

ANALISIS SEMIOTIKA WATAK TOKOH WAYANG BAGONG DALAM LAKON “BAGONG DUTO” DALANG KI SENO NUGROHO PADA CHANNEL YOUTUBE “CHANNEL BUDAYA NUSANTARA”

Jogik Bagus Prianton

Program Studi Ilmu Komunikasi Konsentrasi Jurnalistik, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik
Universitas Bhayangkara

Jl. Ahmad Yani Frontage Road Ahmad Yani No.114, Ketintang, Kec. Gayungan, Kota SBY, Jawa Timur 60231

bagusjogik@gmail.com

Abstract

This study will discuss the analysis of the Bagong wayang character in the play "BAGONG DUTO" using a qualitative approach, using Roland Barthes' semiotic analysis method. the subject of the research is the wayang bagong character. The focus of the research is to find the meaning of the character of the Wayang Bagong character using Roland Barthes' semiotic analysis. Based on the results of semiotic analysis, Bagong has various characters, namely honest, polite, brave, disrespectful, firm, wise and many more. However, of the many Bagong characters, one dominant character is selengkan or at will. Bagong always does what he wants to do. Bagong is a figure who cannot be guessed, sometimes he is funny, sometimes brave, sometimes cowardly, all of which are part of the character of the wayang Bagong character.

Keywords: *Semiotics, Character, Puppet, Bagong*

Abstrak

Penelitian ini akan membahas mengenai analisis tokoh wayang Bagong dalam lakon “BAGONG DUTO” dengan menggunakan pendekatan kualitatif, menggunakan metode analisis semiotika roland barthes. subjek penelitian adalah tokoh wayang bagong. fokus penelitian untuk mencari makna watak tokoh wayang bagong menggunakan analisis semiotika roland barthes. berdasarkan hasil analisa semiotika bagong memiliki beragam watak, yakni jujur, sopan, pemberani, tidak sopan, tegas, bijaksana dan masih banyak lagi. namun dari sekian banyak watak bagong memiliki satu watak dominan yaitu selengkan atau semanya sendiri. Bagong selalu melakukan apa yang ingin dilakukan. Bagong merupakan sosok yang tidak bisa di tebak, terkadang dia lucu, kadang berani, kadang penakut, semuanya merupakan bagian dari watak tokoh wayang Bagong.

Kata kunci : Semiotika, Watak, Wayang, Bagong.

PENDAHULUAN

Wayang merupakan seni budaya tradisional Indonesia yang telah dikenal sejak abad ke-10 dan berkembang hingga saat ini. Selama berabad-abad perkembangannya, boneka telah bertahan dari berbagai ujian dan tantangan di era teknologi saat

ini, menjadikan wayang sebagai budaya dengan nilai kualitas yang sangat tinggi (Tirta, 2007)

Cerita dalam pewayangan juga memiliki beragam unsur dan nilai-nilai kehidupan serta pendidikan moral yang sangat dalam. Beragam nilai itu di ajarkan dari para leluhur secara turun-temurun melalui kesenian wayang kulit. Tokoh dan tema yang di ambil juga berharap agar dapat

mempertegas bahwa yang utama dari semua ini adalah mengalahkan keangkaramurkaan, kebenaran mengalahkan ketidakbenaran, juga keadilan mengalahkan ketidakadilan (wayang adalah lambang kehidupan). Masyarakat dituntun untuk introspeksi dan berfikir terkait nilai-nilai dualisme; baik-buruk, utama angkara, terpuji-tercela, dan sebagainya, yang pada akhirnya masyarakat selalu memenangkan hal baik (Aprianto, 2016)

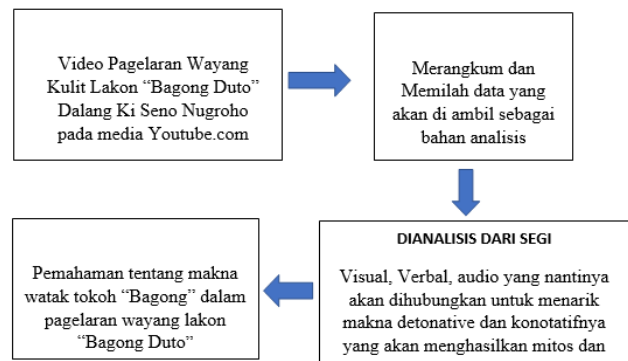
Bagong adalah anak ke tiga dari semar. Dikisahkan pada pewayangan bagong tercipta dari bayangan semar, karena hal tersebut bagong bertubuh gemuk dan tambun menyerupai semar. Tokoh bagong juga di simbolkan sebagai manusia yang sesungguhnya. Seperti inilah hakikat manusia memiliki kelebihan dan kekurangan. Bagong memiliki sifat banyak bercanda, lancang tapi jujur, kalau menjalankan tugas suka tergesa-gesa.

Penelitian ini akan menganalisis tokoh wayang bagong dalam lakon "BAGONG DUTO" Dalang Almarhum Ki Seno Nugroho. Yang penuh dengan pesan, makna dan nilai moral yang dapat kita jadikan pelajaran dalam hidup. Dengan demikian untuk membahas permasalahan di atas lebih mendalam maka dituangkan pada Analisis Semiotika Makna Watak Tokoh wayang Bagong dalam lakon "Bagong Duto" dalang Ki Seno Nugroho.

METODE

Penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif. Akuisisi data dilakukan melalui tahapan dalam tiga komponen. Proses analisis menggunakan tiga komponen utama: (1) reduksi data, (2) tampilan data, dan (3) inferensi dan validasi (Sutopo, 2002). Langkah pertama, reduksi data, adalah proses merangkum, memilih poin, dan memfokuskan pada perumusan masalah khusus dalang Wayang Bagong Duto, Ki Seno Nugroho. Tahap kedua, penyajian data. Data yang sudah berhasil direduksi selanjutnya disajikan dalam bentuk uraian deskripsi untuk memudahkan fenomena yang disampaikan dan merencanakan

proses selanjutnya. Tahap ketiga, kesimpulan diperoleh ketika seluruh tafsir analisa secara deskripsi sudah didapat dari hasil reduksi dan pemaparan data. Analisis data dilakukan secara kualitatif untuk mendapatkan data primer dan data sekunder dengan cara deskriptif kualitatif dengan cara membandingkan dan mengamati. Kerangka konseptual digambarkan sebagai berikut:



PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Sinopsis Cerita "Bagong Buto"

Berawal dari Bagong yang pergi ke kerajaan ngamarta karena diperintah oleh Semar. Semar menyuruh bagong untuk meminta para Pandhawa datang ke Karangkadempel dengan membawa 3 pusaka ngamarta yaitu, tumbak korowelang, payung tunggul naga, dan mustika jamus kelimosodo.

Namun hal itu berjalan tidak mudah, niat baik bagong untuk membantu para pandhawa menghadapi pagebluk, tidak direspon baik oleh Prabu Kresna. Prabu Kresna mempertanyakan kenapa warga biasa seperti Semar, berani meminta pandhawa untuk membawakan tiga pusaka kerajaan. Prabu kresna curiga bahwa semar punya niatan buruk untuk mencuri pusaka kerajaan.

Bagong yang mendengar ucapan tersebut tidak terima. Bagong marah dan kembali ke Karangkadempel untuk melaporkan kejadian tersebut kepada Semar. Pandhawa pun panik, takut terjadi kesalah pahaman Ketika bagong melapor kepada semar.

Disini Konflik tidak dapat dihindari pandhawa yang panik pun meminta anak-anak mereka untuk membawa Bagong Kembali bagaimanapun caranya. Sampai akhirnya para dewa seperti Bathara Guru, Bethari Durga terlibat dalam konflik karena kesalahpahaman tersebut.

B. Makna Watak Tokoh Wayang Bagong Dalam Lakon “Bagong Duto” Dalang Ki Seno Nugroho Pada Channel Youtube “Channel Budaya Nusantara”

a. Scene 1

Dalam menit 2:20:27 pada rekaman menjelaskan maksud dan tujuan kedatangannya ke Negara Ngamarta. bahwa Bagong memiliki watak yang jujur dan baik. Hal tersebut dapat dijelaskan secara terperinci dengan pengamatan secara visual serta makna denotasi, konotasi dan mitosnya.

Makna denotasi dijelaskan saat Bagong berdiri lebih rendah di hadapan Yudhistira dengan postur tubuh sedikit condong ke depan. Dengan nada suara lirih dan Bahasa Jawa krama Bagong menjelaskan maksud kedatangannya karena di utus oleh semar untuk membantu Kerajaan Amarta yang sedang dilanda bencana. Disini Bagong menunjukkan watak sopan santun.

Makna konotasi dijelaskan saat Bagong yang sedang berdiri condong ke depan menandakan bahwa Bagong menghormati Yudhistira sebagai raja. Kata-kata Bagong yang menggunakan Bahasa Jawa krama dan suara yang lirih juga menunjukkan bahwa dia menghargai dan hormat kepada petinggi-petinggi Kerajaan Amarta. Bagong berdiri lebih rendah di bandingkan Yudhistira menunjukkan bahwa dia bersimpuh menunjukkan sikap setia melayani Kerajaan Amarta. Dalam penjelasannya Bagong menjelaskan maksud kedatangannya “*Ngeten nggih sinuwun kulo sowan dipun utus bapak, dinuto dhening bapak semar, kata-kata niki kudu kulo toke dinuto dhening bapak semar.*” Menunjukkan bahwa Bagong adalah anak yang penurut kepada orang tua dan jujur. “*Iha si semar omong*” disini juga di gambarkan bahwa Bagong

merupakan anak yang kurang ajar karena memanggil bapaknya dengan sebutan nama.

Sedangkan makna mitos dapat dijelaskan pada kalimat percakapan “*jane kawula ki kok ora ketampunan pagebluk, jan-jan e kawulo ki pengen protes karo para pandhawa iki rada kesuwen pandhawa lek e ora nggateke para kawulo, wekasan kawulo duwe tumindhak seng koyok ngono kuwi.*” kalimat tersebut dapat di ambil kesimpulan bahwa mitos yang dapat di ambil adalah pentingnya untuk memperhatikan rakyat kecil saat menjadi pemimpin.

b. Scene 2

Dalam menit 2:34:29, Setelah mendengar pernyataan Prabu Kresna, yang seakan mencurigai niat semar untuk mengundang Pandhawa dan meminjam tiga pusaka kerajaan Ngamarta, Bagong marah. Dia marah kepada Prabu Kresna yang mencurigai semar dan menganggap sepele derajat rakyat kecil bahwa Bagong memiliki watak yang bijaksana. Hal tersebut dapat dijelaskan secara terperinci dengan pengamatan secara visual serta makna denotasi, konotasi dan mitosnya.

Makna denotasi pada scene ke dua dijelaskan saat Bagong berbicara kepada Kresna dengan nada tinggi. Disitu juga terlihat bahwa Bagong sedang menunjuk-nunjuk muka Kresna sambil membelakangi Yudhistira. Ditampilkan sosok Bagong yang “buruk rupa” digambarkan memiliki mata merah besar juga mulut yang lebar. Disini Bagong menjelaskan bahwa kekuasaan tertinggi berada ditangan rakyat. Disini Bagong mempunyai watak Tegas.

Makna konotasi pada scene ke dua dijelaskan saat Bagong berbicara dengan nada tinggi yang menunjukkan bahwa Bagong sedang “Naik Pitam” atau marah. “Tangan Bagong yang menunjuk muka Kresna” menandakan bahwa Bagong sudah kehilangan rasa hormat jika dilihat dari kedudukan Kresna yang lebih tinggi. “Mata merah dan besar” menunjukkan bahwa Bagong sedang kalap atau diluar kendali. “Mulut yang lebar” menandakan jika Bagong orang yang ceplas

ceplos. Disini Bagong juga menjelaskan bahwa, kekuasaan sepenuhnya berada di tangan rakyat.

Sedangkan Mitos yang tersirat pada scene ke dua dijelaskan pada “Nada tinggi” juga bisa diartikan sebagai ketegasan. “Tangan Bagong yang sedang menunjuk wajah Kresna” juga bisa diartikan sebagai hilangnya kesabaran atau puncak amarah. Mata besar dan mulut yang lebar menggambarkan jika manusia tidak sempurna dan penuh kekurangan. Kata-kata “Sampean sadar kekuasanitu sepenuhnya di tangan rakyat! Dadi ojok sok sia-sia karo masyarakat!” mengandung kritik untuk para pemimpin bahwa jangan lupa karena siapa kalian bisa berada di kursi kepemimpinan, juga jika kalian tidak mendengarkan permintaan rakyat, maka rakyat juga bisa melengserkan kepemimpinan tersebut.

c. Scene 3

Dalam menit 4:38:18 berikut yang menjelaskan bahwa Bagong berlari setelah di hajar oleh setyaki, tiba-tiba bertemu oleh antasena dijalan. Dalam menit tersebut Bagong memiliki watak yang berburuk sangka. Hal tersebut dapat dijelaskan secara terperinci dengan pengamatan secara visual serta makna denotasi, konotasi dan mitosnya.

Makna denotasi pada scene 3 ditandai pada adegan Bagong berdiri di depan Antasena, dengan mata merah yang lebar dan mulut merah yang lebar. Bagong juga mengatakan “*Mrono ketemu Preman mrene ketemu Genth wess..*” yang berarti “*Kesana bertemu preman, disini bertemu orang jahat yaahh..*” dengan suara lirih sambil menangis. Disini menunjukkan bahwa bagong memiliki watak penakut.

Makna konotasi pada scene 3 ditandai pada adegan Bagong berdiri di depan Antasena, dengan mata yang lebar dan mulut terbuka menandakan bahwa bagong kaget. “*Mrono ketemu Preman mrene ketemu Genth wess..*” berarti Disana bertemu preman disini bertemu kepala preman yang artinya “*Apes*” atau “*Sedang sial*” seperti pribahasa “*sudah jatuh tertimpa tangga*”. “*Di tonyo kok di dilat!*” kata-kata tersebut

menggambarkan bagong yang sedang jengkel karena sudah tahu kok masih tanya.

Sedangkan Mitos yang tersirat pada scene ke tiga dijelaskan pada kalimat percakapan “*Mrono ketemu Preman mrene ketemu Genth wess..*” digambarkan bahwa bagong sangat ketakutan dan sudah pasrah. “*Nangeess.. Di polo..*” kata-kata ini menunjukkan bahwa bagong ingin dikasihani. “*Di tonyo kok di dilat!*” menunjukkan bahwa bagong masih melawak di saat genting seperti ini.

d. Scene 4

Dalam menit 4:47:46 berikut yang menjelaskan bahwa Setelah dirasuki Antasena, Bagong berlari Kembali untuk mencari dan menantang Setyaki yang tadi menghajarnya habis-habisan. Saat bertemu, setyaki kembali mengancam bagong dan berencana membinasakan dengan kesaktian senjata pamungkasannya yaitu gadha wesi kuning. Saat itu Bagong yang telah dirasuki oleh Antasena, tidak takut dan malah menasehati setyaki dengan nada tinggi. Dalam menit tersebut Bagong memiliki watak berbagai macam watak, yang dilihat dari berbagai makna. Hal tersebut dapat dijelaskan secara terperinci dengan pengamatan secara visual serta makna denotasi, konotasi dan mitosnya.

Makna denotasi pada scene 4 terdapat pada adegan Bagong tidak takut pada ancaman setyaki. Terlihat pada gambar bagong mengacungkan tangan pada setyaki sambil mengatakan “*Sirno Gangsire Keno.. Ra mungkin Sencaki, Pati urip e menungso iki ora gumantung karo Gadha Wesi Kuning, Ning Gumantung karo sing gawe jagad. Gusti sing moho noso, kuwi seng nyekel saklar e wong sak ndunyo*” dengan lantang yang berarti bagong tidak takut dan menasehati setyaki supaya tidak terlalu sombong karena merasa kuat. Disini watak bagong adalah pemberani dan bijaksana.

Makna konotasi pada scene 5 ditunjukkan pada adegan Bagong menunjukkan tangan kepada setyaki sambil mengatakan “*Sirno Gasire Keno..*”

Ra mungkin Sencaki, Pati urip e menungso iki ora gumantung karo Gadha Wesi Kuning, Ning Gumantung karo sing gawe jagad. Gusti sing moho noso, kuwi seng nyekel saklar e wong sak ndunyo". Gestur tubuh menunjuk lawan bicara menandakan bahwa orang tersebut sombong. *Pati urip e menungso iki ora gumantung karo Gadha Wesi Kuning, Ning Gumantung karo sing gawe jagad*, berarti hidup dan mati manusia tuhan yang menentukan, bukan seseorang yang memiliki kekuatan atau kekuasaan. *Gusti sing moho noso, kuwi seng nyekel saklar e wong sak ndunyo*, berarti tuhan berkuasa atas segalanya. Disini menunjukkan bagong adalah orang yang bijaksana.

Sedangkan Mitos yang tersirat pada scene ke empat dijelaskan pada pesan moral bahwa takdir, kematian termasuk salah satu takdir manusia, tapi yang menentukan takdir manusia, bukanlah manusia yang lain melainkan tuhan yang maha kuasa atas segala sesuatu. Seperti scene di atas bagong sama sekali tidak takut jika mengalami kekalahan atau mati, karena bagong mempercayai jika hidup dan matinya seseorang ada di tangan tuhan, bukan di tangan musuh.

e. Scene 5

Dalam menit 4:54:15 berikut yang menjelaskan bahwa Bagong yang dirasuki Antasena menunjukkan kesaktiannya yang bisa masuk ke dalam bumi kepada Setyaki.. Dalam menit tersebut Bagong memiliki watak yang sombong. Hal tersebut dapat dijelaskan secara terperinci dengan pengamatan secara visual serta makna denotasi, konotasi dan mitosnya.

Makna denotasi pada scene lima dapat perlihatkan ketika Bagong berada lebih rendah dihadapan setyaki sembari mengatakan "*Kowe iso ngene ki po? Iso ngene ki po kowe? Ha? Wey Sencaki pfft..pfft iki lo kari sirah. Sirah e di delepke po? Hah? Sirahe didelepke? Nahh genah mendelep!*" dengan nada meledek sembari tertawa terkekeh. Bagong berada lebih rendah disitu berarti bagong sedang menembus kedalam bumi. *Kowe iso*

ngene ki po? Iso ngene ki po kowe? Ha? Wey Sencaki pfft..pfft iki lo kari sirah berarti bagong sedang mengejek setyaki sembari menunjukkan kesaktiannya. Darisini dapat disimpulkan watak Bagong adalah sombong.

Makna konotasi dalam scene ini ditemui pada percakapan Bagong dengan Setyaki, "*Kowe iso ngene ki po? Iso ngene ki po kowe? Ha?*" ucap bagong kepada setyaki, memiliki makna bagong sedang sombong karena bisa menyelam kedalam bumi. *Sirah e di delepke po? Hah? Sirahe didelepke? Nahh genah mendelep!* ucap bagong dengan lantang mengejek setyaki yang bermakna penekanan karena bagong mengucap sirahe didelepke dua kali yang berarti bagong mencoba mengintimidasi setyaki. Disini dapat disimpulkan bahwa bagong memiliki watak sombong.

Sedangkan mitos pada scene ini ditandai dengan adanya makna segala kelebihan yang kita miliki bisa menjadi boomerang bagi diri kita sendiri, jika karena kelebihan tersebut kita berubah menjadi pribadi yang sombong dan lupa diri. Disini watak bagong digambarkan menjadi pribadi yang lupa diri karena terlalu terlena akan kesaktian yang dimiliki.

f. Scene 6

Dalam menit 4:54:15 berikut yang menjelaskan bahwa Bagong yang sedang terbang mengejar setyaki tiba-tiba di hadang oleh gatotkaca. Dalam menit tersebut Bagong memiliki watak yang sombong. Hal tersebut dapat dijelaskan secara terperinci dengan pengamatan secara visual serta makna denotasi, konotasi dan mitosnya.

Makna denotasi pada scene enam ini terdapat pada adegan Bagong melayang di hadapan Gatot Kaca lalu mengejeknya "*Gatotkaca iki? Ngertio ngger ulun Bathara Brahma*" yang berarti, "ini Gatot Kaca? Kenalkan anak muda, saya Bathara Brahma". Lalu bagong turun lagi ke bumi dengan tawa yang puas "*Mudhun... HAHHAH Nggleleng saiki! Sing iso mabur ki mung kowe tok opo? Sing iso pesen tiket ki mung kowe tok opo? Bagong bengi iki lakon mas!*" yang berarti "Turun..

HAHAHA menggila beneran sekarang! Menurutmu yang bisa terbang Cuma kamu? Yang bisa beli tiket Cuma kamu apa? Bagong malam ini Bintang mas!”. Dari sini watak tokoh bagong adalah sombong.

Sedangkan makna konotasi pada scene ini ditandai dengan adegan Bagong terbang dengan sombong di depan Gatot Kaca, meledeknya dan mengaku sebagai Bathara Brahma. Disini bagong menunjukkan watak “Angkuh” karena setelah mendapat kesaktian dari Antasena dia terbang di depan Gatot Kaca dan mengaku sebagai Bathara Brahma. Bagong juga menunjukkan sifat lupa diri, seperti pribahasa “Kacang lupa kulitnya”. Dia terlalu larut dengan kekuatan yang dia miliki sehingga lupa bahwa kekuatan tersebut hanyalah bantuan sementara Antasena.

Adapun mitos dalam scene ini ditandai dengan adanya pesan, jangan mudah terlena oleh hal-hal yang bersifat duniawi. Seperti kecantikan, kekuatan, harta, kekuasaan karena itu semua hanya titipan dan bersifat sementara. Seperti tokoh bagong yang terlena akan kesaktiannya setelah di rasuki Antasena, dan mengaku sebagai Bathara Brahma. Jika kita terlena oleh hal-hal tersebut kita maka kita akan terjerumus ke perbuatan tercela, yang bisa merugikan orang lain atau diri kita sendiri.

g. Scene 7

Dalam menit 4:50:26 berikut yang menjelaskan bahwa Setelah Gatot Kaca kabur Bagong langsung di hadang oleh Antarjo. Bagong yang kesaktiannya luar biasa karena dirasuki Antasena, sama sekali tidak takut saat menghadapi Antarjo. Dalam menit tersebut Bagong memiliki watak yang pemberani. Hal tersebut dapat dijelaskan secara terperinci dengan pengamatan secara visual serta makna denotasi, konotasi dan mitosnya.

Makna denotasi pada scene ke tujuh ditandai dengan adegan Bagong berdiri di hadapan Antarjo, lalu Antarjo bertanya kepada Bagong “wani karo Antarjo?” yang berarti “berani sama Antarjo?” di jawab oleh bagong “sing tak wedeni

apamu jo?” yang berarti “apa yang perlu saya takutkan jo?” dengan nada tegas sambil menunjuk muka Antarjo dengan jari telunjuk. Disini bagong digambarkan memiliki watak pemberani. Definisi berani menurut KBBI adalah mempunyai hati yang mantap dan rasa percaya diri yang besar dalam menghadapi bahaya, kesulitan, dan sebagainya; tidak takut (gentar, kecut).

Makna konotasi pada scene ini ditandai dengan adanya percakapan, “*Sing tak wedeni apamu Jo?*” kata-kata Bagong tersebut menunjukkan sifat sombong karena berarti meremehkan. Gestur jari telunjuk yang menunjuk kearah wajah memiliki arti arogan. Menjawab pertanyaan dengan nada membentak juga menggambarkan sikap arogan. Disini Bagong digambarkan memiliki watak Arogan dan sombong.

Sedangkan mitos pada scene ini terdapat pada pesan, Jangan pernah takut kalau kamu benar. Orang-orang seperti ini yang tidak peduli berhadapan dengan siapapun, selama mereka benar, mereka tidak mundur dan tidak takut sama sekali. Manusia seperti ini yang sulit ditemukan sekarang, manusia yang berani menentang kejahatan atau hal buruk. Mungkin karena hukum yang berlaku kurang tegas atau dari aspek sosialnya yang berkurang karena kemajuan teknologi. Intinya dari scene tersebut bagong memiliki watak “Patriotisme”.

h. Scene 8

Dalam menit 4:59:17 berikut yang menjelaskan bahwa Bagong berhadapan dan sedang berbincang dengan Antasena, lalu tiba-tiba dikejutkan dengan kehadiran 4 buah bilah pusaka yang sedang di butuhkan oleh bagong untuk diberikan kepada ayahnya, semar. Disitu bagong dan antasena di buat kagum karena kesaktian pusaka-pusaka tersebut yang bisa melihat niat dan hati Nurani manusia, lebih dari manusia itu sendiri. Dalam menit tersebut Bagong memiliki beragam watak yang di ambil dari beragam makna misalnya lugu. Hal tersebut dapat dijelaskan secara terperinci

dengan pengamatan secara visual serta makna denotasi, konotasi dan mitosnya.

Makna denotasi pada scene ini terdapat pada scene tersebut terlihat Bagong sedang berhadapan Antasena dan dibelakang bagong ada 4 buah senjata kerajaan, yaitu Tumbak Korowelang, Payung Tunggul Naga, Pusaka Jamus Kalimasada dan Pusaka Cakra. Scene tersebut menandakan saat bagong berbincang dengan Antasena tiba-tiba ke empat pusaka tersebut datang dengan sendirinya. "*Atasane pusaka benda mati iso ngerti ati-atine menungsa*" yang berarti "Meskipun pusaka benda mati tapi bisa mengerti isi hati manusia" disitu bagong menunjukkan rasa kagum terhadap pusaka tersebut karena bisa mengerti isi hati seseorang dan tahu baik dan buruknya. Disini Bagong menunjukkan watak "lugu", karena tidak banyak tingkah, bersahaja, sewajarnya, apa adanya.

Sedangkan makna konotasi dari scene ini terlihat dari "*atasane pusaka benda mati iso ngerti ati-atine menungsa, sing manungsa benda urip ae kadang-kadang iso podo ra ngerti ati-atine siji lan sijine*" adalah kita sebagai manusia hendaknya tahu mana yang benar dan mana yang salah, dan kita juga harus peduli dan memahami satu dengan yang lain agar tercipta kehidupan yang harmonis. Dalam scene ini watak bagong adalah bijaksana.

Mitos pada scene tersebut Bagong dihampiri 4 pusaka yang dicari, mengiprestasikan bahwa ke empat pusaka tadi symbol dari alam semesta yang mendukung niat baik bagong untuk memperbaiki negara ngamarta. Sebagai tambahan, bukan sembarang orang yang bisa mendapat restu dari alam semesta, kecuali orang benar-benar baik dan suci. Dari sini terlihat watak bagong sebagai orang yang baik atau suci.

i. Scene 9

Dalam menit 7:00:00 berikut yang menjelaskan bahwa Para putra Pandhawa yang di pimpin Antasena datang ke Karangkadempel untuk meminta maaf kepada bagong karena sudah menghajarnya. Dalam menit tersebut Bagong memiliki watak yang matrealistis. Hal tersebut

dapat dijelaskan secara terperinci dengan pengamatan secara visual serta makna denotasi, konotasi dan mitosnya.

Makna denotasi pada scene ini terlihat Bagong berada di tengah, dibelakangnya ada Semar, Gareng, Petruk, sedangkan di hadapannya ada Antasena, Gatotkaca, Antarja dan Setyaki. Dari scene tersebut dapat diartikan bahwa bagong mempunyai keperluan dengan anak-anak Pandhawa tersebut. Maksud kedatangan anak-anak pandhawa adalah meminta maaf kepada Bagong karena telah salah paham dan menghajarnya habis-habisa tadi. "*Loro! Tak benakne iki mau. Rumangsane tak benake tak pijetke!*" yang berarti "Sakit! Tak benerin ini tadi, saya pijatkan" ucap bagong sambil memelas, akhirnya Gatotkaca mengganti uang pijat tersebut sebanyak 150 ribu. "*Nah ngunu njaluk ngapuro sahh*" ucap Bagong sembari tersenyum, Kesimpulanya watak bagong pada scene tersebut adalah matrealistis, karena mementingkan uang, harta, dan benda.

Makna konotasi pada bab ini ditandai dengan adegan Bagong yang meminta uang kepada Gatot Kaca sebagai ganti rugi karena telah menghajarnya tadi. Disini menunjukkan bahwa bagong mempunyai sifat yang cerdas, dia bisa memanfaatkan situasi tersebut untuk meraup keuntungan dari anak-anak pandhawa.

Yang terakhir, mitos dari scene terakhir ini kita bisa melihat bahwa uang bisa menyelesaikan segala masalah. Uang bisa membuat apapun menjadi lebih baik. Seperti saat bagong marah kepada anak-anak Pandhawa karena telah menghajarnya, bagong sangat marah Ketika melihat wajah anak-anak pandhawa yang telah menghajarnya datang ke karangkadempel. Lalu kemarahan tersebut langsung hilang saat bagong menerima uang ganti rugi dari Gatotkaca. lalu Disini watak bagong adalah matrealistis.

C. ANALISA

Berdasarkan hasil analisa teknik semiotik penulis adalah kepribadian-kepribadian dari aspek moral yang menunjuk pada kualitas tokoh yang

sifatnya relatif tetap. Dalam hal ini dapat ditunjukkan pada dialog visual antara bagong dan lakon yang lainnya diantaranya yaitu bagong memiliki watak jujur karena dia menyampaikan semua pesan semar dengan baik, tidak kurang dan tidak lebih. Memiliki watak yang bijaksana karena menasehati Prabu Kresna untuk tidak lupa diri dan menghargai rakyat kecil. Serta memiliki watak yang sombong ketika sedang berhadapan dengan Setyaki. Sifat selanjutnya yang dimiliki bagong adalah sifat baik yang terlihat dari dirinya dihampiri 4 pusaka yang dicari, mengiprestasikan bahwa ke empat pusaka tadi symbol dari alam semesta yang mendukung niat baik bagong untuk memperbaiki negara ngamarta. Selanjutnya bagong juga memiliki watak matrealistis Bagong meminta uang ganti rugi kepada Gatotkaca karena sudah membuat dia babak belur. Bagong juga memiliki watak yang lugu ketika menunjukan rasa kagum terhadap empat pusaka tersebut karena bisa mengerti isi hati seseorang dan tahu baik dan buruknya. Saat itu ia tidak banyak tingkah, bersahaja, sewajarnya, apa adanya. Bagong juga memiliki watak yang pemberani karena pada saat bagong di ajak berduel dengan Antarja, Bagong tidak bergeming sama sekali.

KESIMPULAN

Sehingga hasil penelitian terhadap watak tokoh wayang “Bagong” di Lakon “Bagong Duto” maka representasi watak tokoh tadi berhasil memperoleh beberapa temuan yang antara lain: jujur, menghargai orang lain, tidak sopan, tegas, bijaksana, kritis, penakut, pemberani, sombong, patriotisme, lugu, baik, matrealistis, cerdas dan tamak.

Dari sekian banyak watak diatas, dapat disimpulkan bagong juga memiliki satu watak implisit yang dominan yaitu selengkan atau semaunya sendiri, bagong selalu melakukan apayang ingin dilakukan. Bagong merupakan sosok yang tidak bisa di tebak, terkadang dia lucu, kadang berani, kadang penakut, semuanya merupakan bagian dari watak tokoh wayang Bagong.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprianto, D. (2016). Aplikasi Pengenalan Tokoh Wayang Kulit dan Lagu Jawa. *Universitas Muhammadiyah Surakarta, Fakultas Komunikasi dan Informatika*, 12.
- Tirta, M. (2007). Museum Wayang Nasional Di Yogyakarta. *Thesis, Universitas Diponegoro, Jurusan Arsitektur Teknik*, 10.

