

TOKOH PUNAKAWAN SEBAGAI REPRESENTASI KEHIDUPAN DALAM PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

Ubaid Fahressi Maulidan¹, Khoirul Amin²

¹Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: ubaidfahressi.21016@mhs.unesa.ac.id Universitas Negeri Surabaya

²Seni rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: khoirulamin@unesa.ac.id

Abstrak

Tokoh Punakawan merupakan karakter ikonik dalam pewayangan Jawa yang memiliki peran penting dalam memberikan sentuhan komedi, satir, dan filosofi dalam cerita. Tokoh-tokoh Punakawan terdiri dari Semar, Petruk, Gareng, dan Bagong yang secara karakteristik mewakili pada umumnya manusia dengan segala tingkah laku dan perangai ciri khas mereka masing-masing. Dalam kehidupan zaman sekarang ini tentu sudah banyak perkembangan terutama budaya dan teknologi. Namun hal ini tidak semua berdampak baik. Kemerossotan nilai moral, perilaku dan sikap sosial menjadi dampak negatif di kehidupan modern ini. Perupa mengeksplorasi ide tersebut tentang tokoh punakawan sebagai representasi kehidupan modern. Tujuan dari penciptaan ini untuk mengeksplorasi ide dan menciptakan karya seni lukis tentang tokoh punakawan sebagai representasi kehidupan dengan gaya pop art. Metode yang digunakan *Practice-led Research* atau *Pre-factum* dengan empat tahapan yaitu, tahap persiapan, tahap mengimajinasi, tahap pengembangan, dan tahap pengerjaan. Karya yang dihasilkan sebanyak empat antara lain "Who's Semar?", "Gareng Avoided", "Si Kanthong Bolong", "Try to Think" masing-masing ukuran 120cm x 130cm dengan media akrilik diatas kanvas. Penciptaan ini tidak hanya tentang visualisasi bentuk karya, tetapi juga menyimpan makna dan nilai moral yang tentu sangat bermanfaat bagi perupa maupun orang lain.

Kata kunci: Tokoh punakawan, kehidupan, representasi, seni lukis, pop art

Abstract

The Punakawan characters are iconic figures in Javanese wayang (shadow puppetry), playing a vital role in bringing elements of comedy, satire, and philosophy to the narrative. The Punakawan consist of Semar, Petruk, Gareng, and Bagong, each uniquely representing various human traits and behaviors through their distinct characteristics. In today's modern era, there have been significant developments, particularly in culture and technology. However, not all of these changes have been positive—moral decline, behavioral issues, and deteriorating social attitudes are among the negative impacts of modern life. The artist explores the idea of the Punakawan figures as representations of contemporary life. The purpose of this creation is to explore and express these ideas through the medium of painting, using the pop art style. The method used is Practice-led Research or Pre-factum, which consists of four stages: preparation, imagination, development, and execution. The resulting works consist of four paintings titled "Who's Semar?", "Gareng Avoided", "Si Kanthong Bolong", and "Try to Think", each measuring 120cm x 130cm and created with acrylic on canvas. This artistic creation is not solely concerned with the visualization of form, but also conveys profound meaning and moral values that are beneficial both to the artist and to others.

Keywords: Punakawan characters, life, representation, painting art, pop art

PENDAHULUAN

Tokoh Punakawan merupakan karakter ikonik dalam pewayangan Jawa yang memiliki peran penting dalam memberikan sentuhan komedi, satir, dan filosofi dalam cerita. Mereka juga bukanlah sekadar pelawak, melainkan juga berfungsi sebagai pembimbing spiritual, penasehat bagi para tokoh utama, penghibur di kala susah dan bahkan disebut sebagai dewa.

Menurut (Mukhlisin, 2021) Punakawan berasal dari kata *puna* yang berarti mengerti, dan *kawan* yang berarti teman. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, Punakawan memiliki pengertian *pu-na-ka-wan* yaitu pelayan atau pegawai raja atau bangsawan pada zaman dahulu; abdi pengiring; juak-juak. Jadi, secara harfiah punakawan memiliki arti teman atau sahabat yang sangat cerdas, dapat dipercaya, memiliki pandangan luas, serta memiliki pengamatan yang tajam dan cermat.

Tokoh-tokoh Punakawan terdiri dari Semar, Petruk, Gareng, dan Bagong yang secara karakteristik mewakili pada umumnya manusia dengan segala tingkah laku dan perangai ciri khas mereka masing-masing. Para tokoh punakawan terdapat berbagai aspek semiotik yang bisa dianalisis, terutama melalui postur tubuh, pakaian, dan aksesoris yang dikenakan. Unsur-unsur visual ini secara jelas mencerminkan karakter masing-masing tokoh punakawan. Sehingga untuk mengenali karakter para punakawan tersebut dapat dilihat melalui bentuk tubuh dan citra wajah mereka masing-masing.

Dalam kehidupan kita sebagai manusia tentu harus mempunyai agama atau kepercayaan, keyakinan, dan memainkan peran penting dalam kehidupan manusia dan berdampak pada terciptanya keseimbangan dalam tatanan sosial maupun lingkungan. Dalam (Ma'ruf et al., 2023) Manusia merupakan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa yang memiliki struktur dan fungsi yang paling sempurna dibandingkan makhluk lainnya. Meskipun demikian, manusia juga merupakan makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri atau terlepas dari kelompok sesama manusia lainnya.

Dalam kehidupan zaman sekarang ini tentu sudah banyak perkembangan terutama budaya dan teknologi. Namun hal ini tidak semua berdampak baik. Kemerosotan nilai moral, perilaku dan sikap sosial menjadi dampak negatif di kehidupan

modern ini. Maka dari itu bagaimana kita menjadi manusia yang baik dan bermanfaat bagi manusia lainnya dengan menerapkan atau mengimplementasikan nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam tokoh punakawan baik itu dari makna visual, karakteristik dan sikapnya.

Dari penjelasan tersebut perupa ingin membahas representasi moral, norma dan perilaku di kehidupan era sekarang terkait tokoh punakawan. Perupa mengambil topik punakawan karena merasa seiring berjalannya waktu minat masyarakat terhadap kebudayaan semakin berkurang. Padahal Indonesia merupakan negara yang kaya akan kebudayaannya. Namun bukan hanya sekedar menambah pengetahuan tokoh punakawan saja, perupa juga ingin mengajak kita untuk memahami keterkaitan dalam isu permasalahan di kehidupan zaman sekarang. Maka dari itu perupa ingin menarik minat dan antusias masyarakat sebagai makhluk sosial terkait pengetahuan tokoh punakawan serta implementasi dan representasi dalam kehidupan zaman sekarang dalam bentuk karya seni lukis.

Tujuan dari penciptaan ini untuk mengeksplorasi ide dan menciptakan karya seni lukis tentang tokoh punakawan sebagai representasi kehidupan dengan gaya pop art serta Mengangkat kembali budaya lokal dalam konteks seni modern melalui visualisasi tokoh punakawan. Manfaat bagi perupa sendiri menjadi sebuah media untuk menuangkan perasaan dan imajinasi serta mengeksplor ide-ide kreatif tentang tokoh punakawan dan representasi kehidupan. Bagi orang lain dapat menambah pengetahuan terutama generasi muda zaman sekarang dan bagaimana representasinya dalam kehidupan. Sedangkan bagi pendidikan sebagai bahan pustaka dan referensi terkait tokoh punakawan khususnya bagi mahasiswa seni rupa.

FOKUS IDE PENCIPTAAN

a. Aspek Konseptual

Dalam proses penciptaan karya seni lukis ini, fokus ide penciptaan perupa terkait tokoh punakawan dan representasinya dalam kehidupan kehidupan sekarang. Isu permasalahan yang terjadi dalam kehidupan zaman sekarang menjadi semakin menarik perhatian perupa untuk membahas hal tersebut yang dimana perupa juga merasa hal

ini cocok untuk dikaitkan dengan tokoh punakawan serta menjadikan ide tersebut dalam bentuk karya seni lukis. Ide atau konsep terkait punakawan yang dibahas berupa yaitu makna visual tokoh punakawan sendiri, nilai-nilai perilaku, karakteristik, julukan, dan pepatah dari tokoh punakawan yang direpresentasikan dalam kehidupan zaman sekarang.

b. Aspek Visual

Perupa berfokus dalam memvisualisasikan tokoh punakawan sebagai objek utama dan menambahkan objek yang berkaitan dengan kehidupan zaman sekarang seperti *handphone*, *headphone* dan sebagainya. Serta objek hewan, tumbuhan dan objek dalam kehidupan sehari-hari sesuai pengalaman perupa hingga terkomposisi kedalam bentuk lukisan. Objek yang *ilustratif* dengan warna-warna yang cenderung cerah menggunakan gaya *pop art*.

c. Aspek Operasional

Dalam pembuatan karya, tahap awal yaitu menyiapkan alat dan bahan yang digunakan. Selanjutnya perupa mengeksekusi kedalam sebuah kanvas berukuran 120cm x 130cm sebanyak empat kanvas. Diawali dengan pembuatan sketsa pada kertas, memblok kanvas, sketsa diatas kanvas, pewarnaan hingga detail objek. Terakhir perupa melakukan finishing dengan memberi lapisan cat transparan dan memberi floating frame.

SPEKIFIKASI KARYA

Dalam penciptaan karya, perupa menggunakan cat akrilik yang dituangkan diatas kanvas, dengan menggunakan teknik *opaque*. Karya yang dihasilkan bergaya *pop art* dengan objek utama para tokoh punakawan dan objek benda sekitar yang diketahui perupa sebagai objek tambahan dan komposisi dalam lukisan. Karya yang dihasilkan perupa dengan jumlah empat lukisan yaitu, “Who's Semar?”, “Gareng Avoided”, “Si kanthong Bolong”, “Try to Think”, masing-masing dengan ukuran 120cm x 130cm.

PENGERTIAN REPRESENTASI

Menurut Hall (2005: 18-20), representasi adalah kemampuan untuk menggambarkan atau membayangkan. Hall (1997: 15) membagi

representasi ke dalam tiga bentuk; (1) Representasi reflektif, (2) Representasi intensional, dan (3) Representasi konstruksionis. Representasi reflektif adalah bahasa atau berbagai simbol yang mencerminkan makna. Representasi intensional adalah bagaimana bahasa atau simbol mengejawantahkan maksud pribadi sang penutur. Sementara representasi konstruksionis adalah bagaimana makna dikonstruksi kembali ‘dalam’ dan ‘melalui’ bahasa. (Nugroho, 2020)

PENGERTIAN SENI LUKIS KONTEMPORER

seni kontemporer menurut (Supriyanto, 2022) pengertian kontemporer didefinisikan menjadi tiga poin yaitu 1) Seni kontemporer secara khusus mengacu pada karya seni yang berkembang pada masa kini. Dimana ditentukan oleh periode waktu Dimana mereka diciptakan. Kondisi ini terlepas dari media, gaya, aliran atau gerakan artistik yang dimiliki. 2) seni kontemporer memberikan kesempatan untuk merefleksikan masyarakat. Mencerminkan isu atau nilai yang relevan dan sedang menjadi perbincangan di dunia saat ini. Seni ini menjadi bagian dari dialog atau percakapan yang terus berlangsung, menyentuh berbagai topik-topik seperti identitas, komunitas, kebangsaan, spiritual, politik dan sebagainya. 3) Seni kontemporer berkaitan dengan praktik dan desain estetika yang mengungkapkan ide atau konsep. Seni ini melampaui batas antara karya seni dan hal-hal yang secara tradisional tidak dianggap sebagai seni, serta melampaui batasan seni yang dikenal pada masa seni modern dan klasik.

GAYA POP ART

Dalam jurnal (Dawami, 2017) menjelaskan bahwa *pop art* merupakan seni yang tumbuh dan berkembang dari cabang seni rupa aliran dadaisme. Ada yang menyebutkan bahwa *pop art* merupakan *mass-culture art* atau seni budaya massa.

Lukisan *pop Art* merupakan gaya seni yang menghubungkan seni rupa tinggi dengan budaya populer. Lukisan dalam aliran ini kerap menggugah penikmat seni untuk meninjau kembali makna seni tradisional serta keterkaitannya dengan media, konsumsi, dan identitas budaya.

METODE PENCIPTAAN

Dalam penciptaan karya, perupa menggunakan metode *Practice-led Research*. Menurut (Husen Hendriyana, 2021) *Practice-led Research* atau *Pre-factum* merupakan penelitian yang lebih mengacu pada isu dan permasalahan yang ditemukan di masyarakat/ di lapangan serta mengacu pada tujuan penelitian. *Practice-led Research* merupakan jenis tulisan ilmiah dari hasil penelitian praktik yang berlangsung. Proses ini terdiri dari empat tahap: persiapan, mengimajinasi, pengembangan, dan pengerjaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses penciptaan karya perupa, tahapan-tahapan yang diperlukan adalah sebagai berikut:





Tahap persiapan, pada tahap ini perupa melakukan penelitian tentang tokoh punakawan dengan mengumpulkan data berupa jurnal dan buku tentang punakawan. Kemudian perupa mengambil makna- makna dari tokoh punakawan dan mengkaitkan dengan nilai kehidupan jaman sekarang hingga divisualkan oleh perupa dalam bentuk karya seni lukis.

Tahap mengimajinasi, pada tahapan ini, perupa mengimajinasikan hasil dari tahap sebelumnya dengan eksplorasi visual, baik objek utama dan objek pendukung lainnya kedalam bentuk sketsa rancangan karya. Pada proses ini perupa juga eksplorasi pewarnaan, teknik, gaya dan komposisi yang diwujudkan dalam penciptaan karya.

Tahap perancangan, pada tahap perancangan, perupa membuat tujuh sketsa hasil tahapan-tahapan sebelumnya untuk dikonsultasikan kepada dosen pembimbing yang nantinya dipilih empat sketsa terbaik untuk diwujudkan kedalam lukisan.

Berikut merupakan sketsa terpilih yang telah terpilih yang akan direalisasikan kedalam karya seni lukis:

Tabel 1. Sketsa Terpilih

 <p style="text-align: center;">Sketsa 1</p>	 <p style="text-align: center;">Sketsa 2</p>
 <p style="text-align: center;">Sketsa 3</p>	 <p style="text-align: center;">Sketsa 4</p>

Tahap pengerjaan, pada tahap ini perupa akan merealisasikan kedalam bentuk karya lukis sesuai sketsa yang terpilih oleh dosen pembimbing. Media yang akan dipersiapkan yaitu cat akrilik dan kanvas sebanyak empat dengan ukuran 120cm x 130cm. Lukisan yang akan dibuat sesuai gaya perupa yaitu pop art dengan menggunakan teknik opaque.

IDE PENCIPTAAN

Ide atau gagasan dalam penciptaan karya seni dapat diperoleh dimanapun termasuk lingkungan sekitar kita, apalagi tentang kebudayaan lokal Indonesia yang sangat beragam. Perupa terinspirasi dari tokoh punakawan yang memiliki ciri khas selain tingkahnya sebagai penghibur namun juga memiliki filosofi dan makna yang mendalam terkait kehidupan pada setiap karakternya.

Seiring berjalannya waktu perupa merasa pengetahuan tentang kebudayaan semakin berkurang terutama generasi muda zaman sekarang tentang tokoh punakawan. Melihat hal

tersebut perupa ingin mengangkat kembali budaya tradisional mengingat tokoh punakawan sendiri banyak hal yang perupa merasa makna, pesan moral maupun tingkah laku sangat cocok dikaitkan dengan kehidupan sekarang, terutama isu permasalahan yang lagi marak-maraknya saat ini.

KONSEP KARYA

Konsep perupa dalam penciptaan karya seni yaitu tentang kebudayaan terutama budaya lokal yang dikaitkan dengan isu atau fenomena saat ini. Berkaitan dengan hal tersebut perupa merepresentasikan tokoh punakawan dalam isu permasalahan di kehidupan zaman sekarang baik secara sikap, moral, norma dan nilai kehidupan sendiri. Terkait pembahasan tokoh punakawan yang menjadi refleksi di kehidupan sekarang perupa menuangkannya kedalam karya seni lukis dengan gaya *pop art* dimana menjadi hal yang menarik dengan tema tradisional dan modern.

PROSES PENCIPTAAN KARYA

Proses penciptaan karya diawali dengan mempersiapkan alat dan bahan, proses sketsa, pewarnaan, hingga finishing karya. Alat, bahan serta proses perwujudan karya perupa adalah sebagai berikut:

Alat

Alat yang digunakan digunakan perupa pertama yaitu kuas dengan merek *artist brush* ukuran kecil hingga sedang bertekstur halus digunakan untuk detail dan warna dasar. Kuas *joyko* dengan ukuran sedang dan besar dengan tekstur agak kasar untuk objek dasar dan background. Sedangkan pisau palet dan palet berbahan plastik agar lebih ringan yang digunakan untuk wadah cat dan pencampuran warna. Kanvas yang digunakan jenis *linen* yang dilapisi cat tembok dan lem rajawali. Setiap kanvas dipasang pada spanram kayu masing-masing dengan ukuran 120cm x 130cm sebanyak empat. Terakhir Frame berbahan kayu dan ukuran menyesuaikan dari kanvas lukisnya.

Bahan

Perupa menggunakan cat akrilik yaitu Tesla dengan pigmen kuat, tingkat *lightfastness* yang tinggi. Cat Maries ketersediaan warna yang

mudah ditemukan dan lebih terjangkau. Kapur tulis berwarna digunakan perupa untuk mempermudah dalam membuat sketsa pada kanvas karena lebih mudah dihapus dan mudah ditimpa dengan cat. Terakhir *clear* yaitu *No Drop* yang berfungsi untuk membuat lukisan lebih cerah, lebih awet dan tahan lama.

Proses Perwujudan Karya

1. Memblok Kanvas

Pada tahap ini perupa memblok kanvas secara merata. Hal ini bertujuan agar warna yang dihasilkan Ketika pewarnaan pada objek lebih tegas. Warna yang digunakan bebas. Perupa biasanya menggunakan warna coklat kekuningan.



Gambar 1. Proses blok kanvas
(Dok. Ubaid Fahressi M. 2025)

2. Sketsa pada Kanvas

Sketsa yang digunakan sesuai rancangan yang dibuat sebelumnya. Pada proses membuat sketsa pada kanvas menggunakan kapur tulis yang mudah dihapus dan ditimpa warna secara langsung.



Gambar 2. Proses Sketsa pada kanvas
(Dok. Ubaid Fahressi M. 2025)

3. Pewarnaan Objek Utama

Langkah awal pewarnaan perupa yaitu mewarnai objek utama dengan warna dasar dan memberi sedikit gelap terang hingga membentuk visualnya.



Gambar 3. Proses pewarnaan objek utama
(Dok. Ubaid Fahressi M. 2025)

4. Mengatur Background

Background yang digunakan menyesuaikan proporsi objek utama dan tema dari lukisan tersebut. Perupa biasanya hanya memberi objek siluet pada *background* agar tetap menonjolkan objek utama dari lukisan.



Gambar 4. Sebelum dan sesudah *background*
(Dok. Ubaid Fahressi M. 2025)

5. Penambahan Objek Pendukung

Objek pendukung juga sangat penting untuk mempertegas konsep pada lukisan. Tentu sesuai dengan rancangan perupa sebelumnya.



Gambar 5. Proses menambahkan objek
(Dok. Ubaid Fahressi M. 2025)

6. Detail Objek

Pada tahap ini perupa menambahkan detail semua objek dengan mempertegas gelap terang, pencahayaan dan outline dipertegas pada setiap objek sesuai dengan gaya perupa.



Gambar 6. Proses mendetail objek
(Dok. Ubaid Fahressi M. 2025)

7. *Finishing*

Finishing dilakukan setelah konsultasi dan pertimbangan agar lebih maksimal. Perupa menimpa lukisan dengan cat transparan agar lebih cerah dan tahan lama serta memasang *frame* atau bingkai pada lukisan.



Gambar 7. Proses *clear* dan memasang *frame*
(Dok. Ubaid Fahressi M. 2025)

HASIL PENCIPTAAN KARYA

Berikut merupakan hasil dan penjelasan hasil karya perupa yang sumber idenya dari Punakawan sebagai representasi kehidupan berupa empat karya dengan gaya *pop art*.

KARYA 1



Gambar 8. Karya 1 "Who's Semar?"
(Dok. Ubaid Fahressi M. 2025)

Judul : Who's Semar
Ukuran : 120cm x130cm
Media : *Acrylic on Canvas*
Tahun : 2025

Deskripsi:

Didunia ini sudah diatur sedemikian rupa, permasalahan terjadi karena ada suatu penyebab yg memicu permasalahan tersebut dan pasti ada solusi ataupun jalan keluarnya. Dalam kehidupan sekarang manusia semakin banyak yang kurang kebersamaan atau peduli terhadap orang lain. Hal ini terjadi karena individualisme yang tinggi terutama remaja dan anak muda sekarang. Dalam kehidupan sosial ada yg namanya membutuhkan dan dibutuhkan seperti halnya siang dan malam. Tetapi karena individualisme sekarang ini banyak orang yang tidak peduli akan orang lain. Mereka seolah² tidak membutuhkan dan dibutuhkan orang lain karena individualisme tersebut. Banyak faktor yang mempengaruhi sifat individualis ini bisa dari kita sendiri, keluarga ataupun lingkungan sekitar. Seperti itulah gambaran tokoh Semar yang mempunyai visual wajah yang mata sayu namun tersenyum seolah menggambarkan suka dan duka dalam kehidupan ini yang sudah diciptakan secara berpasang-pasangan dimana bukan hanya tentang laki-laki dan perempuan saja. Semuanya sudah diatur sedemikian rupa tinggal kita bagaimana menjalaninya.

KARYA 2



Gambar 9. Karya 2 " Gareng Avoided"
(Dok. Ubaid Fahressi M. 2025)

Judul : Gareng Avoided
Ukuran : 120cm x130cm
Media : *Acrylic on Canvas*
Tahun : 2025

Deskripsi:

Manusia dikenal sebagai makhluk paling tamak atau rakus, tidak pernah merasa cukup atas apa yang mereka miliki dan kurangnya rasa syukur terhadap tuhan. Mulai dari petinggi negara sampai rakyat biasa pun sama saja. Memang tidak semuanya manusia seperti itu. Tetapi di kehidupan sekarang semakin banyak manusia yang haus akan harta atau kekayaan. Seperti halnya koruptor yang lagi maraknya sekarang ini yang banyak merugikan orang lain bahkan negara sendiri. Karena mereka tidak memikirkan dampak dari hal tersebut, kepentingan mereka hanya kekayaan dan kekuasaan tidak memperdulikan penderitaan rakyat ataupun negara. Permasalahan ini bukan hanya para koruptor saja tetapi masyarakat biasa pun sama saja. Seperti halnya yang lagi maraknya seseorang yang terkena musibah tetapi mereka rakyat biasa mengambil hak yang bukan miliknya. Bahkan mereka tertawa diatas penderitaan orang lain. Hal ini bukan perihal ikhlas atau tidak tetapi merujuk pada kemanusiaan. Jadi selama ini mereka yang hanya berteriak untuk membrantas korupsi seolah-olah hanya omong kosong karena mereka berteriak hanya karena tidak kebagian saja. Seharusnya kita berpikir bagaimana seseorang seperti koruptor tidak ada di negeri ini. Setidaknya dimulai dari kita sendiri.

KARYA 3



Gambar 10. Karya 3 "Si Kanthong Bolong"
(Dok. Ubaid Fahressi M. 2025)

Judul : Si Kanthong Bolong

Ukuran : 120cm x130cm

Media : *Acrylic on Canvas*

Tahun : 2025

Deskripsi:

Di era zaman sekarang, pengakuan dan validasi dari orang lain bisa menjadi kesenangan ataupun pengetahuan dan sebagainya. Apalagi di era sekarang dengan adanya teknologi lebih mudah menyebarkan tentang identitas diri agar mendapat pengakuan dari orang lain. Hal ini menjadi hal buruk jika dilakukan secara berlebihan. Seperti halnya harta atau apapun yang dimiliki agar orang lain melihatnya, baik itu seseorang yang mempunyai banyak harta maupun yang tidak berkecukupan. Bahkan mereka bisa menyesuaikan tempat atau kondisi tertentu. Dilain sisi butuh pengakuan dan disanjung namun jika bertemu dengan orang yang diatasnya mereka ingin di belas kasih seperti orang biasa. Mereka tidak ikhlas dan cukup dengan apa yang dimilikinya. Mereka menutup identitas asli menyesuaikan kondisinya. Padahal kita sebagai makhluk sosial diajarkan untuk saling berbagi baik ilmu ataupun sesuatu yang dimiliki. Maka dari itu Petruk yang dikenal dengan sebutan "si Kanthong Bolong" mengajarkan kita bahwa di kehidupan itu saling berbagi dalam segala hal. Menggunakan apa yang kita miliki sesuai proporsi dan kebutuhan kita. Tanpa menyembunyikan sesuatu yang tidak perlu dirahasiakan.

KARYA 4



Gambar 11. Karya 4 "Try to Think!"
(Dok. Ubaid Fahressi M. 2025)

Judul : Try to Think!

Ukuran : 120cm x130cm

Media : *Acrylic on Canvas*

Tahun : 2025

Deskripsi:

Tokoh Bagong dikenal dengan sosok yang lugu, jujur seperti anak kecil namun perkataannya terkadang menyakitkan karena terlalu blak blakan. Hal ini dapat dikaitkan dengan orang yang menyebarkan informasi salah atau hoax yang lagi marak-maraknya. Pada era seperti saat ini, tentu sangat mudah menambah atau mencari suatu informasi yang ingin kita ketahui dengan adanya teknologi seperti handphone, komputer dan sebagainya. Semua terasa lebih gampang dan instan. Namun hal ini tentu ada dampak negatif jika kita menelan mentah-mentah semua informasi tanpa mempertanyakan apakah informasi tersebut sudah valid dan darimana sumber informasi tersebut. Di zaman sekarang memang sangat mudah mendapatkan informasi darimanapun tetapi juga lebih gampang termakan informasi *hoax*. Hal ini karena beberapa faktor yaitu tidak memverifikasi sumber, pengaruh emosi serta literasi yang minim. Akibatnya bisa menyebabkan kerugian dari berbagai pihak dan hilangnya reputasi. Maka dari kita harus bisa berpikir secara logis serta riset dan mencerna baik-baik informasi yang kita dapatkan. Hal ini menggambarkan sosok tokoh Petruk yang dikenal dengan ketelitiannya, selalu tenang dan berpikir panjang.

METODE EVALUASI KARYA

Dalam menciptakan karya seni, tentu perupa perlu adanya evaluasi dari praktisi seni atau seniman terkait keempat karya yang dihasilkan. Seniman atau praktisi seni yang akan evaluasi karya perupa meliputi 1) Edy merupakan seniman yang terkenal di Sumenep. Karyanya berupa dekorasi, desain dan miniatur 2) M. Rifqi merupakan seniman dari Sumenep. Karyanya berupa desain interior, dekorasi dan lukisan. 3) Deddy Kukuh Prasetyo merupakan seniman 3D dari Sidoarjo.

a. Edy

Dari karya-karya yang dihasilkan oleh perupa pak Edy berpendapat bahwa penciptaan karya

secara konsep dan pembahasan sudah bagus, secara teknis dan bentuk visual sudah terlihat menarik. Komposisi, estetika, serta gaya visual pribadi dan kreativitas pembuatan objek juga berkarakter unik, variatif sesuai dengan konsep. Namun untuk beberapa yang perlu ada tambahan objek agar lebih seimbang, beberapa warna yang perlu tambahan gelap terang atau detail dan memperper tegas bentuk objeknya, tapi secara keseluruhan sudah bagus.

b. M. Rifqi

Dari keempat karya yang dihasilkan perupa M. Rifqi berpendapat bahwa dalam perwujudan karya dan teknik sudah bagus sesuai dengan kebutuhan dan konsep. Tema yang diambil sudah bagus dengan unsur tradisional tetapi dikaitkan dengan modernisasi. Dari segi gaya lukisan dan visualnya juga unik dan sesuai pada setiap pembahasan, namun beberapa visual perlu sesuaikan proporsinya serta lebih diasah lagi. Beberapa perlu tambahan objek lagi dan sedikit detail di beberapa objek agar lebih berkesan dan menarik. Kreativitas pembuatan objek karakter sudah nampak bervariasi sesuai pemahaman perupa. Warna yang diambil sangat menarik perhatian dengan warna cerah dan kontras. Penyampaian pesan lebih diasah lagi melalui pemahaman dan sharing sesama seniman, secara keseluruhan karya sudah layak dipamerkan.

c. Deddy Kukuh Prasetyo

Dari keempat karya yang dihasilkan perupa beliau berpendapat tema yang diangkat sudah cukup bagus, karena mengandung unsur kebudayaan lokal. Benda atau objek sudah dikemas semenarik mungkin dan pembahasan yang jarang di era sekarang, dengan transisi tradisional dan modern. Namun untuk judulnya usahakan menambahkan unsur budaya seperti bahasa jawa yang unik sehingga bisa selaras dengan objek dan tema yang diangkat. Beberapa bidang juga perlu ada tambahan atau sentuhan estetika serta penambahan objek atau ornamen tradisional seperti gelang, kalung, udeng, sarung dan sebagainya yang lebih menonjolkan unsur budayanya. Objek beberapa perlu lebih tambahan detail lagi. Selebihnya sudah bagus dari segi warna yang kontras dan menarik perhatian namun tidak terlalu kontras bagi peminat seni.

KESIMPULAN

Tokoh Punakawan merupakan karakter ikonik dalam pewayangan Jawa yang memiliki peran penting dalam memberikan sentuhan komedi, satir, dan filosofi dalam cerita. Tokoh-tokoh punakawan terdiri dari Semar, Petruk, Gareng, dan Bagong yang secara karakteristik mewakili pada umumnya manusia dengan segala tingkah laku dan perangai khas mereka masing-masing.

Perupa mengambil topik punakawan karena merasa seiring berjalannya waktu minat masyarakat terhadap kebudayaan semakin berkurang. Hal ini perupa merasa menarik untuk merepresentasikan isu-isu permasalahan dalam kehidupan terutama era modern ini. Maka dari itu, penelitian ini berjudul “Tokoh Punakawan sebagai representasi kehidupan dalam penciptaan karya seni lukis”.

Dalam penelitian ini perupa menggunakan metode *Practice-led Research* yang menurut Husein Hendriyana merupakan penelitian yang lebih mengacu pada isu dan permasalahan yang ditemukan di masyarakat/ di lapangan, dengan empat tahapan yaitu, tahap persiapan, tahap mengimajinasi, tahap pengembangan, dan tahap pengerjaan.

Karya lukis yang diciptakan bersumber dari ide punakawan yang dikaitkan dengan isu kehidupan zaman sekarang. Karya yang dihasilkan sebanyak empat, masing-masing dengan ukuran 120cm x 130cm dengan media cat akrilik di atas kanvas. Gaya lukisan perupa yaitu *pop art* dengan teknik *opaque*.

REFLEKSI DAN SARAN

Dalam penyusunan skripsi penciptaan karya yang berjudul “Tokoh Punakawan Sebagai Representasi Kehidupan dalam Penciptaan Karya Seni Lukis”, perupa mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru dalam proses membuat karya dimana tidak hanya visualisasi bentuk, tetapi juga menyimpan makna dan nilai moral yang tentu sangat bermanfaat bagi perupa maupun orang lain. Dengan mengangkat tentang tokoh Punakawan, perupa merasa terhubung dengan budaya sendiri dan sekaligus diajak untuk lebih peka terhadap realitas sosial saat ini.

Perupa tentu sudah berusaha sebaik mungkin dalam menciptakan karya seni lukis tentang tokoh

punakawan dan representasinya. Namun perupa sadar tentu masih banyak kekurangan dalam prosesnya. Mulai dari ide, konsep, proses, hasil karya maupun penulisan. Maka dari itu, perupa berharap adanya masukan, kritik dan saran terkait penciptaan karya ini agar perupa bisa berbenah dan berkembang lebih baik lagi. Penciptaan ini merupakan hasil dari ungkapan, pengetahuan dan pengalaman perupa tanpa adanya rasa meninggung salah satu pihak terkait isu permasalahan yang ada di kehidupan zaman sekarang. Semoga karya yang dihasilkan bisa bermanfaat bagi semua pihak khususnya bidang seni rupa.

REFERENSI

- Bagas, P., Abdi, S., Angge, I. C., Rupa, J. S., Bahasa, F., & Seni, D. (2021). Analisis Teknik Seni Lukis Sutra Tjiplies. In *Jurnal Seni Rupa* (Vol. 9, Issue 2). <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va>
- Bimantoro, P. H. (2021). *Petruk Sebagai Idiom Penciptaan Karya Seni Lukis Penciptaan Karya Seni oleh: Program Studi Seni Rupa Murni Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta 2021*.
- Dawami, A. K. (2017). *Pop Art di Indonesia*. <http://blogcache1.artron.net/pada>
- Efendi, E., Purnomo, D. E., & Sagala, S. (2023). Menciptakan Ide Kreatif Perspektif Islam. *Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 3, 1771. <https://doi.org/10.47476/dawatuna.v3i4.458>
- Effendy, E., Aisyah, N., Manurung Sari, R., & Nasution, R. (2023). *Konsep Informasi Konsep Fakta Dan Informasi* (Vol. 5).
- Husen Hendriyana. (2021). *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya - Practice-Led Research and Practice-Based Research - Seni Rupa, Kriya, dan Desain – Edisi Revisi* (II). Andi.
- Ma'ruf, I., Muntaha, M., & Nurlaili, N. (2023). *Manusia Makhluq Bertuhan. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(4), 273–283. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i4.17503>
- Matondang, A. (2019). *modernisasi*.
- Muallif. (2024). *Pengertian dan Norma Menurut Para Ahli*. Universitas Islam An Nur Lampung. <https://an-nur.ac.id/blog/pengertian-nilai-dan-norma-menurut-para-ahli.html>
- Mukhlisin, M. (2021). Wayang sebagai Media Pendidikan Karakter (Perspektif Dalang Purwadi Purwacarita). *Attaqwa*, 17(02), 132–139.
- Nugroho, W. B. (2020). *Sekilas “Representasi” menurut Stuart Hall*. Sanglah Institute. <https://www.sanglah-institute.org/2020/04/sekilas-representasi-menurut-stuart-hall.html>
- Saputra, E. (2021). Kontribusi Tokoh Punakawan pada Pagelaran Wayang Kulit terhadap Pendidikan Islam kepada Masyarakat. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(2), 263–269. <https://doi.org/10.30998/sap.v6i2.9958>
- Sulistiyorini, D. E. W. (2022). Kajian Bentuk, Fungsi dan Makna Karakter Tata Rias Punakawan Wayang Gaya Yogyakarta. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 7(2), 170–178. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v7i2.343>
- Supriyanto, Y. (2022, March 14). *Apa Itu Seni Kontemporer? Berikut Definisinya*. Hypeabis.Id. <https://hypeabis.id/read/11456/apa-itu-seni-kontemporer-berikut-definisinya>
- Surachandra, D., Rukiah, Y., & Ranuhandoko, N. (2020). *Perancangan Film Animasi Punakawan sebagai Simbol Kebijakan*.
- Zakky. (2019). *Pengertian Seni Lukis Beserta Definisi, Tujuan, dan Unsur-Unsurnya*. <https://www.zonareferensi.com/pengertian-seni-lukis/>