver.com/photos/f_l_e_t_c_h/6476811261/
- <https://m.mediaindonesia.com/opini/131623/panca-dharma-utama>
- <https://artikelterbaru.blogspot.com/2012/01/nasi-b-pandawa-lima-dan-akhir-kerajaan.html>
- <http://www.e-wayang.com/id/category/adhiluhung.html>
- <https://www.youtube.com/watch?v=6jFDDwOgS1s>
- <https://www.facebook.com/media/set/?set=a.327757238735.149812.171041283735&type=1>
- Moleong. Lexy J. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Soni Kartika, Dharsono. 2007. "Estetika Seni Rupa Nusantara". Surakarta: ISI Press Solo.

*Sobur, Alex. "Semioika Komunikasi". Bandung:
PT REMAJA ROSDAKARYA.*

*Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif
Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.*

*Ziadah Rohmah, Dewi. 2015 "Ornamen pada
Arsitektur Masjid Ponpes Salafiyah
Bihaarun Bahri 'Asali Fadlaalir Rahmah
Desa Sananrejo Kecamatan Turen
Kabupaten Malang". SKRIPS*