

## FIGUR PUNAKAWAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA TOMBAK BERPAMOR WOS WUTAH

Ratih Jisika Rachmawati, Aji Wiyoko

Program Studi D-4 Keris dan Senjata Tradisional, Fakultas Seni Rupa dan Desain,  
Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta  
Email: ratihjesikarach@gmail.com

### ABSTRAK

Seiring dengan kemajuan zaman, senjata tradisional khususnya tombak juga mengalami perkembangan dari 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 meliputi: 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 bentuk punakawan memberi kesadaran dalam membangun dan melestarikan makna yang terkandung dalam karya seni.

Kata kunci: tombak, punakawan.

### ABSTRACT

*Along with the progress of the times, traditional weapons, especially spears, also developed from their shape and character. Of the various types of spears available, one of them is a puppet spear. Puppet spears adopt puppet figures in the shape of their blades. By combining the forms of puppets with the shape of a spear, it is hoped that the younger generation will see and be interested in learning and enjoying the work. Thus it will be known to the figures of punakawan with various characteristics.*

*The method of creation that is applied includes: the exploration stage includes exploring the source of ideas, field observations, collecting data and references, then the design stage includes ideas in the form of selected sketches and designs, and the realization stage includes the final process of a series of works of art.*

*Visual figures of punakawan as an inspiration is applied to the work of tosan aji in the form of a spear full of philosophical meanings. Based on the whole process of creating spear of punakawan that have been carried out, it can be concluded that the form of punakawan gives awareness in building and preserving the meaning contained in artwork.*

**Keywords:** spear, punakawan.

## Pendahuluan

Seiring dengan kemajuan zaman, senjata tradisional khususnya tombak juga mengalami perkembangan dari 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.

Generasi muda saat ini belum sepenuhnya mengenal tokoh punakawan, karena beberapa fakta yang terjadi di kalangan generasi muda lebih menyukai budaya luar negeri, itu semua disebabkan karena kurangnya pengenalan kesenian terhadap generasi muda. Pada umumnya para generasi muda hanya tau nama dan bentuk punakawan dalam tokoh pewayangan, itupun kebanyakan generasi muda yang berasal dari keluarga seniman. Oleh karena itu, perlu adanya pengenalan tokoh punakawan melalui media tosan aji, agar para generasi muda mengetahui bentuk tombak punakawan yang memiliki nilai estetis dan berkarakter.

Sudah tidak asing lagi, tosan aji selalu dianggap memiliki nilai mistis, tetapi dengan berjalannya waktu tosan aji sudah digunakan sebagai barang koleksi pribadi atau hiasan. Pemilihan tokoh punakawan juga mempermudah penikmat tosan aji untuk mengenal tokoh wayang punakawan yang terdapat dalam bentuk tombak, dengan kerumitan di setiap teknik garapnya dan menjadi 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 dibuat dengan cara dipahat dan tidak meninggalkan bentuk keaslian tokoh dalam wayang kulit. 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 estetis tinggi.

Wayang punakawan menjadi inspirasi bagi 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 akan 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.

## Metode

Proses penciptaan sebuah karya seni tempa logam dapat dilakukan melalui metode ilmiah yang direncanakan secara seksama,

analitis, 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, penggalian, 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. Pengamatan juga dilakukan terhadap aneka bentuk wayang punakawan.
- b. Studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan dan mempelajari berbagai sumber tertulis, baik berupa buku, majalah, sumber internet dan lain-lain yang berkaitan dengan tema. Proses ini dilakukan guna untuk memperoleh referensi terkait dengan landasan penciptaan, metode pewujudan serta makna *dhapur* tombak.
- c. Metode wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab secara bertatap muka dengan narasumber.

### 2. Tahap Perancangan

Tahap perancangan yang dilakukan didasarkan analisis yang dirumuskan, diteruskan visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa, kemudian diterapkan pilihan sketsa terbaik dilengkapi gambar desain sebagai acuan bentuk atau be-

rupa gambar teknik yang berguna bagi proses pewujudannya.

### 3. Tahap Pewujudan

Tahap pewujudan 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 pewujudan merupakan proses akhir dari seluruh rangkaian sebuah karya seni (Gustami, 2007: 329-333).

## Hasil dan Pembahasan

Karya tugas akhir ini mengambil tokoh punakawan yang diterapkan pada senjata tradisional *dhapur* tombak. Konsep dan bentuk punakawan divisualisasikan dalam *dhapur* tombak. Bahan yang digunakan yaitu besi, baja dan nikel, dengan teknik tempa lipat dan teknik ukir (tatah). Karya ini diharapkan menjadi karya yang mempunyai makna-makna simbolik dan memberikan karakteristik yang khas pada bentuk bilah tombak.

Satu karya memuat satu bentuk dasar punakawan (Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong). Pewujudan konsep bentuk figur punakawan menjadi karya tombak bertujuan menciptakan suatu karya yang berbeda dan unik, sekaligus menyampaikan bahwa tokoh wayang punakawan memiliki nilai budaya yang luhur.

Wayang dari kata *wewayangan* atau *wayangan*, artinya bayangan. Wayang adalah bayangan kehidupan manusia, atau angan-angan manusia tentang kehidupan manusia di masa lalu (Suharyono, 2005: 25). Wayang memiliki berbagai dimensi seperti pertunjukan pagelaran dalam bentuk pagelaran wayang kulit maupun wayang orang, sebagai bentuk pen-

didikan non formal (Haryanto, 1992: 13-24).

Punakawan memiliki wujud dan perilaku 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 diikuti atau diasuh oleh punakawan, pasti memiliki jiwa dan perilaku baik. Sifat sederhana dan adanya menjadi daya tarik tersendiri dalam tokoh punakawan.

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 terdiri dari dua bagian penting, yaitu bagian mata tombak disebelah 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 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 (Harsrinukmo, 2004: 476-477).

### Proses Pengerjaan Karya

Proses pengerjaan yaitu uraian tentang urutan kerja dalam pembuatan tombak ber-

pamor. 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:

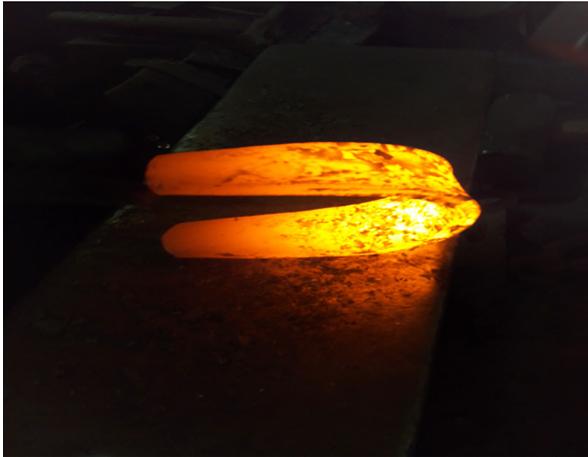
#### a. Tahap Pembuatan *Saton* (bahan pamor)

Bahan bilah tombak terdiri dari besi, baja dan nikel. Untuk membuat pamor, maka besi dan nikel disatukan melalui teknik tempa panas. Sebatang plat nikel berukuran 0,2cm x 3 cm x 20cm diapit 2 batang besi berukuran 2cm x 3cm x 20cm, serta dibakar di tungku perapian hingga pijar, kemudian ditempa hingga menyatu. Efek penempaan menyebabkan paduan logam menjadi agak pipih dan berbentuk memanjang. Setelah menyatu, kemudian dipanaskan hingga memerah agar mudah ditekuk menjadi 4 bagian berbentuk zig-zag. Tekukan tersebut ditempa lagi dalam kondisi memerah untuk disatukan. Hasil penyatuan tersebut menghasilkan pamor 4 lapisan.

Pamor 4 lapisan kemudian dipanaskan dan ditempa memanjang agar dapat ditekuk lagi menjadi 4 tekukan berbentuk zig-zag. Tekukan tersebut ditempa lagi dalam kondisi memerah untuk disatukan, dan hasilnya pamor 16 lapisan.

Pamor 16 lapisan dianggap cukup untuk bahan *dhapur* tombak, sehingga tahap berikutnya membuat satu tekukan lagi menyerupai huruf U untuk tahap penyisipan *slorok* baja.

Jenis pamor yang dibuat adalah pamor *wos wutah* (pamor dasar) karena tidak diterapkan teknik tambahan/rekayasa untuk membuat motif tertentu.



Gambar 1. *Sator* (besi dan nikel) 16 lapisan ditekuk menyerupai huruf U untuk diisi *slorok* baja. (Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 13/07/2018)

#### b. Tahap Memasukkan *Slorok* Baja

Pamor 16 lapisan yang telah ditekuk menyerupai huruf U, kemudian disisipi plat baja berukuran 0,5cm x 2cm x 20cm. Dengan posisi pamor mengapit plat baja, kemudian dipanaskan dan disatukan. Agar pamor dan *slorok* menyatu sempurna, maka penempatan awal tidak sampai pijar untuk menata jepitan pamor, dan memposisikan baja benar-benar berada di tengah pamor. Baru setelah pamor dan baja sudah dalam posisi yang tepat dan rapat, kemudian dibakar hingga pijar dan ditempa hingga menyatu.



Gambar 2: Proses menyisipkan *slorok* baja di tengah pamor

(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 13/07/2018)



Gambar 3: Proses pemijaran untuk menyatukan *slorok* dan pamor.

(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 13/07/2018)

#### c. Tahap Pembentukan *Kodokan* atau *Bakalan*

Pamor dan *slorok* yang telah menyatu disebut *kodokan*. Pangkal *kodokan* dibentuk sedemikian rupa dalam kondisi panas untuk membentuk bagian *pesi* dan *methuk*, sekaligus bagian bilah kanan kiri sembari ditipiskan untuk bagian sisi tajam.

*Bakalan* merupakan bentuk dasar yang menyerupai bentuk tombak dan memiliki bentuk *pesi*. Bahan tombak yang siap dibentuk lebih lanjut.



Gambar 4: *Kodokan* tombak. (Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 13/07/2018)



Gambar 5: Pembentukan bagian *pesi*.  
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 13/07/2018)

penggerindaan bertujuan mencapai ketebalan bilah yang sesuai dari pangkal hingga ujung tombak, serta memposisikan bagian sisi tajam kanan dan kiri merupakan baja yang berada di tengah lapisan pamor. Setelah bentuk tombak tercapai, tahap berikutnya merapikan bekas gerindaan dengan menggunakan kikir maupun amplas.



Gambar 7: Menggerinda *bakalan* tombak  
(Foto: M. Hasanudin, 08/10/2018)



Gambar 6: *Bakalan* tombak.  
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 13/07/2018)

#### e. Tahap Ukir

Bilah tombak diukir menggunakan pahat menurut *lay out* bentuk figur punakawan yang telah ditempel pada bilah. Agar bilah tidak mudah bergeser, maka digunakan alas ukir berupa *jabung*. Alat grafir listrik dengan bentuk dan mata grafir yang bervariasi digunakan sesuai dengan kebutuhan media yang diukir. Dengan bantuan alat grafir listrik, maka ukiran detail dapat lebih mudah dicapai.



#### d. Tahap Pembentukan Bilah Tombak

*Bakalan* tombak siap dibentuk lebih lanjut melalui proses penggerindaan. Pada proses pembentukan karya pertama sampai ke empat melalui tahap pengerjaan yang sama. Tahap

Gambar 8: Proses mengukir bilah menggunakan pahat. Bilah tombak melekat pada alas ukir berupa *jabung* berwarna hitam.  
(Foto: M. Hasanudin, 11/10/2018)



Gambar 9: Melubangi samping tangan  
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 13/10/2018)



Gambar 10: Proses menghaluskan bilah ukiran menggunakan alat grafir listrik.  
(Foto: M. Hasanudin, 11/10/2018)



Gambar 11. Tombak yang telah selesai diukir dan dicuci, siap dilapisi asam arsenik.  
(Foto: Ratih Jisika Rachmawati, 17/11/2018)

#### f. Tahap *Finishing*

Tahap *finishing* meliputi penghalusan dan pengasahan, serta pelapisan dengan asam arsenik. Tujuan pelapisan dengan asam arsenik adalah untuk menampilkan warna pamor.

#### g. Pemasangan Perabot

Perabot tombak sederhana meliputi sarung bilah (tutup bilah/ warangka), serta gagang tombak (*landeyan*), 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* (Wibawa, 2008: 107).

## 1. Hasil Karya

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



Gambar 12: Tombak *Dhapur Semar Badranaya*  
(Foto : Ratih Jisika Rachmawati, 04/01/2019)

Bilah tombak dibuat dari bahan besi, baja dan nikel dengan berat besi 2,5 kg, baja ½ kg, dan nikel 100 gr. 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 diplitur 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 pada bilah dengan penggunaan teknik ukir dan untuk tahap terakhir yaitu dilapisi asam arsenik.

Karya tombak ini berjudul “*Dhapur Semar Badranaya*”. Simbol sebuah proses kehidupan yang dapat membawa kehidupan seseorang kembali dan bersatu kepada Sang Hyang Hidup. Semar merupakan 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 (Kresna, 2012: 63-64).

Pelajaran yang sangat penting dari tokoh *Semar Badranaya* adalah jangan menganggap orang lain dengan sebelah mata, misal kondisi ekonominya. Semar diceritakan orang yang tidak punya tapi sebenarnya seorang dewa yang mengetahui 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 13: Tombak “*Dhapur Naala Qariin*”  
(Foto : Ratih Jisika Rachmawati, 04/01/2019)

Bilah 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 *methuk* 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 diplitur 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 pada bilah menggunakan teknik ukir, dan untuk tahap terakhir yaitu dilapisi asam arsenik.

Karya tombak 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 kesempatan 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 "*DhapurKanthong Bolong*"



Gambar 14: Tombak "*Dhapur Kanthong Bolong*"  
(Foto : Ratih Jisika Rachmawati, 04/01/2019)

Bilah 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 *methuk* 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 diplitur 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 pada bilah menggunakan teknik ukir dan untuk tahap terakhir yaitu dilapisi asam arsenik.

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 (Kresna, 2012: 75). 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 lain di muka bumi. Manusia diberi segalanya oleh Tuhan, jika meminta sungguh-sungguh dan menghindari segala larangannya. Bersyukurlah pada Tuhan atas nikmat yang diberikan, janganlah sombong dan besar kepala, karena Tuhan akan mengurangi kenikmatan yang Tuhan berikan.

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

Gambar 15: Tombak “*Dhapur Baghoo*”.  
(Foto : Ratih Jisika Rachmawati, 04/01/2019)

Bilah 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 *methuk* 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 diplitur 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 pada bilah menggunakan teknik ukir, dan untuk tahap terakhir yaitu dilapisi asam arsenik.

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.

## SIMPULAN

Ide dasar berupa bentuk figur tokoh-tokoh punakawan Semar, Gareng, Petruk dan Bagong diterapkan pada bentuk bilah tombak dapat dikreasikan menjadi karya seni yang menarik. Tokoh punakawan dalam karya ini dibuat dengan cara dipahat dan tidak meninggalkan bentuk keaslian tokoh sebagaimana mengacu bentuk pada wayang kulit. Figur tokoh punakawan digambarkan tidak keseluruhan, melainkan hanya dari ujung rambut, kepala hingga perut.. Karya tombak dibuat dengan bahan pamor, sebagai motif hias untuk menunjukkan karakter dari tombak yang bernilai teknik tinggi.

Wayang punakawan menjadi inspirasi karena memiliki karakter yang menarik, lucu, sederhana dan mewakili simbol kerendahan hati. Mereka adalah tokoh multi-peran yang dapat menjadi penasihat para ksatria. Tokoh-tokoh wayang kulit Jawa disesuaikan dengan konsep ekspresif, dekoratif, humoris dan karikatural, bukan mengarah pada bentuk fisik dari tokoh yang digambarkan, melainkan sifat dan karakternya (Suwarno, 2015: 481). Sebagai contoh penggambaran fisik tangan megar pada Bagong yang bermakna pribadi yang siap bekerja keras untuk mendapatkan apa yang menjadi haknya (Dewantoro, 2018: 379).

Karya tombak ini diharapkan 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.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dewantoro, Setyo Hajar. 2018. *Sastrajendra, Ilmu Kesempurnaan Jiwa*. Banten: PT. Kaurama Buana Antara.
- Gustami, SP. 2007. *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Yogyakarta: Pratista.
- Haryanto, S. 1992. *Bayang-Bayang Adiluhung*. Semarang: Effhar Offset.
- Harsrinuksmo, Bambang. 2004. *Ensiklopedi Keris*. Jakarta: Pratama Gramedia.
- Kresna, Ardian. 2012. *Punakawan: Simbol Kerendahan Hati Orang Jawa*. Yogyakarta: Narasi.
- Suharyono, Bagyo. 2005. *Wayang Beber Wonosari*. Wonogiri: Bina Citra Pustaka.
- Suwarno, Bambang. 2015. "Wanda Wayang Purwa Tokoh Pandawa Gaya Surakarta, Kajian Bentuk, Fungsi, Dan Pertunjukan". *Disertasi*. Pascasarjana Universitas Gajah Mada: Yogyakarta.
- Wibawa, Prasida. 2008. *Tosan Aji. Pesona Jejak Prasasti*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.