

Petruk Dadi Ratu:
Analisis Hegemoni
Ketidakbecusan Kawula
Menjadi Pemimpin

Dr. Joe Harrianto Setiawan
Latifa Ramonita, M. I. Kom.

Wayang adalah seni pertunjukan boneka tradisional dari Indonesia. Karakter-karakter wayang biasanya terbuat dari kulit atau kayu yang menceritakan tokoh-tokoh cerita rakyat. Kemudian wayang berkembang menjadi seni pertunjukan, suara, musik, sastra, lukisan, patung, dan simbolisme lainnya. Saat ini terdapat lebih dari seratus wayang yang tumbuh dan berkembang di Nusantara dan tidak sedikit yang mengikuti perkembangan zaman dan teknologi seperti Wayang Sinema (Kurniawan & Wahyudianto, 2021), wayang dengan tayangan *live-streaming* (Khasni, 2023), dan sebagainya. Secara geografis, jenis wayang kulit purwa secara umum tumbuh di Jawa Tengah, Jawa Timur, dan Yogyakarta. Sementara itu, wayang golek berkembang di tanah Sunda, Jawa Barat dan wayang kulit Parwa di Bali. Bukan hanya itu, masih ada jenis wayang lain, yaitu wayang Sasak di Nusa Tenggara Barat, juga wayang Banjar di Kalimantan Selatan dan Wayang Palembang di Sumatera Selatan ("Wayang: Aset Budaya," 2023).

Di antara banyak seni budaya lainnya, seni wayang adalah salah satu tonggak seni Indonesia yang paling berpengaruh. Banyak orang meyakini bahwa wayang membentuk karakter dan jati diri peradaban dan bangsa Indonesia. Wayang dianggap oleh masyarakat suku Jawa sebagai pedoman hidup, aturan, dan hubungan dengan Sang Pencipta. Pertunjukan wayang mengandung nilai-nilai kehidupan dan nilai moral, pada bagian akhir dari setiap cerita adalah untuk menenangkan kebaikan dan mengalahkan kejahatan. Ini memberitahu kepada kita bahwa perbuatan baik bakal menang dan perbuatan buruk bakal kalah. Wayang dianggap sebagai bahasa simbolik yang lebih mempunyai makna spiritual dibandingkan makna duniawi (Mulyono, 1983). Menurut budaya Jawa, cerita wayang menggambarkan cara dan ciri manusia untuk mencapai tujuan jasmani dan rohani (Kushendrawati, 2011).

Dunia Wayang sudah ada jauh sebelum agama Hindu tumbuh ke Pulau Jawa. Namun cerita wayang yang paling umum diadaptasi dari cerita India *Ramayana* dan *Mahabharata*. Sejumlah perubahan dan penambahan membuat dunia wayang mampu beradaptasi dengan filosofi cerita asli Indonesia (Habibi, 2016). Drama wayang karya Valmiki dan Begawan Abyasa ini dikontekstualisasikan dan dikembangkan hingga menjadi seperti sekarang ini.

Setelah masuknya Islam, cerita wayang diubah sesuai dengan budaya asli Indonesia disesuaikan dengan kebutuhan dan budaya setempat. Perbedaan utama cerita ini terletak pada filosofi di baliknya. Kisah nenek moyang Pandawa, kisah Pandawa bermain dadu, Srikandi belajar memanah, lahirnya Gatokaca dan kisah Parikesit merupakan contoh kreasi baru dari cerita babon wayang tersebut (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2016).

Punakawan sebagai Representasi Rakyat Pengabd

Faktor lain yang membedakan cerita *Ramayana* dan *Mahabharata* dari India dan Indonesia adalah sosok Punakawan atau pengabd raja, yaitu Semar dan anak-anaknya: Petruk, Nala Gareng, Bagong, dan istri dari Semar, Dewi Sutiragen. Ketiganya adalah tokoh wayang asli kreasi dari pujangga Nusantara (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2016).

Keberadaan Punakawan ini diciptakan oleh Mpu Panuluh dalam cerita *Gatotkacasraya*, yang ditulis pada abad ke-12 Masehi dengan nama Jurudyah, Punta, dan Prasanta. Mpu Panuluh hidup selama kerajaan Kadiri yang dipimpin oleh Sri Jayabhaya. Pada masa kerajaan Majapahit, lahir tokoh-tokoh Punakawan generasi berikutnya dengan membuat seorang tokoh bernama Semar. Untuk mempertahankan hubungannya dengan cerita sebelumnya, Semar memiliki nama Jurudyah Puntaprasanta (Kresna, 2012).

Pada masa Islam Nusantara lahir tokoh Punakawan atau Panakawan lainnya seperti Nalagareng, Petruk dan Bagong. Ketiganya adalah anak Semar. Namun ketiga karakter tersebut mempunyai latar cerita masing-masing. Karakter Punakawan ini berkembang di berbagai daerah dengan karakter yang disesuaikan dengan budaya setempat. Wayang gaya Pasundan bernama Semar, Cepot (Astrajingga), Dawala, dan Gareng (Alawi, 2021). Wayang gaya Jawa Tengah menggunakan

Semar, Nalagareng, Petruk, dan Bagong sebagai penjaga para ksatria, sedangkan Togog dan Bilung berfungsi sebagai penjaga para raksasa. Wayang gaya Jawa Timur hanya menggunakan Semar dan Bagong. Wayang Bali menggunakan Tualun dan Meda sebagai penjaga para ksatria, sedangkan Drem dan Sanggut berperan sebagai penjaga kelompok raksasa. Patung Tualun dan Meda dapat ditemukan di reruntuhan Arjuna Maytapa di Desa Pejeng, Gianyar, Bali. Keduanya terukir saat menemani Arjuna yang bertapa ("Punakawan: Transformasi Rakyat," 2019).

Dalam pertunjukan wayang kulit sepanjang malam yang membawakan cerita Mahabharata, tokoh Punakawan dimunculkan di tengah pertunjukan untuk menceritakan kisah yang lucu dan nyata. Kemunculan mereka mulai terkenal dan disukai pada abad ke-18, dan selalu dinantikan pada setiap pertunjukan wayang di tanah Jawa. Punakawan mampu berkomunikasi dengan penonton, lebih luwes dan mampu menyesuaikan diri dengan keinginan penonton dan yang paling penting selama berperan sebagai Punakawan, dalang dapat menyampaikan misinya dengan lebih leluasa karena tidak terikat dengan pakem yang ada (Tanudjaya, 2022). Punakawan sendiri berasal dari kata "Puna" artinya "paham" dan "Kawan" artinya "teman." Dapat dikatakan bahwa Punakawan berarti "teman yang memahami," jika dikaitkan dengan cerita yang menaunginya, maka Punakawan ini adalah abdi setia yang paham dan mengerti kesulitan masalah yang dialami oleh para tuannya ("Punakawan: Transformasi Rakyat," 2019).

Punakawan merupakan sosok karikatural yang mewakili rakyat kelas bawah yang bertugas mengasuh, membimbing, menghibur dan menjaga para ksatria berkuasa (Ajidarma, 2012). Tokoh-tokoh Punakawan dapat mengambil peran sebagai apapun sesuai dengan kisahnya dan memengaruhi masyarakat; mereka bisa menjadi rakyat biasa, penasihat, guru, bahkan raja. Bukan hanya sekedar penghibur, interpretasi peranan mereka sangat beragam (Pasha, 2011).

Kisah Punakawan juga banyak mendapatkan pengembangan dan interpretasi oleh berbagai pembuat karya wayang. Salah satunya adalah cerita *Petruk Dadi Ratu*. Cerita ini merupakan salah satu lakon wayang populer yang disukai masyarakat Jawa. Cerita *Petruk Dadi Ratu*

merupakan cerita carangan yang tak tercantum dalam kitab babon *Mahabarata* atau *Ramayana*. Lakon wayang *Petruk Menjadi Raja* juga bukan lakon pakem. Konon lakon atau cerita ini dikarang oleh Tjan Tjoe Han dari Cayudan Surakarta tahun 1932. Naskah ini bercerita Petruk sebagai punakawan, rakyat jelata yang mendadak menjadi raja di Kerajaan Mulwarengka dengan gelar Prabu Belgedhuwelbeh. Nama itu singkatan dari “*Sugih mblegedhu rakyate dhedhel dhuwel kabeh*” artinya rajanya kaya raya, tetapi rakyatnya menderita sengsara, sampai pakaiannya “*dhedhel dhuwel*” alias compang-camping (Widarmanto, 2023).

Lakon Petruk Dadi Ratu (“Petruk Dadi Ratu,” 2023), bermula dari konflik yang mengarah pada pertempuran Bambang Priambodo dan Dewi Mustokoweni. Bambang Priambodo dan Dewi Mustokoweni bertempur untuk memperebutkan pusaka Jimat Kalimosodo yang sangat kuat. Petruk, seorang Punakawan Pandawa putra Semar Badranaya, menerima pusaka itu dan ditugaskan untuk menjaganya agar tidak bisa diambil oleh orang lain. Namun Petruk justru mengamalkan jimat Kalimosodo ini yang membuatnya menjadi seorang luar biasa kuat dan gagah perkasa.

Selanjutnya, Petruk menjadi sombong karena kesaktiannya itu. Petruk mengambil alih kerajaan-kerajaan yang dekat dengannya dan mengangkat dirinya sebagai Prabu Belgedhuwelbeh dengan bangga dan angkuh. Tidak ada yang dapat mengalahkan kesaktian Petruk. Setelah menyadari hal itu, Sri Kresna dari pihak Pandawa, meminta bantuan Semar dan Gareng untuk dapat menaklukkan Petruk yang kuat dan sombong itu. Akhir cerita, Prabu Belgedhuwelbeh dikalahkan dengan kekuatan Semar Badranaya dan Nala Gareng. Kesaktiannya hilang dan dia kembali menjadi Petruk yang sebenarnya. Kemudian Petruk menyadari bahwa tujuan utamanya adalah untuk menyelamatkan pusaka Jimat Kalimosodo bukan sebagai raja. Pusaka itu kemudian dikembalikan kepada raja yang seharusnya.

Dikotomi Tokoh: Priyayi dan Kawula

Tema, plot, latar, penokohan, sudut pandang, gaya bahasa, dan ide adalah komponen yang membentuk struktur cerita. Tokoh adalah pelaku dalam cerita yang dilengkapi dengan watak, perwatakan, dan karakter menunjukkan sikap, sifat, atau kualitasnya dalam cerita. (Nurgiyantoro, 2012).

Dalam cerita Petruk Dadi Ratu, ada dua kelompok utama tokoh: kelompok ksatria yakni Bambang Priambodo, Dewi Mustokoweni, dan Sri Kresna dan kelompok Punakawan, yang terdiri dari Petruk, Semar, dan Gareng. Ksatria merupakan simbol kekuatan representasi kemenangan yang dianggap sebagai tanda adanya legitimasi kekuasaan. Selain kekuatan juga symbol kebijaksanaan, kemuliaan, tanggung jawab, dan pengorbanan adalah ciri khas orang yang benar-benar menjadi kesatria (Sari, 2021). Sedangkan tokoh Punakawan, atau abdi-abdi dari penguasa selain menjadi penghibur, mereka tidak jarang memegang peran penting. Mereka sering dianggap sebagai representasi rakyat mayoritas atau *wong cilik*. Karena itu, Punakawan kadang menjadi inspirasi bagi orang-orang dalam menemukan identitas mereka sendiri. Pernyataan dan tindakan para tokoh Punakawan, baik sebagai abdi maupun sebagai individu, memberikan inspirasi untuk nilai kehidupan dan sebagai panutan dalam berpikir dan berperilaku masyarakat. Tokoh-tokoh seperti Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong telah lama digunakan untuk menyampaikan pesan hidup, nasihat dengan kebajikan (Purwadmadi, 2015).

Sementara, kehidupan sosial kerajaan Jawa, seperti yang dapat dilihat dari *Negarakretagama* dan *Pararaton* serta kronik Cina, dibagi menjadi dua kelas yakni kelas atas yang terdiri dari raja dan kaum bangsawan, dan kelas bawah yang merupakan rakyat umum. Secara general, kelompok masyarakat terbagi menjadi dua jenis yaitu diferensiasi horizontal dan stratifikasi sosial vertikal. Sistem perbedaan individu atau kelompok pada masyarakat dalam stratifikasi sosial menempatkan mereka pada hierarki kelas sosial yang berbeda dan memberikan hak dan kewajiban yang berbeda-beda untuk masing-masing lapisan (Muin, 2004).

Kelas sosial adalah lapisan atau strata orang yang memiliki posisi yang sama dalam rangkaian kesatuan status sosial (Horton & Hunt, 1999). Penggolongan dalam kelas-kelas tersebut terjadi dalam sistem sosial yang lebih hierarkis berdasarkan aspek kekuasaan, privilese, dan prestise (Lawang, 1998). Menurut pandangan Karl Marx, dikotomi masyarakat (struktur sosial) dibagi menjadi dua bagian besar: kelompok masyarakat borjuis (kaum kaya), yang diwakili oleh para ksatria, dan kelompok masyarakat proletariat (kaum miskin), yang diwakili oleh punakawan di mana Petruk memainkan peran utama.

Kegagalan Kawula Menjadi Pemimpin

Dalam cerita *Petruk Dadi Ratu*, Petruk yang merupakan representasi dari kawula atau kelompok subordinatif digambarkan gagal mengambil peran dalam struktur sosial sebagai kelas priyayi. Banyak yang mengartikan lakon *Petruk Dadi Ratu* sebagai sebuah simbol ketidakbecusan seorang pemimpin, atau seorang yang tidak layak menjadi pemimpin. Sejumlah penulis menggambarkan kebobrokan yang dihasilkan oleh Petruk saat menjadi raja.

Menurut Widarmanto (2020), pada awalnya, Sang Petruk adalah seorang punakawan yang suka memberi nasihat, berunjuk rasa, protes, berdebat, dan menggerakkan massa. Namun, setelah mendapatkan kekuasaan, ia ternyata hanya berpikir tentang dirinya sendiri dan mementingkan kepentingan pribadinya dengan mengumpulkan kekayaan dan melakukan korupsi besar-besaran, sedangkan rakyatnya dibiarkan keleleran dalam perangkap kemiskinan. Pejabat negara dan raja memiliki banyak harta, sedangkan rakyatnya miskin dan papa.

Selain itu sebagaimana yang dipaparkan oleh Lenggeng (2022), Petruk digambarkan sebagai pemimpin yang hanya mengejar posisi, kekuasaan, atau status tanpa mempertimbangkan kesejahteraan rakyat miskin. Pemimpin yang bergelimang kekuasaan lupa asal-usulnya dan hanya berpikir tentang diri sendiri. Orang-orang dari mana berasal ditinggalkan dan tidak digubrisnya lagi. Kekacauan akibat kepemimpinan Petruk begitu bobrok hingga ia terpaksa diturunkan

dan pada akhir cerita, Petruk menjadi kawula kembali. Amar (2023) menjelaskan bahwa hanya dibutuhkan satu malam saja untuk mengembalikan kekuasaan kepada mereka yang berhak sebagai menjadi raja dan Petruk dan kawan-kawannya dikembalikan ke tempat asalnya sebagai pelayan dan penghibur di istana.

Mangkunegara (2019) menjelaskan era kerajaan dengan sistem dinasti mengutamakan garis keturunan sebagai kriteria pemilihan untuk jabatan publik. Seorang pemimpin hanya dapat dijabat oleh mereka yang memiliki "trah." Kemudian Achwandi (2013) memaparkan hal yang hampir sama, bahwa kasus Petruk-gate menunjukkan bahwa undang-undang dan sistem politik ketataprajaan telah dilanggar. Terjadi pelanggaran dari kriteria manusia dalam sistem politik kekuasaan yang ada yang menyatakan bahwa seorang raja adalah representasi kekuasaan para dewa, yang berarti hanya raja diberi wewenang oleh dewa untuk mengatur dan mengawasi kehidupan rakyatnya.

Namun, Petruk, yang mendeklarasikan diri sebagai raja, menentang hal itu. Anggapan ini berasal dari posisi Petruk di sistem sosial yang tidak lebih dari sekadar *wong cilik* atau rakyat jelata. Amar (2023) bahkan menyimpulkan kisah *Petruk Dadi Ratu* memberi makna simbolik, yang menunjukkan bahwa mustahil seorang *kawula alit* bisa memimpin, meski ia punya kemampuan memimpin, tetapi tak sepatasnya jadi pemimpin. Perlu diingat bahwa setiap aspek kehidupan manusia dalam tatanan kebudayaan Jawa selalu bersinggungan dengan berbagai simbol dan makna. Salah satunya adalah penokohan wayang Punakawan, yang memiliki berbagai simbol dan makna dan diilhami oleh kearifan lokal yang kuat. Setiap simbol dan makna dalam wayang kulit pada dasarnya mewakili nilai karakter masing-masing tokoh (Potgier, 2014) termasuk dalam cerita Petruk Dadi Raja.

Hegemoni Pemimpin adalah Priyayi

Dari paparan di atas, cerita *Petruk Dadi Ratu* merupakan bentuk hegemoni yang diciptakan dan dilanggengkan oleh kelompok yang mempertahankan stratifikasi sosial yang telah tercipta. Pada dasarnya ada dua jenis sistem stratifikasi sosial: yang tertutup dan yang terbuka. Dalam masyarakat yang terbuka, setiap anggota memiliki kesempatan untuk berusaha untuk meningkatkan stratifikasi sosial atau turun ke lapisan sosial di bawahnya. Namun, sistem yang tertutup tidak memungkinkan perpindahan antar lapisan sosial, baik ke atas maupun ke bawah. Masyarakat berkasta, feodal, rasial, dan sebagainya memiliki sistem stratifikasi sosial tertutup yang menunjukkan keanggotaan dalam lapisan tertutup berdasarkan ideologi atau kelahiran (Soelaiman, 1992). Bagaimanapun juga secara historis masyarakat Indonesia secara kultural telah menerapkan feodalisme selama berabad-abad.

Masyarakat feodal selalu dipimpin oleh bangsawan yang dikenal sebagai elit. Sistem ini selalu menunjuk pada seseorang atau kelompok yang memiliki keunggulan yang memungkinkan mereka untuk mengambil peran penting dalam berbagai aspek kehidupan (Haryanto, 1990). Struktur ini yang coba dipertahankan dalam lakon *Petruk Dadi Ratu*, di mana masyarakat bawah dibentuk kesadaran sebagai kelompok yang tidak mampu menjadi pemimpin melalui hegemoni.

Dalam wacana bernegara, kekuasaan secara sederhana didefinisikan sebagai hubungan antar dua pihak yang satu mengontrol atau mengendalikan yang lain. Seperti dikemukakan van Dijk (1998), dalam konsep kekuasaan, bangsawan atau priyayi dipandang sebagai kelompok masyarakat harus mengacu pada kekuasaan sosial, bukan kekuasaan pribadi. Kelompok bangsawan memiliki kemampuan untuk menguasai atau menunjukkan kekuasaan pada kelompok subordinatif, yaitu kawula.

Dikembangkan oleh Gramsci, hegemoni menunjukkan bahwa alasan ideologis-politik mendorong dominasi kelas (dominan) atas, seperti bangsawan atau priyayi, kepada kelas (subordinat), yaitu kawula. Menurut Gramsci, hegemoni adalah hubungan antara kelas dengan kekuatan sosial lainnya. Dalam hegemoni, suatu kelas atau

kelompoknya mendapatkan persetujuan dan kekuatan dari kelas sosial lainnya dengan membangun dan mempertahankan skema aliansi melalui penanaman ideologis dan politik (Endraswara, 2006).

Menurut Gramsci, kelas dominan mempertahankan hegemoninya dengan mengontrol dan memengaruhi institusi sosial seperti media, pendidikan, agama, dan kelompok intelektual. Dalam hal ini, melalui pertunjukan wayang tentang Petruk Dadi Ratu, mereka mempromosikan nilai-nilai, perspektif dunia, dan ideologi mereka sebagai norma yang diterima secara luas. Dengan cara ini, kepentingan dan nilai-nilai kelompok dominan seolah-olah menjadi kepentingan dan nilai-nilai umum. Ideologi digunakan sebagai alat dominasi yang memungkinkan kelompok penguasa untuk berkuasa (Sugiyono, 2005) bahwa kawula tidak layak menjadi pemimpin penguasa.

Hegemoni, melalui produk-produknya, menjadi satu-satunya penentu dari sesuatu yang dianggap benar secara moral dan intelektual. Untuk menciptakan pandangan dunia bersama bagi semua orang dimunculkan upaya politis, kultural, dan intelektual harus dilakukan untuk memperoleh hegemoni. Hegemoni kultural tidak hanya terjadi dalam hubungan sesama negara tetapi juga dalam hubungan antar kelas sosial (Sugiyono, 2005) tanpa disadari.

Hegemoni tidak terlihat mengerikan, tetapi dengan halus memikat semua orang, hingga akhirnya mereka tunduk sepenuhnya pada kekuasaan. Kisah *Petruk Dadi Ratu* bahkan digunakan untuk menghibur. Pemahaman yang ada di masyarakat memengaruhi struktur kognitif di bawah sadar secara langsung atau tidak langsung. Karena itu, hegemoni pada dasarnya adalah upaya untuk mendorong orang untuk menilai dan memahami masalah sosial dalam kerangka yang ditentukan (Kristanto, 1997). Akibatnya, agar kelompok yang berkuasa dapat menguasai kelompok massa, mereka harus memperoleh hegemoni. Dengan proses penerimaan yang tidak dilakukan dengan kekerasan, massa dapat menerima ide-ide, norma, dan aturan penguasa. Setelah itu, mereka menginternalisasikan ide-ide tersebut dan menganggapnya milik mereka sendiri. Seperti dalam *Petruk Dadi Ratu*, lakonnya menceritakan tentang kekuasaan yang tidak jatuh pada pemilikinya. Struktur rangkaian peristiwa dalam cerita dikenal sebagai "alur," menunjukkan urutan

bagian-bagian dalam karya secara keseluruhan (Nurgiyantoro, 2012).

Lakon ini menunjukkan bahwa kekuasaan awalnya dimiliki oleh priyayi, tetapi secara tidak sengaja jatuh ke tangan kawula. Ketika rakyat kecil mengambil alih kekuasaan maka kekacauan terjadi. Setelah kembali ke pihak yang berhak, yaitu para priyayi, kekacauan pun mereda. Pada akhirnya, konsep ini dianggap normal. Namun, itu adalah norma atau ideologi yang diciptakan oleh penguasa untuk memanfaatkannya sebagai alat untuk mempertahankan kekuasaan (Sugiyono, 2005).

Petruk sebagai bagian dari kelompok Punakawan diciptakan sebagai mitos yang digunakan oleh kedua belah pihak, penguasa dan rakyat. Penguasa menggunakan mitos ini dengan cara yang berbeda, begitu juga rakyat dalam menggunakannya juga dengan cara yang berbeda (Tanudjaja, 2022). Mitos Punakawan terus menggambarkan bagaimana orang-orang kecil menangani atau menanggapi setiap situasi dalam segala aspek dan tingkatannya. Tidak peduli apa peran yang mereka mainkan, mereka tetap menjadi orang umum yang mewakili kaum marginal. Mereka selalu kembali menjadi rakyat kecil, kawula, pada setiap akhir cerita.

Selain menekankan keindahan rasa dan berfungsi sebagai ensiklopedi hidup, lakon wayang menganut prinsip-prinsip seperti keseimbangan, kesatuan, keteraturan, fokus, variasi, dan pola karakteristik. Sebagai contoh, prinsip keseimbangan menekankan bahwa ada keseimbangan antara mikrokosmos dan makrokosmos, antara yang di atas (dewa) dan yang di bawah (manusia dan makhluk lain), antara raja dan rakyat, dan antara unsur bentuk dan isi. Semua aspek yang terkait dalam pertunjukan wayang terdiri dari satu kesatuan yang padu, sesuai dengan prinsip keseimbangan. Prinsip keteraturan yang ada di alam, terutama dalam hal keseimbangan. Fokus didaktis melalui simbol menunjukkan konsep terpadu (Nurgiyantoro, 2011).

Dengan mengutamakan prinsip di atas maka cerita *Petruk Dadi Ratu* menanamkan kesadaran hegemoni pada titik keseimbangan bahwa raja adalah raja dan rakyat tetaplah rakyat. Hal tersebut dinarasikan dalam cerita wayang tersebut untuk mendukung kesatupaduan kosmos yang teratur yang tidak bisa diganggu gugat. Padahal dalam lakon wayang

dengan latar perseteruan antara Pandawa dan Kurawa cukup banyak lakon yang dapat dijadikan contoh apapun termasuk kegagalan pemimpin.

Penutup

Cerita wayang berbasis cerita klasik India sejak awal diciptakan untuk mengajarkan moral baik dan buruk atau putih dan hitam. Sisi terang direpresentasikan oleh kelompok Pandawa sedang sisi gelap disimbolkan melalui kubu Kurawa. Kisah wayang diadopsi dari epos *Ramayana* dan *Mahabarata*. *Mahabarata* sendiri berarti perang besar antara dua keluarga raja yang secara gamblang menjelaskan dua sisi yang berseteru, mana yang hitam mana yang putih. Mitos perseteruan dua keluarga raja yang terus menerus menjadi pembelajaran moral bagi masyarakat.

Walaupun begitu, perjalanan kisah-kisahnyanya tidak selamanya hitam-putih. Hitam dan putih pada cerita wayang tak ubahnya dengan prinsip yin dan yang pada mitologi rakyat Cina. Seperti pada kisah *Pandawa Bermain Dadu* yang menceritakan sisi gelap dari Pandawa yang dapat terbuai dengan permainan judi. Atau kisah *Kumbokarno Gugur* yang menceritakan aksi kepahlawanan dari seorang prajurit Kurawa.

Namun demikian, ketika diperkenalkan tokoh Punakawan di bumi Nusantara, maka muncullah sisi ketiga dari epos besar tersebut yang merupakan representasi dari rakyat kecil. Punakawan adalah rakyat pengabdian yang bukan ksatria atau raja. Pada dikotomi kekuasaan monarki vertikal, rakyat berada di sisi sebaliknya dari raja. Setiap kisah memiliki multiinterpretasi dan, dalam lakon *Petruk Dadi Ratu*, Punakawan adalah simbol orang yang tidak memiliki kapabilitas sebagai pemimpin.

Referensi

- Achwandi, R. (2013). *Petruk-gate (Petruk dadi ratu)*. Unikal. <https://unikal.ac.id/petruk-gate-petruk-dadi-ratu>
- Alawi, A. (2021). Makna filosofis Punakawan pada wayang golek: Dari Semar, Cepot, Dawala, hingga Gareng. NU Online. <https://jabar.nu.or.id/nasional/makna-filosofis-punakawan-pada-wayang-golek-dari-semar-cepot-dawala-hingga-gareng-RxYq3>
- Ajidarma, S. G. (2012). *Antara tawa dan bahaya*. Kepustakaan Populer Gramedia.
- Amar, A. (2023). *Raja-rajaan di negara demokrasi: Ketika Petruk dadi ratu*. Indonesia Inside. <https://indonesiainside.id/narasi/2023/06/04/raja-rajaan-di-negara-demokrasi-ketika-petruk-dadi-ratu>
- Brits, J., Potgieter, A., & Potgieter, J. (2014). Exploring the use of puppet show in presenting nanotechnology lessons in early childhood education. *International Journal for Cross-Disciplinary Subject in Education (IJCDSE)*, 5(4), 1798-1803.
- Endraswara, S. (2006). *Metode, teori, teknik penelitian kebudayaan ideologi: Epistemologi dan aplikasi*. Pustaka Widyatama.
- Habibi, H. (2016). Peran Ki Dalang Basari (1950-2003) dalam perkembangan Islam di Gegesik Cirebon. *Tamaddun*, 4(2), 111-128.
- Haryanto, H. (1990). *Elit, massa dan konflik*. Pusat Antar Universitas-Studi Sosial UGM.
- Horton, P.B., & Hunt, C.L. 1999. *Sosiologi Jilid 2*. Erlangga.
- Kurniawan, C., & Wahyudianto, H. (2021). *Wayang sinema, sensasi wayangan dengan 25 dalang sekaligus*. Solopos. <https://soloraya.solopos.com/wayang-sinema-sensasi-wayangan-dengan-25-dalang-sekaligus-1190788>.
- Kushendrawati, S. M. (2011). Wayang dan nilai-nilai etis: Sebuah gambaran sikap hidup orang Jawa. *Paradigma: Jurnal Kajian Budaya*, 2(1), 105-114. DOI: 10.17510/paradigma.v2i1.21.

- Khasni, I. A. (2023). Pagelaran wayang kulit secara live streaming yang diselenggarakan oleh Mahkamah Agung RI dalam rangka HUT Ke-78 MARI. *Tribun Jogja*. <https://jogja.tribunnews.com/2023/10/07/link-youtube-live-streaming-wayang-jogja-night-carnival-2023-malam-ini>.
- Kresna, A. (2012). *Punakawan: Simbol kerendahan hati orang Jawa*. Narasi.
- Kristanto, D. (1997, September-Oktober). Raibnya suara intelektual. *Basis*.
- Langgeng, V. (2022). *Petruk dadi ratu*. Lokawarta. <https://lokawarta.com/petruk-dadi-ratu/>
- Lawang, R. M. Z. 1998. *Teori sosiologi mikro dan makro jilid I*. Rineka Cipta.
- Mangkunegara, A. (2023). *Materi pertemuan 9-10 pengantar ilmu hukum TA 2023-2024*. <https://armaya.mangkunegara.com/memaknai-hikayat-petruk-dadi-ratu/>
- Muin, I. (2004). *Sosiologi*. Erlangga.
- Mulyono, S. (1983). *Simbolisme dan mekanisme dalam wayang*. Gunung Agung.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2016). *Cerita Wayang*. Ensiklopedia Sastra Indonesia-Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. https://ensiklopedia.kemdikbud.go.id/sastra/artikel/Cerita_Wayang
- Punakawan: Transformasi rakyat jelata dari masa ke masa*. (2019). Noken Studio. <https://nokenstudio.com/punakawan/>
- Nurgiyantoro, B. (2011). Wayang dan pengembangan karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(1), 18-34.
- Nurgiyantoro, B. (2012). *Penilaian pembelajaran bahasa*. Gajah Mada University Press.
- Pasha, L. (2011). *Buku pintar wayang*. AzNa Books.

- Purwadmadi, P. (2015). *Gambar pitutur: Komik panakawan*. UPTD Taman Budaya Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta. Yogyakarta.
- "Petruk Dadi Ratu" Salah Satu Bentuk Kritik Sosial Masyarakat. (2023). Pers Bakin. <https://bakinonline.com/4222-2/>
- Sari, A. (2021). Filosofi karakter tokoh kesatria dalam lakon wayang purwa Mahabarata. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9(1), 13-25. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v9i1.41231>
- Soelaiman, M. (1992). *Ilmu-ilmu sosial dasar-teori dan konsep ilmu social*. Eresco.
- Sugiyono, M. (2005). *Kritik Antonio Gramsci terhadap pembangunan dunia ketiga*. Pustaka Pelajar.
- Wayang: Aset budaya nasional sebagai refleksi kehidupan dengan kandungan nilai-nilai falsafah timur*. (2023). Jendela Pendidikan dan Kebudayaan. <https://jendela.kemdikbud.go.id/v2/kebudayaan/detail/wayang-aset-budaya-nasional-sebagai-refleksi-kehidupan-dengan-kandungan-nilai-nilai-falsafah-timur>
- Tanudjaja, B. B. (2022). Punakawan sebagai *subculture* dalam cerita wayang Mahabaratha. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 22(1), 52-68. DOI: 10.9744/nirmana.22.1.52-68, e-ISSN 2721-5695.
- Van Dijk, T. A. (1998). *Ideology*. Sage Publication.
- Widarmanto, T. (2023). *Cerita wayang Petruk Dadi Ratu: Kritik sepanjang zaman*. Jurnal Faktual. <https://jurnalfaktual.id/kolom/cerita-wayang-petruk-dadi-ratu-kritik-sepanjang-zaman/>