

FIGUR PUNAKAWAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA TOMBAK BERPAMOR WOS WUTAH

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

mencapai derajat Diploma IV

Program Studi Keris dan Senjata Tradisional

Jurusan Kriya



Oleh:

Ratih Jisika Rachmawati

14153101

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA

SURAKARTA

2019

PERSETUJUAN

FIGUR PUNAKAWAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA TOMBAK BERPAMOR WOS WUTAH

Oleh:

Ratih Jisika Rachmawati

NIM. 14153101

Telah disetujui dan disahkan oleh Pembimbing Tugas Akhir sebagai Tugas Akhir

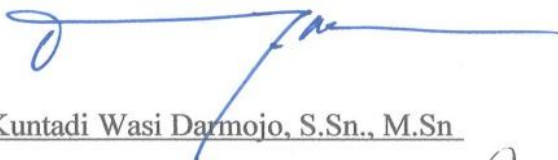
Kekarya Program Studi D-4 Keris dan Senjata Tradisional

Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa dan Desain

Surakarta, 23 Januari 2019

Mengetahui

Ketua Program Studi
Keris dan Senjata Tradisional



Kuntadi Wasi Darmojo, S.Sn., M.Sn

NIP. 196707241993031001

Pembimbing Tugas Akhir



Aji Wiyoko, S.Sn., M.Sn

NIP.198106202006041004



Ketua Jurusan Kriya

Satriyanto, S.Sn., M.A.

NIP. 197302052005011002

PENGESAHAN
TUGAS AKHIR KARYA SENI
FIGUR PUNAKAWAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA TOMBAK
BERPAMOR WOS WUTAH

Oleh:

Ratih Jisika Rachmawati

14153101

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji

pada tanggal 23 Januari 2019

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Tim Penguji

Ketua Penguji

: Drs. Agus Ahmadi, M. Sn

Penguji Utama

: Kuntadi Wasi Darmono, S.Sn., M.Sn

Penguji/Pembimbing

: Aji Wiyoko, S.Sn., M.Sn

Deskripsi karya ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Terapan Seni (S. Tr. Sn)
Pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 23 Januari 2019

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A

NIP. 197207082003121001

PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Ratih Jisika Rachmawati

Nim : 14153101

Jurusan : Kriya

Program Studi : Keris Dan Senjata Tradisional

Judul laporan karya : Figur Punakawan Sebagai Ide Penciptaan Karya Tombak Berpamor Wos Wutah

Menyatakan bahwa karya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari orang lain. Apabila dikemudian hari, terbukti sebagai hasil plagiarisme, maka saya bersedia mendapat sanksi dengan ketentuan berlaku.

Bilamana ada pernyataan atau kutipan dari buku maupun wawancara, telah disampaikan melalui format penulisan yang berlaku. Pernyataan ini, saya buat dengan sebenar-benarnya dengan penuh rasa tanggung jawab atas segala akibat hukum.



Surakarta, 23 Januari 2019



Ratih Jisika Rachmawati

NIM.14153101

MOTTO

Cintailah dan hargailah waktu sebaik mungkin agar sesuai dengan yang kamu rencanakan.

Konsistenlah pada dirimu sendiri.

PERSEMBAHAN

Tulisan ini saya persembahkan kepada:

Almarhum Bapak saya tercinta, Bapak Sujiono dan Ibu saya tersayang Ibu Sukartini Eka Yulia Sari. Keluarga yang memberikan dukungan dan motivasi demi kelancaran saya sehingga bisa menyelesaikan studi dengan sebaik-baiknya. Teman-teman seperjuangan yang selalu mendukung.



ABSTRAK

“Figur Punakawan Sebagai Ide Penciptaan Karya Tombak Berpamor Wos Wutah” deskripsi karya Program Studi D-4 Keris dan Senjata Tradisional, Jurusan Kriya, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Seiring dengan kemajuan zaman, senjata tradisional khususnya tombak juga mengalami perkembangan bentuk dan karakternya. Dari sekian jenis tombak yang ada, salah satu diantaranya adalah tombak wayang. Tombak wayang mengadopsi figur tokoh pewayangan dalam bentuk bilahnya. Dengan dipadukannya antara bentuk wayang punakawan dengan bentuk tombak diharapkan para generasi muda melihat dan tertarik untuk mempelajari dan menikmati karya tersebut. Dengan demikian akan tau tokoh punakawan dengan berbagai sifat-sifatnya.

Metode penciptaan yang diterapkan dalam proses penciptaan, S.P. Gustami yaitu: tahap eksplorasi meliputi menggali sumber ide, pengamatan lapangan, pengumpulan data dan referensi, kemudian tahap perancangan meliputi gagasan dalam bentuk sketsa dan desain terpilih, dan tahap pewujudan meliputi proses akhir dari seluruh rangkaian sebuah karya seni.

Bentuk punakawan sebagai inspirasi diterapkan pada karya tosan aji berupa tombak yang sarat makna filosofis. Berdasarkan segenap proses penciptaan tombak punakawan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penciptaan bentuk tombak punakawan memberi kesadaran dalam membangun dan melestarikan makna yang terkandung dalam karya seni.

Kata kunci : tombak, metode, punakawan

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala anugerah yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan penciptaan karya dan laporan kekarya tugas akhir yang berjudul “Figur Punakawan Sebagai Ide Penciptaan Karya Tombak Berpamor Wos Wutah”

Deskripsi ini tidak dapat selesai tanpa adanya bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu diucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu yang selalu memberikan dukungan, semangat, finansial dan spiritual sehingga membantu kelancaran Tugas Akhir.
2. Dr. Guntur, M.Hum selaku Rektor Institut Seni Indonesia.
3. Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain.
4. Sutriyanto, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Kriya.
5. Kuntadi Wasi Darmodjo, S.Sn., M.Sn selaku Ketua Prodi Keris dan Senjata Tradisional
6. Drs. Agus Ahmadi, M.Sn selaku Dosen Pembimbing Akademik.
7. Aji Wiyoko, S.Sn., M.Sn selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan arahan, masukan dan semangat sehingga terselesaikan penciptaan karya Tugas Akhir.
8. Besalen *Omah Keris* beserta KRT. Subandi Suponingrat dan keluarga yang telah membantu dalam pembuatan karya Tugas Akhir.
9. Teman-teman Keris angkatan 2014 yang membantu berjuang selama kuliah di ISI Surakarta.
10. Teman-teman KRISTADI yang telah memberikan dukungan motivasi pada penulis.

Penulis menyadari bahwa laporan karya tugas akhir ini masih banyak terdapat beberapa kekurangan, oleh sebab itu masukan berupa kritik dan saran sangat diharapkan guna penyempurnaan laporan karya Tugas Akhir. Semoga dengan terwujudnya karya ini dapat memberi manfaat bagi pembaca dan semua pihak, khususnya mahasiswa Keris dan Senjata Tradisional.

Surakarta, 23 Januari 2019



Ratih Jisika Rachmawati

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR TABEL	xiv
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang	1
B. Ide/Gagasan Penciptaan	3
C. Batasan Penciptaan	3
D. Tujuan Penciptaan	5
E. Manfaat Penciptaan.....	5
F. Tinjauan Sumber Penciptaan.....	6
G. Originalitas Penciptaan	7
H. Landasan Penciptaan.....	8
I. Metode Penciptaan	9
J. Skema Penciptaan	17
 BAB II LANDASAN PENCIPTAAN.....	 18
A. Tinjauan Tema Penciptaan	18
B. Tinjauan Tombak	19
1. Ciri-Ciri Tombak.....	25
a. <i>Wilahan</i>	25
b. <i>Methuk</i>	26
c. <i>Dhapur</i>	28
d. <i>Landeyan</i>	28
e. <i>Warangka</i>	29
2. Fungsi dan Peran Tombak.....	32
a. Tradisi	32
b. Identitas	32
c. Dalam Upacara.....	32
d. Koleksi	32
e. Senjata.....	32
f. Tosan Aji.....	33
g. Alat Berburu	33
C. Tinjauan Wayang Punakawan	33
1. Tinjauan Wayang	33
2. Tinjauan Punakawan	37

BAB III PROSES PEWUJUDAN KARYA	44
A. Eksplorasi Penciptaan	44
a. Konsep Karya.....	44
b. Bentuk Karya	46
1. Bentuk Punakawan.....	46
2. Karakter Punakawan	49
B. Proses Perencanaan	50
1. Sketsa	50
2. Pewujudan Gambar Kerja	51
C. Proses Pewujudan Karya.....	52
1. Persiapan Bahan dan Alat	52
2. Proses Pengerjaan.....	69
D. Kalkulasi Biaya	112
BAB IV ULASAN KARYA.....	121
A. Karya I “ <i>Dhapur Semar Badranaya</i> ”	123
B. Karya II “ <i>Dhapur Naala Qariin</i> ”	125
C. Karya III “ <i>Dhapur Kanthong Bolong</i> ”	127
D. Karya IV “ <i>Dhapur Baghoo</i> ”	129
BAB V PENUTUP	131
A. Kesimpulan	131
B. Saran.....	133
DAFTAR PUSTAKA	134
DAFTAR NARASUMBER	135
GLOSARIUM.....	136
DAFTAR PARTISIPAN.....	138
LAMPIRAN.....	141

DAFTAR GAMBAR

Gambar 01 : <i>Dhapur</i> tombak koleksi museum Radya Pustaka.....	10
Gambar 02 : <i>Dhapur</i> tombak Pancasula koleksi museum Radya Pustaka.....	11
Gambar 03 : Salah satu <i>dhapur</i> tombak koleksi keraton Surakarta.....	11
Gambar 04 : Ragam tombak koleksi Puro Mangkunegaran Surakarta.....	12
Gambar 05 : <i>Dhapur</i> tombak wayang koleksi Puro Mangkunegaran.....	12
Gambar 06 : Wayang kulit tokoh Semar.....	13
Gambar 07 : Wayang kulit tokoh Gareng	13
Gambar 08 : Wayang kulit tokoh Petruk.....	14
Gambar 09 : Wayang kulit tokoh Bagong.....	14
Gambar 10 : Tokoh – tokoh Punakawan dalam wayang kulit	15
Gambar 11 : Relief candi Suku proses pembuatan tosan aji.....	21
Gambar 12 : Relief candi Suku figur yang membawa tombak	21
Gambar 13 : Relief candi Suku prajurit membawa senjata tombak.....	22
Gambar 14 : Relief candi Penataran prajurit membawa keris dan tombak.....	22
Gambar 15 : Relief candi Penataran prajurit dan tombak trisula	23
Gambar 16 : Relief candi Penataran prajurit membawa senjata tombak	23
Gambar 17 : Relief candi Penataran prajurit membawa senjata tombak	24
Gambar 18 : Relief candi Penataran prajurit membawa senjata tombak	24
Gambar 19 : Bilah tombak biring.....	25
Gambar 20 : Bentuk <i>methuk</i> tombak dengan terpisah	27
Gambar 21 : <i>Methuk</i> tombak iras	27
Gambar 22 : Bentuk <i>landeyan</i> tombak.....	29
Gambar 23 : <i>Ricikan</i> warangka tombak.....	31
Gambar 24 : Macam bentuk warangka tombak	31
Gambar 25 : Pertunjukan wayang kulit.....	36
Gambar 26 : Besi plat.....	53
Gambar 27 : Baja peer daun.....	53
Gambar 28 : Nikel.....	53
Gambar 29 : Arang.....	54
Gambar 30 : <i>Blower fan</i>	54
Gambar 31 : Tungku <i>perapen</i>	55
Gambar 32 : <i>Paron</i>	56
Gambar 33 : Palu.....	57
Gambar 34 : <i>Supit</i> atau <i>sepit</i>	57
Gambar 35 : <i>Ayakan</i>	58
Gambar 36 : <i>Impun-impun</i>	59
Gambar 37 : Sekop.....	59
Gambar 38 : <i>Cakarwa</i>	60
Gambar 39 : <i>Paju</i>	61
Gambar 40 : Mesin gerinda.....	61

Gambar 41 : Mesin gerinda mini	62
Gambar 42 : Tanggem.....	62
Gambar 43 : Gergaji emas.....	63
Gambar 44 : Jangka sorong	63
Gambar 45 : Tatah.....	64
Gambar 46 : Palu kecil.....	64
Gambar 47 : Kikir	65
Gambar 48 : Sikat.....	66
Gambar 49 : Mesin bor	66
Gambar 50 : Amplas kertas.....	67
Gambar 51 : Mata gerinda.....	67
Gambar 52 : Mata mini gerinda	68
Gambar 53 : <i>Drawing pen</i>	68
Gambar 54 : Persiapan saton untuk diisi baja	70
Gambar 55 : Proses menyisipkan baja	70
Gambar 56 : Proses pemijaran setelah baja disisipkan	71
Gambar 57 : Proses pemijaran menyatukan slorok dan pamor.....	71
Gambar 58 : <i>Bakalan</i> tombak	72
Gambar 59 : Penempatan bagian <i>pesi</i>	73
Gambar 60 : Proses memanjangkan <i>pesi</i>	73
Gambar 61 : Menggerinda <i>bakalan</i> tombak.....	75
Gambar 62 : Menggerinda dan pembentukan bagian pinggir.....	76
Gambar 63 : Proses merancang bilah.....	76
Gambar 64 : Proses menempelkan bilah pada <i>jabung</i>	77
Gambar 65 : Proses menatah.....	77
Gambar 66 : Menghaluskan bilah ukiran	78
Gambar 67 : Proses pembentukan.....	78
Gambar 68 : Melubangi samping tangan	79
Gambar 69 : Menghaluskan bilah.....	79
Gambar 70 : Hasil karya setelah tahap pengukiran.....	80
Gambar 71 : Bentuk bilah	82
Gambar 72 : <i>Pengeblakan</i> tokoh.....	82
Gambar 73 : Proses merancang.....	83
Gambar 74 : Merancang tokoh.....	83
Gambar 75 : Setelah ukir rancap.....	84
Gambar 76 : Proses menatah.....	84
Gambar 77 : Proses mengukir bagian kepala	85
Gambar 78 : Proses pembentukan dengan <i>mini grinder</i>	85
Gambar 79 : Proses pembentukan.....	86
Gambar 80 : Menghaluskan bilah	86
Gambar 81 : Hasil karya setelah tahap pengukiran.....	87
Gambar 82 : <i>Bakalan</i> tombak	88
Gambar 83 : Proses pembentukan tokoh.....	89
Gambar 84 : Proses pembentukan bawah tokoh	89
Gambar 85 : Pembentukan tangan tokoh	90
Gambar 86 : Bilah ditempelkan diatas <i>jabung</i>	90

Gambar 87 : Proses merancang.....	91
Gambar 88 : Pembentukan dengan <i>mini grinder</i>	91
Gambar 89 : Pembentukan mulut tokoh.....	92
Gambar 90 : Menghaluskan bilah	92
Gambar 91 : Hasil karya setelah tahap pengukiran.....	93
Gambar 92 : <i>Bakalan</i> tombak	94
Gambar 93 : Pembentukan tokoh.....	95
Gambar 94 : Proses <i>blak</i> desain	95
Gambar 95 : Proses merancang bilah.....	96
Gambar 96 : Menempelkan bilah pada <i>jabung</i>	96
Gambar 97 : Mengukir dengan teknik cukit	97
Gambar 98 : Pembentukan dengan <i>mini grinder</i>	97
Gambar 99 : Pembentukan mulut dan gigi.....	98
Gambar 100 : Menghaluskan bilah	98
Gambar 101 : Hasil karya setelah tahap pengukiran.....	99
Gambar 102 : <i>Nyangling</i> karya I.....	100
Gambar 103 : <i>Nyangling</i> karya II.....	100
Gambar 104 : <i>Nyangling</i> karya III.....	101
Gambar 105 : <i>Nyangling</i> karya IV	101
Gambar 106 : <i>Ngeblak</i> warangka.....	102
Gambar 107 : Proses potong sesuai <i>blak</i> desain	103
Gambar 108 : Proses <i>nyegrek</i>	103
Gambar 109 : Hasil karya warangka.....	104
Gambar 110 : Bahan <i>landeyan</i>	104
Gambar 111 : Penghalusan <i>landeyan</i>	105
Gambar 112 : Hasil karya <i>landeyan</i>	105
Gambar 113 : Perendaman bilah dengan <i>vixal</i>	107
Gambar 114 : Setelah perendaman dengan <i>vixal</i>	107
Gambar 115 : Bahan untuk membersihkan karat pada bilah	108
Gambar 116 : Bilah setelah digosok	108
Gambar 117 : Pencucian bilah setelah menghilangkan karat.....	109
Gambar 118 : Pengeringan bilah dibawah terik matahari.....	109
Gambar 119 : Larutan asam arsenik.....	110
Gambar 120 : Pemasukan bilah ke larutan asam arsenik	110
Gambar 121 : Pencucian bilah dengan sabun dan air jeruk	111
Gambar 122 : Hasil karya tombak punakawan	111
Gambar 123 : Tombak <i>dhapur Semar Badranaya</i>	123
Gambar 124 : Tombak <i>dhapur Naala Qariin</i>	125
Gambar 125 : Tombak <i>dhapur Kanthong Bolong</i>	127
Gambar 126 : Tombak <i>dhapur Baghoo</i>	129

DAFTAR BAGAN

Bagan 01 : Skema Penciptaan	17
-----------------------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 01 : Biaya bahan utama pembuatan karya I	112
Tabel 02 : Biaya alat pendukung karya I	112
Tabel 03 : Biaya upah kerja karya I	113
Tabel 04 : Biaya perabot pendukung karya I	113
Tabel 05 : Biaya bahan utama pembuatan karya II	114
Tabel 06 : Biaya alat pendukung karya II	114
Tabel 07 : Biaya upah kerja karya II	115
Tabel 08 : Biaya perabot pendukung karya II	115
Tabel 09 : Biaya bahan utama pembuatan karya III	116
Tabel 10 : Biaya alat pendukung karya III	116
Tabel 11 : Biaya upah kerja karya III	117
Tabel 12 : Biaya perabot pendukung karya III	117
Tabel 13 : Biaya bahan utama pembuatan karya IV	118
Tabel 14 : Biaya alat pendukung karya IV	118
Tabel 15 : Biaya upah kerja karya IV	119
Tabel 16 : Biaya perabot pendukung karya IV	119
Tabel 17 : Rekapitulasi biaya	120



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Seiring dengan kemajuan zaman, senjata tradisional khususnya tombak juga mengalami perkembangan bentuk dan karakternya. Dari sekian jenis tombak yang ada, salah satu diantaranya adalah tombak wayang. Tombak wayang mengadopsi figur tokoh pewayangan dalam bentuk bilahnya.

Generasi muda saat ini belum sepenuhnya mengenal tokoh punakawan, karena beberapa fakta yang terjadi di kalangan generasi muda, umumnya hanya mengenal bentuk fisik wayang punakawan. Tokoh punakawan umumnya dikenal sebagai tokoh yang berperan dalam lakon hiburan jenaka (dalam babak gara-gara) dalam pertunjukan wayang kulit. Sedangkan karakter luhur masing-masing tokoh punakawan masih jarang dipahami. Hal itu disebabkan karena kurangnya pengenalan kesenian wayang terhadap generasi muda secara lengkap. Oleh karena itu, perlu adanya pengenalan tokoh punakawan melalui berbagai media, agar para generasi muda lebih mengenal karakter tokoh punakawan.

Sudah tidak asing lagi, bahwa tosan aji sering dianggap memiliki nilai mistis, tetapi dengan berjalannya waktu, tosan aji mulai digunakan sebagai barang koleksi pribadi atau hiasan. Tombak wayang punakawan mengandung makna filosofis terkait dengan karakter masing-masing tokoh, sehingga tidak terkait dengan hal-hal mistik.

Penerapan tokoh punakawan dalam bilah tombak juga mempermudah penikmat tosan aji untuk mengenal tokoh wayang punakawan, baik bentuk fisik maupun karakter yang istimewa. Bentuk tokoh punakawan yang terdapat dalam bilah tombak, dengan kerumitan di setiap teknik garapnya, menjadi satu kesatuan yang menarik.

Tugas akhir ini dibuat tombak kreasi baru, yang menggabungkan antara bentuk tombak dengan bentuk tokoh wayang punakawan di dalam karya tersebut. Tokoh punakawan dalam karya ini mengacu bentuk tokoh punakawan dalam wayang kulit, dibuat dengan cara dipahat dan tidak meninggalkan bentuk keaslian tokoh. Penulis tidak mengaplikasikan dari keseluruhan bentuk dari tokoh punakawan, melainkan hanya mengambil dari ujung rambut, kepala hingga perut tokoh, punakawan: Semar, Gareng, Petruk dan Bagong. Karya tombak dibuat dengan bahan pamor, sebagai motif hias untuk menunjukkan karakter dari tombak yang bernilai estetik tinggi.

Wayang punakawan memberikan inspirasi pada penulis, karena memiliki karakter yang menarik, lucu, sederhana dan mewakili simbol kerendahan hati. Mereka adalah tokoh multi-peran yang salah satunya dapat menjadi penasihat para ksatria. Bentuk punakawan disesuaikan dengan desain dan diterapkan pada karya tosan aji berupa tombak. Tombak yang sarat makna filosofis, menjadi orientasi penulis untuk diwujudkan dalam karya Tugas Akhir. Ide dasar berupa tokoh-tokoh punakawan diterapkan pada bentuk bilah tombak. Melalui karya Tugas Akhir ini, menjadi harapan agar generasi penerus bangsa, khususnya kaum muda tidak hanya mengenal dan memahami sosok tokoh punakawan dengan berbagai kehebatan dan kesaktian mereka

di pertunjukan wayang kulit atau wayang orang, tetapi juga dapat memahami sifat-sifat kepribadian luhur yang ditampilkan. Tombak yang dibuat menerapkan motif pamor yang indah berupa guratan-guratan acak, diharapkan agar karya tombak sesuai dengan karakter tokoh-tokoh punakawan. Sedangkan *landeyan* tombak dibuat dari kayu Jati dan *warangka* terbuat dari kayu Trembalo.

B. Ide/Gagasan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang dan konsep penciptaan di atas maka gagasan penciptaan *dhapur* tombak dengan menerapkan bentuk dari tokoh Punakawan (Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong) dapat dirumuskan penciptaan karya sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat sketsa dan desain tombak dengan ide dasar tokoh wayang punakawan (Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong)?
2. Bagaimana proses mewujudkan bentuk tokoh wayang punakawan ke dalam bilah tombak berdasarkan desain yang telah dirancang?
3. Bagaimana menulis Laporan Tugas Akhir karya seni dalam menciptakan tombak yang telah berhasil dibuat?

C. Batasan Penciptaan

Batasan masalah dalam penciptaan karya berupa tombak ini lebih fokus pada proses penciptaan karya melalui studi penciptaan, sketsa, desain dan perwujudan maupun

penulisan pengantar karya. Adapun batasan masalah tersebut mencakup tiga hal sebagai berikut:

1. Batasan Bentuk dan Desain

Penciptaan karya ini menekankan bentuk dengan gagasan berdasar tokoh punakawan (Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong) yang kemudian divisualkan pada bilah tombak. Bentuk *rerisikan* yang masih mengacu bilah tombak pada umumnya seperti *sor - soran*, *awak - awak* dan *pucuk*. Sesuai dengan ide dasar penciptaan karya, yaitu bentuk tokoh punakawan pada karya ini mengacu pada bentuk Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong yang lebih disederhanakan berdasar bentuk wayang aslinya. Penerapan bentuk tersebut kemudian akan memberikan karakteristik yang khas pada bentuk tombak, dan juga terdapat makna-makna simbolik di dalamnya.

2. Batasan Material

Penciptaan karya berupa tombak ini menggunakan bahan besi, baja dan nikel dengan teknik tempa dan teknik ukir (tatah). Bahan untuk *warangka* menggunakan kayu Trembalo dan *landeyan* menggunakan kayu Jati.

3. Batasan Karya

Penciptaan karya ini membuat tombak dengan jumlah empat karya bermotif pamor dan dipadukan dengan bentuk khas dari tokoh Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong. Dengan adanya batasan karya yang sudah ditentukan, yang diwujudkan menjadi 4 karya tombak sebagai berikut:

- a) Tombak *dhapur* dari bentuk dasar Semar (Tombak *Dhapur* Semar Badranaya)
- b) Tombak *dhapur* dari bentuk dasar Gareng (Tombak *Dhapur* Naala Qariin)
- c) Tombak *dhapur* dari bentuk dasar Petruk (Tombak *Dhapur* Kanthong Bolong)
- d) Tombak *dhapur* dari bentuk dasar Bagong (Tombak *Dhapur* Baghoo)

D. Tujuan Penciptaan

Tujuan dari penciptaan karya ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Menghasilkan desain *dhapur* bilah tombak yang mengacu pada bentuk punakawan Semar, Gareng, Petruk dan Bagong.
2. Menghasilkan karya seni senjata tradisional berupa bilah tombak *dhapur* Semar, Gareng, Petruk dan Bagong.
3. Mampu membuat Laporan Tugas Akhir karya dalam penciptaan tombak wayang punakawan berpamor.

E. Manfaat Penciptaan

Adapun manfaat yang diperoleh dari penciptaan karya ini setelah selesai dibuat antara lain :

1. Bagi penulis, dapat menjadi sarana ekspresi dalam berkreasi seni dengan menerapkan proses berkarya seni secara terstruktur dan sistematis, serta melaporkan penulisan atau deskripsinya.
2. Bagi insan perkerisan, dapat digunakan sebagai informasi baru pembuatan seni tempa logam dengan bentuk-bentuk lain.
3. Bagi ilmu pengetahuan, dapat memperkaya sumber referensi dan sumber penciptaan karya seni rupa, serta melestarikan keberadaan tombak yang estetik atau bernilai.
4. Bagi masyarakat umum, dapat menjadi sarana pembelajaran, menambah pengetahuan, memberikan informasi baru, dan pendalaman terhadap kebudayaan asli Indonesia dan mengingatkan masyarakat akan nilai-nilai adiluhung khususnya dalam dunia tosan aji.

F. Tinjauan Sumber Penciptaan

Ardian Kresna dalam bukunya yang berjudul *Punakawan: Simbol Kerendahan Hati Orang Jawa*, Narasi, 2012 yang menjelaskan tentang pengertian, makna dan simbol punakawan. Buku ini dapat digunakan sebagai dasar teori-teori mengenai punakawan.

Bambang Harsrinuksmo dalam bukunya yang berjudul *Ensiklopedi Keris*, Pertama Gramedia, 2004 yang menjelaskan tentang sejarah, fungsi dan peranan tombak di masyarakat. Buku ini dapat digunakan sebagai dasar teori-teori mengenai tombak.

Dharsono Sony Kartika dalam bukunya yang berjudul *Seni Rupa Modern*, Rekayasa Sains, 2004 yang menjelaskan teori tentang landasan untuk berkarya untuk seniman yang kreatif.

Drs. Suwandono, Dhanisworo BA, dan Mujiyanto SH dalam bukunya yang berjudul *Ensiklopedi Wayang Purwa*, Balai Pustaka, yang menjelaskan tentang asal usul dan perwatakan tokoh wayang. Buku ini dapat digunakan sebagai teori-teori tokoh wayang.

S.Haryanto, *Bayang-Bayang Adi Luhung (Filsafat Simbolis Dan Mistik Dalam Wayang)* yang menjelaskan tentang pengertian, makna dan simbol punakawan. Buku ini dapat digunakan sebagai dasar teori-teori mengenai punakawan.

SP. Gustami, *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*, Yogyakarta: Prasista, 2007 yang menjelaskan tentang seni kriya yang hadir dalam setiap kehidupan masyarakat, memiliki potensi dan peluang untuk dikembangkan menjadi unit usaha produksi yang bersifat industrial.

G. Originalitas Penciptaan

Proses penciptaan karya tombak ini menekankan pada proses kreativitas dalam mewujudkannya. Penulis menganggap bahwa *dhapur* tombak Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong sebelumnya mungkin sudah pernah ada. Namun demikian, penulis mencoba membuat karya serupa dengan mengedepankan olah kreativitas, sehingga karya yang dihasilkan sesuai dengan format baru yang berbeda dari karya – karya sebelumnya. Bentuk tombak punakawan yang diacu, kemudian dianalisis sebagai dasar

eksplorasi bentuk. Selama proses eksplorasi bentuk, data yang diacu kemudian disederhanakan maupun dikembangkan melalui detail-detail pengukiran pada bentuk tokoh punakawan yang lebih sempurna. Sehingga karya yang dihasilkan jelas nampak berbeda dari data yang diacu. Dengan demikian, keseluruhan karya ini dapat disebut original atau asli ciptaan penulis karena melalui proses secara akademik, antara lain berupa : riset karya, sketsa, desain dan proses perwujudannya dalam membuat salah satu jenis senjata tradisional berupa tombak.

H. Landasan Penciptaan

Landasan tiga komponen dalam menciptakan karya menurut Dharsono Sony Kartika yaitu tema (*subject matter*), bentuk (*form*) dan isi (makna) dalam bukunya yang berjudul Seni Rupa Modern.

Subject matter atau tema pokok ialah rangsang cipta seniman dalam usahanya untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Bentuk yang menyenangkan adalah bentuk yang dapat memberikan konsumsi batin manusia secara utuh. Dalam sebuah karya seni hampir dipastikan adanya *subject matter* yaitu inti atau pokok persoalan yang dihasilkan sebagai akibat adanya pengolahan objek (baik objek alam atau *object image*) yang terjadi dalam ide seorang seniman dengan pengalaman pribadinya.

Bentuk (*form*) adalah totalitas dari pada karya seni, bentuk itu merupakan organisasi atau satu kesatuan atau komposisi dari unsur-unsur pendukung karya. Ada dua macam bentuk, pertama *visual form* yaitu bentuk fisik dari sebuah karya seni atau satu kesatuan dari unsur-unsur pendukung karya tersebut. Kedua *special form* yaitu bentuk yang tercipta karena adanya hubungan timbal balik antara nilai-nilai yang dipancarkan oleh fenomena bentuk fisiknya terhadap tanggapan kesadaran emosionalnya.

Isi atau makna adalah bentuk psikis dari seorang penghayat yang baik, perbedaan antara bentuk dan isi hanya terletak pada diri penghayat. Bentuk hanya cukup dihayati secara indrawi tetapi isi atau arti dihayati dengan mata

batin seorang penghayat secara kontemplasi, sehingga dapat disimpulkan bahwa isi disamakan dengan subject matter seorang penghayat.¹

I. Metode Penciptaan

Proses Penciptaan sebuah karya seni tempa logam dapat dilakukan melalui metode ilmiah yang direncanakan secara seksama, analisis, dan sistematis. Proses tersebut dilakukan untuk mewujudkan gagasan atau ide ke dalam sebuah karya. Adapun metode-metode yang digunakan dalam penciptaan karya ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Eksplorasi

Tahap eksplorasi meliputi aktivitas penjelajahan menggali sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah, penelusuran, penggalan, pengumpulan data dan referensi, kemudian dilanjutkan dengan pengolahan dan analisis data untuk mendapatkan kesimpulan penting konsep pemecahan masalah secara teoritis, yang hasilnya dipakai sebagai dasar perancangan. Kegiatan yang dilakukan dalam tahapan ini, antara lain:

- a. Observasi adalah teknik mengamati dengan mengumpulkan data visual seperti gambar, foto serta ikon atau simbol yang erat hubungannya dengan *dhapur* tombak yang diambil. *Dhapur* tombak sebagai senjata tradisional merupakan salah satu warisan

¹ Dharsono Sony Kartika, 2004. *Seni Rupa Modern* (Bandung: Rekayasa Sains), Hal 28-30.

dari para leluhur. Tombak mempunyai arti dan nilai yang sangat tinggi. Tombak merupakan wasiat atau pusaka para leluhur yang diwariskan kepada generasi selanjutnya. Pengamatan juga dilakukan terhadap aneka bentuk wayang punakawan.



Gambar 01 : *Dhapur* Tombak koleksi Museum Radya Pustaka
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 2017)



Gambar 02 : *Dhapur Tombak Pancasula* koleksi Museum Radya Pustaka
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 2017)



Gambar 03 : *Dhapur Tombak* koleksi keraton Surakarta
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 2018)



Gambar 04 : Ragam Tombak koleksi Puro Mangkunegaran Surakarta
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 2018)



Gambar 05 : *Dhapur* Tombak Wayang koleksi Puro Mangkunegaran Surakarta
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 2018)



Gambar 06 : Wayang kulit tokoh Semar
Sumber: Koleksi pribadi Gatot Purnama
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 13/2/2018)



Gambar 07 : Wayang kulit tokoh Gareng
Sumber: Koleksi pribadi Gatot Purnama
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 13/2/2018)



Gambar 08 : Wayang kulit tokoh Petruk
Sumber: Koleksi pribadi Gatot Purnama
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 13/2/2018)



Gambar 09 : Wayang kulit tokoh Bagong
Sumber: Koleksi pribadi Gatot Purnama
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 13/2/2018)



Gambar 10 : Tokoh-tokoh Punakawan dalam wayang kulit Purwa Gaya Surakarta
 Sumber: Koleksi pribadi Gatot Purnama
 (Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 13/2/2018)

- b. Studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan dan mempelajari berbagai sumber baik berupa buku, majalah, sumber internet dan lain-lain yang berkaitan dengan tema. Proses ini dilakukan guna untuk memperoleh referensi terkait dengan *dhapur* tombak.
- c. Metode wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka dengan narasumber.

2. Tahap Perancangan

Tahap perancangan yang dilakukan berdasarkan analisis yang dirumuskan, diteruskan visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa, kemudian

diterapkan pilihan sketsa terbaik berupa gambar desain sebagai acuan bentuk atau dengan gambar teknik yang berguna bagi pewujudannya.

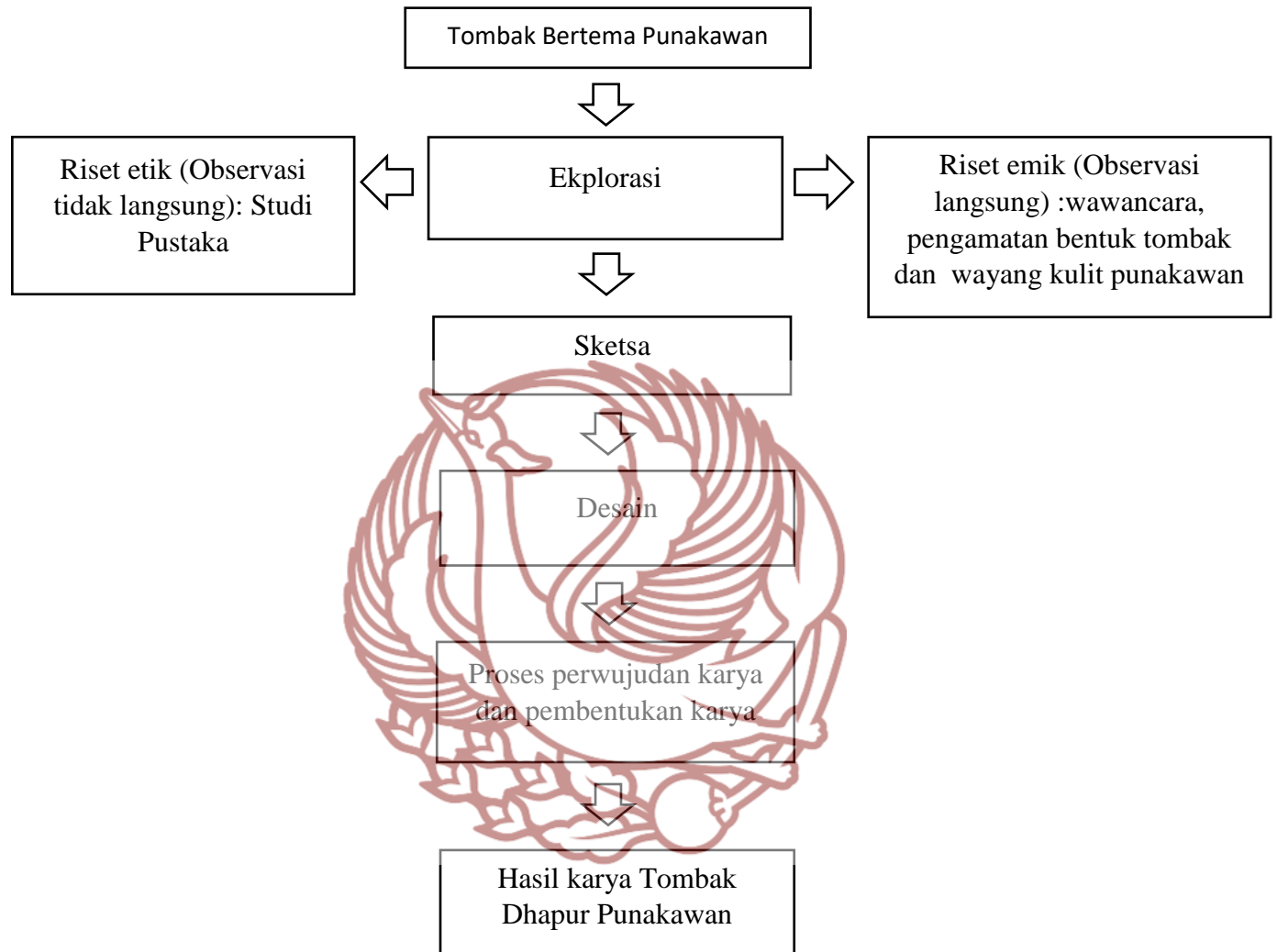
3. Tahap Pewujudan

Tahap perwujudan bermula dari pembuatan gambar sketsa, desain kemudian dalam proses kerja perwujudan yang sesungguhnya dari gambar sketsa yang dibuat selanjutnya diaplikasikan pada material yang telah disesuaikan dengan desain yang terpilih. Tahap perwujudan merupakan proses akhir dari seluruh rangkaian sebuah karya seni.²



² SP Gustami, 2007. *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia* (Yogyakarta: Prasista), Hal 329-333.

J. Skema Penciptaan Karya Tombak Punakawan



Bagan 01 : Skema Penciptaan Karya Tombak

BAB II

LANDASAN PENCIPTAAN

B. Tinjauan Tema Penciptaan

Tema yang diangkat dalam ide penciptaan karya tugas akhir ini adalah Punakawan. Tema adalah pokok pikiran dalam penciptaan karya seni. Wayang dari kata *wewayangan* atau *wayangan* artinya bayangan. Wayang adalah bayangan kehidupan manusia, atau angan-angan manusia tentang kehidupan manusia dimasa lalu.³ *Puna* atau *pana* artinya memahami, terang, jelas, cermat, mengerti, cerdik dalam mencermati atau mengamati makna di balik kejadian dalam kehidupan manusia dan peristiwa alam. *Kawan* berarti pamong atau teman. Punakawan berarti seorang pengasuh, pembimbing yang memiliki kecerdasan pikir, ketajaman batin, kecerdikan akal budi, wawasan yang luas, sikapnya bijaksana dan arif dalam segala ilmu pengetahuan. Punakawan bentuknya aneh dan lucu termasuk perwatakan serta tingkah polahnya.⁴

Semar adalah putra Sang Hyang Tunggal dan Dewi Wiranti. Ciri-ciri Semar adalah berbadan gemuk bulat, rambutnya berkuncung putih, mata rembes, hidung kecil dan bibir *cablik*. Gareng adalah anak *Gandarwa* (sebangsa jin) yang diambil anak angkat pertama oleh Semar. Nala Gareng artinya hati yang kering, kering dari

³ Bagyo Suharyono, 2005. *Wayang Beber Wonosari* (Wonogiri: Bina Citra Pustaka), Hal 25.

⁴ Ardian Kresna, 2012. *Punakawan: Simbol Kerendahan Hati Orang Jawa* (Yogyakarta: narasi), Hal 28.

keangkaramurkaan, maka senantiasa berbuat baik. Gareng merupakan punakawan kedua setelah Semar. Ciri-ciri Gareng adalah mata juling, tangan *ceko* (melengkung). Petruk adalah anak *Gandarwa* (sebangsa jin) anak angkat ke dua Semar adiknya Nala Gareng. Diantara saudaranya (Gareng dan Bagong) Petruk memang paling pandai dan pintar berbicara, dan biasanya pandai memberi saran pada tuannya. Bagong adalah anak angkat ke tiga Semar. Bagong berbadan pendek, gemuk, seperti Semar tetapi mata dan mulut lebar. Punakawan dijadikan penulis sebagai ide penciptaan karya seni tombak, dengan bahan besi, baja dan nikel.⁵



A. Tinjauan Tombak

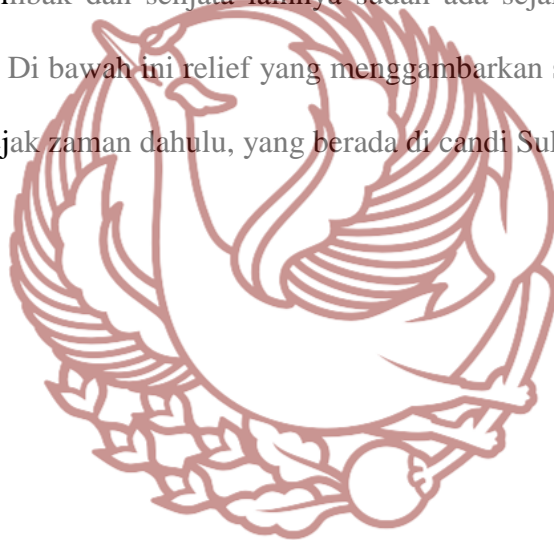
Tombak merupakan senjata tradisional yang dikenal dalam sejarah budaya manusia, hampir semua bangsa di dunia. Senjata tombak ini muncul dan digunakan pada zaman batu. Pada zaman itu, tombak berasal dari batu runcing yang diberi tangkai panjang. Pada awalnya tombak digunakan sebagai alat berburu, mencari ikan dan untuk menghalau binatang buas. Dengan berjalannya waktu senjata tombak ini digunakan sebagai alat perang, benda upacara dan benda pusaka turun menurun.

Tombak terdiri dari dua bagian penting, yaitu bagian mata tombak di sebelah ujung yang runcing dan bagian tangkai atau gagang. Di Jawa, gagang tombak ini disebut *landeyan*. Tangkai tombak terbuat dari kayu, bambu dan rotan. Panjang tangkai tombak

⁵ Ardian Kresna, 2012. *Punakawan: Simbol Kerendahan Hati Orang Jawa* (Yogyakarta: narasi), Hal 47-82.

30 cm – 360 cm, dan untuk mata tombak terbuat dari logam, yaitu besi, baja dan pamor. Bentuk mata tombak beragam yaitu pipih meruncing, *lingiran* (seperti buah belimbing), dan bulat memanjang. Panjang mata tombak 12 cm – 60 cm, dan untuk lebarnya 1,5 cm -15 cm.⁶

Beberapa candi di Pulau Jawa ditemukan adanya relief yang menggambarkan adanya keris dan senjata tradisional lainnya di relief candi Penataran, Suku dan candi lainnya. Keris, tombak dan senjata lainnya sudah ada sejak zaman nenek moyang bangsa Indonesia. Di bawah ini relief yang menggambarkan senjata keris dan tombak yang sudah ada sejak zaman dahulu, yang berada di candi Suku dan Penataran.



⁶ Bambang Harsrinuksmo, 2004. *Ensiklopedi Keris* (Jakarta: Pertama Gramedia), Hal 476-477.



Gambar 11 : Relief di Candi Sukuh Karanganyar Jawa Tengah menggambarkan proses pembuatan fosan aji
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 13/08/2018)



Gambar 12 : Relief di Candi Sukuh menggambarkan figur membawa tombak
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 13/08/2018)



Gambar 13 : Relief di Candi Suku menggambarkan seorang prajurit yang membawa senjata tombak
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 13/08/2018)



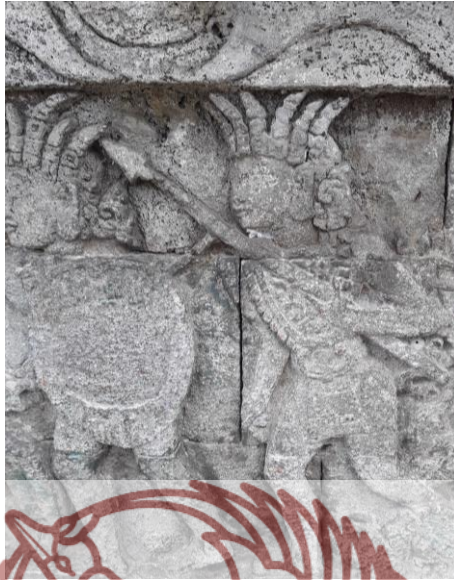
Gambar 14 : Relief di Candi Penataran menggambarkan prajurit membawa senjata keris dan tombak
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 26/08/2018)



Gambar 15 : Relief di Candi Penataran menggambarkan prajurit dan senjata tombak Trisula
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 26/08/2018)



Gambar 16 : Relief di Candi Penataran menggambarkan prajurit yang membawa senjata tombak
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 26/08/2018)



Gambar 17 : Relief di Candi Penataran menggambarkan prajurit yang membawa senjata tombak

(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 26/08/2018)



Gambar 18 : Relief di Candi Penataran menggambarkan prajurit yang membawa senjata tombak

(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 26/08/2018)

1. Ciri-Ciri Tombak

a. *Wilahan* atau Bilah

Wilahan merupakan bagian utama dari keris, tombak dan senjata tradisional lainnya. *Wilahan* disebut juga dengan *wilah*, *awak-awak*, atau bilah. Di tengah *wilahan* membujur dari atas di sebut *ada-ada*, semacam tulang penguat. Jika *ada-ada* kecil, kurus dan menonjol, pada permukaan bilah keris atau tombak disebut *nggigir sapi* atau *nggigir lembu*. Sebaliknya jika *ada-ada* besar, gemuk, dan tidak menonjol dari permukaan bilah di sebut *ngadal meteng* dan kalau *ada-ada* sangat tipis dan sangat menonjol disebut *ngruwing*.⁷



Gambar 19 : Bentuk bilah tombak biring
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 13/09/2018)

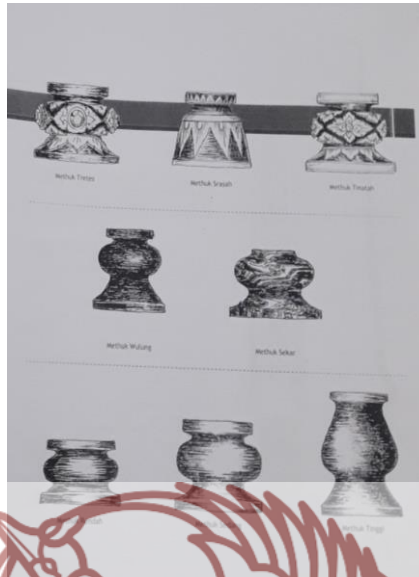
⁷ Bambang Harsrinuksmo, 2004. *Ensiklopedi Keris* (Jakarta: Pertama Gramedia), Hal 532.

b. *Methuk*

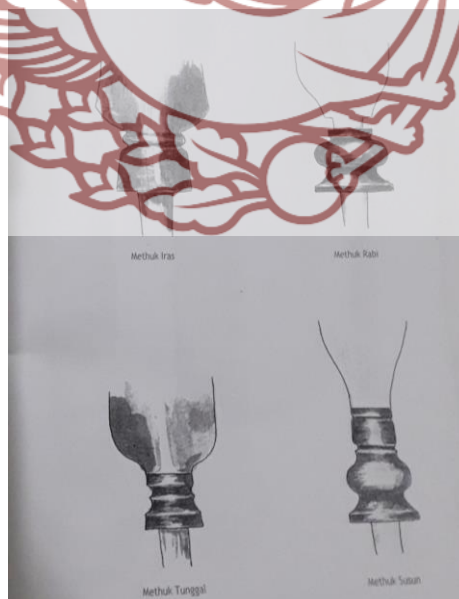
Methuk merupakan bagian tombak yang bentuknya menyerupai cincin tebal dan besar, letaknya dibawah *sor-soran* melingkari bagian *pesi* yang menempel langsung pada bilah tombak di sebelah bawah. Kegunaan *methuk* adalah untuk menahan bilah tombak dari benturan keras di ujungnya, agar bilah tombak tidak *ambles* masuk ke dalam tangkainya. Tempat *methuk* ada dua bagian yaitu: *methuk* yang terpisah dari bilah dan *pesinya*. Selanjutnya *methuk* menjadi kesatuan dengan bilah dan *pesinya*. Jika *methuk* dibuat menyatu dengan bilah dan *pesinya* disebut *methuk iras*.

Tombak tangguh lama biasanya yang menggunakan *methuk iras*. Metuk yang indah berhiaskan ukiran dengan berbagai motif. *Methuk* biasa tanpa hiasan apapun disebut *methuk lugas*. Serupa dengan cara pembuatan *ganja* keris, *methuk* dibuat dari bahan *saton* besi yang sama untuk tombaknya. *Calonan* tombak digarap bentuknya, *bakalan* atau *calonan* dipotong dulu ujungnya untuk bahan pembuatan *methuk*. Pemasangan *methuk* pada bilah tombak sama dengan pemasangan *ganja* pada keris. Untuk menguatkan antara bagian lubang metuk dipasang *pantek* atau pasak.⁸

⁸ Bambang Harsrinuksmo, 2004. *Ensiklopedi Keris* (Jakarta: Pertama Gramedia), Hal 291-292.



Gambar 20 : Bentuk *methuk* tombak dengan terpisah
 Sumber: buku *tosan aji, pesona jejak prasasti*, 105
 (Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 13/09/2018)



Gambar 21 : Bentuk *methuk* tombak iras
 Sumber: buku *tosan aji, pesona jejak prasasti*, 106
 (Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 13/09/2018)

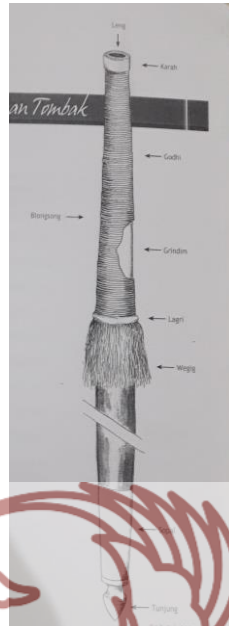
c. *Dhapur*

Dhapur merupakan bentuk dari bilah tombak. *Dhapur* bilah tunggal berbilah lurus dan tombak yang *luk* atau berlekuk selalu ganjil yaitu, 1,3,5,7,9,11,13 sampai 29. Luk 1 disebut *damar murup* dan luk 29 di sebut *kala bendu*.

d. *Landeyan*

Landeyan merupakan pegangan atau gagang. Di Jawa *landeyan* tombak terbuat dari kayu yang kuat, ringan dan lurus. *Landeyan* yang panjangnya 45 cm berdiameter 4 cm yang biasanya disebut *landeyan telempak*, sedangkan untuk ukuran diameter 3,13 cm disebut *landeyan blandaran*. Masing – masing ukuran *landeyan* berkaitan dengan kegunaanya secara praktis. Tombak dipasang mengarah ke atas, *pesi* tombak menghadap ke bawah, masuk ke dalam *omah – omahan landeyan* yaitu, lubang tempat masuknya *pesi*. Agar bila terkena benturan atau tekanan bilah tombak tidak masuk ke dalam *landeyan*.⁹

⁹ Bambang Harsrinuksmo, 2004. *Ensiklopedi Keris* (Jakarta: Pertama Gramedia), Hal 256-257.



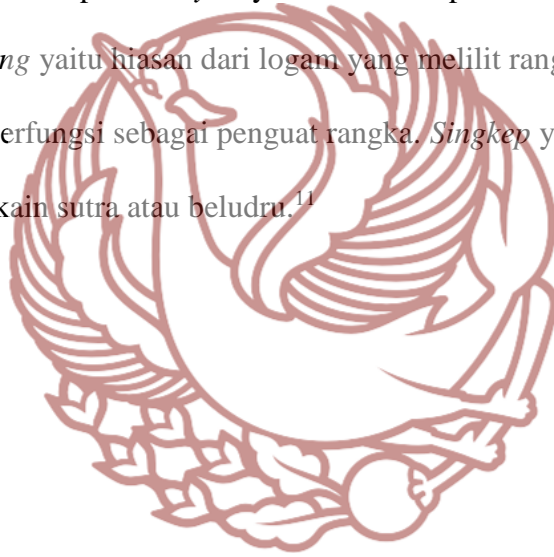
Gambar 22 : Bentuk *landeyan* tombak
 Sumber: buku *tosan aji, pesona jejak prasasti*, 111
 (Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 13/09/2018)

e. Warangka

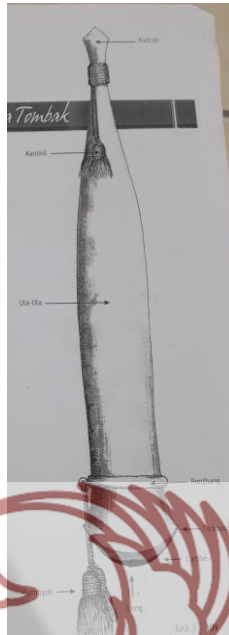
Warangka merupakan tutup tombak yang terbuat dari kayu yang menutup bilah tombak dari pucuk sampai *sor-soran*, di atas *methuk* dan *pesinya* masuk ke dalam *landeyan*.¹⁰ Nama ricikan warangka tombak yaitu tutup yang terbuat dari kayu yang dilubangi dan pas saat dimasukkan bilah tombak. Warangka yang terbuat dari dua kayu yang dilekatkan disebut warangka *tangkepan*. *Kuncup* yaitu bagian ujung warangka yang bentuknya segiempat atau bulat yang menyerupai dengan kuncup bunga. *Awak-*

¹⁰ Prasida Wibawa, 2008. *Tosan Aji, Pesona Jejak Prasasti* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama), Hal 107.

awak yaitu badan rangka yang bentuknya ramping memanjang. *Ulo-ulo* atau *gigir* yaitu bagian tengah *awak* berupa garis atau lengkungan yang meninggi atau menebal. *Leng* yaitu lubang pada rangka untuk tempat bilah tombak. *Tampingan* yaitu bagian samping rangka sebelah bawah kelanjutan dari kedua ujung *leng*. *Lambe* yaitu permukaan sekitar *leng* yang merupakan bibir. *Kantil* yaitu hiasan warna warni terbuat dari benang yang bentuknya menyerupai bunga *kantil* dan diikatkan pada bagian rangka di bawah kuncup. *Gombyok* yaitu hiasan seperti *kantil* yang diikatkan pada *ponthang*. *Ponthang* yaitu hiasan dari logam yang melilit rangka bagian bawah di atas *tampingan* yang berfungsi sebagai penguat rangka. *Singkep* yaitu kain penutup rangka yang terbuat dari kain sutra atau beludru.¹¹



¹¹ Prasida Wibawa, 2008 *Tosan Aji, Pesona Jejak Prasasti* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama), Hal 109.



Gambar 23 : *Ricikan warangka tombak*
 Sumber: buku *tosan aji, pesona jejak prasasti*, 109
 (Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 13/09/2018)



Gambar 24 : *Macam-macam bentuk warangka tombak*
 Sumber: buku *tosan aji, pesona jejak prasasti*, 108
 (Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 13/09/2018)

2. Fungsi dan Peran Tombak

a. Tradisi

Tradisi leluhur untuk meletakkan seperangkat tombak dan payung kebesaran di setiap ruang tamu dan ruang utama.

b. Identitas

Beberapa tokoh yang dalam kehidupannya tidak terlepas dari tombak pusakanya hingga tombak melekat sebagai identitasnya.

c. Dalam Upacara

Upacara dalam menobatkan raja, perkawinan, peresmian dikawal oleh pasukan kehormatan yang bersenjata tombak. Inti dan makna setiap upacara yang menggunakan tombak merupakan penghormatan dan perlindungan.

d. Koleksi

Rasa seni yang indah mendorong manusia untuk menjadi kolektor tosan aji pada tombak.

e. Senjata

Tombak merupakan senjata yang utama selain keris dan pedang. Pada zaman kerajaan, contohnya tombak Kanjeng Kyai Plered yang membunuh nyawa Arya Penangsang.

f. Sebagai Tosan Aji

Keindahan bentuk dan dapur yang sangat indah, keserasian bentuk atau *wangun*, pamor dan campuran logam yang ada di tombak menunjukkan bahwa tombak memiliki nilai seni yang tinggi.

g. Alat Berburu

Beberapa daerah di Indonesia masih terdapat masyarakat yang berburu dengan menggunakan tombak. Tombak biasa yang digunakan untuk berburu babi hutan.¹²

B. Tinjauan Wayang Punakawan

1. Tinjauan Wayang

Wayang merupakan kesenian klasik tradisional yang banyak memberikan peluang untuk penyempurnaan antara manusia dengan Tuhan, karena didalam seni pewayangan terdapat filosofi kehidupan dan wayang menjadi gambaran perjalanan hidup manusia. Wayang ciptaan para Wali merupakan seni rupa yang penuh dengan unsur-unsur simbolisme. Bagi orang Jawa, dunia pewayangan mengandung ajaran-ajaran filsafat dan simbolisme dalam kehidupan manusia. Wayang memiliki berbagai

¹² Prasida Wibawa, 2008 *Tosan Aji, Pesona Jejak Prasasti* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama), Hal 83-86.

dimensi seperti pertunjukan pagelaran dalam bentuk pagelaran wayang kulit maupun wayang orang, sebagai bentuk pendidikan non formal.¹³

Wayang berasal dari kata *wewayangan* atau *wayangan*, yang berarti bayangan. Arti harfiah pertunjukan wayang adalah pertunjukan bayang-bayang. Arti filsafat merupakan bayangan kehidupan manusia, atau angan-angan manusia tentang kehidupan manusia di masa lalu. Angan-angan tersebut adalah cerita tentang kehidupan nenek moyang. Pertunjukan itu menjadi ritual memuja nenek moyang, dengan berkembangnya pemikiran manusia pertunjukan bayang-bayang menjadi seni pertunjukan.¹⁴

Meskipun isi cerita wayang berasal dari India yang dianggap cerita mitos, legenda dan sejarah, namun di Indonesia cerita ini mengisahkan perilaku watak-watak manusia dalam mencapai hidup, baik lahir maupun batin dengan pemahaman cipta, rasa dan karsa. Wayang merupakan pedoman hidup yang bertingkah laku dengan sesamanya, menyadari hakikat sebagai manusia agar dapat berhubungan dengan penciptanya. Wayang sebagai seni budaya klasik tradisional sudah banyak berubah sesuai dengan kebutuhan masyarakat pendukungnya.

¹³ S. Haryanto, 1992. *Bayang-bayang Adi Luhung, Filsafat, Simbolis dan Mistik dalam Wayang* (Semarang: Dahara Prize), Hal 13-24.

¹⁴ Bagyo Suharyono, 2005. *Wayang Beber Wonosari* (Wonogiri: Bina Citra Pustaka), Hal 25.

Wayang merupakan kebudayaan masyarakat Jawa yang diwarisi secara turun menurun, bahwa inti dan tujuan hidup manusia pada cerita serta karakter tokoh-tokoh wayang, sehingga bagi orang yang tidak menghayatinya benar maka akan gagal menangkap maksudnya. Budaya tersebut populer sejak zaman Hindu, Islam, Belanda dan Jepang. Sekarang sudah banyak penggemarnya dibandingkan zaman dahulu, karena sekarang penyebarannya lebih gampang bisa melalui radio, televisi dan *handphone*.¹⁵

Tokoh wayang punakawan tidak hanya terdapat pada cerita wayang kulit purwa tetapi juga terdapat pada wayang orang, wayang golek dan wayang Bali. Dalam pembuatan karya tugas akhir memilih tokoh wayang punakawan yang terdapat dalam cerita wayang kulit purwa. Karena kemudahan dalam mencari informasi, dokumentasi tokoh, dan sumber tertulis.

Wayang kulit artinya wayang yang dibuat dari kulit, biasanya berasal dari pengolahan kulit sapi atau kerbau yang disebut kulit perkamen atau kulit mentah, sedangkan wayang yang menggunakan kulit kambing kebanyakan untuk wayang hiasan saja. Wayang purwa disebut juga wayang kulit ialah bayangan yang bergerak-gerak dibuat dari kulit dan diukir yang jatuh pada kelir putih. Wayang purwa adalah wayang yang tertua, ceritanya diambil dari buku-buku Mahabarata, Ramayana dan Kresnayana. *Purwa* dalam kata Wayang Kulit Purwa memiliki dua pengertian yaitu: 1. Purwa yang berarti permulaan; dahulu; mula-mula. Dengan demikian dapat diartikan wayang kulit dengan cerita zaman dahulu. Dalam bahasa Jawa *purwa* berarti *kawitan* atau terdahulu. 2. Purwa yang dimaksud sebagai purwa artinya bagian atau bab. Hal ini

¹⁵ S. Haryanto, 1992. *Bayang-bayang Adi Luhung, Filsafat, Simbolis dan Mistik dalam Wayang* (Semarang: Dahara Prize), Hal 22-23.

didasarkan kepada cerita yang dibawakan, yaitu bagian atau bab-bab cerita Ramayana atau mahabarata.¹⁶

Penciptaan karya tugas akhir ini berupa senjata tombak yang bermotif pamor *wos wutah*. Tombak merupakan senjata tradisional yang berkembang di Indonesia. Figur dimaksudkan bahwa bentuk tombak yang dibuat berdasar figur punakawan dalam wayang kulit purwa yang disederhanakan. Karena bentuk dan ornamen dalam wayang punakawan itu cukup rumit, maka wayang yang menjadi acuan adalah figur dasar atau pola dari bentuk tepi wayang, sehingga masih tampak atau kemiripannya sedangkan hiasan dalam bentuknya berupa motif pamor.



Gambar 25 : Pagelaran pertunjukan wayang semalam suntuk di Tulungagung
(Foto: Faisal Gatut Wibowo, 02/09/2018)

¹⁶ Agus Ahmadi, 2012. "Pola, Tatahan Dan Sunggingan Boneka Wayang Kulit Dagelan Gaya Surakarta Dan Yogyakarta Serta Kreasi Pengembangannya", *Laporan Penelitian* (Surakarta), Hal 17-18.

2. Tinjauan Punakawan

Puna atau *pana* artinya memahami, terang, jelas, cermat, mengerti, cerdik dalam mencermati atau mengamati makna di balik kejadian dalam kehidupan manusia dan peristiwa alam. *Kawan* berarti pamong atau teman. Punakawan berarti seorang pengasuh, pembimbing yang memiliki kecerdasan pikir, ketajaman batin, kecerdikan akal budi, wawasan yang luas, sikapnya bijaksana dan arif dalam segala ilmu pengetahuan. Punakawan bentuknya aneh dan lucu termasuk perwatakan serta tingkah polahnya.¹⁷

Sang Hyang Tunggal mempunyai istri yaitu Dewi Wardani melahirkan bukan seorang bayi tetapi mengeluarkan sebutir telur yang membuat permaisuri sedih dengan kenyataan tersebut. Sang Hyang Tunggal berusaha menenangkan hati dan menghibur istrinya bahwa kejadian tersebut sudah diatur oleh Sang Maha Esa. Telur tersebut kian hari bertambah membesar, sehingga Sang Hyang Tunggal memohon pertolongan kepada ayahanda Sang Hyang Wenang agar masalah tersebut dapat diselesaikan dengan baik.

Sang Hyang Wenang memanjatkan doa kepada Yang Maha Kuasa agar telur tersebut dapat berubah menjadi manusia yang wajar. Tak lama kemudian akhirnya telur itu menetas menjadi tiga bayi laki-laki. Yang pertama berasal dari kulit telur, ke dua berasal dari putih telur, dan yang ke tiga berasal dari kuning telur. Bayi-bayi tersebut

¹⁷ Ardian Kresna, 2012. *Punakawan: Simbol Kerendahan Hati Orang Jawa* (Yogyakarta: narasi), Hal 28.

dirawat layaknya bayi manusia lain, dan diberi nama *Batara Antaga* (Togog) yang berasal dari kulit telur, *Batara Ismaya* (Semar) yang berasal dari putih telur, dan *Manikmaya* (Batara Guru) yang berasal dari kuning telur.

Ketiga lelaki tersebut menunjukkan sifat-sifat dasarnya. Ismaya mempunyai sifat jujur, pemberani, murah senyum dan periang, setelah remaja kepribadiannya semakin kuat dengan sifat kerendah hatian serta ketekunan mengolah kekuatan dan kesaktian yang diajarkan oleh Sang Hyang Tunggal. Antaga mempunyai sifat pendengki dan peragu tetapi mudah menerima kesalahan yang di perbuatnya.

Suatu ketika, mereka berselisih paham tentang keutamaan dan siapa yang tertua diantara ketiganya sehingga berhak menjadi pengganti kedudukan Sang Hyang Tunggal. Ismaya dan Antaga tidak ada yang mau mengalah dalam perdebatan tersebut sedangkan Manikmaya hanya terdiam tidak ikut campur dalam perselisihan, akhirnya muncul suatu pemikiran yaitu beradu kekuatan untuk membuktikan kekuatan masing-masing. Kedua saudara itu mengadu kesaktian yang dimiliki agar mampu untuk memenangkan pertandingan itu, dengan menelan gunung.

Sang Hyang Tunggal mengetahui percekcoakan itu, beliau sangat marah dan prihatin melihat kedua putranya yang saling beradu kekuatan, dalam batinnya mengutuk perbuatan tersebut. Akibat dari perbuatan tersebut ketika Ismaya dan Antaga mampu menelan gunung, badan mereka berubah menjadi aneh dan sangat buruk rupa. Ismaya menjadi berperut buncit dengan gigi rontok tinggal satu buah karena terburu-

buru menelan gunung dan mulut Antaga menjadi lebar karena tak mampu menelan gunung.

Sang Hyang Tunggal mengetahui semua yang terjadi ikut *trenyuh* dan tidak tega melihat keadaan kedua anaknya, namun kutukan telah dilepaskan dan tidak mungkin ditarik kembali. Sang Hyang Tunggal menasehati kedua putranya bahwa kejadian itu sudah menjadi suratan takdir mereka karena ulah perbuatannya sendiri serta harus ikhlas menerima nasibnya dan mengingatkan agar sebaiknya manusia tidak perlu membanggakan diri sendiri karena semua kesaktian adalah titipan dari Sang Maha Kuasa.

Sang Hyang Tunggal sebenarnya telah memilih bahwa kelak Ismaya yang akan menggantikan kedudukannya, namun karena keadaan berubah, akhirnya kekuasaan kahyangan akan diserahkan kepada Manikmaya. Manikmaya yang mengembangkan keturunan dewata di dunia, Ismaya menjaga dan mendampingi keturunannya yang menempuh jalan kebaikan, sedangkan Antaga mendampingi dan menyadarkan manusia yang murka dan keluar dari kebaikan-kebaikan hidup.

Saatnya tiba Ismaya harus turun ke dunia, menjadi Semar dan berkewajiban mengasuh keturunan Manikmaya yang berbudi baik dan bijaksana, Antaga menjadi Togog bertugas mencegah dan menghalangi niat buruk keturunan Manikmaya yang jahat. Akhirnya kedua saudara itu berpisah dengan Manikmaya untuk turun ke dunia manusia dan memulai tugas barunya.

Semar memiliki bentuk fisik yang unik, seolah-olah ia merupakan simbol penggambaran jagad raya. Tubuhnya yang bulat merupakan simbol dari bumi, tempat tinggal umat manusia dan makhluk lainnya. Semar selalu tersenyum, tapi bermata sembab sebagai simbol suka dan duka. Wajahnya tua tapi potongan rambutnya bergaya kuncung seperti anak kecil sebagai simbol tua dan muda. Semar berkelamin laki-laki tapi memiliki payudara seperti perempuan sebagai simbol pria dan wanita. Semar penjelmaan dewa tapi hidup sebagai rakyat jelata, sebagai simbol atasan dan bawahan.

Semar merupakan tokoh punakawan yang diciptakan oleh para wali, diantaranya Sunan Kalijaga dalam menyebarkan agama islam di Jawa melalui akulturasi budaya dengan tokoh punakawan. Pagelaran cerita wayang menjadi lebih hidup karena ada dialog dan interaksi antara dalang (penggerak wayang kulit purwa) dengan para penontonnya dan menyampaikan nasihat dalam pertunjukan yang tidak dapat dimengerti oleh orang awam apabila menggunakan tokoh tokoh punakawan.

Memahami hidup merupakan anugerah dari Sang Maha Hidup, Semar merupakan anugerah Sang Maha Hidup yang hidup dalam kehidupan nyata. Tokoh Semar merupakan gambaran yang nyata senantiasa menjaga, mencintai dan menghidupi hidup itu sendiri, yaitu hidup yang berasal dari Sang Maha Hidup. Hidup itu dijaga, dipelihara, dicintai maka hidup itu akan berkembang dan menyatu kepada Sang Sumber Hidup, *Manunggaling Kawulo Kalawan Gusti*. Semar berperan penting karena makna yang disimbolkan yang terkandung dalam tokoh Semar, orang akan

mampu mengembangkan hidupnya hingga mencapai titik kesempurnaan dan menyatu dengan Tuhan atau Sang Hyang Tunggal.¹⁸

Nala gareng berasal dari bahasa arab *Naala Qariin* yang berarti memperoleh banyak teman, sesuai dakwah para wali sebagai juru dakwah untuk memperoleh sebanyak banyak teman (umat) untuk kembali ke jalan Allah SWT dengan sikap arif dan harapan yang baik. Nala berarti *hati*, Gareng berarti *garing* (kering) atau menderita. Nala Gareng merupakan hati yang menderita. Nala Gareng menjadi simbol duka cita, kesedihan dan nelangsa.

Gareng adalah punakawan yang berkaki pincang, sifat Gareng sebagai *kawula* yang selalu hati-hati dalam bertindak. Cacat fisik Gareng yaitu tangan yang *ciker* atau patah dan memiliki sifat tidak suka mengambil hak milik orang lain. Tumit kanannya terkena penyakit bubul. Dari kekurangan yang ada di dirinya Gareng sering terhindar dari celaka dan marabahaya.¹⁹

Petruk berasal bahasa arab yaitu *Fatruk*. Petruk sering disebut *Kanthong Bolong* artinya kantong yang berlubang yang mempunyai makna setiap manusia harus menzakatkan hartanya dan menyerahkan jiwa raganya kepada Allah SWT. Secara ikhlas, dan tanpa pamrih seperti bolongnya kantong yang tanpa penghalang. Petruk dan

¹⁸ Ardian Kresna, 2010. *Semar & Togog, Yin Yang dalam Budaya Jawa* (Yogyakarta: narasi), Hal 30-43.

¹⁹ Ardian Kresna, 2012. *Punakawan, Simbol Kerendahan Hati Orang Jawa* (Yogyakarta: narasi), Hal 69-72.

punakawan yang lain (Semar, Gareng dan Bagong) selalu hidup dalam suasana kerukunan sebagai satu keluarga. Bila tidak ada kepentingan yang sangat penting mereka tidak pernah berpisah satu sama lain.

Petruk wajahnya selalu tersenyum, bahkan pada saat sedang berduka pun selalu menampakkan wajah yang ramah dan murah senyum dengan penuh ketulusan. Petruk mampu menyembunyikan kesedihannya sendiri. Petruk memiliki dada yang lebar atau bidang berarti memiliki jiwa yang besar dan sabar. Tangannya panjang melambangkan ia suka berderma, berprinsip lebih baik memberi dari pada menerima. Kaki panjangnya melambangkan ia memiliki jangkauan yang panjang serta kecepatan dalam bertindak dan suka bekerja.²⁰

Bagong berasal dari bahasa arab yaitu *Baghaa* yang berarti berontak. Berontak terhadap kebatilan dan keangkaramurkaan. Bagong merupakan bayangan Semar. Sewaktu Semar mendapatkan tugas mulia untuk mengasuh para kesatria yang baik di bumi, Semar memohon didampingi seorang teman. Permohonan Semar tersebut dikabulkan dan seorang teman tersebut diambil dari bayangan Semar sendiri. Bayangan Semar menjadi manusia berkulit hitam seperti rupa bayangan Semar dan diberi nama Bagong.

Bayangan Semar tersebut sebagai manusia yang berwatak lugu, sederhana, dan memiliki ketabahan hati yang luar biasa. Penampilan Bagong seperti orang dungu.

²⁰ Ardian Kresna, 2012. *Punakawan, Simbol Kerendahan Hati Orang Jawa*. (Yogyakarta: narasi), Hal 74-76.

Bagong merupakan sosok yang tangguh, selalu beruntung dan disayang tuannya. Bagong memiliki ciri fisik yang mengundang kelucuan. Tubuhnya bulat, matanya lebar. Bibirnya tebal, dan terkesan *memble*. Gaya bicara Bagong terkesan semaunya sendiri, dibandingkan ketiga punakawan yang lainnya.²¹

Tokoh-tokoh wayang kulit Jawa disesuaikan dengan konsep ekspresif, dekoratif, humoris dan karaktural bukan mengarah pada bentuk fisik dari tokoh yang digambarkan melainkan sifat dan karakternya.²² Penulis mengacu wayang kulit punakawan gaya Surakarta yang diterapkan pada bilah tombak yang lebih berkarakter. Diharapkan karya-karya tersebut memiliki karakter yang sesuai dengan tokoh tokoh punakawan.



²¹ Ardian Kresna, 2012. *Punakawan, Simbol Kerendahan Hati Orang Jawa* (Yogyakarta: narasi), Hal 80-82.

²² Bambang Suwarno, 2015. “Wanda Wayang Purwa Tokoh Pandawa Gaya Surakarta, *Kajian Bentuk, Fungsi Dan Pertunjukan*”, disertasi (Yogyakarta), Hal 481.

BAB III

PROSES PEWUJUDAN KARYA

A. Eksplorasi Penciptaan

Tahap eksplorasi penciptaan merupakan aktivitas menggali sumber ide, pengumpulan data dan referensi, pengolahan dan analisis data. Hasil dari penjelajahan atau analisis data dijadikan dasar untuk membuat rancangan atau desain. Tahap ini merupakan proses awal dalam penjelajahan menggali sumber objek yang akan dijadikan sebagai ide atau gagasan penciptaan karya. Berikut eksplorasi penciptaan yaitu:

a. Konsep Karya

Karya tugas akhir ini penulis mengambil tokoh punakawan yang diterapkan pada senjata tradisional *dhapur* tombak. Penciptaan ini dari konsep dan bentuk punakawan untuk divisualisasikan dalam *dhapur* tombak. Bahan yang digunakan yaitu besi, baja dan nikel dengan teknik lipat dan teknik ukir (tarah). Karya ini diharapkan menjadi karya yang mempunyai makna-makna simbolik dan memberikan karakteristik yang khas pada bentuk bilah tombak. Dasar pemikiran karya ini, tokoh punakawan yang dituangkan dalam tombak.

Selain untuk menciptakan bentuk tombak yang berbeda, penulis ingin menunjukkan karakteristik yang berada di punakawan dalam wujud sebuah karya tombak. Satu karya memuat salah satu bentuk dasar punakawan (Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong). Perwujudan konsep punakawan menjadi karya seni bertujuan

menciptakan suatu karya yang berbeda dan unik agar memiliki ciri khas tersendiri. Hal ini menyampaikan bahwa tokoh wayang punakawan memiliki nilai budaya yang luhur, sehingga wayang punakawan cocok diterapkan ke dalam *dhapur* tombak.

Punakawan yang memiliki bentuk tubuh yang menarik, lucu, sederhana, mewakili simbol kerendahan hati dan memiliki jiwa yang baik. Pemilihan tokoh wayang punakawan tidak lepas dari sifat punakawan yang memiliki kesetiaan pada ksatria. Punakawan memiliki wujud yang lucu dan sederhana, meski demikian punakawan memiliki jiwa yang baik, jujur dan setia. Tidak hanya itu punakawan sebenarnya dewa yang memilih tinggal di bumi dan mengasuh para ksatria. Jika ksatria yang diikuti atau diasuh oleh punakawan pasti memiliki jiwa dan perilaku baik. Sifat sederhana dan apa adanya menjadi daya tarik tersendiri dalam tokoh punakawan. Karya tugas akhir mengacu bentuk dasar punakawan dan dibentuk lebih ekspresif.

Tombak adalah senjata tradisional yang dikenal dalam sejarah budaya manusia, hampir pada semua bangsa di dunia. Di Indonesia tombak juga dikenal oleh semua suku bangsa, diperkirakan senjata ini sudah mulai dikenal dan digunakan sejak zaman batu. Tombak sederhana hanya terbuat dari batu runcing yang diberi tangkai panjang. Pada mulanya tombak digunakan sebagai alat berburu, mencari ikan maupun untuk menghalau binatang buas. Kemudian senjata itu digunakan pula sebagai alat perang, benda upacara, dan sebagai pusaka turun menurun. Tombak yang syarat akan makna nilai diwujudkan dalam karya Tugas Akhir berupa tokoh-tokoh punakawan.

b. Bentuk Karya

Karya tugas akhir ini berdasarkan pada proses pengamatan terhadap bentuk punakawan, kemudian dikomposisikan dengan tombak. Terdapat dua eksplorasi bentuk yang diterapkan ditombak yaitu:

1) Bentuk Punakawan

Semar memiliki bentuk fisik yang sangat unik seolah-olah simbol jagat raya. Tubuhnya yang bulat menjadi simbol bumi, tempat tinggal manusia dan makhluk-makhluk lain. Semar selalu tersenyum tapi bermata sembap, ini menyimbolkan suka dan duka. Wajahnya tua tapi potongan rambutnya bergaya kuncung seperti anak kecil sebagai simbol tua dan muda. Semar berkelamin laki-laki tapi memiliki payudara seperti perempuan. Semar penjelmaan dewa tetapi hidup sebagai rakyat jelata, sebagai simbol atasan dan bawahan.²³ Penggambaran fisik Semar dalam wayang memiliki makna filosofis berikut:

- a. Rambut *Kuncung* merupakan menunjukkan watak seperti anak kecil yang murni, kombinasi antara karakter orang sepuh dan anak-anak.
- b. Mata Rembesan merupakan kesedihan sering ada air matanya menunjukkan kesediaanya untuk hidup sebagai rakyat jelata, menjadi pamomong yang kesulitan dan duka sebagian besar manusia.

²³ Ardian Kresna, 2012. *Punakawan, Simbol Kerendahan Hati Orang Jawa* (Yogyakarta: narasi), Hal 55.

- c. Mulut Tersenyum merupakan hidup sebagai rakyat jelata dalam kesederhanaan, tetap bisa bahagia dan menikmati kehidupan.
- d. *Kuping* Lombok merupakan petuah yang menyelamatkan itu bisa pedas rasanya seperti lombok.
- e. Badan *Ngropoh* merupakan berbadan gemuk dan punya payudara, menunjukkan kualitas kemanusiaan tertinggi saat tak lagi tersekat kepribadian pria dan wanita.
- f. Tangan *Nuding* merupakan jalan menuju kesempurnaan jiwa melalui penyatuan dengan sang Hyang Agung kepada siapa pun yang membutuhkan.

Penggambaran fisik Gareng dalam wayang memiliki makna filosofis berikut:

- a. Mata *juling* merupakan pribadi yang tidak suka ikut campur sesuatu yang bukan urusannya dan simbol kewaspadaan.
- b. Mulut *Mesem* merupakan pribadi yang bisa bahagia dalam keadaan apa pun.
- c. Tangan *Thekle* merupakan tubuhnya tidak bisa diajak untuk merampas sesuatu yang bukan haknya.
- d. Tangan *Ceko* merupakan hidup yang penuh liku-liku, tapi tetap semangat mengatasi semua tantangan.
- e. Tangan *Nuding* seperti Semar yang mampu memberikan petunjuk menuju keselamatan dan kesempurnaan jiwa.

Penggambaran fisik Petruk dalam wayang memiliki makna filosofis berikut:

- a. Hidung *Mare Ula* atau Mancung merupakan simbol penciuman yang tajam dan perasaan yang peka.
- b. Mulut *Mesem* merupakan bersukacita walau banyak persoalan dan tantangan.
- c. Badan Jangkung merupakan pribadi yang panjang akal, murah hati atau mudah memberikan bantuan.
- d. Tangan *Nuding* seperti Semar yang mampu memberikan petunjuk menuju keselamatan dan kesempurnaan jiwa. Jika mendapat pencerahan ia akan mempertahankannya sekuat tenaga, disimbolkan dengan tangan yang seperti menggenggam sesuatu.

Penggambaran fisik Bagong dalam wayang memiliki makna filosofis berikut:

- a. Mata *Belo* merupakan pribadi yang banyak wawasan, karena membuka diri untuk melihat realitas apa adanya, ia sosok penuh kewaspadaan.
- b. Mulut *Dower* merupakan pribadi yang lugu, tampil apa adanya, jujur pada diri sendiri, tapi kritis dalam melihat segala sesuatu.
- c. Badan *Ngropoh* menggambarkan ia sebagai bayangan Semar, simbol pribadi yang selaras dengan guru sejatinya.
- d. Tangan *Megar* merupakan pribadi yang siap bekerja keras untuk mendapatkan apa yang menjadi haknya.²⁴

²⁴ Setyo Hajar Dewantoro, 2018. *Sastrajendra, Ilmu Kesempurnaan Jiwa* (Banten: PT. Kaurama Buana Antara), Hal 374-379.

2) Karakter Punakawan

a. Semar

Semar memiliki karakter mempunyai sifat jujur, pemberani, murah senyum dan periang. Setelah remaja kepribadiannya semakin kuat dengan sifat dengan sifat kerendahatian serta ketekunan mengolah kekuatan dan kesaktian.

b. Gareng

Nala Gareng memiliki karakter senang bercanda, gemar menolong, setia pada tuannya, satu dua omongannya lucu dan penuh makna

c. Petruk

Petruk memiliki karakter ketika susah menerima cobaan, mengingatkan ketika lupa, membela ketika sedang teraniaya. Petruk artinya *patrap* (sikap), dia dapat bersikap dalam segala situasi atau menyesuaikan diri, pandai bergaul kepada siapa saja. Segala perilaku dengan perhitungan, jangan sampai mengecewakan. Kalau melaksanakan tugas, sangat cekatan hingga purna (berhasil), suka berderma dan menolong, jujur, bijaksana. Namun segala kepintarannya ditampilkan (dibungkus) dalam teknik yang lucu, sehingga tidak tampak menggurui.

d. Bagong

Bagong memiliki karakter banyak bercanda, pintar membuat lelucon, bahkan terkadang saking lucunya menjengkelkan, dan beradat lancang, tetapi jujur, dan juga

sakti. Kalau menjalankan tugas terkadang tergesa-gesa kurang perhitungan. Bagong bersuara besar dan kedengarannya agak kendor di leher.²⁵

B. Proses Perencanaan

Proses karya tugas akhir ini ada perencanaan awal untuk membuat sket alternatif yang selanjutnya dipilih dan diperbaiki. Sketsa dibuat beberapa alternatif untuk menentukan bentuk sesuai dengan konsep. Berikut proses perencanaan meliputi:

1. Sketsa

Bentuk *dhapur* tombak bersumber dari Punakawan, untuk proses mewujudkan konsep tentu diawali dengan membuat sket. Membuat sket tidak sekali jadi atau langsung untuk pembuatan karya, tetapi tetap melalui proses pemilihan, revisi dan pemilihan akhir untuk pembuatan karya. Sketsa karya pertama sampai ke empat mengacu bentuk tokoh punakawan (Semar, Gareng, Petruk dan Bagong). Berikut beberapa sketsa meliputi:

²⁵ Ardian Kresna, 2012. *Punakawan, Simbol Kerendahan Hati Orang Jawa* (Yogyakarta: narasi), Hal 63-84.

2. Proses Pewujudan Gambar Kerja

Sketsa yang dipilih yang sesuai dengan tema, konsep dan bentuk tokoh punakawan. Selanjutnya pada tahap pewujudan gambar kerja atau proses pengerjaan karya. Gambar kerja untuk mempermudah proses pengerjaan karya melalui ukuran dan bentuknya. Gambar kerja meliputi, gambar tampak depan, gambar tampak samping, gambar tampak atas, dan tampak belakang. Gambar kerja yang dikerjakan untuk melengkapi data deskripsi karya dan menggunakan kerta A3 dengan ukuran 1:1.



C. Proses Pewujudan Karya

Penciptaan karya bilah tombak menggunakan tiga bahan, yaitu: besi, baja dan nikel. Dalam perwujudan karya ini mevisualkan figur punakawan yang diwujudkan pada bilah tombak dengan motif hias pamor.

1. Persiapan Bahan dan Alat

Proses perwujudan karya ini yang diperlukan adalah bahan dan peralatan yang tepat. Bahan dan alat yang digunakan dalam proses perwujudan karya ialah sebagai berikut:

A. Bahan Pokok

Bahan merupakan faktor bagian terpenting dalam pembuatan karya yang menentukan kualitas hasil kerja. Pada penciptaan bilah tombak yang berkualitas, bahan yang digunakan tentunya bahan-bahan pilihan. Bahan besi plat yang menjadi bahan pokok untuk membuat bilah tombak, baja yang berkualitas juga penting untuk kekuatan dan ketajaman pada bilah tombak. Nikel yang berkualitas perlu diperhitungkan sebagai bahan pembentuk pola pamor yang indah dalam pembuatan bilah tombak.



Gambar 26 : Besi Plat
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 10/11/2018)



Gambar 27 : Baja peer daun
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 10/11/2018)



Gambar 28 : Nikel
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 10/11/2018)

B. Bahan Pembakaran

Arang dari kayu jati digunakan sebagai bahan pembakaran besi, baja dan nikel.



Gambar 29 : Arang
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 10/11/2018)

C. Alat

Peralatan merupakan komponen utama dalam menunjang kelancaran dan proses garap. Peralatan kerja yang digunakan dibedakan menjadi dua bagian yaitu peralatan pekerjaan tempat dan peralatan bentuk.

1. Peralatan Pekerjaan Tempa

a. *Blower Fan*

Blower fan sebagai alat peniup angin pada tungku pembakaran bahan bilah. Pada peniupan dapat diatur besar dan kecilnya yang

berpengaruh pada perapian. Zaman dahulu para *empu* menggunakan pompa angin sederhana yang disebut *ububan*.



Gambar 30 : *Blower fan*
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 25/10/2018)

b. Tungku Perapen

Tungku digunakan untuk membakar bahan besi, baja dan nikel dengan menggunakan areng kayu jati. *Perapen* dihubungkan dengan *blower fan* agar api keluar sebagai pembakaran arang.



Gambar 31 : Tungku *Perapen*
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 25/10/2018)

c. *Paron*

Paron merupakan besi landasan tempa yang tertancap pada *gandhen* (sebatang kayu balok yang besar, panjang dan berat) yang ditanam mendatar dan rata dengan permukaan lantai besalen.



Gambar 32 : *Paron*
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 25/10/2018)

d. Palu

Palu (alat pemukul) yang terbuat dari baja dan digunakan oleh *panjak* untuk menempa besi.



Gambar 33 : *Palu*
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 25/10/2018)

e. *Supit* atau *Sepit*

Supit atau *sepit* (penjepit besi) untuk membantu proses pembakaran di dalam bara api selama proses tempa. *Supit* atau *sepit* yang ukuran panjang digunakan untuk mencepit bahan yang besar atau pembakaran pada seluruh bahan dan pada saat pijar. *Supit* atau *sepit* yang ukuran pendek digunakan untuk menjepit bilah yang menjadi bakalan



Gambar 34 : Beberapa macam *supit* atau *sepit*
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 25/10/2018)

f. *Ayakan*

Ayakan (saringan) berguna untuk memilih arang bongkahan dengan arang yang kecil.



Gambar 35 : *Ayakan*
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 25/10/2018)

g. *Impun-impun*

Impun-impun (sapu lidi) untuk membersihkan *paron* dari sisa kerak yang tersisa dari bahan penempaan. Hal ini dilakukan agar sisa kerak tidak menempel ke bahan.



Gambar 36 : *Impun-impun*
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 25/10/2018)

h. Sekop

Sekop berguna untuk memasukkan arang jati pada tungku pembakaran.



Gambar 37 : Sekop
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 25/10/2018)

i. *Cakarwa*

Cakarwa sebagai alat menata bara api di tungku pembakaran agar bara tidak jatuh tercecer.



Gambar 38 : *Cakarwa*
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 25/10/2018)

j. Paju

Paju merupakan pahat besar yang dijepit oleh dua bilah bambu untuk pegangan. *Paju* digunakan untuk membelah dan momotong pada besi dalam keadaan panas.



Gambar 39 : *Paju*
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 25/10/2018)

2. Peralatan Bentuk

a. Mesin Gerinda

Mesin gerinda berguna untuk membentuk dasar bilah.



Gambar 40 : *Mesin Gerinda*
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 10/10/2018)

b. Mesin Gerinda Mini

Gerinda Mini berguna untuk membentuk dan menghaluskan bagian bilah yang tidak bisa dijangkau oleh mesin *grinda*.



Gambar 41 : Mesin *Gerinda Mini*
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 10/10/2018)

c. Tanggem

Tanggem merupakan alat penjepit bilah agar memudahkan dalam melakukan pekerjaan.



Gambar 42 : Tanggem
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 10/10/2018)

d. Gergaji Emas

Geraji emas digunakan untuk memotong bagian terdalam. Pada pembuatan karya ini menggunakan mata gergaji nomor dua atau ukuran yang paling kecil, karena untuk memotong bagian-bagian terdalam. Seperti pembuatan gigi, pembentukkan tokoh punakawan. Ketelitian, kesabaran dan ketepatan akan mempengaruhi hasilnya.



Gambar 43 : Gergaji Emas
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 10/10/2018)

e. Jangka sorong

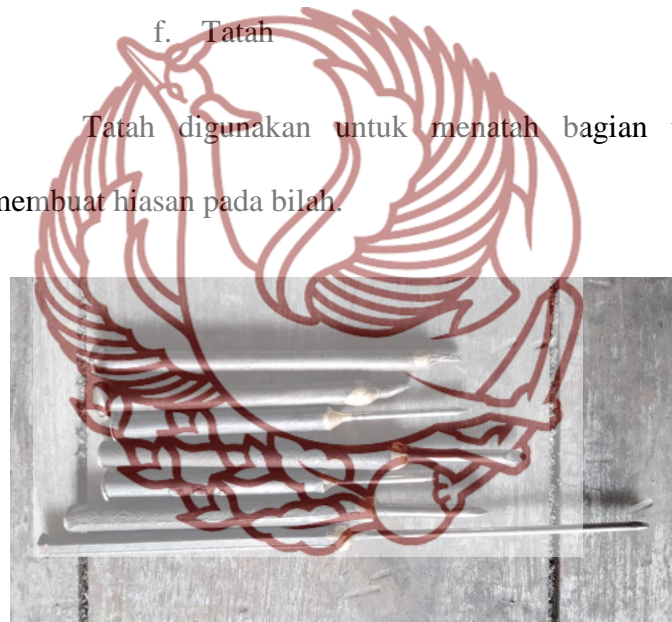
Jangka sorong digunakan untuk mengukur ketebalan pada proses pengerjaan agar sesuai dengan ukuran.



Gambar 44 : Jangka sorong
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 10/10/2018)

f. Tatah

Tatah digunakan untuk menatah bagian tokoh-tokoh dan membuat hiasan pada bilah.



Gambar 45 : Beberapa macam tatah
Diambil: 10/10/2018
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 10/10/2018)

g. Palu Kecil

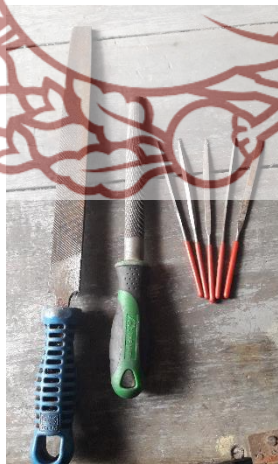
Palu kecil digunakan untuk memukul dengan *pahatan* sesuai dengan desain.



Gambar 46 : Palu kecil
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 10/10/2018)

h. Kikir

Kikir dalam berbagai ukuran dan bentuk yang berfungsi sebagai alat penghalus pada bilah dan meratakan permukaan yang kasar dan tidak simetris.



Gambar 47 : Beberapa macam kikir
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 10/10/2018)

i. Sikat

Sikat digunakan sebagai penghalusan dan hasilnya akan *berkilap* pada bilah yang digosokkannya.



Gambar 48 : Sikat
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 10/10/2018)

j. Mesin Bor

Mesin bor digunakan untuk melubangi pada bilah yang ingin dilubangi dan sebagai alat untuk media penghalusan bilah.



Gambar 49 : Mesin bor
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 10/10/2018)

k. Amplas Kertas

Amplas kertas digunakan sebagai mengasah dan mempertajam alat tатаh untuk menatah.



Gambar 50 : amplas kertas
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 10/10/2018)

l. Mata Gerinda

Mata gerinda berguna untu pelengkap gerinda untuk membentuk dan menghaluskan bilah.



Gambar 51 : Beberapa macam mata gerinda
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 10/10/2018)

m. Mata *Mini Grinder*

Mata *mini grinder* berguna untuk pelengkap *mini grinder* untuk membentuk dan menghaluskan bagian bilah yang cekung atau tidak rata yang tidak bisa dijangkau oleh mesin gerinda.



Gambar 52 : Beberapa macam mata mini gerinda
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 10/10/2018)

n. *Drawing pen*

Drawing pen digunakan sebagai penanda bagian-bagian yang akan dikerjakan agar sesuai dengan yang diharapkan dan untuk menggambar desain tombak.



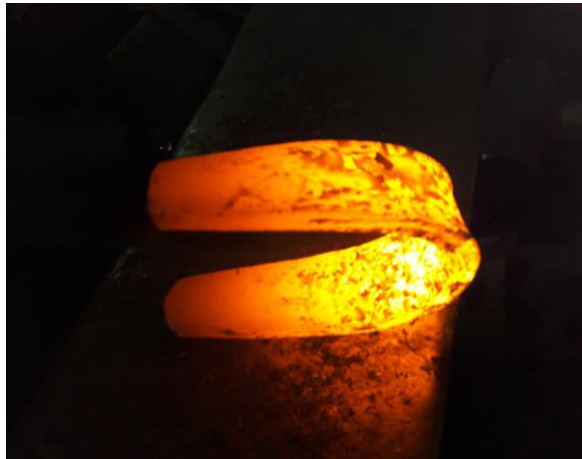
Gambar 53 : *Drawing pen*
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 10/10/2018)

2. Proses Pergerjaan

Proses pengerjaan yaitu uraian tentang urutan kerja dalam pembuatan tombak berpamor. Dalam tugas akhir ini penulis membuat empat karya dengan bentuk yang berbeda-beda. Pada proses penempaan dibantu oleh *panjak* besalen *Omah Keris* yang berada di Desa Banaran, Kecamatan Jaten, Kabupaten Karangayar. Proses pengerjaan tombak meliputi beberapa tahap yaitu:

a. Tahap Pembuatan *Saton* (bahan pamor)

Bahan tombak terdiri dari besi, baja dan nikel. Besi dibakar di tungku perapian kemudian ditempa untuk disatukan dengan nikel. Besi dan nikel dibakar sampai berpijar dan ditempa berulang-ulang di seluruh permukaan, hingga besi dan nikel menyatu. Logam menjadi agak pipih dan berbentuk memanjang, kemudian dilipat menjadi 1 bagian dan disatukan kembali, dilipat hingga 16 lipatan. Besi dan nikel yang sudah dilipat sebanyak 16 lipatan kemudian ditempa sampai berbentuk kotak dan selanjutnya besi dan nikel di bentuk *letter U*.



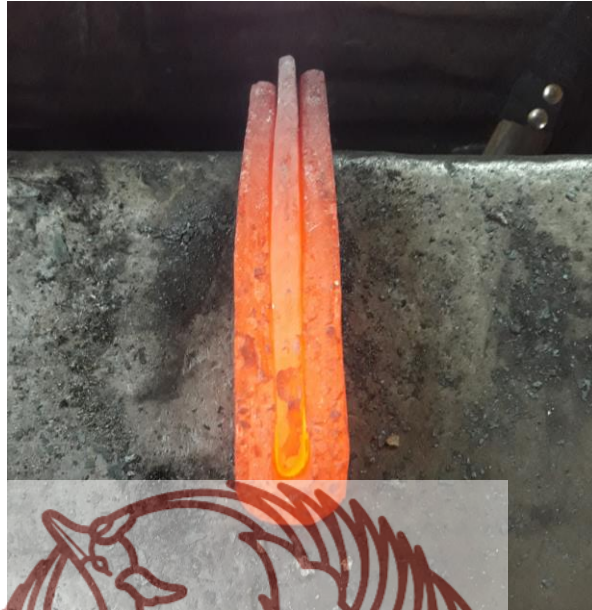
Gambar 54 : Persiapan saton untuk diisi slorok baja
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 13/07/2018)

b. Tahap Memasukkan *Slorok Baja*

Tahap selanjutnya di bagian sisi tengah setelah di bentuk *Letter U* di masukkan baja. Kemudian dirapatkan agar ketiga bahan menyatu dan siap untuk melakukan tahan pemijaran.



Gambar 55 : Proses menyisipkan slorok baja
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 13/07/2018)



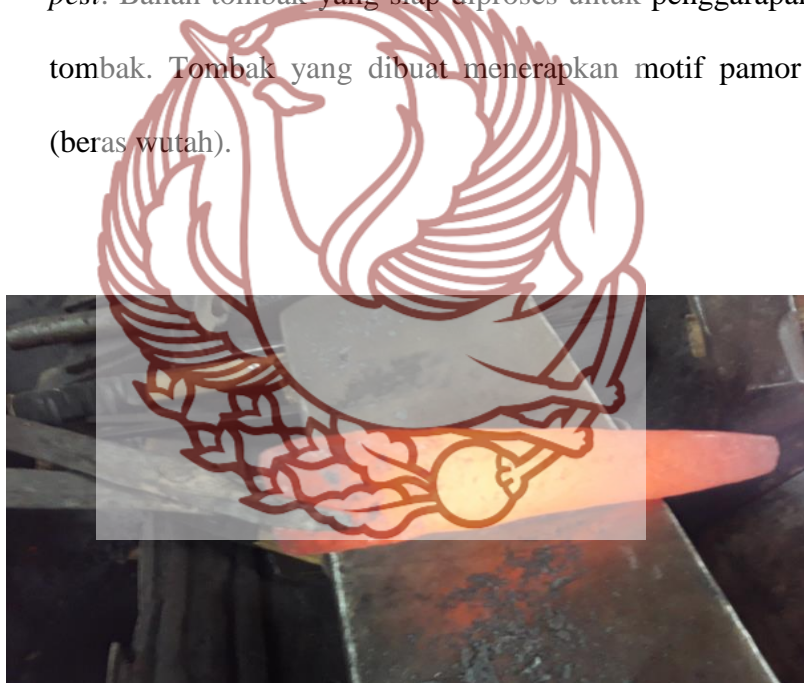
Gambar 56 : Proses pemijaran setelah baja disisipkan di bagian tengah
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 13/07/2018)



Gambar 57 : Proses pemijaran untuk menyatukan slorok dan pamor
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 13/07/2018)

c. Tahap Pembentukan *Kodokan* atau *Bakalan*

Tahap selanjutnya setelah dipijarkan ketiga bahan logam agar melekat dan ditempa untuk pembuatan pesi. Proses penempaan melalui beberapa tahap hingga bahan tersebut menjadi bentuk dasar sebuah tombak yang disebut dengan istilah *bakalan*. *Bakalan* merupakan bentuk dasar yang menyerupai bentuk tombak dan memiliki bentuk *pesi*. Bahan tombak yang siap diproses untuk penggarapan pada bilah tombak. Tombak yang dibuat menerapkan motif pamor *wos wutah* (beras wutah).



Gambar 58 : *Bakalan* tombak
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 13/07/2018)



Gambar 59 : Pembentukan bagian *pesi*
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 13/07/2018)



Gambar 60 : Proses memanjangkan *pesi*
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 13/07/2018)

d. Tahap Pembentukan Karya

Bilah tombak yang sudah berbentuk *bakalan* siap untuk dikerjakan dengan proses penggerindaan. Pada proses pembentukan karya pertama sampai ke empat melalui tahap pengerjaan yang sama. Proses ini bertujuan untuk membentuk bilah tombak agar sesuai dengan desain yang telah dibuat.

1. Tombak Karya Pertama

Proses pembuatan karya yang pertama dimulai dengan menggerinda *bakalan* tombak hingga kerak pada bilah hilang, kemudian pengecekan pamor dan ditunggu sampai pamornya terlihat. Proses selanjutnya digerinda hingga bentuknya sesuai dengan desain, kemudian letakkan *blak* desain untuk menandai pada bilah bagian bawah untuk proses diukir. Proses selanjutnya menempelkan bilah pada *jabung* agar bilah ketika diukir bisa fokus dan agar tidak bergeser, selanjutnya ketika satu sisi selesai diukir kemudian berganti ke sisi belakangnya untuk diukir. Setelah proses pengukiran, untuk memperjelas bentuk tokoh Semar digunakan *mini grinder*. Proses ini dikerjakan hingga bentuk bilah tampak detail sesuai dengan desain. Pendetailan pada bentuk mulut, gigi dan tangan tokoh yang membutuhkan kerja ekstra karena dilubangi memakai mesin *bur* dan selanjutnya digergaji *emas* sesuai dengan bentuk pada desain. Proses untuk pengukiran memakai teknik *rancangan* yaitu teknik ukir untuk memindahkan gambar desain dari kertas ke bidang ukir. Proses

selanjutnya penghalusan pada bilah tombak. Selain memakai *mini grinder*, digunakan alat berupa sikat yang terbuat dari kuningan agar bilah tombak lebih halus dan hasil bilah lebih berkilap. Ketelitian, ketepatan dan kesabaran dibutuhkan dalam mengerjakan karya agar hasilnya maksimal.



Gambar 61 : Menggerinda *bakalan* tombak
(Foto: M. Hasanudin, 08/10/2018)



Gambar 62 : Mengerinda dan pembentukan bagian pinggir
(Foto: M. Hasanudin, 09/10/2018)



Gambar 63 : Proses *merancap* bilah
(Foto: M. Hasanudin, 10/10/2018)



Gambar 64 : Proses menempelkan bilah pada *jabung*
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 10/10/2018)



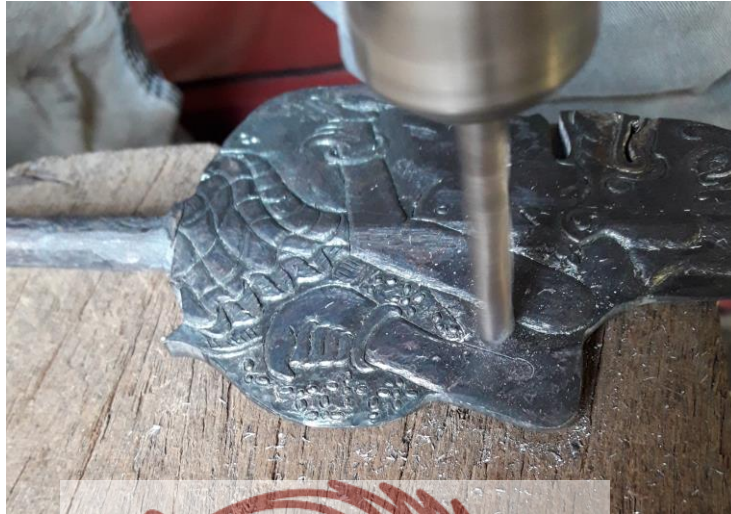
Gambar 65 : Proses menatah
(Foto: M. Hasanudin, 11/10/2018)



Gambar 66 : Proses menghaluskan bilah ukiran menggunakan *mini grinda*
(Foto: M. Hasanudin, 11/10/2018)



Gambar 67 : Proses pembentukan
(Foto: M. Hasanudin, 12/10/2018)



Gambar 68 : Melubangi samping tangan
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 13/10/2018)



Gambar 69 : Menghaluskan bilah
(Foto: M. Hasanudin, 13/10/2018)

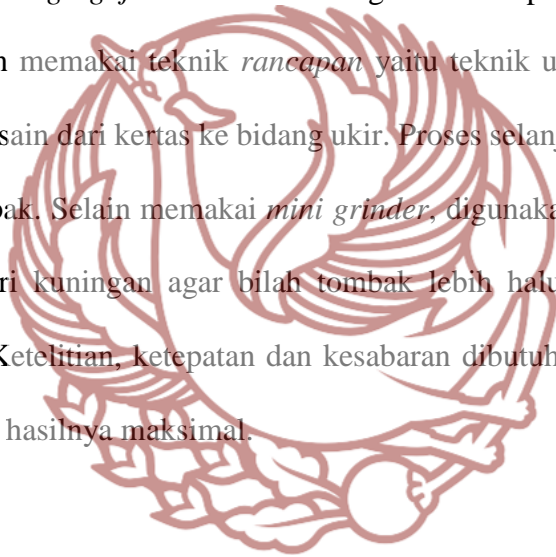


Gambar 70 : Hasil karya setelah tahap pengukiran
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 17/11/2018)

2. Tombak Karya Ke dua

Proses pembuatan karya yang ke dua, pengerjaan dan tahap pembentukan sama dengan karya yang sebelumnya, dimulai dengan menggerinda *bakalan* tombak hingga kerak pada bilah hilang, kemudian pengecekan pamor dan ditunggu sampai pamornya terlihat. Proses selanjutnya digerinda hingga bentuknya sesuai dengan desain, kemudian letakkan *blak* desain untuk menandai pada bilah bagian bawah untuk proses diukir. Proses selanjutnya menempelkan bilah pada *jabung* agar bilah ketika diukir bisa fokus

dan agar tidak bergeser, selanjutnya ketika satu sisi selesai diukir kemudian berganti ke sisi belakangnya untuk diukir. Setelah proses pengukiran, untuk memperjelas bentuk tokoh Gareng digunakan *mini grinder*. Proses ini dikerjakan hingga bentuk bilah tampak detail sesuai dengan desain. Penyempurnaan hasil tatahan pada bentuk mulut dan tangan tokoh yang membutuhkan kerja ekstra karena dilubangi memakai mesin *bur* dan selanjutnya digergaji *emas* sesuai dengan bentuk pada desain. Proses untuk pengukiran memakai teknik *rancangan* yaitu teknik ukir untuk memindahkan gambar desain dari kertas ke bidang ukir. Proses selanjutnya penghalusan pada bilah tombak. Selain memakai *mini grinder*, digunakan alat berupa sikat yang terbuat dari kuningan agar bilah tombak lebih halus dan hasil bilah lebih berkilap. Ketelitian, ketepatan dan kesabaran dibutuhkan dalam mengerjakan karya agar hasilnya maksimal.





Gambar 71 : Bentuk bilah
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 22/10/2018)

Gambar 72 : Pengeblakan tokoh
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 22/10/2018)



Gambar 73 : Proses *merancap*
(Foto: M. Hasanudin, 22/10/2018)



Gambar 74 : Proses *merancap* tokoh
(Foto: M. Hasanudin, 22/10/2018)



Gambar 75 : Setelah proses ukir *rancangan*
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 23/10/2018)



Gambar 76 : Proses menatah
(Foto: M. Hasanudin, 23/10/2018)



Gambar 77 : Proses mengukir bagian kepala
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 24/10/2018)



Gambar 78 : Proses pembentukan dengan *mini grinder*
(Foto: M. Hasanudin, 25/10/2018)



Gambar 79 : Proses pembentukan
(Foto: M. Hasanudin, 26/10/2018)



Gambar 80 : Menghaluskan bilah
(Foto: M. Hasanudin, 27/10/2018)



Gambar 81 : Hasil karya setelah tahap pengukiran
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 17/11/2018)

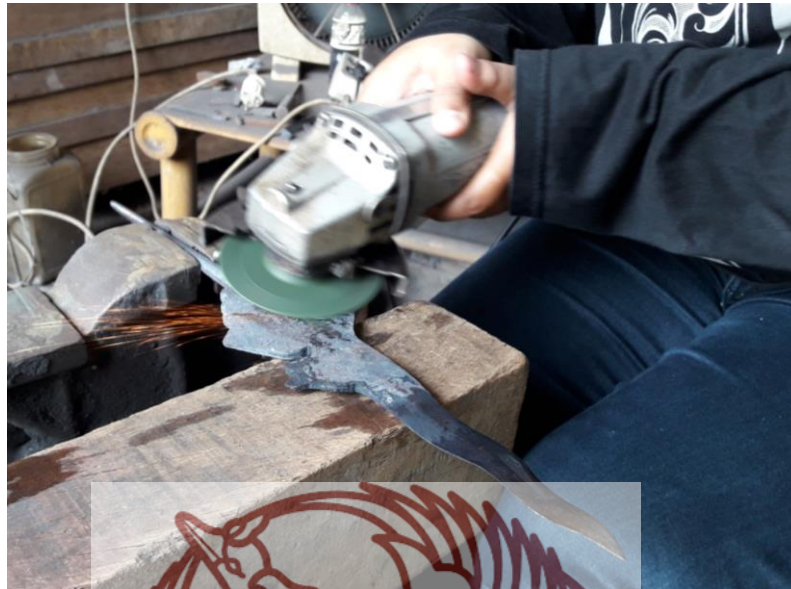
3. Tombak Karya Ke tiga

Proses pembuatan karya yang ke tiga pengerjaan dan tahap bentuk sama dengan karya-karya sebelumnya, dimulai dengan menggerinda *bakalan* tombak hingga kerak pada bilah hilang, kemudian pengecekan pamor dan ditunggu sampai pamornya terlihat. Proses selanjutnya digerinda hingga bentuknya sesuai dengan desain, kemudian letakkan *blak* desain untuk menandai pada bilah bagian bawah untuk proses diukir. Proses selanjutnya menempelkan bilah pada *jabung* agar bilah ketika diukir bisa fokus dan agar tidak bergeser,

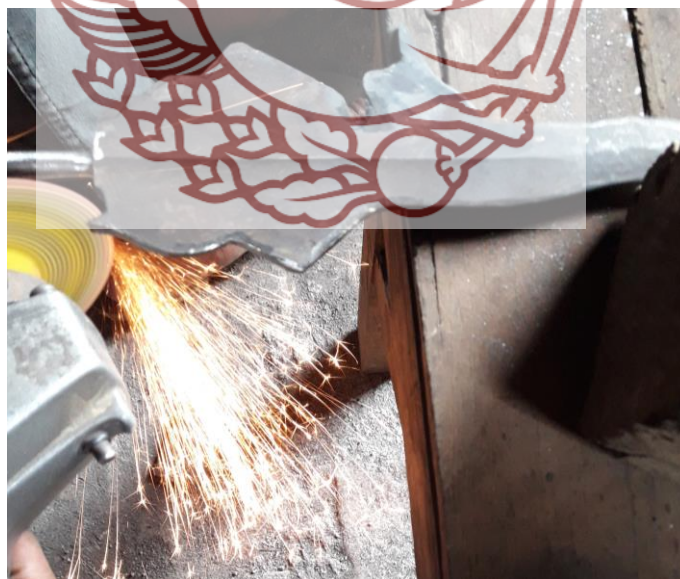
selanjutnya ketika satu sisi selesai diukir kemudian berganti ke sisi belakangnya untuk diukir. Setelah proses pengukiran, untuk memperjelas bentuk tokoh petruk digunakan *mini grinder*. Proses ini dikerjakan hingga bentuk bilah tampak detail sesuai dengan desain. Pendetailan pada bentuk mulut, hidung dan tangan tokoh yang membutuhkan kerja ekstra karena dilubangi memakai mesin *bur* dan selanjutnya *digergaji emas* sesuai dengan bentuk pada desain. Proses untuk pengukiran memakai teknik *rancangan* yaitu teknik ukir untuk memindahkan gambar desain dari kertas ke bidang ukir. Proses selanjutnya penghalusan pada bilah tombak. Selain memakai *mini grinder*, digunakan alat berupa sikat yang terbuat dari kuningan agar bilah tombak lebih halus dan hias bilah lebih berkilap. Ketelitian, ketepatan dan kesabaran dibutuhkan dalam mengerjakan karya agar hasilnya maksimal.



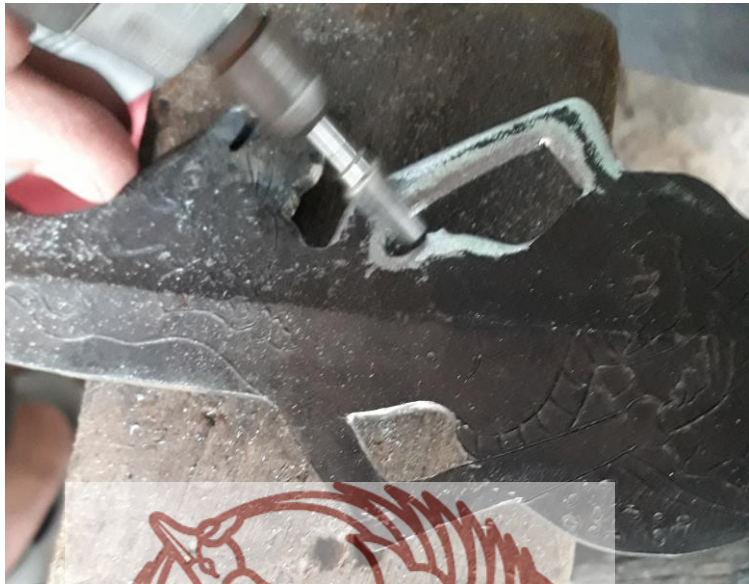
Gambar 82 : *Bakalan* tombak
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 29/10/2018)



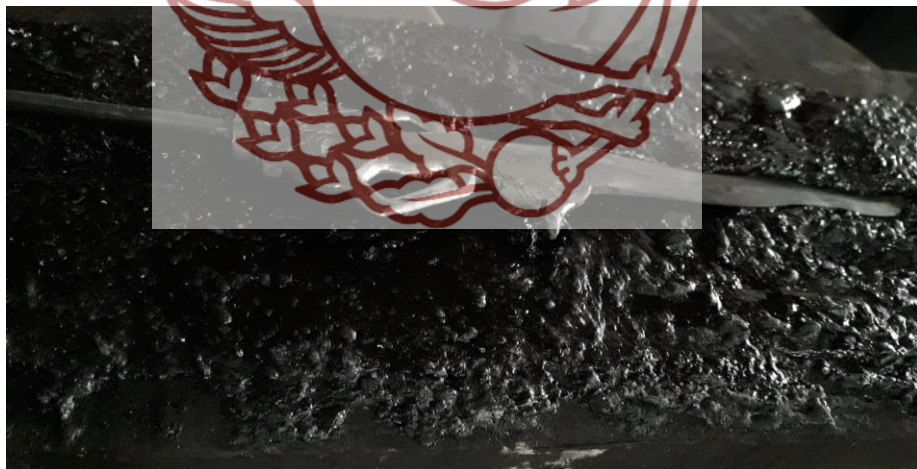
Gambar 83 : Proses pembentukan tokoh
(Foto: M. Hasanudin, 30/10/2018)



Gambar 84 : Proses pembentukan bawah tokoh
(Foto: M. Hasanudin, 31/10/2018)



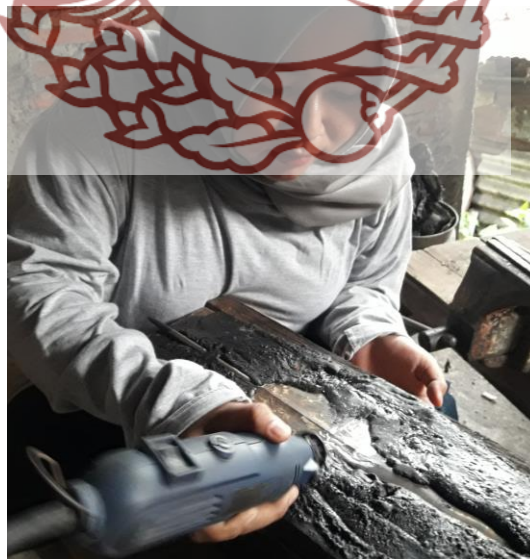
Gambar 85 : Proses pembentukan tangan tokoh
(Foto: M. Hasanudin, 01/11/2018)



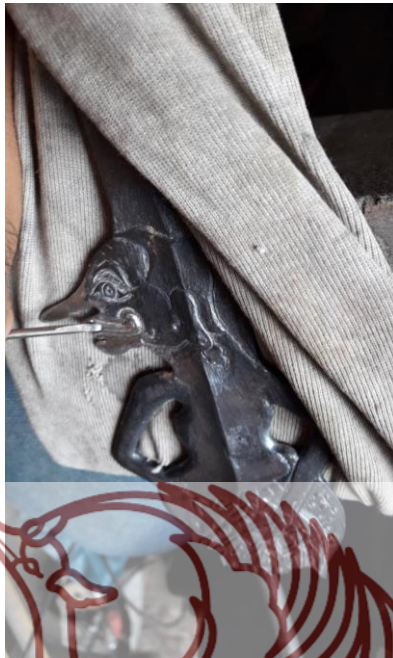
Gambar 86 : Proses bilah ditempelkan diatas *jabung*
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 01/11/2018)



Gambar 87 : Proses *merancap*
(Foto: M. Hasanudin, 02/11/2018)



Gambar 88 : Proses pembentukan dengan *mini grinder*
(Foto: M. Hasanudin, 02/11/2018)



Gambar 89 : Proses pembentukan mulut tokoh
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 06/11/2018)



Gambar 90 : Menghaluskan Bilah
(Foto: M. Hasanudin, : 07/11/2018)



Gambar 91 : Hasil karya setelah tahap pengukiran
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 17/11/2018)

4. Tombak Karya Ke empat

Proses pembuatan karya yang ke empat, pengerjaan dan tahap bentuk sama dengan karya-karya sebelumnya, dimulai dengan menggerinda *bakalan* tombak hingga kerak pada bilah hilang, kemudian pengecekan pamor dan ditunggu sampai pamornya terlihat. Proses selanjutnya digerinda hingga bentuknya sesuai dengan desain, kemudian letakkan *blak* desain untuk menandai pada bilah bagian bawah untuk proses diukir. Proses selanjutnya menempelkan bilah pada *jabung* agar bilah ketika diukir bisa fokus dan agar tidak bergeser, selanjutnya ketika satu sisi selesai diukir kemudian berganti ke

sisi belakangnya untuk diukir. Pada proses pengukiran, untuk memperjelas bentuk tokoh Bagong digunakan *mini grinder*. Proses ini dikerjakan hingga bentuk bilah tampak detail sesuai dengan desain. Pendetailan pada bentuk mulut, gigi dan tangan tokoh yang membutuhkan kerja ekstra karena dilubangi memakai mesin *bur* dan selanjutnya di *gergaji emas* sesuai dengan bentuk pada desain. Proses untuk pengukiran memakai teknik *rancangan* yaitu teknik ukir untuk memindahkan gambar desain dari kertas ke bidang ukir. Proses selanjutnya penghalusan pada bilah tombak. Selain memakai *mini grinder*, digunakan alat berupa sapu yang terbuat dari kuningan agar bilah tombak lebih halus dan hasil bilah lebih berkilap. Ketelitian, ketepatan dan kesabaran dibutuhkan dalam mengerjakan suatu karya agar hasilnya maksimal.



Gambar 92 : *Bakalan tombak*
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 08/11/2018)



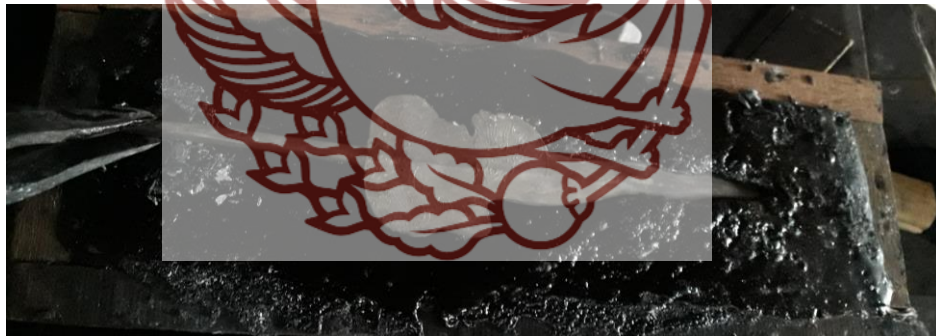
Gambar 93 : Proses pembentukan tokoh
(Foto: M.Hasanudin, 08/11/2018)



Gambar 94 : Proses *blak* desain
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 08/11/2018)



Gambar 95 : Proses merancang bilah
(Foto: M.Hasanudin, 09/11/2018)



Gambar 96 : Proses menempelkan bilah pada *jabung*
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 09/11/2018)



Gambar 97 : Proses mengukir dengan teknik cukit
(Foto: M.Hasanudin, 10/11/2018)



Gambar 98 : Proses pembentukan dengan *mini grinder*
(Foto: M.Hasanudin, 12/11/2018)



Gambar 99 : Proses pembentukan mulut dan gigi
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 13/11/2018)



Gambar 100 : Proses menghaluskan tokoh
(Foto: M. Hasanudin, 14/11/2018)



Gambar 101 : Hasil karya setelah tahap pengukiran
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 17/11/2018)

e. Tahap *Nyangling*

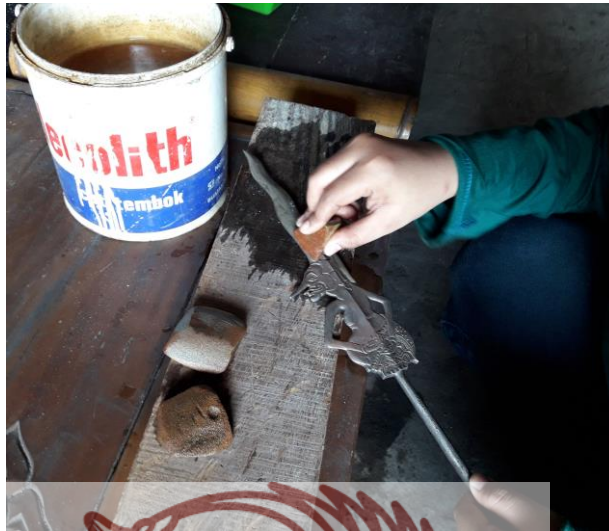
Nyangling merupakan proses penghalusan atau pangasahan permukaan bilah tombak setelah selesai pembuatan. Cara menghaluskan bilah dengan batu asah yang paling kasar hingga batu asah yang halus.



Gambar 102 : Proses *nyangling* karya I
(Foto: M. Hasanudin, 19/11/2018)



Gambar 103 : Proses *nyangling* karya II
(Foto: M. Hasanudin, 19/11/2018)



Gambar 104 : Proses *nyangling* karya III
(Foto: M. Hasanudin, 20/11/2018)



Gambar 105 : Proses *nyangling* karya IV
(Foto: M. Hasanudin, 19/11/2018)

f. Tahap Pembuatan *Warangka*

Bilah tombak memiliki perabot *warangka*, dalam pembuatannya diserahkan pada bidang ahlinya. Tahapan untuk membuat *warangka* dengan cara sebagai berikut:

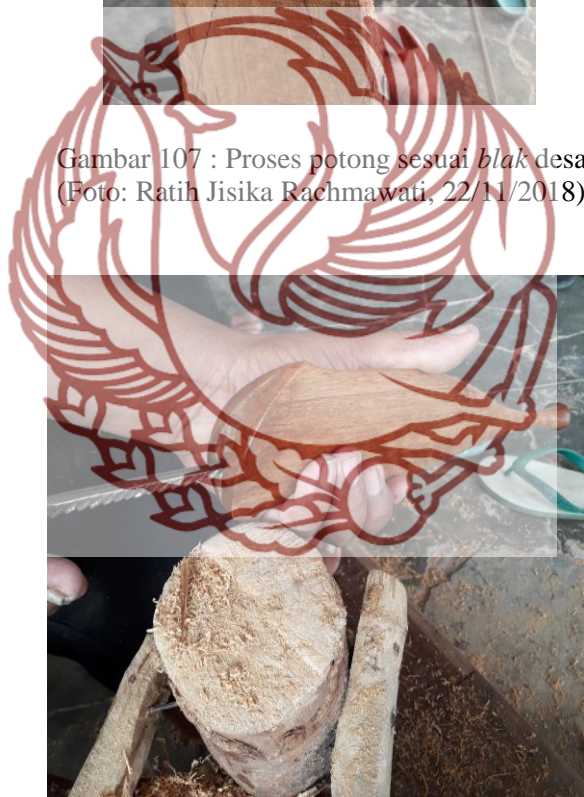
1. Menyiapkan papan kayu yang tebalnya berukuran kurang lebih 4 cm.
2. Pola *warangka* diletakkan diatas kayu dan digaris tepinya.
3. Kemudian *blak* sesuai dengan desain yang akan dibuat.
4. Proses selanjutnya memotong sesuai *blak warangka*.
5. Kemudian dipahat dan *disegrek* bagian tengahnya sampai sesuai dengan bilah tombak.
6. Kemudian di *finishing* dan *warangka* siap untuk bilah tombak.



Gambar 106 : Proses *ngeblak*
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 22/11/2018)



Gambar 107 : Proses potong sesuai *blak* desain
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 22/11/2018)



Gambar 108 : Proses *nyegrek*
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 22/11/2018)



Gambar 109 : Hasil karya dan siap untuk dimasukkan bilah
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 23/11/2018)

g. Tahap Pembuatan *Landeyan*

Bilah tombak memiliki perabot *landeyan*, dalam pembuatannya penulis menyerahkan pada bidang ahlinya. Tahapan untuk membuat *landeyan* sebagai berikut:

1. Siapkan kayu balok yang panjangnya sekitar 30 cm.
2. Kemudian kayu balok dibubut sesuai dengan desain.
3. Proses selanjutnya diampelas sampai halus kayu tersebut dan di *finishing* dengan plitur, agar kayu tahan lama dan menampilkan corak yang menarik.



Gambar 110 : Kayu balok
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 24/11/2018)



Gambar 111 : Proses penghalusan dengan *amplas*
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 24/11/2018)



Gambar 112 : Hasil karya *landeyan*
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 24/11/2018)

h. Tahap Warangan

Bilah tombak yang selesai pengerjaannya selanjutnya tahapan terakhir yaitu *finishing* atau disebut juga *marangi*. Persiapan bahan dan alat *warangan* sebagai berikut:

1. Persiapan Bahan

- 1) Sabun colek.
- 2) Abu halus.
- 3) Jeruk nipis (sudah dikupas kulitnya).

4) Larutan *warangan*.

2. Persiapan Alat

1) *Tlawah* merupakan wadah dalam proses *mewarangi*.

3. Proses *Marangi*

Bilah tombak direndam dengan *vixal* dan air selama 15 sampai 30 menit agar *karat* pada bilah hilang, kemudian dijemur dan dikeringkan. selanjutnya siapkan abu, sabun dan jeruk nipis untuk membersihkan bilah agar benar-benar bersih dari *karat*, campurkan ketiga bahan kemudian letakkan pada bilah lalu gosokkan ke bilah dan tunggu selama 10 menit, kemudian cuci sampai bersih dan keringkan di bawah sinar matahari. Proses selanjutnya semua bilah siap untuk *diwarangi* dan masukkan bilah pada larutan *warangan*. Bilah tombak diangkat dari rendaman, kemudian dipijat-pijat dengan jari agar cairan *warangan* masuk ke pori-pori tombak. Bilah tombak kemudian direndam hingga tercapai hasil yang diharapkan. Proses selanjutnya setelah proses perendaman selesai, cuci bilah tombak dengan air jeruk nipis dan sabun colek kemudian gosokkan kemudian keringkan dan jemur di bawah sinar matahari.



Gambar 113 : Perendaman bilah dengan *vixal* dan air
(Foto:Ratih Jisika Rachmawati, 29/11/2018)



Gambar 114 : Setelah perendaman bilah dengan *vixal* dan air
(Foto:Ratih Jisika Rachmawati, 29/11/2018)



Gambar 115 : Bahan untuk membersihkan sisa karat pada bilah
(Foto:Ratih Jisika Rachmawati, 29/11/2018)



Gambar 116 : Bilah setelah digosok
(Foto:Ratih Jisika Rachmawati, 29/11/2018)



Gambar 117 : Mencuci bilah setelah melalui proses menghilangkan *karat*
(Foto:Ratih Jisika Rachmawati, 29/11/2018)



Gambar 118 : Pengeringan bilah di bawah terik matahari
(Foto:Ratih Jisika Rachmawati, 29/11/2018)



Gambar 119 : Larutan asam arsenik
(Foto:Ratih Jisika Rachmawati, 29/11/2018)



Gambar 120 : Bilah dimasukkan dalam larutan asam arsenik
(Foto:Ratih Jisika Rachmawati, 29/11/2018)



Gambar 121 : Cuci bilah dengan sabun dan air jeruk nipis
(Foto:Ratih Jisika Rachmawati, 29/11/2018)



Gambar 122 : Hasil karya tombak punakawan
(Foto:Ratih Jisika Rachmawati, 29/11/2018)

D. Kalkulasi Biaya

Proses pembuatan tugas akhir membutuhkan biaya untuk memenuhi kebutuhan alat maupun bahan. Perincian biaya untuk mengetahui berapa biaya yang dikeluarkan untuk membuat setiap karya. Berikut biaya perincian:

A. Tombak Karya I

1. Bahan Utama

No	Material	Volume/Satuan	Harga	Jumlah
1	Besi	2,5 kg	Rp. 25000	Rp. 25000
2	Baja	½ kg	Rp. 5000	Rp. 5000
3	Nikel	100 gram	Rp. 50.000	Rp. 50.000
4	Arang	2 karung	Rp. 200.000	Rp. 200.000
			Jumlah	Rp. 280.000

Tabel 01: biaya bahan utama pembuatan karya I

2. Alat Pendukung

No	Jenis	Satuan	Harga	Jumlah
1	Mata mini <i>grinder</i>	2 buah	Rp. 50.000	Rp. 50.000
2	Mata <i>geraji</i> kemasan	½ lusin	Rp. 25.000	Rp. 25.000

		(6 biji)		
3	Amplas	1 lembar	Rp. 10.000	Rp. 10.000
			Jumlah	Rp.85.000

Tabel 02: biaya alat pendukung karya I

3. Upah Kerja

No	Jenis	Jumlah	Upah	Waktu	Jumlah biaya
1	Tenaga tempa	3 orang	Rp. 100.000	1 hari	Rp. 300.000
2	Tenaga natah	1 orang	Rp. 100.000	15 hari	Rp. 1.500.000
3	Tenaga finishing atau mewarangi	1 orang	Rp. 50.000	-	Rp. 50.000
				Jumlah	Rp. 1.850.000

Tabel 03: biaya upah kerja karya I

4. Perabot

No	Jenis	Ukuran	Harga	Jumlah
1	Landeyan	30 cm	Rp. 100.000	Rp. 100.000
2	Warangka	40 cm	Rp. 150.000	Rp. 150.000
			Jumlah	Rp. 250.000

Tabel 04: biaya perabot karya I

Total Biaya Penciptaan Karya Ke I

1. Bahan utama = Rp. 280.000
2. Alat pendukung = Rp. 85.000
3. Upah kerja = Rp. 1.850.000
4. Perabot = Rp. 250.000
- Jumlah = Rp. 2.465.000**

B. Tombak Karya II

1. Bahan Utama

No	Material	Volume/Satuan	Harga	Jumlah
1	Besi	2,5 kg	Rp. 25000	Rp. 25000
2	Baja	1/2 kg	Rp. 5000	Rp. 5000
3	Nikel	100 gram	Rp. 50.000	Rp. 50.000
4	Arang	2 karung	Rp. 200.000	Rp. 200.000
			Jumlah	Rp. 280.000

Tabel 05: biaya bahan utama pembuatan karya II

2. Alat Pendukung

No	Jenis	Satuan	Harga	Jumlah
1	Mata mini <i>grinder</i>	2 buah	Rp. 50.000	Rp. 50.000
2	Mata <i>geraji</i> kemasan	½ lusin (6 biji)	Rp. 25.000	Rp. 25.000
3	Amplas	1 lembar	Rp. 10.000	Rp. 10.000
			Jumlah	Rp.85.000

Tabel 06: biaya alat pendukung karya II

3. Upah Kerja

No	Jenis	Jumlah	Upah	Waktu	Jumlah biaya
1	Tenaga tempa	3 orang	Rp. 100.000	1 hari	Rp. 300.000
2	Tenaga natah	1 orang	Rp. 100.000	15 hari	Rp. 1.500.000
3	Tenaga <i>finishing</i> atau <i>mewarangi</i>	1 orang	Rp. 50.000	-	Rp. 50.000
				Jumlah	Rp. 1.850.000

Tabel 07: biaya upah kerja II

4. Perabot

No	Jenis	Ukuran	Harga	Jumlah
1	<i>Landeyan</i>	30 cm	Rp. 100.000	Rp. 100.000
2	Warangka	40 cm	Rp. 150.000	Rp. 150.000
			Jumlah	Rp. 250.000

Tabel 08: biaya perabot karya II

Total Biaya Penciptaan Karya Ke II

1. Bahan utama = Rp. 280.000
 2. Alat pendukung = Rp. 85.000
 3. Upah kerja = Rp. 1.850.000
 4. Perabot = Rp. 250.000
- Jumlah = Rp. 2.465.000**

C. Tombak Karya III

1. Bahan Utama

No	Material	Volume/Satuan	Harga	Jumlah
1	Besi	2,5 kg	Rp. 25000	Rp. 25000
2	Baja	½ kg	Rp. 5000	Rp. 5000
3	Nikel	100 gram	Rp. 50.000	Rp. 50.000
4	Arang	2 karung	Rp. 200.000	Rp. 200.000
			Jumlah	Rp. 280.000

Tabel 09: biaya bahan utama pembuatan karya III

2. Alat Pendukung

No	Jenis	Satuan	Harga	Jumlah
1	Mata mini <i>grinder</i>	2 buah	Rp. 50.000	Rp. 50.000
2	Mata <i>geraji</i> kemasan	½ lusin (6 biji)	Rp. 25.000	Rp. 25.000
3	Amplas	1 lembar	Rp. 10.000	Rp. 10.000
			Jumlah	Rp.85.000

Tabel 10: biaya alat pendukung karya III

3. Upah Kerja

No	Jenis	Jumlah	Upah	Waktu	Jumlah biaya
1	Tenaga tempa	3 orang	Rp. 100.000	1 hari	Rp. 300.000
2	Tenaga natah	1 orang	Rp. 100.000	15 hari	Rp. 1.500.000
3	Tenaga <i>finishing</i> atau <i>mewarangi</i>	1 orang	Rp. 50.000	-	Rp. 50.000
				Jumlah	Rp. 1.850.000

Tabel 11: biaya upah kerja III

4. Perabot

No	Jenis	Ukuran	Harga	Jumlah
1	<i>Landeyan</i>	30 cm	Rp. 100.000	Rp. 100.000
2	Warangka	40 cm	Rp. 150.000	Rp. 150.000
			Jumlah	Rp. 250.000

Tabel 12: biaya perabot karya III

Total Biaya Penciptaan Karya Ke 1II

1. Bahan utama = Rp. 280.000
2. Alat pendukung = Rp. 85.000
3. Upah kerja = Rp. 1.850.000

4. Perabot = Rp. 250.000

Jumlah = Rp. 2.465.000

D. Tombak Karya IV

1. Bahan Utama

No	Material	Volume/Satuan	Harga	Jumlah
1	Besi	2,5 kg	Rp. 25000	Rp. 25000
2	Baja	½ kg	Rp. 5000	Rp. 5000
3	Nikel	100 gram	Rp. 50.000	Rp. 50.000
4	Arang	2 karung	Rp. 200.000	Rp. 200.000
			Jumlah	Rp. 280.000

Tabel 13: biaya bahan utama pembuatan karya IV

2. Alat Pendukung

No	Jenis	Satuan	Harga	Jumlah
1	Mata mini <i>grinder</i>	2 buah	Rp. 50.000	Rp. 50.000
2	Mata <i>geraji</i> kemasan	½ lusin	Rp. 25.000	Rp. 25.000

		(6 biji)		
3	Amplas	1 lembar	Rp. 10.000	Rp. 10.000
			Jumlah	Rp.85.000

Tabel 14: biaya alat pendukung karya IV

3. Upah Kerja

No	Jenis	Jumlah	Upah	Waktu	Jumlah biaya
1	Tenaga tempa	3 orang	Rp. 100.000	1 hari	Rp. 300.000
2	Tenaga natah	1 orang	Rp. 100.000	15 hari	Rp. 1.500.000
3	Tenaga finishing atau mewarangi	1 orang	Rp. 50.000	-	Rp. 50.000
				Jumlah	Rp. 1.850.000

Tabel 15: biaya upah kerja IV

4. Perabot

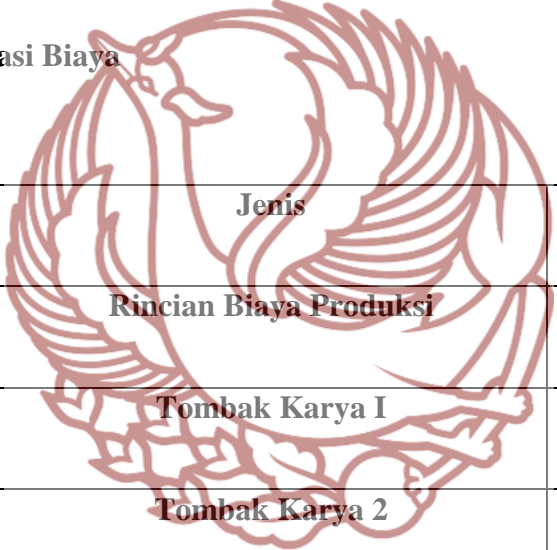
No	Jenis	Ukuran	Harga	Jumlah
1	Landeyan	30 cm	Rp. 100.000	Rp. 100.000
2	Warangka	40 cm	Rp. 150.000	Rp. 150.000
			Jumlah	Rp. 250.000

Tabel 16: biaya perabot karya IV

Total Biaya Penciptaan Karya Ke 1V

1. Bahan utama	= Rp. 280.000
2. Alat pendukung	= Rp. 85.000
3. Upah kerja	= Rp. 1.850.000
4. Perabot	= Rp. 250.000
Jumlah	= Rp. 2.465.000

E. Rekapitulasi Biaya



No.	Jenis	Jumlah Biaya
1.	Rincian Biaya Produksi	
	Tombak Karya I	Rp. 2.465.000
	Tombak Karya 2	Rp. 2.465.000
	Tombak Karya 3	Rp. 2.465.000
	Tombak Karya 4	Rp. 2.465.000
	Jumlah	Rp. 9.860.000

Tabel 17: rekapitulasi biaya

BAB IV

ULASAN KARYA

Penciptaan karya tugas akhir ini tidak terlepas dari konsep dasar, kemudian diolah ke dalam ulasan karya. Ulasan karya merupakan deskripsi karya penulis untuk menggambarkan karya yang diangkat penulis. Deskripsi ini bertujuan untuk menyampaikan makna dan maksud dari karya yang akan disampaikan kepada masyarakat. Penciptaan tugas akhir ini menggunakan pendekatan dengan partisipan. Proses penciptaan tugas akhir ini melibatkan artisan yang aktif dan ahli dalam bidangnya. Ada tiga bidang dalam proses partisipasi artisan yaitu bidang tempa, bidang pengukiran, dan bidang pembuatan *landeyan* dan *warangka*. Pada bidang tempa melibatkan artisan di *Besalen Omah Keris* Desa Banaran, Kelurahan Jaten, Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah. Proses tempa untuk seluruh karya tombak yang berjumlah empat karya dikerjakan oleh tiga orang *panjak* di *Besalen Omah Keris* Desa Banaran, Kelurahan Jaten, Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah.

Proses ukir melibatkan artisan untuk empat buah karya tombak yang dikerjakan oleh Mochamad Hasanudin yang menjadi karyawan di *Besalen Omah Keris* Desa Banaran, Kelurahan Jaten, Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah.. Pengukiran dilakukan langsung oleh satu artisan yang ahli dalam bidangnya. Pemahatan karya dilakukan dengan hati-hati dan sungguh-sungguh. Setiap karya memiliki tingkat kesulitan sendiri-sendiri karena setiap karya memiliki bentuk dan karakter yang berbeda. Pembuatan *landeyan* melibatkan artisan, untuk empat buah *landeyan* dikerjakan oleh Yono dan *warangka* dikerjakan oleh Suyanto. Pelibatan tersebut sesuai

dengan kebutuhan terhadap artisan dalam bidang tempa, bidang pengukiran, bidang pembuatan *landeyan* dan warangka hingga *finishing* atau *warangi*.

Penciptaan tugas akhir ini mengangkat tema Punakawan yang diwujudkan dalam bentuk karya tombak berpamor, diharapkan pada karya ini akan menghasilkan dapur tombak kreasi baru. Karya tugas akhir yang berjudul Figur Punakawan Sebagai Ide Penciptaan Karya Tombak Berpamor Wos Wutah yang menghasilkan empat bilah tombak. Empat bilah tombak tersebut memiliki bentuk dan karakter yang berbeda namun, memiliki bahan utama yang sama yaitu besi, baja, dan nikel. Bahan tersebut akan menghasilkan karya bilah tombak yang berpamor. Karya tombak merupakan bentuk dari proses eksplorasi yang bersumber dari bentuk Punakawan, yang menghasilkan empat buah bilah tombak memiliki bentuk yang sama dengan Punakawan (Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong).

Penulis mengambil ide dasar Punakawan (Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong) dengan tujuan menceritakan bentuk dan karakter yang terdapat dalam diri atau jiwa Punakawan. Penciptaan karya yang didesain dengan bentuk Punakawan yang dipahat dan dibentuk dipangkal bawah karya tombak. Pengukiran tokoh Punakawan dilakukan dengan semirip mungkin dengan bentuk tokoh Punakawan pada wayang kulit. Judul dari masing-masing karya tombak sebagai makna simbolis di dalam karya tombak Punakawan. Setiap karya memiliki nama yang berbeda-beda, nama yang digunakan berkaitan dengan bentuk dan karakter sifat Punakawan.

A. Karya I : Bilah Tombak “*Dhapur Semar Badranaya*”



Gambar 123 : Karya 1
(Foto : Ratih Jisika Rachmawati, 04/01/2019)

Karya *dhapur* tombak dibuat dari bahan besi, baja dan nikel dengan berat besi 2,5 kg, baja ½ kg, dan nikel 100 gr dan untuk panjang bilah 23,5cm, panjang metuk 2cm, perabot berupa *landeyan* memiliki panjang 30cm, dan untuk panjang warangka 35cm, dan lebar 9,5cm. *Methuk* yang digunakan jenis *methuk* rendah. Kayu yang digunakan untuk *warangka* yaitu kayu Trembalo karena warna coklat yang kehitaman. *Landeyan* menggunakan kayu Jati yang memiliki serat kayu yang halus, kuat dan mudah dibentuk. Teknik yang digunakan dalam membentuk karakter tokoh dengan penggunaan teknik *tatah* dan untuk tahap terakhir yaitu *warangi*.

Karya tombak ini berjudul “*Dhapur Semar Badranaya*”. Simbol sebuah proses kehidupan yang dapat membawa kehidupan seseorang kembali dan bersatu kepada Sang Hyang Hidup. Semar sebuah rahmat Ilahi (wahyu) dengan nama kepanjangan Badranaya. *Badra* yang berarti rembulan atau suatu keberuntungan yang baik, sedangkan *Naya* merupakan perilaku kebijaksanaan. Badranaya yang berarti dalam perilaku kebijaksanaan yang baik, tersimpan sebuah keberuntungan yang baik. Tradisi spiritual yang kuat dan konsisten dalam hidupnya. Tradisi itu antara lain sikap rendah hati, tidak serakah, melakukan tapa, suka menolong sesama, dan mengurangi makan dan tidur.

Pelajaran yang sangat penting dari tokoh *Semar Badranaya* adalah jangan menganggap orang lain dengan sebelah mata atau kondisi ekonominya. Semar diceritakan orang yang tidak punya tapi sebenarnya seorang dewa yang tau segala kejadian yang akan terjadi bagi kehidupan kita, dan mengembangkan hidupnya hingga mencapai titik kesempurnaan dan menyatu dengan Tuhan. Hikmah yang bisa dipetik dari tokoh Semar, janganlah berputus asa atau mengeluh dalam menghadapi kehidupan dan dalam kondisi apapun. Kesederhanaan yang tulus, sifat dan perilakunya dapat ditiru dalam kehidupan agar kita dapat hidup tenang, dan bahagia.

B. Karya II : Bilah Tombak “*Dhapur Naala Qariin*”



Gambar 124 : Karya II
(Foto : Ratih Jisika Rachmawati, 04/01/2019)

Karya *dhapur* tombak dibuat dari bahan besi, baja dan nikel dengan berat besi 2,5 kg, baja ½ kg, dan nikel 100 gr dan untuk panjang bilah 24,5cm, panjang metuk 2cm, perabot berupa *landeyan* memiliki panjang 30cm, dan untuk panjang warangka 35cm, dan lebar 9,5cm. *Methuk* yang digunakan jenis *methuk* rendah. Kayu yang digunakan untuk *warangka* yaitu kayu Trembalo karena warna coklat yang kehitaman. *Landeyan* menggunakan kayu Jati yang memiliki serat kayu yang halus, kuat dan mudah dibentuk. Teknik yang digunakan dalam membentuk karakter tokoh dengan penggunaan teknik *tatah* dan untuk tahap terakhir yaitu *warangi*.

Karya tombak ini berjudul “*Dhapur Naala Qariin*” yang mengandung makna dan filosofis. Dalam kehidupan manusia tidak terlepas dari pembelajaran, belajar tidak hanya di sekolah tetapi proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Pembelajaran bentuk tubuh *Naala Qariin* yang serba kekurangan tidak meruntuhkan untuk selalu ceria dalam menjalani hidup. Oleh karena itu, kita sebagai manusia wajib bersyukur telah diberi kesempurnaan dan kesehatan. Janganlah menyesal dan menyalahkan Tuhan tentang takdir yang diberikan kepada kita. Percayalah Tuhan menciptakan makhluknya dalam bentuk yang terbaik.



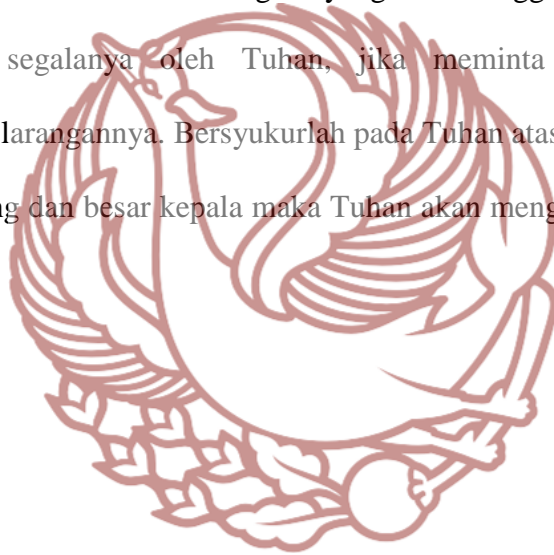
C. Karya III: Bilah Tombak “*Dhapur Kanthong Bolong*”



Gambar 125 : Karya III
(Foto : Ratih Jisika Rachmawati, 04/01/2019)

Karya *dhapur* tombak dibuat dari bahan besi, baja dan nikel dengan berat besi 2,5 kg, baja ½ kg, dan nikel 100 gr dan untuk panjang bilah 25cm, panjang metuk 2cm, perabot berupa *landeyan* memiliki panjang 30cm, dan untuk panjang warangka 35cm, dan lebar 9,5cm. *Methuk* yang digunakan jenis *methuk* rendah. Kayu yang digunakan untuk *warangka* yaitu kayu Trembalo karena warna coklat yang kehitaman. Landeyan menggunakan kayu Jati yang memiliki serat kayu yang halus, kuat dan mudah dibentuk. Teknik yang digunakan dalam membentuk karakter tokoh dengan penggunaan teknik *tatah* dan untuk tahap terakhir yaitu *warangi*.

Karya tombak ini berjudul “*Dhapur Kanthong Bolong*” mengandung makna dan filosofis dalam kehidupan. Kantong yang berlubang yang mempunyai makna setiap manusia harus menzakatkan hartanya dan menyerahkan jiwa raganya kepada Allah SWT, secara ikhlas dan tanpa pamrih seperti bolongnya kantong yang tanpa penghalang.²⁶ Tuhan menciptakan makhluknya memberi segala kebutuhannya. Baik yang cepat maupun lambat. Manusia dianggap makhluk Tuhan yang paling sempurna, diberi akal pikiran dan memiliki tingkat yang lebih tinggi dari makhluk di bumi. Manusia diberi segalanya oleh Tuhan, jika meminta sungguh-sungguh dan menyimpang dari larangannya. Bersyukurlah pada Tuhan atas nikmat yang di berikan, janganlah sombong dan besar kepala maka Tuhan akan mengurangi kenikmatan yang Tuhan berikan.



²⁶Ardian Kresna, 2012. *Punakawan: Simbol Kerendahan Hati Orang Jawa* (Yogyakarta: narasi). Hal 75.

D. Karya IV: Bilah Tombak “*Dhapur Baghoo*”



Gambar 126 : Karya IV
(Foto : Ratih Jisika Rachmawati, 04/01/2019)

Karya *dhapur* tombak dibuat dari bahan besi, baja dan nikel dengan berat besi 2,5 kg, baja ½ kg, dan nikel 100 gr dan untuk panjang bilah 24cm, panjang metuk 2cm, perabot berupa *landeyan* memiliki panjang 30cm, dan untuk panjang warangka 35cm, dan lebar 9,5cm. *Methuk* yang digunakan jenis *methuk* rendah. Kayu yang digunakan untuk *warangka* yaitu kayu Trembalo karena warna coklat yang kehitaman. Landeyan menggunakan kayu Jati yang memiliki serat kayu yang halus, kuat dan mudah

dibentuk. Teknik yang digunakan dalam membentuk karakter tokoh dengan penggunaan teknik *tatah* dan untuk tahap terakhir yaitu *warangi*.

Karya tombak ini berjudul “*Dhapur Baghoo*” mengandung makna dan filosofis sebagai manusia sejati adalah manusia yang memiliki kelebihan dan kekurangan. Jangan takut atau malu karena kekurangan kita, karena kekurangan itulah yang menjadikan kita manusia yang seutuhnya, dengan meminimalkan kekurangan yang diisi dengan kelebihan yang kita punyai. Manusia harus selalu introspeksi diri dengan kekurangan diri sendiri untuk memperbaiki perilaku yang lebih baik.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Ide dasar berupa bentuk tokoh-tokoh punakawan yang diterapkan pada bilah tombak, dapat dihasilkan karya yang estetik dan menarik. Tokoh punakawan dalam karya ini dibuat dengan cara dipahat dengan tidak meninggalkan ciri tokoh sebagaimana bentuknya dalam wayang kulit. Penerapan bentuk punakawan tidak menampilkan keseluruhan bagian tubuh, melainkan dari ujung rambut, kepala hingga perut tokoh punakawan: Semar, Gareng, Petruk dan Bagong. Karya tombak dibuat dengan bahan pamor sebagai motif hias untuk menunjukkan karakter dari tombak yang bernilai teknik tinggi.

Wayang punakawan memberikan inspirasi pada penulis, karena memiliki karakter yang menarik, lucu, sederhana dan mewakili simbol kerendahan hati. Mereka adalah tokoh multi-peran yang dapat menjadi penasihat para satria. Bentuk punakawan disesuaikan dengan desain dan akan diterapkan pada karya tosan aji berupa tombak. Tombak yang sarat makna filosofis, menjadi orientasi penulis untuk diwujudkan dalam karya Tugas Akhir.

Karya tombak ini menjadi motivasi dalam berkarya, sehingga penciptaan tombak punakawan dapat memberi kesadaran dalam membangun dan melestarikan makna yang terkandung dalam karya seni.

Sebagai generasi penerus bangsa khususnya kaum muda tidak hanya mengenal dan memahami sosok tokoh punakawan dengan berbagai kehebatan dan kesaktian mereka di pertunjukan wayang kulit atau wayang orang, tetapi juga dapat memahaminya melalui media tosan aji.

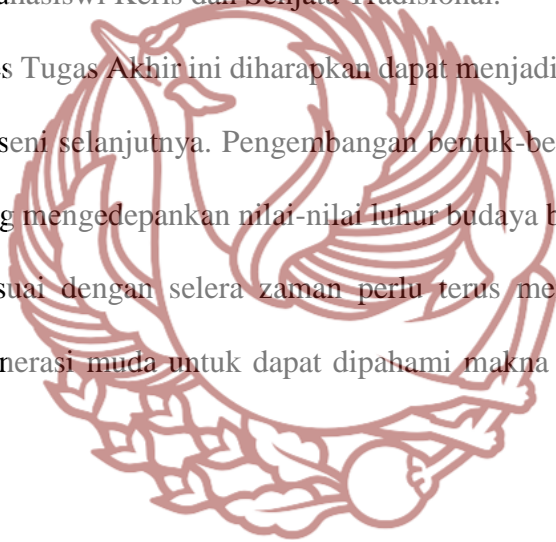
Tombak yang dibuat menerapkan motif-motif pamor yang indah dengan guratan-guratan acak. *Landeyan* tombak dibuat dari kayu Jati dan *warangka* terbuat dari kayu Trembalo yang terpilih. Kombinasi bilah dan perabot memberikan kerumitan disetiap teknik garapnya dan menjadi kesatuan yang menarik.

Tokoh wayang Punakawan dalam bilah tombak disesuaikan dengan konsep ekspresif, inovatif dan kreatif yang berkarakter, bukan hanya mengarah pada bentuk fisik dari tokoh yang digambarkan, melainkan juga menampilkan sifat dan karakter luhurnya. Penciptaan tugas akhir ini berupa karya empat bilah tombak yang berjudul “*Dhapur Semar Badranaya*”, “*Dhapur Naala Qarim*”, “*Dhapur Kanthong Bolong*”, dan “*Dhapur Baghoo*”.

B. Saran

Proses menuju karya yang baik, indah dan berkarakter perlu proses panjang dan tidak dapat langsung jadi. Dengan kesabaran dan ketekunan akan menjadikan sebuah mahakarya. Dengan ide gagasan tersebut pembuatan senjata tradisional khususnya tombak, dapat melahirkan karya-karya baru yang lebih kreatif dan ekspresif. Deskripsi karya tugas akhir ini diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat, khususnya bagi mahasiswa dan mahasiswa Keris dan Senjata Tradisional.

Segegap proses Tugas Akhir ini diharapkan dapat menjadi tambahan referensi bagi penciptaan karya seni selanjutnya. Pengembangan bentuk-bentuk baru masih terbuka bagi seni-seni yang mengedepankan nilai-nilai luhur budaya bangsa. Tema seni tradisi yang dikemas sesuai dengan selera zaman perlu terus menerus ditampilkan guna menarik minat generasi muda untuk dapat dipahami makna penting sebagai jati diri bangsa.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi Agus. 2012. "Pola, Tatahan Dan Sunggingan Boneka Wayang Kulit Dagelan Gaya Surakarta Dan Yogyakarta Serta Kreasi Pengembangannya". *Laporan Penelitian*: Surakarta.
- Dewantoro Setyo Hajar, 2018. *Sastrajendra, Ilmu Kesempurnaan Jiwa*. PT. Kaurama Buana Antara: Banten.
- Gustami, SP. 2007. *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*, Pratista: Yogyakarta.
- Haryanto,S. 1992. *Bayang-bayang adi luhung*. Effhar Offset: Semarang.
- Harsrinuksmo, Bambang. 2004. *Ensiklopedi Keris*. Pratama Gramedia: Jakarta.
- Kartika Sony Dharsono. 2004. *Seni Rupa Modern*. Rekayasa Sains: Bandung.
- Kresna Ardian. 2010. *Semar & Togog*, PT. Suka buku: Jakarta.
- Kresna Ardian. 2012. *Punakawan: Simbol Kerendahan Hati Orang Jawa*, Narasi Yogyakarta.
- Pangestu Intan Anggun. 2018. "*Daur Pisang Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Tombak*": *Laporan Tugas Akhir Program Studi Keris dan Senjata Tradisional*. ISI Surakarta.
- Suharyono, Bagyo.2005. *Wayang Beber Wonosari*. Bina Citra Pustaka: Wonogiri.
- Suwarno, Bambang. 2015. "*Wanda Wayang Purwa Tokoh Pandawa Gaya Surakarta, Kajian Bentuk, Fungsi, Dan Pertunjukan*". *Disertasi*. Pascasarjana Universitas Gajah Mada: Yogyakarta.
- Suwandono, Dhanisworo dan Mujiyanto. 1991. *Ensiklopedi Wayang Purwa*. Balai Pustaka.
- Warih Jatirahayu dan Margono Notopertomo, *51 Karakter Tokoh Wayang Populer*, PT Hafamira.
- Wibawa, Prasida. 2008 *Tosan Aji, Pesona Jejak Prasasti*. PT. Gramedia Pustaka utama: Jakarta.

Daftar Narasumber:

1. Nama Lengkap : Gatot Purnama S.Sn.

Usia : 45 tahun

Profesi : Dalang

Kota : Surakarta

2. Nama Lengkap : KRT. Subandi Suponingrat

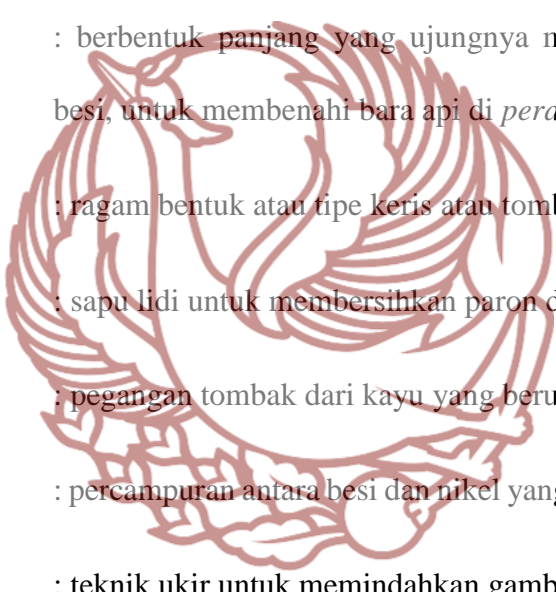
Usia : 62 tahun

Profesi : Pembuat dan Pelestari Keris

Kota : Surakarta



GLOSARIUM



<i>Bakalan</i>	: bahan tombak yang sudah ditempa
<i>Blak</i>	: pedoman atau acuan bentuk yang akan dibuat
<i>Besalen</i>	: tempat penempatan bilah atau tempat kerja
<i>Blower Fan</i>	: meniupan angin pada tungku pembakaran
<i>Cakarwa</i>	: berbentuk panjang yang ujungnya melengkung terbuat dari besi, untuk membenahi bara api di <i>perapen</i>
<i>Dhapur</i>	: ragam bentuk atau tipe keris atau tombak
<i>Impun-impun</i>	: sapu lidi untuk membersihkan paron dari sisa kerak besi
<i>Landeyan</i>	: pegangan tombak dari kayu yang berukuran panjang
<i>Letter U</i>	: percampuran antara besi dan nikel yang berbentuk melengkung
<i>Merancap</i>	: teknik ukir untuk memindahkan gambar desain dari kertas ke bidang ukir
<i>Metuk</i>	: bagian bawah bilah yang menyerupai cincin tebal
<i>Pamor</i>	: gambaran berupa garis, lingkaran dan belang-belang yang berada di tengah bilah
<i>Panjak</i>	: orang yang bekerja pada seorang empu, dan bekerja sebagai tenaga yang menempa

<i>Paron</i>	: landasan tempa yang selalu ada di <i>besalen</i>
<i>Pesi</i>	: bagian pagangan keris atau tombak sebelum di beri perabot <i>hulu</i> atau <i>landeyan</i>
<i>Sekop</i>	: alat untuk memasukkan arang jati pada tungku
<i>Supit</i> atau <i>Sepit</i>	: penjepit besi
<i>Trenyuh</i>	: terharu bercampur sedih
<i>Tungku Perapen</i>	: tungku perapian
<i>Warangan</i>	: bahan mineral yang mengandung unsur <i>arsenikum</i>
<i>Warangi</i>	: melapisi permukaan bilah tombak dengan larutan <i>warangan</i>
<i>Wos Wutah</i>	: beras wutah yang artinya beras yang tumpah. Kehidupan yang sudah tidak kekurangan makan atau kecukupan kebutuhan makan atau sejahtera

DAFTAR PARTISIPAN

1. Nama : Sardi Cipto Sudarmo
Umur : 63 tahun
Profesi : Panjak
Bidang Partisipasi : Tahap Penempatan
Alamat : Mertan, Wirun, Mojolaban
2. Nama : Ari
Umur : 38 tahun
Profesi : Panjak dan Pembuat Keris
Bidang Partisipasi : Tahap Penempatan
Alamat : Gulon, Rt 02 Rw 09 Jebres, Surakarta
3. Nama : Maryo Sumarsono
Umur : 54 tahun
Profesi : Panjak
Bidang Partisipasi : Tahap Penempatan
Alamat : Mertan, Wirun, Mojolaban

4. Nama : Mochamad Hasanudin, Str.Sn.,
Umur : 24 tahun
Profesi : Membuat Keris
Bidang Partisipasi : Penatahan
Alamat : Dsn. Ngrapah Rt 04 Rw 06, Rejoso, Nganjuk

5. Nama : Suyanto
Umur : 51 tahun
Profesi : *Mranggi* (tukang buat warangka)
Bidang Partisipasi : Warangka
Alamat : Grasak, Rt 02 Rw 07, Cangkol Mojolaban



6. Nama : Eko Wardoyo
Umur : 38 tahun
Profesi : *Mranggi* (tukang buat warangka)
Bidang Partisipasi : Warangka
Alamat : Grasak, Rt 02 Rw 07, Cangkol Mojolaban

7. Nama : Yono
Umur : 48 tahun
Profesi : Tukang Buat *Landeyan*
Bidang Partisipasi : *Landeyan*
Alamat : Grasak, Rt 02 Rw 07, Cangkol Mojolaban

8. Nama : Andik Kriswijayanto
Umur : 35 tahun
Profesi : Tukang *Warangan*
Bidang Partisipasi : *Warangi*
Alamat : Bibis Kulon Rt 02 Rw 17 Surakarta





Dokumentasi Ujian Pendadaran



