

**PUNAKAWAN SEBAGAI REFLEKSI
KEHIDUPAN KELAS BAWAH
DALAM PENCIPTAAN SENI LUKIS**



**PROGRAM STUDI SENI MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2024**

**PUNAKAWAN SEBAGAI REFLEKSI
KEHIDUPAN KELAS BAWAH
DALAM PENCIPTAAN SENI LUKIS**



Serli Yunia Wardani

NIM 2013025021

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Seni Murni

2024

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

PUNAKAWAN SEBAGAI REFLEKSI KEHIDUPAN KELAS BAWAH DALAM PENCIPTAAN SENI LUKIS oleh: Serli Yunia Wardani, NIM 2013025021 Program Studi S-1 Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 12 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I /Penguji I

Wiyono, M. Sn.

NIP 19670118 199802 1 001/NIDN. 0018016702

Pembimbing II/Penguji II

Deni Junaedi, S. Sn., M.A.

NIP 1973062121 0604 1 001/NIDN. 0021067305

Cognate/Penguji Ahli

Warsono, S.Sn., M.A.

NIP 19760509 200312 1 001/NIDN 0009057603

Ketua Jurusan/Program Studi Seni Murni

Dr. Miffahul Munir, M. Hum.

NIP 19760104 200912 1 001/NIDN. 0004017605

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001/NIDN 0019107005

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Serli Yunia Wardani
NIM : 2013025021
Program Studi : Seni Murni
Fakultas : Seni Rupa
Judul Tugas Akhir : Punakawan sebagai Refleksi Kehidupan
Kelas Bawah dalam Penciptaan Seni Lukis

Menyatakan bahwa hasil penulisan laporan pada Tugas Akhir ini adalah karya asli, tidak merupakan plagiarisme atau pencurian karya orang lain, kecuali sebagai referensi yang berasal dari buku, jurnal, dan situs *web* yang tercantum dalam daftar pustaka. Semua aspek yang terkait dengan Tugas Akhir ini dihasilkan secara orisinal dan otentik.

Jika terdapat dugaan kuat tentang ketidaksesuaian antara fakta dengan pernyataan ini, penulis bersedia menjalani proses verifikasi oleh pihak fakultas. Sanksi terberat yang mungkin diterapkan adalah pembatalan kelulusan atau keserjanaan. Pernyataan ini dibuat dengan kesadaran pribadi tanpa adanya tekanan atau paksaan dari pihak mana pun, demi menjaga integritas akademik institusi ini.

Yogyakarta, 12 Juni 2024




Serli Yunia Wardani

NIM 2013025021

PERSEMBAHAN

Penciptaan karya Tugas Akhir ini dipersembahkan kepada diri sendiri, kedua orang tua, keluarga, teman-teman, dan orang-orang tersayang yang telah menjadi bagian berharga dalam memberikan inspirasi selama perjalanan akademis ini.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis panjatkan atas ke hadirat Allah SWT, karena dengan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, penulis berhasil menyelesaikan laporan Tugas Akhir sebagai bagian dari persyaratan kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni di Program Studi Seni Murni, dengan minat utama Seni Lukis, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan Tugas Akhir dan hasil penciptaan karya seni ini masih terdapat beberapa kekurangan dalam penyampaian informasi dan aspek lainnya. Oleh karena itu, penulis sangat menerima pendapat, saran, dan kritik untuk perbaikan di masa mendatang.

Penulis menyampaikan rasa syukur dan terima kasih dengan penuh kerendahan hati dan rasa hormat kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama proses penulisan dan penciptaan karya ini.

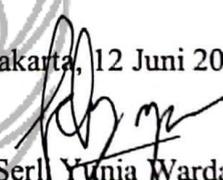
Terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya yang telah membimbing langkah-langkah dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Wiyono, M. Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan inspirasi yang sangat berharga. Tanpa dukungan dan bantuan beliau, Tugas Akhir ini tidak akan terselesaikan dengan baik.
3. Deni Junaedi, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing II yang telah sabar dan sangat baik memberikan pengarahan, masukan yang detail serta saran juga kritik untuk laporan Tugas Akhir ini.
4. Warsono, S.Sn., M.A., yang penuh dedikasi dalam memberikan berbagai saran berharga untuk mencapai hasil maksimal dalam penulisan ini.
5. Dr. Miftahul Munir, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Seni Rupa Murni yang telah membantu proses pengajuan Tugas Akhir dan sidang.
6. M. Sholahuddin, S.Sn., M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

7. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Satrio Hari Wicaksono, M.Sn., yang sudah memberikan arahan setiap semester saat pengisian Kartu Rencana Studi.
9. Seluruh dosen dan staff karyawan Prodi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas ilmu dan bimbingannya selama masa perkuliahan.
10. Seluruh staff sekretariat dan administrasi Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Kedua orang tua, Bapak Suparmin dan Ibu Sumbiah yang telah memberikan doa, kasih sayang, dan dukungan sepanjang masa.
12. Bayu Prasetya, S.Pd. atas dukungan yang berarti dari segala sisi.
13. Teman-teman Primata seperjuangan, Mahasiswa Seni Murni angkatan 2020 yang telah membantu selama proses belajar di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Semoga hasil karya ini bermanfaat dan dapat menjadi bagian yang berarti dalam perjalanan akademis dan seni penulis.

Yogyakarta, 12 Juni 2024

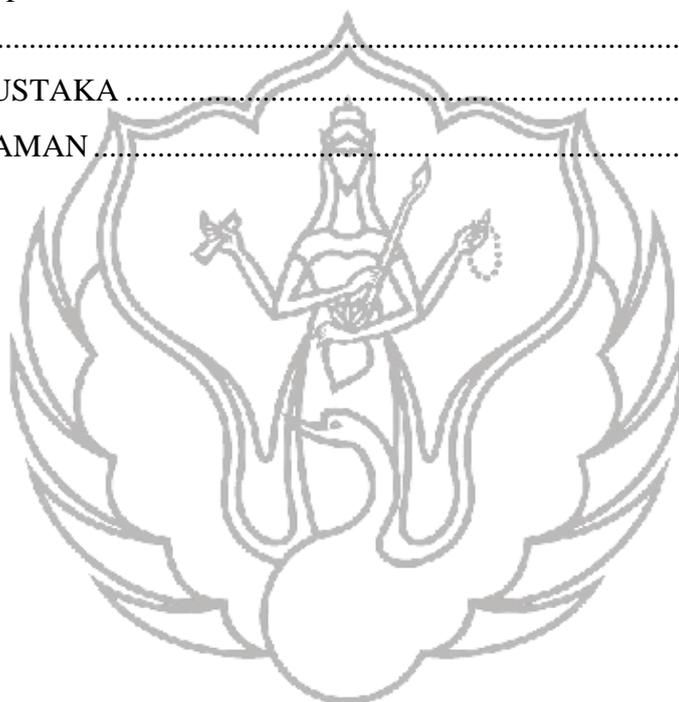


Serli Yunia Wardani

DAFTAR ISI

PENCIPTAAN KARYA SENI.....	i
Serli Yunia Wardani.....	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Makna Judul.....	5
BAB II KONSEP	11
A. Konsep Penciptaan	11
B. Konsep Perwujudan	16
BAB III PROSES PEMBENTUKAN.....	27
A. Bahan	27
B. Alat.....	31
C. Teknik	34
D. Tahap Pembentukan	35
BAB IV DESKRIPSI KARYA.....	41
Serli Yunia Wardani, Punakawan vs Ditya Kala Corona.....	42
Serli Yunia Wardani, Gembala Bebek	43
Serli Yunia Wardani, Sumber Panguripan	45
Serli Yunia Wardani, Indel Badeg Gula Jawa.....	47
Serli Yunia Wardani, Bumi Panen	49
Serli Yunia Wardani, Gemerlap Seni Rakyat di Tepi Kampung.....	51

Serli Yunia Wardani, Lelakon Ceria Si Penjual Mendoan.....	53
Serli Yunia Wardani, Dawet Ayu Cap Bawor.....	54
Serli Yunia Wardani, Buruh Pasir Kali Serayu	55
Serli Yunia Wardani, Gugur Gunung.....	57
Serli Yunia Wardani, Kunir Asem,	58
Serli Yunia Wardani, Salah Suluh.....	59
Serli Yunia Wardani, Tukang Becak.....	61
Serli Yunia Wardani, Era Beras Mahal	63
Serli Yunia Wardani, Ku Tambal Pakaian Sobekmu!.....	64
BAB V PENUTUP	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	68
DAFTAR LAMAN	69



DAFTAR GAMBAR

GAMBAR ACUAN/REFERENSI.....	
Gambar 2.1 Semar gaya Banyumasan	12
Gambar 2.2 Bawor (Bagong) gaya Banyumasan	12
Gambar 2.3 Nala Gareng gaya Banyumasan	13
Gambar 2.4 Petruk gaya Banyumasan	13
Gambar 2.5 Catugora (Togog) gaya Banyumasan	13
Gambar 2.6 Prita (Bilung) gaya Banyumasan	14
Gambar 2.7 Kartono Yudhokusumo, <i>Penyerangan Terhadap Pengok</i>	22
Gambar 2.8 Triyoso Yusuf, <i>Ringgit Purwa</i>	23
Gambar 2.9 Nasirun, <i>Ngilo</i>	24
Gambar 2.10 Indieguerillas, <i>Jalan Gembira</i>	25
GAMBAR TAHAP PEMBENTUKAN.....	
Gambar 3.1 Cat Akrilik.....	27
Gambar 3.2 Kanvas Kosong	28
Gambar 3.3 Buku Sketsa.....	29
Gambar 3.4 Isi Lem Tembak/ <i>Glue Gun</i>	29
Gambar 3.5 Gloss Varnish	30
Gambar 3.6 Akrilik Pen	30
Gambar 3.7 Kuas.....	31
Gambar 3.8 Palet.....	31
Gambar 3.9 Pisau Palet	32
Gambar 3.10 Pensil Mekanik	32
Gambar 3.11 Alat Lem Tembak	33
Gambar 3.12 Gun tacker	33
Gambar 3.13 Kain Lap.....	34
Gambar 3.14 Pemasangan Kanvas	37
Gambar 3.16 Proses Sketsa	39
Gambar 3.17 Pewarnaan Objek Lukisan.....	39
Gambar 3.18 Proses <i>Finishing</i> dengan menggoreskan <i>watermark</i>	40

GAMBAR KARYA

Gambar 4.1	42
Serli Yunia Wardani, <i>Punakawan vs Ditya Kala Corona</i> , 2024	49
Gambar 4.2	43
Serli Yunia Wardani, <i>Gembala Bebek</i> , 2024	43
Gambar 4.3	45
Serli Yunia Wardani, <i>Sumber Panguripan</i> , 2024	45
Gambar 4.4	47
Serli Yunia Wardani, <i>Indel Badeg Gula Jawa</i> , 2024	47
Gambar 4.5	49
Serli Yunia Wardani, <i>Bumi Panen</i> , 2022	42
Gambar 4.6	51
Serli Yunia Wardani, <i>Gemerlap Seni Rakyat di Tepi Kampung</i> , 2024	51
Gambar 4.7	53
Serli Yunia Wardani, <i>Lelakon Ceria Si Penjual Mendoan</i> , 2024	53
Gambar 4.8	54
Serli Yunia Wardani, <i>Dawet Ayu Cap Bawor</i> , 2024	54
Gambar 4.9	55
Serli Yunia Wardani, <i>Buruh Pasir Kali Serayu</i> , 2024	55
Gambar 4.10	57
Serli Yunia Wardani, <i>Gugur Gunung</i> , 2024	57
Gambar 4.11	58
Serli Yunia Wardani, <i>Kunir Asem</i> , 2024	58
Gambar 4.12	59
Serli Yunia Wardani, <i>Salah Suluh</i> , 2024	59
Gambar 4.13	61
Serli Yunia Wardani, <i>Tukang Becak</i> , 2024	61
Gambar 4.14	63
Serli Yunia Wardani, <i>Era Beras Mahal</i> , 2024	63
Gambar 4.15	64
Serli Yunia Wardani, <i>Ku Tambal Pakaian Sobekmu!</i> , 2024	64

DAFTAR LAMPIRAN

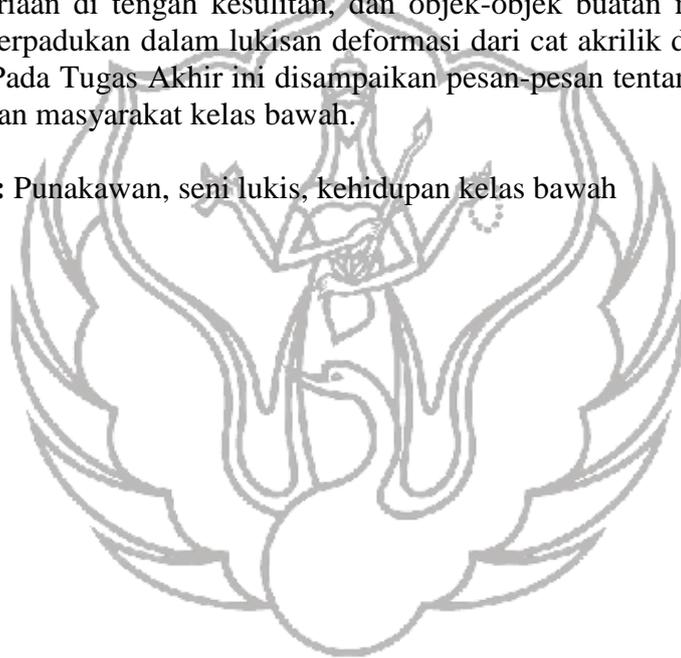
A. Foto Diri dan Biodata Mahasiswa.....	70
B. Foto Poster Pameran	72
C. Foto Situasi <i>Display</i> Karya	73
D. Foto Situasi Pameran	74
E. Katalogus	77



ABSTRAK

Pertunjukan wayang kulit merupakan bagian dari warisan tradisi seni budaya yang ada di Indonesia. Salah satu kelompok tokoh dalam wayang kulit adalah Punakawan, yang tidak hanya menjadi hiburan tetapi juga menginspirasi melalui makna filosofis dan nilai sosial yang ditampilkan. Dalam Tugas Akhir ini bentuk visual karakter Punakawan yang unik digunakan sebagai refleksi kehidupan masyarakat kelas bawah. Metode yang digunakan dalam Tugas Akhir penciptaan karya seni lukis ini yaitu metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif yang dilakukan dengan menciptakan karya seni lukis sesuai peristiwa atau masalah dari hasil observasi atau pengamatan yang mendalam. Karya-karya Tugas Akhir ini adalah representasi kehidupan masyarakat kelas bawah, yang menggambarkan profesi atau pekerjaan mereka, situasi sehari-hari, dan latar belakang kehidupan yang bergantung pada alam. Diwujudkan melalui lima belas karya seni lukis yang memiliki komponen figur Punakawan *gagrak* Banyumas, warna yang memberikan nuansa keceriaan di tengah kesulitan, dan objek-objek buatan manusia maupun alami yang terpadukan dalam lukisan deformasi dari cat akrilik dengan tambahan media lain. Pada Tugas Akhir ini disampaikan pesan-pesan tentang kebijaksanaan dan daya tahan masyarakat kelas bawah.

Kata Kunci: Punakawan, seni lukis, kehidupan kelas bawah



ABSTRACT

Shadow puppet shows are part of the heritage of cultural arts traditions in Indonesia. One of the groups of characters in wayang kulit is Punakawan, which is not only entertainment but also inspires through the philosophical meanings and social values displayed. In this Final Project, the unique visual form of the Punakawan character is used as a reflection of the life of the lower class. The method used in this Final Project is a descriptive method with a qualitative approach that is done by creating paintings according to events or problems from the results of in-depth observation or observation. The expected outcome of this Final Project is to represent the life of the lower-class people seen from menial jobs, daily situations, and a background of life that depends on nature. This is realized through fifteen paintings that have components of Punakawan gagrak Banyumasan figures, colors that give a cheerful feel in the midst of difficulties, and man-made and natural objects that are combined in deformation paintings of acrylic paint with additional media. This Final Project aims to convey messages about the wisdom and resilience of the lower class society.

Keywords: *Punakawan, art painting, lower class*



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Wayang kulit merupakan salah satu bagian dari warisan tradisi seni dan budaya yang ada di Indonesia. Dalam pertunjukan wayang kulit, selain sebagai media hiburan, juga mengandung banyak ajaran nilai estetis dan filosofis yang adiluhung. Menurut Ronaldo (2023: 9-10), wayang adalah budaya dan warisan leluhur yang kaya makna dan nilai-nilai filosofis bagi kehidupan manusia Indonesia pada umumnya dan Jawa secara khusus. Pertunjukan wayang disampaikan secara unik melalui tokoh-tokoh wayang oleh seorang dalang. Salah satu kelompok tokoh dalam pertunjukan wayang yang sangat terkenal adalah Punakawan. Punakawan terdiri dari Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong atau Bawor yang merupakan tokoh Punakawan kanan. Jika lebih mendalami mengenai Punakawan, terdapat pula Punakawan kiri seperti Togog dan Bilung. Punakawan tidak hanya menjadi hiburan dalam pertunjukan wayang kulit, tetapi juga memiliki makna filosofis dan makna sosial yang mendalam.

Ketertarikan penulis terhadap tokoh Punakawan bermula dari pengalaman pada saat duduk di bangku sekolah dasar. Pada saat itu, penulis mengikuti perlombaan seni lukis dan penulis menciptakan lukisan dengan tema pertunjukan wayang kulit. Sebelum mengikuti lomba, penulis mempelajari apa saja yang dihadirkan dalam pertunjukan wayang kulit, mulai dari wayang kulitnya, piranti-piranti untuk pertunjukan, seperti alat musik yang digunakan, para *niyaga* atau pemain musik gamelan, dan *sinden* atau wanita yang bernyanyi mengiringi orkestrasi gamelan. Hal tersebut dilakukan untuk membantu penulis menampilkan bentuk visual lukisan supaya lebih akurat dan otentik. Pengalaman tersebut menjadi langkah awal penulis untuk mempelajari karakteristik serta bentuk visual tokoh-tokoh Punakawan karena pada saat itu membawakan bentuk visual Semar dan Bawor.

Pertunjukan wayang kulit juga sering digelar di daerah asal penulis, yaitu di Kabupaten Banyumas. Kecenderungan para penonton pertunjukan wayang kulit, yaitu selalu menanti-nantikan babak *gara-gara* yang menampilkan para

Punakawan dengan lawakannya yang mengundang canda tawa *ki dalang* dengan penontonnya, di samping itu materi cerita yang ditampilkan dalam *gara-gara* sering kali sesuai dengan kondisi masyarakat kelas bawah.

Gara-gara adalah adegan penting dalam pertunjukan wayang kulit, yang merupakan penggambaran situasi atau kondisi dinamika alam semesta. Pada babak *gara-gara* akan muncul sang Punakawan yang merupakan simbol dari rakyat kecil, sehingga setiap pesan yang disampaikan juga mudah diterima oleh masyarakat kelas bawah. Pada babak ini, ditampilkan keberanian dalam mengkritik sebagai sarana perlawanan terhadap ketidakadilan sang penguasa. Nirwansyah (2023:5) mengatakan, bahwa *gara-gara* ini merupakan babak dalam pertunjukan wayang yang dijadikan selingan oleh *ki dalang* agar penonton tidak bosan dengan *sabetan* atau kata-kata bijak dari para kesatria dan dewa-dewa, biasanya ditandai dengan kemunculan para Punakawan yang mewakili bahasa rakyat.

Salah satu tokoh Punakawan yang bernama Bawor merupakan maskot dari Kabupaten Banyumas, daerah asal penulis. Soewargono (2012:193-194) mengatakan, bahwa karakteristik masyarakat Banyumas yang *cablaka* atau *blakasuta* (terus terang) terkait erat dengan filosofi dari karakteristik Bawor. Karakteristik tersebut dapat berjalan beriringan dengan arus globalisasi tanpa harus mengorbankan kebudayaan lokal yang ada.

Sementara itu, seni lukis adalah salah satu bentuk seni yang memiliki kemampuan unik untuk mencerminkan realitas, emosi, dan pandangan dunia dari perspektif pelukis. Oleh sebab itu, terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara pelukis satu dengan pelukis lain. Orisinalitas sebuah karya seni menurut Sudarso (2006) adalah, sesuatu karya seni yang diciptakan oleh senimannya pasti mencerminkan pribadinya karena merupakan hasil ciptaannya berdasarkan pengamatan, pengolahan, dan diutarakan secara khas oleh dirinya sendiri.

Penciptaan seni lukis tidak hanya menghasilkan karya seni sebagai bentuk kreativitas, tetapi juga dapat berfungsi sebagai cerminan sosial, politik, maupun budaya dalam suatu periode. Seni lukis memiliki peran penting dalam memperkaya budaya dan sejarah suatu masyarakat. Karya yang dilahirkan oleh seorang seniman tentunya tidak terlepas dari lingkungan sekitar, sehingga tidak

menutup kemungkinan karya tersebut memiliki kecenderungan terhadap tradisi atau budaya di lingkungan tempat tinggal.

Punakawan dianggap sebagai cerminan masyarakat kelas bawah dalam pertunjukan wayang kulit. Dalam perannya di dunia pewayangan, Punakawan adalah tokoh kaum bawah atau lebih sering dikenal dari perannya sebagai *batur* atau *bala dupak*. Kresna (2012: 20) mengatakan bahwa, Punakawan sebagai *bala dupak* artinya Punakawan sebagai pengikut sampingan yang tidak memiliki kegunaan dan fungsi yang berarti sehingga jika perlu, ditendang pun tidak apa-apa. Punakawan sering digambarkan sebagai tokoh yang bijak meskipun sederhana. Dalam penciptaan seni lukis, Punakawan dapat menjadi simbol kebijaksanaan yang muncul dari masyarakat kelas bawah.

Penulis mengangkat gagasan dalam penciptaan seni lukis dengan judul *Punakawan sebagai Refleksi Kehidupan Kelas Bawah dalam Penciptaan Seni Lukis* dengan didasari oleh kekaguman terhadap karakteristik dan bentuk visual dari tokoh-tokoh Punakawan. Dengan menciptakan karya seni yang mengambil inspirasi dari Punakawan, diharapkan dapat menyampaikan pesan tentang kebijaksanaan, kerendahhatian, dan daya tahan (juang) kelas bawah dalam menghadapi tantangan hidup yang dapat diteladani. Selain itu, yang membuat penulis tertarik adalah bentuk visual para tokoh Punakawan yang unik dan artistik sehingga membuat mereka terlihat jenaka, yang membedakan dengan bentuk visual dari tokoh-tokoh wayang kulit lainnya.

Pada setiap karya, tokoh Punakawan akan dihadirkan secara visual sebagai elemen utama, walaupun tampilannya tidak digambarkan sebagaimana aslinya. Penulis mewujudkan Punakawan sesuai dengan imajinasi atau dengan gaya sendiri. Penulis terinspirasi oleh nilai-nilai kehidupan atau kejujuran yang dicontohkan oleh Punakawan dalam kehidupan sehari-hari, meskipun dalam penyampaiannya dilakukan secara jenaka. Punakawan bukan hanya menjadi karakter penting dalam cerita pewayangan, tetapi juga menjadi medium untuk menggambarkan berbagai aspek kehidupan saat ini yang dianggap masih relevan oleh penulis. Dalam penciptaan karya seni lukis, Punakawan versi penulis menjadi cerminan dari perspektif dan ekspresi pribadi. Setiap penggambaran

karakter Punakawan melalui goresan kuas dan warna adalah representasi pemahaman penulis terhadap dunia sekitar.

Melalui Tugas Akhir ini, penulis bermaksud untuk mengeksplorasi berbagai aspek kehidupan yang terjadi di masyarakat kelas bawah dengan menggunakan karakter Punakawan sebagai personifikasi kehidupan masyarakat kelas bawah. Memvisualisasikannya dalam bentuk karya seni lukis dengan tema-tema masalah sosial dan budaya yang kontekstual. Seni lukis yang inklusif dan berfokus pada narasi sosial menjadi media untuk menampilkan realitas sosial masyarakat kelas bawah.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan uraian di atas, masalah yang dirumuskan dalam penciptaan karya seni lukis adalah:

1. Apakah pengertian Punakawan sebagai refleksi kehidupan kelas bawah.
2. Bagaimana membuat visualisasi Punakawan sebagai refleksi kehidupan kelas bawah ke dalam seni lukis dengan teknik, medium, dan gaya yang tepat.

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Tujuan dari Tugas Akhir penciptaan karya seni lukis, yaitu:

- a. Memahami tentang pengertian Punakawan sebagai refleksi kehidupan kelas bawah.
- b. Penciptaan lima belas lukisan bertema Punakawan sebagai refleksi kehidupan kelas bawah.

2. Manfaat

Manfaat dari penciptaan Tugas Akhir karya seni lukis, yaitu:

- a. Hasil dari penciptaan karya seni ini, diharapkan dapat menjadi sumber pengetahuan baru yang bermanfaat secara signifikan bagi publik dunia seni rupa.
- b. Berkontribusi dalam memperkaya khazanah budaya, terutama bagi lingkungan akademik, yaitu Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- c. Kepuasan yang mendalam akan tercapai apabila mampu memberikan inspirasi kepada para peneliti seni melalui pesan-pesan yang menggambarkan realitas kehidupan masyarakat kelas bawah, melalui

tokoh-tokoh Punakawan dalam karya seni lukis, sekaligus memenuhi persyaratan untuk meraih gelar Strata-1 di Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

D. Makna Judul

Untuk memperjelas makna kata yang digunakan dalam judul *Punakawan sebagai Refleksi Kehidupan Kelas Bawah dalam Penciptaan Seni Lukis*, akan dijabarkan definisi yang lebih khusus mengenai kata atau istilah tersebut, yaitu:

1. Punakawan

Punakawan, dalam dunia pewayangan adalah sekelompok karakter yang dikenal dengan ciri khas yang unik dan mengundang tawa. Baik dari segi penampilan fisik maupun sikap dan tingkah laku yang selalu menggelitik hati.

“*Puna*” atau “*Pana*” dalam terminologi Jawa artinya memahami, terang, jelas, cermat, mengerti, cerdas dalam mencermati atau mengamati makna hakikat di balik kejadian-peristiwa alam dan kejadian dalam hidup manusia. Sedangkan “*kawan*” berarti pula pamong, atau teman. Jadi Punakawan mempunyai makna yang menggambarkan seseorang yang menjadi teman, yang mempunyai kemampuan mencermati, menganalisis, dan mencerna segala fenomena dan kejadian alam serta peristiwa dalam kehidupan manusia (Kresna, 2012: 28).

Wayang kulit sebagaimana adanya sekarang merupakan kreasi Wali Songo, khususnya Sunan Bonang dan Sunan Kalijaga, dari hasil membaca lingkungan alam masyarakat Jawa yang telah tumbuh sebelumnya, sehingga menggunakan wayang untuk media menyebarkan ajaran Islam (Setiawan, 2020: 37).

Punakawan terdiri dari empat tokoh, yaitu Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong atau Bawor. Semar berasal dari kata Arab, yaitu *Simaar* atau *Ismarun* yang artinya paku untuk menancapkan suatu barang, agar tegak, kuat dan tidak goyah. Semar memiliki ciri khas *kuncung* (jambul), rambutnya yang berwarna putih, badan *gropoh* (gemuk dan pendek), mata *rembesan*, berhidung *sunthi* (kecil), dengan tangan *ngepel* (mengepal) dan *nuding* (menunjuk). Atribut yang lain ialah anting *lombok abang*. Menurut Nugroho

(2020:36), Semar sebagai gambaran manusia yang sudah tidak lagi membedakan *susah-bungah*, kaya-miskin.

Gareng berasal dari kata *Naala Qorin* yang artinya memperoleh banyak kawan atau memperluas persahabatan. Ciri fisik Gareng yaitu tubuh *gropoh*, bermata *kéra* (juling), berhidung *nérong glathik*, bermulut *mése*m (tersenyum), tangan *céko* (bengkok) dengan posisi nuding dan *megar* serta kaki *gejig* (jinjit). Atribut lainnya yang dipakai yaitu kalung *dhuwit* (uang koin). Cacat fisik yang digambarkan pada karakternya melambangkan rasa kewaspadaan, ketelitian, dan kehati-hatian. Gareng sulit menyampaikan sesuatu melalui kata-kata yang akan diucapkan dari mulutnya sendiri (Kresna, 2012: 44).

Kata Petruk berasal dari bahasa Arab *Fat-ruk* yang artinya ‘maka tinggalkanlah’. Tokoh Petruk memiliki bentuk yang serba *kendor* (rileks) dan santai, seperti tangan panjang posisi *nuding* dan *ngapel*, berhidung *mare ula* (panjang), mulut *mése*m, dan perutnya buncit. Menurut Nugroho (2020: 38), wujud dan simbol Petruk ini mencerminkan pandangan manusia yang selalu menganggap bahwa setiap masalah terasa *enténg* (ringan) atau santai.

Tokoh Bagong bila diamati dari bentuknya memiliki badan *gropoh*, bermata *plolon* (terbuka lebar), berhidung *nemlik* atau *sunthi* (kecil), bermulut *dowér* (tebal dan menonjol ke depan), dengan tangan *megar*. Bagong dikenal dengan gayanya yang asal bicara. Tokoh Bagong digambarkan sebagai sosok manusia berwatak lugu yang apa adanya dan teramat sederhana, namun memiliki ketabahan hati yang luar biasa (Kresna, 2012: 21).

Terdapat tokoh-tokoh Punakawan lain yang berlawanan dengan Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong, yang disebut sebagai Punakawan kiri, sebagai pelayan tokoh jahat, yaitu Togog dan Bilung. Kresna, (2012: 23) mengatakan bahwa jika masukan Bilung tidak diperhatikan, Bilung akan menjerumuskan tuannya dengan memberikan masukan yang salah jika dimintai pendapat.

Selain itu, ada juga tokoh yang disebut Punakawan *morgan* atau Punakawan yang tidak memiliki *bendara* (tuan) secara khusus yang selalu diikutinya, baik ksatria atau golongan angkara murka tidak ada perbedaannya. Tokoh-tokoh Punakawan *morgan* ini antara lain, Punakawan wanita yang

merupakan *abdi dalem istana keputren*, yaitu Cangik dan Limbuk. Cangik merupakan ibu dari Limbuk. Keduanya berparas buruk rupa, namun sangat percaya diri dan menganggap dirinya cantik. Kresna (2012: 23) mengatakan bahwa dari kedua sosok ini, dapat dipelajari tentang kebesaran hati untuk menyadari kekurangan diri. Selain Cangik dan Limbuk, terdapat tokoh yang disebut *cantrik* atau pengiring tokoh pendeta, resi atau begawan. Dalam cerita wayang kulit selalu didapatkan adegan pertapaan, tugas utama Punakawan ini adalah melayani segala kebutuhan guru (pertapa) dan juga menjadi pesuruh.

Tokoh *geculan* juga merupakan bagian dari Punakawan yang tidak memiliki tuan, dan berperan untuk membuat lelucon mengundang tawa bagi anak-anak, sehingga pagelaran wayang kulit menjadi lebih segar dan meriah. Tokoh ini antara lain, Demang Sarapada yang berwujud *angkrek* (jenis mainan anak-anak yang dibuat menyerupai wayang kulit yang ada benangnya, sehingga bila ditarik benangnya dapat menggerakkan semua anggota badannya), Wayang Brayud (tokoh lakon *murwokolo* atau lakon dalam kepentingan ruwatan), Gentong Lodhong (prajurit *sabrang* dengan penampilan yang unik dan lucu), dan Gonjring Miring (lawan dari Gentong Lodhong).

Dalam Tugas Akhir penciptaan seni lukis, Punakawan adalah figur yang memiliki kemampuan untuk mencermati, menganalisis, dan mencerna segala peristiwa dalam kehidupan manusia. Personifikasi teman yang bijak dalam memahami realitas sekitar. Punakawan adalah karakter yang berperan sebagai pengikut sampingan dan dianggap tidak memiliki kegunaan, serta ditempatkan dalam konteks masyarakat kelas bawah karena berada pada strata sosial yang lebih rendah.

2. Refleksi

Refleksi adalah pengalaman yang dieksplorasi dan diceritakan. Akan menciptakan makna yang berfokus pada keadaan sekitar atau merupakan hal yang penting bagi diri individu (Boyd dan Fales, 1983). Kemudian berdasarkan etimologis, refleksi berarti berbagai makna yang diturunkan, termasuk bagaimana individu dapat mengetahui sesuatu serta hal-hal lain yang berhubungan dengan diri mereka sendiri (Seggelen, dkk, 2017).

Refleksi yang dimaksudkan dalam Tugas Akhir ini adalah gambaran dari situasi sosial di masyarakat yang dipresentasikan kembali oleh karakter Punakawan dalam pertunjukan wayang kulit di babak *gara-gara*.

3. Kehidupan

Kehidupan berasal dari kata hidup. Suwardi (2018: 51) mengatakan bahwa hidup adalah sebuah perjalanan, dari tiada, ada, ke tiada lagi. Sedangkan menurut Campbell, Reece, Mitchell dalam Tamami (2020: 97) kehidupan merupakan suatu hirarki, di mana setiap tingkat struktur biologis merupakan pengembangan dari tingkatan di bawahnya.

Pada Tugas Akhir penciptaan ini, kehidupan dipandang sebagai perjalanan yang melibatkan siklus dari ketiadaan, keberadaan, hingga kembali ke ketiadaan, dan diwujudkan dalam berbagai cara hidup.

4. Kelas Bawah

Menurut Elly M. Setiadi dan Usman Kolip (2011: 424) dalam bukunya *Pengantar Sosiologi Pemahaman Fakta dan Gejala Permasalahan Sosial: Teori, Aplikasi, dan Pemecahannya*, kelas sosial dijelaskan sebagai berikut:

Kelas sosial adalah gejala yang serba hadir di setiap kehidupan sosial, artinya dalam setiap kehidupan sosial selalu ada pola-pola penggolongan manusia dalam kelompok dengan berbagai kriteria yang melekat pada diri masing-masing anggota kelompok tersebut. Kelas-kelas sosial akan selalu muncul secara ilmiah, sehingga dalam kenyataannya munculnya kelas sosial telah menjadi bagian dari hukum alam.

Kelas bawah adalah bagian dari kelas sosial yang diketahui melalui penggolongan individu dalam masyarakat, didasarkan pada ukuran kekayaan, kekuasaan dan wewenang, serta kehormatan. Kelas Bawah adalah mereka yang tidak mempunyai kekayaan materi, dapat dilihat dari bentuk tempat tinggal, benda-benda tersier yang dimiliki, cara berpakaian, maupun kebiasaan dalam berbelanja. Sedangkan kekuasaan, wewenang, dan kehormatan seringkali berkaitan dengan kekayaan, karena kekayaan dapat digunakan untuk mengontrol individu yang kurang mampu secara finansial.

Di sisi lain, Santosa (2017: 99) mengatakan bahwa golongan ekonomi lemah (*wong cilik*) artinya bukan dari kalangan priyayi atau bangsawan,

sehingga dapat diartikan kelas bawah adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan situasi kelas sosial dari kelompok masyarakat yang memiliki akses terbatas terhadap sumber daya ekonomi, pendidikan, kesehatan, dan peluang lain.

5. Penciptaan

Menurut Suteja (50: 2021) penciptaan seni adalah hasil karya seni yang memiliki nilai kebaruan, nilai estetis dan nilai filosofis. Sedangkan menurut Afnan (2017: 41) penciptaan adalah cara untuk menghasilkan suatu karya yang matang, baik dari segi visualisasinya maupun dari segi estetikanya.

Penciptaan yang dimaksud lebih merujuk pada kemampuan mengadakan sesuatu yang baru, dengan mencari perbedaan dari apa yang sudah ada sebelumnya.

6. Seni Lukis

Menurut Tantawi (2019: 90), seni lukis adalah seni yang dikomunikasikan dengan garis dan warna. Garis dan warna sebagai alat seniman untuk mengungkapkan buah pikiran. Adapun menurut Bahari (2008: 82), seni lukis adalah karya seni rupa dua dimensional yang menampilkan unsur warna, bidang, garis, bentuk, dan tekstur. Sebagai bagian dari karya seni murni, seni lukis merupakan bahasa ungkapan pengalaman artistik dan ideologi seseorang pada objek dua dimensi.

Pada Tugas Akhir penciptaan ini seni lukis yang dimaksud adalah bentuk seni rupa dua dimensi dengan unsur-unsur berupa titik, warna, bidang, garis, bentuk, dan tekstur. Sebagai bahasa visual yang mengungkapkan pengalaman artistik dan ideologi.

Berdasarkan definisi dari sumber-sumber pustaka di atas, dapat disimpulkan bahwa judul *Punakawan sebagai Refleksi Kehidupan Kelas Bawah dalam Penciptaan Seni Lukis* memiliki makna Punakawan yang merupakan bagian dari tokoh-tokoh pewayangan dengan bentuk unik. Pandai mengamati makna hakikat di balik kejadian-peristiwa alam dan kejadian dalam hidup manusia. Karakter Punakawan dijadikan sebagai media refleksi untuk menggambarkan kehidupan, peristiwa, dan realitas sehari-hari masyarakat kelas

bawah, dan diwujudkan dalam bentuk seni lukis dua dimensional dengan menampilkan unsur titik, warna, bidang, garis, bentuk, dan tekstur sebagai ungkapan pengalaman artistik dan ideologi penulis.

