

STICK PUPPET PETRUK SEBAGAI REPRESENTASI NARASI KECIL ATAS DOMINANNYA BENTUK NILAI TUNGGAL YANG TERDAPAT PADA PETRUK PEWAYANGAN

F.C. Ndaru Ranuhandoko

Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Indraprasta PGRI
Jl. Nangka 58 Tanjung Barat, Jakarta Selatan, 12530
ndaruranuhandoko@yahoo.com

Abstrak

Penulis ingin mengetahui secara mendalam pada kajian karya yang dibuat sendiri oleh penulis yaitu karya *Stick Puppet* Petruk Kontemporer yang berjudul "Sisi Lain Petruk". Proses mengetahui karya tersebut adalah dengan menggunakan konsep tokoh filsafat postmodern yaitu Jean Francois Lyotard dengan teori mengenai penolakan postmodern terhadap narasi agung sebagai salah satu ciri utama dari postmodern. Karya *Stcik Puppet* lahir sebagai sesuatu perubahan bentuk radikal yang masih sesuai dengan representasi makna tokoh Petruk dalam Punakawan. Perubahannya didasarkan kepada pola-pola perilaku masyarakat pada umumnya.

Kata kunci : Petruk, Narasi, Pewayangan

STICK PUPPET PETRUK NARRATIVE AS A REPRESENTATION OF SMALL THE VALUE OF SINGLE DOMINANCE CONTAINED ON PETRUK PUPPET

Abstract

The author would like to know in depth the work of the study made by the author of the work Petruk Contemporary Stick Puppet titled "The Other Side Petruk". The process of knowing the work is to use the concept of the postmodern philosopher Jean-Francois Lyotard, namely the theory of the postmodern rejection of the grand narrative as one of the main characteristics of the postmodern. Stcik works Puppet born as something radical shape change that is still in accordance with the representation of meaning in Punakawan Petruk figures. Amendments based on the patterns of behavior of society in general.

Keywords: Petruk, Narrative, Puppets

PENDAHULUAN

Seni dalam praktek kehidupan sehari-hari memunculkan sebuah konsep tentang bagaimana menjadikan suatu bentuk bahasa rupa menjadi lebih dimengerti oleh masyarakat sesederhana mungkin. Kesederhanaan ini bukan hanya sekedar “asal” melainkan mewujudkan sesuatu yang rumit bak seperti benang kusut menjadi lebih simpel menjadi satu pengertian makna. Hakikat ini membawa seni sebagai garda terdepan dalam perkembangan perubahan masyarakat. Seni dalam perkembangannya kini, sudah melebur menjadi bagian yang bisa dinikmati oleh masyarakat manapun dan kalangan apapun. Salah satu karya seni yang secara konsep dekat dengan kehidupan masyarakat sekarang ini adalah Seni Rupa Kontemporer. Tommy F. Awuy berujar sebagai berikut,

Seni senantiasa membuat hidup menjadi indah pada waktunya. Dari segi fungsinya, seni dapat menawarkan suatu katarsis (terapi) bagi ketegangan dan ketertekanan hidup. Hingga disini kiranya dapat dipahami maksud dari seni sebagai “modus pemikiran”. Pendeknya ia memiliki pola tertentu yang tidak harus inferior dibandingkan dengan pola berpikir lainnya. Filsafat dalam hal ini mengakui seni dengan bahasa imajinasinya sering terungkap melompat-lompat, spontan, instingtif, main-main namun bagaimana pun itu adalah bagian dari realitas kehidupan. Karena bagian dari realitas kehidupan maka disinilah dasar alasannya bahwa ia memiliki pola logika atau pemikiran tersendiri sebagai dunia yang dihayati, (Awuy, 2004: 42-43).

Seni Kontemporer adalah salah satu cabang seni yang terpengaruh dampak modernisasi. Kontemporer itu artinya kekinian, modern

atau lebih tepatnya adalah sesuatu yang sama dengan kondisi waktu yang sama atau saat ini; jadi seni kontemporer adalah seni yang tidak terikat oleh aturan-aturan zaman dulu dan berkembang sesuai zaman sekarang. Lukisan kontemporer adalah karya yang secara tematik merefleksikan situasi waktu yang sedang dilalui. Tommy F. Awuy kembali berujar sebagai berikut,

Demikianlah apabila saya menyaksikan sebuah pertunjukan seni, maka pada saat itu saya sedang berhadapan dengan representasi dari suatu realitas yang ingin disampaikan oleh subyek yang melakukan pertunjukan tersebut. Apakah representasi itu disampaikan lewat medium gerak, bunyi atau benda-benda semuanya tidak lain menampilkan suatu tanda yang bagi saya representasi itu disampaikan lewat medium gerak, bunyi, atau benda-benda, semuanya tidak lain menampilkan suatu rekayasa dari suatu aliran seni tertentu, (Awuy, 2004: 55).

Misalnya lukisan yang tidak lagi terikat pada Renaissance. Begitu pula dengan tari, lebih kreatif dan modern. Kata “kontemporer” yang berasal dari kata “co” (bersama) dan “tempo” (waktu). Sehingga menegaskan bahwa seni kontemporer adalah karya yang secara tematik merefleksikan situasi waktu yang sedang dilalui. Atau pendapat yang mengatakan bahwa “seni rupa kontemporer adalah seni yang melawan tradisi modernisme Barat”. Ini sebagai pengembangan dari wacana pascamodern (postmodern art) dan pascakolonialisme yang berusaha membangkitkan wacana pemunculan *indigenous art* (seni pribumi). Atau khasanah seni lokal yang menjadi tempat tinggal (negara) para seniman.

Kaitan seni kontemporer dan (seni) postmodern, menurut pandangan Yasraf Amir Piliang, pemerhati seni, pengertian seni kontemporer adalah seni yang dibuat

masa kini, jadi berkaitan dengan waktu. Sedangkan seni postmodern adalah seni yang mengumpulkan idiom-idiom baru. Lebih jelasnya dikatakan bahwa tidak semua seni masa kini (kontemporer) itu bisa dikategorikan sebagai seni posmodern, seni posmodern sendiri di satu sisi memberi pengertian, memungut masa lalu tetapi disisi lain juga melompat kedepan (bersifat futuris). Sehingga seni sering kali memunculkan obyek atau benda-benda yang secara fungsional dapat berguna untuk masyarakat.

Kehadiran benda dan atau obyek yang memiliki sifat fungsional telah hadir disekitar kita. Kehadirannya diciptakan oleh manusia untuk menjawab kebutuhan dari tujuan-tujuannya. Ciptaanya tersebut merupakan manifestasi dari ekspresi manusia yang didasari atas pengalaman, pengetahuan dan keinginannya. Dalam pendekatan estetika, sebelum benda-benda tadi diciptakan, manusia terlebih dahulu mengamati lingkungan sekitar atau mencari kriteria-kriteria kenyamanan tempat berpikir untuk melakukan kontemplasi mendalam. hal itu dilakukan untuk mendapatkan sebuah deskripsi ide yang kemudian disusun secara struktur berupa konsep penciptaan benda.

Setelah itu, konsep benda ditempatkan pada kategori fungsi, kesenangan dan atau gaya hidup yang nantinya diputuskan untuk dapat menggugah selera manusia dalam melihatnya, mempelajarinya bahkan sampai kepada mengafirmasi peredaran benda tersebut untuk menggunakannya. Kegiatan tersebut merupakan bentuk riil dari tindakan manusia, ketika manusia menciptakan sebuah benda yang mempunyai fungsi untuk menjawab kebutuhannya. Manusia menciptakan artifak adalah usaha pemenuhan keyakinan

(religius) bila ditinjau dari struktur masyarakat mistis (pra sejarah).

Sedangkan pada era ini, diciptakannya artifak oleh manusia adalah tidak lain untuk menjawab berbagai kebutuhan yang lebih luas (seperti: telepon, komputer, televisi dan lainnya). Artifak kebendaan dan manusia merupakan sebuah relasi yang nantinya dapat tercermin menjadi identitas. Artinya: manusia dan benda adalah kategori yang berbeda tapi, kedua-duanya memiliki unsur relasi yang selaras, hal itu dapat dilihat bila seseorang yang memakai artifak A dengan seseorang memakai artifak B akan dapat diketahui status sosial maupun psikologisnya. Atau contoh lainnya suatu artefak yang diciptakan oleh manusia berupa lukisan, akan dapat terlihat makna atau nilai-nilai yang tersembunyi dibalik emperis atau pengetahuan penciptanya. Ni Made Purnami Utami menyatakan sebagai berikut,

Kritikus Amerika Arthur Danto pernah melihat dengan cemas kemunculan seni rupa kontemporer. Ia mencatatnya sebagai berakhirnya tradisi seni, sebagai berakhirnya modernisme dan munculnya pluralisme. Danto menulis, "Sekali berakhir, seniman bisa menjadi apa saja, abstraksi, seniman bisa menjadi apa saja, abstrakis, realis alegoris, pelukis metafisik, surrealis, pelukis pemandangan alam atau pelukis model. Bisa juga menjadi seniman dekoratif, seniman naratif, anekdotalis, seniman religius atau seniman ponografis. Semua kemungkinan bisa terjadi karena tidak ada lagi sejarah (Jim Supangkat, 1998). Seni rupa kontemporer tidak bisa diartikan sederhana sebagai seni rupa masa kini. Seni rupa kontemporer yang muncul pada awal dekade 1970 an adalah sebuah era baru yang menghadirkan secara radikal sebuah perkembangan baru, (Utami, 2009: 5-6).

Isu-isu yang diwacanakan seni rupa kontemporer misalnya : Jender, HAM, Multikultural, Budaya Etnik, Lingkungan Hidup, Buruh Migran, Diaspora dan lain-lain. Ciri-ciri Seni Kontemporer antara lain, (1) Tiadanya sekat antara berbagai disiplin seni, alias meleburnya batas-batas antara seni lukis, patung, grafis, kriya, teater, tari, musik, anarki, omong kosong hingga aksi politik. (2) punya gairah dan nafsu “moralistik” yang berkaitan dengan mata sosial dan politik sebagai tesis. (3) Seni yang mempunyai kecenderungan diminati media massa untuk dijadikan komoditas pewacanaan, sebagai aktualitas berita yang fashionable.

Dari beberapa penjelasan mengenai seni rupa kontemporer, penulis ingin mengetahui secara mendalam pada kajian karya yang dibuat sendiri oleh penulis yaitu karya *Stick Puppet* Petruk Kontemporer yang berjudul “Sisi Lain Petruk”. Proses mengetahui karya tersebut adalah dengan menggunakan konsep tokoh filsafat postmodern yaitu Jean Francois Lyotard dengan teori mengenai penolakan postmodern terhadap narasi agung sebagai salah satu ciri utama dari postmodern, dan menjadi dasar baginya untuk melepaskan diri dari Grand-Narative (Narasi Agung, Narasi besar, Meta Narasi).

Maka dari itu kajian ini mengenai *Stick Puppet* Petruk sebagai representasi narasi kecil atas dominannya bentuk tokoh bentuk nilai tunggal yang terdapat pada petruk pewayangan. Petruk sebagai salah satu tokoh wayang yang pernah ada sekarang merupakan keterwakilan masyarakat jawa kala itu. Sehingga kini, bentuk-bentuk petruk selalu dihubungkan dengan konsep-konsep atau pakem-pakem yang bentuknya tidak boleh dirubah atau menyesuaikan dengan kondisi zamannya.

Penelitian ini ingin Mengetahui salah satu pemikiran Jean Francois Lyotard mengenai penolakan terhadap narasi besar (*Grand Narative*) dan menjelaskan hubungan *Stick Puppet* Petruk Sisi Lain Petruk sebagai bagian dari narasi kecil ditengah langgengnya pakem-pakem bentuk wayang pada tokoh petruk. Dalam penjabarannya, penulis meng-gunakan metode penulisan deskriptif analitik untuk menjabarkan kajian mengenai hubungan *Stick Puppet* Petruk Sisi Lain Petruk sebagai bagian dari narasi kecil ditengah langgengnya pakem-pakem bentuk wayang pada tokoh petruk. Pada prosesnya penulisan ini bersifat kualitatif.

PEMBAHASAN

Teori Desain

Kehadiran desain sebagai sebuah ilmu pada praktiknya sudah ada pada zaman purbakala, disaat manusia ingin menunjukkan hasrat kecintaanya kepada tuhan, yang diwujudkan dalam patung, relief, makhluk atau benda-benda lainnya. Situasi ini merupakan fase dimana manusia ingin menjawab kebutuhannya dengan suatu tindakan yang berorientasi kepada keteraturan. Berbeda dengan masa lalu, masa kini, kehadiran desain menempatkan dirinya sebagai alat untuk menciptakan orientasi nilai dari produksi produk yang disebarluaskannya guna mening-katkan kualitas kehidupan kepada masyarakat. Tidak hanya itu saja, desain juga sebagai aspek teoritis dalam konteks bahasa, untuk menunjukkan relevansi pengertian dan atau makna yang sama antara realita dengan koherensinya antara visual, sehingga desain dapat bersifat untuk merekayasa maupun sebagai bukti otentik yang obyektif.

Fenomena desain yang berkembang sekarang ini, cenderung bersifat praktis

dalam penciptaannya. Hal itu disebabkan karena banyaknya produk visual didunia maya atau sumber-sumber lain yang hanya sedikit modifikasi lalu dianggap sebagai sebuah pengakuan atas ciptaan dirinya. Kemudian, pola, bentuk dan gaya penciptaan desain yang ada sekarang ini bermuatan sama karakternya, artinya jika karya-karya visual tadi diujarkan secara panjang, maka hanya akan ada satu karakter yang sama. Dalam konteks ini, desain yang muncul merupakan produk massa industri, maka pengertian desain dalam konteks seperti ini ialah sesuatu yang muncul ketika seni bertemu industri, ketika orang mulai membuat keputusan mengenai seperti apa seharusnya produk-produk yang dibuat massal (*S.Bayle dalam Jhon A. Walker; Desain, Sejarah, Budaya; 29*).

Lalu, hal lain yang mempersempit persepsi perkembangan desain sekarang ini adalah mininmnya persepsi kreatifitas bahwa desain bukan hanya sekedar aspek fungsi, melainkan aspek bentuk (secara holistic) dan aspek bermain juga perlu diintegrasikan dalam menciptakan karya desain. Sehingga diharapkan terjadinya harmoni kebebasan berpikir manusia (desainer) untuk lebih menciptakan karya desain yang jauh dari hanya sekedar fungsi, melainkan lebih menitik beratkan kepada kepuasan khalayak dalam menikmati, memahami dan merasa memiliki karya desain.

Dari beberapa hal yang mengacu kepada reduksi persepsi desain yang sempit maka, perlu rasanya penulis meminjam konsep manusia (desainer) sebagai makhluk bermain. Bermain itu bebas, Permainan bukanlah kehidupan yang “biasa” atau “riil”, Permainan berbeda dari kehidupan “sehari-hari”, Permainan menciptakan aturan dan ia adalah aturan itu sendiri dan permainan adalah awal pertama dan merupakan suatu kondisi bagi lahirnya

sebuah kebudayaan. Desainer merupakan pelaku atas beredarnya produk-produk desain visual yang ada dimasyarakat. Sehingga hal ini akan berdampak kepada perubahan orientasi nilai kepada masyarakat untuk mau tidak mau menggunakan produk tersebut. Bergesernya nilai karena produk desain ialah situasi dimana sedang berlangsungnya kategori proses terbentuknya kebudayaan

Teori Kebudayaan

Dengan meminjam pengklasifikasian masyarakat dalam tatanan kebudayaan, C.A Van Person (*Strategi Kebudayaan, 1985: 18*) membagi ciri dan atau model dalam kebudayaan, di antaranya: tahap mitologis, ontologis, dan fungsional. Yang dimaksudkan dengan tahap mistis ialah sikap manusia yang merasakan dirinya terkepeng oleh kekuatan gaib sekitarnya, yaitu kekuasaan dewa-dewa alam raya atau kekuasaan kesuburan. Kemudian pada tahap yang kedua ialah tahap Ontologis, di mana manusia tidak lagi hidup dalam kepengungan kekuasaan mistis melainkan secara bebas ingin meneliti segala hal yang ikhwal. Manusia mengambil jarak terhadap segala sesuatu yang dulu dirasakan sebagai kepengungan. Ia mulai menyusun suatu jaran atau teori mengenai dasar hakekat segala sesuatu (ontologi) dan mengenai segala sesuatu menurut perinciannya (ilmu-ilmu). Selanjutnya, tahap ketiga ialah tahap fungsional, di mana sikap dan alam pikiran yang makin nampak dalam manusia modern. Ia tidak lagi terpesona oleh kepengungan lingkungannya (mistis) melainkan lebih mengambil jarak dari objeknya dan dapat pula membuat objek baru sesuai kepentingannya.

Ketiga tahap tersebut merupakan rentetan panjang perjalanan kebudayaan dalam sepanjang peradaban manusia. Seluruh kebudayaan merupakan satu proses belajar

yang besar. Dalam bidang kesenian misalnya, manusia terus-menerus mencari bentuk-bentuk ekspresi baru. Dalam bidang religi manusia berusaha untuk menanggapi kekuasaan ilahi dengan simbol bahasa, tanda-tanda dan perbuatan yang terus-menerus diperbaharainya. Teknik dan kemampuan manusia untuk ber-organisasi dikembangkan dan selalu memperbaharui alat-alat produksi, kemungkinan untuk berkomunikasi, kebiasaan-kebiasaan dalam bidang pekerjaan dan hidup. Proses belajar dalam kebudayaan menghasilkan bentuk-bentuk baru dan diakumulasi dalam wujud pengetahuan dan kepandaian. Meski demikian perlu dipahami bahwa tidak berarti bahwa proses belajar selalu memberikan hasil yang positif. Melalui "*trial and error*" manusia menjadi bijaksana, kekeliruan dan kesalahan ada manfaatnya, namun dapat juga terjadi bahwa manusia lewat kekeliruan dan kesalahan menjadi makin bodoh.

Dengan demikian kebudayaan sebagai suatu proses belajar tidak menjamin kemajuan dan perbaikan yang sejati. Justru karena kebudayaan suatu proses belajar, maka manusia perlu terus mempertanyakan kriterianya dan tujuannya dari kebudayaannya

Teori Wayang Kulit

Wayang sebagai sebuah produk budaya tidak dapat dilepaskan dari keberadaan masyarakat dan lingkungannya, sehingga terintegrasi dengan kebudayaan pada masyarakat tersebut. kata wayang adalah yang, yung, dan yong, antara lain terdapat dalam kata layang yang berarti "terbang", doyong yang berarti "miring", tidak stabil, kemudian royong yang berarti selalu bergerak dari tempat satu ke tempat yang lain, dan Poyang-payingan yang berarti berjalan sempoyongan, tidak tenang, dan sebagainya. Lebih lanjut Sri Mulyono

menjelaskan, Sehingga dapat disimpulkan dari pengertian yang dan variasinya adalah tidak stabil, tidak pasti, tidak tenang, terbang, bergerak kian-kemari, (Mulyono, 1982: 9)

Awalan "wa" di dalam bahasa Jawa modern tidak mempunyai fungsi lagi. Namun, dalam bahasa Jawa kuno awalan tersebut masih jelas dan memiliki fungsi tata bahasa seperti pada kata wahiri yang berarti iri hati, cemburu. Lebih lanjut Sri Mulyono menjelaskan, Jadi, bahasa Jawa wayang adalah mengandung pengertian berjalan kian-kemari, tidak tetap, sayup-sayup. Oleh karena itu, boneka-boneka yang digunakan dalam pertunjukan itu berbayangan atau member bayang-bayang sehingga di namakan wayang, (Mulyono, 1982: 10).

Dalam sejarah wayang terjadi kontroversi antara pendapat para ahli mengenai asal-usul wayang tersebut ada yang mengatakan bahwa kesenian wayang berasal dari pulau Jawa dan ada juga menyatakan bahwa pertunjukan wayang berasal dari kebudayaan Hindu. Namun pada ininya pendapat-pendapat tersebut mwnunjuk titik kesamaan bahwa wayang berasal dari pulau Jawa.

Lebih lanjut Sri Mulyono menjelaskan, Hal ini terlihat dari pandangan-pandangan beberapa para seperti ahli Dr. G. A. J. Hazeu, Dr. W. H. Rassers, dan Drs Suroto. Menurut Dr. G. A. J. Hazeu wayang berasal dari pulau Jawa ini dibuktikan dengan menyelidiki istilah-istilah sarana pertunjukan wayang kulit seperti wayang, kelir, blencong, kepyak, dalang, kotak dan cempala. Namun, pendapat tersebut dibantah oleh Dr. W. H. Rassers. Pada mulanya Rasser membantah Hazeu bahwa wayang berasal dari Hindu, namun pada akhirnya Rasser ragu akan pendapatnya sendiri, (Mulyono, 1982: 10).

Jadi, untuk menjawab pertanyaan mengenai dari mana wayang berasal adalah bahwa wayang berasal dari Indonesia dan khususnya di pulau Jawa meskipun lakon-lakon wayang diambil dari India.

Penolakan terhadap Narasi Agung, Narasi Besar, Meta Narasi dalam Pandangan Jean Francois Lyotard

Bagi Lyotard penolakan posmodern terhadap narasi agung sebagai salah satu ciri utama dari postmodern, dan menjadi dasar baginya untuk melepaskan diri dari *Grand-Narative* (Narasi Agung, Narasi besar, Meta Narasi) . Baginya Ilmu Pengetahuan pramodern dan modern mempunyai bentuk kesatuan (unity) yang didasarkan pada cerita-cerita besar (*Grand-Naratives*) yang menjadi kerangka untuk menjelaskan berbagai permasalahan penelitian dalam skala mikro bahkan terpeleceh sekalipun. Cerita Besar itu menjadi kerangka penelitian ilmiah dan sekaligus sebagai justifikasi keilmiah. *Grand-Naratives* (Meta-narasi) adalah teori-teori atau konstruksi dunia yang mencakup segala hal dan menetapkan kriteria kebenaran dan objektifitas ilmu pengetahuan.

Dengan konsekuensi bahwa narasi-narasi lain diluar narasi besar dianggap sebagai narasi non-ilmiah. Sebagaimana di jelaskan sebelumnya bahwa sains modern berkembang sebagai pemenuhan keinginan untuk keluar dari penjelasan pra ilmiah seperti kepercayaan dan mitos-mitos yang dipakai masyarakat primitif. Namun dalam pandangan kaum postmodernis termasuk Lyotard bahwa sains ternyata tidak mampu menghilangkan mitos-mitos dari wilayah ilmu pengetahuan. Sejak tahun 1700-an (abad pencerahan) dua narasi besar telah muncul untuk melegitimasi ilmu pengetahuan, yaitu : kepercayaan bahwa

ilmu pengetahuan dapat membawa umat manusia pada kemajuan (progress).

Penolakan terhadap metanarasi/grandnarasi berarti menolak penjelasan yang sifatnya unifersal/ global tentang realitas, tentang tingkah laku dan sebagainya. Lyotard juga menyatakan bahwa pengetahuan tidak bersifat metafisis, unifersal, atau transendental (esensialis), melainkan bersifat spesifik, terkait dengan ruang-waktu (historis).

Bagi pemikir postmodern ilmu pengetahuan memiliki sifat prespektifal, posisional dan tidak mungkin ada satu prespektif yang dapat menjangkau karakter dunia secara objektif-universal. Memudarnya kepercayaan terhadap metanarasi disebabkan oleh proses delegitimasi atau krisis legitimasi, di mana fungsi legitimasi narasi-narasi besar mendapatkan tantangan berat.

Hubungan Stick Puppet Petruk Sisi Lain Petruk sebagai bagian dari narasi kecil ditengah langgengnya pakem-pakem bentuk wayang pada tokoh petruk

Karya Stick Puppet Sisi Lain Petruk

Stick puppet merupakan salah satu bentuk mainan yang terdapat di beberapa negara didunia. Sedangkan di Indonesia khususnya di Jawa dikenal dengan nama "*Angkle-Angkle*". Stick Puppet ini mengadaptasi kedalam berbagai bentuk benda, hewan maupun karakter visual yang nantinya dapat dimainkan dengan ekspresi gerak tangan, kaki dan kepala. Berikut dibawah ini adalah hasil karya penulis mengenai Sisi Lain Petruk dalam bentuk Stick Puppet,



Gambar. 1 *Stick Puppet* Sisi Lain Petruk
(Sumber, Karya Ndaru Ranuhandoko, Media Foto)

Hampir seluruhnya kisah (lakon) yang didramatisasikan dalam wayang berasal dari mahabharata, dalam konteks cerita pewayangan petruk ada dalam bagian kelompok masyarakat Punakawan. Kelompok punakawan antara lain semar, petruk, gareng, pelawak rendahan, pelayan dan pengiring setia para pandawa, (Gertz, 1983: 354). Sebagai sebuah tokoh yang ada dalam pewayangan, salah satu tokoh yang dapat dikenali dari ciri fisiknya adalah tokoh Petruk. Tokoh ini dikenal sebagai tokoh yang merepresentasikan dekat dengan kehidupan masyarakat pada umumnya.

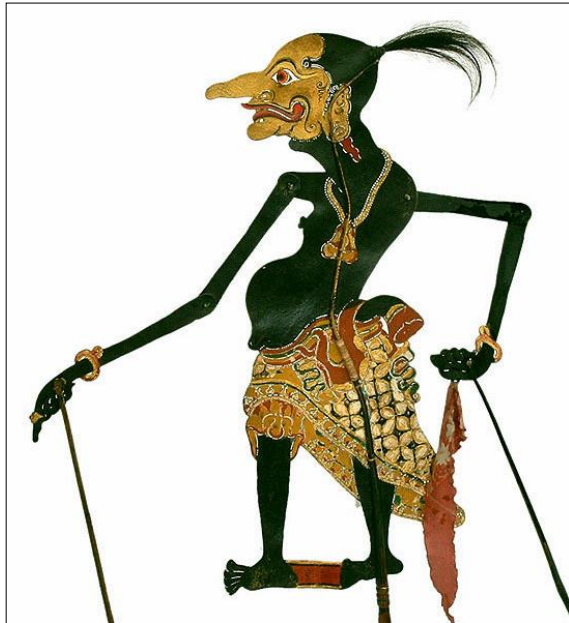
Dalam website *tsejatangdiy.com* di jelaskan lebih lanjut sebagai berikut, Petruk

adalah simbol dari kehendak, keinginan, karsa yang digambarkan dalam kedua tangannya. Jika digerakkan, kedua tangan tersebut bagaikan kedua orang yang bekerjasama dengan baik. Tangan depan menunjuk ke atas, memilih apa yang dikehendaknya, sedangkan tangan belakang menggenggam erat-erat apa yang telah dipilih.

Petruk memiliki nama alias, yakni Dawala. Dawa artinya panjang, la, artinya ala atau jelek. Sudah panjang, tampilan fisiknya jelek. Hidung, telinga, mulut, kaki, dan tangannya panjang. Petruk Kanthong Bolong, menggambarkan bahwa Petruk memiliki kesabaran yang sangat luas, hatinya bak samodra, hatinya longgar, plong dan perasaannya bolong tidak ada yang disembunyikan, tidak suka menggerutu dan ngedumel. Dawala, juga menggambarkan adanya pertalian batin antara para leluhurnya di kahyangan (alam kelanggengan) dengan anak turunnya.

Petruk Kanthong Bolong wajahnya selalu tersenyum, bahkan pada saat sedang berduka pun selalu menampakkan wajah yang ramah dan murah senyum dengan penuh ketulusan. Petruk mampu menyembunyikan kesedihannya sendiri di hadapan para kesatria bendharanya. Sehingga kehadiran petruk benar-benar membangkitkan semangat dan kebahagiaan tersendiri di tengah kesedihan, (www.seljatengdiy.com).

Untuk dapat mengetahui bentuk tokoh petruk dalam pewayangan yang ada pada umumnya, berikut penulis lampirkan perwajahnya sebagai berikut,



Gambar. 2 Tokoh Petruk dalam Pewayangan
(Sumber, <http://wayangprabu.com>)

Paradigma Bentuk Tunggal dalam konsep rupa Pewayangan sebagai narasi agung yang tidak dapat dirubah.

Dalam hal ini, yang disebut ‘pakem’ adalah sesuatu acuan, pedoman, petunjuk pelaksanaan (juklak), petunjuk teknis (juknis), kisi-kisi, atau ‘*term of references*’ (TOR); yang dulunya sangat mungkin merupakan suatu ‘kesepakatan bersama’ yang disusun oleh mereka-mereka yang dipandang sebagai empu, panji, tetua, para *linuwih*, dan/atau para pakar cerdas cendekia di kalangan keraton. Dalam kasus ini, terdapat sejumlah pakem. Misalnya, pakem pembuatan gamelan, pakem karawitan, pakem wayangan, pakem sabetan wayang, pakem tataan wayang, pakem sulukan, pakem tari, pakem ritual adat, pakem pernikahan adat, pakem ruwatan, pakem slametan, pakem bertani, pakem membuat rumah adat, dan sebagainya.

Sangat mungkin, pakem disusun atas sejumlah kebiasaan lebih dahulu, yang kemudian dibakukan. Tentu saja berbagai kebiasaan ini, dipilih sedemikian rupa, sehingga merupakan berbagai kebiasaan yang baik, luhur, bernilai tinggi, bermartabat, dan estetik. Berdasar kesepakatan bersama, berbagai kebiasaan ini lalu dibakukan menjadi suatu pakem tertentu.

Pakem-pakem tersebut, setelah disepakati, lalu dideklarasikan oleh penguasa. Mungkin saat itu oleh raja atau orang yang bertindak sebagai wakil raja. Jadi, sejak itu, masyarakat yang berada di wilayah kekuasaan kerajaan tersebut harus tunduk kepada pakem-pakem tersebut. Dan, kemudian kita sebagai anggota masyarakat lalu tunduk dan melaksanakan pakem-pakem tersebut sebagai suatu kewajiban untuk melaksanakan titah raja (di masa lampau). Jangan lupa, di masa lampau, masyarakat atau penduduk merupakan kelompok orang yang ‘dikuasai’ oleh raja atau kerajaan. Jangan lupa pula, di masa lampau, orang yang mempunyai keunggulan tertentu (kekuasaan, kesaktian, ilmu, atau pengetahuan) seperti raja, dipandang sebagai ‘*primus inter pares*’ (orang yang dipandang mempunyai suatu keunggulan atau ‘*primus*’ di antara kalangan masyarakat rakyat jelata).

Sedemikian lamanya pakem-pakem itu diterapkan di kehidupan masyarakat, sampai suatu ketika kita dapat melihat kenyataan bahwa pakem yang semula merupakan kesepakatan bersama, akhirnya berubah suatu ‘*dogma*’ yang seakan-akan berlaku secara mutlak dan sama sekali tidak boleh diubah. Dalam konteks pandangan Lyotard,

Bahwa pengetahuan tidak bersifat metafisis, unifersal, atau transendental

(esensial), melainkan bersifat spesifik, terkait dengan ruang-waktu (historis).

Hal ini, menurut pendapat saya merupakan hal yang wajar saja. Semakin lama kita memberlakukan suatu pakem tertentu, maka lama kelamaan pakem yang semula bersifat relatif flexibel, lalu berubah menjadi sangat paten dan sukar menyesuaikan diri dengan kemajuan jaman. Sikap fanatik dan ketidaktahuan kita tentang bagaimana pakem itu dulu dibangun dan disepakati, juga sangat memungkinkan terjadinya perubahan sifat suatu pakem menjadi sangat tunggal dan kaku.

Tetapi, kembali kepada awal mulanya, karena merupakan suatu kesepakatan bersama, maka tentu saja suatu pakem bisa saja berubah mengikuti jaman, jika dikehendaki dan dibangun suatu kesepakatan bersama yang lebih baru dan mutakhir. Tetapi, sebagai suatu pedoman, pakem yang lebih baru tetaplah harus mengacu kepada sesuatu yang bersifat baik, luhur, bernilai tinggi, bermartabat, dan estetis. Jadi, akan merupakan kasalahan fatal, jika sekelompok orang bersepakat membuat suatu pakem baru, tetapi pakem itu mempunyai sifat yang buruk, rendah (candhala), tidak bernilai tinggi, tidak bermartabat, dan tidak estetis.

Karena di masa lampau suatu wilayah secara geografis dikuasai oleh suatu kerajaan tertentu, maka pakem-pakem itu lalu disesuaikan dengan karakter kerajaan tertentu. Karenanya, lalu kita kenal ada pakem tatahan wayang gagrak Surakarta, pakem tatahan wayang gagrak Yogyakarta, dan sebagainya. Dalam kasus ini, yang dimaksud dengan 'gagrak' adalah pola, mahzab, corak, atau gaya. Karenanya, kita misalnya lalu bisa mengatakannya sebagai 'pakem tatahan wayang gaya Surakarta', 'pakem tatak wayang gaya Yogyakarta',

dan seterusnya. Hal yang sama, juga berlaku untuk berbagai pakem lainnya. Misalnya, pakem beksan (tari) gaya Yogyakarta.

Bukti bahwa suatu pakem merupakan kesepakatan bersama yang sebenarnya bersifat cukup luwes (flexible), misalnya adalah saat terjadi perubahan dari wayang beber menjadi wayang kulit purwa (di masa masuk dan berkembangnya agama Islam). Bukankah pada masa itu terbukti telah terjadi perubahan pakem tatahan rupa wayang? Juga terjadi pakem baru yang merupakan pedoman pembuatan gamelan, wayang kulit jenis 'lama' menjadi jenis baru seperti yang kita kenal sekarang. Bahkan, di masa sekarang kita mengenal pakem garap gendhing yang semula tidak ada. Misalnya, pakem garap gendhing campur-sari.

Bukti lain, sebelum Ki Narto Sabdho almarhum 'nekat' memakai dua gagrak permainan wayang (Surakarta dan Yogyakarta) dalam satu pagelaran wayang kulit purwa, pakem permainan wayang yang dikenal masyarakat di Jawa Tengah umumnya adalah pakem pagelaran wayang kulit purwa bergaya Surakarta dan bergaya Yogyakarta (Mataram). Kedua gaya (gagrak) ini, dulu tidak pernah dipakai secara bersamaan dalam satu pagelaran wayang.

Pada masa awal upaya penggabungan itu, saya masih ingat benar, Ki Narto Sabdho dimusuhi banyak orang dan banyak pihak. Dan, hujatan yang dialamatkan kepada beliau saat itu, adalah beliau dinyatakan 'ngrusak pakem', 'nerak pakem', atau 'ora pakem'. Namun, setelah beberapa tahun kemudian, ternyata penggabungan kedua gagrak ini telah menghasilkan 'pakem baru' permainan wayang kulit purwa. Kita, yang

hidup di masa sekarang, ternyata menerima pakem baru itu.

Namun suatu pakem yang lebih baru, jika salah menerapkannya, bisa saja menghasilkan sesuatu yang bersifat merusak kehidupan dan budaya kita, merendahkan martabat kita, mempunyai nilai estetika yang rendah, dan bisa saja tidak menghasilkan nilai yang luhur. Harus dapat digaris bawahi pula, sesuatu yang menyenangkan dan akhirnya menjadi suatu kebiasaan, bisa saja menghasilkan sesuatu yang buruk dan sama sekali tidak bernilai, ditinjau dari segi dampaknya. Yaitu, membuat masyarakat menjadi naik tingkat (naik level), atau malah sebaliknya, yaitu turun tingkat (turun level). Kalaupun terjadi hal yang negatif seperti ini, misalnya dihasilkan suatu pakem yang buruk, maka tetaplah hal ini harus dipandang sebagai suatu pakem, karena merupakan kesepakatan bersama.

Maka dari itu, bahwa pakem yang menjadi paradigma kekhawatiran dikalangan seniman, desainer yang ingin mengembangkan karya seni tradisi yang sudah lama melekat dimasyarakat. Padahal mestinya, apabila seni yang “katanya” dianggap tunggal ini, apabila tidak disesuaikan dengan kondisi zamannya, maka lama-lama akan kehilangan popularitasnya dan daya tarik regenerasi selanjutnya akan sangat sulit diterima. Sehingga penulis mencoba untuk memunculkan dan terinspirasi dari konsep petruk yang diciptakan dalam bentuk lain selain wayang yaitu Stick Puppet.

Karya Stcik Puppet lahir sebagai sesuatu perubahan bentuk radikal yang masih sesuai dengan representasi makna tokoh Petruk dalam Punakawan. Perubahannya didasarkan kepada pola-pola perilaku masyarakat pada umumnya.

PENUTUP

Dengan demikian, karakter menyeluruh tentang petruk yang hadir dalam pewayangan Jawa pada umumnya, telah menjadi suatu inspirasi bagi peneliti dalam membuat suatu karakter petruk dalam bentuk sisi yang lain. Melalui Stick Puppet inilah peneliti menghadirkan konsep dari sisi lain yang terdapat dalam nilai-nilai Petruk namun tetap utuh karakternya tidak berubah hanya dibuat dalam sisi yang radikal dan bebas. Hal ini diaplikasikan ke bagian wajah dan rambut, ini menjadi bagian paling dominan yang dibuat peneliti.

Melalui pendekatan pemikiran *Jean Francois Lyotard*, peneliti menemukan suatu adanya hubungan nilai-nilai dimasa lalu terkait keberadaan makna petruk sebagai suatu simbol kesederhanaan dan keterbukaan, yang sama dengan kondisi zaman sekarang ini. Kemudian, dari sisi atribut yang digunakan petruk yang dihadirkan menggunakan busana batik yang tetap berciri dari ke Indonesiaan, peneliti berani mengatakan demikian karena, dari berbagai tokoh yang ada dalam pewayangan, petruk dan tokoh punakawan lainnya adalah suatu ciptaan masyarakat Jawa dan umumnya Indonesia. Karya Stcik Puppet lahir sebagai sesuatu perubahan bentuk radikal yang masih sesuai dengan representasi makna tokoh Petruk dalam Punakawan. Perubahannya didasarkan kepada pola-pola perilaku masyarakat pada umumnya.

DAFTAR PUSTAKA

Ardian Kurnia. (2012). *Punakawan symbol kerendahan hati orang jawa*. Yogyakarta: Narasi.

- Frans Magnis – Suseno. (1987). *Etika dasar: masalah-masalah pokok filsafat moral*, Yogyakarta: Kanisius.
- Gertz, Clifford. (1983). *Abangan, Santri, Priyayi dalam Masyarakat Jawa*. Jakarta: Pustaka.
- Jhon A. Walker. (2010). *Desain, Sejarah, Budaya*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Lexy. J. Moleong. (2004). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung, Remaja Rosdakarya.
- Ni Made Purnami Utami. (2009). *Transformasi Jejahitan dalam penciptaan karya lukis kontemporer*.
- Nyoman Kutha Rata. (2010). *Metodologi Penelitian Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahardjo, Supratikno. (2011). *Peradaban Jawa dari mataram kuno sampai majapahit akhir*. Depok: Komunitas Bambu.
- Sadjiman Ebdi Sanyoto. (2009). *Nirmana: Dasar-dasar Seni dan Desain*. Jakarta: Jalasutra.
- Sri Mulyono. (1982). *Wayang: Asal-Usul, Filsafat, dan Masa depannya*. Jakarta: PT Gunung Agung.
- Tommy F. Awuy. (2004). *Sisi Indah Kehidupan: Pemikiran Seni dan Kritik Teater*, Jakarta, MSPI.