BAB III

WARNA PADA KARAKTER WAYANG GOLEK

3.1 Karakter pada Wayang Golek

Menurut Sudjarwo (2010, h.15), dikemukakan bahwa wayang adalah *wewayanganing ngaurip* (cerminan jiwa dan karakter hidup manusia). Sebagai ungkapan seni, bentuk atau figur natural manusia digayakan menjadi boneka kayu. Lahirlah gaya rupa wayang sebagaimana yang kemudian dapat dikembangkan.

3.1.1 Pengertian Karakter

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1991), karakter disebut watak jika telah berlangsung lama dan melekat pada diri seseorang. Contohnya tegas, berwiwaba. Seseorang dikatakan tegas, berwibawa maksudnya menggambarkan perilaku seseorang yang jika dikaitkan dgn norma yg berlaku memiliki sikap dan perilaku serta perbuatan yg dipandang dari norma sosial adalah baik dan sebaliknya. Dalam implementasinya pada wayang golek, karakter lebih menitik beratkan pada gambaran tingkah laku seseorang dengan menonjolkan suatu nilai (baik-buruk, salah-benar) baik secara eksplisit maupun implisit. Jadi dalam melakukan penilaian terhadap perilaku seseorang ada norma tertentu yg digunakan (ada proses evaluasinya).

3.1.2 Jenis Karakter dalam Wayang Golek

Wayang golek bersinggungan dengan lingkungan kehidupan, arti kehidupan, dilema moral, dan konflik psikologi. Berbagai macam karakter manusia, masing-masing merepresentasikan gabungan sifat personal yang terdapat pada diri dari manusia. Baik-buruk, dapat dikelompokkan pada masing-masing kriteria, pada kasta sosial, dan pada tingkat kehalusan golek. Umumnya tekanan dramatis pada wayang golek digambarkan melalui konflik antara sesuatu yang berlawanan, mendeskripsikan sesuatu yang mutlak seperti : kanan dan kiri, hitam dan putih, maupun baik dan buruk. Pembagian karakter pada wayang golek dapat lebih tegas, dengan nuansa yang memberikan kesan kasar dari kepribadiannya melalui pewarnaan yang lebih menonjol daripada kebanyakan karakter halus. Namun kaidah estetika rupa wayang yang berlaku secara umum adalah “Tokoh yang berbudi baik adalah yang halus, tokoh yang jahat adalah kasar” (Sudjarwo, 2010, h.17).

Pertunjukkan wayang di Jawa mengandung arti perlambangan mulai dari unsur cerita (*lakon*), gamelan (*karawitan*), pertunjukan, sampai pada bentuk dan karakter peran wayang itu sendiri. Panggung pertunjukan wayang dibagi dua, disebelah kanan dan di sebelah kiri. Panggung sebelah kanan adalah tempat tokoh-tokoh kebajikan, kebenaran, halus,

dan bijaksana. Biasanya wajah tokoh-tokohnya tampak menunduk atau datar, warna mukanya gelap, kuning mas, putih, kadang-kadang biru muda. Panggung seblah kiri tempat para tokoh jahat, kasar, atau bengis, dengan wajah terangkat, mata besar atau mendelik dan wajah-wajah kemerahan.

a. Halus

Kepala menganggut sebagai pertanda kerendahan hati dan watak yang tidak suka membantu melakukan kejahatan, wajah halus, hidung mancung, mata berbentuk buah badam, kulit konéng pisitan – kuning langsat dan berperawakan tinggi langsing. *Gentra* (suara) merdunya *leuleuy* (lemah lembut) yang begitu rendah nadanya bahkan terkadang tidak kedengaran.

b. Kasar

Sifatnya *angguklung* – besar kepala, mereka lebih pendek, sosok tubuhnya seperti raksasa. Tabiatnya *caluntang* atau tidak tahu adat, kepala menengadah dan matanya yang sangat belotot tampak membusung. Hidung besarnya pesek, sosok tubuhnya rapat dan kasar, warna kulitnya cenderung merah.

3.2 Warna Berdasar Raut Peranan

Boneka golek baru dapat dinikmati sebagai alat perupaan cerita. Raut golek yang secara visual melambangkan watak para rokoh cerita belum bisa dinikmati oleh penontonnya. Hanya segolongan penonton tertentu saja yang bisa menikmatinya. Sikap kepala, warna wajah, pola garis alis, pola mata, pola hidung, pola garis kumis, dan pola mulut, pada dasarnya menunjukkan watak dan ciri golek tertentu. Lebih khusus lagi, watak dan ciri golongan golek tadi ditampilkan dalam keutuhan rautnya. Raut golek dapat dipilah berdasarkan tiga hal, yaitu peranan tokoh disebut juga raut peranan, tampang tokoh atau raut tampang, dan wanda tokoh atau raut wanda (Suryana, 2001, h.26-27).

Wanda tidak hanya sebatas raut yang dapat dicerap secara visual. Wanda mengandung arti menyeluruh, yang menunjukkan suasana hati, keadaan fisik, dan lingkungan tokoh golek. Secara visual ciri-ciri wanda dapat dilihat dalam unsur-unsur raut golek.

Pembahasan tentang warna yang digunakan dalam wayang merupakan masalah yang biasanya terlupakan oleh para penulis wayang. Sejumlah buku, terutama yang menjadi acuan, luput membahas masalah warna. Lebih khusus lagi mengenai falsafah warna yang terkandung dalam wayang, yang dibahas hanya mengenai masalah teknis, pembuatan bahan dan pemulasannya. Aturan, alasan, atau latar belakang pemikiran penggunaan warna, mengapa wajah harus merah, hitam, merah muda, gading tulang, hijau muda, biru muda, prada, atau putih tetap tidak ada kejelasannya.

Warna, terutama warna wajah wayang, mendukung nilai wanda. Warna wajah merupakan tanda watak wayang. Hal ini tampak jelas dengan ditemukan adanya kesepakatan penggunaan warna wajah untuk wayang-wayang sejenis. Misalnya, kelompok wayang yang dalam cerita digambarkan lagak, mudah marah, sombong, atau serakah dan sejenisnya, tokoh yang mana pun, warna wajahnya pasti merah.

3.2.1 Warna Pada Golek Satria

Warna, terutama warna wajah, merupakan unsur penting pada golek. Golek-golek yang dibuat pada masa awal menggunakan warna yang “dingin”, dalam arti warna-warna yang digunakan adalah warna dasar yaitu merah, biru, kuning (prada atau emas), putih, dan hitam. Sebaliknya, golek-golek yang dibuat pada masa kini, ditambah dengan warna-warna yang “hangat”, seperti warna-warna hasil campuran : biru muda, hijau muda, ungu, merah muda, dan gading. Hiasan kelapa pada awalnya hanya diberi warna prada, hitam, putih, dan merah, dengan mengutamakan penggunaan warna prada dan hitam.

3.2.2 Warna Pada Golek Ponggawa

Corak warna yang digunakan dalam menampilkan karakter wajah golek Ponggawa adalah warna dasar merah. Warna panas ini melambangkan jiwa ponggawa yang kerap

berurusan dengan perang. Warna wajah yang lain, seperti hijau lumut, biru muda, dan gading, hanya diterapkan dalam wajah-wajah golek tertentu. Warna putih, biru muda, dan hijau kekuning-kuningan pada wajah tokoh golek Gatotkaca, misalnya, mampu menampilkan kesan Ponggawa gagah tetapi tenang dan sopan santun, meskipun juru golek memberi warna merah pada biji mata Gatotkaca (warna merah, bertingkat ke warna merah muda, dan berakhir pada warna kuning pada bagian tengah bulatan biji mata). Warna biji mata Gatotkaca tidak termasuk simbol, hanya sebagai penanda saja. Oleh karena itu, biji mata pada Gatotkaca karya para juru golek tidak menunjukkan warna yang sama.

3.2.3 Warna Pada Golek Buta

Jenis warna yang digunakan dalam menampilkan wajah golek Buta terutama warna merah. Warna merah yang digunakan untuk wajah golek Buta, secara pasti menggambarkan watak buruk, pemarah, *barangasan,* serakah, dan watak sejenis lainnya. Beberapa golek buta tambahan wajahnya diberi warna biru muda atau hijau muda. Penguraian warna tampaknya tidak terlalu sulit untuk dipertahankan dalam pembuatan golek Buta, karena watak buruk secara terang bersesuaian dengan warna merah.

3.2.4 Warna Pada Golek Panakawan Pandawa

Warna putih, merah, merah muda, dan gading adalah warna yang digunakan pada wajah masing-masing tokoh Panakawan. Warna hitam digunakan untuk mewarnai bagian badan. Karena keempat golek panakawan ini tidak bermahkota, hiasan kepalanya cukup dengan *bendo* atau ada juga yang menggunakan topi dan kopiah. Warna-warna lain yang digunakan untuk menghias bagian-bagian golek tidak ditemukan pada kelompok golek ini.

3.3 Pakem pada Golek

Pakem menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1991) adalah cerita wayang yang asli. Murtiyoso (seperti dikutip Suryana, 2001, h.125-133) menegaskan bahwa pakem adalah “pedoman bagi suatu pertunjukan wayang”. Para dalang yang secara terus menerus berhubungan dengan pakem wayang, menganggap bahwa pakem hanyalah pedoman. Bahkan dalam praktek pedalangan, terdapat ruang bagi interpretasi pribadi maupun inovasi, dalang yang kerap longgar dalam ikatan pakem biasa disebut sebagai dalang “kreatif”.

3.3.1 Syarat Estetika Golek

Menurut kerja produksi media desain yang baik, seperti dalam estetika Hindu makna “baik-indah” adalah bila berhasil dalam memenuhi enam syarat , yaitu :

a. Rupabheda

Rupabheda artinya pembedaan bentuk. Maksudnya, bentuk-bentuk yang digambarkan harus dapat segera dikenal oleh audience yng melihat. Bunga harus segera dapat dikenali sebagai bunga, pohon sebagai pohon. Pokoknya dalam hal ini ketrampilan seniman menyatakan bentuk harus jelas dan tak meragukan.

b. Sadrsya

Sadrsya kesamaan dalam penglihatan. Maksudnya, bentuk-bentuk yang digambarkan harus sesuai dengan ide yang terkandung didalamnya. Misalnya sebuah pohon sengan bunga-bunga dan buah-buah yang dimaksudkan sebagai lambang kesuburan, haruslah digambarkan dengan memberikan sugesti yang cukup mengenai kesuburan ini. Misalnya dengan menggambarkan batang-batangnya yang serba membulat segar, bunganya yang merekah dengan kelopak tebal seolah-olah dialiri air yang pada dasarnya esensi dari kesuburan.

c. Pramana

Pramana sesuai dengan ukuran yang tepat. Sebagai konsekuensi dari prinsip ini. Maka tradisi menentukan patokan mengenai ukuran-ukuran dari tokoh-tokoh mitologis yang pada dasarnya adalah perwujudan dari ide-ide tertentu. Ide-ide yang tetap ini harus diteguhkan dengan ukuran-ukuran yang tetap pula. Disini proporsi menjadi sangat penting.

d. Warnikabhangga

Warnikabhangga yaitu penguraian dan pembikinan warna. Seperti dalam seni lukis, warna mempunyai porsi sangat penting. Syarat ini adalah meliputi: pembuatan warna-warna dasar dan penyediaan alat-alat lukis, percampuran warna dan pemakaian warna secara tepat.

e. Bhawa

Bhawa bisa diartikan sebagai suasana dan sekaligus pancaran *roso*. Disini perasaan audience akan menjadi tolak ukur dari sebuah karya.

f. Lawanya

Lawanya artinya keindahan, daya pesona. Dalam hal ini sebuah karya dinilai secara kualitas, suatu hasil seni akan menimbulkan kesan yang dalam bagi penikmat seni bahkan bisa mempengaruhi batinnya. Seperti misalnya melihat sebuah patung Budha memancarkan keagungan, ketentraman dan kekhidmatan.

3.3.2 Pakem Rupa Golek Melalui Pembuatannya

Bagi orang Indonesia terutama orang Jawa dan Sunda, raut golek bisa dikatakan estetis bila semua unsur rautnya, seperti tunduk-tengadah kepala, warna wajah, pola alis, pola mata, pola hidung, pola kumis, dan pola mulut, tetap mengacu pada satu kesatuan yang taat pakem, mengikuti aturan pakem pembuatan dan cerita golek.

Pakem adalah semacam patokan untuk menggambarkan sistem gagasan. Seperti dalam patokan estetika umum, sebentuk benda seni rupa trimatra yang dianggap memiliki nilai estetis umum, dapat dijelaskan berdasarkan susunan unsur-unsur seperti garis, bidang, barik, warna, terang-gelap, proporsi yang bersifat estetis. Pakem raut golek mengatur persyaratan raut tokoh golek yang ideal sesuai

dengan latar belakang sistem gagasan yang disepakati masyarakat pendukungnya melalui bahasa rupa.

Golek	Sikap Kepala	Warna Wajah	Alis	Mata	Hidung	Kumis	Mulut
Satria Lungguh	Tungkul	Bodas	Tulis	Sipit	Alit	Tulis	Biasa
Satria Ladak	Dangah	Beureum ngora (Ros)	Tulis	Sipit	Alit	Tulis	Biasa
Ponggawa Ageung	Dangah	Ros	Ageung, rerengon tulis	Kedondong	Bangir	Turih	Rada ageung
Buta	Dangah	Beureum ati	Ageung, rerengon turih	Molotot	Medang, panjang gendul	Turih	Gusen, sihung ranggeteng
Ponggawa Buta	Tanggah	Beureum	Ageung, rerengon turih	Kedondong	Medang, bangir	Turih	Sihungan
Panakawan: Semar	Dangah	Bodas	Tulis	Biasa, rembesan	Gendul	-	Cameuh
Panakawan: Cepot	Dangah	Beureum	Tulis	Peten	Gendul	Tulis	Cameuh
Panakawan: Dawala	Dangah	Gading, kayas	Ageung tulis	Peten, juling	Panjang	Tulis	Cadok
Panakawan: Gareng	Tungkul	Kayas	tulis	Juling	Benguk	Tulis	Gusen

Tabel III.1 *Pakem Golek Menurut Ade Sukentar*
Sumber : *Jajang Suryana (2001)*

3.4 Warna Pada Tokoh Golek

Warna wajah pada wayang golek mempunyai arti simbolis, akan tetapi tidak ada ketentuan umum di sini. Warna rias merah untuk wajah yang sebagian besar menunjukkan sifat angkara murka, akan tetapi tokoh Karna yang memiliki warna rias muka putih adalah pengecualian karena dalam wiracarita, sosok Karna sebenarnya bukan darah Kurawa asli. Jadi karakter wayang tidaklah ditentukan oleh warna rias muka saja, tetapi juga ditentukan oleh unsur lain, seperti misalnya bentuk (patron) wayang itu sendiri. Tokoh Arjuna, baik yang mempunyai warna muka hitam maupun kuning, adalah tetap Arjuna dengan sifat-sifatnya yang telah dikenal secara umum. Perbedaan warna muka seperti ini hanya untuk membedakan ruang dan waktu pemunculannya. Arjuna dengan warna muka kuning ataupun putih dipentaskan untuk adegan di dalam kerajaan, sedangkan Arjuna dengan warna muka hitam menunjukkan bahwa dia sedang dalam perjalanan. Demikian pula halnya dengan tokoh-tokoh golek lainnya.

3.4.1 Pandawa



Gambar III.7 *Pandawa Lima*
Sumber : David Irvine (2005)

Pandawa adalah anak Pandu yaitu salah satu Raja Hastinapura dalam wiracarita Mahabharata. Dengan demikian, maka Pandawa merupakan putra mahkota kerajaan tersebut. Dalam wiracarita Mahabharata, para Pandawa adalah protagonis sedangkan antagonis adalah para Korawa, yaitu putera Dretarastra, saudara Pandu sendiri.

Para Pandawa terdiri dari lima orang pangeran, tiga di antaranya (Yudistira, Bima, dan Arjuna) merupakan putera kandung Kunti, sedangkan yang lainnya (Nakula dan Sadewa) merupakan putera kandung Madri, namun ayah mereka sama, yaitu Pandu.Menurut tradisi Hindu, kelima putra Pandu tersebut merupakan penitisan tidak secara langsung dari masing-masing Dewa. Hal tersebut diterangkan sebagai berikut:

- Yudistira penitisan dari Dewa Yamaraja, Dewa keadilan dan kebijaksanaan,
- Bima penitisan dari Dewa Bayu, penguasa angin,
- Arjuna penitisan dari Dewa Indra, penguasa Surga,
- Nakula dan Sadewa penitisan dari Dewa kembar Aswin, Dewa pengobatan.

Filosofi Pandawa

- Jempol – Yudistira: sebagai kakak tertua yang menaungi dan sebagai contoh sopan santun dalam hidup, Yudhistira adalah salah satu karakter yang nerimo, dalam artian, Yudhistira adalah orang yang selalu menyatakan, “silahkan” “*monggo*” dalam hal ini, masyarakat Jawa selalu menggunakan jempol untuk menunjukkan arah, atau menyatakan persetujuan.
- Jari Telunjuk – Bima: sebagai raksasa, Bima dikenal sebagai orang yang lurus dan terus terang, walaupun keras dan apa adanya, bahkan dia hanya menggunakan *Kromo Inggil* (bahasa jawa yang halus) hanya kepada gurunya, Dewa Ruci. Bima dikenal sebagai orang yang keras dan berusaha mengingatkan dengan galak. Masyarakat kita, jika memarahi orang atau mengingatkan orang, akan menggunakan jari telunjuk yang teracung, simbolisme Bima yang sedang mengingatkan kesalahan kepada orang lain.

- Jari Tengah – Arjuna: *lelananging jagad* (prianya dunia) yang dikenal sebagai impian setiap wanita. Dalam pewayangan Inda, Arjuna tidak digambarkan sebagai orang yang tampan sekali. Arjuna dikenal sebagai impian setiap wanita, karena dia mampu “menyenangkan” (hati) para wanita.
- Jari Manis – Nakula: sebagai kakak kembar dari Sadewa, Nakula sebenarnya lebih tampan daripada Arjuna, dan Nakula adalah simbol dari ketampanan, keindahan, dan keharmonisan. Oleh karena itu, cincin sebagai asesoris, dan sebagai lambang ikatan pernikahan, diletakkan di jari manis, sesuai dengan sifat Nakula yang tampan, indah dan harmonis
- Jari kelingking – Sadewa: adik terkecil dan adik kembar dari Nakula, digambarkan sebagai wayang yang paling mampu membawa kestabilan dan kebersihan. Nakula bahkan di salah satu kisah, adalah satu satunya wayang yang mampu meruwat (membersihkan) Bethari Durga untuk kembali ke bentuk awal beliau (Dewi Uma). Jika dikembalikan ke fungsinya, hanya kelingking yang mampu membersihkan kotoran di tempat yang tersembunyi seperti hidung dan telinga.

Tokoh	Warna	Peran / Sifat Penampilan
1. Yudistira	Bodas	Satria, raja
2. Bima	Beureum saulas, Biru langit	Ponggawa Ageung
3. Arjuna	Bodas	Satria
4. Nakula	Kayas	Satria
5. Sadewa	Kayas	Satria

Tabel III.2 *Tabel Warna Pandawa*

3.4.2 Kurawa



Gambar III.8 *Dursasana dan Para Kurawa*
Sumber : http://www.wayangpop.nl/images/imggroot/dursasana.jpg

Istilah Kurawa yang digunakan dalam Mahabharata memiliki dua pengertian:

- Arti luas: Kurawa merujuk kepada seluruh keturunan Kuru. Dalam pengertian ini, Pandawa juga termasuk Kurawa, dan kadangkala disebut demikian dalam Mahabharata, khususnya pada beberapa bagian awal.
- Arti sempit: Kurawa merujuk kepada garis keturunan Kuru yang lebih tua. Istilah ini hanya terbatas untuk anak-anak Dretarastra, sebab ia merupakan keturunan yang tertua dalam garis keturunan Kuru. Istilah ini tidak mencakup anak-anak Pandu, yang mendirikan garis keturunan baru, yaitu para Pandawa.

Dalam Mahabharata diceritakan bahwa Gandari istri Dretarastra, menginginkan seratus putera. Kemudian Gandari memohon kepada Byasa, seorang pertapa sakti, dan beliau mengabulkannya. Gandari menjadi hamil, namun setelah lama ia mengandung, puteranya belum juga lahir. Ia menjadi cemburu kepada Kunti yang sudah memberikan Pandu tiga orang putera. Gandari menjadi frustasi kemudian memukul-mukul kandungannya. Setelah melalui masa persalinan, yang lahir dari rahimnya hanyalah segumpal daging. Byasa kemudian memotong-motong daging tersebut menjadi seratus bagian dan memasukkannya ke dalam guci, yang kemudian ditanam ke dalam tanah selama satu tahun. Setelah satu tahun, guci tersebut dibuka kembali dan dari dalam setiap guci, munculah bayi laki-laki. Yang pertama muncul adalah Duryodana, diiringi oleh Dursasana, dan saudaranya yang lain (Tanojo:1960).

Tokoh	**Warna**	**Peran / Sifat Penampilan**
1. Duryodana (Suyodana)	Beureum Kolot	Ponggawa, raja
2. Dursasana (Duhsasana)	Beureum	Ponggawa buta

3. Abaswa	Beureum saulas	Buta
4. Adityaketu	Beureum saulas	Buta
5. Alobha	Beureum saulas	Buta
6. Anadhresya (Hanyadresya)	Beureum kolot	Ponggawa, raja
7. Anudhara (Hanudhara)	Beureum kolot	Ponggawa, buta
8. Anuradha	Beureum saulas	Buta
9. Anuwinda (Anuwenda)	Beureum kolot	Ponggawa, raja
10. Aparajita	Beureum saulas	Buta
11. Aswaketu	Beureum saulas	Buta
12. Bahwasi (Balaki)	Beureum kolot	Ponggawa, raja
13. Balawardana	Beureum saulas	Buta
14. Bhagadatta (Bogadenta)	Beureum ngora	Satria ladak, raja

15. Bomawikata	Beureum kolot	Ponggawa, raja
16. Bimabala	Beureum saulas	Buta
17. Bimadewa	Beureum saulas	Buta
18. Bimarata (Bimaratha)	Beureum kolot	Satria, buta
19. Carucitra	Beureum saulas	Buta
20. Citradharma	Beureum saulas	Buta
21. Citrakala	Beureum saulas	Buta
22. Citraksa	Beureum ngora	Satria ladak, buta
23. Citraksi	Beureum ngora	Satria ladak, buta
24. Citrayuda	Beureum ati	Ponggawa, buta
25. Citrangga	Beureum saulas	Buta
26. Citrasanda	Beureum saulas	Buta
27. Citrasraya	Beureum	Buta

	saulas	
28. Citrawarman	Beureum saulas	Buta
29. Dharpasandha	Beureum saulas	Buta
30. Dhreksetra	Beureum saulas	Buta
31. Dirgaroma	Beureum saulas	Buta
32. Dirghabahu	Beureum saulas	Buta
33. Dirghacitra	Beureum saulas	Buta
34. Dredhahasta	Beureum saulas	Buta
35. Dredhawarman	Beureum saulas	Buta
36. Dredhayuda	Beureum saulas	Buta
37. Dretapara	Beureum saulas	Buta
38. Duhpradharsana	Beureum saulas	Buta

39. Duhsa	Beureum saulas	Buta
40. Duhsah	Beureum saulas	Buta
41. Durbalaki	Beureum saulas	Buta
42. Durbharata	Beureum saulas	Buta
43. Durdharsa	Beureum saulas	Buta
44. Durmagati	Beureum kolot	Buta, raja
45. Durmarsana	Beureum saulas	Buta
46. Durmukha	Beureum saulas	Buta
47. Dursilawati	Beureum ngora	Buta, puteri
48. Duskarna	Beureum saulas	Buta
49. Gardapura	Beureum kolot	Buta, raja
50. Gardapati	Beureum kolot	Buta, raja
51. Hayabahu	Beureum saulas	Buta

52. Jalasandha	Beureum saulas	Buta
53. Jarasanda	Beureum saulas	Buta
54. Jayawikata	Beureum saulas	Buta
55. Kartamarna	Beureum kolot	Buta, raja
56. Kanakayu	Beureum saulas	Buta
57. Karna	Bodas	Satria Ladak, adipati, raja
58. Kawacin	Beureum saulas	Buta
59. Krathana (Kratana)	Beureum kolot	Ponggawa, raja
60. Kundabhedi	Beureum saulas	Buta
61. Kundadhara	Beureum saulas	Buta
62. Mahabahu	Beureum saulas	Buta
63. Mahacitra	Beureum saulas	Buta

64. Nandaka	Beureum saulas	Buta
65. Pandikunda	Beureum saulas	Buta
66. Prabhata	Beureum saulas	Buta
67. Pramathi	Beureum saulas	Buta
68. Rodrakarma (Rudrakarman)	Beureum ngora	Satria ladak, raja
69. Sala	Beureum saulas	Buta
70. Sama	Beureum saulas	Buta
71. Satwa	Beureum saulas	Buta
72. Satyasanda	Beureum saulas	Buta
73. Senani	Beureum saulas	Buta
74. Sokarti	Beureum saulas	Buta
75. Subahu	Beureum	Buta

	saulas	
76. Sudatra	Beureum saulas	Buta
77. Suddha	Beureum saulas	Buta
78. Sugrama	Beureum saulas	Buta
79. Suhasta	Beureum saulas	Buta
80. Sukasananda	Beureum saulas	Buta
81. Sulokacitra	Beureum saulas	Buta
82. Surasakti	Beureum ati	Ponggawa, buta
83. Tandasraya	Beureum saulas	Buta
84. Ugra	Beureum saulas	Buta
85. Ugrasena	Beureum saulas	Buta
86. Ugrasrayi	Beureum saulas	Buta
87. Ugrayudha	Beureum	Buta

	saulas	
88. Upacitra	Beureum saulas	Buta
89. Upanandaka	Beureum saulas	Buta
90. Urnanaba	Beureum saulas	Buta
91. Wedha	Beureum saulas	Buta
92. Wicitrihatana	Beureum saulas	Buta
93. Wikala	Beureum ati	Ponggawa, raja
94. Wikatanana	Beureum ati	Ponggawa, raja
95. Wikataboma	Beureum ati	Buta, raja
96. Windandini	Beureum ati	Buta, raja
97. Wirada	Beureum saulas	Buta
98. Wisakti	Beureum saulas	Buta
99. Wiwitsu (Yuyutsuh)	Beureum ngora	Satria ladak, raja
100. Wyudoru	Beureum ati	Buta, raja

Tabel III.3 *Tabel Warna Kurawa*

3.4.3 Panakawan Pandawa



Gambar III.9 *Panakawan Pandawa, kiri : Gareng, Dawala, Cepot, Semar*
Sumber : David Irvine (2005)

Berdasarkan sejarahnya, Punakawan atau juga disebut Panakawan lahir di bumi Indonesia. Sedangkan tokoh-tokoh Panakawan yang menjadi topik bahasan pada penulisan ini berfokus pada wayang purwa (Jawa). Tokoh Panakawan yang terdiri atas Semar, Cepot, Dawala dan Gareng dibuat sedemikian rupa mendekati kondisi masyarakat Jawa yang beraneka ragam, karakternya mengindikasikan bermacam-macam peran, seperti penasehat para ksatria, penghibur, kritisi sosial, badut bahkan sumber kebenaran dan kebajikan. Istilah Panakawan berasal dari kata *pana* yang bermakna "paham", dan *kawan* yang bermakna "teman". Maksudnya ialah, para Panakawan tidak hanya sekadar abdi atau pengikut biasa, namun mereka juga memahami apa yang sedang menimpa

majikan mereka. Bahkan seringkali mereka bertindak sebagai penasihat majikan mereka tersebut. Hal yang paling khas dari keberadaan Panakawan adalah sebagai kelompok penebar humor di tengah-tengah jalinan cerita. Tingkah laku dan ucapan mereka hampir selalu mengundang tawa penonton. Selain sebagai penghibur dan penasihat, adakalanya mereka juga bertindak sebagai penolong majikan mereka di kala menderita kesulitan. Dalam percakapan antara para Panakawan tidak jarang bahasa dan istilah yang mereka pergunakan adalah istilah modern yang tidak sesuai dengan zamannya. Namun hal itu seolah sudah menjadi hal yang biasa dan tidak dipermasalahkan. Dalam wayang golek Sunda mengenal 4 tokoh Panakawan, yaitu:

- **Semar**, nama tokoh ini berasal dari bahasa arab Ismar. Tokoh ini dijadikan pengokoh (paku) terhadap semua kebenaran yang ada atau sebagai pengayom dalam mencari kebenaran terhadap segala masalah. Agama adalah pengokoh/pedoman hidup manusia. Semar dengan demikian juga adalah simbolisasi dari agama sebagai prinsip hidup setiap umat beragama.

- **Cepot**, Beberapa versi menyebutkan bahwa, sesungguhnya Cepot bukan anak kandung Semar.

Dikisahkan Semar merupakan penjelmaan seorang dewa bernama Semar Batara Ismaya yang diturunkan ke dunia bersama kakaknya, yaitu Togog atau Togog Batara Antaga untuk mengasuh keturunan adik mereka, yaitu Batara Guru. Togog dan Semar sama-sama mengajukan permohonan kepada ayah mereka, yaitu Sanghyang Tunggal, supaya masing-masing diberi teman. Sanghyang Tunggal ganti mengajukan pertanyaan berbunyi, siapa kawan sejati manusia. Togog menjawab “hasrat”, sedangkan Semar menjawab “bayangan”. Dari jawaban tersebut, Sanghyang Tunggal pun mencipta hasrat Togog menjadi manusia kerdil bernama Bilung, sedangkan bayangan Semar dicipta menjadi manusia bertubuh bulat, bernama Cepot.



Gambar III.10 *Panakawan Cepot*
Sumber : http://www.wayangpop.nl/images/imggroot/cepot.jpg

Di lingkung seni Sunda, tokoh Cepot menjadi tokoh yang dikhususkan. Bahkan tokoh Cepot memiliki lakon dengan namanya sendiri yakni lakon *"Astrajingga Gugat"*. Lakon ini berawal dari Prabu Yudhistira yang mengadakan pesta *Hajat Surya* antara raja-raja di *Tatar Madya*, namun tanpa mengundang raja-raja Negara Astina, keluarga Kurawa selaku raja-raja di Negara Astina pun tersinggung karena tidak ada satupun dari 100 anggota keluarga Kurawa yang diundang. Keluarga Kurawa pun berniat menghancurkan pesta yang akan diadakan oleh Pandawa. Dengan strateginya, Kurawa membakar sebagian rumah warga dan menyandera beberapa orang dari Negara Amarta yang kebetulan orang tersebut adalah Gatotkaca dan Semar ayah dari Cepot. Dengan segala upaya para raja Kurawa mendeklarasikan perang terhadap Negara Amarta, khususnya ditujukan kepada keluarga Pandawa. Berbagai pertimbangan pun dibuat oleh keluarga Pandawa, sehingga didapat kesimpulan bahwa Negara Amarta tidak mungkin melawan negara Astina yang dalam keadaan tersebut jumlah pasukan Kurawa yang terlalu banyak.

Mendengar hal tersebut, Cepot pun jengkel karena keputusan Negara Amarta yang tampak tidak mengkhawatirkan ayah dari Cepot yaitu Semar. Dengan kemarahannya, Cepot membuat beberapa pemikiran

bahwa semua yang terjadi di atas muka bumi adalah rencana para Dewa, maka dari itu Cepot berniat untuk menggugat para Dewa dengan maksud ingin menghentikan pertikaian di dunia dan mengembalikan ayahnya ke tempatnya. Cepot beranjak ke *Sawarga Maniloka*. Sesampainya di *Sawarga,* Cepot mengumbar kemarahannya kepada Bataraguru yang konon memiliki hubungan darah dengan ayahnya, Semar. Saat itu Cepot menagih janji Dewa akan keadilan dan kedamaian di muka bumi. Bahkan Cepot meminta agar Bataraguru selaku pemimpin tiga alam untuk bersujud di kaki Cepot dan meminta kesaktiannya untuk meluruskan hal yang tidak pantas berlaku di dunia. Dengan kebijaksanaan Bataraguru, Cepot pun diberi kesaktian dan kesaktian itu akan hilang pada diri Cepot jika permasalahan yang dialami ayahnya sudah berakhir.

Setelah gugatan itu diutarakan, Cepot kembali ke alam dunia dan semua masalah terselesaikan, Kurawa kembali menarik pasukannya mundur dan ayahnya kembali selamat. Sekejap pula kesaktiannya hilang kembali ke Bataraguru.

- **Dawala** adalah Panakawan yang digambarkan memiliki hidung mancung, muka bersih, sabar, setia, dan penurut. tetapi kurang cerdas dan kurang begitu trampil. Di Jawa

Tengah dan Jawa Timur, tokoh ini di kenal dengan nama Petruk. Biasanya dikeluarkan bareng dengan Astrajinga alias Cepot dan Semar sebagai teman humor pada lakon goro goro atau lakon humor dalam pagelaran wayang.

- **Gareng** adalah anak Semar yang berarti pujaan atau didapatkan dengan memuja. Nalagareng adalah seorang yang tak pandai bicara, apa yang dikatakannya kadang-kadang serba salah. Tetapi ia sangat lucu dan menggelikan.

Tokoh	Warna	Gambaran Tokoh
1. Semar	Bodas; berbadan hitam	Bijak, jujur, *wening ati*
2. Cepot	Beureum	Pemberang, jahil,tidak sopan, jenaka
3. Dawala	Gading, kayas	Polos, jujur, jenaka
4. Gareng	kayas	Polos, jujur, jenaka

Tabel III.4 *Tabel Warna Panakawan Pandawa*