KONSTRUKSI SOSIAL NILAI PSIKOLOGI *PUNOKAWAN SEMAR* PADA MASYARAKAT JAWA

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
dalam Mencapai Derajat Sarjana (S-1) Psikologi

Disusun Oleh:

AEINY NUR ANISAH
F 100 040 201

FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2008

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Wayang merupakan bahasa simbol kehidupan yang bersifat rohaniah daripada jasmaniah. Jika orang melihat pagelaran wayang, yang dilihat bukan wayangnya, melainkan masalah yang tersirat dalam lakon wayang itu. Wayang purwa dikalangan masyarakat awam lebih dikenal dengan nama wayang kulit, bahkan ada juga yang menamakan wayang kulit purwa. Karena wayang kulit itu berjumlah banyak sedangkan wayang purwa adalah jenis pertunjukan wayang kulit dengan lakon-lakon semula bersumber pada cerita-cerita kepahlawanan india yaitu Ramayana dan Mahabarata (Guritno, 1988).

Dalam bahasa *krama* (halus) wayang purwa dinamakan *ringgit purwa* atau *ringgit wacucal.* Hazeu (1979) menyebut bahwa wayang adalah identik dengan kata *ringgit.* Sehingga wayang atau *ringgit* sangat berkaitan dengan susunan rumah tradisional Jawa yang biasanya terdiri atas bagian-bagian ruangan; yaitu *emper, pedhopo, omah buri, gandhok, sethong,* dan bagian yang disebut *pringgitan* (tempat yang biasanya untuk menggelar atau mementaskan pertunjukan wayang), yaitu bagian yang menghubungkan antara *penhopo* 'rumah bagian depan' dengan *omah buri* 'bagian belakang'.

Hazeu (1979) berpendapat bahwa asal-muasal wayang berasal dari Jawa asli, bukanlah meniru atau mencontoh dari Hindu, denagn lima argumen, yaitu : (a) nama-nama peralatan wayang semua adalah kata asli jawa, (b) wayang itu telah ada semenjak sebelun bangsa Hindu datang ke Jawa, (c) struktur lakon

wayang digubah menurut model yang amat tua, (d) cara bercerita dalang juga mengikuti tradisi yang amat tua, dan (e) desain teknis, gaya susunan lakonan berkhas Jawa. Pischel (1982) membuktikan bahwa asal-muasal wayang yang dari india itu berasal dari kata *rupopajivase* (terdapat pada *Mahabarata*)dan kata *rupparupakam* (terdapat dalam *Therigatha*). Namun pendapat ini lemah, karena kata-kata itu disebut dalam kitab-kitab hanyalah sambil lalu.Krom, berpendapat bahwa wayang adalah Kreasi Hindu Jawa, suatu sinkretisme; alasannya: (1) wayang hanya terdapat di daerah Jawa Bali, yaitu daerah yang paling kuat banyak mengalami pengaruh dari kebudayaan Hindu; (2) India lama telah mengenal teater bayang; (3) cerita-cerita wayang menggunakan atau berasal wiracarita India; (4) adanya hubungan wayang dan penyembahan arwah nenek moyang (Hamzah Amir, 1991)

Brendes (1991) juga perpendapat bahwa wayang adalah asli Jawa aeperti juga gamelan, batik, dan sebagainya. Wayang sangat erat hubungannya dengan kehidupan sosial, kultural dalam religius bangsa Jawa. Misalnya tokoh *Semar, Gareng, Petruk* dan *Bagong* berasal dari Jawa yakni para nenek moyang yang di pertuhankan.

Dalam pertunjukan wayang purwa dewasa ini adegan yang amat dinanti-nanti dan digemari para penonton, utamanya para genarasi muda adalah adegan *limbukan* (dua abdi wanita) dan *gara-gara* (empat abdi pria). Dalam adegan gara-gara tersebut muncullah keempat tokoh *punokawan*, dan tokoh *punokawan* itu melambangkan rakyat atau *kawulo alit* (Sri Mulyono, 1978)

Dalam dunia pewayangan istilah sedulur papat lima pancer merupakan simbolisasi ksatria dan empat abdinya. Sedulur papat adalah *punokawan*, lima pancer adalah ksatria (Yudistira, Arjuna, Bima, Sadewa, Nakulo)

Admin (2007) Dalam hal ini, yang dinamakan *punokawan* yakni *Semar* sebagai pamomong keturunan Saptaarga ditemani oleh tiga anaknya, yaitu; *Gareng, Petruk dan Bagong* sebagai pengiring para ksatria Pandawa. Kehadiran mereka seringkali hanya dianggap sebagai tambahan yang kurang diperhitungkan dan untuk menghadirkan lelucon saja, padahal kerap menentukan arah perubahan. Ke lima tokoh ini menduduki posisi penting dalam kisah pewayangan. Kisah Mereka diawali mulai dari sebuah pertapaan Sapta arga atau pertapaan lainnya. Setelah mendapat berbagai macam ilmu dan nasihat-nasihat dari Sang Begawan, mereka turun gunung untuk mengamalkan ilmu yang telah diperoleh, dengan melakukan *tapa ngrame*. Dalam perjalanannya, Punokawan harus menemani perjalanan sang Ksatria dalam memasuki "hutan", memasuki sebuah medan medan kehidupan yang belum pernah dikenal, gelap, penuh semak belukar, banyak binatang buas, makhluk jahat yang siap menghadangnya, bahkan jika lengah dapat mengancam jiwanya, sehingga berhasil keluar "hutan" dengan selamat, sampai sang Ksatria dapat menyingkirkan segala penghalang dan berhasil menyelesaikan tugas hidupnya dengan selamat.

Kata *punokawan* menurut pedalangan berasal dari kata *pana*, artinya cerdik, jelas, dan cermat dalam pengamatan; sedang kata *kawan* berarti teman atau sahabat, jadi punokawan berarti teman atau sahabat (pamong) yang sangat cerdik, dapt dipercaya serta mempunyai pandangan yang luas serta pengamatan yang

tajam dan cermat; atau dalam bahasa jawa dikenal dengan istilah tanggap ing sasmita lan limpad pasanging grahita ’peka dan peduli terhadap masalah (www.wayang-indonesia.com).

Pandam Guritno (1976) menyatakan bahwa *punokawan* dalam pewayangan merupakan pengejawantahan sifat, watak, manusia dengan lambangnya masing-msing Yaitu: *Semar* lambang *Karsa* (kehendak atau niat), *Gareng* lambang *cipta* (pikiran, rasio, nalar), *Petruk* lambang *rasa* (perasaan), *Bagong* lambang *karya* (usaha, perilaku, perbuatan). *Punokawan* yang berjumlah empat itu melambangkan *cipta-rasa-karsa* dan *karya* manusia. Jadi punokawan (pana ’tahu’ terhadap empat tersebut diatas, dan kawan ’teman’ manusia hidup di dunia. Empat hal tersebut bila diurutkan berdasarkan kepentingannya adalah *karsa, rasa, cipta* dan *karya*)

Tokoh punokawan yang selalu mengikuti para satria yang berbudi luhur itu ada 4 yaitu: *Semar, Gareng, Petruk,* dan *Bagong*. Namun, dari keempat tokoh tersebut yang paling menjadi panotan adalah semar. *Ki Lurah Semar* sering di sebut *pamong agung*, karena merupakan pengayom dan pelindung orang lain, selalu menegakkan kebenaran dan keadilan. Karena tugas *Semar* selain bertindak sebagai penasihat dalam kesukaran atupun bertindak agresif dan emosional bagi para satria, juga sebagai penghibur sewaktu para satria yang diasuhnya sedang dalam kesusahan. Bahkan semar menjadi penyelamat dan penolong pada waktu satria dalam bahaya, sehingga sering disebut terang ilahi yang berkewajiban mewujudkan watak dan perilaku moral yang baik, yaitu watak yang luhur, welas asih, gotong royong dan mengutamakan kepentingan orang banyak

Ibid (2003) Asal-usul *Semar* adalah dari telor: kulitnya menjadi Togog yang menjadi simbol hidup laksana kulit tanpa isi yang mementingkan duniawi semata oleh karena itu ia mengabdi pada raksasa sebagai simbul angkaramurka, putihnya menjadi *Semar* yang menjadi simbol hidup yang penuh kesucian yang mementingkan isi dari pada kulitnya. Ia selalu memihak kepada kebenaran dan keadilan dan meluruskan segala bentuk penyelewengan oleh karena itu ia mengabdi kepada raja dan ksatria utama, kuningnya menjadi Manikmaya yang mencerminkan kekuasaan karena itu ia dinobatkan menjadi rajanya dewa di Kahyangan "Junggring Salaka" sebagai Bhatara Guru.

Biarpun *Semar* itu manusia atau rakyat biasa yang menjadi *panakawan* para raja dan ksatria, tapi Semar memiliki kesaktian yang melebihi Bhatara Guru yang rajanya para Dewa. Semar selalu bisa mengatasi kesaktian dari Bhatara Guru apabila ingin mengganggu Pendawa Lima yang dalam asuhannya. Banyak arti simbolik dalam masalah ini yang penulis percayai mungkin mendekati kebenaran adalah :Bhatara Guru dalam agama Hindu adalah Dewa Shiva yang dipuja oleh pemeluk agama Hindu, sedangkan Semar adalah tokoh asli Jawa / asli Indonesia yang mungkin juga dipuja saat sebelum kedatangan agama Hindu. Secara simbolik bisa diartikan bahwa existensi dari budaya atau nilai-nilai luhur dari Jawa kuno selalu akan bisa mengatasi dari pengaruh Hindu dan secara simbolik selalu memenangkan tokoh *Semar* terhadap tokoh-tokoh dewa Hindu. Dan hanya dengan menerima tokoh *Semar* agama Hindu bisa berkembang di Indonesia. Hal ini sekali lagi dibuktikan dengan apa yang dilakukan oleh Sunan Kalijaga yang menggunakan senjata Puntadewa jamus "Kalimasada" sebagai

transisi dari Hindu menjadi Islam yaitu dengan menimbulkan kisah hutan Ketangga yang mengisahkan pertemuannya dengan Puntadewa dan meng-Islamkan dengan menjabarkan jamus Kalimasada sebagai Kalimat Sahadat. Dan peng-Islaman masayarakat Jawa tidak melepas sama sekali tokoh yang sudah ada dari zaman sebelum Hindu dari sekarang seperti *Semar* yang perilakunya dijadikan teladan ataupun panutan masyarakat Jawa. Dan disadari oleh Sunan Kalijaga bahwa Islam hanya akan bisa diterima oleh masyarakat Jawa apabila kesenangan orang Jawa akan "wayang purwo / kulit" tidak diganggu yang sebetulnya kesenangan orang Jawa kepada "wayang kulit / purwo" bukan sekedar sebagai tontonon tapi suatu upaya pelestarian dari petuah atau etika atau budaya Jawa yang berumur sangat tua yang masih hidup sampai sekarang oleh karena itu wajah Islam di Jawa atau mungkin juga di Indonesia mempunyai ciri budaya yang berbeda dengan Islam di Saudi Arabia tanpa mengurangi makna Islam yang mendasar (www.wayang-indonesia.com).

Dengan berjalannya waktu tokoh *Semar* dan *panakawan* diterjemahkan sebagai simbol kesederhanaan dari rakyat jelata, dikarenakan kehidupannya sebagai Lurah / Kepala Desa yaitu suatu jabatan kepemimpinan yang paling dasar/bawah dalam sistim pemerintahan yang dipilih secara demokratis oleh masyarakat pedesaan pada masa lalu, tokoh *Semar* selalu berada diantara rakyat kecil dan kesederhanaannya telah membawa kepada sifat kearifan dan kesucian pandangan yang bisa memberikan pandangan yang lebih murni tanpa bias terhadap suatu permasalahan sehingga bisa menangkap kebenaran seperti apa adanya.

Oleh karena itu diceritakan dalam "wayang purwo/kulit" *Semar* selalu bisa mengatasi permasalahan yang tidak mampu diatasi oleh asuhannya Pendawa Lima ataupun para raja dan ksatria lainnya

Kebudayaan secara dialektik ini digambarkan melalui proses eksternalisasi, obyektivikasi, dan internalisasi. Eksternalisasi menandai sebuah proses pencurahan kedirian manusia secara terus menerus ke dalam dunia baik dalam aktivitas fisik yang menghasilkan kebudayaan maupun aktivitas mental yang menghasilkan peradaban yaitu manusia menghasilkan budaya wayang Semar. Obyektivikasi merupakan proses penyandangan produk-produk budaya yang dibuatnya sendiri dalam bentuk suatu faktasitas yang eksternal dan berbeda dari penciptanya sendiri ayitu mempelajari Semar itu sendiri. Sedangkan internalisasi merupakan proses penyerapan kembali atau transformasi faktasitas itu ke dalam kesadaran subyektifnya; sebuah proses tak terhindarkan yang pada akhirnya mempengaruhi pembentukan watak, karakter, atau aktualisasi kapabilitas utama manusia (central human functional capabilities) dari wayang Punakawan Semar.

Ngemron (2008) Tinjauan psikologi tentang Semar antara lain:tempat tinggal Semar, nama-nama Semar. Semar itu punya lambang dan lambang punya makna, berarti perilakunya itu psikologis.dan psikologis adalah aktualisasi nilai-nilai psikologis. Semar kalau di aktualisasikan dalam kehidupan manusia berarti manusia mempunyai tiga sifat itu, berarti mempunyai cipta, rasa dan karsa, misal Semar itu tan samar artinya hidup ini tidak boleh samar, dan alam suyo ruri itu berarti manusia tidak akan samar dengan kegaiban dan yakin gaib itu ada, nama-

nama semar itu tinjauan psikologi jadi nama-nama semar adalah sebagai patokan berperilaku. Bentuk-bentuk lambang misalnya sesaji,ritual itu di lihat dari makna yang ada dalam sesaji itu. Semar kalau di aktualisasikan dalam kehidupan manusia berarti manusia mempunyai tiga sifat itu, berarti mempunyai cipta, rasa dan karsa.

Contoh-contoh diatas adalah memberikan suatu gambaran bahwa tokoh *Semar* merupakan tokoh yang paling banyak mendapat sorotan interpretasi simbolik dikarenakan keunikan, kesamaran dan ketidakjelasannya dan yang lebih lagi karena sebagai tokoh yang asli Jawa / asli Indonesia yang oleh cendikiawan ataupun budayawan Jawa dimasa lalu disisipkan dalam epic Ramayana dan Mahabharata dalam cerita "wayang purwo / kulit" tanpa harus merusak kisah kepahlawan yang ingin ditonjolkan bahkan malahan memperkaya nuansa etika yang lebih mendalam dan kenyataanyapun banyak masyarakat yang mempelajari atau mengidolakan *semar* bahkan sampai meniru karakter *semar*,dari data interview dapat di paparkan bahwa Informan *"mengimplimentasikan atau menginternalisasi karakter semar sebagai pamomong, berusaha memahami karakter dan mengayomi orang lain terutama dalam organisasi"*. (Wibisono. 2007)

Berdasarkan urain di atas maka peneliti ingin meneliti bagaimana masyarakat menginternalisasi nilai psikologis dalam Punakawan *semar* pada masyarakat. Maka peneliti mengambil judul penelitian "Kontruksi Sosial Dalam Nilai Psikologis Punakawan *Semar* Pada Masyarakat Jawa ".

B. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendapatkan pemahaman dan penjelasan mengenai Konstruksi Sosial Dalam Nilai Psikologis Punakwan *Semar* pada masyarakat Jawa.
2. Mengatahui bagaimana proses Konstruksi Sosial Dalam Psikologis Punakawan *Semar* pada masyarakat Jawa.
3. Mengatahui faktor-faktor yang mempengaruhi Konstruksi Sosial Dalam Psikologis Punakawan *Semar* pada masyarakat Jawa.
4. Mengetahui nilai psikologi yang terkandung dalam Punokawan Semar.

C. Manfaat Penelitian

Tendensi penelitian ini ingin mengungkap konstruksi sosial nilai-nilai psikologis yang terkandung dalam Punakawan *semar* pada masyarakat Jawa. Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang positif bagi perkembangan ilmu kebudayaan jawa karena wayang merupakan bahasa symbol menganai hidup dan kehidupan manusia, serta merupakan salah satu unsur kebudayaan Indonesia yang mengadung nilai-nilai seni, pendidikan, pengetahuan yang sangat berharga untuk dipelajari dengan seksama dan memberikan sumbangan teoritik kepada ilmu psikologi sosial, khususnya bidang psikologi.

2. Manfaat praktis

a *Bagi Informan*, sebagai pembinaan watak, karena wayang sebagai salah satu warisan budaya jawa yang kaya akan pemaknaan watak, sikap, dan memberi ilham kepada kehidupan serta sebagai pertimbangan hidup dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

b *Bagi masyarakat* dapat memberikan gambaran secara luas terhadap kebudayaan wayang purwa khususnya tokoh *senar.*