

**PETRUK SEBAGAI IDIOM PENCIPTAAN KARYA SENI  
LUKIS**



**JURNAL**

Oleh : Pandhu Haryo Bimantoro

NIM : 1312388021

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

**2021**

Jurnal Tugas Akhir Karya Seni berjudul :

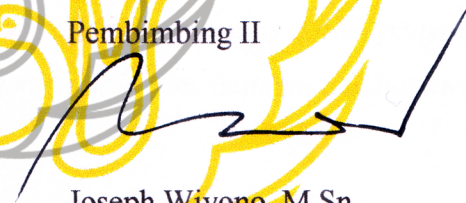
PETRUK SEBAGAI IDIOM PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS diajukan oleh Pandhu Haryo Bimantoro, NIM 1312388021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 6 Januari 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I




Bambang Witjaksono, M.Sn.  
NIP 19730327 199903 1001

Pembimbing II



Joseph Wiyono, M.Sn.  
NIP 196701181 998021 001

Ketua Jurusan Seni Murni/Ketua/Anggota



Dr. Miftakhul Munif, M.Hum.  
NIP 197601042 009121 001

**A. JUDUL : PETRUK SEBAGAI IDIOM PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**

**B. ABSTRAK**

Oleh:  
**Pandhu Haryo Bimantoro**  
**NIM 1312388021**

**ABSTRAK**

*Di zaman yang semakin berkembang, kesenian tradisional semakin ditinggalkan dan tidak lagi diminati oleh generasi muda. Sebagai pelaku seni, penulis ingin menyampaikan kegelisahan dan kepedulian terhadap nilai budaya jawa yang tersimpan dalam kesenian tradisional. Wayang, melalui berbagai aktivitas yang erat kaitannya dengan wayang, penulis memiliki ketertarikan dengan tokoh petruk yang penulis nilai dekat dengan nilai hidup penulis.*

*Melalui sosok petruk, penulis ingin menyampaikan cerita dan kegelisahan yang di ungkapkan melalui karya lukisnya. Adapun penulis menciptakan sosok petruk sendiri guna memudahkan penulis dalam penyampaian ide serta mudah dipahami masyarakat umum dalam memahami makna dari karya lukisnya.*

*Kata kunci:*

*Petruk, Tradisional Jawa, Seni lukis*

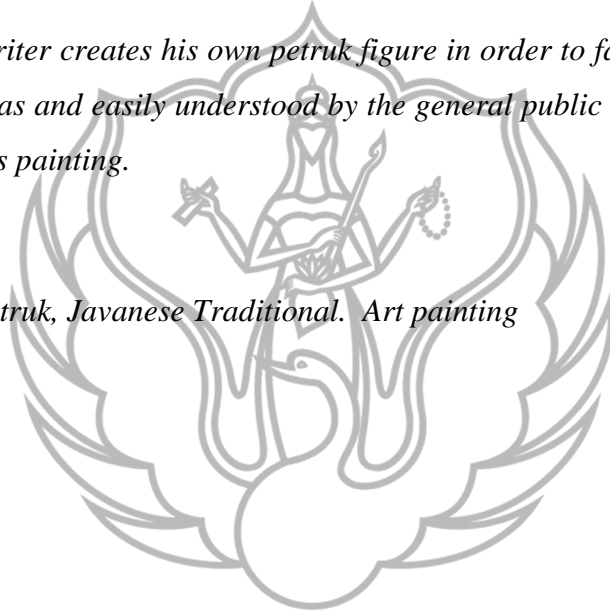
## ABSTRACT

*In an increasingly developing era, traditional arts are increasingly being abandoned and are no longer in demand by the younger generation as art actors. The writers wants to convey anxiety and concern for the Javanese cultural values stored in the traditional Wayang art, through various activities that are closely related to wayang, the writer has an interest in petruk figures whose writers value close to the writer's life values.*

*Through the petruk figure, the writer wants to tell the story and the anxiety that is expressed through his painting.*

*The writer creates his own petruk figure in order to facilitate the writer in conveying ideas and easily understood by the general public in understanding the meaning of his painting.*

*Keywords: Petruk, Javanese Traditional. Art painting*



## C. PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang

Yogyakarta adalah wilayah yang sejak dulu sudah dikenal dengan beraneka ragam budayanya. Dari mulai peninggalan sejarah berupa peninggalan bangunan cagar budaya, Wayang, Tari tarian, Gendhing-gendhing karawitan bahkan masih banyak yang lainnya. dengan berbagai macam ragam dan budaya yang kini semakin beraneka ragam itu baik dari kebudayaan tradisional jawa maupun modern ini membuat Yogyakarta makin dikenal hingga mancanegara. Banyak seniman seniman sukses terlahir dari Jogja.

Namun, seiring dengan berjalanya waktu Perkembangan kebudayaan jawa yang kini sudah memasuki era milenial ini tidak sebanding dengan pelestariannya. Banyak kebudayaan tradisional jawa yang sudah jarang diminati oleh masyarakat milenial. Hal ini tentunya dipengaruhi oleh kurangnya dikenalnya kebudayaan tradisional jawa dan pengaruh dari kebudayaan luar yang masuk ke Yogyakarta. Generasi milenial merupakan generasi yang terbentuk setelah generasi tradisionalis, generasi baby boomers, dan generasi X. Dalam klasifikasi generasi di dunia, generasi milenial merupakan generasi yang lahir dalam kurun waktu tahun 1981 hingga awal tahun 2000an. Mereka lahir ketika teknologi canggih seperti gadget telah digunakan secara masif di ranah publik, mereka merupakan generasi melek informasi. Menurut Mannheim (dalam Putra, 2016: 125). Generasi milenial memiliki karakteristik dekat dengan alat digital, oleh karena itu generasi ini mudah dan berkelimpahan dalam memperoleh informasi. Gergen dalam (Ibrahim, 2011) menjelaskan fenomena pergolakan identitas di tengah kepungan nilai nilai asing yang datang menyerbu dari segala penjuru ini sebagai dilema masyarakat postmodern.

Wayang Kulit menjadi salah satu kesenian tradisional jawa yang cukup populer di Yogyakarta . Namun di era perkembangan zaman milenial sekarang ini kurangnya diminati lagi. Wayang menjadi sangat

berjarak dari kaum muda dan anak-anak. Bahkan untuk orang tua sendiri juga sudah jarang peminatnya. Padahal banyak nilai-nilai positif dan pesan moral dari pertunjukan ini yang disampaikan dengan cara unik melalui tokoh tokoh wayang yang dimainkan oleh dalang.

Ide pokok dalam setiap karya lukis ini mengangkat Figur dari tokoh wayang kulit Punakawan Petruk. Petruk adalah salah satu dari anggota Punakawan. Tokoh Punakawan dalam Wayang Kulit Jawa adalah semar, Gareng, Petruk dan Bagong. Dalam peranya di dunia pewayangan mereka adalah tokoh kaum bawah atau lebih sering dikenal sebagai peran batur. Tokoh Petruk adalah yang di pilih Penulis sebagai Media untuk Menyampaikan Pesan dan Kegelisahan di setiap karya Lukisannya. Sifat yang ia bawakan selalu bersifat merakyat. sering kali Petruk selalu disebut tokoh jenaka karena dalam setiap wejangan-wejangannya yang disampaikan selalu mengandung unsur lucu. Petruk adalah batur dari para kesatria-kesatria yang ada pada tokoh pewayangan. Pandawa salah satunya yang semasa kecilnya diasuh oleh Petruk dan kawan-kawannya (punakawan).

Penulis akan mengangkat figur tokoh seorang Petruk karena penulis mengagumi dan mengidolakannya. Bagi penulis sifat sifat dan karakteristik Petruk memberikan banyak inspirasi dan teladan yang baik. Secara empirik, Melihat Petruk dalam pagelaran wayang, mengamati secara visual dan memerankan tokoh Petruk dalam tari tradisional adalah salah satu alasan mengapa tokoh ini sangat di idolakan oleh penulis. Visual Petruk sendiri dari segi artistik sudah membawa kesan berbeda, tegap namun juga jenaka tidak seperti tokoh tokoh lain dalam dunia pewayangan.

Pesan moralnya melalui tutur kata, ciri khas dan juga peran di setiap cerita yang dibawakan selalu mudah dipahami. Pada akhirnya, tokoh Petruk ini yang akan penulis gunakan untuk menyampaikan pesan moral di setiap karya. Usaha penulis untuk menciptakan petruk dan memberikan kebaruan dalam alih visual didorong oleh kedekatan penulis



sendiri dengan tokoh petruk. Penulis pernah memerankan tokoh petruk dalam kesenian wayang orang pada beberapa kesempatan.

Salah satu pementasan wayang orang yang penulis lakukan bertempat di Abaya giri resto yang terletak di area candi Prambanan. Pada kesempatan tersebut penulis berkesempatan membawakan tarian punakawan guna penyambutan. Prosesi penyambutan tersebut dalam rangka gathering kementerian republik indonesia pada bulan januari 2020. Kebetulan acara tersebut mengambil lokasi di jogja dan mengangkat tema budaya jogja, acara tersebut diisi oleh serangkaian acara tari, musik dan lainnya. Pada waktu tamu turun dari mobil, dilaksanakan prosesi penyambutan tarian punakawan yang lucu, prosesi pengalungan bunga, sampai diboyong ke kursi vip. Penggunaan tarian punakawan yang ceria sudah umum digunakan di Yogyakarta.

Selain pentas di Yogyakarta, penulis juga pernah mengikuti Lomba tari dalam rangka Gelar Seni Pertunjukan Nasional di Jakarta, Penulis bersama rekan-rekan ditunjuk menjadi perwakilan Yogyakarta untuk mengikuti acara tersebut di Taman Mini Indonesia Indah pada bulan November 2019. Pada kesempatan tersebut penulis mendapatkan dapat juara umum mendapat kategori tata tari terbaik. Selain menari sebagai petruk, penulis juga menjadi sutradara pada tari ini, naskah berjudul Identity history of a petruk adalah karya penulis, naskah tersebut mengisahkan petruk mencari jati diri, dimana ide awal naskah berasal dari refleksi hidup penulis yang sampai pada saat pementasan masih mencari jati diri.

Penulis juga mengenal petruk melalui wayang kulit. Selain menempuh pendidikan seni rupa di Institut Seni Indonesia Yogyakarta penulis juga menempuh pendidikan di jurusan pedalangan di kampus yang sama. Dalam pelaksanaan ujian pedalangan pada tahun 2019 penulis membawakan lakon petruk dadi ratu yang dipentaskan di Imogiri.

Selain Petruk sebagai visualisasi yang di idolakan. Penulis sering memerankan tokoh Petruk dalam setiap berkeseniannya baik itu di bidang Seni pertunjukan Tari, Wayang orang, atau Sebagai Dalang Memainkan wayang Petruk dalam pementasan wayang kulit. Dari sini penulis mulai mempelajari dari karakteristiknya seorang tokoh Petruk berjalan, berbicara, berperan, bahkan dimainkan sebagai wayang. Berdasarkan sumber ini yang akan diungkapkan penulis melalui visualisasinya di lukisan. Banyak ide yang di dapat di saat memainkan dan memerankan menjadi tokoh seorang Petruk yang dibawakan.

Adapun pada setiap karya yang diciptakan, kehadiran tokoh Petruk dalam karya sebagai bahasa utama secara visual tidak seperti Petruk yang aslinya, namun sesuai imajinasi penulis. Atau bisa dibilang penulis menciptakan Petruk dengan Versi dan gaya pelukis sendiri dalam berkarya. Karna penulis terinspirasi oleh Petruk yang menurut penulis tokoh Petruk itu ada di dalam kehidupan kehidupan kita pada saat ini. Namun ia ada dengan sosok sosok yg berbeda. Maka dari itu karya ini berani menampilkan Petruk Versi Pelukis di setiap karyanya. selain dengan tokoh Petruk, dalam karya ini mengangkat tentang kegelisahan apa yang dirasakan di era modern ini tentang fenomena-fenomena kegagalan yang ada pada saat ini. Selain itu, tidak hanya kegelisahan yang diangkat namun juga mengajak masyarakat untuk lebih menjaga, melestarikan kebudayaan kita yang makin lama kurang peminatnya.

## **2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dirumuskan beberapa pertanyaan sebagai berikut:

- a. Aspek apa yang menarik dari Petruk untuk diangkat ke dalam karya seni lukis?
- b. Bagaimana memvisualisasikan gagasan tentang Petruk tersebut?



### **3. Tujuan Penciptaan :**

- a. Untuk menunjukkan berbagai karakter dan gaya pelukis dalam mengaplikasikan visual Petruk yang dikemas melalui karya seni lukis.
- b. Untuk lebih mengenalkan sosok wayang Petruk di era modern ini ke khalayak ramai melalui karya seni lukis.

### **4. Manfaat**

- a. Mengenalkan sosok Petruk dari dunia wayang ke dunia modern melalui karya-karya pelukis.
- b. Pembaca atau penikmat diharapkan bisa menerima mencermati dan sebagai bahan renungan, hiburan maupun sebagai koreksi diri, serta kritik bagi penulis ataupun nasehat untuk orang lain sehingga mampu memberikan makna tentang realitas kebudayaan.
- c. Menambah kekayaan khazanah budaya bagi civitas akademik baik di lingkungan di mana penulis menuntut ilmu ataupun civitas akademik luar lainnya.
- d. Mempunyai kepuasan tersendiri jika dapat ikut serta memperkenalkan seni tradisional. Dan sebagai syarat dalam proses untuk meraih gelar strata 1 di Jurusan Seni Murni Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

### **5. Teori dan Metode**

#### **a. Teori**

Tokoh Petruk yang dipakai untuk beberapa objek utama dalam berkarya, diantaranya adalah alam, latar belakang cerita, dan penggambaran suasana konflik di masa sekarang. Penambahan tiga hal tersebut digambarkan sebagai suasana pendukung cerita atau pesan yang diangkat pada beberapa lukisan yang diciptakan oleh penulis.

Alam yang dimaksud ialah dunia fisik yang dihadirkan sebagai latar/*background* pada setiap karya. Alam digunakan untuk mewakili pesan-pesan penulis dalam melakukan penggambaran

pendukung cerita. Penulis senang melakukan riset atau perjalanan yang bersifat religi baik di dalam kota maupun luar kota demi menambah wawasan tentang edukasi alam. Beberapa tempat termasuk fenomena alam sering ditemui penulis di saat melakukan riset atau perjalanan tersebut. Tentunya kejadian tersebut banyak menginspirasi penulis untuk menambah ide dan kosep dalam berkarya.

Latar belakang yang dimaksud adalah gambaran pendukung/ penguat cerita dari objek utama yang dihadirkan melalui cerita-cerita yang sudah ada dalam dunia pewayangan, dihadirkan kembali sebagai bentuk baru dalam sebuah lukisan yang mengandung makna sindiran atau lelucon dengan konsep yang akan dibahas disetiap karya. Penulis menghadirkan cerita lama yang di adaptasi dengan kejadian masa kini tentunya menjadi konsep yang segar untuk dihadirkan dalam sebuah karya lukisan.

Suasana konflik yang dimaksud adalah konflik yang diciptakan penulis baik mengambil cerita yang sudah ada namun dikemas kembali dengan gaya-gaya kekinian atau mengangkat konflik baru di luar cerita yang sudah ada dengan pertimbangan kondisi sosial, politik di masa sekarang sebagai bahan untuk mewakili pesan-pesan yang akan disampaikan oleh penulis.

Ide-ide yang penulis dapatkan berasal dari apa yang ada di sekitar dan diaplikasikan dengan figur tokoh Petruk. Ide ini berupa hal apapun yang penulis prihatinkan selama ini, dan berkaitan dengan kultur budaya serta keseimbangan alam, konflik budaya, dan kondisi sosil politik. Ide yang disampaikan disini sebagai pesan-pesan dari penulis untuk penikmat seni melalui karyanya. Karya ini menggambarkan tokoh Petruk versi penulis sebagai objek utama yang mewakili gagasan dan pemikiran di setiap karya yang diciptakan.

## **b. Metode**

Untuk memperkuat background supaya lebih artistik dan tidak terkesan flat, kanvas kosong didasari dengan plamir yang dibuat dari cat tembok dan lem, dikuaskan secara merata dan tunggu hingga kering, selanjutnya warna cat background yang akan digunakan dicampur lem, dikuaskan secara tidak beraturan lalu tunggu hingga kering. Berikutnya cat warna hitam dicampur air dikuaskan merata keseluruh bagian kanvas ditunggu kering, tahap berikutnya, mengusap dengan spon hingga warna hitam di permukaan hilang, terkesan transparan sehingga warna hitam yang di dalam tekstur abstrak tadi tertinggal dan membentuk kontur gelap terang. Untuk membentuk tekstur yang demikian, dibutuhkan teknik seperti berikut :

### **1. Kerok**

Kanvas yang sudah dilapisi cat ketika masih basah dikerok dengan pisau palet sehingga warna bagi menjadi agak transparan bertekstur semu.

### **2. Kolase**

Kolase dibuat menggunakan kertas koran agar terkesan artistik untuk mendukung tema yang ingin disampaikan.

### **3. Palet**

Teknik palet menggunakan pisau palet untuk menggoreskan cat tanpa campuran air pada permukaan kanvas sehingga menjadi cat membentuk tekstur/ timbul.

#### D. PEMBAHASAN KARYA



**Gambar 1 "Smile, Eh", 2020**

Acrylic pada Kanvas, 80 cm x 80 cm

(Dokumentasi Pribadi)

Judul “smile, eh” adalah gabungan dari kata bahasa Inggris smile yang berarti tersenyum dan kata semeleh dalam bahasa Jawa yang berarti menerima keadaan. Semeleh berasal dari kata dasar seleh yang berarti meletakkan dan imbuhan em sehingga memiliki arti meletakkan pikiran atau menerima keadaan. Penulis sendiri mengenal kata semeleh sebagai akronim dari Iso mesem karo leye leye, istilah tersebut menggambarkan keadaan manusia pada tingkat puncak karir maupun spiritual. Sosok Petruk yang santai, menggambarkan seseorang yang sudah di puncak kehidupan, pada saat seseorang telah mencapai puncak ia bisa tersenyum melihat apa yang sudah ia capai dan menikmati hasil dari apa yang ia perjuangkan.



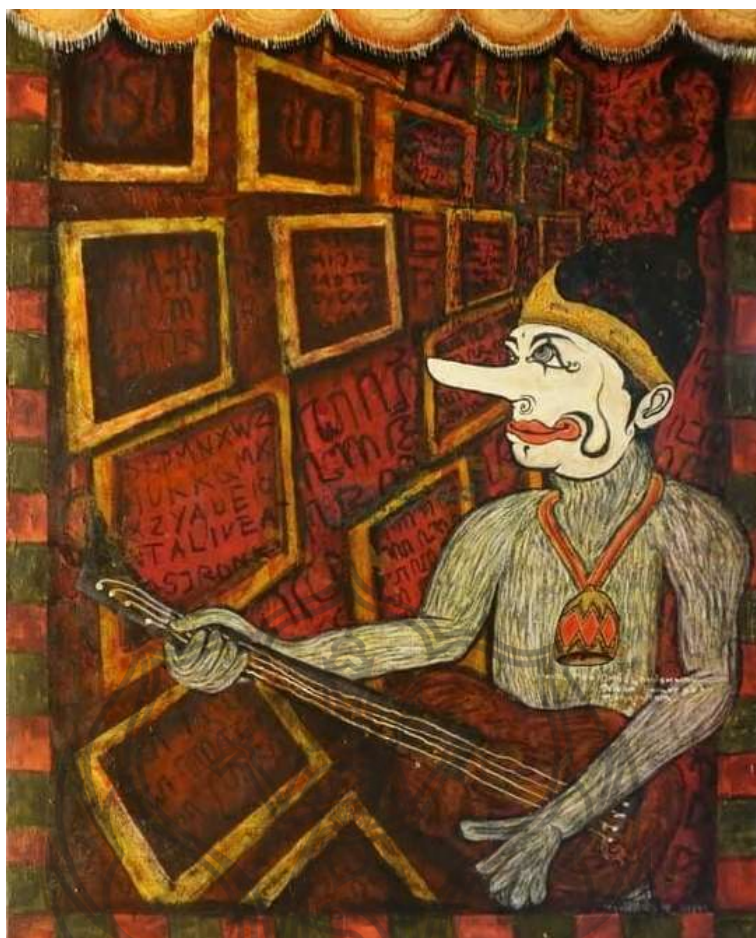
**Gambar 3 “ngGendong Garuda”, 2020**

80 cm x 100 cm

(Dokumentasi Pribadi)

Melihat kekacauan Indonesia yang banyak konflik, Petruk mengajak kembali ke Pancasila sebagai dasar negara pada keluarga dan teman terdekat, sosok Petruk melihat garuda tidak bisa terbang sendiri, Pancasila tidak mewakili Indonesia. Petruk menggambarkan masyarakat yang bijaksana, ia melihat Garuda terlalu berat menerima beban dari segala permasalahan, sehingga mengajak masyarakat gotong royong membantu Garuda memikul Pancasila dan meringankan bebannya.





**Gambar 4 "Petruk Gitar" 2019**  
Acrylic pada Kanvas, 80 cm x 100 cm  
(Dokumentasi Pribadi, 2019)

Gitar sebagai gambaran atas modernitas, dimana seharusnya petruk sebagai masyarakat jawa bermain gamelan, alat musik tradisional. Hal tersebut dimaksudkan kritik atas kecenderungan masyarakat modern jawa yang memakai aksara alfabet daripada aksara jawa, sehingga semakin kecil generasi muda yang memahami penggunaan aksara jawa, sementara seperti halnya bahasa, aksara adalah warisan kekayaan intelektual dari masa lalu yang semestinya dilestarikan



## **E. Kesimpulan**

Karya seni bukan hanya hiasan atau benda yang dinikmati keindahannya saja. Bagi penulis, karya seni adalah ruang untuk menyampaikan aspirasi dalam pengamatan eksternal maupun internal. Dalam usaha menyampaikan pesan tersebut, penulis merasa perlu adanya sebuah tokoh yang tepat untuk mewakili aspirasi penulis, khususnya dalam masalah sosial.

Dari sekian banyak tokoh cerita yang berkembang di Yogyakarta dan Jawa pada umumnya yang menjadi lingkungan penulis, tokoh Petruk menjadi sebuah tokoh yang tepat. Pengambilan tokoh Petruk dengan mencoba menggambarkan ulang dengan versi penulis sendiri dimaksudkan untuk menjembatani antara nilai luhur masyarakat Jawa dengan keadaan modern yang sudah jauh dari nilai tradisi.

Dalam pengerjaan 20 karya ini tentu penulis merasa masih banyak kekurangan dalam hal teknik maupun konsep. Penulis membuka diri untuk kritik dan saran guna menjadikan karya lebih baik kedepannya.

## F. DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Prosiding Seminar Nasional, Agama, Adat, Seni dan Sejarah Di Zaman Milenial  
ISBN : 978-602-52255-1-2, Asmyta Surbakti Fakultas Ilmu Budaya – Universitas  
Sumatera Utara

Arifin, Ferdi. “Wayang Kulit sebagai Media Pendidikan Budi Pekerti.” *Jantra: Jurnal Sejarah dan Budaya* 8, no. 1 (2013): 75–81.

Spiritualitas Islam dalam Budaya Wayang Kulit Masyarakat Jawa dan Sunda,  
Masroer Ch. Jb. Dosen Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran  
Islam UIN Sunan Kalijaga, Volume 9, No. 1, Januari-Juni 2015

PUNAKAWAN Penuntun Menuju Amar Ma’ruf Nahi Munkar Oleh Dr. Sigit  
Sapto Nugroho,S,H., M.Hum 31 Penerbit Lakeisha

St. Hanggar Budi Prasetya, NASKAH PAKELIRAN PADAT Laire Punakawan,  
Dipersiapkan untuk pementasan: The Performance of Exhibition of Festive Light  
in Southeast Asia Di Tainan, Taiwan, Republic of China 5-10 Mei 2017 Jurusan  
Pedalangan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesi

Website :

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/>