

**CANTHIK PERAHU KYAI RAJAMALA SEBAGAI SUMBER
INSPIRASI PENCIPTAAN *DHAPUR* TOMBAK**

TUGAS AKHIR KARYA

Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Mencapai Derajat Diploma IV (D-4)
Program Studi Keris Dan Senjata Tradisional
Jurusan Kriya



Oleh:

HARIS FAJAR NUGROHO

14153106

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA**

2019

**PERSETUJUAN
TUGAS AKHIR KARYA**

**CANTHIK PERAHU KYAI RAJAMALA SEBAGAI SUMBER INSPIRASI
PENCIPTAAN *DHAPUR* TONJAK**

Oleh:

HARIS FAJAR NUGROHO

14153106

Telah disetujui dan disahkan oleh Pembimbing Tugas Akhir sebagai
Tugas Akhir Karya Program Studi Keris dan Senjata Tradisional
Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa dan Desain
Surakarta, 22 Januari 2019

Ketua Program Studi
Keris dan Senjata Tradisional

Mengetahui,
Pembimbing Tugas Akhir

Kuntadi Wasi Darmojo, S.Sn, M.Sn

NIP. 196707241993031001

Basuki Teguh Yuwono, S.Sn., M.Sn

NIP. 197609112002121002

Ketua Jurusan Kriya

Sutriyanto, S.Sn., M.A

NIP. 197302052005011002

**PENGESAHAN
TUGAS AKHIR KARYA**

**CANTHIK PERAHU KYAI RAJAMALA SEBAGAI SUMBER INSPIRASI
PENCIPTAAN *DHAPUR* TOMBAK**

Oleh:

HARIS FAJAR NUGROHO

14153106

Telah diajukan dan disahkan di hadapan Tim Penguji
Pada tanggal 22 Januari 2019

Tim Penguji

Ketua Penguji : (.....)
Penguji : (.....)
Pembimbing : (.....)

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

Surakarta, 22 Januari 2019

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A

NIP. 197207082003121001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Haris Fajar Nugroho

NIM : 14153106

Jurusan : Kriya

Program Studi : Keris dan Senjata Tradisional

Judul Laporan Kekaryaannya : Canthik Perahu Kyai Rajamala Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan *Dhapur* Tombak.

Adalah karya sendiri dan bukan merupakan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, menyetujui Laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara *online* dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 22 Januari 2019

Yang Menyatakan,

Haris Fajar Nugroho

NIM. 14153106

PERSEMBAHAN :

-Allah SWT yang telah memberi kemudahan dan kelancaran dalam segala urusan-

-Kampus tercinta Institut Seni Indonesia Surakarta-

-Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan pelajaran dan mengajarkan keilmuan-

-Bapak dan Ibu dosen yang telah membimbing dalam penyelesaian tugas akhir-

-Teman-teman yang membantu dalam proses penyelesaian tugas akhir ini-

-Kepada bapak, ibu , kakak, adik dan keluarga besarku-

-Bapak dan Ibu petugas UPT Museum Radya Pustaka-

-Para pembaca yang budiman-

-Dan seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung dalam menyelesaikan tugas akhir-

-Berbagai pihak yang tidak dapat saya disebutkan-

Saya ucapkan banyak terimakasih karena telah membantu dalam penulisan laporan tugas akhir karya dan dalam proses perwujudan karya, yang memberikan motivasi, inspirasi dan bimbingan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa pencipta semesta alam dan seisinya atas segala anugerah yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan penciptaan karya sekaligus laporan karya tugas akhir dengan judul “Canthik Perahu Kyai Rajamala Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan *Dhapur* Tombak”. Tugas akhir ini merupakan sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan Seni pada Program Studi Keris dan Senjata Tradisional, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Deskripsi ini berisi tinjauan sejarah tentang tema tugas akhir, yaitu tentang Canthik Perahu Kyai Rajamala, yang dieksplorasi dari struktur bentuk visual canthik perahu Kyai Rajamala menjadi *dhapur* tombak kreasi baru dengan penggunaan bahan besi, baja dan nikel. Deskripsi karya ini dapat terselesaikan atas bantuan dari berbagai pihak, maka ucapan terimakasih dan rasa hormat penulis sampaikan pada :

1. Orangtua yang selalu memberi dukungan, semangat, finansial, dan spiritual sehingga dapat membantu dalam kelancaran Tugas Akhir ini.
2. Dr. Drs. Guntur, M.Hum selaku Rektor Institut Seni Indonesia Surakarta.
3. Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.
4. Sutriyanto, S.Sn., M.A selaku Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.
5. Kuntadi Wasi Darmojo, S.Sn, M.Sn selaku Ketua Program Studi Keris dan Senjata Tradisional.
6. Basuki Teguh Yuwono, S.Sn., M.Sn selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir dan Pembimbing Akademik yang telah memberi pengarahan, masukan dan semangat untuk terselesaikannya penciptaan karya tugas akhir ini.
7. Seluruh staff pengajar Jurusan Kriya, khususnya Prodi Keris dan Senjata Tradisional ISI Surakarta.

8. Museum dan Padepokan Keris Brojobuwono, Besalen Pamor, dan Besalen Kampus II ISI Surakarta yang telah membantu dalam pembuatan karya dan laporan deskripsi karya tugas akhir.
9. Museum Radya Pustaka Surakarta dan semua petugas UPT Museum Radya Pustaka, yang telah membantu dalam berbagai informasi.
10. Teman-teman Keris angkatan 2014, I Kadek Andika Permana Yoga, Ratih Jissica Rachmawati, Ari Harmawan, Kukuh Dwi Nugroho, Achmad Fathony, dan Vinsha Arisadewo yang telah membantu berjuang selama kuliah di ISI Surakarta.
11. Teman-teman HIMA KRISTADI yang senantiasa memberikan semangat, motivasi, dukungan, dan doa kepada penulis.
12. Staff studio keris, ISI Surakarta yang telah membantu dalam proses pengerjaan karya tugas akhir.

Akhirnya penulis menyadari bahwa laporan kekaryaan ini masih terdapat kekurangan dan kelemahan. Namun, besar harapan penulis semoga dengan terwujudnya karya ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan semua pihak. Khususnya bagi mahasiswa Program Studi Keris dan Senjata Tradisional yang ingin mempelajari mengenai keris dan senjata tradisional lainnya.

Surakarta, 22 Januari 2019

Haris Fajar Nugroho

ABSTRAK

Haris Fajar Nugroho, NIM: 14153106 “CANTHIK PERAHU KYAI RAJAMALA SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN *DHAPUR* TOMBAK” deskripsi karya, Program Studi D-4 Keris dan Senjata Tradisional. Jurusan Kriya, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Rajamala, nama sebuah Canthik (*cucuk*) ujung halauan perahu, terbuat dari kayu, berbentuk kepala raksasa berambut. Dibuat pada masa pemerintahan Paku Buwana IV yang bertahta pada tahun 1788 sampai dengan 1820. Paku Buwana IV mempunyai permaisuri dari Madura, Puteri Adipati Pamekasan Madura. Canthik Rajamala tersebut dikalangan Keraton Surakarta termasuk benda pusaka, oleh karenanya diberi sebutan Kyai dan disimpan di Museum Radya Pustaka Kebon Raja, Surakarta.

Canthik perahu Kyai Rajamala dipilih sebagai sumber inspirasi karya tugas akhir, yang divisualkan menjadi karya *dhapur* tombak. Diharapkan dapat memberi nilai keindahan pada bentuk visual bilahnya. Karya berupa tombak dimaknai sebagai simbol kehidupan manusia.

Tiga komponen sebagai landasan dalam menciptakan karya seni, menurut Haryono Haryoguritno yaitu *Greget*, *Guwaya* dan *Wangun*. *Greget* adalah kesan yang dapat membangkitkan emosi dari orang yang mengamati karya. *Guwaya* adalah kesan yang menyiratkan vitalitas dan semangat. *Wangun* disini berarti ‘keserasian anatomis’.

Penciptaan tugas akhir dibuat tiga bilah *dhapur* tombak, yaitu: “*Dhapur* tombak Rajamala *Baita Alit* luk-7 dengan pamor *woshing wutah*. “*Dhapur* Tombak Rajamala *Baita Ageng* dengan pamor teknik rekaan”. “*Dhapur* Tombak Rajamala kembar dengan bilah *wulung/pengawak wojo*”.

Kata kunci: *canthik perahu Kyai Rajamala, dhapur tombak.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN TUGAS AKHIR KARYA	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xx
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Masalah Penciptaan	3
C. Batasan Penciptaan	4
D. Tujuan Penciptaan	5
E. Manfaat Penciptaan	5
F. Tinjauan Sumber Penciptaan	6
1. Tinjauan Pustaka	6
2. Tinjauan Visual Karya	7
G. Originalitas Penciptaan	11
H. Metodologi Penciptaan	12

I. Metode Penciptaan	12
J. Bagan Penciptaan	15
K. Sistematika Penulisan	16

BAB II LANDASAN PENCIPTAAN

A. Tinjauan Tema Penciptaan	18
1. Pengertian Rajamala	18
2. Sejarah dibuatnya Perahu Kyai Rajamala	20
3. Ciri-ciri Canthik Perahu Kyai Rajamala	23
4. Keberadaan Canthik Perahu Kyai Rajamala	31
5. Makna Canthik Perahu Kyai Rajamala	32
B. Tinjauan Tombak	32
1. Pengertian Tombak	32
2. Sejarah Keberadaan Tombak	33
3. Tombak dari Masa ke Masa	35
4. Ciri-ciri Tombak	39
5. Peran dan Fungsi Tombak	52

BAB III PROSES PENCIPTAAN

A. Eksplorasi Penciptaan	60
1. Eksplorasi Konsep	60
2. Eksplorasi Bentuk	61
3. Eksplorasi Pamor	62
B. Proses Perencanaan	62
1. Sketsa	62

2. Sketsa Terpilih/Desain	79
C. Proses Perwujudan	84
1. Persiapan Bahan dan Alat	84
2. Peralatan Pengerjaan Dhapur Tombak	97
3. Proses Pengerjaan	104
D. Kalkulasi Biaya	136
1. Rincian Biaya Pembuatan	136
2. Rincian Biaya Transportasi dan lain-lain	142
3. Rekapitulasi Biaya	142
BAB IV ULASAN KARYA	
A. Karya 1 Tombak Dhapur Rajamala Kembar	145
B. Karya 2 Tombak Dhapur Rajamala Baita Alit	147
C. Karya 3 Tombak Dhapur Rajamala Baita Ageng	150
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	153
B. Saran	153
DAFTAR ACUAN	155
DAFTAR PARTISIPAN	157
GLOSARIUM	159
LAMPIRAN	166

DAFTAR GAMBAR

Gambar 01	: Canthik Perahu Kyai Rajamala	3
Gambar 02	: Beragam <i>Dhapur</i> tombak	7
Gambar 03	: Tombak trisula <i>tinatah</i> Naga Kembar	8
Gambar 04	: Tombak pambelah <i>baita</i> Rajamala	8
Gambar 05	: Replika Perahu Kyai Rajamala, karya Sulistyoko Joko Suryono	9
Gambar 06	: Tombak trisula <i>tinatah</i> Naga Temanten	9
Gambar 07	: Tombak <i>tinatah</i> Naga Angin	10
Gambar 08	: Tombak <i>tinatah</i> Naga Punakawan	10
Gambar 09	: Tombak <i>tinatah</i> Singo Barong	11
Gambar 10	: Tokoh Rajamala dalam wayang kulit	20
Gambar 11	: Bentuk mata pada canthik perahu Kyai Rajamala	24
Gambar 12	: Bentuk mata <i>plelengan</i> dalam wayang kulit	24
Gambar 13	: Bentuk hidung pada canthik perahu Kyai Rajamala	24
Gambar 14	: Bentuk hidung <i>pangotan</i> dalam wayang kulit	25
Gambar 15	: Bentuk mulut pada canthik perahu Kyai Rajamala	26
Gambar 16	: Gambar bentuk mulut <i>gusen</i> dalam wayang kulit	26
Gambar 17	: Bentuk kumis pada canthik perahu Kyai Rajamala	27
Gambar 18	: Bentuk rambut pada canthik perahu Kyai Rajamala	28
Gambar 19	: Bentuk <i>jamang</i> pada canthik perahu Kyai Rajamala	28
Gambar 20	: <i>Jamang sa-ler</i> dalam wayang kulit	29

Gambar 21	: Bentuk <i>sumping</i> pada canthik perahu Kyai Rajamala	29
Gambar 22	: <i>Sumping sekar kluwih</i> dalam wayang kulit	30
Gambar 23	: Bentuk telinga pada canthik perahu Kyai Rajamala	30
Gambar 23	: Canthik Kyai Rajamala tampak samping	31
Gambar 25	: Relief Candi Suku	34
Gambar 26	: Relief Candi Penataran	34
Gambar 27	: Relief Candi Borobudur	35
Gambar 28	: Tombak <i>tangguh</i> Pajajaran	36
Gambar 29	: Tombak <i>tangguh</i> Majapahit	36
Gambar 30	: Tombak <i>tangguh</i> Mataram	37
Gambar 31	: Tombak <i>tangguh</i> Sunda	37
Gambar 32	: Tombak <i>tangguh</i> Tuban	38
Gambar 33	: Tombak Bugis	38
Gambar 34	: Methuk <i>iras</i>	40
Gambar 35	: Methuk <i>rabi</i>	41
Gambar 36	: Methuk tunggal	41
Gambar 37	: Methuk tinggi	42
Gambar 38	: Methuk sedang	43
Gambar 39	: Methuk rendah	43
Gambar 40	: Methuk susun	44
Gambar 41	: Methuk <i>tretes</i>	44
Gambar 42	: Methuk <i>tinatah</i>	45
Gambar 43	: Methuk <i>wulung/keleng</i>	45

Gambar 44	: Methuk <i>sekar</i>	46
Gambar 45	: Warangka tombak motif <i>Sekar Melati</i>	50
Gambar 46	: Warangka tombak motif <i>lung-lungan</i>	51
Gambar 47	: Warangka tombak polosan	51
Gambar 48	: Warangka tombak motif <i>tumpal</i>	52
Gambar 49	: Tombak dipajang diruang tamu “Seni Tempa Pamor”	53
Gambar 50	: Tombak dipajang lengkap dengan jagrak di Museum Keris Brojobuwono	53
Gambar 51	: Beragam jenis tombak koleksi Padepokan Brojobuwono	54
Gambar 52	: Artefak bilah tombak masa ke masa di Museum Brojobuwono	55
Gambar 53	: Artefak bilah tombak Kyai Abirawa	55
Gambar 54	: Logo Kota Palangkaraya	56
Gambar 55	: Penggunaan tombak dalam upacara adat <i>Tiwah</i>	57
Gambar 56	: Prajurit Kraton Kasunanan Surakarta dengan menggunakan senjata tombak	57
Gambar 57	: Logo Program Studi Keris dan Senjata Tradisional	58
Gambar 58	: Surat Al-Haddid ayat 25 beserta terjemahannya	59
Gambar 59	: Sketsa pensil tombak 1	63
Gambar 60	: Sketsa computer tombak 1	63
Gambar 61	: Sketsa pensil tombak 2	64
Gambar 62	: Sketsa computer tombak 2	64
Gambar 63	: Sketsa pensil tombak 3	65

Gambar 64	: Sketsa computer tombak 3	65
Gambar 65	: Sketsa pensil tombak 4	66
Gambar 66	: Sketsa computer tombak 4	66
Gambar 67	: Sketsa pensil tombak 5	67
Gambar 68	: Sketsa computer tombak 5	67
Gambar 69	: Sketsa pensil tombak 6	68
Gambar 70	: Sketsa computer tombak 6	68
Gambar 71	: Sketsa pensil tombak 7	69
Gambar 72	: Sketsa computer tombak 7	69
Gambar 73	: Sketsa pensil tombak 8	70
Gambar 74	: Sketsa computer tombak 8	70
Gambar 75	: Sketsa pensil tombak 9	71
Gambar 76	: Sketsa computer tombak 9	71
Gambar 77	: Sketsa pensil tombak 10	72
Gambar 78	: Sketsa computer tombak 10	72
Gambar 79	: Sketsa pensil tombak 11	73
Gambar 80	: Sketsa computer tombak 11	73
Gambar 81	: Sketsa pensil tombak 12	74
Gambar 82	: Sketsa computer tombak 12	74
Gambar 83	: Sketsa pensil tombak 13	75
Gambar 84	: Sketsa computer tombak 13	75
Gambar 85	: Sketsa pensil tombak 14	76
Gambar 86	: Sketsa computer tombak 14	76

Gambar 87	: Sketsa pensil tombak 15	77
Gambar 88	: Sketsa computer tombak 15	77
Gambar 89	: Sketsa pensil tombak 16	78
Gambar 90	: Sketsa computer tombak 16	78
Gambar 91	: Desain karya 1	79
Gambar 92	: Desain karya 2	80
Gambar 93	: Desain karya 3	80
Gambar 94	: Desain karya 1 telah disempurnakan	81
Gambar 95	: Desain karya 2 telah disempurnakan	82
Gambar 96	: Desain karya 3 telah disempurnakan	83
Gambar 97	: Potongan besi plat kapal	84
Gambar 98	: Nikel	85
Gambar 99	: Besi ulir	86
Gambar 100	: Arang kayu Jati	87
Gambar 101	: <i>Blower fan</i>	88
Gambar 102	: <i>Ububan</i>	88
Gambar 103	: <i>Tungku perapen</i>	89
Gambar 104	: Paron baja anvil	90
Gambar 105	: <i>Paron dengkul</i>	90
Gambar 106	: Beragam palu	91
Gambar 107	: Beragam jipit	92
Gambar 108	: <i>Impun-impun</i>	93
Gambar 109	: Sekop gaggang	93

Gambar 110	: Garpu <i>cakarwa</i>	94
Gambar 111	: <i>Ayakan</i> arang Jati	95
Gambar 112	: <i>Susruk</i>	95
Gambar 113	: Beragam paju	96
Gambar 114	: Blak karya	97
Gambar 115	: Mesin <i>grinder</i>	97
Gambar 116	: <i>Mini grinder</i>	98
Gambar 117	: Tanggem Besi	99
Gambar 118	: Gergaji emas	99
Gambar 119	: <i>Sketmat</i>	100
Gambar 120	: Kikir dengan beragam bentuk dan kegunaan	100
Gambar 121	: Beragam batu asah untuk proses <i>nyangling</i>	101
Gambar 122	: Beragam <i>tatah penguku</i> dan <i>penyilap</i>	102
Gambar 123	: <i>Jabung</i>	102
Gambar 124	: Amplas lembaran	103
Gambar 125	: Asam sulfat dalam botol dan tempat pencampuran	104
Gambar 126	: Proses memipihkan nikel	105
Gambar 127	: Menyisipkan nikel diantara besi	106
Gambar 128	: Menyatukan besi dan nikel/pijar	106
Gambar 129	: Proses melipat pamor	107
Gambar 130	: Proses melipat pamor	107
Gambar 131	: Proses <i>nylorok</i> baja	108
Gambar 132	: Proses membuat luk	108

Gambar 133	: Proses membuat dan <i>ngulur pesi</i>	109
Gambar 134	: Proses membuat pamor <i>gedekan</i>	109
Gambar 135	: Memotong desain bilah	111
Gambar 136	: Menempelkan desain pada bakalan bilah tombak	112
Gambar 137	: Proses pengecekan pamor	112
Gambar 138	: Membuat <i>kruwingan</i> dan <i>gusen</i> pada bilah tombak	113
Gambar 139	: Membuat <i>tinatah</i> motif canthik Rajamala	113
Gambar 140	: Membuat <i>ricikan</i> berupa sobekan pada bilah	114
Gambar 141	: Bilah karya tombak 1 jadi	114
Gambar 142	: Bakalan bilah tombak Rajamala karya 2	115
Gambar 143	: Membentuk bilah tombak	116
Gambar 144	: Proses pengecekan pamor	116
Gambar 145	: Proses membuat <i>tinatah</i> motif canthik Rajamala	117
Gambar 146	: Bilah karya 2 jadi	117
Gambar 147	: Bakalan tombak karya 3	119
Gambar 148	: Proses mengikis bilah tombak	119
Gambar 149	: Proses membuat tinatah canthik Rajamala	120
Gambar 150	: Tombak karya 3 jadi	120
Gambar 151	: Proses <i>nyangling</i>	121
Gambar 152	: Beragam batu asah	122
Gambar 153	: Kayu Akasia bahan pembuatan <i>landeyan</i>	123
Gambar 154	: Proses bubut kayu untuk <i>landeyan</i>	124
Gambar 155	: Menghaluskan <i>landeyan</i>	124

Gambar 156	: <i>Finishing landeyan</i>	125
Gambar 157	: <i>Landeyan</i> sudah jadi	125
Gambar 158	: Proses membuat <i>blak</i> warangka tombak	127
Gambar 159	: Proses mempersiapkan kayu bahan warangka	127
Gambar 160	: Proses memotong bahan warangka sesuai <i>blak</i>	128
Gambar 161	: Proses membentuk dasar warangka tombak	128
Gambar 162	: Proses menghaluskan permukaan warangka	129
Gambar 163	: Proses finishing warangka tombak	129
Gambar 164	: Proses finishing warangka	130
Gambar 165	: Warangka tombak jadi	130
Gambar 166	: Proses pembersihan bilah	132
Gambar 167	: Proses <i>mutih</i> bilah tombak	132
Gambar 168	: Proses mengeringkan bilah tombak	133
Gambar 169	: Proses mencelupkan bilah pada larutan <i>warangan</i>	133
Gambar 170	: Hasil bilah karya-1 yang sudah di <i>warangi</i>	134
Gambar 171	: Hasil bilah karya-2 yang sudah di <i>warangi</i>	134
Gambar 172	: Hasil bilah karya-3 yang sudah di <i>warangi</i>	135
Gambar 173	: Proses pemasangan <i>srumbung</i>	135
Gambar 174	: Proses melubangi <i>landeyan</i>	136
Gambar 175	: Tombak <i>dhapur</i> Rajamala Kembar dengan Perabot	145
Gambar 176	: Bilah tombak <i>dhapur</i> Rajamala Kembar	145
Gambar 177	: Motif tinatah Rajamala Kembar	146
Gambar 178	: Tombak <i>dhapur</i> Rajamala Baita Alit dengan perabot	147

Gambar 179	: Bilah tombak <i>dhapur</i> Rajamala Baita Alit	148
Gambar 180	: Motif tinatah Rajamala Baita Alit	149
Gambar 181	: Tombak <i>dhapur</i> Rajamala Baita Ageng dengan perabot	150
Gambar 182	: Bilah tombak <i>dhapur</i> Rajamala Baita Ageng	150
Gambar 183	: Motif tinatah Rajamala Baita Ageng	151

DAFTAR TABEL

Tabel 01	: Bagan Proses Penciptaan Karya Tombak Kyai Rajamala	15
Tabel 02	: Biaya bahan pokok pembuatan karya tombak 1	137
Tabel 03	: Biaya peralatan pendukung penggarapan karya 1	137
Tabel 04	: Biaya pengupahan tenaga kerja karya 1	137
Tabel 05	: Biaya artisan perabot tombak karya 1	138
Tabel 06	: Tabel biaya total penciptaan karya 1	138
Tabel 07	: Biaya bahan pokok pembuatan karya tombak 2	138
Tabel 08	: Biaya peralatan pendukung penggarapan karya 2	139
Tabel 09	: Biaya pengupahan tenaga kerja karya 2	139
Tabel 10	: Biaya artisan perabot tombak karya 2	139
Tabel 11	: Tabel biaya total penciptaan karya 2	140
Tabel 12	: Biaya bahan pokok pembuatan karya tombak 3	140
Tabel 13	: Biaya peralatan pendukung penggarapan karya 3	140
Tabel 14	: Biaya pengupahan tenaga kerja karya 3	141
Tabel 15	: Biaya artisan perabot tombak karya 3	141

Tabel 16	: Tabel biaya total penciptaan karya 3	141
Tabel 17	: Tabel Rincian biaya transportasi dan lain-lain	142
Tabel 18	: Rekapitulasi Biaya Penciptaan Karya	142



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Perahu pada masa lalu merupakan alat transportasi yang utama, hal ini bisa dilacak dari beberapa sumber sejarah. Keraton-keraton di Jawa, termasuk Keraton Surakarta yang merupakan keturunan Dinasti Mataram juga menggantungkan alat transportasi mereka pada perahu.

Pembuatan perahu Rajamala dilakukan pada masa pemerintahan Pakubuwana ke V (10 Oktober 1820 - 5 September 1823), pemerintahannya hanya berlangsung selama kurang lebih 3 tahun. Dalam manuskrip berjudul “*Babon Babad Baita*” dikisahkan dengan panjang lebar bagaimana kapal itu datang di galangan kapal sampai peluncurannya. Kapal Rajamala dapat diklasifikasikan sebagai *baita gung* atau kapal besar. Pemberian nama Kyai Rajamala untuk perahu tersebut karena pada haluan perahu dihiasi dengan *canthik* yang berupa arca kepala Rajamala.¹

Tokoh Rajamala dalam cerita pewayangan, merupakan tokoh yang mempunyai kesaktian di air. Ketika lahir ia berada di air, bila tewas ia akan bisa hidup lagi bila berada di air. Hal tersebut bisa disimak dalam salah satu adegan cerita pewayangan *lakon adon-adon* Rajamala, yang menceritakan tentang perebutan kekuasaan Kerajaan Wiratha oleh patihnya, Kencakarupa, melalui adu

¹ Sulistyoko Joko Suryono dan Aji Wiyoko, 2014, *Laporan Penelitian, Kajian Bentuk Kapal Rajamala*, Surakarta. Hal.16.

jago antara jago dari pihak Raja Wiratha, yaitu Jagalabilawa, dengan jago pihak Kencakarupa yaitu Rajamala.²

Canthik perahu Kyai Rajamala memberi inspirasi kepada penulis pada aspek estetika dan aspek historis, untuk dapat menghasilkan karya berupa tombak *dhapur* Rajamala *polowijan*. Tombak tersebut diharapkan memiliki makna dan nilai, harapannya adalah jika orang menggunakan dan memegang sebuah tombak hasil buatan penulis dapat menjunjung nilai sejarah dan nilai keindahan dari *Canthik* perahu Kyai Rajamala sebagaimana yang telah dipaparkan.

Bambang Hasrinuksmo menjelaskan bahwa 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. Pada zaman itu, tombak sederhana hanya terbuat dari batu runcing yang diberi tangkai panjang. Pada mulanya tombak digunakan terutama sebagai alat berburu, mencari ikan maupun untuk menghalau binatang buas. Kemudian senjata itu digunakan pula sebagai alat perang, benda upacara, dan sebagai pusaka turun temurun.³

² Sri Marwati, 2004, *Skripsi Bentuk dan Makna Canthik Kyai Rajamala Keraton Surakarta*, Surakarta.

³ Bambang Hasrinuksmo, 2004, *Ensiklopedi Keris*, Jakarta: Pertama Gramedia.



Gambar 01 : Canthik Perahu Kyai Rajamala.
Koleksi Museum Radya Pustaka.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2017)

B. Rumusan Masalah Penciptaan

Berdasarkan latar belakang dan konsep penciptaan diatas, maka penciptaan *dhapur* tombak Rajamala yang dibuat dengan menerapkan bentuk *canthik* perahu Kyai Rajamala, dengan merumuskan penciptaan karya sebagai berikut:

1. Bagaimana Latar Belakang Historisasi Canthik Perahu Kyai Rajamala?
2. Bagaimanakah pembuatan desain tombak inspirasi dari canthik perahu Kyai Rajamala?
3. Bagaimana proses dan teknik memvisualkan *dhapur* tombak Rajamala?

C. Batasan Penciptaan

Batasan masalah dalam penciptaan karya tombak Rajamala ini lebih fokus pada permasalahan, proses penciptaan karya dan tulisan pengantar karya. Tujuan untuk pembahasan permasalahan yang diangkat sebagai tema karya tugas akhir. Adapun batasan masalah tersebut mencakup tiga hal antara lain sebagai berikut:

1. Batasan Bentuk

Penciptaan karya ini menekankan bentuk dasar dari canthik perahu Kyai Rajamala pada umumnya, yang divisualkan pada *sor-soran* bilah karya tugas akhir ini. Penerapan bentuk tersebut diharapkan memberikan karakteristik yang khas pada *dhapur* dan bentuk bilahnya, dan juga terdapat makna-makna simbolik di dalamnya.

2. Batasan Material

Penciptaan karya ini menggunakan bahan besi, nikel dan baja. Diharapkan eksplorasi dari bentuk visual canthik perahu Kyai Rajamala sebagai motif tinatah dengan penerapan pamor *woshing wutah* dan pamor rekaan. Salah satu diantara tiga karya diwujudkan dengan bilah *wulung/pengawak wojo (keleng)*, dengan berwarna hitam saja maka akan menambah kesan dan menonjolkan karakteristik dari *dhapur* tombak Rajamala.

3. Batasan Karya

Penciptaan karya tugas akhir ini berjumlah tiga karya. Dengan pengembangan tetapi tidak meninggalkan bentuk visual dari canthik perahu Kyai Rajamala dan divisualkan dalam bentuk bilah tombak. Dengan adanya batasan karya yang sudah ditentukan maka penulis dapat membagi menjadi tiga, yaitu:

- a) Tombak *Dhapur* Rajamala Kembar dengan pamor *woshing wutah*.
- b) Tombak *Dhapur* Rajamala *Baita Alit* luk-7 dengan pamor rekaan.
- c) Tombak *Dhapur* Rajamala *Baita Ageng* dengan bilah *wulung/pengawak wojo*.

D. Tujuan Penciptaan

Tujuan dari penciptaan karya ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Latar Belakang Canthik Perahu Kyai Rajamala.
2. Menghasilkan sketch dan desain tombak *dhapur* Rajamala.
3. Menghasilkan karya *dhapur* tombak Rajamala.

E. Manfaat Penciptaan

Adapun manfaat yang diperoleh dari penciptaan karya *dhapur* tombak Rajamala ini antara lain :

1. Bagi penulis, dapat menjadi sarana eksplorasi dan ekspresi dalam berkarya, berkreasi seni dengan menerapkan proses berkarya seni secara terstruktur dan sistematis.
2. Bagi insan perkerisan dan sanggar *tosan aji*, dapat digunakan sebagai sumber informasi dalam pembuatan *dhapur* tombak *polowijan*.
3. Bagi ilmu pengetahuan, dapat memperkaya sumber referensi dan sumber penciptaan tombak.
4. Bagi masyarakat umum, dapat menjadi sarana pembelajaran, menambah pengetahuan, dan pendalaman terhadap kebudayaan asli

Indonesia. Serta mengingatkan masyarakat akan nilai-nilai adiluhung khususnya dalam dunia *tosan aji*.

F. Tinjauan Sumber Penciptaan

1. Tinjauan Pustaka

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

Harmanto Bratahiswara dalam bukunya yang berjudul *Bauwarna Adat Tata Cara Jawa*, Yayasan Surya Sumirat, 2000. Menjelaskan tentang beragam adat dan tata cara masyarakat Jawa. Buku ini dapat digunakan sebagai sumber referensi tertulis.

Sri Marwati dalam skripsinya yang berjudul *Bentuk dan Makna Canthik Kyai Rajamala Keraton Surakarta Ciptaan KGPAA Hamengkunagara III*, Surakarta, 2005. Menjelaskan tentang sejarah canthik perahu Kyai Rajamala dengan beberapa versi. Skripsi ini dapat digunakan sebagai sumber referensi tertulis.

Haryono Haryoguritno dalam bukunya yang berjudul *Keris Jawa antara mistik dan nalar*, PT. Indonesia Kebanganku, 2004. Menjelaskan tentang sejarah tosan aji. Buku ini dapat digunakan sebagai dasar teori-teori mengenai keris dan tombak.

Prasida Wibawa dalam bukunya yang berjudul *Tosan Aji Pesona Jejak Prestasi Budaya*, PT. Gramedia Pustaka, 2008. Menjelaskan tentang tosan aji keris dan tombak. Buku ini dapat digunakan sebagai sumber referensi tertulis.

Waluyo Wijayanto, *Dhapur*, Jakarta: Yayasan Persaudaraan Penggemar Tosan Aji, 1998 yang memuat tentang ragam bentuk bilah (*dhapur*). Buku ini dapat digunakan sebagai acuan untuk membuat sketsa dan desain.

2. Tinjauan Visual Karya

Tinjauan visual penciptaan merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk menggali data visual yang digunakan penulis sebagai landasan dalam menciptakan karya tugas akhir.



Gambar 02 : Gambar Beragam *Dhapur* tombak.
Sumber : Buku *Dhapur*.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2017)



Gambar 03 : Gambar tombak trisula tinatah Naga Kembar..
Sumber : www.tombaktinatah.com



Gambar 04 : Tombak pambelah *baita* Rajamala.
(Museum Radya Pustaka)
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 05 : Replika Perahu Kyai Rajamala, karya Sulistyo Joko Suryono.
(Museum Radya Pustaka)
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2017)



Gambar 06 : Gambar tombak trisula *tinatah* Naga Temanten.
Sumber : www.tombaktrisulatinatahemas.com



Gambar 07 : Gambar tombak tinatah Naga Angin
Sumber : www.tombaktinatahkreasibaru.com



Gambar 08 : Gambar tombak tinatah Naga Punakawan.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 09 : Gambar tombak *tinatah* Singo Barong.
Sumber : www.gambar.tombak.tinatah.com

G. Originalitas Penciptaan

Bentuk *Dhapur* tombak yang banyak dijumpai pada umumnya mengacu pada bentuk daun bambu, sirih dan andong. Sedangkan yang bersumber dari canthik perahu Kyai Rajamala sepengetahuan penulis belum dijumpai. Hal tersebut menginspirasi penulis untuk berkarya seni dengan mengacu pada bentuk visual canthik perahu Kyai Rajamala.

Proses penciptaan karya tombak ini menekankan pada proses kreatifitas dalam mewujudkannya. Proses perwujudan bilah tombak *dhapur* Rajamala ini menggunakan pamor *woshing wutah*, pamor rekaan dan bilah *wulung* (*pengawak wojo*).

Penulis menganggap bahwa karya *dhapur* tombak Rajamala sebelumnya belum pernah dijumpai dalam penciptaan *dhapur* tombak. Oleh karena itu penulis

mewujudkan karya *dhapur* tombak Rajamala dengan inspirasi dari bentuk visual dari canthik perahu Kyai Rajamala.

H. Metodologi Penciptaan

Tiga komponen sebagai landasan dalam menciptakan karya seni, menurut Haryono Haryoguritno yaitu *Greget*, *Guwaya* dan *Wangun* dalam bukunya yang berjudul *Keris Jawa antara Mistik dan Nalar*

Greget adalah kesan yang dapat membangkitkan emosi dari orang yang mengamati karya seni termasuk keris. Di Bali disebut *taksu*. *Greget* bisa mengunggah maupun menurunkan gairah seseorang.

Guwaya bilah keris adalah kesan yang menyiratkan vitalitas dan semangat bilah keris. Sebagai contoh, orang yang dalam keadaan sehat gembira akan tampak *guwaya*-nya (air mukanya lebih cerah, pandangan matanya lebih berseri, penuh gairah hidup). *Guwaya* merupakan efek yang bernuansa psikologis dan spiritual.

Wangun disini berarti 'keserasian anatomis'. Pada kenyataannya memang banyak ditemukan keris yang bentuknya *wagu* (*janggal*). Hal itu sebenarnya harus dihindari walaupun keris tersebut mengandung nilai positif pada aspek yang lainnya, misalnya bahan besi, bahan baja, garapan, umur, keadaan, atau keanehannya. Pengertian *wagu* tidak sama dengan perbedaan bentuk suatu *dhapur* berdasarkan pembuat, waktu dibuat, serta daerah asal. Jadi, tidak mewakili salah satu *tangguh* tertentu. Kejanggalan bentuk lebih menjurus kepada pengertian kesalahan estetis karena kurangnya pengetahuan dan pengalaman pembuatnya, kesalahan pemugaran, atau karena *pasikutan*-nya.⁴

Berdasarkan pernyataan Haryono Haryoguritno dapat disimpulkan bahwa dalam proses menciptakan karya seni harus mempertimbangkan 3 komponen, diantaranya: *greget*, *guwaya* dan *wangun*. Komponen tersebut dapat berpengaruh pada estetika karya yang dibuat.

⁴ Haryono Haryoguritno, 2005, *Keris Jawa Antara Mistik dan Nalar*, Jakarta: PT. Indonesia Kebangaanku, hal. 367

I. Metode Penciptaan

Proses Penciptaan sebuah karya dapat dilakukan melalui metode ilmiah yang direncanakan secara seksama, analisis, dan sistematis. Proses tersebut dilakukan untuk mewujudkan ide gagasan/sumber inspirasi kedalam sebuah karya. Metode penciptaan merupakan proses dalam merealisasikan gagasan atau ide kedalam sebuah karya yang terdapat sebuah tahapan. Adapun metode-metode yang digunakan dalam penciptaan karya ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Eksplorasi

Tahap eksplorasi meliputi aktivitas penggalian dan penjelajahan terkait ide/gagasan dengan langkah mencari identitas/catatan dan perumusan masalah, penelusuran, penggalian, pengumpulan data dan referensi, kemudian dilanjutkan dengan pengolahan dan analisis data untuk mendapatkan simpul penting konsep pemecahan masalah secara teoritis, yang hasilnya dipakai sebagai dasar perancangan. Kegiatan yang dilakukan dalam tahapan ini, antara lain:

- a. **Observasi/Tinjauan Visual** adalah teknik mengamati dengan mengumpulkan data secara visual seperti gambar, foto serta karya yang erat hubungannya dengan penciptaan *dhapur* tombak Rajamala pengembangan dari bentuk canthik perahu Kyai Rajamala. Penciptaan tugas akhir karya ini, penulis melakukan pengamatan langsung ke Museum dan Padepokan Keris Brojobuwono, Museum Radya Pustaka, Museum Keris Nusantara, dan Museum Kraton Surakarta.

- b. Studi pustaka** dilakukan dengan mengumpulkan dan mempelajari berbagai sumber referensi berupa buku, sumber internet dan lain-lain yang berkaitan dengan tema. Proses ini dilakukan untuk memperoleh referensi terkait canthik perahu Kyai Rajamala.
- c. Metode Wawancara** adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab dengan bertatap muka secara langsung kepada narasumber staff teknis UPT Museum Radya Pustaka Surakarta.

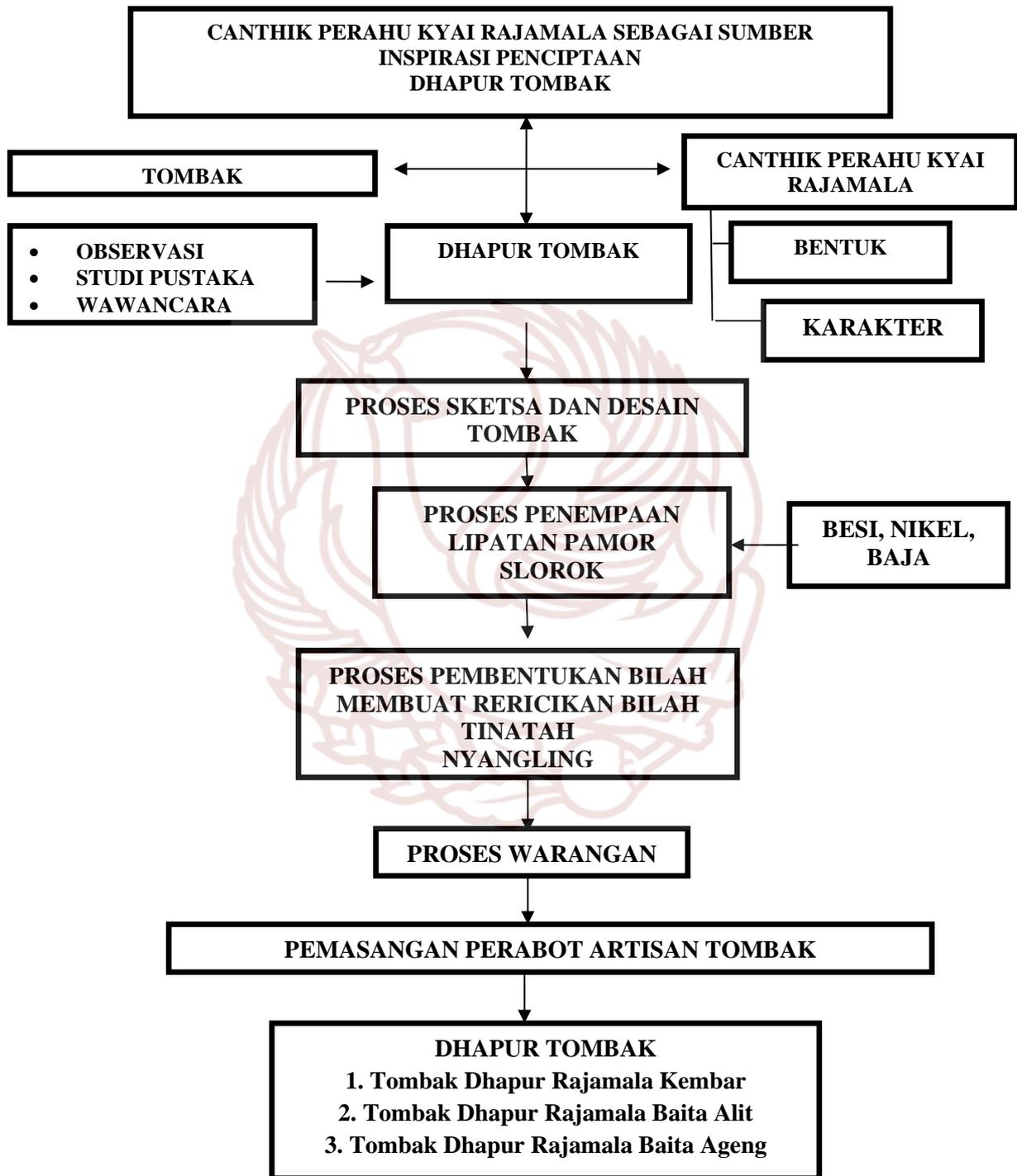
2. Tahap Perancangan

Tahap perancangan yang dilakukan berdasarkan perolehan butir penting hasil analisis yang dirumuskan, diteruskan dalam visualisasi dalam bentuk sketch tombak *dhapur* Rajamala. Kemudian sketsa dipilih dan disempurnakan sebagai desain yang berguna bagi perwujudan tombak *dhapur* Rajamala.

3. Tahap Perwujudan

Tahap perwujudan dimulai dari pembuatan sketsa gambar bilah, desain/gambar kerja, kemudian dari gambar kerja yang dilakukan selanjutnya adalah proses mempersiapkan alat dan bahan. Jika bahan telah dipersiapkan selanjutnya adalah proses penempaan. Proses penempaan menghasilkan bakalan bilah, dan pembentukan bilah dapat dilakukan sesuai gambar kerja yang dibuat. Proses terakhir adalah finishing.

J. Bagan Penciptaan Karya



Tabel 01. Bagan Proses Penciptaan Karya Tombak Kyai Rajamala

K. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan laporan proposal karya tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang penciptaan, rumusan masalah penciptaan, batasan penciptaan, manfaat penciptaan, tinjauan sumber penciptaan, originalitas penciptaan, metodologi penciptaan, metode penciptaan, skema proses penciptaan, dan sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II : LANDASAN PENCIPTAAN

Bab ini membahas tentang tema yaitu canthik perahu Kyai Rajamala Sebagai Sumber Inspirasi penciptaan *Dhapur* Tombak. Pembahasan meliputi: tinjauan tema penciptaan, pengertian, historisasi, makna dan ciri-ciri canthik perahu Kyai Rajamala. Pengertian dan sejarah tombak, methuk, landeyan dan warangka tombak.

BAB III : PROSES PENCIPTAAN

Bab ini membahas tentang proses penciptaan karya tombak *dhapur* Rajamala yang meliputi : eksplorasi penciptaan, eksplorasi konsep, eksplorasi pamor, proses perencanaan, sketch, desain, proses perwujudan karya, bahan pembuatan karya, peralatan yang digunakan, tahap penempaan, dan tahap pembentukan bilah tombak.

BAB IV : ULASAN KARYA

Bab ini menguraikan rincian biaya yang meliputi: kalkulasi biaya pokok alat dan bahan, biaya tambahan, tenaga kerja, dan biaya keseluruhan.

BAB V : PENUTUP

Bab terakhir ini berisi kesimpulan yang merupakan uraian yang disarikan secara tepat atas hasil karya tombak *dhapur* Rajamala dan pembahasannya. Kemudian pada bagian ini terdapat saran penting bagi pembaca.



BAB II

LANDASAN PENCIPTAAN

A. Tinjauan Tema Penciptaan

Tema merupakan pokok pikiran dalam penciptaan sebuah karya seni. Tema yang diangkat dalam penciptaan karya tugas akhir ini adalah *canthik* perahu Kyai Rajamala sebagai sumber inspirasi penciptaan *dhapur* tombak. Ciri dan karakteristik artefak *canthik* yang memiliki estetika bentuk visual, membuat penulis terangsang dalam ide gagasan untuk menciptakan bentuk-bentuk bilah *dhapur* tombak kreasi baru.

1. Pengertian Rajamala

Rajamala, nama sebuah *canthik* (*cucuk*) perahu terbuat dari kayu yang diukir berbentuk kepala raksasa, matanya besar melotot, rambutnya panjang, lurus dan tebal. *Canthik* Perahu Kyai Rajamala dibuat pada masa pemerintahan Paku Buwana IV yang bertahta pada tahun 1788 M sampai dengan 1820 M. Perahu Kyai Rajamala digunakan beberapa kali untuk menjemput permaisuri. Pertama kali digunakan oleh Sri Susuhunan Paku Buwana IV untuk menjemput putri Pamekasan Madura sebagai permaisuri, dan kembali dipergunakan oleh Sri Susuhunan Paku Buwana VII untuk menjemput putri Sultan Tjakraningrat dari Bangkalan Madura.⁵

⁵ Sumarno Al. Atmodipuro, 1960, *Nawawindu Radya Pustaka 1820-1892*, Surakarta. Hal 64-67.

Perahu Kyai Rajamala digunakan terakhir kali pada masa Sri Susuhunan Paku Buwana IX, untuk berpesta *lumban* di Bengawan Solo, dan membagikan makanan kepada masyarakat yang tertimpa musibah bencana alam berupa banjir. Artefak tersebut dikalangan Keraton dan masyarakat Surakarta merupakan benda pusaka, oleh karenanya diberi sebutan Kyai, dan saat ini disimpan di Museum Radya Pustaka, Surakarta.⁶

Rajamala berwatak keras hati, pemberani, ingin selalu menang sendiri dan selalu menurutkan kata hati. Ia memiliki kesaktian, salah satunya tidak bisa mati selama tubuhnya masih terkena air. Dalam kitab Mahabarata, saudara ipar dari Prabu Matswapati hanya ada satu orang yaitu Kecakarupa. Kecakarupa dalam cerita *lakon adon-adon* dikenal dengan nama Rajamala. Kecakarupa mati dibunuh oleh Bima yang menyamar sebagai Jagal Abilawa, karena ia ingin memaksakan kehendaknya untuk memperistri Salindri. Salindri merupakan nama samaran Dewi Drupadi ketika bersembunyi di negara Wiratha yang menyamar sebagai juru rias Dewi Niyustisnawati.⁷

Berdasarkan “Babad Rajamala” cerita lakon wayang purwa, mengisahkan tentang perahu yang dipakai oleh Dewi Rara Amis di Bengawan Sinugangga. Bethari Lara Amis, putri Raja yang sangat cantik tetapi terkena penyakit kudis, yang keluar dari istana dan menjadi tukang perahu. Bertugas menyebrangkan orang yang akan melewati Bengawan Sinugangga. Dikisahkan Palasara sedang mencari induk burung yang bersarang diatas kepalanya saat ia sedang bertapa, dalam pencariannya terhalang oleh Bengawan Sinugangga. Kemudian disebrangkan oleh Dewi Lara Amis, saat berada di perahu Palasara merasa jatuh hati kepada Dewi Lara Amis. Saat sedang asyik berduaan diatas perahu,

⁶ Sumarno Al. Atmodipuro, 1960, *Nawawindu Radya Pustaka 1820-1892*, Surakarta. Hal 64-67.

⁷ PEPADI (Persatuan Pedalangan Indonesia), *Jagad Pedalangan dan Pewayangan Cempala*, Jakarta: Humas PEPADI Pusat, Hal 18.

mendadak muncul arus kuat sehingga perahunya pecah. Bengawan yang bergolak pada saat itu lahirlah Rajamala, berwujud *bulus* atau kura-kura.⁸



Gambar 10 : Tokoh Rajamala dalam wayang kulit.
Sumber : www.tokohrajamalapewayangan.com

2. Sejarah dibuatnya perahu Kyai Rajamala

Paku Buwana IV yang lebih dikenal dengan nama *Sinuhun Bagus* yang artinya Orang Kaya tampan, mempunyai seorang permaisuri Raden Ayu Handoyo yang berasal dari Madura yaitu Puteri Adipati Pamekasan Madura. Paku Buwana IV memiliki seorang putra yaitu Raden Mas Sugandhi, yang nantinya akan menggantikan peran dan kedudukan ayahnya dengan gelar Paku Buwana V.⁹

Raden Mas Sugandhi dinobatkan menjadi Pangeran Adipati Anom sejak masih kecil, karena masih berusia 7-8 bulan. Kemudian naik tahta menggantikan peran dan kedudukan ayahnya menjadi Paku Buwana V, (1820 M - 1823 M).

⁸ Sulistyono Joko Suryono dan Aji Wiyoko, 2014, *Kajian Bentuk Kapal Rajamala*, Surakarta

⁹ Sri Marwati, 2004, *Skripsi Bentuk dan Makna Canthik Kyai Rajamala Keraton Surakarta*, Surakarta.

Paku Buwana V dikenal dengan sebutan *Sunan Sugih*, yang artinya Baginda Kaya. Masa pemerintahan yang sangat singkat, hanya menjadi Raja selama 3 tahun karena wafat menjelang usia 40 tahun.¹⁰

Pemrakarsa ide gagasan dalam pembuatan perahu Kyai Rajamala adalah Raden Mas Sugandhi, yang ibunya telah meninggal dunia sewaktu usianya masih kecil. Setelah ibu kandungnya meninggal dunia, Paku Buwana IV kemudian mempersunting adik ipar dari ibunya untuk dijadikan permaisuri. Akan tetapi, Perkawinan tersebut tidak membuahkan kebahagiaan karena tidak dikaruniai seorang anak, sehingga Paku Buwana IV seakan tidak menaruh rasa cinta lagi kepada Permaisuri. Hal tersebut tentunya membuat Permaisuri merasa sedih.¹¹

Melihat keadaan dan kondisi ibu tirinya, Raden Mas Sugandhi juga ikut merasa sedih. Sebagai perwujudan rasa hormat seorang anak, belas kasih dan rasa prihatin melihat kondisi ibu tirinya, sehingga mendorongnya untuk membuat perahu berukuran besar, yang nantinya akan dipersembahkan kepada ibu tirinya. Pembuatan perahu tersebut bertujuan untuk digunakan sebagai alat transportasi, jika ibunya sewaktu-waktu ingin kembali ke Madura.¹²

Semua abdi dalem Kadipaten diperintahkan untuk membuat arca berupa patung kepala raksasa, yang wajahnya menyerupai Raden Harya Rajamala yang nantinya akan dipasang sebagai *canthik (cucuk)* perahu. Bahan bakunya adalah

¹⁰ Sri Marwati, 2004, *Skripsi Bentuk dan Makna Canthik Kyai Rajamala Keraton Surakarta*, Surakarta.

¹¹ Wawancara, Bangkit Supriyadi, staff teknis UPT Museum Radya Pustaka, 10 November 2018.

¹² Wawancara, Bangkit Supriyadi, staff teknis UPT Museum Radya Pustaka, 10 November 2018.

kayu Jati dari hutan Danalaya, kecamatan Slogohimo, kabupaten Wonogiri, Jawa Tengah.¹³

Sebagai pertanda permulaan pengerjaan, Raden Mas Sugandhi mengawali mengukir. Kemudian pengerjaannya dilanjutkan oleh para Abdi dalem. Pada saat pengerjaan canthik berlangsung banyak abdi dalem yang secara tiba-tiba terserang penyakit, bahkan diantaranya ada yang sampai meninggal dunia. Para abdi dalem merasa diganggu oleh makhluk halus yang dirasa adalah penunggu kayu Jati yang digunakan untuk membuat canthik perahu Rajamala.

Raden Mas Sugandhi tidak berpikir lama, kemudian melakukan puasa dan berdoa kepada Tuhan Yang Maha Esa agar dapat mengatasi makhluk halus penunggu bahan kayu Jati tersebut, agar proses pembuatan canthik perahu Kyai Rajamala dapat terselesaikan dengan lancar. Ternyata makhluk halus penunggu kayu Jati itu berwujud anak-anak kecil yang tak terbilang jumlahnya.

Akhirnya, makhluk halus penunggu kayu Jati dapat ditaklukan oleh Raden Mas Sugandhi, namun para makhluk halus meminta syarat agar diampuni dan dibiarkan tetap hidup untuk menguasai canthik Rajamala tersebut. Permintaan mereka dikabulkan, namun mereka harus berjanji agar tidak mengganggu siapapun dalam proses pembuatannya.¹⁴

Setelah peristiwa tersebut, pembuatan canthik perahu Rajamala kembali dilanjutkan oleh para abdi dalem hingga selesai dan diberi nama Perahu Kyai Rajamala.

¹³ Sri Marwati, 2004, *Skripsi Bentuk dan Makna Canthik Kyai Rajamala Keraton Surakarta*, Surakarta.

¹⁴ Sri Marwati, 2004, *Skripsi Bentuk dan Makna Canthik Kyai Rajamala Keraton Surakarta*, Surakarta.

Setelah *canthik* dan perahu Rajamala selesai dibuat, penggunaan pertama kalinya dilakukan untuk bersiar di Bengawan Solo oleh Ramanda Sri Susuhunan Pakubuwono IV beserta permaisuri Kanjeng Ratu Kencana Wungu. Bersamaan dengan meluncurnya perahu Kyai Rajamala tersebut dengan diiringi *lelangen santiswarnan* oleh abdi dalem Kadipaten, sedangkan lagu dan liriknya adalah hasil ciptaan Kanjeng Pangeran Adipati Anom sendiri.¹⁵

3. Ciri-ciri *Canthik* perahu Kyai Rajamala

Ukuran *canthik* perahu Kyai Rajamala memiliki panjang 198 cm, lebar 53 cm dan tinggi 99 cm. Terdapat beberapa ciri-ciri yang ada pada *canthik* Kyai Rajamala, yaitu:

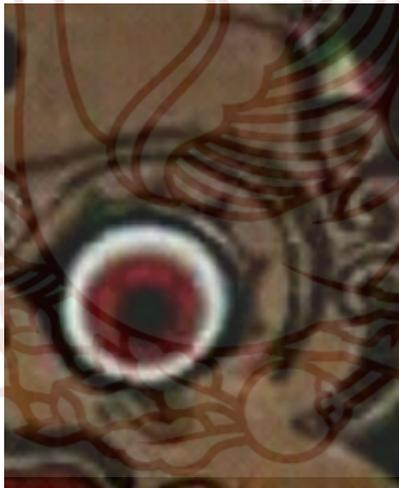
a. Bentuk Mata

Mata pada *canthik* perahu Kyai Rajamala memiliki diameter 28 cm, dengan manik mata berdiameter 8 cm. Bahan mata pada *canthik* Kyai Rajamala terdiri dari dua macam yaitu, bola mata yang terbuat dari kayu Jati dengan warna merah dan manik mata yang terbuat dari beling (kaca) berwarna hitam. Terletak ditengah-tengah menjadikan mata sebagai *center of interest* (pusat perhatian) jika dilihat dari sisi samping kanan atau kiri. Dalam dunia pewayangan termasuk jenis mata *plelengan*. Mata yang terlihat melotot mencerminkan watak yang kasar, pemaarah, bengis dan *brangasan* (ganas).

¹⁵ Drs. R. Harmanto Bratasiswara, 2000, *Bauwarna Adat Tata Cara Jawa*, Jakarta: Yayasan Suryasumirat, Hal 607.



Gambar 11 : Bentuk mata pada *canthik* perahu Kyai Rajamala.
(Museum Radya Pustaka)
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



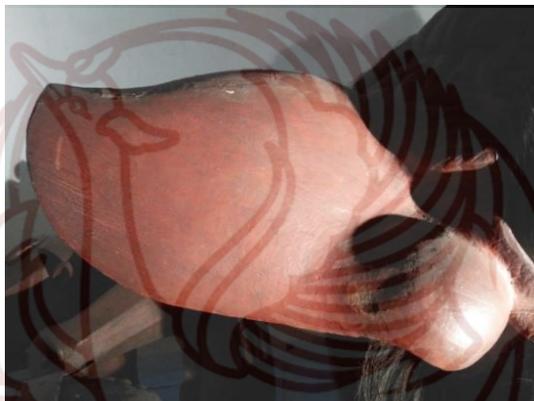
Gambar 12 : Bentuk mata *plelengan* dalam wayang kulit.
(Foto: Awal Mahmudriyanto, 2018)

b. Bentuk Hidung

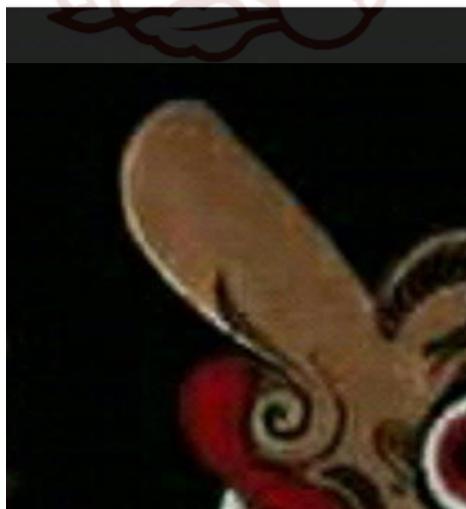
Hidung pada *canthik* Kyai Rajamala dalam dunia pewayangan termasuk jenis hidung *pangotan*. *Pangotan* memiliki arti mirip dengan *pangot* atau pisau. Panjang 64 cm, diukur dari ujung hidung bagian atas hingga bagian belakang

pangkal lubang hidung. Lebar 44 cm diukur dari sisi luar lubang hidung kanan hingga sisi luar lubang hidung bagian kiri.

Hidung berwarna merah terletak diantara kedua mata. Pada bagian bawah hidung terdapat 2 alur cekung dari lubang hidung, hingga mencapai ujung bagian bawah hidung. Tampak mendominasi bagian wajah canthik Rajamala. Jika dilihat dari samping, hidung tampak panjang, tumpul dan cembung.



Gambar 13 : Bentuk hidung pada canthik perahu Kyai Rajamala.
(Museum Radya Pustaka)
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 14 : Bentuk hidung *pangotan* dalam wayang kulit.
(Foto: Awal Mahmudriyanto, 2018)

c. Bentuk Mulut

Mulut canthik Kyai Rajamala dalam dunia pewayangan termasuk jenis mulut *gusen*, karena memiliki gusi dan taring. Didalamnya terdapat gigi yang berjumlah 10 buah (dihitung beserta dengan gigi taringnya). Gigi dan gusi bagian atas memberikan kesan mulut yang menganga.

Lebar 110 cm (diukur dari sisi kanan hingga sisi kiri mulut), tebal mulut berukuran 14 cm, hampir keseluruhannya tertutup dengan kumis tebal, lurus dan cukup panjang.



Gambar 15 : Bentuk mulut pada *canthik* perahu Kyai Rajamala.
(Museum Radya Pustaka)
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 16 : Bentuk mulut *gusen* dalam wayang kulit.
(Foto: Awal Mahmudriyanto, 2018)

d. Bentuk Kumis

Kumis berada pada bagian tepi, panjangnya 49 cm, lebar kumis 150 cm diukur dari bagian kanan hingga bagian kirinya. Kumis hampir menutupi keseluruhan bagian mulut dan dagu. Terbuat dari bahan *ijuk* (serabut pohon aren) yang berwarna hitam.



Gambar 17 : Kumis pada *canthik* perahu Kyai Rajamala.
(Museum Radya Pustaka)
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)

e. Bentuk Rambut

Panjang rambut *canthik* Kyai Rajamala bagian belakang 150 cm (diukur dari jamang hingga bagian ujung rambut), rambut bagian depan *jamang* berukuran 38 cm (rambut terpanjang yang terurai pada bagian wajah *canthik*). Terbuat dari bahan *ijuk* yang berwarna hitam dan lurus, memiliki kesamaan bahan yang digunakan pada bagian kumis dan alis. Memenuhi bagian atas kepala mulai dari belakang *jamang* hingga bagian ujung *sumping*.



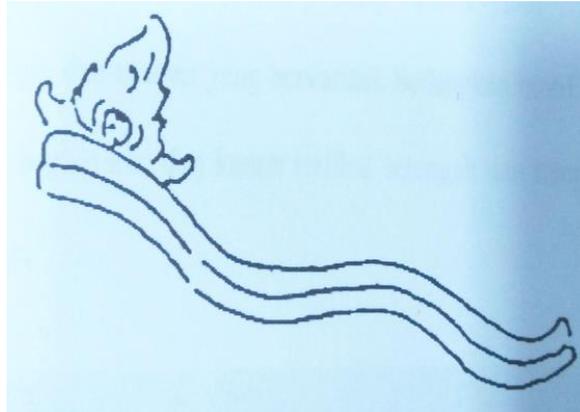
Gambar 18 : Bentuk rambut pada *canthik* perahu Kyai Rajamala.
(Museum Radya Pustaka)
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)

f. Bentuk *Jamang*

Jamang pada *canthik* Kyai Rajamala dalam dunia pewayangan termasuk jamang jenis *sa-ler*. Secara keseluruhan didominasi dengan warna emas atau *prada*. Dengan ukiran motif tumbuhan dari *stilasi* bentuk daun, bunga dan batang yang berbentuk pola segitiga. Ukuran segitiga besar berjajar yang berjumlah lima, dengan tinggi 20 cm (segitiga paling tengah), 14 cm (segitiga urutan kedua kanan kiri dari segitiga tengah), 25 cm (dua buah segitiga tepi).



Gambar 19 : Bentuk *jamang* pada *canthik* perahu Kyai Rajamala.
(Museum Radya Pustaka)
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



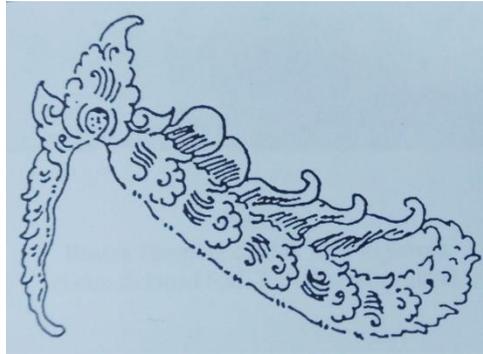
Gambar 20 : Bentuk *jamang sa-ler* dalam wayang kulit.
Sumber : Skripsi Bentuk dan Makna Canthik Kyai Rajamala Keraton Surakarta

g. Bentuk *Sumping*

Sumping *canthik* Kyai Rajamala memiliki warna emas (*prada*) dengan warna bagian dalam merah. Isian berupa ukiran *stilasi* daun motif tumbuhan yang berukuran kecil. Ukuran lebar 23 cm dan panjang 110 cm. Termasuk jenis *sumping sekar kluwih*.



Gambar 21 : Bentuk *sumping* pada *canthik* perahu Kyai Rajamala.
(Museum Radya Pustaka)
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



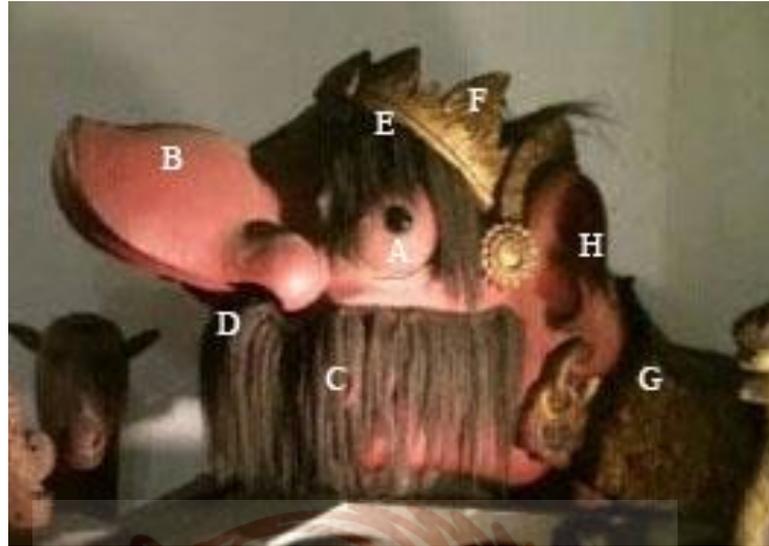
Gambar 22 : Bentuk *sumping sekar kluwih* dalam wayang kulit.
Sumber : Skripsi Bentuk dan Makna *Canthik* Kyai Rajamala Keraton Surakarta

h. Bentuk Telinga

Telinga pada *canthik* Kyai Rajamala memiliki ukuran yang cukup besar dan lebar, panjangnya 48 cm dan lebar 19 cm. Bentuk daun telinga menyerupai daun telinga manusia. Terdapat lubang untuk hiasan anting (bawah), lubang liang telinga (tengah) dan lubang daun telinga (atas). Telinga berwarna merah mengenakan anting yang berukuran besar dan berwarna kuning, anting dihias ornament bunga warna merah.



Gambar 23 : Bentuk telinga pada *canthik* perahu Kyai Rajamala.
Diambil: 18/09/2018 (Museum Radya Pustaka)
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 24 : *Canthik* Kyai Rajamala tampak samping.
(Museum Radya Pustaka)
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)

Keterangan Gambar :

- A. Bentuk Mata *Plelengan*
- B. Bentuk Hidung *Pangotan*
- C. Bentuk Mulut *Gusen*
- D. Bentuk Kumis
- E. Bentuk Rambut
- F. Bentuk *Jamang sa-ler*
- G. Bentuk *Sumping Sekar Kluwih*
- H. Bentuk Telinga

4. Keberadaan *Canthik* Perahu Kyai Rajamala

Canthik Kyai Rajamala saat ini masih terawat dan berada diruangan khusus di Museum Radya Pustaka, Surakarta. Diletakkan di atas tempat pajang mirip dengan panggung beserta beberapa *canthik* perahu lainnya. Yaitu dari

perahu pengawal yang memiliki ukuran lebih kecil. *Canthik* tersebut antara lain berbentuk kepala gajah bermahkota, kepala ular, kepala kuda, angsa bermahkota, dan canthik Rajamala yang berukuran kecil.

5. Makna *Canthik* Kyai Rajamala

Canthik Perahu Kyai Rajamala melambangkan kebesaran Kraton Surakarta, penempatan canthik tepat pada halauan perahu berfungsi sebagai hiasan dan *tolak bala*. Keberadaannya juga dapat melambangkan kebesaran Raja, ketika perahu Kyai Rajamala melintas maka masyarakat akan dapat melihat secara langsung kebesaran dan kekuasaan Raja yang tercermin dalam wujud canthik Kyai Rajamala yang ada pada halauan perahunya.

Suatu simbol peperangan dalam diri manusia untuk melawan hawa nafsunya, hal tersebut digambarkan dalam cerita pewayangan dalam adu jago antara Rajamala dan Jagal Abilawa. Rajamala yang memberontak dalam pemerintahan Wiratha dapat dikalahkan oleh Bima yang menyamar sebagai Jagal Abilawa.

B. Tinjauan Tombak

1. Pengertian Tombak

Tombak adalah senjata tradisional yang terdiri dari tongkat berbahan kayu sebagai pegangan, dan memiliki ujung berupa bilah yang memiliki ketajaman dan runcing pada bagian ujungnya. Pada zaman modern ini bilah tombak dibuat dari bahan besi, baja dan nikel. Diperkirakan senjata ini sudah mulai dikenal dan digunakan sejak zaman batu. Tombak sederhana pada saat itu hanya terbuat dari batu runcing yang diberi tangkai panjang. Pada mulanya tombak digunakan terutama sebagai alat berburu, mencari ikan maupun untuk menghalau binatang buas. Kemudian senjata

itu digunakan pula sebagai alat perang, benda upacara, dan sebagai pusaka turun temurun.¹⁶

Berdasarkan pernyataan dari Bambang Hasrinuksmo diatas, dapat disimpulkan bahwa tombak adalah senjata Tradisional yang memiliki ujung runcing, memiliki ketajaman pada kedua sisi bilahnya. Memiliki tangkai yang berbahan kayu, pada zaman dahulu merupakan senjata yang digunakan untuk berburu.

2. Sejarah Keberadaan Tombak

Tombak merupakan senjata tradisional yang banyak ditemukan diseluruh peradaban dunia dan hampir pada semua bangsa di dunia. Indonesia mengenal tombak disemua suku bangsa. Pada zaman dahulu tombak terbuat dari batu runcing, tulang dan gigi binatang yang diberi tangkai panjang dan diikat pada sebilah kayu. Perkembangan zaman sudah mulai berubah, saat ini tombak dibuat dengan menggunakan besi, baja dan juga nikel sehingga memunculkan motif pamor pada bilah tombak.

Beberapa candi di Pulau Jawa ditemukan beberapa relief yang menggambarkan tentang keris, tombak dan senjata tradisional lainnya. Relief tersebut mengandung makna bahwa nenek moyang bangsa Indonesia telah mengenal senjata pusaka. Beberapa relief yang ditemukan antara lain:

¹⁶ Bambang Hasrinuksmo, 2004, *Ensiklopedi Keris*, Jakarta: Pertama Gramedia.



Gambar 25 : Relief Candi Suku.
(Foto : Haris Fajar Nugroho, 2018)

Diambil: Hiasan dinding teras Padepokan Keris Brojobuwono, Karanganyar.

Relief dalam Candi Suku tersebut menggambarkan tentang sebuah proses pembuatan tosan aji bilah keris dan tombak, oleh seorang empu dan juru tempa. Menggunakan peralatan tempa yang berupa ububan, palu, paron dan lain sebagainya.



Gambar 26 : Relief Candi Penataran.
Penataran, Nglegok, Blitar, Jawa Timur.
(Foto: Imam Saerozi, 2018)

Relief yang ada pada candi Penataran tersebut, didalamnya menggambarkan adegan peperangan dan terdapat beberapa prajurit yang menggunakan senjata berupa tombak, keris dan senjata tradisional lainnya.

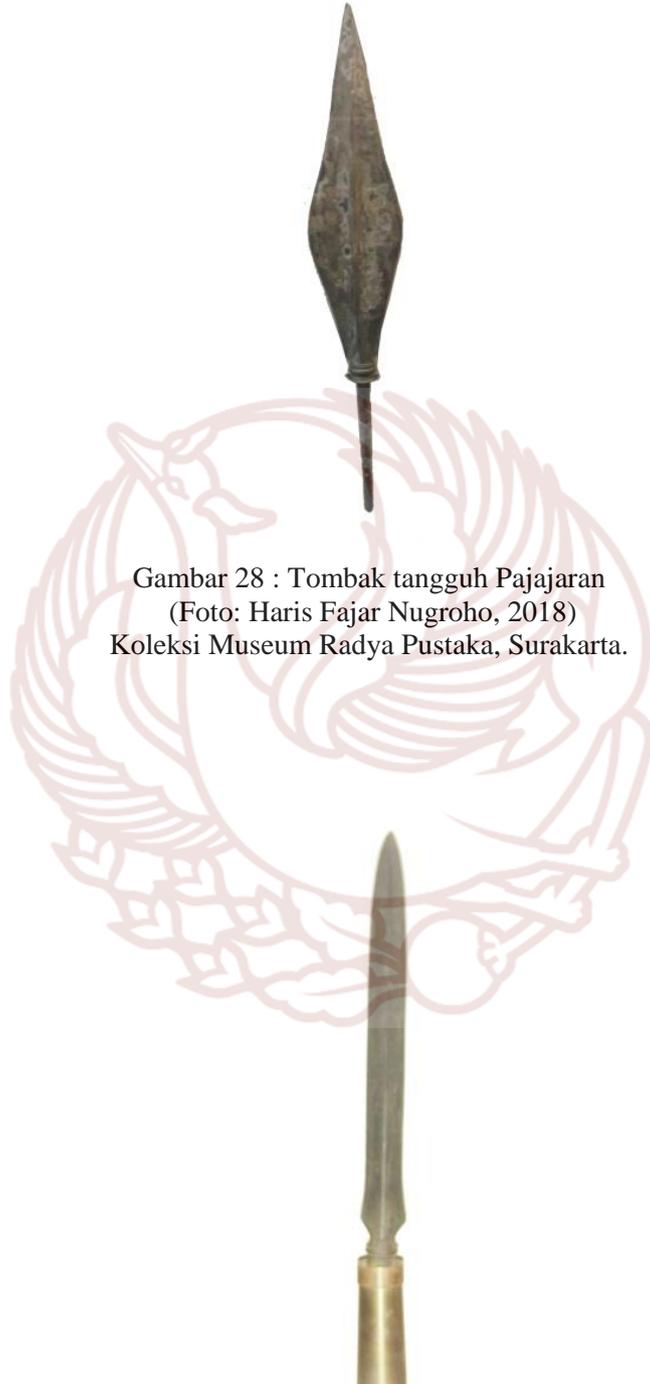


Gambar 27 : Relief Candi Borobudur.
Sumber : Borobudur, Golden Tales of the Borobudur

Relief candi Borobudur tersebut didalamnya terdapat seorang prajurit yang mengenakan senjata tradisional berupa keris, yang diletakkan pada pinggang bagian kanan.

3. Tombak dari masa ke masa

Tombak merupakan senjata utama yang digunakan oleh tentara-tentara tradisional atau prajurit kerajaan di Nusantara. Dalam penggunaannya tombak dapat digunakan oleh pasukan berkuda (kavaleri) atau pasukan jalan kaki (infantri). Terdapat beberapa Kerajaan yang memiliki peninggalan pusaka berupa bilah tombak, diantaranya:



Gambar 28 : Tombak tangguh Pajajaran
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)
Koleksi Museum Radya Pustaka, Surakarta.

Gambar 29 : Tombak tangguh Majapahit
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)
Koleksi Museum dan Padepokan Keris Brojobuwono, Karanganyar.



Gambar 30 : Tombak tangguh Mataram
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)
Koleksi Museum dan Padepokan Keris Brojobuwono, Karanganyar.



Gambar 31 : Tombak tangguh Sunda
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)
Koleksi Museum dan Padepokan Keris Brojobuwono, Karanganyar.



Gambar 32 : Tombak tangguh Tuban
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)
Koleksi Museum dan Padepokan Keris Brojobuwono, Karanganyar.



Gambar 33 : Tombak Bugis
Sumber : Buku Senjata Pusaka Bugis.

4. Ciri-ciri Tombak

Terdapat ciri-ciri tombak yaitu memiliki bilah, *warangka* (sarung bilah), *landeyan* (pegangan tombak yang terbuat dari kayu yang berukuran panjang). Tombak memiliki bagian-bagian yang terdiri dari:

a. Bilah

Bilah tombak adalah bagian mata tombak yang terbuat dari logam, yang memiliki ketajaman dan posisinya terletak diatas methuk. Terdapat beragam bentuk bilah tombak antara lain, *godongan* (seperti daun), *geger sapi* (tebal dan tajam ditengah), *sapit anom* (tebal dan bulat ditengah), *cipir* (seperti buah kecipir), *persegen* (segi empat), *telon* (segi tiga), bulat rotan, dan belah rotan (setengah bulatan).

Bilah tombak terdiri dari *sor-soran*, *awak-awakan* dan pucuk. *Sor-soran* adalah pangkal bilah tombak yang biasanya lebih tebal dan lebih lebar. Bagian pucuk yang paling ujung disebut *kudup* yang memiliki bentuk keruncingan yang bermacam-macam. Panjang mata tombak atau bilah antara 12-60 cm. Lebarnya antara 1,5 cm sampai 15 cm. Bilah tombak memiliki bentuk yang berbeda-beda.¹⁷

b. Methuk

Methuk adalah bagian dari tombak yang bentuknya menyerupai cincin yang terdapat diantara pesi dan bilah pada tombak. Menurut penampangnya methuk tombak dapat dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu methuk berpenampang

¹⁷ Prasida Wibawa, 2008, *Tosan Aji: Pesona Jejak Prestasi Budaya* , Jakarta :PT Gramedia Pustaka Utama, hal. 90

bulat, methuk berpenampang segi empat, methuk berpenampang oval, dan methuk berpenampang yang tidak beraturan (tidak simetris).¹⁸

Dilihat dari terbentuknya, methuk dapat dibedakan menjadi 2 jenis, yaitu:

- a. Methuk *iras*, adalah methuk yang terbentuk menjadi satu kesatuan utuh dengan bilah tombaknya (bilah tombak, methuk dan pesi) yang terbentuk dari satu kesatuan bahan yang sama dan tak terpisahkan.



Gambar 34 : Methuk *iras*.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)
Sumber : Pesona Jejak Prestasi Budaya

- b. Methuk *rabi*, adalah methuk yang bentuknya menyerupai cincin memiliki lubang pada bagian tengah yang dimasukkan kedalam pesi hingga letaknya berada tepat dibawah bilah tombak. Methuk *rabi* merupakan bagian tersendiri dan terpisah dengan bilah dan pesi tombak, biasanya dibuat dari potongan bahan yang memang sengaja

¹⁸ Prasida Wibawa, 2008, *Tosan Aji: Pesona Jejak Prestasi Budaya*, Jakarta :PT Gramedia Pustaka Utama, hal. 104

dipotong untuk digunakan sebagai methuk pada saat proses penempaan.



Gambar 35 : Methuk *rabi*.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)
Sumber : Pesona Jejek Prestasi Budaya

Dilihat dari jumlah susunannya, methuk pada sebilah tombak dapat dibedakan menjadi 2 jenis, yaitu:

- a. Methuk tunggal, yaitu methuk yang terdapat pada suatu bilah tombak yang memiliki ukuran sebanding antara ukuran besar dengan ukuran tingginya methuk.



Gambar 36 : Methuk tunggal.
Sumber : Pesona Jejek Prestasi Budaya

Methuk tunggal terbagi menjadi 3 jenis, yaitu:

1. Methuk tinggi, adalah methuk yang memiliki ukuran ketinggian yang lebih tinggi dari ukuran lebarnya. Penggunaan methuk jenis ini pada umumnya digunakan pada bilah tombak yang berukuran cukup panjang.



Gambar 37 : Methuk tinggi.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)
Sumber : Pesona Jejek Prestasi Budaya

2. Methuk sedang, adalah methuk yang memiliki ukuran tinggi yang sebanding/sama dengan ukuran lebarnya. Pada proses pembuatannya methuk sedang dibuat dengan bahan yang berbentuk persegi dengan ukuran setiap sisinya sama.



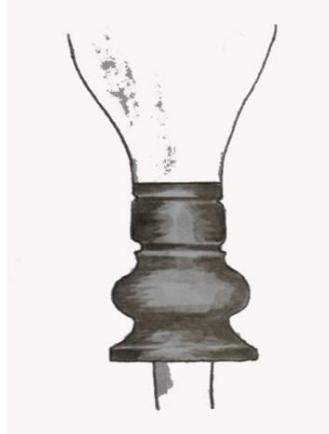
Gambar 38 : Methuk sedang.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)
Sumber : Pesona Jejek Prestasi Budaya

3. Methuk rendah, adalah methuk yang memiliki ukuran tinggi yang lebih rendah jika dibandingkan dengan ukuran lebarnya. Penggunaan methuk jenis ini biasanya digunakan pada bilah tombak yang berukuran relatif pendek.



Gambar 39 : Methuk rendah.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)
Sumber : Pesona Jejek Prestasi Budaya

- b. Methuk susun, methuk yang memiliki ketinggian yang berlipat jika dibandingkan dengan ukuran lebarnya. Terdapat satu methuk dalam satu bilah tombak yang memiliki susunan tinggi, seolah-olah bertingkat yang terdiri dari beberapa methuk.



Gambar 40 : Methuk susun.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)
Sumber : Pesona Jejek Prestasi Budaya

Ditinjau dari macamnya methuk dapat dibagi menjadi beberapa jenis,
yaitu:

- a. Methuk *tretes*, yaitu methuk yang berhiaskan pahatan dengan motif daun, bunga dan hewan. Pada methuk *tretes* ini menggunakan hiasan tambahan yang berupa batu intan, berlian atau batu mulia lainnya.



Gambar 41 : Methuk *tretes*.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)
Sumber : Pesona Jejek Prestasi Budaya

- b. Methuk *Tinatah*, yaitu methuk yang terdapat hiasan berupa pahatan dan biasanya terdapat lapisan emas pada motif tinatahnya, pada

umumnya motif tinatahnya menggunakan hiasan motif daun, hewan atau bunga.



Gambar 42 : Methuk *tinatah*.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)
Sumber : Pesona Jejek Prestasi Budaya

- c. Methuk *wulung/keleng*, yaitu methuk yang hanya memiliki warna hitam polos (tidak terdapat motif pamor pada methuk). Methuk *keleng/wulung* biasa dibuat dengan menggunakan bahan besi/baja tanpa menggunakan nikel.



Gambar 43 : Methuk *wulung/keleng*.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)
Sumber : Pesona Jejek Prestasi Budaya

- d. Methuk *sekar*, yaitu methuk yang memiliki motif pamor yang sesuai/sama dengan motif pamor yang terdapat pada bilah tombaknya.



Gambar 44 : Methuk *sekar*.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)
Sumber : Pesona Jejak Prestasi Budaya

c. Landeyan

Landeyan adalah alat yang berfungsi sebagai pegangan tombak yang biasanya terbuat dari kayu pilihan, panjang pendeknya landeyan tergantung pada kebutuhan dan kebiasaan pemakainya. Landeyan pada umumnya mempunyai diameter lingkaran segenggam tangan manusia dewasa dengan ukuran tiga sampai tiga setengah centimeter.¹⁹

Ada 3 macam bentuk landeyan tombak, yaitu:

- a. Landeyan *ngusus*, yaitu landeyan yang berdiameter lingkaran sama besar mulai pangkal hingga ujung landeyan, sehingga landeyan jenis ini terlihat sangat lurus. Landeyan jenis ini biasanya diterapkan pada landeyan yang berukuran panjang.
- b. Landeyan *ngadhal meteng*, yaitu landeyan yang bentuknya menyerupai hewan kadal yang sedang hamil. Bentuk landeyannya agak membesar pada bagian tengah (tepat pada genggam tangan), mengecil pada

¹⁹Prasida Wibawa, 2008, *Tosan Aji: Pesona Jejak Prestasi Budaya*, Jakarta :PT Gramedia Pustaka Utama, hal. 110

bagian pangkal dan ujungnya. Pada umumnya jenis landeyan *ngadhhal meteng* ini digunakan untuk landeyan yang berukuran pendek.

- c. Landeyan *nyungut*, yaitu landeyan yang bentuknya menyerupai *sungut*/tanduk binatang. Berbentuk bulat kecil yang membesar tampak rata. Bentuk landeyan ini biasanya digunakan untuk landeyan yang pegangannya menjadi satu dengan warangka seperti tongkat komando, dll.

Zaman dahulu manusia menggunakan ukuran panjang maupun lebar dengan cara yang sangat sederhana, hal itu dilakukan kerna belum adanya alat bantu ukur seperti penggaris, meteran dan *meteline*. Ukuran sederhana dengan menggunakan beberapa anggota badannya sebagai *patokan* pengukuran. Ukuran anggota badan tersebut ternyata sebagian juga diterapkan dalam ukuran panjang suatu landeyan tombak. Ukuran yang dipergunakan tersebut antara lain:

- a. *Dedeg pengawe*, yaitu ukuran secara sederhana yang diukur dari ujung kaki hingga ujung jari, dengan posisi tangan tegak lurus ke atas.
- b. *Dedeg*, yaitu ukuran secara sederhana yang diukur berdasarkan tinggi badan manusia.
- c. *Daplang*, yaitu ukuran secara sederhana yang diukur berdasarkan jarak bentangan tangan manusia.
- d. *Depa*, yaitu ukuran secara sederhana yang diukur berdasarkan jarak tangan yang direntangkan sebelah dan yang sebelah dilipat mendatar dengan bahu tangan.

- e. *Jangkah*, yaitu ukuran secara sederhana berdasarkan jarak terpanjang dari satu langkah kaki normal manusia.
- f. *Tapak*, yaitu jarak yang diukur antara ujung tumit dan ujung kaki.
- g. *Kilan*, yaitu jarak yang diukur antara ujung jari kelingking dan ibu jari pada telapak tangan yang direntangkan.
- h. *Jengkal*, yaitu jarak yang diukur antara ujung jari telunjuk dan ujung ibu jari yang direntangkan, dengan 3 jari lain yang ditekuk.
- i. *Nyari*, yaitu ukuran lebar jari-jari tangan rapat yang diletakkan mendatar. Ukuran nyari ini tidak berlaku untuk ibu jari.²⁰

Landeyan tombak yang proses pembuatannya dengan menggunakan ukuran tubuh secara tradisional terdapat beberapa jenis, diantaranya:

- a. Landeyan *Blandaran*, landeyan yang memiliki ukuran panjang tiga kali tinggi ukuran *dedeg* (tinggi badan pemiliknya).
- b. Landeyan *Panurung*, landeyan yang memiliki ukuran panjang dua kali ukuran *dedeg*, biasanya digunakan oleh para prajurit kerajaan.
- c. Landeyan *Pegon*, landeyan yang memiliki ukuran panjang satu *dedeg pengawe*, landeyan ini sering digunakan oleh prajurit pejalan kaki.
- d. Landeyan *Towok*, landeyan yang memiliki ukuran panjang satu *dedeg*, landeyan ini termasuk landeyan serbaguna.
- e. Landeyan *Sehasta*, landeyan yang memiliki ukuran panjang satu hasta, landeyan ini merupakan landeyan yang cukup praktis, biasanya ditempatkan pada *jagrak/blawong* sebagai hiasan/*pajangan*.

²⁰ Prasida Wibawa, 2008, *Tosan Aji: Pesona Jejak Prestasi Budaya*, Jakarta :PT Gramedia Pustaka Utama.

- f. Landeyan *Sekilan*, landeyan yang memiliki ukuran panjang satu *kilan* tangan manusia, landeyan ini termasuk landeyan terpendek.²¹

d. Warangka atau rangka

Warangka yaitu penutup bilah tombak yang biasanya terbuat dari kayu khusus yang dilubangi sesuai dengan ketebalan dan ketinggian bilah, sehingga *trep* atau pas dengan bilah tombak yang dimasukkan, mulai dari ujung bilah hingga bagian pangkal bilah (tepat diatas methuk). Ada juga rangka yang terbuat dari dua kayu yang dilekatkan, yang disebut rangka *tangkepan*.²²

Bahan kayu yang digunakan untuk membuat dalam pembuatan warangka tombak pada umumnya terbuat dari bahan kayu pilihan, diantaranya:

- a. Cendana Wangi, kayu yang memiliki bau harum dan banyak mengandung minyak, sehingga dapat memperlambat terjadinya korosi/karat pada bilah.
- b. Timoho/*berora pelet*, kayu yang memiliki tekstur lunak dan halus. Selain itu pada kayu timoho juga terdapat warna hitam kecoklatan yang disebut dengan *pelet*.
- c. Sono keling/*purnamasada*, kayu yang memiliki tekstur keras, mempunyai serat bergaris dan berwarna dominan tua.

²¹ Prasida Wibawa, 2008, *Tosan Aji: Pesona Jejak Prestasi Budaya*, Jakarta :PT Gramedia Pustaka Utama.

²² Prasida Wibawa, 2008, *Tosan Aji: Pesona Jejak Prestasi Budaya*, Jakarta :PT Gramedia Pustaka Utama, hal. 109

- d. Kemuning, kayu ini berwarna kuning cemerlang (cerah). Serat kayunya padat dan sangat ulet.
 - e. Nagasari, kayu yang berwarna dominan coklat, berserat halus dan rapi.
- DII.

Berikut beberapa contoh warangka/rangka tombak:



Gambar 45 : Warangka Tombak motif *sekar* melati.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)
Sumber : Pesona Jejek Prestasi Budaya



Gambar 46 : Warangka Tombak motif *lung-lungan*.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)
Sumber : Pesona Jejek Prestasi Budaya



Gambar 47 : Warangka Tombak polos.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)
Sumber : Pesona Jejek Prestasi Budaya



Gambar 48 : Warangka Tombak motif *tumpal*.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)
Sumber : Pesona Jejek Prestasi Budaya

4. Peran dan Fungsi Tombak

a. Tradisi Leluhur

Penempatan senjata tombak didalam rumah tepatnya pada ruang tamu atau ruang utama. Tombak tersebut berfungsi sebagai penjaga keamanan dan penghormatan kepada para tamu. Hal itu sudah menjadi tradisi leluhur dan saat ini masih dilakukan oleh masyarakat.



Gambar 49 : Tombak dipajang diruang tamu “Seni Tempa Pamor”.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)

b. Hiasan

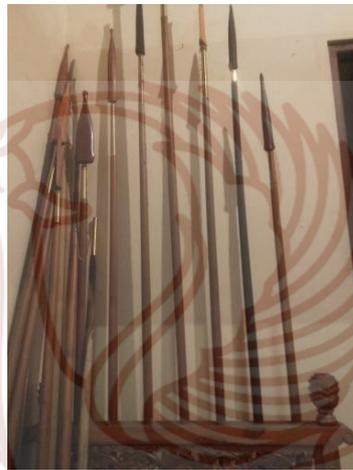
Tombak selain digunakan sebagai senjata, dapat juga digunakan sebagai hiasan rumah yang dirangkai horisontal atau vertikal agak miring kekiri atau kekanan, sehingga tampilannya tampak lebih menarik. Terdapat juga penempatan tombak lengkap dengan perabotannya pada *jagrag/blawong* dengan beragam bentuk.



Gambar 50 : Tombak dipajang lengkap dengan jagrag di Museum Keris Brojobuwono.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)

c. Benda Koleksi

Keindahan bentuk visual bilah, adanya nilai sejarah, makna filosofi, rasa penghargaan, rasa kebanggaan, dan tanggung jawab sebagai pewaris tradisi dan kebudayaan dalam upaya melestarikan kearifan budaya, mendorong manusia untuk menjadi kolektor tosan aji keris, tombak dan senjata tradisional lainnya.



Gambar 51 : Beragam Jenis Tombak Koleksi Padepokan Brojobuwono.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)

d. Benda Purbakala

Tombak sudah ada dari sejak awal kehidupan manusia. Pada zaman batu tombak terbuat dari batu runcing yang diberi tangkai panjang dan diikatkan pada sebatang kayu. Selain menggunakan batu, tombak terbuat dari tulan dan gigi binatang. Perkembangan zaman sudah mulai berubah, saat ini tombak dibuat dengan menggunakan besi, baja dan nikel sehingga memunculkan motif pamor pada bilah tombak.



Gambar 52 : Artefak Bilah Tombak masa ke masa di Museum Brojobuwono.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)

e. Identitas

Banyak tokoh yang dalam kehidupannya tidak terpisahkan dengan tombak pusakanya, hingga tombak itu melekat sebagai identitas jati diri. Misalnya seperti tombak Kyai Abirawa yang memiliki panjang sekitar 6 meter, merupakan peninggalan Sunan Raden Sayid Nur Rochmat atau Kanjeng Sunan Sendang.



Gambar 53 : Artefak Bilah Tombak Kyai Abirawa dalam Kirab HUT-52 Kabupaten Batang.

Sumber : <https://www.google.co.id/search?q=tombak+kyai+abirawa&client=ucweb>

f. Lambang Organisasi dan Pemerintahan

Banyak dijumpai bahwa tombak sangat banyak digunakan sebagai lambang oleh suatu perkumpulan/organisasi masyarakat, kesatuan militer, atau pemerintah daerah. Hal tersebut dikarenakan bahwa senjata tombak memiliki suatu kelebihan. Sebagai contoh, logo pemerintah daerah Palangkaraya adalah tombak dan mandau.



Gambar 54 : Logo Kota Palangkaraya.

Sumber :

<https://www.google.co.id/search?q=logo+kota+palangkaraya&client=ucweb>

g. Dalam Upacara

Upacara adat seperti penobatan Raja, perkawinan, peresmian, ritual adat kesukuan di seluruh Nusantara yang menggunakan tombak dalam prosesi acaranya. Makna dari setiap upacara yang diselenggarakan dengan menggunakan tombak adalah merupakan suatu bentuk penghormatan dan perlindungan.



Gambar 55 : Penggunaan Tombak dalam Upacara Adat *Tiwah* di suku Dayak.

Sumber :

<https://www.google.co.id/search?q=keunikan+upacara+tiwah&client=ucweb>

h. Senjata/Ageman

Tombak merupakan salah satu senjata yang utama selain pedang dan keris. Penggunaan tombak dalam peperangan sangat dominan digunakan oleh prajurit kerajaan, biasanya dilengkapi pula dengan tameng untuk prajurit pejalan kaki. Selain itu tombak juga banyak dijumpai sebagai ageman petinggi kerajaan.



Gambar 56 : Prajurit Kraton Kasunanan Surakarta dengan menggunakan senjata Tombak.

Sumber :

<https://www.google.co.id/search?q=senjata+kraton+kasunanan+surakarta&client=ucweb>

i. Sebagai Tosan Aji

Keindahan tipologi bentuk atau *dhapur* yang sangat indah dan beragam, keserasian bentuk atau *wangun*, motif pamor, dan pencampuran logam yang melalui tahap penempaan, menunjukkan bahwa tombak merupakan benda seni yang bernilai tinggi, yang dipadukan dengan teknologi metalurgi yang canggih. Sebagai contoh adanya program studi Keris dan senjata tradisional di Institut Seni Indonesia Surakarta, yang mempelajari dan mendalami tosan aji secara ilmiah dalam dunia akademisi.



Gambar 57 : Logo Program Studi Keris dan Senjata Tradisional.
Institut Seni Indonesia Surakarta
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)

i. Sarana Yang Bermanfaat bagi Kehidupan Manusia

Dalam Al Qur'an surat Al Haddid ayat 25, Allah berfirman "... dan kami ciptakan besi yang padanya terdapat kekuatan yang hebat dan berbagai manfaat bagi manusia (supaya mereka mempergunakan besi itu)...". Tosan aji adalah pelengkap yang bermanfaat bagi manusia. Benda itu bukan untuk ditakuti, juga

bukan untuk disembah karena manusia adalah ciptaan Tuhan dan hanya kepada-Nya sajalah manusia menyembah.



Gambar 58 : Surat Al-Haddid ayat 25 beserta terjemahannya.
Sumber : <https://www.google.co.id/search?q.alhaddid25&client=ucweb>

j. Filsafah Tombak

Bilah tombak pada umumnya memiliki bentuk fisik yang kuat, ujungnya berbentuk runcing, kedua sisi bilahnya tajam, antara bilah dan pesi terdapat methuk yang menambah keserasian bentuk. Hal tersebut menggambarkan tentang seseorang yang teguh hatinya, tajam akal pikiran dan budi pakartinya, berkepribadian wajar dengan keseimbangan yang tinggi, dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.²³

²³ Prasida Wibawa, 2008, *Tosan Aji: Pesona Jejak Prestasi Budaya*, Jakarta :PT Gramedia Pustaka Utama, hal. 84-86

BAB III

PROSES PENCIPTAAN

A. Eksplorasi Penciptaan

Tahap eksplorasi penciptaan merupakan aktivitas penjelajahan dengan menggali dan mendalami sumber ide, pengumpulan data dan sumber referensi, pengolahan dan analisis data. Hasil dari penjelajahan atau analisis data yang dijadikan sebagai dasar untuk membuat sebuah sketch rancangan atau gambar kerja. Tahap ini merupakan proses awal dalam menggali sumber objek yang akan dijadikan sebagai ide atau gagasan dalam penciptaan karya seni. Adapun materi eksplorasi penciptaan karya antara lain:

1. Eksplorasi Konsep

Tugas akhir ini mengangkat Canthik Perahu Kyai Rajamala Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Dhapur Tombak. Penciptaan karya ini bersumber dari bentuk dan karakter yang tercermin pada Canthik Perahu Kyai Rajamala untuk divisualisasikan menjadi sebuah karya berupa, tombak Dhapur Rajamala sebanyak 3 buah karya. Bahan yang digunakan dalam pembuatan karya ini meliputi besi, baja dan nikel yang ditempa dengan menggunakan teknik lipatan. Ketiga karya tombak ini nantinya akan menjadi karya seni yang memiliki nilai, fungsi dan makna.

Dasar pemikiran dari penciptaan karya ini diperoleh dari hasil mengamati sebuah artefak, yaitu Canthik perahu Kyai Rajamala yang ada di Museum Radya

Pustaka Surakarta. Canthik perahu Kyai Rajamala memiliki nilai sejarah bagi masyarakat Surakarta, selain itu juga memiliki keindahan dengan ciri dan karakter yang khas. Karakter keindahan tersebut dapat menjadi panutan jika diwujudkan ke dalam sebuah karya cipta berupa bilah tombak.

2. Eksplorasi Bentuk

Eksplorasi bentuk penciptaan karya tugas akhir tersebut berdasarkan pada proses pengamatan terhadap bentuk artefak canthik perahu Kyai Rajamala, yang kemudian disesuaikan dengan estetika dan fungsi tombak pada umumnya. Bentuk canthik perahu Kyai Rajamala sebagai inspirasi, divisualkan sebagai motif tinatah yang diterapkan pada bilah tombak. Terdapat sasaran eksplorasi bentuk, yaitu:

1) Karakter dari bentuk Artefak Canthik Perahu Kyai Rajamala

Canthik Perahu Kyai Rajamala secara visual tersusun atas beberapa unsur pembentuk. Unsur pembentuk tersebut saling terkait dan mendukung atas karakternya. Adapun unsur pembentuk pada bagian wajah yaitu hidung, mata, alis, pipi, mulut, bibir, gigi, janggut, telinga, dan rambut. Terdapat pula unsur bentuk sebagai pendukung/penghias canthik yaitu: *jamang*, *sumping* dan *anting*.

2) Nilai Sejarah dibuatnya canthik dan perahu Kyai Rajamala.

Canthik perahu Kyai Rajamala memiliki nilai sejarah bagi masyarakat Surakarta, dibuat pada masa pemerintahan Paku Buwana IV oleh Paku Buwana V. Nilai sejarah divisualkan pada bentuk bilah yang beragam pada setiap karya.

3. Eksplorasi Pamor

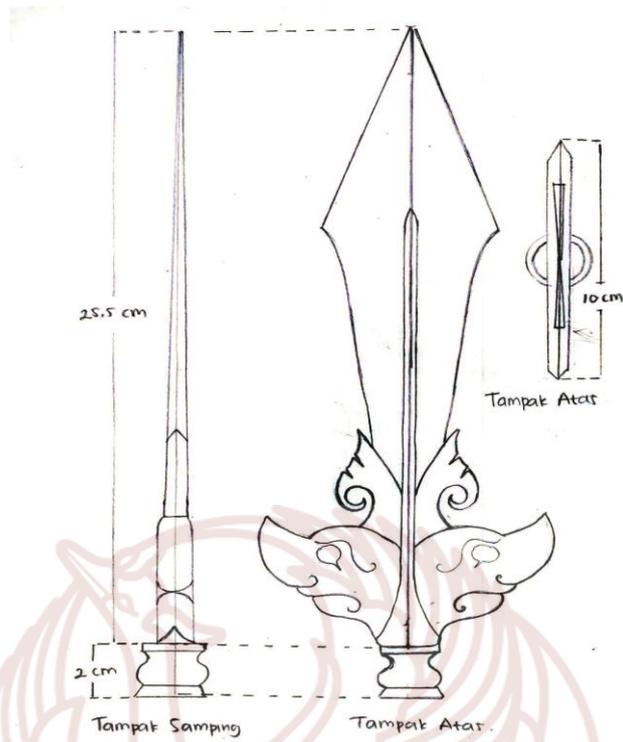
Eksplorasi pamor pada bilah tombak karya tugas akhir, menyajikan motif pamor yang berbeda pada setiap karya. Pada karya pertama menerapkan motif pamor *woshing wutah* dengan 256 lipatan. Karya kedua dengan menerapkan pamor rekaan motif *miji timun* dengan 72 lipatan. Karya ketiga dengan menyajikan bilah tombak *keleng/wulung/pengawak wojo*. Dengan menyajikan beragam pamor pada setiap bilah karya tugas akhir, diharapkan dapat menjadi sumber referensi dan edukasi tentang keberagaman jenis pamor, tehnik pembuatan pamor dan motif pamor yang dihasilkan.

B. Proses Perencanaan

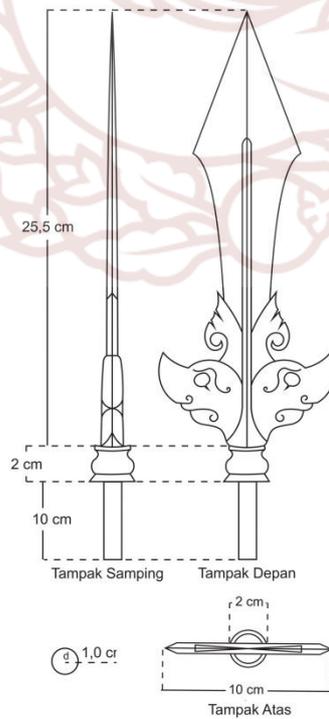
Sebelum sampai pada proses penciptaan karya, perlu adanya perencanaan awal dengan membuat sketch, yang kemudian dipilih dan disempurnakan menjadi gambar kerja. Sketsa-sketsa tersebut dibuat sebanyak mungkin agar dapat menemukan berbagai bentuk tipologi dan keluwesan bilah tombak yang akan dibuat. Adapun proses perencanaan awal antara lain:

1. Sketsa

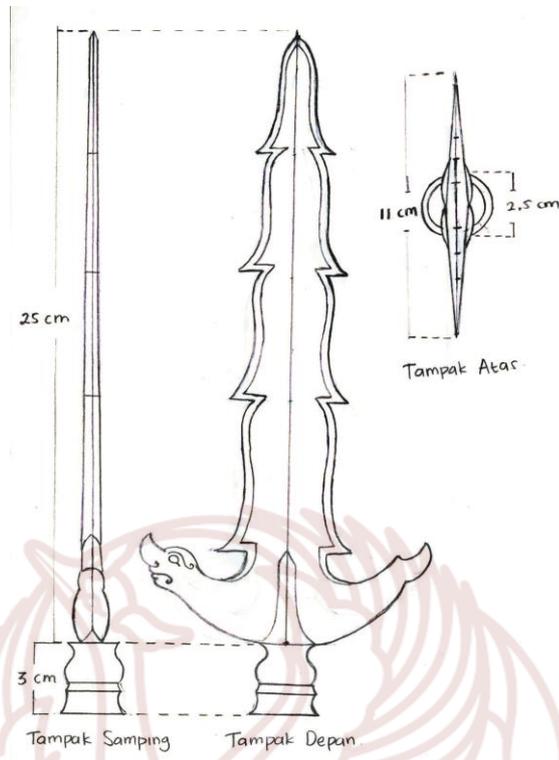
Pencarian dan pengembangan bentuk *dhapur* tombak yang berpijak dari inspirasi canthik perahu Kyai Rajamala, tentu harus diawali dengan membuat sketch yang kemudian dilakukan proses seleksi. Berikut adalah beberapa proses sketsa gambar yang telah dibuat:



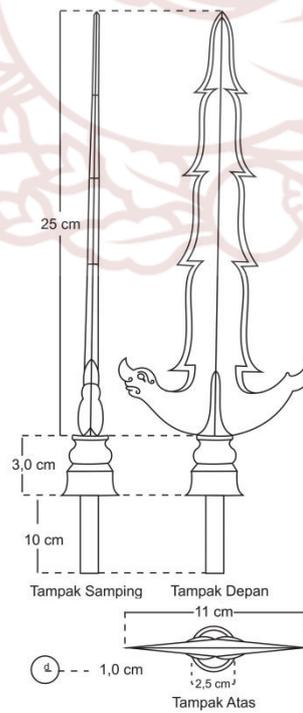
Gambar 59 : Sketsa pensil tombak 1.



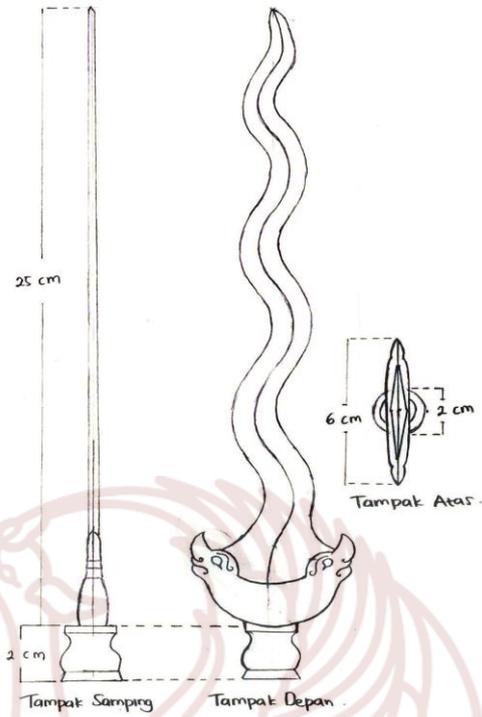
Gambar 60 : Sketsa computer tombak 1.



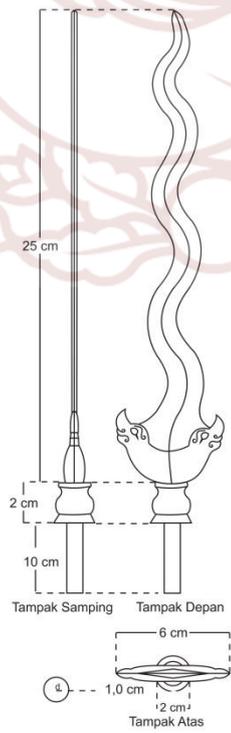
Gambar 61 : Sketsa pensil tombak 2.



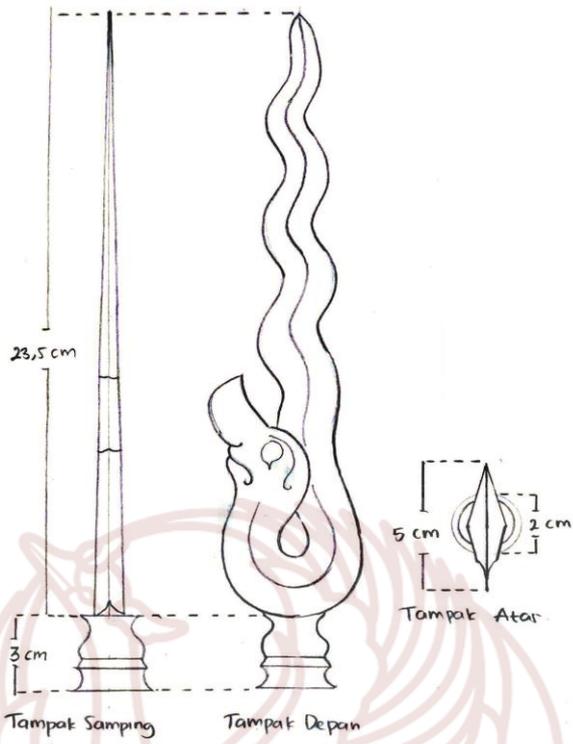
Gambar 62 : Sketsa computer tombak 2.



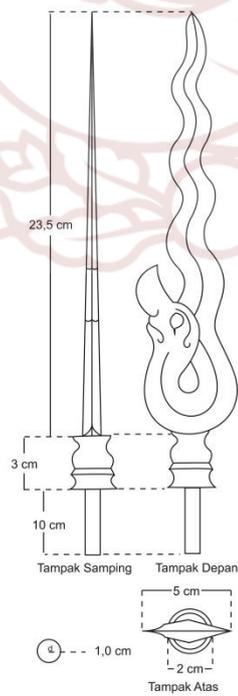
Gambar 63 : Sketsa pensil tombak 3.



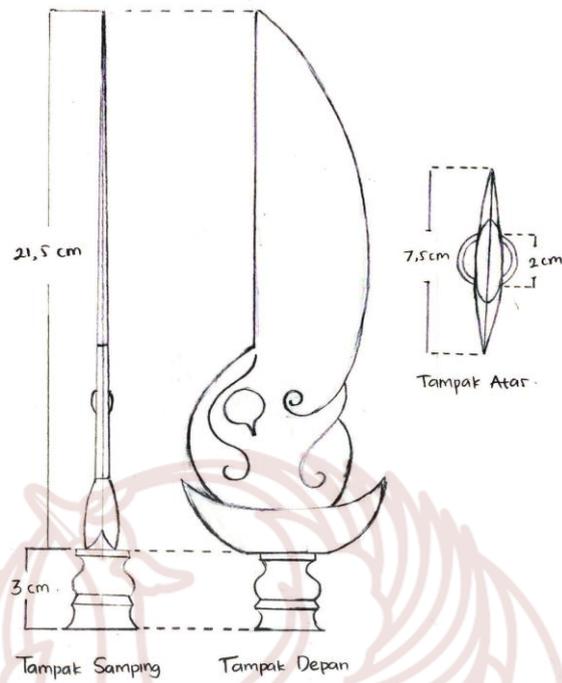
Gambar 64 : Sketsa computer tombak 3.



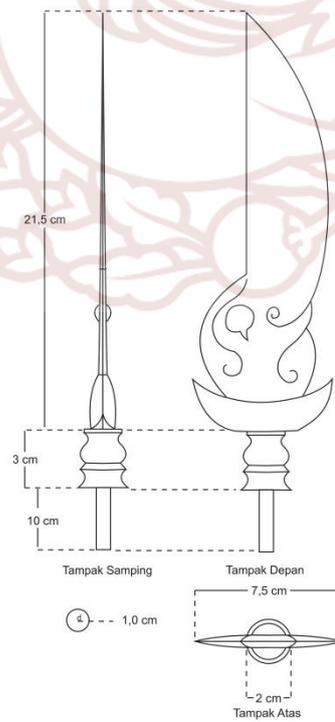
Gambar 65 : Sketsa pensil tombak 4.



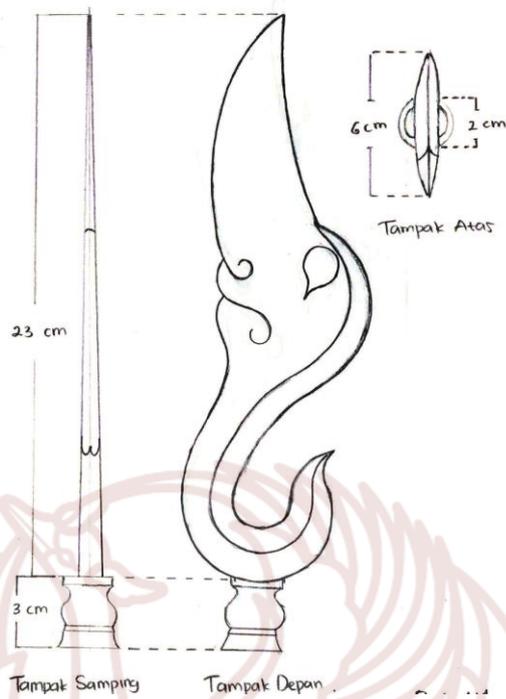
Gambar 66 : Sketsa computer tombak 4.



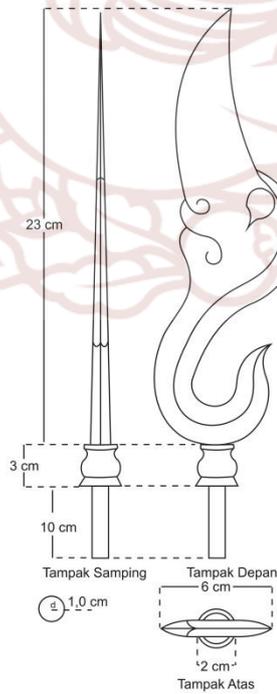
Gambar 67 : Sketsa pensil tombak 5.



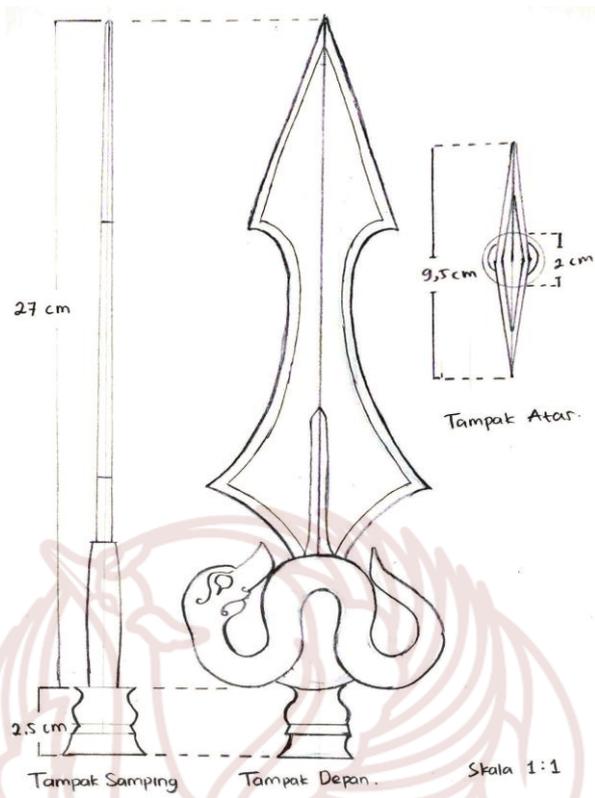
Gambar 68 : Sketsa computer tombak 5.



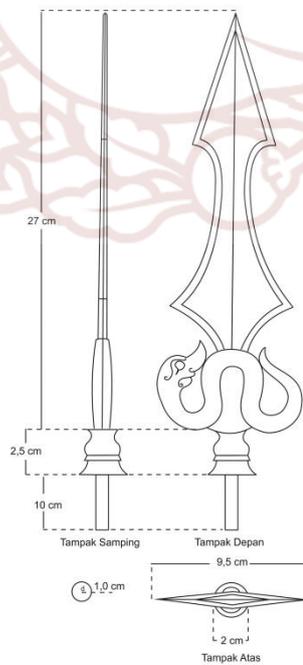
Gambar 69 : Sketsa pensil tombak 6.



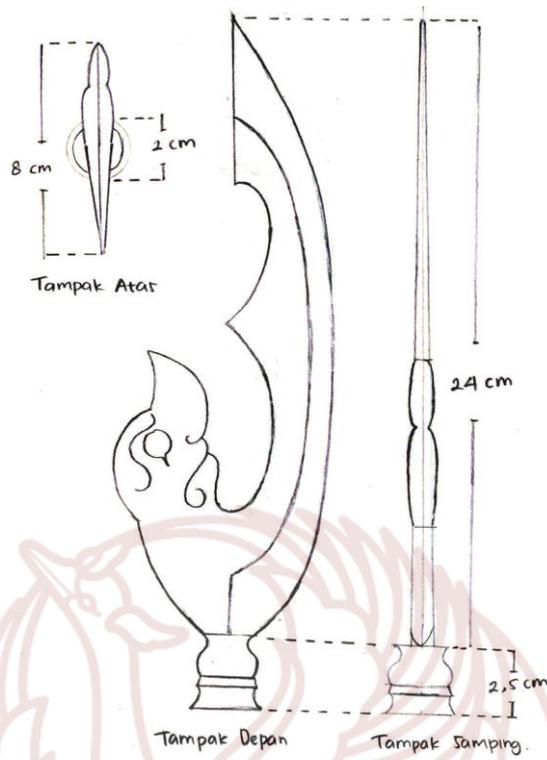
Gambar 70 : Sketsa computer tombak 6.



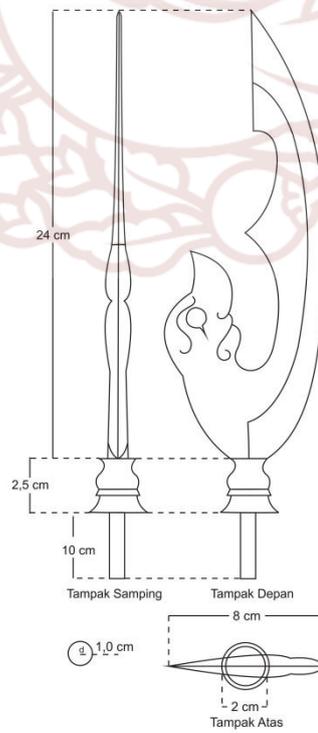
Gambar 71 : Sketsa pensil tombak 7.



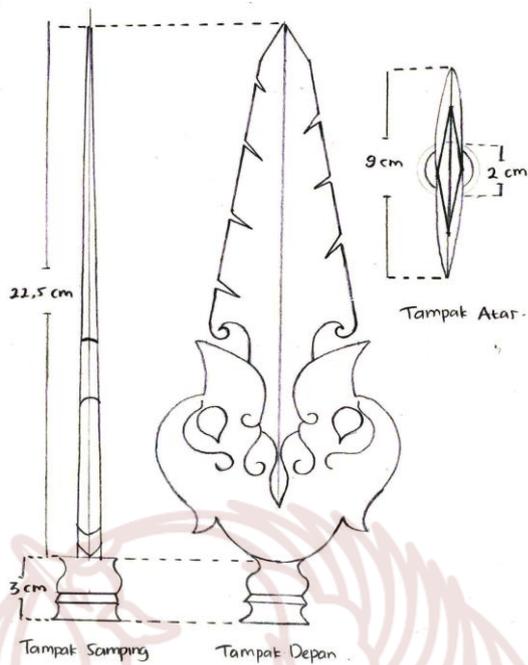
Gambar 72 : Sketsa computer tombak 7.



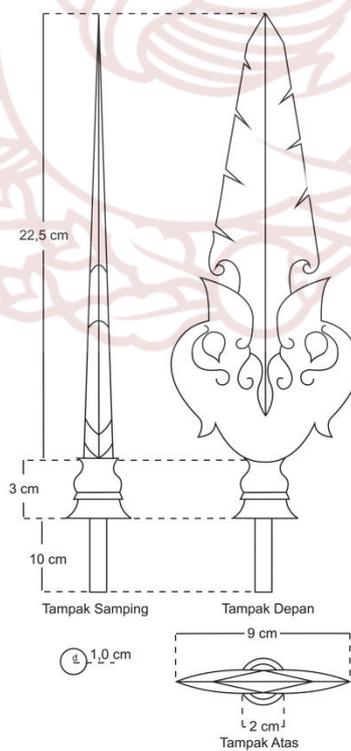
Gambar 73 : Sketsa pensil tombak 8.



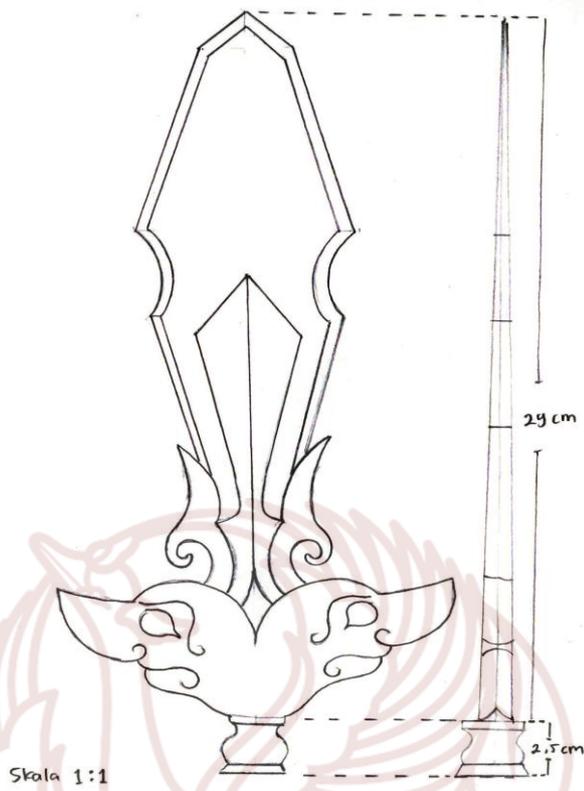
Gambar 74 : Sketsa computer tombak 8.



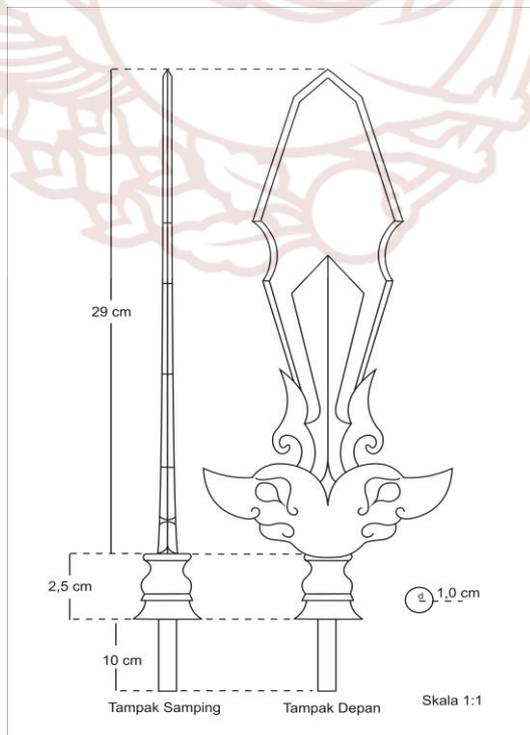
Gambar 75 : Sketsa pensil tombak 9.



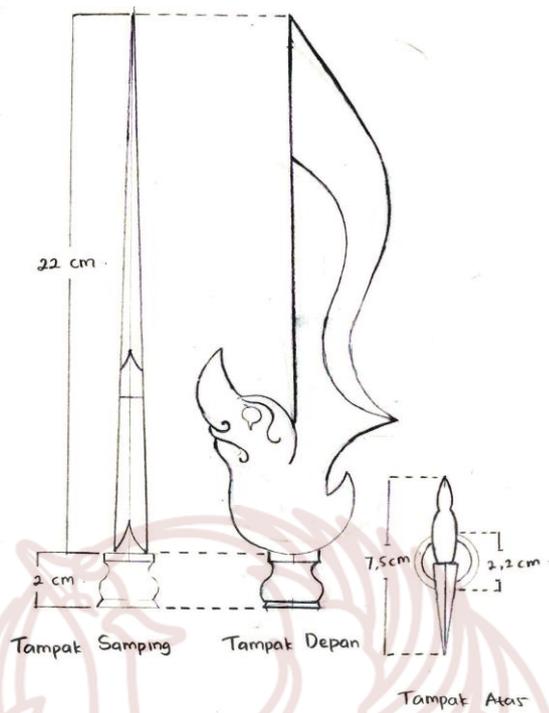
Gambar 76 : Sketsa computer tombak 9.



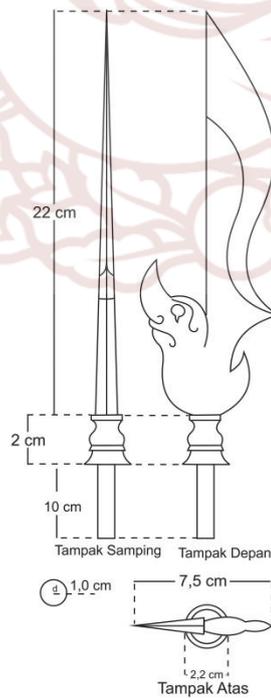
Gambar 77 : Sketsa pensil tombak 10.



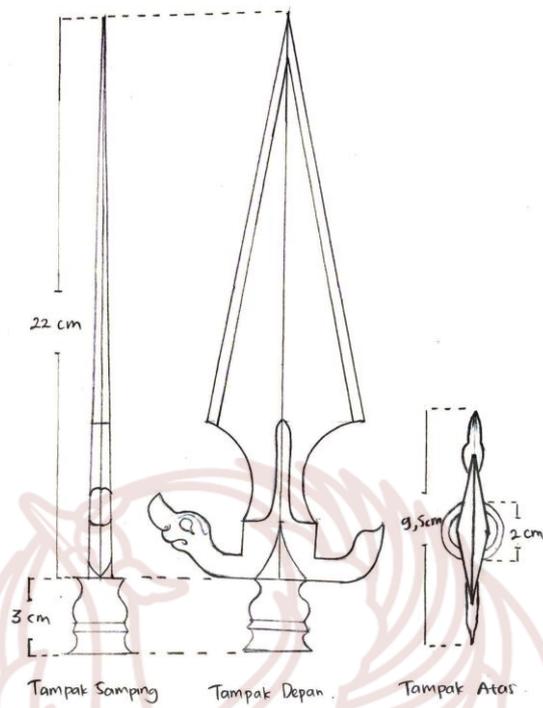
Gambar 78 : Sketsa computer tombak 10.



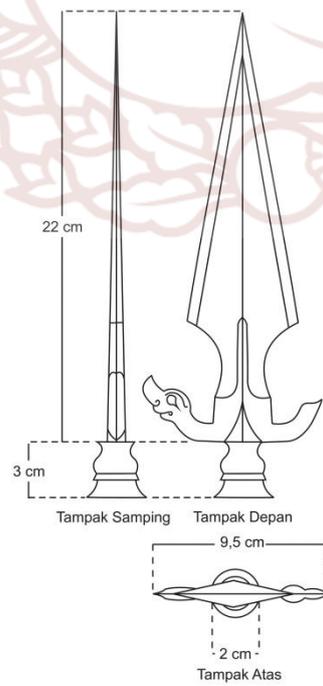
Gambar 79 : Sketsa pensil tombak 11.



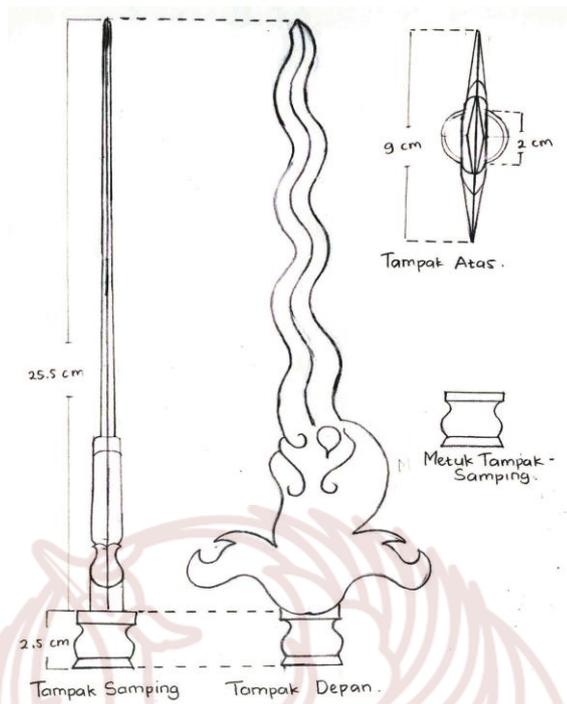
Gambar 80 : Sketsa computer tombak 11.



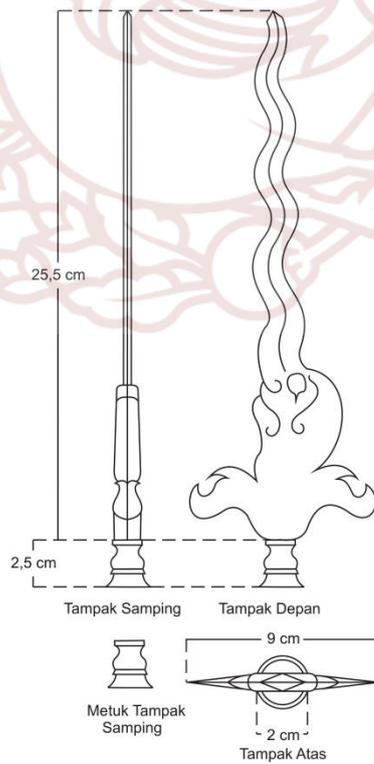
Gambar 81 : Sketsa pensil tombak 12.



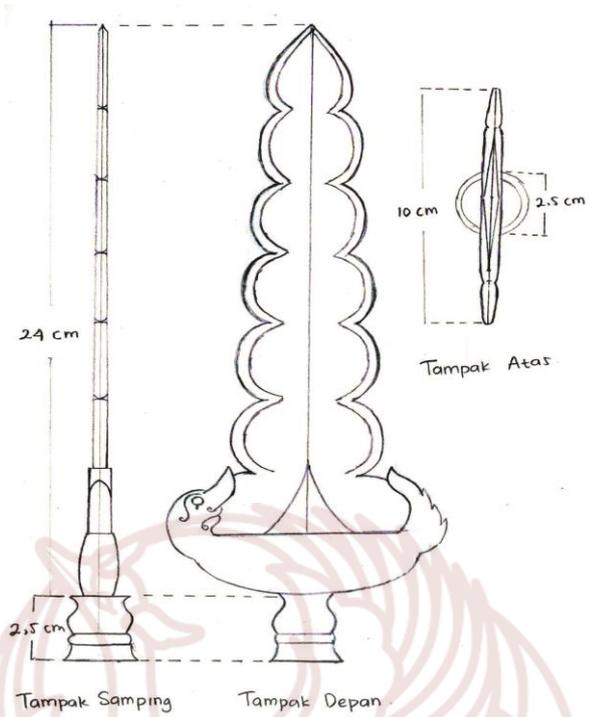
Gambar 82 : Sketsa computer tombak 12.



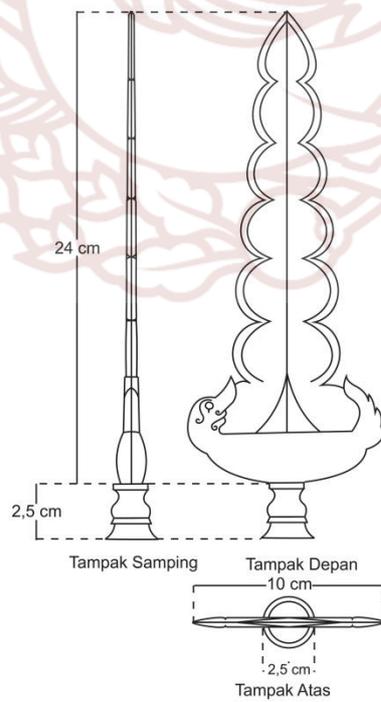
Gambar 83 : Sketsa pensil tombak 13.



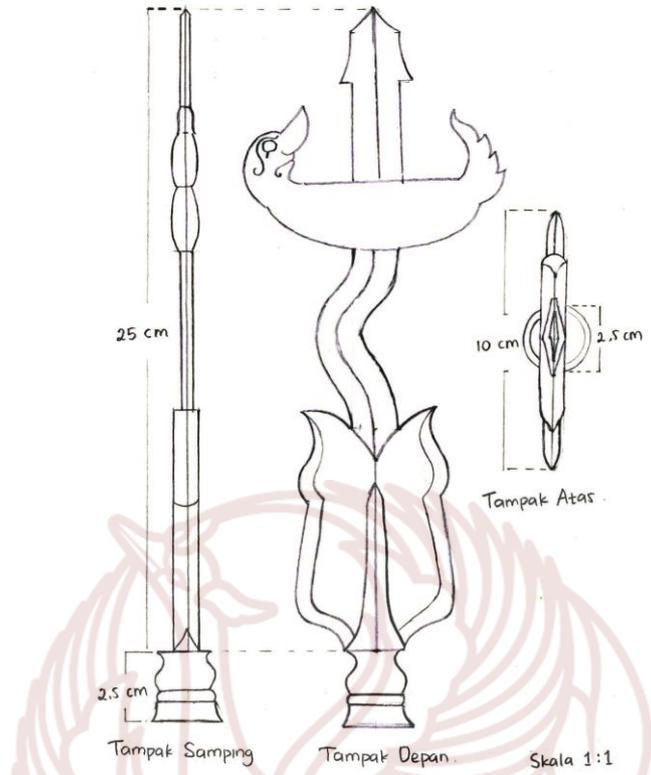
Gambar 84 : Sketsa computer tombak 13.



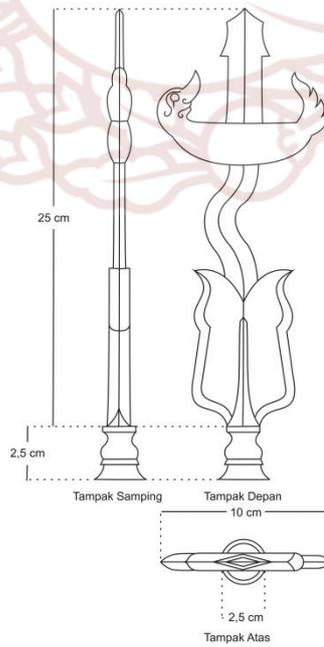
Gambar 85 : Sketsa pensil tombak 14.



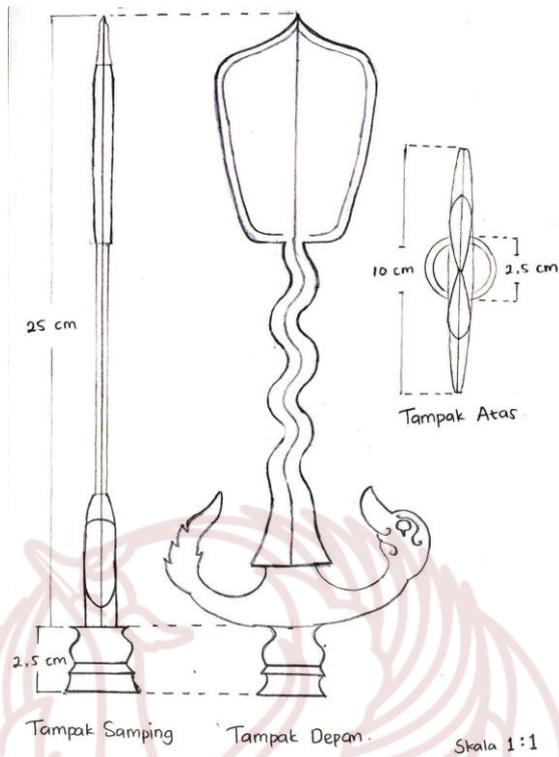
Gambar 86 : Sketsa computer tombak 14.



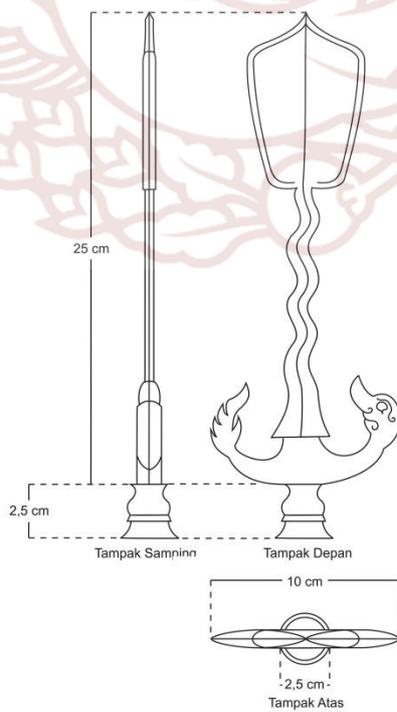
Gambar 87 : Sketsa pensil tombak 15.



Gambar 88 : Sketsa computer tombak 1.



Gambar 89 : Sketsa pensil tombak 16.

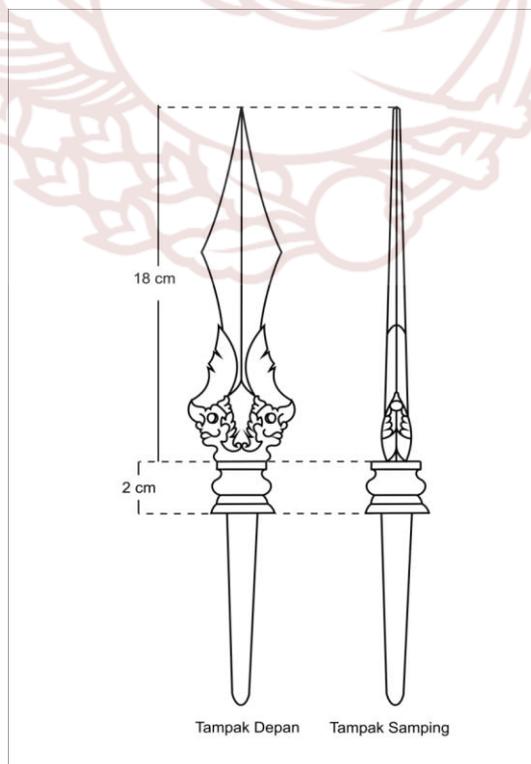


Gambar 90 : Sketsa computer tombak 16.

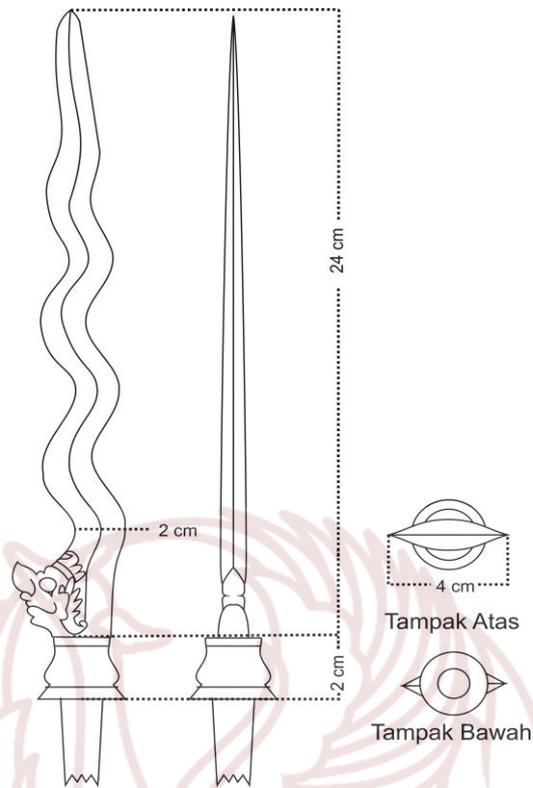
2. Desain Terpilih

Desain merupakan hasil sketsa terpilih yang telah melalui proses pertimbangan, ditinjau dari segi pemilihan bahan, bentuk, teknik dan proses perwujudan. Tahapan setelah sketch terpilih, selanjutnya dalam proses perwujudan memerlukan adanya gambar kerja sebagai pedoman perwujudan karya.

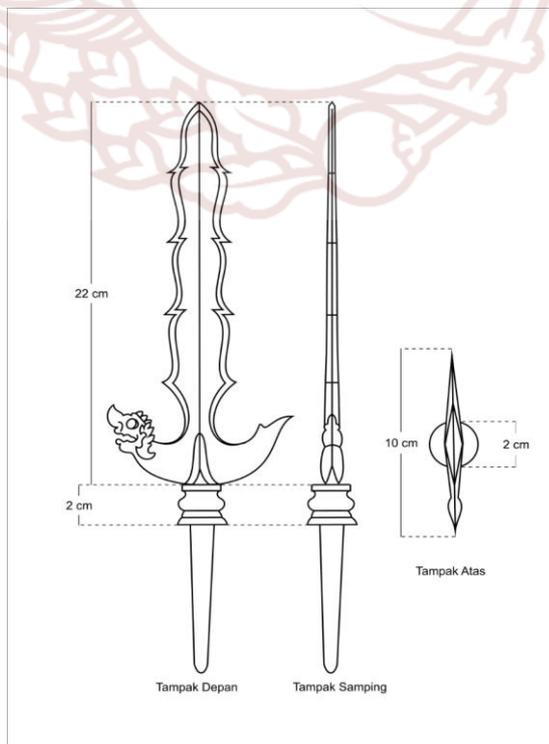
Gambar kerja berperan penting dalam perwujudan karya, diantaranya sebagai dasar ukuran, bentuk dan konstruksi sehingga dapat menampilkan karya sebagaimana yang diharapkan. Gambar kerja meliputi gambar bilah tampak depan, tampak belakang, tampak atas, dan tampak samping. Berikut adalah hasil desain terpilih yang telah disempurnakan:



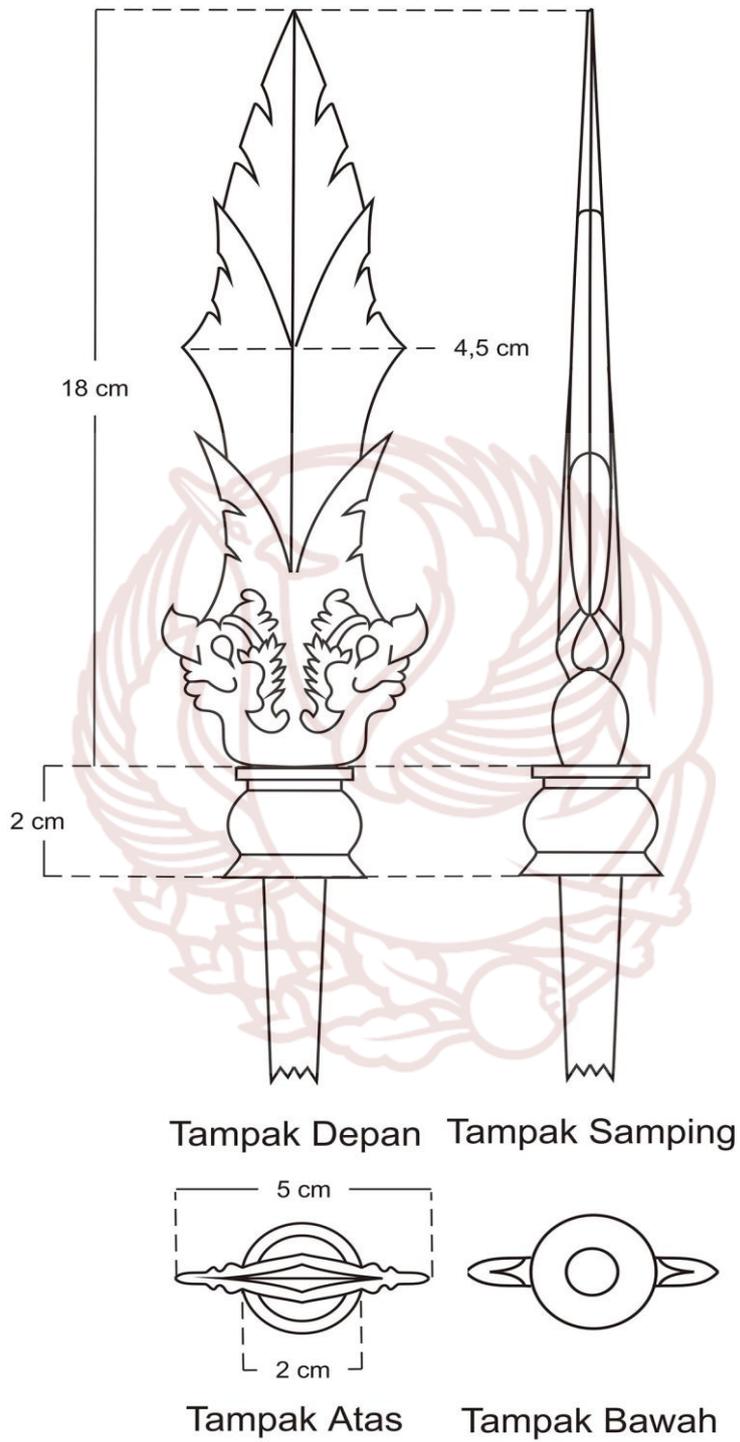
Gambar 91 : Desain terpilih karya 1



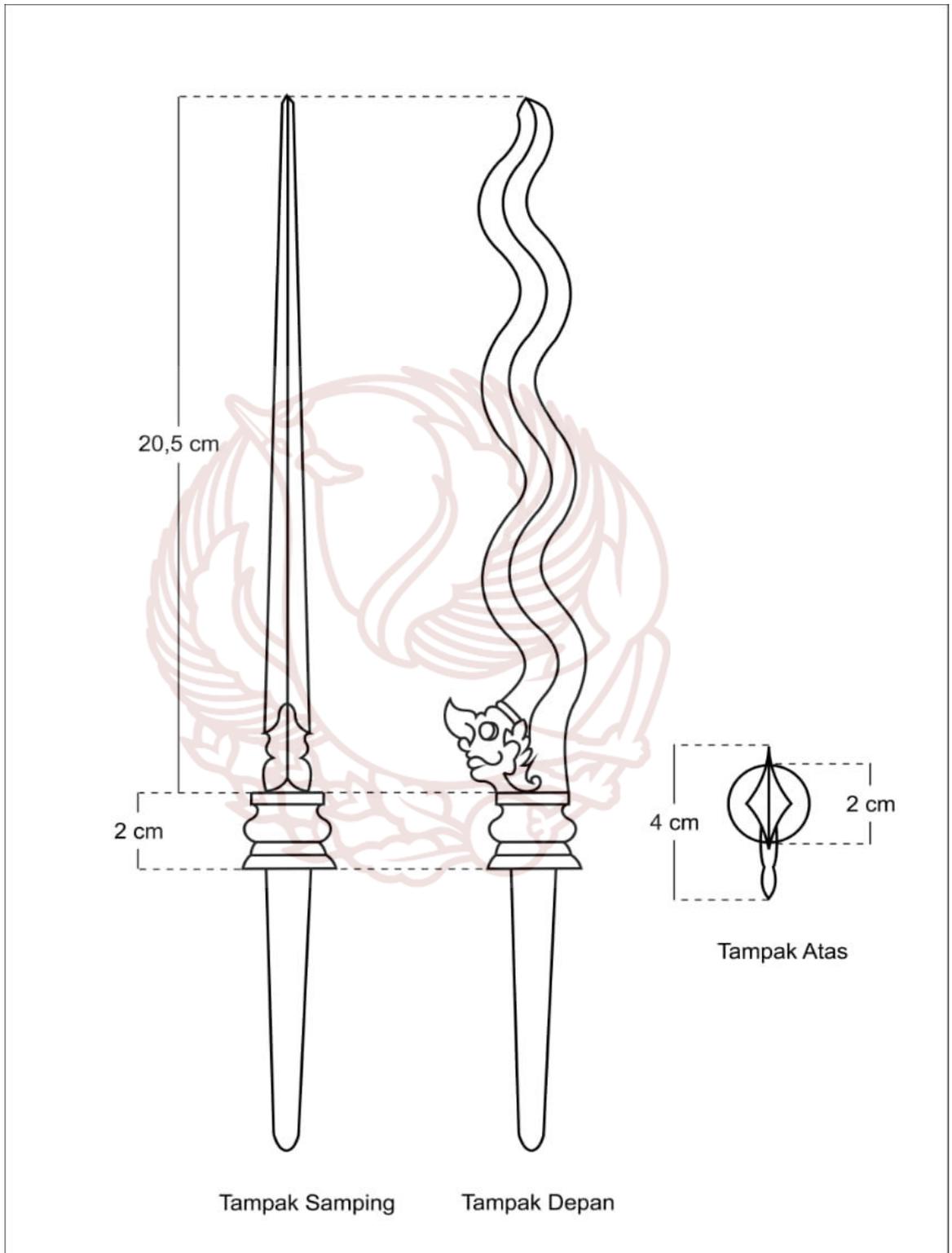
Tampak Depan Tampak Samping
 Gambar 92 : Desain terpilih karya 2



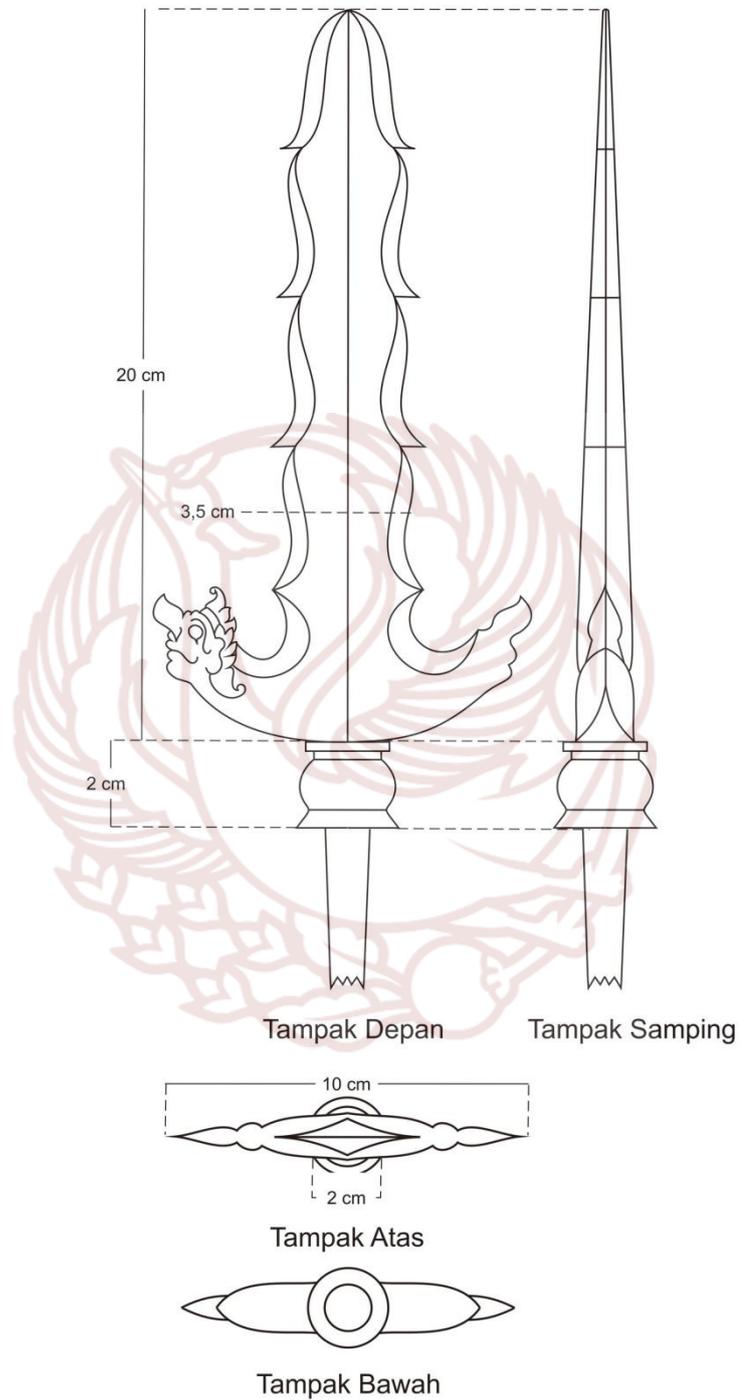
Gambar 93 : Desain terpilih karya 3



Gambar 94 : Desain terpilih karya 1 telah disempurnakan.



Gambar 95 : Desain terpilih karya 2 telah disempurnakan



Gambar 96 : Desain terpilih karya 3 telah disempurnakan.

C. Proses Perwujudan

Penciptaan karya menggunakan bahan berupa 3 jenis logam yaitu besi, nikel dan baja. Adapun tahap-tahapnya sebagai berikut:

1. Persiapan Bahan dan Alat

Hal yang perlu diperhatikan dalam Proses perwujudan karya adalah dalam memilih bahan dan peralatan yang tepat, sehingga dapat terwujud hasil karya yang maksimal dan efisiensi waktu sesuai yang telah direncanakan. Pemilihan bahan diutamakan pada bahan yang berkualitas tinggi. Adapun bahan dan alat-alat yang digunakan antara lain:

a. Bahan Pokok Bilah



Gambar 97: Potongan besi plat kapal.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)

Besi plat kapal memiliki kandungan unsur lain selain baja sebagai unsur utama. Kandungan dalam tiap lembar plat adalah 92-97 persen merupakan besi, sisanya terdapat kandungan karbon, silikon, mangan, belerang dan fosfor. Unsur campuran pada besi plat kapal berpengaruh pada laju korosi yang terjadi pada

kapal nantinya. Kandungan pada tiap lembar besi plat kapal adalah 92-97% merupakan besi, sisanya terdapat kandungan karbon, silikon, mangan, belerang dan fosfor.²⁴



Gambar 98 : Nikel.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)

Nikel adalah unsur kimia metalik dalam tabel periodik yang memiliki simbol Ni dan nomor atom 28. Nikel mempunyai sifat tahan karat. Dalam keadaan murni, nikel bersifat *lembek*. Tetapi jika dipadukan dengan besi, krom dan logam lainnya dapat membentuk baja tahan karat yang keras.²⁵

Berdasarkan kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa nikel merupakan logam yang memiliki sifat tahan karat. Dalam keadaan murni nikel bersifat lunak, jika sudah dipadukan dengan besi dan logam lainnya dapat membentuk baja yang memiliki sifat tahan karat dan keras.

²⁴ <http://navale-engineering.blogspot.com/2012/03/plat-baja-pada-kapal>

²⁵ <https://www.google.co.id/search?q=nikel&client=ucweb>



Gambar 99 : Besi beton ulir.

Sumber : <https://www.google.co.id/search?q=besi=ulir=beton&client=ucweb>

Besi beton ulir (deformed italic) sebagai bahan *slorok*. Bahan baku besi beton adalah billet, adalah besi-besi tua, skrap, bahan penolong kokas, grafit, lime, ferro alloys yang dilebur dengan berbagai metode. Bahan penolong tadi digunakan untuk mendapatkan unsur carbon (C), Si (Silicon), Mn (Mangan) yang akan berpengaruh pada kualitas besi beton.

Besi beton ulir merupakan salah satu jenis logam tertua dan murah yang pernah ditemukan. Besi beton ulir pada dasarnya merupakan paduan dari besi dan karbon, dengan temperatur leleh sekitar 1200 celcius. Memiliki kandungan karbon 2% - 4%.²⁶

b. Bahan Baku Pembakaran

Arang pada dasarnya terbuat dari kayu, yang dikarbonisasi dengan menggunakan media tungku atau timbun tanah. Arang yang digunakan pada proses perwujudan karya adalah arang dari kayu Jati, digunakan sebagai bahan dasar pembakaran besi, nikel dan baja pada saat proses penempaan berlangsung. Pemilihan bahan baku pembakaran yang berupa arang kayu Jati karena memiliki sifat mudah terbakar dan mampu mencapai suhu tinggi dalam proses penempaan.

²⁶ <https://www.google.co.id/search?q=besi+ulir&client=ucweb>



Gambar 100 : Arang kayu Jati.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)

c. Alat yang digunakan

Peralatan merupakan sarana pendukung dalam menunjang kelancaran proses penggarapan bilah tombak. Peralatan kerja yang digunakan dapat dibedakan menjadi dua jenis, masing-masing peralatan yang memiliki peran dan fungsi berbeda untuk penggarapan bentuk.

1. Peralatan Pekerjaan Tempa

a. Blower Fan

Blower fan adalah adalah alat pokok yang digunakan sebagai penghasil angin yang disalurkan tungku pembakaran, diantara kelebihan dari alat ini adalah mampu menghembuskan kekuatan angin dengan stabil, besar kecil hembusan anginnya dapat diatur sesuai kebutuhan dalam proses pembakaran berlangsung. *Blower fan* merupakan alat bantu modern dengan menggunakan tenaga listrik, karena pada zaman dahulu

menggunakan alat pemompa angin sederhana yang disebut *ububan*. *Ububan* merupakan alat bantu penghembus angin tradisional, yang menggunakan tenaga manusia sebagai penggerakannya. Akan tetapi, jika menggunakan alat tradisional berupa *ububan*, proses pembakaran memakan waktu lebih lama jika dibandingkan dengan memakai *blower fan*.



Gambar 101 : *Blower fan*.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 102 : *Ububan*.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)

b. *Tungku Perapen*

Tungku perapen adalah tempat yang digunakan untuk membakar besi pada saat proses penempaan. Pada *tungku perapen* terdapat pipa penghubung yang berfungsi menyalurkan angin yang dihasilkan *blower fan*.



Gambar 103 : *Tungku Perapen*.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)

c. *Paron*

Paron adalah landasan besi tempa yang tertancap pada *gandhen* (sebatang balok kayu besar, panjang dan berat, biasanya berbahan kayu angka) yang ditanam mendatar di permukaan lantai pada besalen. Dalam penggunaannya adalah sebagai tempat landasan besi pada saat proses penempaan. *Paron* dipilih dari besi baja yang mempunyai kualitas tinggi, sehingga tidak mudah patah dan penyok jika terkena pukulan. Terdapat

dua jenis *paron* yang masih digunakan pada saat ini, yaitu *paron dengkul* dan *paron* baja anvil.



Gambar 104 : *Paron* baja anvil.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 105 : *Paron* dengkul.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)

d. Palu

Palu adalah alat pemukul yang digunakan pada saat penempaan bilah. Fungsi palu adalah untuk menempa dan menyatukan besi, baja dan nikel pada proses penempaan. Palu merupakan alat pemukul yang digunakan oleh *panjak* (juru tempa). Terdapat juga palu berukuran kecil yang disebut dengan *pethil*. *Pethil* biasanya digunakan pada saat proses *nyilak wojo*.



Gambar 106 : Beragam palu.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)

e. Sepit

Sepit adalah alat yang berfungsi untuk menjepit besi pada proses pembakaran bahan bilah pada tungku *perapen*. Penggunaannya sangat membantu dalam proses penempaan. *Sepit* memiliki bermacam-macam bentuk, pada setiap bentuknya memiliki fungsi masing-masing yang menyesuaikan besar kecilnya bahan besi yang akan dibakar. Terdapat *sepit* yang berukuran paling panjang, digunakan untuk menjepit besi pada saat

proses *pijar* (menyatukan dua bahan besi menjadi satu) dan *sepit* sedang/pendek digunakan ketika bakalan bilah hampir jadi.



Gambar 107 : Beragam sepit.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)

f. Impun-impun

Impun-impun adalah sapu tradisional yang terbuat dari pohon padi, digunakan untuk mengumpulkan/menghimpun arang yang berserakan di sekeliling *perapen*, dan untuk memercikkan air pada tungku *perapen*. *Impun-impun* biasanya dibuat menggunakan pohon padi jenis *ketan*, yang memiliki panjang batang lebih panjang dari pohon padi biasa.



Gambar 108 : *Impun-impun*.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)

g. Sekop Gaggang

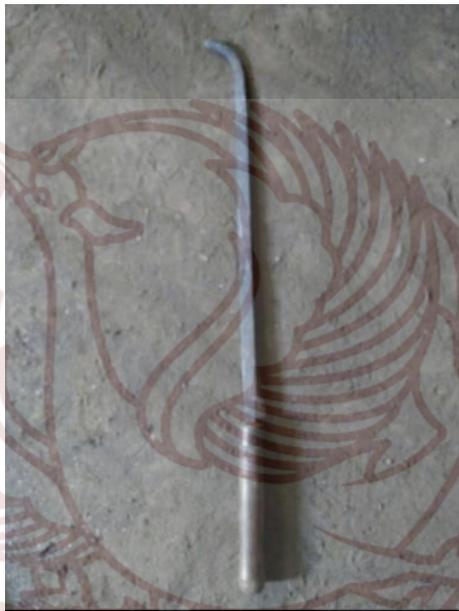
Sekop gaggang adalah alat yang digunakan untuk mengambil dan memasukkan arang kayu Jati pada tungku *perapen* pada saat proses pembakaran.



Gambar 109 : Sekop gaggang.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)

h. Garpu *Cakarwa*

Garpu Cakarwa adalah salah satu peralatan yang memiliki fungsi utama saat proses penempaan. *Garpu cakarwa* ini berfungsi untuk mengatur lubang angin dan melihat besi tempaan pada saat proses *pijar*.



Gambar 110 : Garpu *cakarwa*.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)

i. *Ayakan*

Ayakan/saringan merupakan alat yang berfungsi untuk menyaring arang yang lembut, karena arang yang lembut dapat menimbulkan kerak jika digunakan saat pembakaran besi.



Gambar 111 : *Ayakan*.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)

j. *Susruk*

Susruk adalah alat yang menyerupai sendok besar yang mempunyai gagang panjang, digunakan untuk pengupas atau pembersih kerak yang menempel pada besi sebelum ditempa.



Gambar 112 : Gambar *susruk*.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)

k. Paju

Paju adalah alat yang digunakan untuk memotong besi pada saat proses penempaan. *Paju* merupakan peralatan yang terbuat dari baja dengan dua buah bilah bambu sebagai gagangnyanya.



Gambar 113 : Beragam paju.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)

l. Blak

Blak adalah alat bantu pengerjaan yang berfungsi sebagai penentu ukuran bentuk dasar bilah. Kegunaannya sangat penting untuk mengukur lebar dan panjang bakalan bilah sesuai dengan gambar kerja.



Gambar 114 : Blak bilah tombak.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)

2. Peralatan Pengerjaan Dhapur Tombak

Alat bantu yang digunakan dalam proses pembuatan dhapur bilah tombak terdapat beberapa macam sesuai kegunaannya, diantaranya:

- a. Mesin *grinder*



Gambar 115 : Mesin *grinder*.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)

Mesin grinder adalah peralatan yang digunakan dalam membentuk bilah fungsinya sebagai penunjang kikir. Cara kerjanya yaitu mengurangi bakalan bilah hingga mencapai bentuk yang diinginkan. Mesin *grinder* juga memiliki mata mesin yang berbeda-beda, mulai dari kasar, halus, hingga mata pemotong yang biasa digunakan untuk memotong/membelah besi

b. *Mini grinder*



Gambar 116 : *Mini grinder*.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)

Mini grinder adalah alat yang digunakan untuk menjangkau bagian bilah yang tidak dapat dijangkau dengan mesin *grinder*. *Mini grinder* digunakan untuk menghaluskan dan menegaskan garis pada bentuk *ricikan*. Terdapat bermacam-macam bentuk mata *mini grinder* yang dapat digunakan sesuai bagian bilah yang akan dikerjakan.

c. *Tanggem*



Gambar 117 : Tanggem Besi.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)

Tanggem merupakan alat penahan bilah pada saat pengerjaan, *tanggem* terbuat dari bahan baja yang berkualitas. Dengan menggunakan *tanggem* maka pengerjaan bilah dapat terhindarkan dari panas pada saat menggunakan mesin *grinder*.

d. Gergaji Emas



Gambar 118 : Gergaji emas.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)

Gergaji emas digunakan untuk membuat ricikan yang tergolong kecil atau sempit, seperti jenggot dan greneng.

e. *Sketmat*



Gambar 119 : *Sketmat*.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)

Sketmat digunakan untuk mengukur ketebalan ukuran bilah pada saat proses pengerjaan agar memperoleh ukuran yang tepat.

f. Kikir



Gambar 120 : Kikir dengan beragam bentuk dan kegunaan.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)

Kikir terdapat berbagai ukuran dan bentuk yang digunakan sebagai alat untuk menghaluskan bilah. Selain dapat menghaluskan bilah, kikir juga dapat digunakan untuk menjangkau bagian-bagian yang tidak dapat dijangkau dengan menggunakan mesin *grinder*.

g. Batu Asah



Gambar 121 : Beragam batu asah untuk proses *nyangling*.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)

Batu asah digunakan untuk memperhalus permukaan bilah sebelum proses *warangan*. Proses penghalusan dengan menggunakan batu asah disebut dengan *nyangling*.

h. Tatah penguku dan penyilap



Gambar 122 : Beragam tatah penguku dan penyilap.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)

Tatah penguku dan penyilap adalah peralatan yang digunakan pada saat proses tinatah, dengan berbagai ukuran dan kegunaan. Tatah dibuat dari baja berkualitas tinggi. Pada umumnya jenis baja yang digunakan adalah baja HSS (*High Speed Stell*).

i. Jabung



Gambar 123 : *Jabung*.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)

Jabung adalah alas yang digunakan pada saat proses *tinatah*, berfungsi untuk mengurangi getaran pada bilah yang sedang di pahat. Jabung terbuat dari campuran getah damar, serbuk batu bata merah dan minyak kelapa dengan perbandingan tertentu.

j. Amplas



Gambar 124 : Amplas lembaran.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)

Amplas lembaran digunakan sebagai pengasah/penghalus ujung *tatah penguku* dan *penyilap* yang sudah tumpul.

k. Asam sulfat/ H₂SO₄



Gambar 125 : Asam sulfat dalam botol dan tempat pencampuran.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)

Asam sulfat/ H₂SO₄ dalam proses pengerjaan bilah tombak, merupakan cairan yang digunakan dalam pengecekan dan penataan pamor pada bilah. Bilah yang dimasukkan pada cairan asam sulfat dengan tambahan sedikit air, akan muncul perbedaan warna antara besi, nikel dan bajanya.

3. Proses Pengerjaan

Tugas akhir ini, penulis membuat tiga karya dengan bentuk dan jenis motif pamor berbeda. Pada proses penempaan terdapat beberapa pihak yang membantu, yaitu juru capit di Besalen kampus II ISI Surakarta, Besalen Pamor, Besalen Wiryocurigo dan Besalen Keris Brojobuwono. Adapun proses pengerjaan karya meliputi beberapa tahap antara lain:

a. Tahap Penempaan

Besi bahan bilah disatukan dengan nikel yang melalui proses lipatan atau yang sering disebut dengan istilah *ngulet*. Proses *ngulet* menghasilkan bahan pamor pada bilah tombak. Setelah lipatan pamor proses selanjutnya yaitu *slorok* baja.

Nylorok baja adalah proses menyisipkan baja di tengah-tengah lipatan pamor yang berfungsi sebagai sisi ketajaman bilah tombak. Hasil *nylorok* disebut dengan istilah *bakalan* bilah. Karya tombak yang dibuat menerapkan dua jenis pamor yang berbeda, diantaranya pamor *woshing wutah* 256 lipatan dan pamor rekaan *wiji* timun 72 lipatan. Salah satu karya dibuat dengan tidak menerapkan pamor atau yang sering disebut dengan istilah *keleng/pengawak wojo*. Adapun proses penempaan yang dilakukan antara lain:



Gambar 126 : Proses memipihkan nikel.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 127 : Menyisipkan nikel diantara besi.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 128 : Menyatukan besi dan nikel/pijar.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 129 : Proses melipat pamor.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 130 : Proses melipat pamor.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 131 : Proses *nylorok* baja.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 132 : Proses membuat luk.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 133 : Proses membuat dan mengulur *pesi*.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 134 : Proses membuat pamor *gedekan*.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)

b. Tahap Pembentukan

Bakalan bilah tombak yang sudah melalui proses penempaan, selanjutnya dikerjakan dengan mesin *grinder*. Penggunaan mesin grinder untuk membentuk bakalan bilah sesuai gambar kerja yang telah dibuat. Pada proses pembentukan karya ini, pada setiap karya melalui proses yang berbeda-beda. Berikut penjelasan pada tahap pembentukan karya yang dibuat.

1. Karya 1; Tombak Rajamala Kembar

Terdapat *tinatah* motif canthik Kyai Rajamala kembar pada bagian *sor-soran* tombak pada karya pertama ini. Setelah melalui proses penempaan selanjutnya adalah menempelkan gambar bilah pada bakalan (*blak*).

Tahap berikutnya dilakukan proses mengikis hingga kerak besi yang ada pada permukaan bilah hilang. Permukaan bilah yang sudah bersih dicek dimasukkan kedalam cairan asam sulfat/H₂SO₄ untuk melakukan pengecekan pamor.

Selanjutnya yang dilakukan adalah membuat rericikan. Terdapat bentuk rericikan pada bagian tengah dan bagian atas tombak yang berbentuk pola angka romawi V, sebagai perlambangan historisasi Canthik perahu Kyai Rajamala yang dibuat oleh Paku Buwana V. Selain pada bagian tengah terdapat juga *rerisikan* berupa sobekan menyerupai *greneng* (pada bilah keris), pada sisi kanan kiri ketajaman bilah tombak dengan unsur angka romawi V.

Bagian *sor-soran* terdapat Rajamala kembar dengan di pahat/*tatah*. Sebelum melakukan pemahatan terlebih dahulu bilah tombak diberi alas dengan

jabung. Tatah yang digunakan terdapat beberapa jenis, seperti: *Tatah penguku* (pahat yang digunakan untuk mengukir bagian-bagian yang cekung/lengkung), *Tatah penyilap* (pahat yang digunakan untuk mengukir bagian-bagian yang lurus) yang bermacam ukuran dan kegunaan.

Dibutuhkan *mini grinder* dalam proses tinatah untuk membantu menghaluskan bekas pahatan. Ketelitian, ketepatan, kedisiplinan dan kesabaran sangat dibutuhkan dalam proses pembuatan tiap-tiap detail rericikannya.



Gambar 135 : Memotong desain bilah.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 136 : Menempelkan desain pada bakalan bilah tombak.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 137 : Proses pengecekan pamor.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 138 : Membuat *kruwingan* dan *gusen* pada bilah tombak.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 139 : Membuat *tinatah* motif canthik Rajamala.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 140 : Membuat *ricikan* berupa sobekan pada bilah.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 141 : Bilah karya tombak 1 sebelum diwarangi.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)

2. Karya II; Tombak Rajamala *Baita Alit Luk-7*

Karya kedua dibuat melalui proses penempaan 72 lipatan pamor dengan menerapkan pamor rekaan *Miji Timun*. Setelah bakalan tombak sudah melalui tahap penempaan, selanjutnya yang dilakukan adalah membuat luk dan mengulur pesi tombak. Membuat luk 7 dengan ukuran lebar luk 2,5 cm. Pamor rekaan yang

alurnya terbalik dengan *Miji Timun* pada umumnya, maksud dari penerapan pamor *gedekan* yang dibalik alurnya adalah untuk membuat pola V pada motif pamor. V yang bermakna bahwa canthik Kyai Rajamala dibuat oleh Paku Buwana V pada saat masih menjadi Pangeran Adipati Anom. Pada sor-soran bilah tombak terdapat motif tinatah kepala Rajamala.



Gambar 142 : Bakalan bilah tombak Rajamala karya 2.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 143 : Membentuk bilah tombak.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 144 : Proses pengecekan pamor.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 145 : Proses membuat *tinatah* motif canthik Rajamala.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 146 : Bilah karya 2 sebelum diwarangi.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)

3. Karya III; Tombak *Baita Ageng Wulung*

Karya ketiga dibuat dengan menerapkan bilah *wulung/keleng*. Besi bahan bilah ditempa dan dipipihkan hingga mendekati bentuk dan ukuran sesuai gambar kerja. Digunakan sketmat/penggaris besi untuk mengukur panjang, lebar, diameter dan ketebalan bakalan bilah tombak. Sebelum melakukan penggerindaan, terlebih

dahulu yang dilakukan adalah menempelkan desain pada bakalan bilah guna mempermudah dalam proses pembentukan bilah sesuai ukuran.

Setelah bentuk bilah sudah sesuai desain dilanjutkan dengan penggerindaan untuk mengikis bagian permukaan bilah agar memperoleh ketebalan dan kehalusan bilah. Proses pengikisan dapat dilakukan dengan menggunakan mesin *grinder*/kikir. Proses ini dikerjakan hingga mencapai bentuk dan ukuran bilah sesuai yang diharapkan.

Sor-soran bilah terdapat motif sabit sebagai stilasi bentuk perahu, dalam bahasa Jawa perahu/kapal disebut dengan istilah *baita*. Dengan ukurannya yang cukup besar maka dapat disebut dengan *baita ageng*, karena *ageng* dalam bahasa Jawa berarti besar. Terdapat hiasan canthik Kyai Rajamala pada salah satu ujungnya, dengan memberikan tinatah dapat menambah keindahan bilah tombak.

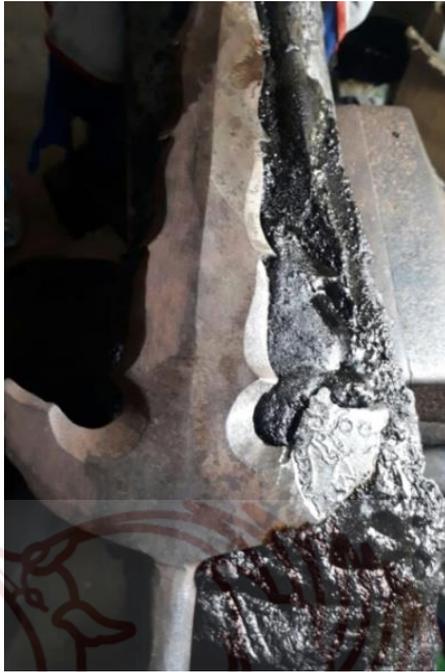
Bentuk bilah keseluruhan jika dilihat dari tampak depan, nampak terlihat stilasi perahu dengan canthik pada salah satu ujungnya. Bilah yang tegak lurus terlihat nampak bersusun seperti bentuk atap rumah Joglo yang. Perpaduan unsur dan bentuk stilasi pada bilah didasari atas historisasi canthik perahu Kyai Rajamala pada masanya, yang memiliki rumah Joglo sebagai tempat peristitahatan Raja pada saat perahu digunakan.



Gambar 147 : Bakalan tombak karya 3.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 148 : Proses mengikis bilah tombak.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 149 : Proses membuat tinatah canthik Rajamala.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 150 : Tombak karya 3 sebelum diwarangi.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)

c. Proses *Nyangling*

Nyangling dalam dunia tosan aji adalah istilah untuk proses penghalusan bilah sebelum proses *warangan/jamasan*. Penghalusan yang dilakukan adalah menghilangkan goresan mesin grinder, bekas kikir dan pahatan pada bilah tombak. Cara menghaluskannya adalah dengan digosok menggunakan batu asah, batu asah memiliki beragam tekstur mulai yang paling kasar hingga yang paling halus.



Gambar 151 : Proses *nyangling*.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 152 : Beragam batu asah.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)

Penghalusan bilah dengan menggunakan batu asah yang paling kasar, sedang, halus dan paling halus. Batu asah merupakan peralatan terakhir yang digunakan setelah pengerjaan bilah selesai dikerjakan.

d. Proses Pembuatan *Landeyan*

Bilah tombak memiliki perabot seperti *landeyan* dan *warangka*, dalam pembuatannya penulis menyerahkan dan mempercayakan pada ahli dibidangnya, yaitu : Supriyono, yang berprofesi sebagai tukang bubut kayu. Terdapat beberapa tahapan dalam proses pembuatan *landeyan* tombak diantaranya:

1. Mempersiapkan kayu bahan *landeyan*.
2. Potong kayu bahan sesuai ukuran panjang yang dibutuhkan, dengan diameter 4,5x4,5 cm dan panjang 90 cm.
3. Melakukan pembentukan *landeyan* hingga menghasilkan kayu nampak berpenampang bulat. Proses pembentukan *landeyan* secara tradisional dapat dilakukan dengan menggunakan peralatan pasah, kapak dan

patar. Pembuatan *landeyan* dapat dilakukan juga dengan cara bubut dengan satu mata potong untuk membuang material dari permukaan benda dengan cara diputar.

4. Melubangi bagian atas *landeyan* sebagai tempat memasukkan gagang/*pesi* tombak.
5. Penghalusan dengan amplas *landeyan* hingga mencapai kehalusan permukaan yang maksimal.
6. *Finishing landeyan* dengan menggunakan politur air dan melamin, agar kayu lebih tahan lama dan dapat menampilkan warna serat kayu menarik.



Gambar 153 : Kayu Akasia bahan pembuatan *landeyan*.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 154 : Proses bubut kayu untuk *landeyan*.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 155 : Menghaluskan *landeyan*.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 156 : *Finishing landeyan.*
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 157 : *Landeyan sudah jadi.*
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)

e. Proses Pembuatan *Warangka*

Tombak juga terdapat bagian *warangka*, dalam pembuatannya penulis juga menyerahkan pada ahli dibidangnya. Proses pembuatan *warangka* antara lain:

1. Persiapkan bahan kayu yang akan digunakan, jika membuat *warangka* jenis *tangkepan* dibutuhkan dua balok kayu dengan ketebalan dan lebar sesuai ukuran *warangka* yang akan dibuat.
2. Membuat *blak* kertas sesuai bentuk *warangka* yang akan dibuat.
3. Proses *ngeblak* dan memotong kayu sesuai *blak*.
4. Bagian dalam *warangka* diblak sesuai bentuk bilah.
5. Meraut bagian dalam *warangka* dengan menggunakan peralatan berupa *wali*.
6. *Nyegrek* (membuat lubang tempat untuk masuknya bilah sehingga tampak *trep* atau *demes*). Proses ini bertujuan agar mempermudah pada saat mengeluarkan dan memasukkan bilah tombak sesuai ukuran tombak.
7. Proses *tangkepan* *warangka* dengan menggunakan lem kayu.
8. Pembentukan *warangka* bagian luar dengan menggunakan patar kayu.
9. Penghalusan *warangka* menggunakan amplas hingga mencapai kehalusan yang maksimal.
10. *Finishing* *warangka* dengan menggunakan politur agar kayu lebih awet tahan lama dan serat kayu terlihat lebih menarik.



Gambar 158 : Proses membuat blak warangka tombak sesuai desngan bilah.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 159 : Proses mempersiapkan kayu Akasia dan Pinisium bahan warangka.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 160 : Proses memotong bahan warangka sesuai *blak*.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 161 : Proses membentuk dasar warangka tombak dengan kapak.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 162 : Proses menghaluskan permukaan warangka dengan amplas.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 163 : Proses finishing warangka tombak dengan politur.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 164 : Proses finishing warangka dengan clear gloss
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 165 : Warangka tombak jadi
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)

f. Proses Warangan

Pewarangan adalah proses mencelupkan bilah yang sudah bersih kedalam cairan warangan, agar motif pamornya terlihat. Cairan *warangan* dibuat dari bahan arsenikum trisulfida (As_2S_3) yang sudah dicampur dengan air perasan jeruk nipis. *Warangan* merupakan hasil tambang alam (geologi), negara penghasil *warangan* terbanyak adalah China. Terdapat beberapa manfaat dan tujuan *pewarangan* diantaranya:

1. Tujuan Teknis *Pewarangan*
 - a. Menghilangkan karat yang ada pada seluruh permukaan bilah tombak.
 - b. Mencegah dan memperlambat korosi pada bilah karena setelah *diwarangi* permukaan bilah tertutup oleh lapisan arsenikum.
2. Tujuan Estetis *Pewarangan*
 - a. *Pewarangan* membuat motif pamor akan menjadi lebih jelas, sehingga bilah tampak lebih indah.
 - b. Dapat memunculkan perbedaan warna besi dan nikel.
3. Tujuan Tradisional *Pewarangan*
 - a. *Pewarangan* dalam konsep tradisional disebut dengan istilah *jamanan*. Bagi insan pecinta tosan aji *me-warangi* merupakan suatu kewajiban yang harus dilakukan setidaknya dalam kurun waktu satu tahun sekali.



Gambar 166 : Proses pembersihan bilah.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 167 : Proses *mutih* bilah tombak.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 168 : Proses mengeringkan bilah tombak.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 169 : Proses mencelupkan bilah pada larutan *warangan*.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 170 : Hasil bilah karya-1 yang sudah di *warangi*.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 171 : Hasil bilah karya-2 yang sudah di *warangi*.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 172 : Hasil bilah karya-3 yang sudah di *warangi*.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)

g. Tahap Pemasangan Perabot Tombak



Gambar 173 : Proses pemasangan *srumbung*.
(Foto: Totok Yulianto, 2018)



Gambar 174 : Proses melubangi landeyan.
(Foto: Totok Yulianto, 2018)

D. Kalkulasi Biaya

Penciptaan karya tugas akhir ini, membutuhkan biaya untuk memenuhi kebutuhan bahan, peralatan dan sarana lainnya. Diantara beberapa rincian anggaran biaya yang dibutuhkan dapat dituliskan sebagai berikut:

1. Rincian Biaya Pembuatan

Biaya pembuatan karya pada masing-masing karya meliputi: bahan pokok pembuatan bilah, peralatan pendukung, pengupahan tenaga kerja, biaya artisan perabot dan tinatah tombak dan biaya transportasi yang digunakan pada saat proses pembuatan karya. Adapun rincian biaya pembuatan yang ditulis sebagai berikut:

a. Tombak Karya 1

1. Bahan Pokok Bilah

No.	Jenis Bahan	Ukuran	Harga	Jumlah
1.	Besi Plat Kapal	2 Kg	Rp. 10.000/Kg	Rp. 20.000
2.	Nikel	2 Ons	Rp. 45.000/Ons	Rp. 90.000
3.	Baja Beton Ulir	1 Kg	Rp. 20.000/Kg	Rp. 20.000
				Rp. 130.000

Tabel 02 : Biaya bahan pokok pembuatan karya tombak 1

2. Peralatan pendukung

No.	Jenis	Satuan	Harga	Jumlah
1.	Batu grinda asah	1 buah	Rp. 12.000	Rp. 12.000
2.	Mata grinder potong	1 buah	Rp. 5.000	Rp. 5.000
3.	Batu grinda ultraflekt	1 buah	Rp. 12.000	Rp. 12.000
4.	Brostel	2 buah	Rp. 30.000	Rp. 30.000
5.	Mata mini grinder diamond	1 buah	Rp. 35.000	Rp. 35.000
6.	Arang Kayu Jati	3 karung	Rp. 300.000	Rp. 300.000
				Rp. 394.000

Tabel 03 : Biaya peralatan pendukung penggarapan karya 1

3. Pengupahan Tenaga Kerja

No.	Jenis Tenaga Kerja	Jumlah	Upah	Jumlah biaya
1.	Tenaga Tempa	2 orang	Rp. 90.000	Rp. 180.000
2.	<i>Finishing/Warangan</i>	1 orang	Rp. 100.000	Rp. 100.000
				Rp. 280.000

Tabel 04 : Biaya pengupahan tenaga kerja karya 1

4. Biaya artisan perabot tombak

No.	Jenis	Ukuran	Harga	Jumlah
1.	Landeyan	90 cm	Rp. 120.000/buah	Rp. 120.000
2.	Warangka		Rp. 300.000/buah	Rp. 300.000
3.	Srumbung dan tunjung		Rp. 300.000/buah	Rp. 300.000
				Rp. 720.000

Tabel 05 : Biaya artisan perabot tombak karya 1

5. Total biaya penciptaan karya tombak 1

No.	Jenis Rincian	Jumlah Biaya
1.	Biaya Bahan Pokok	Rp. 130.000
2.	Biaya Peralatan Pendukung	Rp. 394.000
3.	Biaya Tenaga Kerja	Rp. 280.000
4.	Biaya artisan perabot tombak	Rp. 720.000
		Rp. 1.524.000

Tabel 06 : Tabel biaya total penciptaan karya 1

b. Tombak Karya 2

1. Bahan Pokok Bilah

No.	Jenis Bahan	Ukuran	Harga	Jumlah
1.	Besi Plat Kapal	2 Kg	Rp. 10.000/Kg	Rp. 20.000
2.	Nikel	1,5 Ons	Rp. 45.000/Ons	Rp. 67.000
3.	Baja Beton Ulir	1 Kg	Rp. 20.000/Kg	Rp. 20.000
				Rp. 107.000

Tabel 07 : Biaya bahan pokok pembuatan karya tombak 2

2. Peralatan Pendukung

No.	Jenis	Satuan	Harga	Jumlah
1.	Batu grinda asah	1 buah	Rp. 12.000	Rp. 12.000
2.	Mata grinder potong	1 buah	Rp. 5.000	Rp. 5.000
3.	Batu grinda ultraflekt	1 buah	Rp. 12.000	Rp. 12.000
4.	Brostel	2 buah	Rp. 30.000	Rp. 30.000
5.	Mata mini grinder diamond	1 buah	Rp. 35.000	Rp. 35.000
6.	Arang Kayu Jati	3 karung	Rp. 300.000	Rp. 300.000
				Rp. 394.000

Tabel 08 : Biaya peralatan pendukung penggarapan karya 2

3. Pengupahan tenaga kerja

No.	Jenis Tenaga Kerja	Jumlah	Upah	Jumlah biaya
1.	Tenaga Tempa	2 orang	Rp. 90.000	Rp. 180.000
2.	<i>Finishing/Warangan</i>	1 orang	Rp. 100.000	Rp. 100.000
				Rp. 280.000

Tabel 09 : Biaya pengupahan tenaga kerja karya 2

4. Biaya artisan perabot tombak

No.	Jenis	Ukuran	Harga	Jumlah
1.	Landeyan	90 cm	Rp. 120.000/buah	Rp. 120.000
2.	Warangka		Rp. 300.000/buah	Rp. 300.000
3.	Srumbung		Rp. 300.000/buah	Rp. 300.000
				Rp. 720.000

Tabel 10 : Biaya artisan perabot tombak karya 2

5. Total biaya penciptaan karya tombak 2

No.	Jenis Rincian	Jumlah Biaya
1.	Biaya Bahan Pokok	Rp. 107.000
2.	Biaya Peralatan Pendukung	Rp. 394.000
3.	Biaya Tenaga Kerja	Rp. 280.000
4.	Biaya artisan perabot tombak	Rp. 720.000
		Rp. 1.501.000

Tabel 11 : Tabel biaya total penciptaan karya 2

c. Karya Tombak 3

1. Bahan Pokok Bilah

No.	Jenis Bahan	Ukuran	Harga	Jumlah
1.	Besi Plat Kapal	2 Kg	Rp. 10.000/Kg	Rp. 20.000
				Rp. 20.000

Tabel 12 : Biaya bahan pokok pembuatan karya tombak 3

2. Peralatan Pendukung

No.	Jenis	Satuan	Harga	Jumlah
1.	Batu grinda asah	1 buah	Rp. 12.000	Rp. 12.000
2.	Mata grinder potong	1 buah	Rp. 5.000	Rp. 5.000
3.	Batu grinda ultraflekt	1 buah	Rp. 12.000	Rp. 12.000
4.	Brostel	2 buah	Rp. 30.000	Rp. 30.000
5.	Mata mini grinder diamond	1 buah	Rp. 35.000	Rp. 35.000
6.	Arang Kayu Jati	1 karung	Rp. 100.000	Rp. 100.000
				Rp. 194.000

Tabel 13 : Biaya peralatan pendukung penggarapan karya 3

3. Pengupahan Tenaga Kerja

No.	Jenis Tenaga Kerja	Jumlah	Upah	Jumlah biaya
1.	Tenaga Tempa	2 orang	Rp. 90.000	Rp. 180.000
2.	<i>Finishing/Warangan</i>	1 orang	Rp. 100.000	Rp. 100.000
				Rp. 280.000

Tabel 14 : Biaya pengupahan tenaga kerja karya 3

4. Biaya artisan perabot tombak

No.	Jenis	Ukuran	Harga	Jumlah
1.	Landeyan	90 cm	Rp. 120.000/buah	Rp. 120.000
2.	Warangka		Rp. 300.000/buah	Rp. 300.000
3.	Srumbung dan tunjung		Rp. 300.000/buah	Rp. 300.000
4.	Tinatah		Rp. 250.000/buah	Rp. 250.000
				Rp. 970.000

Tabel 15 : Biaya artisan perabot tombak karya 3

5. Total biaya penciptaan karya tombak 3

No.	Jenis Rincian	Jumlah Biaya
1.	Biaya Bahan Pokok	Rp. 20.000
2.	Biaya Peralatan Pendukung	Rp. 194.000
3.	Biaya Tenaga Kerja	Rp. 280.000
4.	Biaya artisan perabot tombak	Rp. 970.000
		Rp. 1.464.000

Tabel 16 : Tabel biaya total penciptaan karya 3

2. Rincian Biaya Transportasi dan lain-lain

No.	Jenis	Biaya
1.	Pembelian Bahan Pokok Bilah	Rp. 15.000
2.	Pembelian alat pendukung	Rp. 15.000
3.	Pembelian perabot dan lain-lain	Rp. 25.000
4.	Biaya Operasional Karya dan Konsumsi	Rp. 500.000
		Rp. 555.000

Tabel 17 : Tabel Rincian biaya transportasi dan lain-lain.

3. Rekapitulasi Biaya

No.	Jenis	Jumlah Biaya
1.	Karya Tombak 1	Rp. 1.524.000
2.	Karya Tombak 2	Rp. 1.501.000
3.	Karya Tombak 3	Rp. 1.464.000
4.	Biaya Transportasi	Rp. 555.000
		Rp. 5.044.000

Tabel 18 : Rekapitulasi Biaya Penciptaan Karya

BAB IV

ULASAN KARYA

Penciptaan karya tugas akhir ini tidak terlepas dari konsep suatu ide gagasan. Ide gagasan yang disimpulkan dalam ulasan karya, deskripsi karya yang dirangkai untuk menggambarkan konsep yang diangkat dalam penciptaan karya. Deskripsi karya ini bertujuan untuk menyampaikan makna dan maksud dari karya yang diciptakan kepada masyarakat. Dalam penciptaan karya tugas akhir ini penulis menggunakan pendekatan estetis dan partisipasi. Partisipasi yang dimaksud adalah bahwa dalam proses penciptaan karya melibatkan artisan.

Proses pengerjaan karya tugas akhir ini, penulis melibatkan beberapa artisan yang aktif dalam bidangnya. Terdapat beberapa partisipasi artisan diantaranya dalam proses penampaan, pembuatan landeyan, pembuatan srumbung dan tunjung, pembuatan warangka dan tinatah bilah tombak. Proses penampaan melibatkan juru tempa di Besalen kampus II Institut Seni Indonesia dan Besalen Pamor yang terletak di desa Ngringo, Kecamatan Palur, Kabupaten Karanganyar. Proses penampaan dalam pembuatan pamor dikerjakan di Besalen Kampus II ISI Surakarta dengan bantuan 2 orang panjak. Kemudian dalam proses slorok baja dikerjakan di Besalen Pamor dengan melibatkan 2 orang panjak.

Perabot tombak berupa srumbung dan tunjung dikerjakan oleh Pak Wahyu selaku mranggi yang beralamat di Bonoroto, Plesungan, Karanganyar. Landeyan tombak dikerjakan oleh Pak Supriyono yang berprofesi sebagai tukang bubut kayu, beralamat di Mohudan 06/09, Mojosongo, Surakarta. Warangka tombak

yang dikerjakan oleh Pak Kris (tenaga kerja di Padepokan Keris Brojobuwono) yang beralamat di Wonosari, Gondangrejo, Karanganyar. Tinatah dalam karya bilah tombak ke-3 yang dikerjakan oleh Pak Eko Saputro yang beralamat di Bibis Kulon, Gilingan, Banjarsari, Surakarta. Penggunaan partisipasi artisan tersebut disesuaikan dengan kebutuhan mulai dari proses penampaan hingga finishing akhir.

Penciptaan karya tugas akhir ini penulis mengangkat tema Canthik Kyai Rajamala sebagai sumber inspirasi penciptaan dhapur tombak, dengan mewujudkan 3 buah karya tombak dengan beragam bentuk bilah dan motif pamor. Diharapkan dengan perwujudan karya ini dapat menghasilkan dhapur tombak *kolowijan*. Adapun bahan bilah yang digunakan adalah dengan menggunakan besi, baja dan nikel.

Visualisasi bilah tombak secara menyeluruh merupakan bentuk yang diperoleh melalui proses eksplorasi yang bersumber dari bentuk visual canthik perahu Kyai Rajamala, dengan mewujudkan tiga buah bilah tombak yang masing-masing pada *sor-sorannya*, terdapat hiasan berupa tinatah hasil inspirasi dari canthik perahu Kyai Rajamala. Setiap karya memiliki judul karya yang berbeda-beda. Judul karya diantaranya adalah tombak Rajamala kembar, tombak Rajamala *Baita Alit* dan tombak Rajamala *Baita Ageng*.

A. Karya 1 : Bilah tombak “ Dhapur Rajamala Kembar”



Gambar 175 : Tombak *dhapur* Rajamala Kembar dengan perabot.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 176 : Bilah tombak *dhapur* Rajamala Kembar.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 177 : Motif tinatah Rajamal Kembar.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)

Karya pertama, bilah tombak dibuat dengan menggunakan besi beton ulir, besi plat kapal, dan nikel. Ukuran panjang bilah 18 cm dan tinggi methuk 2,3 cm. Perabot tombak berupa landeyan berbahan kayu akasia, termasuk jenis landeyan *ngadhah meteng* yang berukuran panjang 90 cm. Pada landeyan dihias *srumbung* dan *tunjung* terbuat dari bahan kuningan. Warangka dengan panjang 32 cm terbuat dari kayu pinisium. Pemilihan menggunakan kayu pinisium karena kayu tersebut memiliki tekstur dan serat kayu yang halus, sehingga mudah dibentuk.

Judul karya “Dhapur tombak Rajamala Kembar” secara lahiriah diwujudkan dengan menekankan estetika bentuk bilahnya. Karya tombak yang dibuat dengan dihias *tinatah* motif canthik Rajamala kembar dengan menerapkan pamor *woshing wutah* 256 lipatan. Pada karya ini terdapat methuk *wulung* yang dibuat secara terpisah.

Kembar yang artinya sama atau serupa, yang diwujudkan dalam hiasan tinatah Rajamala kembar yang ada pada bagian sor-soran bilah tombak. Dengan bilah lurus dan runcings pada bagian ujung, dengan keseimbangan kedua bentuk

sisi bilah mengandung makna spiritual dalam pembuatannya yang mencerminkan suatu hubungan antara manusia kepada Sang Pencipta.

Perwujudan hiasan canthik Kyai Rajamala kembar mengandung makna simbolik keseimbangan akal budi manusia untuk memahami, mendalami dan menyelami dan melawan hawa nafsunya yaitu amarah, sufiah, aluwamah dan mutmainah. Dalam hal ini masyarakat Jawa mengenalnya dengan “*keblat papat kalima pancer*”. Wujud peperangan batin pada diri manusia yang tergambar dalam tokoh Rajamala yang berwatak keras hati, pemberani dan ingin selalu menang sendiri. Selain itu, tinatah kembar mejadikan bilah tombak tampak *wangun*, karena memiliki kesamaan bentuk pada kedua sisinya.

Bilah tombak karya pertama menerapkan pamor *woshing wutah*, secara fisik pamor ini menyerupai motif butiran beras tumpah, dan merupakan pamor *tiban* yang alami terbentuk pada saat proses penempaan. *Woshing wutah* yang merupakan perwakilan atas ungkapan “*Gemah ripah loh jinawi*” (tentram, makmur, dengan kekayaan alam yang berlimpah). Pamor yang dibuat sebanyak 256 lipatan, menghasilkan guratan motif pamor yang padat. Sehingga warna pamornya tampak lebih memenuhi permukaan bilah dan menjadi lebih tampak *guwaya*.

B. Karya 2 : Bilah tombak “Dhapur Rajamala *Baita Alit*”



Gambar 178 : Tombak *dhapur* Rajamala Baita Alit dengan perabot.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 179 : Bilah tombak *dhapur* Rajamala Baita Alit .
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 180 : Motif tinatah Rajamala *Baita Alit* .
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)

Karya kedua, bilah tombak dibuat dengan menggunakan besi beton ulir, besi plat kapal, dan nikel. Ukuran panjang bilah 24 cm dan tinggi methuk 2,3 cm. Perabot tombak berupa landeyan berbahan kayu akasia, termasuk jenis landeyan *ngadhah meteng* yang berukuran panjang 90 cm. Pada landeyan dihias dengan *srumbung* dan *tunjung* terbuat dari bahan kuningan. Warangka dengan panjang 36 cm terbuat dari kayu akasia.

Judul karya “Dhapur tombak Rajamala *Baita Alit*” yang secara lahiriah dapat diuraikan dari estetika bentuk bilahnya. Karya ini mewujudkan bentuk bilah luk-7 yang pipih dan ramping, sehingga bilah tombak tampak lebih *guwaya*. Dengan hiasan tinatah inspirasi dari Canthik Kyai Rajamala pada bagian *sor-soran*, dengan menerapkan pamor teknik rekaan *miji timun* pada bilahnya. Pada karya bilah tombak ini terdapat methuk *wulung* yang dibuat secara terpisah.

Luk pada bilah tombak ini dibuat ganjil sebagai pengharapan atas keberlanjutan suatu harapan. Tidak semua bilah tombak memiliki luk, masyarakat Jawa secara tradisional meyakini, bahwa segala sesuatu yang genap berarti

dianggap sudah selesai. Dengan demikian, sesuatu yang ganjil atau gasal berarti belum genap.

Jumlah Luk-7 dalam masyarakat Jawa dikenal dengan “*pitu*”, yang kemudian diartikan sebagai “*pitulungan*”. *Pitulungan* dalam bahasa Indonesia berarti pertolongan, visualisasi luk-7 memiliki makna terkait sejarah pembuatan perahu Kyai Rajamala yang dipersembahkan oleh Raden mas sugandhi, sebagai wujud rasa simpati dan pertolongan kepada Ibu tirinya.

Pamor *miji timun* (menyerupai biji buah ketimun) diterapkan pada karya bilah tombak ini, keterkaitan antara buah dan biji timun yang bentuk dasarnya menyerupai bentuk perahu tradisional pada umumnya menjadi patokan dalam penerapannya. Pamor yang diterapkan dengan teknik *gedekan* dan alur pola pamor yang dibuat terbalik, menjadikan motif pamor berpola huruf romawi V. Karena berdasarkan hiasan tinatah, hasil inspirasi dari canthik perahu Kyai Rajamala yang dibuat oleh Pakubuwana V pada saat masih menjadi Adipati Anom.

C. Karya 3 : Bilah tombak “Dhapur Rajamala *Baita Ageng*”



Gambar 181 : Tombak *dhapur* Rajamala Baita Ageng dengan perabot.
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



Gambar 182 : Bilah tombak *dhapur* Rajamala Baita Ageng .
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)



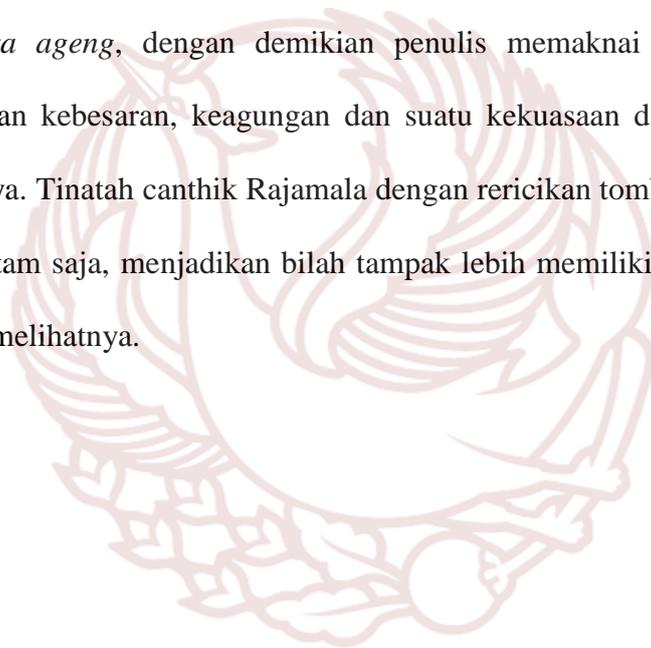
Gambar 183 : Motif tinatah Rajamala Baita Ageng .
(Foto: Haris Fajar Nugroho, 2018)

Karya ketiga, bilah tombak dibuat dengan menggunakan besi plat kapal dengan ketebalan 1,4 mm. Ukuran panjang bilah 20 cm dan tinggi methuk 2,3 cm. Perabot tombak berupa landeyan berbahan kayu akasia, termasuk jenis landeyan *ngadhal meteng* yang berukuran panjang 90 cm. Pada landeyan dihias *srumbung* dan *tunjung* yang berbahan kuningan. Warangka dengan panjang 32 cm terbuat dari kayu akasia.

Judul karya “Dhapur tombak Rajamala *Baita Ageng*” secara lahiriah dapat diuraikan dari estetika bentuk bilahnya. Karya ini dibuat berdasarkan eksplorasi bentuk perahu Kyai Rajamala secara keseluruhan, dengan stilasi bentuk perahu, rumah joglo dan canthik Kyai Rajamala pada bilah tombak. Dengan menerapkan bilah *wulung*, bertujuan untuk memperlihatkan hasil eksplorasi bentuk dari beberapa unsur yang diterapkan pada bilah. Sehingga bentuk detail, lekukan, dan tinatahnya dapat terlihat lebih tegas. Jika dilihat dari tampak depan bentuk bilah panjang ditengah dan pendek pada sisi kanan kiri, perwujudan bentuk tersebut menjadikan bilah tombak tampak lebih *wangun*.

Bilah bagian tengah merupakan stilasi dari rumah joglo yang atapnya dibuat sejumlah 4 tingkat atap. Tingkatan yang berjumlah 4 melambangkan bahwa pembuatan canthik dan perahu Kyai Rajamala yang dibuat pada masa pemerintahan Sri Susuhunan Paku Buwana IV. Bilah bagian kanan dan kiri terdapat hiasan berupa tinatah hasil inspirasi dari canthik Kyai Rajamala dan *buritan* perahu.

Penerapan bentuk perahu yang berukuran besar sehingga dapat disebut dengan *baita ageng*, dengan demikian penulis memaknai karya ini sebagai penggambaran kebesaran, keagungan dan suatu kekuasaan dalam pemerintahan pada masanya. Tinatah canthik Rajamala dengan rericikan tombak yang detail dan berwarna hitam saja, menjadikan bilah tampak lebih memiliki *greget* pada setiap orang yang melihatnya.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Ide atau gagasan dalam penciptaan karya tugas akhir adalah canthik perahu Kyai Rajamala sebagai inspirasi penciptaan *dhapur* tombak. Rajamala, nama sebuah canthik (*cucuk*) perahu terbuat dari kayu yang diukir berbentuk kepala raksasa, matanya besar melotot, rambutnya panjang, lurus dan tebal. Canthik Perahu Kyai Rajamala dibuat pada masa pemerintahan Paku Buwana IV yang bertahta pada tahun 1788 M sampai dengan 1820 M.

Canthik perahu Kyai Rajamala memiliki ciri dan karakteristik yang estetis, hingga saat ini belum banyak seniman yang mengangkat sebagai ide atau gagasan dalam penciptaan karya seni berupa bilah tombak khususnya. Perwujudan karya tugas akhir ini dengan menggunakan bahan besi, baja dan nikel sebagai bahan pokok bilah. Dengan menerapkan hasil eksplorasi bentuk canthik dan eksplorasi pamor pada bilah, sehingga dapat menambah keindahan pada bilah tombak.

Penciptaan tugas akhir karya ini, penulis menggunakan 3 komponen sebagai landasan dalam proses menciptakan karya. Komponen tersebut digunakan sebagai dasar acuan dalam pembuatan karya. Diantaranya adalah *greget*, *guwaya* dan *wangun*. Dalam penciptaan suatu karya seni termasuk bilah tombak, estetika bentuk visual karya sangat dibutuhkan. Dengan adanya landasan penciptaan tersebut, maka penulis akan lebih memahami tentang bagaimana cara mewujudkan suatu karya seni yang estetis.

B. Saran

Proses penciptaan suatu karya seni terbaik, sebaiknya melalui berbagai tahapan yang panjang dan terstruktur. Tidak mudah untuk menggali dan menentukan konsep, bereksplorasi agar dapat mewujudkan keindahan, kenyamanan dan kesempurnaan karya seni. Sebagai seorang seniman haruslah inovatif, ekspresif dan kreatif dalam mewujudkan karya seni hasil inspirasi dari keindahan alam semesta. Tuhan Yang Maha Esa telah menciptakan alam semesta dan seluruh isinya, didalamnya dapat merangsang dan memprakarsai timbulnya suatu ide gagasan dalam menciptakan karya kreasi baru.

Penulis berharap, dengan adanya karya tugas akhir ini dapat menjadikan sumber referensi agar nantinya dalam penciptaan karya seni khususnya dalam dunia *tosan aji*, tidak hanya berpedoman pada ketentuan zaman dahulu (*pakem*) semata. Masih sangat banyak jenis senjata tradisional di seluruh Nusantara yang perlu untuk dipelajari, dikaji dan dikembangkan.

DAFTAR ACUAN

Buku :

- Al Atmodipuro, Sumarno. 1960. *Nawawindu Radya Pustaka 1820-1892*, Surakarta.
- Bratasiswara, R. Harmanto. 2000. *Bauwarna Adat Tata Cara Jawa*, Jakarta: Yayasan Surya Sumirat.
- Hasrinuksmo, Bambang. 2004. *Ensiklopedi Keris*, Jakarta: Pratama Media.
- Haryoguritno, Haryono. 2006. *Keris Jawa Antara Mistik dan Nalar*, Jakarta: PT. Indonesia Kebangganku.
- Joko Suryono, Sulistyono, Wiyoko, Ajik. 2014. *Laporan Penelitian, Kajian Bentuk Kapal Rajamala*, Surakarta.
- Marwati, Sri. 2004. *Skripsi Bentuk dan Makna Canthik Kyai Rajamala*, Surakarta.
- PEPADI, (Persatuan Pedalangan Indonesia). 1996. *Cempala, Jagad Pedalangan dan Pewayangan*, Jakarta: Humas Pepadi Pusat.
- Wibawa, Prasida. 2008. *Tosan Aji, Pesona Jejak Prestasi Budaya*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Narasumber :

Bangkit Supriadi, Staff Teknis UPT. Museum Radya Pustaka Surakarta.

Sumber Website :

<http://navale-engineering.blogspot.com/2012/03/plat-baja-pada-kapal>

<https://www.google.co.id/search?q=nikel&client=ucweb>

<https://www.google.co.id/search?q=besi+ulir&client=ucweb>

<https://www.google.co.id/search?q=tombak+kyai+abirawa&client=ucweb>

<https://www.google.co.id/search?q=logo+kota+palangkaraya&client=ucweb>

<https://www.google.co.id/search?q=keunikan+upacara+tiwah&client=ucweb>

<https://www.google.co.id/search?q=senjata+kraton+kasunanan+surakarta&client=ucweb>

<https://www.google.co.id/search?q.alhaddid25&client=ucweb>



DAFTAR PARTISIPAN

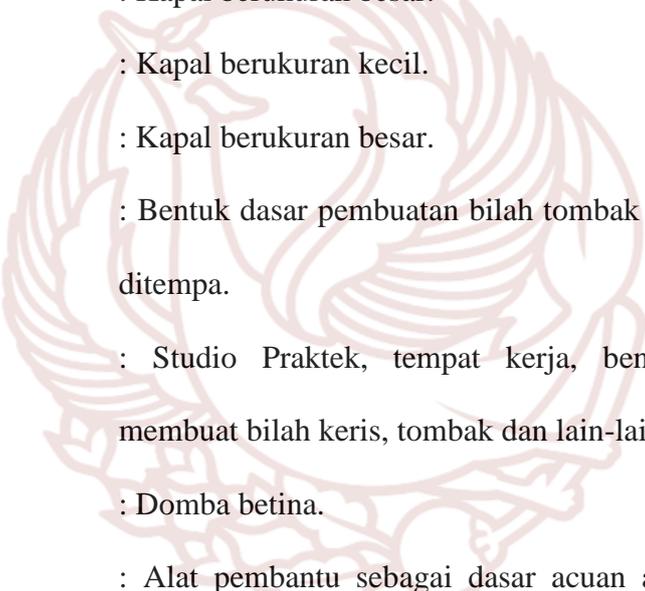
1. Nama : Joko Lelono
Umur : 43 tahun
Profesi : *Panjak* (Juru Tempa)
Bidang Partisipasi : Proses Penempaan
Alamat : Ngemplak RT.02, RW.03 Suruh Kalang, Jaten,
Karanganyar
2. Nama : Eko Saputro, S. Sn
Umur : 40 tahun
Profesi : Pemahat tinatah Bilah Keris dan senjata tradisional.
Bidang Partisipasi : Tinatah Rajamala
Alamat : Bibis Kulon RT.02, RW.17, Gilingan, Banjarsari,
Surakarta.
3. Nama : Kristanto
Umur : 33 tahun
Profesi : Pegawai Museum dan Padepokan Keris Brojobuwono.
Bidang Partisipasi : Warangka Tombak
Alamat : Wonosari, Gondangrejo, Karanganyar.

4. Nama : Wahyu Sugiarto
Umur : 36 tahun
Profesi : Penjual Perabot Keris dan Senjata Tradisional
Bidang Partisipasi : Politur Landeyan
Alamat : Bonoroto RT.04, RW 01, Plesungan, Karanganyar

5. Nama : Supriyono
Umur : 43 tahun
Profesi : Tukang Bubut Landeyan dan lain-lain
Bidang Partisipasi : Proses pembuatan landeyan
Alamat : Mohudan RT.06/09, Mojosongo, Surakarta.

6. Nama : Muhammad Hasanudin
Umur : 24 tahun
Profesi : Pegawai di *besalen* Pamor
Bidang Partisipasi : Proses Penempaan *Slorok* Baja
Alamat : Dusun Ngrapah RT. 04, RW. 06, Desa Musirlor,
Kecamatan Rejoso, Nganjuk, Jawa Timur

GLOSARIUM



<i>Anting</i>	: Perhiasan yang digunakan di telinga.
<i>Awak-awakan</i>	: Bagian tengah bilah
<i>Ayakan</i>	: Peralatan tradisional yang berfungsi untuk memilah antara arang bongkahan kecil dan besar.
<i>Baita Ageng</i>	: Kapal berukuran besar.
<i>Baila Alit</i>	: Kapal berukuran kecil.
<i>Baita Gung</i>	: Kapal berukuran besar.
<i>Bakalan</i>	: Bentuk dasar pembuatan bilah tombak yang sudah selesai ditempa.
<i>Besalen</i>	: Studio Praktek, tempat kerja, bengkel kerja untuk membuat bilah keris, tombak dan lain-lain.
<i>Biri Wadon</i>	: Domba betina.
<i>Blak</i>	: Alat pembantu sebagai dasar acuan atas desain bentuk bilah yang akan dibuat.
<i>Blawong</i>	: Tempat untuk memajang keris atau tombak yang letaknya menempel pada dinding.
<i>Blower fan</i>	: Peralatan peniup angin pada tungku pembakaran, yang digunakan pada saat proses penempaan.
<i>Brangasan</i>	: Karakter yang mudah emosi/marah.
<i>Buritan</i>	: bagian belakang dari perahu.

- Cipir* : Tumbuhan merambat anggota suku Fabaceae.
- Cucuk* : Paruh/ bagian yang berada paling depan.
- Dhapur* : Istilah yang sering digunakan untuk menyebut bentuk tipologi, sesuai dengan *ricikan* suatu bilah keris maupun tombak.
- Gandhen* : alas *paron* yang terbuat dari balok kayu besar, yang ditanam mendatar diatas permukaan lantai.
- Garpu Cakarwa* : Salah satu peralatan yang memiliki fungsi utama pada saat berada didepan tungku pembakaran pada saat proses penempaan, berfungsi untuk mengatur lubang angin dan melihat kondisi besi tempaan.
- Gedekan* : Teknik pembuatan pamor rekaan pada bilah, dengan menggunakan peralatan berupa *drip*.
- Geger* : Punggung
- Godongan* : Dedaunan
- Greget* : kesan yang dapat membangkitkan emosi dari orang yang mengamati karya seni termasuk keris dan tombak.
- Grinder* : alat bantu pengerjaan bilah yang berbentuk mesin, berfungsi untuk menghaluskan dan memotong bilah.

- Gusen* : Bibir yang terbuka lebar, terlihat gigi dan kadang-kadang terlihat juga taringnya.
- Guwaya* : kesan yang menyiratkan vitalitas dan semangat bilah keris dan tombak maupun lainnya. Merupakan efek yang bernuansa psikologis dan spiritual.
- Ijuk* : serabut pohon aren.
- Impun-impun* : sapu tradisional yang terbuat dari pohon padi, digunakan untuk mengumpulkan/menghimpun arang yang berserakan di sekeliling tungku pembakaran, dan untuk memercikkan air. Biasanya dibuat menggunakan pohon padi jenis *ketan*, yang memiliki panjang batang lebih panjang dari pohon padi biasa.
- Iras* : menjadi satu kesatuan utuh/tidak terpisah.
- Jabung* : Hasil pencampuran antara getah damar, serbuk bata merah dan minyak kelapa dengan perbandingan tertentu.
- Jagrak* : tempat pajang keris dan tombak yang diletakkan dilantai.
- Jamang* : perhiasan kepala yang dikenakan di dahi.
- Keleng* : Bilah yang hanya berwarna hitam polos dan tidak berpamor.
- Kolowijan* : Kreasi baru yang ada pada bilah keris dan tombak.
- Kudup* : putik bunga.
- Landeyan* : pegangan tombak yang biasanya terbuat dari kayu pilihan.
- Lelangen* : Berenang-renang.

<i>Lembek</i>	: Lunak.
<i>Lumban</i>	: Berenang.
<i>Miji Timun</i>	: menyerupai biji ketimun.
<i>Ngadhal meteng</i>	: menyerupai kadal yang sedang hamil.
<i>Ngusus</i>	: menyerupai usus yang berdiameter sama antara pangkal hingga ujung.
<i>Nyilak Wojo</i>	: Proses memperlihatkan baja yang ada pada bilah.
<i>Nyungut</i>	: bentuknya menyerupai tanduk hewan.
<i>Pangotan</i>	: menyerupai pisau.
<i>Paron</i>	: besi landasan tempa.
<i>Patokan</i>	: Ketentuan yang menjadi dasar atau pegangan dalam melakukan sesuatu.
<i>Penguku</i>	: tatah yang bentuk ujungnya menyerupai kuku manusia.
<i>Penyilap</i>	: tatah yang bentuk ujungnya pipih dan tajam ditengah.
<i>Perapen</i>	: tempat dimana seseorang pande melakukan aktivitas penciptaan.
<i>Pethi</i>	: Palu tempa yang berukuran sedang, bobotnya kurang dari 2 Kg.
<i>Pija</i>	: percikan logam pada saat proses menyatukan beberapa unsur logam menjadi satu kesatuan.

<i>Plelengan</i>	: Bulat penuh/melotot.
<i>Rabi</i>	: menikah.
<i>Ricikan</i>	: bagian-bagian yang ada pada bilah keris dan tombak.
<i>Ron Dadap</i>	: daun dadap.
<i>Ron Pring</i>	: daun bambu.
<i>Santiswara</i>	: serangkaian <i>tetembangan</i> yang berisi puji-pujian kepada Allah dan Rasulullah yang diiringi suara <i>terbang</i> sebagai pengatur irama. Seni <i>santiswara</i> tumbuh bersamaan seiring dengan berkembangnya agama Islam di Pulau Jawa. Jika dilihat dari alat pengiringnya yang berupa <i>terbang</i> , yakni alat tetabuhan yang diperkirakan berasal dari Persia dan dibawa masuk ke Jawa oleh orang-orang Arab.
<i>Sapit anom</i>	: bagian yang tebal dan bulat ditengah-tengah
<i>Sekar</i>	: Bunga
<i>Sekar Kluwih</i>	: Bunga Kluwih
<i>Sinuhun Bagus</i>	: Orang kaya yang tampan
<i>Slorok baja</i>	: Proses menyisipkan baja sebagai sisi tajam bilah.
<i>Sor-soran</i>	: bagian bawah bilah keris atau tombak
<i>Sumping</i>	: Perhiasan yang dikenakan ditelinga

<i>Sunan Sugih</i>	: Baginda kaya
<i>Supit</i>	: peralatan yang digunakan untuk penjapit pada proses penempaan
<i>Stilasi</i>	: Penggayaan, pengubahan bentuk yang mengacu pada bentuk aslinya
<i>Sa-ler</i>	: sehelai, satu lapis
Tangkepan	: penyatuan dua balok kayu menjadi satu.
Tinatah	: hiasan berupa pahatan yang ada pada bilah keris dan tombak.
Tiwah	: upacara sakral terbesar bagi suku dayak ngaju untuk mengantarkan jiwa atau roh manusia yang telah meninggal dunia menuju tempat yang dituju yaitu lewu tatau dia rumpang tulang.
Tola balak	: penangkal bencana, bahaya, penyakit dan sebagainya.
Ububan	: pompa tangan sederhana yang digunakan sebagai penghembus udara di tungku pembakaran pada saat proses penempaan.
Wagu	: Janggal
<i>Wangun</i>	: keserasian anatomis.

Warangka : sarung bilah keris dan tombak yang pada umumnya terbuat dari bahan kayu pilihan.

Wulung : Hitam polos

Woshing wutah : secara fisik pamor ini menyerupai motif butiran beras tumpah, dan merupakan pamor *tiban* yang alami terbentuk pada saat proses penempaan.



LAMPIRAN



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN
TINGGI INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
Jalan Ringroad Km 5,5 Mojosongo, Jebres, Surakarta 57127
Telepon 0271 7889050 Faksimile 0271 7889051
http:// fsrd.isi-ska.ac.id email:fsrd@isi-ska.ac.id

No. : 2579/IT6.4 / PP / 2018
Hal : Permohonan Izin Observasi

Kepada :
Yth. Kepala UPT. Museum Radya Pustaka
di Sruwedari, Surakarta

Dengan Hormat,

Dalam rangka kegiatan kuliah Tugas Akhir Program Studi Keris Dan Senjata Tradisional Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta maka dengan ini kami mohon sudilah kiranya Bapak / Ibu berkenan memberikan izin untuk melakukan Observasi di UPT. Museum Radya Pustaka pada tanggal 10 September- 10 November 2018.

Adapun mahasiswa yang akan melaksanakan kegiatan tersebut adalah:

Nama : Heris Fajar Nugroho
NIM : 14153106
Prodi / Jurusan : Keris Dan Senjata Tradisional / Kriya

Atas perhatian dan kerja sama yang baik, kami menyampaikan banyak terima kasih.

Surakarta, 10 September 2018

A.n. Dekan
Wakil Dekan I



Much. Sofwan Zarkasi, M.Sn
NIP. 197311072006041002

Terbuan:
Dekan (sebagai laporan)





