

# Kreasi Seni Patung Bertema Figur Wayang “Punokawan” Sebagai Penguat Karakter Masyarakat Desa Wisata di Malang

Ponimin\*, Mitra Istiar Wardhana, Ahmad Taufik, Nur Hadi, Andy Pramono  
Universitas Negeri Malang; Jalan Semarang 5 Malang

\*Corresponding author: ponimin.fs@um.ac.id

## Abstrak

*Penciptaan karya ikon-ikon visual berupa seni patung yang unik dan khas yang diletakan pada lokasi-lokasi wisata selain memiliki fungsi daya tarik juga sebagai sarana pendidikan. Kegiatan pengabdian ini bertujuan menciptakan seni patung selamat datang di ruang publik bertema figur wayang Punokawan untuk menambah daya tarik kawasan wisata Selorejo Kecamatan Dau Malang, sekaligus berfungsi sebagai media pendidikan karakter bagi masyarakat dan pengunjung. Metode pelaksanaan meliputi koordinasi tim pelaksana bersama mitra sasaran dalam memecahkan permasalahan, persiapan alat dan bahan, perancangan bentuk patung berupa gambar desain patung yang dilengkapi dengan petunjuk teknis pembuatannya, proses pembentukan rancangan bentuk karya seni patung, perakitan karya dan finishing karya di lokasi serta evaluasi. Hasil kegiatan kreatif tersebut berupa gambar desain rancangan dan hasil karya seni patung bertema figur wayang punokawan berjumlah empat buah tokoh punokawan yaitu Semar, Bagong, Gareng, dan Petruk yang terpajang di kawasan objek desa wisata. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pengunjung lebih tertarik dengan kawasan wisatanya dan lebih mengenal budaya lokal yang hampir punah.*

**Kata kunci**— Desa wisata, Seni Patung Punokawan, Pendidikan Karakter

## Abstract

*The creation of works of visual icons in the form of unique and distinctive sculptures placed at tourist locations, apart from having an attraction function also as a means of education. This service activity aims to create welcome sculpture in public spaces with the theme of Punokawan puppet figures to add to the attractiveness of the tourist area of Selorejo, Dau Malang District, as well as to function as a medium for character education for the community and visitors. The implementation method includes the coordination of the implementation team with target partners in solving problems, preparing tools and materials, designing a sculpture in the form of a statue design drawing equipped with technical instructions for its manufacture, the process of forming the design of the form of sculpture, assembling the work and finishing the work on site and evaluation. The results of these creative activities are in the form of design drawings and sculptures with the theme of punokawan puppet figures totaling four punokawan figures, namely Semar, Bagong, Gareng, and Petruk which are displayed in the tourist village area. The evaluation results show that visitors are more interested in the tourist area and more familiar with the local culture which is almost extinct.*

**Keywords**— Character Education, Punokawan Sculpture, Tourism village

## 1. PENDAHULUAN

Desa Selorejo kecamatan Dau Kabupaten Malang memiliki potensi alam perkebunan, pertanian yang potensial secara ekonomi dan wisata. Desa tersebut berada di lingkungan alam pegunungan di lereng timur Gunung Kawi dan Gunung Panderman. Letak Geografis yang berada di ketinggian + 900 m di atas permukaan air laut menjadikan kawasan ini memiliki udara yang sejuk

dengan panorama alam yang berbukit-bukit. Kondisi lahan pertanian yang subur ditopang oleh banyaknya sumber air yang mengalir di hulu sungai Metro kawasan ini menjadi lahan pertanian yang subur. Berbagai ragam tanaman kebun dan sayuran yang tumbuh di kanan kiri jalan Desa Setemat. Selain itu ditunjang pula oleh kondisi udara yang sejuk dengan curah hujan yang cukup. Oleh karena masyarakatnya banyak berkebun tanaman utama jeruk, serta tanaman sayuran pada

lereng-lereng ladang perbukitan. Di kanan kiri bangunan rumah penduduk juga terdapat banyak lahan-lahan kosong yang ditanami tanaman produktif untuk tambahan penghasilan ekonomi (Noonan & Rizzo, 2017).

Masyarakat Desa Selorejo umumnya menggantungkan pata pencaharian pada sektor agro kultural, utamanya sebagai petani sayur mayur, polowijo, serta ternak sapi. Desa Selorejo dengan jumlah penduduk lebih dari 3000 jiwa, (Dwiratna dkk., 2016), dan 85 persen telah menggantungkan hidupnya sebagai petani dan pengelola tanaman jeruk. Kelangsungan kegiatan pertanian jeruk tersebut menjadi penghasilan utama masyarakat. Selanjutnya pada perkembangan lebih lanjut kegiatan tersebut mulai dikembangkan menjadi wisata petik jeruk mulai sepuluh tahun terakhir oleh kelompok masyarakat setempat. Perubahan perkembangan desa didukung adanya lingkungan alam pertanian dan potensi alam lain yang ditunjang semangat masyarakatnya dimana hal ini telah mendorong peningkatan kondisi ekonomi masyarakat desa tersebut (Costa & Ferrone, 1995). Di era sekarang juga telah mengalami peningkatan ketika desa tersebut menobatkan dirinya untuk dikembangkan menjadi desa wisata berbasis ekowisata ataupun agrowisata. Misalnya dengan mengemas Objek Desa Wisata Petik Jeruk Selorejo Dau Malang (Noonan & Rizzo, 2017).

Hingga sekarang potensi perkebunan jeruk oleh pemerintah desa dan masyarakatnya tetap dipertahankan sebagai sumber ekonomi utama, melalui pengembangan wisata agro ataupun eco-wisata. Dengan kondisi alam yang demikian, Selorejo beberapa tahun terakhir, mulai merintis sebagai sebagai desa wisata berbasis Agro wisata (Masunah, 2015). Pencanaan “Selorejo Desa Agro Wisata” sejak tahun 2013 semakin memantapkan dirinya, bahwa tanaman buah jeruk, sayur, dan tanaman lainnya menjadi prioritas utama dalam pengembangan desa wisata. Kondisi ini juga diperkuat oleh nuansa alamnya yang masih asri dan natural. Untuk mengembangkan wisata agro ini, perlu ditunjang oleh berbagai hal. Baik tersedianya berbagai obyek wisata yang sedang dirintis masyarakat maupun sumber daya manusia serta beragam tampilan visual sajian artistik yang semakin meningkat untuk pemenuhan tuntutan wisatawan (Alobiedat, 2018).

Hasil pengamatan Tim Pengabdian di lapangan menunjukan bahwa para pengunjung yang datang ke kawasan wisata tersebut umumnya ingin memperoleh kenangan visual yang menarik yang

dapat dibanggakan kepada orang-orang kesayangannya. Oleh Karena itu tampilnya fasilitas artistik visual dari obyek Wisata Agro Desa Selorejo sebagai bagian peningkatan pelayanan kepada wisatawan sangat diperlukan (Afifi, Jones, & Morgan, 2016).



**Gambar 1.** Pintu gerbang masuk kawasan bumi perkemahan desa wisata Selorejo yang belum mendapat sentuhan artistik

Potensi sebagai desa wisata yang didudung fasilitas penguat sajian wisata atau daya tarik wisata hendaknya segera direalisasi, yakni melalui adanya seni patung ikonik penunjang desa wisata. Patung yang dipajang di area strategis kawasan tersebut perlu dirancang untuk memperkuat ikonik tersebut, yaitu di tempat yang mudah dilihat para pengunjung kawasan tersebut (Ariya, Wishitemi, & Sitati, 2017; Tang dkk., 2009).

Tim PPDM yang tergabung dalam tim pengembang LP2M UM di lapangan telah mendiskusikan secara bersama dengan pemuka masyarakat setempat, kelompok pengelola wisata desa dan beberapa perangkat desa. Hasil diskusi disimpulkan bahwa di kawasan tersebut perlu ikon seni patung sebagai tanda visual selamat datang di desa tersebut (Harrison, 2002). Patung tersebut untuk dirancang dan didisplay agar dapat memperkuat karakter objek wisata desa tersebut (Boley, Magnini, & Tuten, 2013). Pengelola wisata yang dikomandani oleh kepala desa dan para kelompok pengelola dan penggiat wisata Desa Selorejo Dau Malang sangat menanti uluran tangan dan pikiran serta aksi kreatif para akademisi untuk membantu memecahkan masalah tersebut. Maka tim PPDM yang tergabung dalam LP2M UM bersama pihak setempat selaku mitra kerja pengembangan desa dalam menangani penanganan permasalahan tersebut. Hasil kerjasama kemitraan desa yang terwadahi dalam program PPDM, selanjutnya berdiskusi secara kontinyu, lalu tim PPDM LP2M UM memiliki ide dan gagasan yang dirumuskan dalam konsep. Yakni perancangan dan penciptaan seni patung figur wayang Punokawan untuk yang dipajang pada pintu masuk kawasan tersebut (Solihat, 2017). Keberadaan patung tersebut

nantinya sebagai penanda yang dapat memperkuat daya tarik wisata (Setyawan, 2018).

Pada proses pelaksanaannya didukung oleh kelompok masyarakat pengelola wisata desa serta aparat desa agar tercapai tujuan yang dicapai. Kegiatan yang memiliki tujuan untuk memberdayakan masyarakat melalui kegiatan kreatif ini, juga dimaksudkan juga memperkuat citra desa wisata Selorejo melalui perancangan dan pembuatan seni patung selamat datang bertema figur patung wayang Punokawan (Costa & Ferrone, 1995). Untuk merealisasi tersebut pelibatan masyarakat menjadi penting. Oleh karena ketika karya tersebut terlelisasi berkat kolaborasi tim PPDM UM dan desa mitra maka masyarakat merasa memiliki serta membangun citra kawasan tersebut. Oleh karena itu terealisasinya program yang dapat memecahkan permasalahan ini menjadi sangat penting bagi pengembangan desa wisata tersebut agar lebih maju.

## 2. METODE

Untuk merealisasi terwujudnya seni Patung Figur tokoh wayang Punokawan yang terpajang di kawasan Desa Wisata Selorejo Dau perlu ditetapkan metode untuk merealisasikannya tersebut. Metode tersebut terjabarkan dalam bentuk tahapan Tahapan proses realisasasi program yang meliputi: (a) tahapan koordinasi kerjasama kemitraan tim pelaksanaan PPDM LP2M UM dan pihak desa wisata Selorejo sebagai mitra sasaran untuk mewujudkan seni patung tersebut; (b) Tahapan kreasi yang meliputi persiapan alat dan bahan, perancangan bentuk patung figur wayang Punokawan berupa gambar desain patung, proses pembuatan bentuk patung menjadi karya patung, display patung dan finishing karya di lokasi; dan (c) tahapan evaluasi, penyempurnaan, dan analisis (Ponimin, 2019).

Adapun rincian tahapan diwujudkan dalam bentuk aksi yang dijelaskan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Rincian Tahapan Kegiatan

| No | Metode Pelaksanaan                      | Bentuk Aksi Solusi   |
|----|---|--|
| 1. | Tahapan pelaksanaan Kerjasama Kemitraan | Kerjasama kemitraan untuk menghasilkan karya patung figur wayang Punokawan dilakukan dengan merealisasi gagasan ide yang dibutuhkan mitra program PPDM LP2M UM. Guna menumbuhkan sikap kreatif mitra yang diarahkan oleh tim pelaksana PPDM. |

|    |  |   |
|----|--|---|
| 2. | Tahapan Berkreasi  | Metode berkreasi adalah kegiatan merealisasi ide/gagasan tim PPDM dengan melibatkan mitra desa dalam mewujudkan karya, dari tahapan proses persiapan bahan dan alat, membentuk karya, hingga <i>finishing</i> karya seni patung figur wayang Punokawan. |
| 3. | Tahapan analisis dan evaluasi proses, serta hasil kreasi patung figur wayang Punokawan | Evaluasi bertujuan memberikan kritik maupun saran timbal balik antara tim pelaksana program dan mitra sasaran, terhadap keseluruhan kegiatan yang menjadi fokus kegiatan.   |

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Perancangan dan Pembuatan Patung Figur Punokawan

Agar permasalahan desa mitra dapat segera teratasi bersama melalui program kemitraan desa PPDM LP2M, maka tim pelaksana program menetapkan beberapa langkah solusi pemecahan masalah. Yakni melalui kegiatan pembuatan karya seni patung figur wayang Punokawan. Kegiatan kreatif untuk menciptakan karya tersebut memerlukan pemikiran bersama dari tim PPDM dan mitra Desa Selorejo. Hasil pemikiran tersebut yang dirumuskan kedalam konsep kerja kreatif, selanjutnya direalisasi di mitra mitra sasaran (Costa & Ferrone, 1995). Adapun realisasi kerja kreatif untuk memecahkan masalah tersebut dapat dirinci dan dijabarkan sebagai berikut:

1. Tim PPDM LP2M UM 2020 berkoordinasi tim pengelola Desa Wisata Selorejo sebagai mitra serta aparat Desa Selorejo dan beberapa tokoh masyarakat, berkaitan dengan rancangan program patung selamat datang dikawasan wisata bertema figur patung wayang Punokawan. Tujuan pengkoordinasi ini adalah untuk mendapatkan masukan terkait dengan bentuk patung yang ingin ditampilkan tim pelaksana di kawasan strategis sebagai pengambilan gambar foto yang menarik. Pada proses diskusi ini telah berjalan lancar dan saling menukar pikiran ide dan gagasan. Tim PPDM berkoordinasi dengan desa mitra untuk merumuskan rancangan konsep dan gambar desain patung. Setelah proses koordinasi dilanjutkan proses kreatif pembuatan gambar desain rancangan karya serta ukurannya. Desa

mitra telah menerima konsep kerja kreatif yang ditawarkan kepada mitra sasaran program.

2. Kegiatan kreatif meliputi: Persiapan peralatan dan bahan yang diperlukan untuk merealisasi tersebut. Bahan menggunakan keramik gerabah yang dikombinasi dengan semen dan pasir. Dilanjutkan proses kreatif perancangan desain patung figur wayang Punokawan. Proses kreatif tersebut dibantu masyarakat desa mitra untuk merealisasi ide dan konsep desain patung. Kegiatan ini meliputi langkah-langkah untuk proses pembuatan patung dengan bahan tertentu (keramik, Semen dan pasir serta konstruksi besi). Proses pembuatan patung Punokawan dilakukan di studio patung jurusan Seni Dan desain kampus UM. Selanjutnya desa mitra mempersiapkan tempat karya patung tersebut dan landscape-nya. Proses pembentukan dengan teknik manual melibatkan mitra sebagai bentuk edukasi. Pada proses ini meliputi proses melibatkan kegiatan pembuatan konstruksi dengan besi dan kawat kasa, proses pembentukan dengan semen. Tim PPDM bersama desa mitra melakukan proses pemasangan patung dan di lokasi. Proses ini adalah melakukan pemajangan/ display di lokasi. Setelah karya patung di-display di lokasi dilanjutkan proses finishing. Pada kegiatan finishing ini bertujuan menyempurnakan bentuk, detail serta pewarnaan kemudian dan diakhiri dengan penghalusan keseluruhan karya.
3. Akhir kegiatan dilakukan analisis dan evaluasi keseluruhan proses kegiatan. Hal ini guna mendapatkan masukan dan kritikan terkait dengan proses kreatif yang dihasilkan dari kerjasama mitra dan tim PPDM LP2M UM.

### **Proses Pelaksanaan Program Kemitraan Mewujudkan Karya Seni Patung Punokawan**

Suatu kegiatan PPDM yang dilakukan oleh tim LP2M UM, dapat berjalan dengan lancar ketika program ini didukung oleh mitra program selaku pengguna ataupun tim yang diajak bekerjasama merealisasikan kegiatan. Bentuk kerjasama ini adalah merancang dan menciptakan suatu produk patung lanskap bertema patung wayang Punakawan yang disajikan pada kawasan Desa Wisata Selorejo. Pada tahapan koordinasi atau kerja sama di dalam kegiatan ini adalah untuk memantapkan hal-hal terkait dengan rencana kegiatan yang nantinya akan diwujudkan di kawasan desa tersebut sebagai desa sasaran program. Dalam kegiatan untuk merealisasikan penciptaan suatu

produk patung figur wayang Punakawan didasari atas kebutuhan atau permasalahan yang muncul dilapangan yaitu permasalahan kawasan Desa Wisata Selorejo sebagai mitra program kegiatan tersebut (Masunah, 2017; Sthapit & Jiménez-Barreto, 2018). Di kawasan tersebut memerlukan ikonik-ikonik visual yang dapat meningkatkan citra d kawasan desa wisata dimana desa tersebut merupakan mitra PPDM UM.

Mitra program yang dimaksud adalah pengelola kawasan desa, aparat, serta tokoh-tokoh masyarakat yang memiliki semangat tinggi memajukan desanya yakni mengembangkan potensi yang ada di desanya berupa kondisi alam dan kegiatan pertanian sebagai modal dalam pengembangan desa wisata berbasis eco-cultural atau agro-cultural. Para tokoh masyarakat serta pengelola kawasan wisata yang didukung oleh aparat desa memiliki semangat tinggi dalam mengembangkan desanya maka tim PPDM merasa terpanggil untuk memecahkan persoalan tersebut. Oleh karena itu terjadilah suatu bentuk kerjasama untuk memecahkan persoalan secara bersama pula antara tim LP2M dan pihak mitra tersebut. Oleh karena itu ketika tim LP2M UM mengulurkan tangan, pikiran, dan energi kreatif lainnya, mereka sangat antusias menerima penarawan tersebut yaitu berupa rancangan dan penciptaan punakawan sebagai penguat ikon pengembangan wisata di desa tersebut. Pada tahap ini sebelum melakukan dalam mewujudkan kegiatan kreatif ini koordinasi antara mitra sebagai pengguna dan pihak LP2M sebagai pengulur pikiran dan kreatif lainnya terlebih dahulu melakukan koordinasi baik dengan proses rancangan, ide-ide kreatif maupun hal-hal lain yang nantinya bisa dilakukan secara bersama sehingga terwujudnya produk patung Punakawan sebagai ikon desa wisata tersebut (Ponimin, Triyono, Widodo, & Oktaviana, 2019).

Proses koordinasi ini penting yakni untuk memberikan arahan atau pemecahan secara bersama sehingga kegiatan ini menghasilkan suatu produk yang sesuai dengan harapan bersama. Pada proses ini tim sebelum melakukan realisasi kegiatan, koordinasi diantara kedua belah pihak sama-sama memiliki peran masing-masing dalam mewujudkan karya tersebut. Masyarakat kawasan Desa Selorejo terutama tim pengelola kurang memiliki pengalaman mengembangkan desa wisata (Avdikos, 2015). Dalam koordinasi ini pihak dari tim PPDM perlu menjelaskan wawasan dan pengalaman penting terkait dengan proses pengembangan produk kreatif berupa patung punakawan tersebut. Oleh karena itu ada hal-hal yang disepakati secara bersama ketika melakukan koordinasi dalam rancangan kerjasama ini

diantaranya tim dari pelaksana LP2M mempersiapkan rancangan serta peralatan yang nantinya dipakai mewujudkan produk tersebut, sedangkan pihak mitra sebagai pengguna menyiapkan lokasi kemudian mengikuti arahan-arahan terkait dengan produk tersebut.

Mengacu pada kegiatan yang direncanakan ini dari pihak mitra antusias mengikuti arahan dari pelaksana inti LP2M yakni dengan mempersiapkan peralatan dan bahan yang diperlukan oleh tim mitra LP2M utamanya lokasi dan tenaga atau SDM dalam pelaksanaan ini. Mereka juga antusias untuk melakukan kegiatan secara bersama sehingga kegiatan ini berjalan dengan baik. Dalam proses koordinasi ini telah disepakati hal-hal yang terkait dengan waktu pelaksanaan hingga materi-materi lain yang mana didukung oleh pihak mitra. Pelaksanaan program ini juga telah dilakukan selama tiga bulan dan berlangsung dengan lancar tanpa kendala apapun. Pada akhir kegiatan direncanakan ada program evaluasi dalam program tersebut, oleh karena itu pada saat koordinasi mereka juga antusias mengikuti arahan-arahan ketika ada evaluasi maupun penjelasan-penjelasan lain terkait dalam kegiatan ini.

### **Proses Kreatif Merealisisi Program**

Dalam proses kreatif dalam merealisasi program yang berupa perancangan dan penciptaan patung figur Punakawan di sentra Desa Wisata Selorejo merupakan kegiatan utama program PPDM LP2M UM 2020. Pada proses merealisasi program ini diawali dengan persiapan alat, bahan, proses perancangan gambar desain dan konsepnya, proses pembuatan karya, kemudian perakitan serta finishing produk patung tersebut. Proses persiapan alat dan bahan meliputi kegiatan mempersiapkan seluruh peralatan utama dan pendukung yang meliputi material pembuatan patung serta peralatan lain yang terkait dengan pembuatan karya tersebut berupa pedestal karya. Dalam tahapan proses ini, tidak mengalami kendala karena dilaksanakan secara bersama sesuai dengan bagian masing-masing, oleh karena itu alat dan bahan tidak ada masalah. Proses pembuatan ini menggunakan dua teknik yaitu di studio dan di lapangan, maka program tersebut telah dibagi antara pihak LP2M dan tim mitra desa. Pada proses persiapan bahan dan peralatan ini, bahan yang digunakan adalah tanah liat, stoneware, kemudian sebagai bahan utama pembuatan patung, kemudian batu bata merah, batu kali, semen, pasir, dan dolosit serta bahan lainnya.

### **Konsep Pembuatan Karya Patung**

Konsep pembuatan karya patungdirancang dengan tema patung tokoh punakawan dalam pewayanga. Patung ini dirancang karena memiliki karakteristik yang khas dan nilai filosofis yang tepat dipilih sebagai tema produk. Punakawan dalam wayangan adalah simbol dari rakyat jelata yang memiliki semangat tinggi dalam membantu lingkungannya. Oleh karena itu tema punakawan dipilih dalam tema penciptaan karya tersebut. Dalam tradisi masyarakat Jawa terdapat pertunjukan wayang purwa atau wayang orang selalu menampilkan wayang tokoh punakawan Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong sebagai tokoh utama dalam mencairkan suasana dalam pewayangan. Punakawan memiliki karakteristik khas yaitu menggambarkan kehidupan yang bersahaja karena mereka mengabdikan kepada rajanya atau mengabdikan kepada pandawa dalam pewayangan Jawa. Oleh karena itu ketika diangkat kedalam tema penciptaan patung di kawasan ini memiliki nilai filosofis tentang pengabdian masyarakat desa yang selalu siap untuk menerima tamu wisatawan dari luar untuk hadir dan menikmati sajian di desa tersebut, utamanya adalah hasil-hasil pertanian maupun keindahan alam di Desa Selorejo. Oleh karena itu rancangan konsep ini adalah Punakawan selalu ceria di dalam menerima para tamu yang datang di kawasan tersebut. Pemilihan konsep ini selain nilai tersebut juga tampilan punakawan secara visual adalah memiliki kesan yang ramah, akrab, dan lucu, oleh karena itu pemilihan tema tersebut adalah menguatkan karakter artistik maupun simbolik pada desa wisata selorejo yang dikembangkan oleh masyarakatnya secara bersama (Boley dkk., 2013).

Ketika dikrasi menjadi konsep bentuk patung rancangan konsep bentuk mengikuti nilai karkter tersebut yaitu dengan bentuk tertawa, rileks, fresh dan tidak terasa kaku. Kedinamisan bentuk tersebut ditampilkan melalui postur tubuh yang gemuk, runcing, ada yang bergerak yang menyimbolkan selamat datang di Desa Selorejo yang dikembangkan oleh masyarakatnya sendiri. Dalam konsep ini menunjukkan bahwa bagaimana nilai unsur budaya lokal tersebut dapat diangkat didalam suatu sajian wisata desa yakni patung punakawan sebagai patung selamat datang di kawasan desa tersebut. Rancangan konsep yang terdiri dari empat tokoh punakawan dipajang di perkemahan betengan yang mana kawasan tersebut sebagai pusat pengembangan wisata. Dalam perancangan ini seluruh bentuk patung dibuat dari patung tanah liat, dan pedestalnya dari kali yang ada di desa tersebut.



**Gambar 2.** Gambar Desain figur patung Punokawan Petruk



**Gambar 4.** Gambar Desain figur patung Punokawan Bagong



**Gambar 3.** Gambar Desain figur patung Punokawan Gareng



**Gambar 5.** Gambar desain figur patung Punokawan Semar



**Gambar 6.** Gambar Desain figur patung empat tokoh Punokawan

### Gambar Desain

Perancangan suatu produk patung Punakawan dapat terealisasi dengan baik apabila konsep yang sudah dirancang tersebut diwujudkan kedalam rancangan gambar visual berupa gambar sketsa dan gambar desain. Gambar sketsa atau desain digunakan untuk pedoman dalam mewujudkan suatu produk seni patung Punokawan, oleh sebab itu rancangan desain ini dibuat di kertas A3 dikombinasikan dengan gambar digital.

Gambar digital ini dimaksudkan untuk memperkuat aspek-aspek karakteristik dari detail-detail bentuk tersebut yang tidak dapat dicapai dengan gambar manual. Pada rancangan gambar manual ini terdiri dari bentuk utama yang berupa bentuk patung figur Punakawan yang terdiri: Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong. Selanjutnya yang dirancang untuk diletakkan di atas pedestal berbentuk kotak. Pada sajian ini gambar desain yang berupa gambar digital kombinasi dengan manual dengan beberapa alternatif gambar desain untuk dapat dipilih yang paling layak untuk diwujudkan. Pada akhir proses disempurnakan dengan pewarnaan dan detail-detail khusus ornamen pada karakter visual tersebut (Ponimin, 2018).

### Proses pembentukan karya

Proses pembuatan karya merupakan kegiatan merealisasi gambar desain dan konsep desain ke dalam wujud yang sebenarnya. Pada pembuatan karya patung ini meliputi dua tahapan, yaitu proses pembuatan produk utama berupa karya patung empat figur wayang Punokawan dan proses pembuatan pedestal atau landasan display dari karya patung tersebut. Pembuatan bentuk utama berupa karya patung menggunakan bahan tanah liat bakar. Sedangkan pembuatan pedestal menggunakan batu kali, pasir, semen, dan dolosit. Proses pembuatan pedestal dilakukan di lokasi tempat wisata, pedestal dibuat oleh tim mitra desa program. Sementara proses pembuatan karya seni patung Punakawan dibuat di studio Jurusan Seni Desain Universitas Negeri Malang sebagai tim pelaksana PPDm.

Proses pembuatan diawali dengan mempersiapkan tanah liat plastis dari kawasan desa tersebut dan tanah liat ini dari lokal setempat. Yakni diolah dengan proses plastis artinya diolah menjadi bahan tanah liat plastis. Tanah liat ini tidak cukup dengan mengandalkan bahan lokal saja namun di butuhkan tanah stoneware dari Malang selatan serta campuran pasir kuarsa. Ketika sudah diolah dengan perbandingan tertentu selanjutnya tanah liat ini dibentuk menjadi empat karya seni patung Punakawan. Proses pembentukan diawali dengan

menekan dan memijit tanah liat pada landasan dasar bentuk patung. Proses pembentukan dengan cara pijitan dengan tangan langsung guna memudahkan mencapai bentuk yang dikehendaki. Setelah bentuk dasar selesai kemudian didetailkan menggunakan alat butsir di atas meja putar.

Pembentukan karya seni patung dari tanah liat bakar yang dilakukan dengan pilinan-pilinan tanah liat yang dipijit-pijit hingga membentuk struktur bentuk patung adalah cara mencapai bentuk agar lebih mudah mencapai karakter yang dikehendaki (Rowland & Biocca, 2002). Ketika pembentukan sudah dilakukan secara kontinyu dari masing-masing tersebut, selanjutnya proses penghalusan dan menyempurnakan permukaan bentuk. Yakni dengan cara memijit-mijit bagian permukaan bentuk, serta menekan bagian dari dalam rongga bentuk patung menggunakan tangan kiri, hal ini untuk memadatkan dinding bentuk patung Punakawan tersebut (Ponimin, 2010). Proses ini dilakukan dengan pelan-pelan, karena sifat tanah liat ini sebelum dibakar memiliki sifat yang lembek. Oleh karena itu pada proses pembentukan hendaknya dilakukan dengan cara hati-hati, yakni antara tekanan jari-jari tangan kanan untuk bagian luar dan jari-jari tangan kiri agar saling menahan sisi bagiannya, serta mengikuti karakter bentuk visual yang telah direncanakan (Ponimin, 2017). Pada akhir proses pembentukan tersebut dilakukan pembuatan ornamen dan penyempurnaan bentuk. Proses tersebut dibantu menggunakan alat butsir patung. Proses pembutsiran atau penyempurnaan dilakukan ketika struktur tanah liat ini dilakukan sudah benar-benar kuat dalam kondisi basah.

Ketika sudah selesai dibentuk maka seluruh struktur tanah liat ini di jemur pada sinar matahari. Penjemuran hendaknya menghindari panas yang terlalukuat agar tidak retak pada permukaan bentuk tersebut. Langkah selanjutnya setelah tanah liat kering maka dilakukan proses pembakaran. Proses pembakaran dilakukan pada tungku pembakaran bak terbuka menggunakan bahan bakar kayu. Proses pertama dilakukan dengan meletakkan atau memasukkan pada ruang bakar tungku bak terbuka tersebut. Penataan patung pada tungku bakar hendaknya tidak menghalangi aliran jalannya api. Apabila sudah tertata semuanya dilanjutkan dengan proses pembakaran patung. Proses pembakaran dimulai dengan proses pemanasan terlebih dahulu dengan menggunakan api yang kecil, kemudian menggunakan api besar, selanjutnya adalah proses pematangan. Ketika proses pematangan penggunaan bahan bakar kayu dilakukan dengan menyalakan api secara penuh. Kemudian ketika proses pembakaran

karya dalam tungku sudah memerah, maka proses pembakaran dapat diakhiri. Selanjutnya ketika sudah dingin dilanjutkan pembongkaran dari tungku dan penyempurnaan. Proses penyempurnaan dilakukan karena untuk menyempurnakan karya patung dari retak atau sesuai dengan harapan (Ponimin, 2010).



**Gambar 7.** Foto proses pembuatan seni Patung bertema Figur wayang Punokawan

### Proses Finishing dan Proses Display Karya di Tempat Wisata

Proses display atau perakitan dan finishing karya patung adalah tahap akhir dalam proses kreatif mewujudkan karya patung figur wayang Punakawan di kawasan Desa Wisata Selorejo. Proses display atau perakitan dilakukan ketika pedestal tersebut tersebut terpasang dan dilakukan oleh tim mitra desa yakni pedestal ini disiapkan tim mitra desa di lokasi tempat wisata. Yakni menggunakan bahan batu kali serta kombinasi semen dan pasir. Pedestal yang sudah dibentuk dan diletakkan di tempat lokasi kemudian empat buah patung Punakawan tersebut diletakkan di atas pedestal yang sudah disiapkan tim desa mitra. Proses penataan karya patung atau display menggunakan adonan campuran semen dan pasir, hal ini agar patung tersebut tidak terlepas dari pedestal. Proses display ini dengan mempertimbangkan aspek artistik dan estetika lingkungan, oleh karena itu ketepatan arah menghadap patung itu menjadi pertimbangan dalam proses display patung tersebut (Guntur, 2016).

Karya seni patung ketika di-dislpay dihadapkan pada satu arah yaitu pintu masuk kawasan wisata yakni pada bagian kiri adalah patung Semar dan Bagong, sementara sebelah kanan adalah patung Gareng dan Petruk. Kemudian pada akhir kegiatan adalah proses finishing. Proses finishing dilakukan ketika karya patung tersebut terpasang pada pedestal. Finishing karya dilakukan dengan pengecatan sintesis pada permukaan patung. Yakni dengan menyemprot-

kan cat genteng dan cat minyak pada permukaan karya. Hal ini untuk menghindari kerusakan pada permukaan patung karena suhu lingkungan yang terlalu dingin. Oleh karena itu proses finishing permukaan patung tersebut agar patung tersebut memiliki keawetan yang cukup pada saat cuaca hujan maupun panas di lokasi wisata. Pada akhir kegiatan kreatif ini seluruh bentuk patung yang disajikan dipastikan sempurna dan dipandang cukup dengan aspek artistiknya (Colapinto & Porlezza, 2012).



**Gambar 8.** Foto karya seni patung Punokawan tokoh Petruk dan Gareng setelah di pajang di lokasi Desa Wisata Selorejo



**Gambar 9.** Foto karya seni patung Punokawan tokoh Semar dan Bagong setelah di pajang di lokasi Desa Wisata Selorejo

### Evaluasi dan Penyimpulan Hasil Kegiatan dari Perancangan Patung Punakawan

Suatu kegiatan kreatif yang telah dilakukan secara bersama oleh tim PPDM LP2M 2020 dengan mitra desa wisata kawasan Selorejo menunjukkan bahwa seluruh kegiatan yang berlangsung telah menghasilkan suatu kegiatan yang positif. Yakni memberikan manfaat kepada kedua belah pihak yang mana pihak dari tim PPDM telah menunjukkan aksi kreatifnya. Yakni dapat termanfaatkan oleh masyarakat khususnya di kawasan Desa Wisata Selorejo sebagai bagian dari program pengabdian atau Tri Darma Perguruan Tinggi. Ditinjau dari aspek pengabdian, agar memberikan kontribusi kepada masyarakat mitra dan masyarakat wisatawan setempat dapat memanfaatkan apa yang telah diabdikan oleh tim PPDM LP2MUM. Selanjutnya kegiatan ini juga memberikan manfaat kepada kelompok wisata Desa Selorejo bahwa sebelumnya di kawasan ini belum ada ikon yang dapat mendukung wisata dari aspek visual artistik. Namun dengan adanya hasil kegiatan ini mereka sangat senang karena desanya telah menambahkan ikon visual artistik dari kegiatan ini.

Pada kegiatan evaluasi proses dan hasil program, mereka sangat senang dan bangga karena bisa memanfaatkan IPTEK dari aspek karya seni patung landscape ini. Sehingga memberikan dampak positif bagi penguatan identitas dan daya tarik kepada wisatawan yang berkunjung di desa wisata tersebut. Tentu saja dalam merealisasi kegiatan ini terdapat kendala - kendala teknis yang mungkin hal ini sebagai sesuatu yang perlu mendapatkan perhatian pada program lanjutan. Pada aspek kendala teknis, misalnya dengan cuaca curah hujan yang tinggi pada saat pemajangan ada kendala karena turun hujan. Sehingga jadwal yang disediakan dalam satu minggu menjadi lebih lama sekitar 10 hari. Hal ini menjadi bahan evaluasi ketika program ini berlangsung di masa mendatang. Oleh karena itu kemungkinan dapat dipilih waktu yang tepat, sehingga akan mengurangi dampak-dampak negatif dari program yang direncanakan. Dengan adanya program yang baru ini proses perencanaan lebih dimatangkan karena berlangsungnya kegiatan hanya 2-3 bulan.

Mungkin hal ini bisa diperpanjang atau dilakukan lebih awal. Oleh karena tim pelaksana tentu saja perlu waktu untuk analisis situsai. Dengan analisis yang matang maka dapat ditentukan rancangan konsep maupun bentuk dari kegiatan ini sehingga secara tepat dapat dicapai. Dari aspek positif hal ini memberi dampak yang luar biasa karena tim mitra tidak memiliki kemampuan dan pengalaman merancang atau membentuk karya mereka dapat memiliki tambahan pengetahuan dan pengalaman teknis tentang bagaimana membuat patung yang nantinya dapat

dikembangkan sendiri ketika mereka ingin membuat ikon-ikon baru di kawasan tersebut sehingga pengalaman teknis yang diperoleh dari kegiatan ini sebagai modal dalam pengembangan lebih lanjut oleh mereka secara mandiri. Hasil kerja kreatif yang melibatkan mitra program ini mudah-mudahan mampu mendorong kemandirian masyarakat dengan meningkatkan gotong royong secara kreatif bagi masyarakat desa.

#### 4. SIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini berupa karya penciptaan patung figur Punakawan sebagai ikon desa wisata di kawasan Selorejo telah dilakukan berupa satu set patung ikonik di kawasan tersebut. Karya seni itu telah melalui proses diskusi akademik terkait fungsi daya tarik dan pendidikan karakter. Karya telah dipajang di lokasi dengan mempertimbangkan aspek artistik dan keamanan lingkungan yaitu di kawasan wisata Desa Selorejo di bumi perkemahan betengan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa antusias masyarakat sekitar maupun pengunjung lebih antusias dengan ditambahnya icon tersebut, dan memberikan efek pendidikan karakter berdasarkan nilai-nilai yang selama ini telah melekat pada masing-masing patung yang di pajang.

#### UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Negeri Malang dengan skema pendanaan yang disediakan, serta kepada desa mitra termasuk pengelola desa wisata

#### DAFTAR RUJUKAN

- Afifi, G. M. H., Jones, E., & Morgan, N. (2016). Modelling Welsh Cultural Events. *Tourism Management Perspectives*, 19, 80–89. doi: 10.1016/j.tmp.2016.04.006
- Ammar Abdelkarim Alobiedat. (2018). Heritage Transformation and the Sociocultural Impact of Tourism in Umm Qais. *Journal of Tourism and Cultural Change*, 16(1), 22–40. doi: 10.1080/14766825.2016.1199556
- Ariya, G., Wishitemi, B., & Sitati, N. (2017). Tourism Destination Attractiveness as Perceived by Tourists Visiting Lake Nakuru National Park, Kenya. *International Journal of Research in Tourism and Hospitality*, 3(4). doi: 10.20431/2455-0043.0304001

- Avdikos, V. (2015). Processes of Creation and Commodification of Local Collective Symbolic Capital; A Tale of Gentrification from Athens. *City, Culture and Society*, 6(4), 117–123. doi: 10.1016/j.ccs.2015.07.003
- Boley, B., Magnini, V. P., & Tuten, T. L. (2013). Social Media Picture Posting and Souvenir Purchasing Behavior: Some Initial Findings. *Tourism Management*, 37, 27–30. doi: 10.1016/j.tourman.2012.11.020
- Colapinto, C., & Porlezza, C. (2012). Innovation in Creative Industries: From the Quadruple Helix Model to the Systems Theory. *Journal of the Knowledge Economy*, 3(4), 343–353. doi: 10.1007/s13132-011-0051-x
- Costa, J., & Ferrone, L. (1995). Sociocultural Perspectives On Tourism Planning And Development. *International Journal of Contemporary Hospitality Management*, 7(7), 27–35. doi: 10.1108/09596119510101903
- Dwiratna, N.P.S., Rahmah, D. M., & Widayanti, A., (2016). Pemanfaatan Lahan Pekarangan Dengan Menerapkan Konsep Kawasan Rumah Pangan Lestari. *Dharmakarya: Jurnal Aplikasi Ipteks Untuk Masyarakat*, 5(1), 19–22.
- Guntur. (2016). *Metode Penelitian Artistik* (2 ed.). Surakarta: ISI Press.
- Harrison, S. (2002). Culture, Tourism and Local Community—The Heritage Identity of the Isle Of Man. *Journal of Brand Management*, 9(4), 355–371. doi: 10.1057/palgrave.bm.2540083
- Masunah, J. (2015). Pemuliaan Angklung melalui Model Desa Binaan Berbasis Wisata Seni dan Budaya. *Panggung*, 22(1). doi: 10.26742/panggung.v22i1.31
- Masunah, J. (2017). Creative Industry: Two Cases of Performing Arts Market in Indonesia and South Korea. *Jurnal Humaniora*, 29(1), 108–118. doi: 10.22146/jh.22572
- Noonan, D. S., & Rizzo, I. (2017). Economics of cultural tourism: Issues and perspectives. *Journal of Cultural Economics*, 41(2), 95–107. doi: 10.1007/s10824-017-9300-6
- Ponimin. (2010). *Desain dan Teknik Berkarya Kriya Keramik (1 ed., Vol. 1–1)*. Bandung, Indonesia: Penerbit: Lubuk Agung.
- Ponimin. (2017). Revitalization of Traditional Jug Into Interior Aesthetic Element With Glocal (Global Local) Culture. Proceeding of the 1st International Seminar on Language, Education, and Culture (ISoLEC) 2017, 1, 249–254. Malang: Proceeding of the 1st International Seminar on Language, Education, and Culture (ISoLEC) 2017. Diambil dari sastra.um.ac.id
- Ponimin. (2018). Diversifikasi Desain Produk Sentra Keramik Dinoyo Bersumber Ide Budaya Lokal Malang. *Jurnal Bahasa & Seni*, 46(1), 111–123.
- Ponimin. (2019). Themed Figurative Ceramic Artistic Creation from Local Culture Inspiration. *KnE Social Sciences*, 3(10), 280. doi: 10.18502/kss.v3i10.3909
- Ponimin., Triyono., Widodo., & Oktaviana. (2019). Pengembangan Desain Gerabah Tradisional Sentra Pagelaran Malang dengan Teknik Aplikasi Serat Alam Melalui Program Kemitraan Masyarakat. *Jurnal Imajinasi*, 8(2), 65–74.
- Rowland, D., & Biocca, F. (2002). Evolutionary Cooperative Design Methodology: The Genetic Sculpture Park. *Leonardo*, 35(2), 193–196. doi: 10.1162/00240940252940586
- Setyawan, H. (2018). Daya Saing Destinasi MICE di Indonesia. *Jurnal Pariwisata Terapan*, 2(1), 26. doi: 10.22146/jpt.35379 doi.org/10.22146/jpt.35379
- Solihat, I. (2017). Makna dan Fungsi Patung-Patung di Bundaran Citra Raya Kabupaten Tangerang Provinsi Banten (Kajian Semiotika Charles Sanders Peirce). *Jurnal Membaca (Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 2(2), 165. doi: 10.30870/jmbasi.v2i2.2712
- Sthapit, E., & Jiménez-Barreto, J. (2018). Exploring Tourists' Memorable Hospitality Experiences: An Airbnb Perspective. *Tourism Management Perspectives*, 28, 83–92. doi: 10.1016/j.tmp.2018.08.006
- Tang, L., Morrison, A. M., Lehto, X. Y., Kline, S., & Pearce, P. L. (2009). Effectiveness Criteria for Icons as Tourist Attractions: A Comparative Study Between the United States and China. *Journal of Travel & Tourism Marketing*, 26(3), 284–302. doi: 10.1080/10548400902925221