



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Tentang *Concept art*

Raymond, (2014) menjelaskan bahwa *concept art* merupakan pengembangan visual desain awal yang digunakan untuk mengembangkan tampilan dapat berupa film, *video game*, animasi dan lainnya. Tujuan utama dari *concept art* adalah untuk menyampaikan gambaran visual, ide dan suasana hati untuk digunakan dalam *entertainment design* dengan kata lain bertujuan untuk menyampaikan visi dari sebuah desain untuk menentukan segala awalan dalam sebuah proyek sebelum menjadi produk akhir.

Dalam beberapa tahun terakhir dunia *concept art* sudah sangat berkembang karena dengan dukungan dari teknologi digital seperti *pen tablet* dan komputer yang semakin canggih serta perangkat lunak yang mulai memadai seperti Photoshop dan Corel Painter yang memudahkan seseorang untuk menuangkan ide menjadi bentuk visual sebagai landasan dasar untuk memulai sebuah proyek. Menurut *Carot Academy illustration school* (2014), Tema yang paling banyak digunakan dalam *concept art* adalah sains fiksi dan fantasi. *Concept art* awalnya menjadi media utama dalam desain poster film sejak awal Hollywood, namun karena naiknya *concept art* yang digunakan dalam produksi *video game*, *concept art* menjadi dasar pertimbangan dalam sebuah proyek. Menurut Randbin (2012), proses *concept art* berada pada fase pra-produksi, tahap ini untuk memastikan arah dan merencanakan tujuan dalam suatu proyek sebelum masuk tahap selanjutnya.



Gambar 2.1. Assassin Creed

(<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/97/e5/be/97e5beb272cc7ccdbaa52a8942ba617b.jpg>)

2.1.1 Elemen Aset dalam *Concept Art*

Dalam sebuah *artbook* yang membahas *concept art* untuk kebutuhan sebuah film, *game*, komik atau advertising terdapat beberapa kategori aset yang wajib dipaparkan dalam buku untuk menjelaskan secara detail bagaimana bentuk dan mekanisme kerja sebuah objek. Kategori tersebut diantaranya:

2.1.1.1 *Character Design*

Karakter sangat penting untuk dijabarkan dan dijelaskan secara terperinci untuk memberikan informasi kepada penonton dan mengenalkan kondisi karakter. Menurut Haglund (2012), pembuatan karakter merupakan suatu proses yang sangat penting dari sebuah proyek, terlepas dari kebutuhan untuk film, animasi, komik, buku atau *video game*. Sebuah desain karakter harus menarik dan membuat penonton ingin melihat dan mempelajari

tentang karakter tersebut, secara visual desain karakter harus terlihat baik dan bagus, hal ini dikarenakan karakter merupakan sebuah representasi ideologis dari pembuat komik maupun animasi dengan menyampaikan pesan dan makna kepada *audience*. Menurut Egri (2004), Setiap benda memiliki tiga dimensi yaitu kedalaman, ketinggian dan lebar begitu juga dengan manusia yang memiliki tiga dimensi yaitu psikologi, fisiologi dan sosiologi, dengan mengetahui tiga dimensi kita dapat menilai manusia.

a. Psikologi

Secara umum Psikologi berasal dari bahasa Yunani Kuno: *psyche* (jiwa) dan *logos* (kata), dalam artian secara umum psikologi adalah ilmu yang mempelajari tentang jiwa atau mental. Menurut seorang ahli yaitu Crow and Crow psikologi merupakan tingkah laku manusia bagaimana manusia berinteraksi dengan dunia sekitar baik antar manusia atau dengan makhluk lain. Sedangkan menurut Wundt (seperti dikutip Shaleh, 2004) Psikologi bertugas menyelidiki apa yang kita sebut pengalaman bagian dalam sensasi dan perasaan kita sendiri, pikiran serta kehendak kita yang bertolak belakang dengan setiap objek pengalaman luar yang melahirkan pokok permasalahan ilmu alam. Dari dua pernyataan diatas dapat disimpulkan mempelajari psikologi dapat diartikan sebagai usaha untuk mengenal dan memahami manusia, kita dapat menggambarkan dan menguraikan tingkah laku kepribadian manusia.

b. Fisiologis

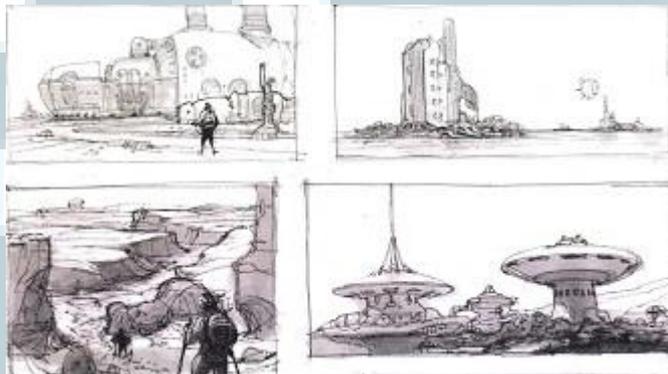
Fisiologis merupakan sebuah ilmu biologi yang mempelajari hal yang berkaitan dengan kehidupan makhluk hidup. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), mendefinisikan fisiologi sebagai cabang biologi yang berkaitan dengan fungsi dan kegiatan kehidupan atau zat hidup. Sedangkan menurut Egri (2004), Ilmu fisiologis mengidentifikasi berdasarkan objek kajiannya seperti fisiologis manusia, fisiologis hewan dan lainnya. Dalam perancangan *character design* ilmu fisiologis menguraikan bagaimana bentuk fisik yang akan digambarkan diantaranya gemuk/kurus, umur, gagah atau pemalas dan lainnya.

c. Sosiologi

Sosiologi berasal dari dua kata yaitu *socius* berarti berteman dan *logos* berarti ilmu. Secara umum sosiologi dapat diartikan ilmu tentang kehidupan bersama. Menurut August Comte sebagai bapak sosiologi dunia (*the founding father of sociology*) sosiologi adalah ilmu yang mempelajari struktur sosial (*social statics*) dan perubahan sosial (*social dynamics*). Ilmu sosiologi sangat penting dalam mendesain sebuah karakter agar dapat menjelaskan bagaimana keadaan sosial karakter baik lingkungan hidup disekitarnya maupun derajat karakter.

2.1.1.2 *Environment Design*

Environment atau disebut juga dengan lingkungan suatu tempat yang mencakup keadaan sumber daya alam dan lingkungan sekitar baik bangunan maupun suasana yang terjadi di lingkungan tersebut. Menurut Ramandhita & Indrayana (2012), pada dasarnya untuk menciptakan *environment design* dapat dilakukan dengan melihat sudut pandang dari dalam bangunan maupun luar bangunan sehingga menciptakan kesan suasana.



Gambar 2.2. *Environment Design*

Sumber: Dwipa Ramandhita & Danny Indrayana. Perancangan Environmental Graphic Design. (2012).

Dalam mengembangkan *environment design* seorang *concept artist* harus dapat memahami dasar dalam menggambarkan lingkungan diantaranya:

a. Perspektif

Dalam menggambar lingkungan (*environment*) seorang *concept artist* harus dapat memahami tentang perspektif hal ini untuk menciptakan jarak pandang pada gambar Menurut Apriyatno (2003), perspektif atau sudut pandang adalah teknik

atau metode untuk menggambar objek-objek berupa benda, ruangan, dan lingkungan yang ukurannya lebih besar dari manusia. Perspektif menentukan jauhnya jarak mata dengan benda untuk menciptakan kedalaman pada gambar. Menurut Apriyatno (2003), ada dua hal yang harus diperhatikan dalam menggambar perspektif diantaranya:

- Garis horizzon atau disebut juga garis khayal mata diletakan pada dimana kita berada
- Titik hilang merupakan titik terjauh dari jarak pandang mata.

b. Komposisi

Menurut Alexandrer, (2009) komposisi merupakan sebuah teknik pengaturan dari terang dan gelap, dari garis dan kedalaman, dan dari halaman atau kanvas seperti sebuah baris irama pada musik yang saling seirama. Penataan tata letak suatu benda atau objek dalam ruang lingkup akan mempengaruhi keindahan dan kesinambungan pada gambar serta dapat dengan mudah memberikan informasi pada pembaca. Menurut Apriyatno (2003), komposisi merupakan susunan atau perpaduan beberapa objek yang ditata sedemikian rupa sehingga membentuk suatu kesatuan gambar yang harmoni. Komposisi terdiri dari dua jenis. Yaitu, komposisi simetris dan komposisi asimetris.

c. *Focal Point*

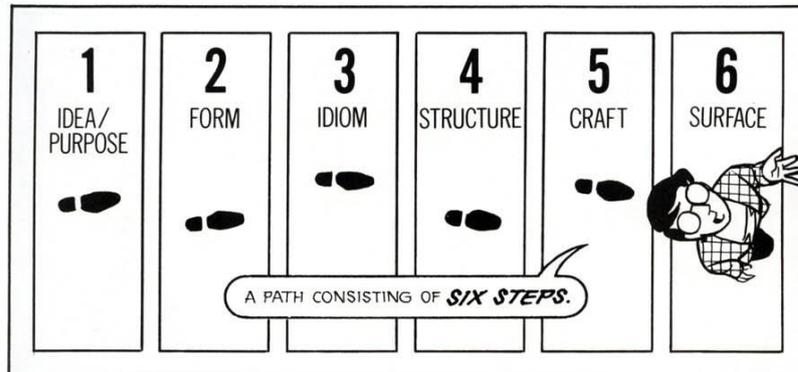
Focal point merupakan daerah atau objek yang menarik pandangan mata untuk melihatnya. Menurut Rowe (2007), *focal point* adalah daerah yang menjadi pusat perhatian sedangkan daerah lainnya tidak fokus dengan menjadi lebih gelap, kurang warna saturasi atau tidak terlalu kontras. Hal ini untuk mengarahkan mata pengamat menuju titik tertentu yang diinginkan untuk dapat memberikan informasi dan detail dari maksud yang digambarkan.

2.1.1.3 Props/Vehicle Design

Sebuah desain objek harus dipaparkan dengan jelas agar dapat diketahui bagaimana fungsi dan pergerakan benda tersebut, seorang *concept artist* harus dapat memaparkan bagaimana peran sebuah objek terhadap karakter, lingkungan dan suasana.

2.1.2 Tahapan Membuat *Concept Art*

Adapun hal yang tahapan yang harus diperhatikan dalam mendesain sebuah *concept art* baik itu *character*, *environment* maupun *props/vehicle design*. Scott Mccloud membuat tahapan dasar dalam membuat sebuah konten *art* tahapan ini dapat diterapkan kedalam perancangan *concept art*. Menurut Mccloud (1993), terdapat 6 tahapan proses dalam membuat perancangan konten. (hlm. 170).



Gambar 2.3. Tahapan Membuat Konten
 Sumber : Scott McCloud. Understanding Comics (1993)

1. Ide/Gagasan dan Tujuan

Perancangan dalam penyusunan ide dan konsep harus memiliki konten yang berisikan latar belakang dari sebuah karakter yang akan dibuat diantaranya pengembangan ide awal, memiliki emosi, filsafat serta tujuan dari konten yang akan dibuat.

2. Bentuk

Perancangan harus memikirkan bagaimana menciptakan bentuk yang dapat dipahami, bagaimana bentuk fisik dari konten yang akan dibuat, serta bentuk properti yang ada disekitar konten yang akan dibuat. Hal tersebut harus ditentukan sebaik mungkin. *Concept artist* juga harus mempertimbangkan fungsional dan bentuk yang masuk akal agar tidak membingungkan.

3. Gaya

Perancangan harus memiliki gaya pada penerapan pada desain konten seperti bagaimana gaya gerak serta penggambaran konten apakah berupa bentuk realis, kartun atau sebagainya.

4. Struktur

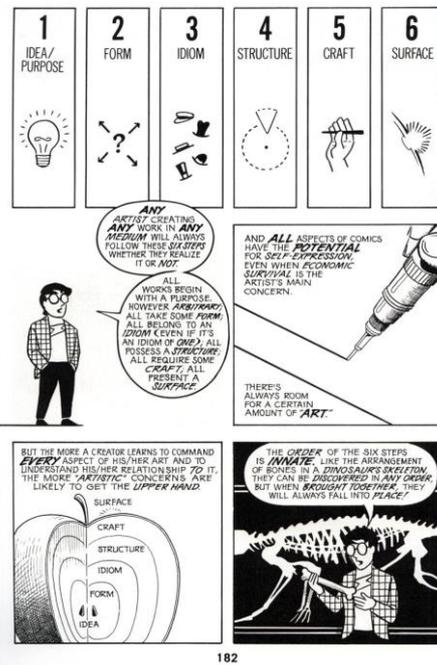
Perancang harus memikirkan korelasi bentuk karakter dengan personaliti karakter seperti karakter tangguh memiliki badan yang kekar serta memiliki badan yang dinamis. Perancang juga memperbaiki keseluruhan visual pada karakter agar terdapat kesinambungan dalam cerita.

5. Keterampilan

Perancang menerapkan keterampilannya dalam menciptakan visual untuk sebuah desain karakter yang sesuai. Keterampilan tersebut yaitu menggambar dengan tepat waktu dan dapat mempresentasikan visual karakter dengan baik.

6. Permukaan

Tahap dimana perancang menyelesaikan proses terakhir dengan menentukan apa yang akan lebih ditampilkan dalam visual karakter serta penyajian konten dalam bentuk apa.



Gambar 2.4. Tahapan Membuat Konten
 Sumber : Scott McCloud. Understanding Comics (1993)

2.1.3 Concept Art Fantasi

Dalam *concept art* terdapat beberapa jenis visual yang digambarkan sesuai dengan *art direction* yang diberikan. *Art direction* merupakan sebuah proses untuk menentukan hasil akhir berupa *mood* dan sasaran baik itu penentuan warna, pengkarakteran maupun tampilan yang akan disajikan. Penentuan *art direction* dilakukan dan langsung diarahkan oleh *Art Director* sebagai pengendali proyek.



Gambar 2.5. *Concept art Fantasy*

(<https://lamaisonmusee.files.wordpress.com/2013/07/etude-infectc3a9-the-last-of-us-artwork.jpg>)

Fantasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan sebuah gambaran imajinasi berupa angan-angan atau khayalan yang sulit untuk diwujudkan dalam kejadian sebenarnya. Sedangkan menurut Simanjuntak (2007), fantasi (imajinasi) adalah kemampuan jiwa yang dapat membentuk satu tanggapan baru dengan pertolongan tanggapan yang lama. (hlm 108). Selain itu menurut Lukens (seperti dikutip Nurgiyantoro, 2004) menjelaskan fantasi dapat dipahami sebagai *the willing suspension of disbelief*, cerita yang menawarkan sesuatu yang sulit diterima (hlm. 113). Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan *concept art* fantasi merupakan sebuah pengembangan gambar dengan menuangkan khayalan dan ide untuk menciptakan suatu visual yang baru baik dalam eksplorasi bentuk maupun *mood*.

2.1.4 Ide dan Gagasan Visual *Concept Artist*

Dalam merancang visual fantasi seorang *artist* selalu mengandalkan kemampuan imajinasinya dalam membuat suatu visual yang baru dan menarik serta mengeksplorasi ide dan gagasan. Menurut Lippincott (2007), tahapan pertama yang paling penting untuk menyusun karakter dan mengatur adegan sebelum menentukan hasil akhir adalah mempersiapkan sketsa semua elemen dari semua ide yang ada. Dalam pencarian sebuah ide dan gagasan seorang *concept artist* dapat membuat sebuah gambar khayalan yang tidak pernah ada di dunia nyata, selain itu Lippincott (2007) menjelaskan terdapat tiga dasar dalam mencari sebuah ide dan gagasan yaitu:

1. Kata-kata tertulis

Elemen ini merupakan salah satu tiga dasar yang sangat digunakan oleh *concept artist* untuk mencari sebuah ide. Kata tertulis yang dimaksud merupakan sebuah sumber cerita yang sudah ada seperti cerita dongeng, cerita legenda, atau cerita rakyat yang sudah beredar luas terkadang sumber cerita juga menjelaskan secara rinci suasana keadaan, tempat, makhluk dan orang-orang yang ada dalam cerita. Hal ini dapat mengembangkan ide seorang *concept artist* untuk mendapatkan visual yang akan dikembangkan.

2. *Past Artwork*

Dasar yang kedua untuk mencari sebuah ide yaitu dari referensi karya seni (*artwork*) di masa lalu atau yang sudah ada. Seperti melihat karya seorang *master artist* yang memiliki deskripsi cerita dalam pembuatan visual *artwork*.

3. Imajinasi

Setelah menggunakan kedua sumber diatas seorang artist harus menggunakan imajinasinya dalam menciptakan visual baru. Dasar ini sangat penting karena dengan kemampuan interpretasi dari sebuah kata-kata tertulis dan *artwork* yang sudah ada dapat menentukan kesuksesan dalam membuat sesuatu yang baru dan *fresh* dari karya sebelumnya.

2.2 Tinjauan Tentang Gaya Visual

Fungsi ilustrasi (gambar) tidak hanya sebagai pelengkap saja atau elemen estetis saja tetapi berfungsi sebagai media penghubung dan memberikan sebuah ungkapan visual untuk berkomunikasi. *The Encyclopedia of Art* (seperti dikutip Mendelowitz 1967), gambar adalah sebuah pengulangan secara umum semua representasi yang diperoleh dari pengalaman perancang yang digambarkan baik secara sederhana atau rumit di atas permukaan. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) gambar merupakan sebuah tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan dan sebagainya yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya pada kertas dan sebagainya. Pada masa modern saat ini menggambar sudah memiliki banyak teknik baik itu secara tradisional maupun spesial artistik untuk menciptakan gambaran yang indah dan presentatif, gaya gambar pun menjadi sangat beragam untuk di presentasikan kepada pembaca. Pada zaman sekarang terdapat beberapa gaya gambar yang dapat diaplikasikan kedalam sebuah *concept art*. Menurut Bancroft (2006), dalam mendesain karakter terdapat

sebuah hirarki mengacu pada sebuah gaya gambar yang berbeda dengan tujuan mencapai fungsi sebuah desain. Tahapan itu diantaranya:

1. *Iconic* berupa gaya gambar yang sangat sederhana contoh gambarnya adalah hello kitty dan micky mouse.
2. *Simple* sangat bergaya dalam bentuk dan berekspresi lebih baik dari pada gaya *iconic*.
3. *Board* gaya gambar dengan fungsi untuk menonjolkan sebuah akting pada karakter contohnya yaitu looney toon.
4. *Comedy relief* lebih realistis dari pada gaya board dengan bentuk lebih leluasa dan dinamis contohnya yaitu timoon dan pumba.
5. *Lead character* anatomi dan ekspresion lebih realistis untuk membangun emosional penonton gaya ini disebut juga sebagai gaya semirealis contohnya adalah gambar manga jepang, rapunzel.
6. *Realistic* penggambaran seperti kehidupan asli. dengan anatomi dan detail yang lebih banyak contohnya adalah gambar komik Marvel.

Namun dalam perkembangan gaya visual atau gambar yang ada pada saat ini tidak terlepas dari penemuan gaya pada jaman dulu. Menurut Sutardi (2007), Perkembangan seni lukis modern saat ini mengikuti kaidah atau aliran yang berkembang di Eropa sejak dahulu, aliran seni itu dapat dibedakan diantaranya:

1. *Surrealisme* merupakan aliran yang mengabaikan bentuk objek secara keseluruhan kemudian mengolah bagian tertentu dari objek tersebut tanpa mengubah bentuk aslinya.

2. *Impresionisme* merupakan aliran yang menafsirkan benda sebagai kumpulan pantulan cahaya yang berbeda.
3. *Naturalisme* merupakan aliran yang menyajikan bentuk objek sesuai dengan kenyataan dengan menyamakan bentuk proporsi, perspektif keseimbangan, pewarnaan dan prinsip seni lainnya.
4. *Kubisme* merupakan aliran yang merangkul objek menjadi bentuk-bentuk bidang untuk mencapai sensasi tertentu.
5. *Romantisme* merupakan aliran tertua dalam sejarah seni lukis modern di Indonesia, aliran ini berusaha menampilkan keindahan dai objeknya
6. *Ekspresionisme* adalah aliran yang mengolah setiap unsur seni lukis agar memperlihatkan emosi pelukisnya secara efektif.
7. *Realisme* yaitu aliran yang berusaha meniru bentuk di alam nyata semirip mungkin.
8. *Abstraksi* merupakan aliran yang berusaha mengesampingkan unsur bentuk dari lukisan.

2.3 Tinjauan Tentang Game

Sudah tidak asing bagi kita mengenal istilah *game*, dalam definisi bahasa Indonesia *game* merupakan permainan, permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing*. Menurut Edward (2009), *game* merupakan sebuah alat yang efektif untuk mengajar karena mengandung prinsip-prinsip pembelajaran dan teknik instuksional yang efektif digunakan dalam penguatan pada level yang sulit.

Berdasarkan jenis visual *game* dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu *game* 2D (2 dimensi) dan *game* 3D (3 dimensi). *Game* 2 dimensi hanya memiliki 2 sumbu yang memvisualkan *game* tersebut yaitu sumbu *x* dan *y* pengerjaan *game* 2 dimensi umumnya membutuhkan aset gambar berupa *vector* atau *bitmap* yang dikerjakan di *software* penghasil gambar 2 dimensi seperti Adobe, sedangkan *game* 3 dimensi umumnya memiliki 3 sumbu yaitu *x*, *y* dan *z* dimana 3 sumbu ini menciptakan kedalaman dalam visual, *game* 3 dimensi di produksi oleh *software* 3 dimensi yaitu 3Dmax atau Maya.

2.3.1 Tinjauan *Game Online*

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams (2006), *game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, mekanisme yang menghubungkan antar pemain melalui dunia virtual.

Game Online terdapat beberapa jenis yang ada pada saat ini salah satunya adalah MMORPG. Di jaman sekarang baik di Indonesia maupun di dunia *game* sudah menawarkan fasilitas kecanggihan dalam memainkan sebuah *game* berinteraksi dengan orang lain melalui *game* atau disebut dengan *game online*.

Menurt Harsan (2011), *game center* yang menawarkan fasilitas bermain *game multiplayer* baik yang lokal (*LAN*) maupun yang *online*, jenis *game* ini disebut *Multiplayer online game* karena melibatkan banyak pemain.



Gambar 2.6. Contoh Game

(<http://www.onlinegadgetstore.com/wp-content/uploads/2013/02/Games-of-Thrones-Ascent-1.jpg>)

MMORPG dikembangkan dari jenis *game* RPG singkatan dari (*Role-Playing Game*) jenis *game* ini merupakan sebuah permainan dimana para pemain memerankan tokoh-tokoh khayalan dan merajut cerita bersama. Menurut Sibero, (2009) *RPG* biasanya banyak mengandung unsur petualangan, khusus yang mengandung peperangan pemain bisa memiliki perlengkapan tambahan sebagai pelengkap petualangan. MMORPG merupakan singkatan dari *massive multiplayer online role playing game, game online* yang dimainkan oleh banyak orang yang terlibat dalam satu cerita.

2.3.2 *Character Development Game*

Menurut Velve Corporation (2012), merancang sebuah aset dalam *game* memerlukan lebih dari sekedar kemampuan dan ide yang bagus, estetika dan prinsip-prinsip yang membantu menjaga setiap keunikan karakter dalam mengidentifikasi. Prinsip-Prinsip ini diantaranya:

1. *Silhouette*

Sebuah karakter harus memiliki siluet yang jelas untuk memudahkan identifikasi, dalam menunjukkan sebuah orientasi, menjelaskan kekuatan karakter, sikap dan kecepatan, selain itu siluet berguna untuk merancang sebuah senjata yang unik untuk melengkapi karakter.

2. *Value Gradient*

Value Gradient (kedalaman gradasi) merupakan rentang antara terang dan gelap dari sebuah objek terlepas dari warna dan saturasi, kedalaman gradasi juga sangat penting untuk menentukan *focal point* dan menciptakan ilusi pada mata yang membantu untuk menentukan *three dimensional* pada karakter.

3. *Value Patterning*

Mata manusia secara naluriah memiliki batas-batas dalam melihat kontras, maka pemetaan kontras sangat penting dalam mendesain sebuah karakter, seperti poin sebelumnya *value patterning* juga dapat menciptakan visual *interest* pada objek dengan mengatur kontras, serta memudahkan untuk mengenali karakter dalam *game*

4. *Color and Saturation*

Mulai dengan memilih warna dasar yang menjadi representasi sebuah karakter, kemudian pilih warna sekunder dan tersier dengan menggunakan *complementary*, *split complementary*, *analogous* dan lainnya menurut dengan teori warna lalu ciptakan warna yang saling berkesinambungan dalam sebuah karakter.

5. Geometry

- Geometri biasanya dibentuk dengan jumlah poligon terendah pada bagian yang tidak menjadi fokus seperti pada bagian kaki, bagian bawah torso, namun pada bagian tertentu seperti bagian kepala poligon lebih diperbanyak untuk mendapatkan detail.
- Selain itu ada teknik dengan membuat poligon berbentuk segitiga yang membantu membentuk deformasi hal ini untuk memanipulasi proyeksi hasil akhir karena pengurangan terhadap poligon. Namun dalam pembentukan poligon segitiga hindari ukuran segitiga yang terlalu besar karena akan menyebabkan kesalahan pada bayangan
- Membuat model simetris membantuk mempercepat pengerjaan pada proses 3D, kemudian menambahkan beberapa benda untuk yang tidak simetris untuk seperti tali pada lengan, aksesoris, armor dan lainnya, benda yang tidak simetris ini juga akan menentukan bentuk dan *value* pada karakter.

2.4 Tinjauan Tentang Majapahit

Majapahit atau bisa dikenal dengan Wilwatikta berdiri di daerah Jawa timur sekitar tahun 1293 sampai 1500M. Muljana (2015), menjelaskan daerah Tarik sebelum menjadi wilayah Majapahit terletak di tepi sungai Brantas dekat pelabuhan Cangu, sekarang sebelah timur kota Majakerta. Kerajaan Majapahit didirikan atas dasar perjuangan Raden Wijaya dibantu oleh pengikutnya yang mampu memanfaatkan kedatangan tentara Cina Mongol (Kubilai Khan) yang

datang ke Pulau Jawa. Setelah Raden Wijaya berhasil menaklukkan pemberontak, kemudian dia bertakhta di ibu kota Majapahit sebagai raja yang pertama bergelar Kertarajasa Jayawarddhana. Djafar (seperti dikutip Kompas, 2013) mengatakan pada hari ke-15 bulan Kartika tahun 1215 Saka yang bertepatan dengan kalender Masehi 10 November 1293 mengawali lahirnya suatu kerajaan penerus kerajaan singhasari.



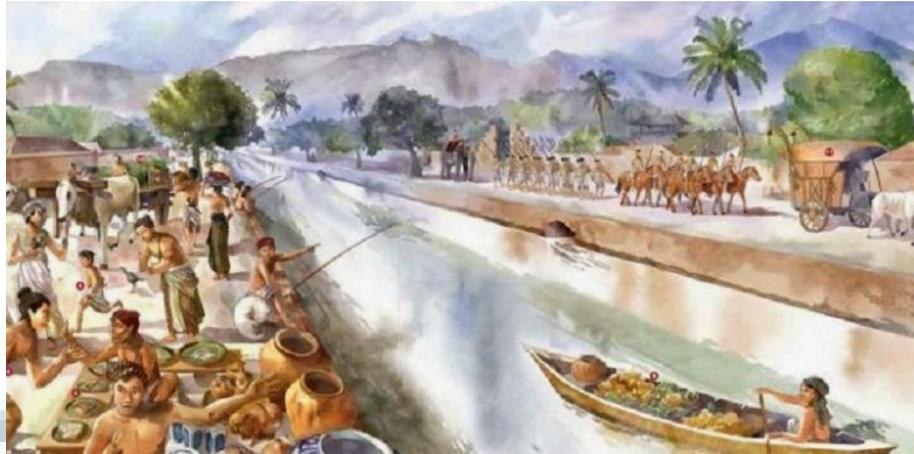
Gambar 2.7. Surya Majapahit
(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/97/Surya_Majapahit.jpg)

Kejayaan Majapahit terjadi pada pemerintahan Hayam Wuruk atau disebut juga sebagai Rajasanegara, kejayaan Majapahit terjadi pada tahun 1350 hingga 1389 pada masa inilah kerajaan Majapahit mampu menguasai beberapa daerah dan melebarkan kekuasaannya sampai Asia Tenggara. Daerah Majapahit meliputi 8 wilayah atau disebut Hasta Mandala yaitu Jawa, Andalas, Kalimantan, Malaka, sebelah timur Jawa dan Nusa Tenggara, Sulawesi, Maluku dan Irian Barat (Anshori, 2010). Kedigdayaan Majapahit tidak terlepas dari kekuatan Gajah Mada yang sebagai Mahapatih yang memiliki Sumpah Amukti Palapa. Menurut kitab Pararaton sumpah itu berbunyi “Lamun huwus kalah Nusantara isun amukti palapa, lamun kalah ring Gurun, ring Seran, Tanjung Pura, ring Haru, ring

pendeta Budhha. Menurut Desawarnana (2015), terdapat empat golongan masyarakat dalam kerajaan Majapahit yaitu Brahmana, Ksatria, Waisya dan Sudra, namun terdapat golongan diluar lapisan yaitu Candala, Mleccha dan Tuccha merupakan golongan terbawah.

- 1 Brahmana (kaum pendeta) tugas mereka terkait dengan ajaran religi seperti memberikan pelajaran, melakukan sebuah acara kerohanian sebagai wujud persembahan.
- 2 Ksatria golongan yang terdiri dari abdi negara, yaitu orang-orang yang tidak memiliki kekayaan pribadi, mereka mengabdikan pada negara dan hidup dari negara (dalam arti dibiayai kebutuhan makan, pakaian, dan diberi rumah). Termasuk dari golongan ini adalah raja dan keluarganya, para menteri dan pembesar kerajaan, para raja bawahan atau adipati termasuk di dalamnya kalangan tentara kerajaan.
- 3 Waisya para pengusaha pribumi seperti mereka para pedagang serta petani termasuk dalam golongan Waisya. Dari para waisya inilah sebenarnya perekonomian kerajaan majapahit bertumpu selain dari pendapatan upeti atau pajak daerah.
- 4 Sudra, kasta Sudra memang tergolong sebagai masyarakat yang tertindas, dimana mereka diharuskan mengabdikan dirinya kepada kaum yang lebih tinggi seperti golongan Ksatria, Waisya, dan Brahmana.

Sedangkan golongan Candala, Mleccha dan Tuccha merupakan sebutan bagi keturunan Sudra yang menikah dengan kasta lain. (Muljana, 2005).



Gambar 2.9. Kehidupan Majapahit

(<http://media.nationalgeographic.co.id/daily/640/0/201208301041040/b/foto-kehidupan-multikulturalisme-di-majapahit.jpg>)

2.4.2 Antropologi Ras Era Majapahit

Bangsa Indonesia mempunyai sejarah yang panjang dalam pembentukan suku dan budaya yang tersebar di Nusantara, penyebaran ras manusia pada pada jaman pra sejarah merupakan faktor utama terbentuknya suku dan budaya, di Indonesia terdapat beberapa ras manusia yang dapat dikelompokkan menurut bentuk fisik dan biologisnya. Menurut Setiono (2008), hasil dari penelitian di bidang antropologi ras manusia yang ada di Indonesia dikelompokkan ke dalam empat bagian diantaranya:

1. Negrito Keturunannya antara lain suku Tapiro dan Irian Jaya ciri-cirinya yaitu rambut keriting, perawakan kecil dan kulit hitam.
2. Weda keturunannya antara lain suku toala di Selawesi Barat Daya dan Suku Kabu di Sumatra Selatan ciri-cirinya adalah perawakan kecil, kulit sawo matang dan rambut berombak.

3. Melayu Tua (*proto melayu*) keturunannya antara lain Suku Batak di Sumatera Utara dan Suku Dayak di Kalimantan ciri-cirinya adalah rambut ikal atau lurus dengan bentuk wajah bulat.
4. Melayu Muda (*deutro melayu*) keturunannya antara lain Jawa Bali, Madura, Makasar, Bugis dan Ternate ciri fisiknya sama seperti Melayu tua karena satu golongan ras besar yaitu *Mongoloid*.

Menurut R. S. Sasongko seorang peneliti Indonesia menyatakan bahwa bukti-bukti menunjukkan sebagian besar penduduk asli Indonesia berasal dari Yunnan.

2.5 Tinjauan Karakter dalam Struktur Majapahit

Pada abad ke-14 di Jawa terdapat kerajaan besar bernama Majapahit yang telah memiliki perangkat birokrasi lengkap. Menurut Darban (1998), pola pemerintahan kerajaan Majapahit menganut konsep komogoni hal ini dapat dimaklumi bahwa bahwa di dalamnya terdapat ajaran Hinduisme dan Budhisme. Masa kerajaan Majapahit terdapat beberapa tokoh yang menjalankan suatu birokrasi kerajaan serta struktur tokoh-tokoh penting hingga rakyat yang membentuk suatu wilayah kerajaan. Raja dianggap sebagai dewa dunia sebagai pemegang otoritas tertinggi, namun hanya pada masa Rajasanegara Majapahit memiliki pemerintahan yang teratur. Poesponegoro & Notosusanto (1990) mengatakan bahwa Majapahit memiliki struktur pemerintahan dan susunan birokrasi yang teratur pada masa pemerintahan Hayam Wuruk, dan tampaknya struktur dan birokrasi tersebut tidak banyak berubah selama perkembangannya. (hlm. 451). Selain itu menurut Muljana (2005), yang dimaksud dengan susunan pemerintahan Majapahit ialah susunan pemerintahan Majapahit pada jaman pemerintahan Hayam Wuruk, pada

hakikatnya yang dapat yang dapat diketahui tentang susunan pemerintahan tersebut.

Menurut Muljana (2005), struktur birokrasi dalam hierarki Majapahit dari tingkat pusat ke jabatan yang paling rendah adalah raja, Yuwaraja/Kumaraja (Raja Muda), Rakryan Mahamatri Kartini, Rakryan Mantri ri Pakirakiran, Dharmadyaksa. Struktur birokrasi hanya melibatkan dari kalangan keluarga kerajaan atau mereka yang ingin mengabdikan diri oleh negara.

2.5.1 Pejabat Kerabat

1. Raja

Raja memiliki hak dan kewenangan dalam menjalankan kebijakan politik seperti yang telah disampaikan Raja dianggap sebagai dewa dunia. Raja dalam melaksanakan tugasnya sehari-hari dibantu oleh mangkubumi yang membawahi beberapa orang. Di samping itu terdapat putra mahkota yang akan menggantikan kedudukan raja, jika raja mengundurkan diri atau meninggal dunia. (Muljana, 2005).

Menurut Haryono, (1997) di samping raja, ada kelompok yang disebut sebagai Bhatara Sapta Prabu semacam dewan pertimbangan agung. Dalam Nagarakretagama dewan ini disebut Pahom Narendra yang beranggotakan sembilan orang; sedangkan dalam Kidung Sundayana disebut Sapta Raja. Dalam beberapa generasi terdapat beberapa Raja yang pernah memimpin Majapahit diantaranya:

Nama Raja	Gelar	Tahun
Raden Wijaya	Kertarajasa Jayawardhana	1293 - 1309
Kalagamet	Sri Jayanagara	1309 - 1328
Sri Gitarja	Tribhuwana Wijayatunggadewi	1328 - 1350
Hayam Wuruk	Sri Rajasanagara	1350 - 1389
Wikramawardhana		1389 - 1429
Suhita		1429 - 1447
Kertawijaya	Brawijaya I	1447 - 1451
Rajasawardhana	Brawijaya II	1451 - 1453
Purwawisesa atau Girishawardhana	Brawijaya III	1456 - 1466
Bhre Pandansalas, atau Suraprabhawa	Brawijaya IV	1466 - 1468
Bhre Kertabumi	Brawijaya V	1468 - 1478
Girindrawardhana	Brawijaya VI	1478 - 1498
Hudhara	Brawijaya VII	1498-1518 ^[36]

Gambar 2.10. Raja Majapahit
(http://mrblue.ucoz.com/Blog/Sejarah/Gambar/Raja_Raja_Majapahit.jpg)

Menurut Muljana (2005), nama-nama tersebut terdapat dalam sumber sejarah yang boleh dipercaya seperti *Negarakretagama*, *Parato*, *Kidung wijayakrama* dan berbagai prasasti pada jaman Majapahit.

2. Yuwaraja/Rajakumara/Kumaraja (Raja Muda)

Kedudukan ini ditempati oleh keturunan Raja. Menurut Muljana (2005), dari berbagai prasasti dan *Negarakretagama* diketahui bahwa para putra mahkota sebelum diangkat menjadi raja pada umumnya diberi kedudukan sebagai raja muda.

Di dalam prasasti yang berasal dari masa pemerintahan Tribhuanottungadewi Jayawisnuwarddhani (OJO LXXXIV) disebutkan bahwa Dyah Hayam Wuruk yang pada waktu itu telah dinobatkan menjadi raja daerah di Jiwana berkedudukan sebagai Kumararaja (*“rajakuma,*

ajanmasuddhabhuwaneswara namarajabhiseka”). Adapun di dalam Kakawin Nagarakertagama yang berasal dari jaman pemerintahan Raja Hayam Wuruk disebutkan bahwa putrinya bernama kusumawardhani juga berkedudukan sebagai raja muda disamping kedudukannya sebagai raja daerah di kabalan.

3. Rakryan Mahamantri Kartini

Menurut Darban (1998), jabatan ini semacam dewan koordinator menteri, mempunyai kedudukan penting setelah Raja dalam hal pemerintahan, mereka menerima perintah langsung dari Raja jabatan ini diduduki oleh saudara Raja.

2.5.2 Pejabat di Luar Kerabat

1. Rakryan Mantri ri Pakirakiran

Menurut Muljana (2005), Rakryan Mantri ri pakirakiran terdiri dari sekelompok pejabat tinggi yang merupakan “Dewan Menteri” dan berfungsi sebagai “badan pelaksana pemerintahan”. Kedudukan ini untuk menjalankan kebijakan pemerintah kerajaan Majapahit.

Selain itu Muljana, (2005) mengatakan badan pelaksana pemerintah terdiri dari lima orang rakryan yakni:

1. Rakryan Mahapatih atau Patih Amangkubhumi.
2. Rakryan Tumenggung (Panglima Kerajaan).
3. Rakryan Demung (Pengaturan Rumah Tangga Kerajaan).
4. Rakryan Ranga (Pembantu Panglima).
5. Rakryan Kanuruhan (penghubung dan tugas-tugas protokoler).

Rakryan Mapatih merupakan pejabat-pejabat yang terkemuka kedudukannya, mereka mempunyai kedudukan sebagai menteri utama atau perdana menteri (*Mantri Mukya*)

2. Dharmmadyaksa dan Dharmma-upapatti

Muljana (2005), Dharmadhyaksa adalah pejabat tinggi yang bertugas secara yuridis mengenai masalah-masalah keagamaan. Jabatan ini diduduki oleh dua orang, yaitu:

- Dharmadhyaksa ring Kasaiwan untuk urusan agama Siwa.
- Dharmadhyaksa ring Kasogatan untuk urusan agama Buddha.

Dharmadyaksa memiliki tugas menjalankan fungsi yuridiksi keagamaan dibantu oleh sejumlah pejabat keagamaan atau yang disebut upapatti. Selain sebagai pejabat keagamaan upapatti dikenal juga sebagai kelompok cendekiawan dan para pujangga (Muljana, 2005).

3. Mantri Bhujangga

Menurut Darban (1998), jabatan ini untuk kelompok cendekiawan seperti para ahli hukum, para penyiar dan para ilmuwan yang berada di lingkungan istana Majapahit, mereka berfungsi sebagai penasihat masalah keilmuan-keduniawian

Dalam sebuah kepemimpinan dan pengembangan tugas banyak sikap yang harus dijunjung tinggi agar menjaga kewibawaan seseorang dalam memimpin, Gajah Mada membuat sebuah konsepsi kepemimpinan dengan meneggagas sebuah falsafah tentang kepemimpinan yang diketehau sebagai Tri Dharma.

Menurut Achmad (2013) adapun penjelasan tentang falsafah kepeminpinan yang dikemukakan oleh Gajah Mada diantaranya:

1. Dimensi Spiritual. Seorang pemimpin harus memiliki prinsip utama yaitu *Wijaya* (tenang, sabar dan bijaksana), *Masihi samasta burwana* (mencintai alam semesta dan *Prasaja* (hidup dan bersikap sederhana)
2. Dimensi moral, seorang pemimpin harus memiliki enam prinsip utama dalam dimensi moral antara lain *mantriwira* (berani membela dan menegakan kebenaran serta keadilan), *sarjawa upasama* (memiliki sikap yang rendah hati), *tan sutrisna* (tidak pilih kasih), *sih samasta bhuwana* (mencintai seluruh rakyat), *nagara gineng pratijna* (mengutamakan kepentingan negara di atas kepentingan pribadi baik golongan maupun keluarga)
3. Dimensi Manajerial, seorang pemimpin harus memiliki sembilan keutamaan dalam dimensi manajerial diantaranya *natangguan* (mendapat dan menjaga kepercayaan masyarakat), *satrya bhakti prabhu* (setia kepada nusa dan bangsa), *wagmiwag* (pandai dan sopan dalam berbicara), *wicaksaneng naya* (pandai dalam berdiplomasi dan mengatur strategi serta siasat), *dhirotsaha* (tekun bekerja dan mengabdikan pada kepentingan umum), *dibyacita* (lapang dada dan bersedia menerima pendapat orang lain), *nayaken musuh* (menguasai dan mengenal musuh dari dalam dan luar), *ambek pramartha* (pandai menentukan prioritas utama), *waspada purwatha* (waspada dan selalu melakukan introspeksi untuk perbaikan).

2.6 Tinjauan Properti Kerajaan Majapahit

Pada saat kejayaan Majapahit banyak sekali properti yang digunakan sebagai alat pendukung kerajaan baik itu properti untuk perang maupun properti yang dikenakan pada setiap masyarakat untuk membedakan tingkatan sosial dalam kerajaan. Salah satunya adalah situs sejarah daerah Trowulan yang menjadi saksi sebagai wilayah yang pernah menjadi pusat kerjaan Majapahit, terdapat banyak peninggalan sejarah seperti candi, prasasti dan pusaka yang pernah digunakan pada masa Majapahit.

2.6.1 Busana Majapahit Berdasarkan Situs Trowulan

Dalam mendeskripsikan sebuah relief hal pertama adalah mengumpulkan hasil referensi visual relevan yang terdapat pada candi-candi pada masa Majapahit, dalam konteks busana hal yang dideskripsikan hanya berupa pakaian yang dikenakan oleh para tokoh dari ujung kepala hingga kaki diantaranya perhiasan, busana, serta aksesoris yang digunakan oleh tokoh tersebut dimulai dari kepala, tibia bagian atas (leher hingga perut) lalu tubuh bagian bawah (pinggang hingga ujung kaki).

Menurut (Haryono, Masyarakat Jawa Kuna dan Lingkungannya Pada Masa Borobudur, 1997) pada masa antara abad 8 sampai masa Majapahit akhir sekitar abad 16 fungsi busana bukan semata-mata sebagai busana dalam fungsi (teknomik) sebagai pelindung tubuh akan tetapi menjadi fungsi (sosioteknik) menunjukkan tingkat struktur sosial. Terdapat beberapa relief di Trowulan yang menggambarkan visual busana pada masa kerajaan Majapahit serta terdapatnya relief-relief yang digambarkan pada masa Majapahit sebagai contoh relief yang

berada di sebelah belakang pendopo agung Trowulan menceritakan kejadian-kejadian penting pada masa Majapahit .



Gambar 2.11. Relief situs trowulan

(http://3.bp.blogspot.com/AEbuCHcXFgc/VP0rXC5z3EI/AAAAAAAAAD_Q/1w0ZcSaUhiU/s1600/IMG_20150309_115934.jpg)

Dalam relief situs Trowulan ini menceritakan seorang Gajah Mada melakukan sumpah palapa. Tergambar jelas bentuk busana yang dikenakan oleh Gajah Mada yang sedang memegang keris jika ditelaah dari cerita Gajah Mada mengungkapkan sumpah, berada di kawasan istana kerajaan yang dikelilingi oleh abdi dalam kerajaan. Hal ini tergambar busana yang dikenakan memiliki bentuk visual yang serupa. Penggambaran para tokoh yang diperlihatkan tergolong cukup lengkap menyanggul rambut seperti memakai mahkota serta dimana hiasan seperti kalung yang lebar pada leher, anting pada bagian kuping, gelang pada lengan atas dan bawah, serta kain penutup bawah yang digambarkan secara detail.



Gambar 2.12. Relief situs trowulan
(<http://1.bp.blogspot.com/-7zhcan2mtbY/UrkHXf3qghI/AAAAAAAAABkY/M2zptT-hKog/s1600/DSC00026.JPG>)

Dalam relief ini tergambar jelas pakaian seorang raja dan permaisurinya serta para abdi dalam dan masyarakat Majapahit. Seorang Raja digambarkan memiliki atribut lengkap dari mulai mahkota yang dikenakan, aksesoris perhiasan yang lengkap seperti kalung yang bertumpuk-tumpuk, anting serta gelang yang berada pada bagian atas dan bawah lengan selain itu terdapat sebuah kain yang menutupi bagian bawah dengan motif yang sangat rumit dan bertumpuk-tumpuk. Busana pada tubuh bagian bawah yaitu busana yang dipakai dari pinggang hingga mata kaki, panjang kain yang dikenakan bervariasi (Meissner, 2011). Sedangkan pada permaisuri memiliki struktur kain yang lebih tinggi hingga ke dada disebut dodot atau istilah lainnya kemben dengan riasan yang hamper serupa dengan raja. Terdapat juga gambar prajurit biasa yang berada di sebelah kanan gambar dengan pakaian hanya berupa kain dengan riasan yang sedikit.

Menurut Meissner (2011), Busana bagian atas yaitu busana yang dipakai dari dada hingga perut untuk tokoh wanita, namun untuk tokoh laki-laki maupun

panakawan tidak mengenakan busana yang berupa kain sebagai penutup tubuh di bagian atas.

2.6.2 Perhiasan dan Aksesoris Masa Majapahit

Dari peninggalan dan beberapa aksesoris yang dikenakan raja pada masa Majapahit serta temuan peninggalan Majapahit yang berupa emas dapat diketahui bahwa Majapahit sangat piawai dalam mengolah emas dan menciptakan bentuk-bentuk kreasi sebagai perhiasan. Menurut Haryono (seperti dikutip Supriyanto, 2012) pada masa Hindu Budha di Indonesia khususnya di Jawa (dari abad 5-15M) memang belum ditemukan situs penambang bijih namun pada masa itu masyarakat Jawa telah memanfaatkan logam. (hlm 6).

Masyarakat pada masa itu memanfaatkan emas sebagai bahan untuk perhiasan dikarenakan ramainya perniagaan serta banyaknya sumber alam berupa emas yang dapat dikelola dan dijadikan sebagai mata pencaharian. Seperti yang dijelaskan oleh Haryono (seperti dikutip Supriyanto, 2012) Pengetahuan *metarulugi* merupakan salah satu dari 10 unsur kebudayaan yang dimiliki oleh Indonesia yaitu wayang, gamelan, ilmu irama puisi, membatik, mengerjakan logam, sistem mata uang, ilmu pelayaran, astronomi, penanaman padi dan birokrasi pemerintahan. Serta dari penggalian arkeologi di situs Trowulan kota pra Islam terbesar di Indonesia dan berdasar berbagai temuan emas tersebut menunjukkan bahwa teknik perwujudan perhiasan mencapai puncaknya karena berbagai teknik pembuatan seni perhiasan emas telah di kenal baik. Kartodirjo, Dkk (1993).



Gambar 2.13. Perhiasan zaman Majapahit

Sumber: Ari Supriyanto. *Seni Perhiasan. Seni Perhiasan Pada Masa Kerajaan*. (2012).

Perkembangan seni di Indonesia tidak lepas dari pengaruh budaya India dikarenakan karena penyebaran keagamaan pada masa itu didominasi oleh Hindu Budha yang berasal dari India, oleh karena itu banyak keterampilan serta teknik yang diadaptasi dari kebudayaan India seperti pembuatan cincin, gelang serta pernak pernik lainnya. Perhiasan pada masa Majapahit memiliki relief khas yang serupa dengan ajaran agama Hindu dan Budha. Menurut Hartati, (seperti dikutip Supriyanto, 2012) salah satu desain kala pada perhiasan dapat di lihat di Museum Nasional, terlihat kepala raksasa dengan mulut terbuka yang didalamnya terdapat sebuah batu berwarna hijau. (hlm, 128). Menelaah dari beberapa sumber, penggunaan perhiasan sangat digemari pada masa Majapahit dikarenakan didukungnya sumber emas di Indonesia. Menurut Ratnaesih (seperti dikutip Maissner, 2011) adapun penggolongan pada perhiasan dapat dibagi berdasarkan tempat pemakaiannya, yaitu:

1. Kepala

- a. Bentuk Rambut dan Mahkota

Bentuk rambut dan mahkota dimasukkan di dalam satu kesatuan karena ada beberapa jenis bentuk rambut yang dibentuk

sedemikian rupa hingga menyerupai mahkota, selain itu juga terdapat topo panji yang terdapat pada relief Sudamala dan Sri tanjung.

- b. Jamang merupakan perhiasan yang berada pada tepian mahkota diatas dahi.
- c. Subang merupakan sebutan untuk anting-anting yang dikenakan.

2. Tubuh Bagian Atas

- a. Hara merupakan sebutan untuk kalung bentuknya bermacam-macam dari yang lebar, panjang atau pendek.
- b. Keyura merupakan sebutan untuk kelat bahu.
- c. Upavita yaitu tali kasta biasanya dikenakan dari bahu kiri turun ke pinggang kanan.
- d. Gelang tangan perhiasan ini dikenakan pada pergelangan tangan, dapat digunakan secara bertumpuk maupun satuan.
- e. Selendang biasanya dikenakan dari bagian bahu lengan atas atau dikenakan pada leher.

3. Tubuh bagian Bawah

- a. Ikat Pinggang terdapat sabuk yang dililitkan pada pinggang untuk menahan kain agar tidak merosot.
- b. Uncal merupakan perhiasan yang digantungkan pada ikat pinggang dan terjuntai di depan paha.
- c. Sampur semacam selendang pelengkap kain yang digantungkan sekitar pinggang atau pinggul hingga lutut.

- d. Gelang kaki merupakan perhiasan yang dikenakan pada pergelangan kaki.

2.6.3 Alat Tempur Majapahit

Penaklukan dan persatuan militer merupakan cara yang diterapkan Majapahit dalam mengukuhkan kedaulatan dan menjaga kedaulatan wilayah serta melindungi rakyat yang berada di bawah kepemimpinan Majapahit oleh sebab itu banyak sekali senjata dan devisi yang dibentuk untuk mempertahankan kejayaan majapahit. Menurut Nugroho (2011), Pasukan darat Majapahit terdiri dari berbagai devisi yakni infantri atau pasukan kaki, pasukan kavaleri/ berkuda, pasukan tank/gajah, pasukan ini memegang senjata pedang tombak dan panah.



Gambar 2.14. Keris

(<https://wilwatiktamuseum.files.wordpress.com/2012/02/keris-majapahit.jpg>)

Majapahit juga terkenal dengan angkatan laut di masa pemerintahan Hayam Wuruk (1351-1389) semasa hidup Mahapatih Gajah Mada dan Laksama Mpu Nala Majapahit memiliki peralatan yang mutakhir pada jamannya yaitu senjata berupa cetbang. Cetbang adalah sejenis meriam putar (*swivel gun*). Meriam ini dibuat dari perunggu dengan panjang sekitar 1 meter. Konon, meriam

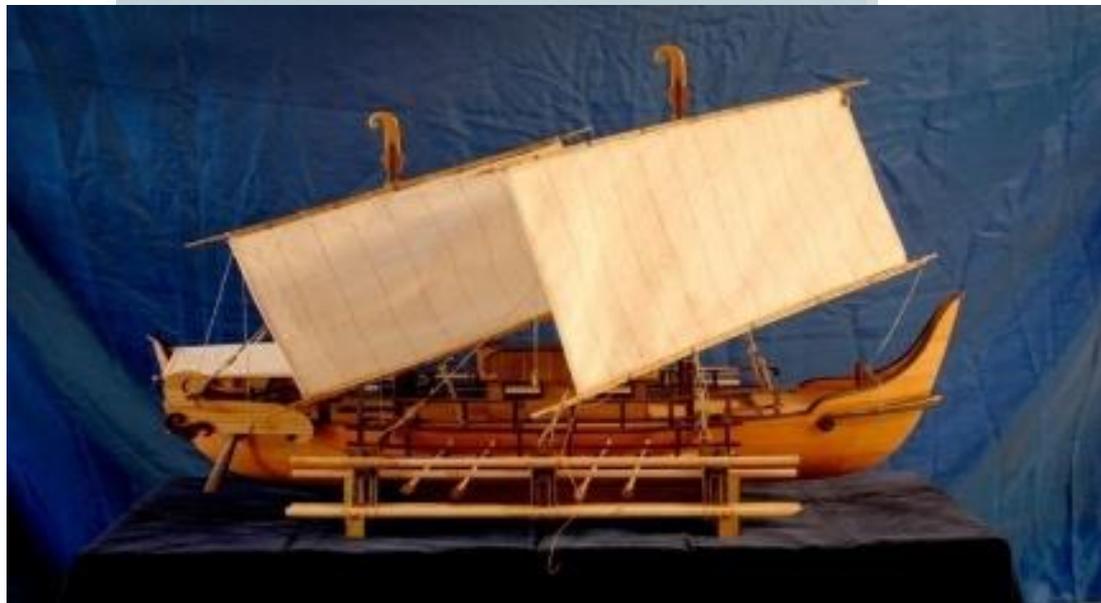
berukuran satu meter ini dibuat untuk perang di darat, sementara untuk perang laut ukurannya sekitar tiga meter. (Nugroho, 2012)



Gambar 2.15. Cetbang

Sumber : Irawan Djoko NugrohoMajapahit Peradaban Maritim. (2011).

Selain itu Nugroho (2011), menjelaskan Semua jenis kapal perang Majapahit, mulai kapal perbekalan hingga kapal bendera adalah kreasi jenius dari Mpu Nala yang sekaligus seorang laksamana laut yang andal. Nala menciptakan kapal-kapal dari sejenis kayu raksasa yang hanya tumbuh di sebuah pulau yang dirahasiakan.



Gambar 2.16. Perahu Majapahit

(http://2.bp.blogspot.com/-FRdn1Ci2QdY/UfktZVD_-JI/AAAAAAAAAkQ/VJz2LcxT7Ds/s1600/Miniatur-Kapal-Majapahit-2.jpg.)

2.7 Tinjauan *Medieval Knight* Sebagai Gaya Visual

Menurut Louise Park (2010), *medieval knight* adalah seorang prajurit yang berjuang atas nama raja dan negara, mereka merupakan pasukan yang sangat kuat pada masa abad pertengahan. *Medieval knight* dibentuk oleh seorang raja yang bernama Charlemagne, kerajaan yang dibentuk oleh Charlemagne diperluas negara Eropa diantaranya Italia dan Jerman merupakan bagian dari kekuasaannya, selama ratusan tahun mereka sangat berpengaruh dalam mempertahankan kekuasaan Charlemagne selain itu mereka juga berjuang dalam penyerangan ke wilayah timur. Dalam pertempurannya pasukan *medieval knight* memiliki jenis pakaian yang sangat kuat berupa *armor*, *knight armor* membuat para prajurit memiliki kesempatan untuk bertahan hidup dalam pertempuran seiring perkembangan zaman baju tempur ini memiliki pengembangan material dan fungsi yang lebih baik. Menurut Louise park, (2010) *knight armor* terdapat dua jenis yaitu:

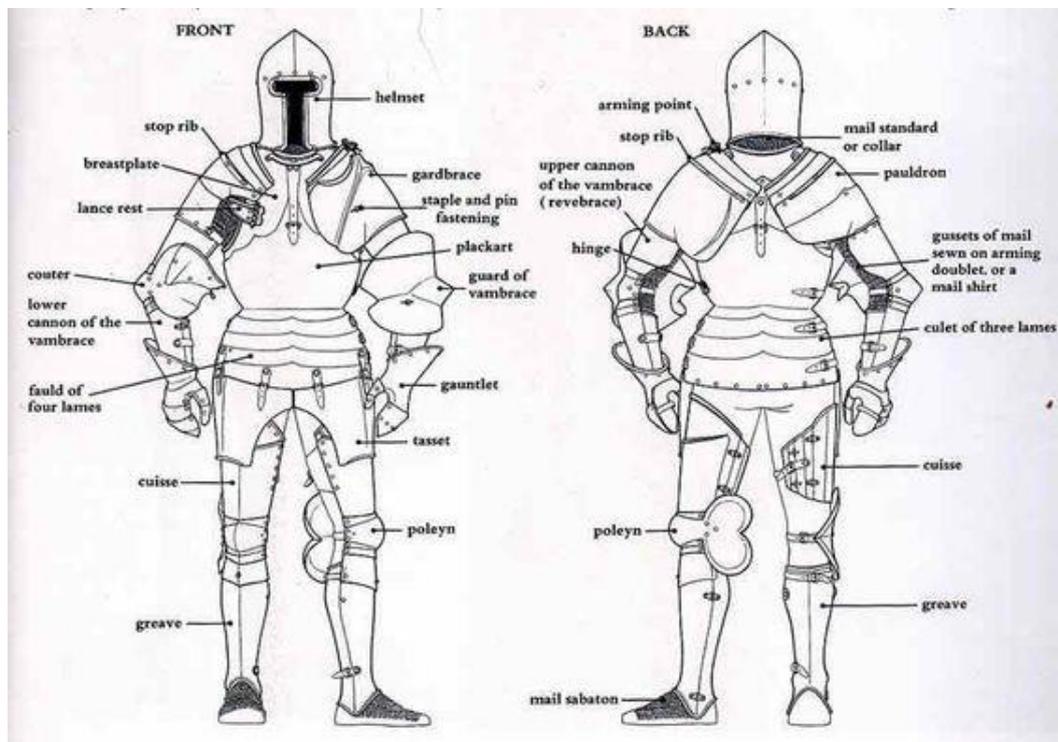
1. *Chain mail*

Terdiri dari lingkaran kecil ring besi yang saling berhubungan (rantai) membentuk sebuah baju, berguna untuk menahan tebasan pedang musuh. Tetapi untuk perawatan baju yang terbuat dari rantai ini sangat sulit karena mudahnya karat pada rantai. *Chain mail* terdiri dari 30.000 ring yang saling terhubung memiliki berat hingga 14 kilogram pakaian ini digunakan selama abad 12.

2. *Plated armor*

Setelah abad ke-12 *plated armor* digunakan sebagai pengganti *chain mail* pakaian model ini dapat melindungi prajurit dari tombak dan

serangan anak panah. Pada awalnya *plated armor* terbuat dari kulit hewan yang mengeras namun setelah abad ke-13 pengembangannya pada bahan material berubah, kulit hewan ini digantikan oleh metal sampai abad ke-14 *plated armor* masih digunakan sebagai baju perang yang sangat mempuni. Berat dari baju ini mencapai 25 kilogram



Gambar 2.17. Bagian-bagian komponen *plated armor*

(<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/564x/f7/ae/4c/f7ae4cad5d1bdd436d94f0454b04b226.jpg>)