

BAB 2 DASAR TEORI

Pada bab 2 dibahas tentang landasan teori yang dipakai dalam pembuatan multimedia. Selain itu juga membahas tentang sejarah dari Kerajaan Majapahit yang merupakan isi materi dari multimedia interaktif serta teori membuat multimedia interaktif yang menarik untuk pembelajaran sejarah. Multimedia pembanding lainnya dijadikan referensi dalam pembentukan desain dan isi materi dari multimedia interaktif agar tidak membosankan bagi pembaca.

2.1 Sejarah Singkat Majapahit

Pada zaman dahulu sebelum berdirinya kerajaan Majapahit, kerajaan Singasari merupakan kerajaan yang diperhitungkan di pulau Jawa. Karena itu Kubilai Khan yang dulunya menguasai dinasti Yuan di Tiongkok mengirim duta bernama Meng Chi ke Singasari untuk meminta Upeti pada Kertanegara. (Adji & Achmad, 2014).

Namun raja Singasari merasa tersinggung dan marah atas permintaan dari Kubilai Khan. Maka oleh Kertanegara melukai Meng Chi dengan merusak wajahnya dan memotong telinga dari Meng Chi. Mendegar bahwa utusannya disiksa oleh Kertanegara, maka Kubilai Khan mengirim ekspedisi besar-besaran ke pulau Jawa untuk menyerang Singasari. Pasukan yang dikirim sebanyak 10.000 pasukan Tartar yang dipimpin oleh Shih Pi, Ike Mese dan Kau Hsing. Selama pengiriman ekspedisi besar-besaran tersebut pada tahun 1293 Singasari telah runtuh akibat pemberontakan yang dilakukan oleh Adipati Jayakatwang. (Adji & Achmad, 2014).

Dyah Wijaya (menantu kertanegara) mendapatkan pengampunan dari Adipati Jayakatwang. Tetapi Dyah Wijaya memanfaatkan pasukan Tartar untuk melakukan balas dendam. Akhirnya pemerintahan Jayakatwang pun dapat digulingkan dan setelah itu Dyah Wijaya melakukan serangan pada pasukan Tartar. Tidak kuasa menahan serangan dari Dyah Wijaya, pasukan Tartar meninggalkan pulau Jawa. Sesudah keadaan menjadi lebih tenang maka Dyah Wijaya yang mendapatkan dukungan dari Arya Wiraraja, berserta dengan seluruh

pengikutnya Ranggalawe, Nambi, Lembu Sora, Mahesa Anabrang dll, kemudian menobatkan diri sebagai raja Majapahit. (Adji & Achmad, 2014).

Sebuah nama kerajaan yang terinspirasi oleh buah maja yang rasanya pahit. Dyah Wiajaya resmi menjadi raja Majapahit dengan gelar Kertarajasa Jayawardhana pada tanggal 15 bulan Kartika tahun 1215 Saka (10 November 1293). Berdirinya kerajaan Majapahit tidak terhindar dari persoalan-persoalan dalam negeri. Terjadinya pemberontakan Ranggalawe. Meskipun tidak dapat dipandang sebelah mata pemberontakan Ranggalawe dapat ditumpas. Persoalan yang timbul setelah pemberontakan Ranggalawe yaitu Majapahit menjadi dua daerah kekuasaan. Persoalan lain ketika Mahapati melaporkan bahwa tewasnya Mahesa Anabrang dikarenakan tikaman dari Lembu Sora. Mendengar hal tersebut Dyah Wijaya membuang Lembu Sora ke Tulembang. Tidak berkenan dengan hal tersebut Lembu Sora hendak melancarkan pemberontakan pada Dyah Wijaya, tetapi sebelum hal tersebut terjadi Lembu Sora beserta pengikutnya dapat ditumpas habis. (Adji & Achmad, 2014).

Pada tahun 1309, Dyah Wijaya mangkat dan digantikan oleh Jayanagara yang merupakan putra dari Dyah Wijaya. Pada masa pemerintahannya, Jayanegara juga tidak luput dari persoalan dalam negeri. Serangkaian pemberontakan yang dilakukan oleh Pagawal, Mandana, dan Ra Semi; Nambi; dan Ra Kuti. Persoalan lain lagi yaitu pembunuhan Jayanagara yang dilakukan Ra Tanca yang merupakan tabib istana. Akan tetapi berkat kehadiran dari Gajah Mada, Majapahit dapat diselamatkan dari berberapa persoalan. Pemberontakan Ra Kuti yang berhasil menduduki istana pun dapat ditumpas. Ra Tanca yang baru saja membunuh Jayanagara juga dihabisi dan bahkan Mahapati sang penghasut juga diakhiri hidupnya oleh Gajah Mada. (Adji & Achmad, 2014).

Setelah mangkatnya Jayanagara, Majapahit dikuasai oleh Tribhuana Wiajayatunggadewi. Selama menjabat sebagai raja, Tribhuawa ditemani oleh suaminya yang bernama Cakradara. Sekalipun terdapat pemberontakan Sadeng dan Keta, namun pemerintahan Tribhuwana mulai menunjukkan akan mampu membawa Majapahit menuju pada kejayaannya. Hal tersebut juga didukung dengan dideklarasikannya Sumpah Palapa oleh Gajah Mada yang bertujuan untuk menyatukan wilayah-wilayah Nusantara di bawah pemerintahan Majapahit.

Sumpah Palapa pun menunjukkan hasil di mana Majapahit semasa pemerintahan Tribhuwana telah mampu menguasai Bali pada tahun 1343 dan sisa-sisa wilayah kekuasaan Sriwijaya dan Melayu pada tahun 1347. Pada tahun 1350, setelah kematian Gayatri Rajapatmi yang merupakan putra lain dari Dyah Wijaya yang memilih menjadi bhikuni daripada raja, meninggal dunia. Pada saat itu juga Tribhuwan mengundurkan diri sebagai raja dan digantikan oleh Hayam Wuruk dimana pada masa pemerintahan Hayam Wuruk, Majapahit mencapai masa kejayaannya. (Adji & Achmad, 2014)

2.2 Pemberontakan-Pemberontakan Majapahit

Pada masa Majapahit sempat terjadi cukup banyak pemberontakan yang mengancam keberadaan kerajaan Majapahit sampai-sampai ada pemberontakan yang mengambil istana raja. Beberapa pemberontakan yang cukup besar antara lain pemberontakan Ranggalawe, pemberontakan Lembu Sora, pemberontakan Nambi dan pemberontakan Rakuti. Tetapi pemberontakan-pemberontakan tersebut berhasil diatasi sehingga kerajaan Majapahit tetap bisa bertahan (Adji & Achmad, 2014).

2.2.1 Pemberontakan Ranggalawe

Pemberontakan Ranggalawe bermula dari berjasanya Ranggalawe dalam pembukaan Hutan Tarik menjadi tempat hunian Dyah Wijaya. Karena berjasanya Ranggalawe terhadap Dyah Wijaya maka Dyah wijaya memberikan kedudukan atau jabatan bagi Ranggalawe. Berusaha menjadi raja yang adil karena yang berjasa dalam pembukaan Hutan Tarik tidak hanya Ranggalawe melainkan masih terdapat Aria Wiraraja, Lembu Sora, dan Nambi, maka Dyah Wijaya masing-masing memberikan kedudukan dan jabatan pada mereka semua. Aria Wiraraja dan Ranggalawe mendapatkan kedudukan Pasanggahan, Lembu Sora menjabat sebagai pati Daha dan Nambi menjabat sebagai Mahapatih Majapahit. Bagi Ranggalawe, Lembu Sora lebih berjasa dibandingkan dengan Nambi. Maka dari itu Ranggalawe menuntut agar Lembu Sora yang masih pamannya diangkat menjadi Mahapatih. Tetapi Dyah Wijaya menolak tuntutan tersebut sehingga membuat Ranggalawe kecewa. Bermula dari sanalah Mahapati (Halayuda) menghasut Nambi bahwa Ranggalawe hendak melakukan pemberontakan pada Majapahit. Karena itu Nambi berusaha untuk menangkap Ranggalawe untuk

diserahkan pada Dyah Wijaya dengan mengerahkan pasukannya menuju Tuban. (Adji & Achmad, 2014).

Mendengarkan perselisihan pendapat antara Dyah Wijaya dan Ranggalawe, Aria Wiraraja menyarankan Ranggalawe tetap tunduk pada Dyah Wijaya. Semula Ranggalawe masih menimbang-nimbang pendapat tersebut. Namun setelah mendapat kabar dari Telik Sandi (mata-mata) bahwa pasukan Majapahit di bawah komando Nambi berusaha menangkap Ranggalawe, maka Ranggalawe pun segera menyiapkan pasukan Tuban untuk menghadapi pasukan Majapahit. Ranggalawe sempat dihadang oleh mertuanya untuk membatalkan rencana tersebut, tetapi karena Ranggalawe yang keras kepala Ranggalawe tidak mau mendengarkan nasihat mertuanya tersebut, Ki Ageng Pelandongan. Nambi yang mendengar dari telik sandi bahwa pasukan Tuban telah berangkat segera meninggalkan tempat dengan berkobar-kobar menuju ke medan perang. Di sungai Tambak Beras kedua kubu pasukan tersebut berperang dengan dahsyat. Ranggalawe dengan cepat mencari Nambi. Dengan sigap Ranggalawe mampu membatat kuda tumpangan dari Nambi. Namun Nambi masih sempat melarikan diri dari medan perang dan setelah melarikan diri dari medan perang, pasukan Majapahit dibuat kacau balau oleh pasukan Tuban. (Adji & Achmad, 2014).

Berita tentang hancurnya pasukan Majapahit didengar oleh Dyah Wijaya, maka dari itu Dyah Wijaya mengumpulkan senapati-senapati yang tangguh untuk menghabisi pasukan Tuban. Keesokan paginya dibawah pimpinan Dyah Wijaya sendiri pasukan-pasukan tersebut bergerak menuju ke sungai Tambak Beras. Sebelum menyebrangi sungai Tambak Beras, pasukan Majapahit dibagi menjadi tiga bagian yaitu sayap timur yang dipimpin oleh Mahesa Anabrang, sisi barat yang dipimpin Gagak Sarkara dan sisi Utara yang dipimpin oleh Majang Mengkar ditemani oleh Lembu Sora. Pertempuran kembali terjadi antara kedua kubu pasukan tersebut. Kali ini pasukan Tuban benar-benar terkepung oleh pasukan Majapahit. Dengan sigap pula Ranggalawe berhasil menikam tubuh kuda yang ditumpangi oleh Mahesa Anabrang. Tetapi keberuntungan masih berpihak pada Mahesa, dia sempat melarikan diri dari medan pertempuran maka pertempuran kedua kubu pun kembali tertunda. Keesokan paginya Mahesa memancing Ranggalawe untuk berperang ditengah sungai Tambak Beras. Karena berada di

atas angin Rangalawe pun terpancing. Ketika berperang, Ranggalawe yang menghampiri Mahesa kaki kudanya terpeleset oleh batu sungai yang membuat Ranggalawe terjatuh. Tidak menyia-nyiakan kesempatan tersebut Mahesa langsung menerkam dan meneggelamkan Ranggalawe di dalam sungai sampai kehabisan nafas dan meninggal. Melihat hal tersebut, Lembu Sora yang masih merupakan paman dari Ranggalawe, menikam Mahesa Anabrang dengan keris dari pinggang sampai menembus perutnya. Senapati tersebut pun tewas dan darahnya memerahkan sungai Tambak Beras. Melihat mayat Ranggalawe yang mengapung di atas sungai, pasukan Tuban pun kehilangan semangat berperangnya. Kesempatan tersebut tidak disia-siakan oleh pasukan Majapahit untuk menggebrak pasukan Tuban. Tidak lama pasukan Tuban berhasil ditaklukan oleh pasukan Majapahit. (Adji & Achmad, 2014).

2.2.2 Pemberontakan Lembu Sora

Per pemberontakan tersebut berawal dari kedengkian Mahapati terhadap Nambi karena Mahapati menginginkan posisi Patih Amangkubumi di Majapahit. Karena itu Mahapati berusaha menjatuhkan Patih Amangkubumi yang sedang menjabat yaitu Nambi. Namun Mahapati tidak menemukan kesalahan untuk menjatuhkan Nambi sehingga Mahapati lebih memilih untuk menjatuhkan Lembu Sora yang dekat dengan Nambi. (Adji & Achmad, 2014).

Kesalahan Lembu Sora menikam Mahesa Anabrang digunakan oleh Mahapati untuk menjatuhkan Lembu Sora. Pada saat itu keadaan kerajaan Majapahit sedang kisruh dan Mahapati memanfaatkan kesempatan tersebut untuk menghasut Dyah Wijaya yang dekat dengan Lembu Sora. Mahapati berkata bahwa para menteri menganggap raja terlalu dekat dengan Lembu Sora sampai-sampai pembunuhan Mahesa Anabrang dianggap hal yang biasa. Mendengar hal tersebut Dyah Wijaya hendak membebastugaskan Lembu Sora dan Mahapati langsung memberitahu bahwa Lembu Sora akan dibebastugaskan dan kedudukannya diganti dengan Kebo Taruna. Mendengar hal itu pula maka Nambi menghadap Dyah Wijaya dan mengatakan bahwa perbuatan Lembu Sora sangat licik dan kejam. Setelah itu Dyah Wijaya mempertimbangkan harus berbuat apa dengan Lembu Sora dan akhirnya Dyah Wijaya hendak membuang Lembu Sora.

Namun kabar-kabar tersebut telah didengar oleh Lembu Sora. Lembu Sora lebih memilih mati di Majapahit daripada harus dibuang. Disertai Juru Demung dan Gajah Biru, Lembu Sora hendak menyerahkan diri pada Dyah Wijaya. Namun pada saat sampai di halaman istana Lembu Sora, Juru Demung dan Gajah Biru disergap oleh pasukan Majapahit dibawah pimpinan Nambi dan tewaslah Lembu Sora, Juru Demung, dan Gajah Biru sebagai korban kelicikan Mahapati. (Adji & Achmad, 2014).

2.2.3 Pemberontakan Nambi

Pemberontakan dari Nambi sebenarnya bukanlah pemberontakan tapi merupakan fitnah yang berasal dari Mahapati Majapahit. Bagi Mahapati, Nambi merupakan target utama yang harus disingkirkan. Suatu hari Nambi meminta cuti dikarenakan ayahnya yang sakit keras pada waktu itu di Lumajang. Sesampainya Nambi di Lumajang, ayahnya telah tewas dan Mahapati menyusul ke Lumajang dengan dalih membawakan berita duka cita dari Jayanegara yang merupakan raja Majapahit pada saat itu. Mahapati juga menyarankan agar Nambi memperpanjang ijin cuti dan ide tersebut diterima oleh Nambi. Mahapati kembali pada Majapahit dengan dalih menyampaikan ijin perpanjangan cuti dari Nambi. (Adji & Achmad, 2014).

Namun sebaliknya Mahapati berkata pada Jayanegara bahwa Nambi tidak kembali dan melakukan persiapan pemberontakan di Lumajang. Jayanegara yang lebih labil dari Dyah Wijaya percaya pada Mahapati dan mengirim pasukan Majapahit dalam jumlah besar untuk menumpas Nambi. Nambi yang tidak menyangka akan ada serangan dalam jumlah besar dari pasukan Majapahit tersebut membuat benteng pertahanan. Namun benteng tersebut hancur dalam peperangan dan Nambi pun tewas dalam peperangan tersebut. (Adji & Achmad, 2014).

2.2.4 Pemberontakan Rakuti

Pemberontakan yang dipimpin oleh Ra Kuti (perwira Majapahit yang berasal dari daerah Pajarakan sekarang probolinggo) jauh lebih berbahaya daripada pemberontakan yang dilakukan oleh Ra Semi. Pada waktu itu pemberontakan Ra Kuti sampai berhasil menduduki kota Praja Majapahit. Namun keluarga Jayanegara berhasil melarikan diri dengan dikawal prajurit Bhayangkari

di bawah komando Bekel Jaka Mada yang nantinya dikenal dengan nama Gajah Mada. Setelah mengamankan keluarga raja maka Jaka Mada kembali ke Majapahit untuk mencari dukungan dengan mengumpulkan para pejabat dan mengabarkan bahwa Jayanegara telah tewas di daerah pengungsian. Para pejabat tampak sedih dan setelah meyakini bahwa pemberontakan Ra Kuti tidak mendapat dukungan dari rakyat maka Jaka Mada memberitahukan keadaan yang sebenarnya. Akhirnya dengan kerja sama dari Jaka Mada, para pejabat dan segenap rakyat, pemberontakan Ra Kuti berhasil ditumpas dengan baik. (Adji & Achmad, 2014).

2.3 Perdagangan Pada Masa Majapahit

Perdagangan merupakan sumber pendapatan sebuah kerajaan baik kecil maupun besar. Sudah sejak lama perdagangan telah dilakukan di Indonesia bukan hanya pada masa kerajaan Majapahit. Perdagangan Indonesia berkembang dengan pesat pada masa kerajaan Majapahit. Berikut beberapa penjelasan mengenai perdagangan pada masa kerajaan Majapahit.

2.3.1 Indonesia dalam Perdagangan Internasional

Indonesia terletak pada jalur pelayaran dan perdagangan yang sangat strategis dikarenakan letaknya yang berada diantara Samudra Indonesia dan Laut Cina sehingga banyak pedagang yang menunggu waktu untuk berlayar. Pada zaman dahulu di Asia sudah dikenal ada 2 jalan perniagaan yang besar yaitu jalan darat yang disebut dengan jalan sutera dan jalan laut. Jalan laut dikenal dari abad ke I. (Kartodirdjo, 2008)

Menurut Robert Dick Read yang menggambarkan hipotesis Moh. Yamin “Ada kemungkinan perdagangan lewat laut atau darat antara Mediterania dan Samudra Hindia sudah cukup mapan selama seribu tahun. Jauh dari kegiatan antara Indus dan Babilonia, barang-barang dari Mesir secara pasti mencapai Efrat Tengah sejak 1700SM, bahkan mungkin lebih awal (Nugroho, 2011).”



Gambar 2.1 Jalan Sutra

Sumber : http://id.wikipedia.org/wiki/Jalur_Sutra

Perdagangan dan pelayaran berkembang dengan baik pada masa pemerintahan Airlangga. Hal ini didukung dengan adanya sungai Bengawan Solo dan sungai Brantas, yang merupakan jalur perdagangan dari pantai ke daerah pedalaman. Pada masa itu perdagangan juga merupakan salah satu penghasilan sampingan selain pertanian. Hujung Galuh menjadi pelabuhan perniagaan antar pulau karena banyak pedagang yang membawa barang-barang dagangan dari pulau-pulau lain untuk diperdagangkan di Hujung Galuh. Lokasi Hujung Galuh diperkirakan terletak di Surabaya. Tetapi J.G. de Casparis mengatakan bahwa mungkin letak dari Hujung Galuh tidak jauh dari Mojokerto. Kalau Hujung Galuh sebagai pelabuhan untuk perdagangan antar pulau, maka pelabuhan antar negara terdapat di Kambang Putih, yaitu di atau dekat dengan Tuban (Kartodirdjo, 2008).

2.3.2 Majapahit dalam Perdagangan Internasional

Kerajaan Majapahit keberadaannya ditopang oleh sektor pertanian dan perdagangan. Maka kerajaan Majapahit merupakan kerajaan agraris dan maritim. Pedagang- pedagang asing yang datang ke Majapahit berasal dari Campa, Khmer, Thailand, Burma, Srilangka dan India. Majapahit pula melakukan kerjasama dengan beberapa negara, semisal, Campa, Kamboja, Siam, Birma baigan selatan dan Vietnam (Adji & Achmad, 2014). Komoditi-komoditi yang dibawa ke Majapahit adalah sutera dan keramik cina, kain dari India, dan dupa dari arab. Barang-barang tersebut ditukar dengan rempah-rempah dan hasil pertanian lainnya. Selain keramik Cina, diimpor juga keramik dari Vietnam (Annam) yang berupa piring, mangkuk, cepuk dan gelas besar. Sedangkan dari Thailand diimpor piring, mangkuk, dan gelas kecil, juga keramik dari Khmer. (Kartodirdjo, 2008).

Data yang ada menunjukkan bahwa mata uang logam Cina yang banyak ditemukan di Trowulan adalah mata uang berasal dari dinasti Song (960-1279). Hal ini dikarenakan Cina mengimpor banyak merica dari Jawa. Sehingga mata uang Cina tersebar di Indonesia. Hal tersebut menunjukkan bahwa hubungan dagang antara Cina dan Majapahit berkembang pesat. (Kartodirdjo, 2008).

Perdagangan Majapahit sangat berkembang pada pemerintahan Raja Airlangga (Nugroho, 2011). Hal ini juga dikarenakan adanya sungai Bengawan Solo dan sungai Brantas yang sebenarnya sudah berperan penting sebelum kerajaan Majapahit dan bermuara di Laut Jawa yang merupakan jalur utama perdagangan. Laut Jawa adalah kawasan terpenting karena telah terintegrasi oleh jaringan pelayaran dan perdagangan sebelum bangsa Eropa datang (Nugroho, 2011).



Gambar 2.2 Koleksi 12 koin dinasti Song

Sumber : <http://www.koinkuno.com/2014/03/12-keping-koin-china-dinasti-song-455.html>

2.3.3 Sumber Data Tentang Perdagangan di Majapahit

Sumber data yang digunakan untuk mengungkap lebih jelas tentang perdagangan pada masa Majapahit antara lain prasasti, relief, karya sastra, berita Cina dan artefak lainnya. Beberapa prasasti Majapahit pada masa itu menggambarkan perdagangan. Prasasti tersebut antara lain prasasti Katiden (1395 M), prasasti Biluluk (1366 M), prasasti Selamandi (1396 M), prasasti Trowulan (1358 M), prasasti Karang Bogem (1366 M), prasasti Trowulan (1256 M) (Kartodirdjo, 2008). Sedangkan menurut buku “Majapahit Peradaban Maritim” prasasti-prasasti yang mencatat hubungan perdagangan di Asia adalah Cane, Patakan, Turun Hyang A, Garaman, Waharu IV dan Nagarakrtagama (Nugroho, 2011).

Candi Majapahit yang memuat relief yang menggambarkan perdagangan adalah Candi Panataran. Di antara relief yang ada pada candi penataran terdapat relief yang menggambarkan suasana perdagangan yang diperkuat dengan jenis-jenis barang yang digambarkan pada relief tersebut. Pada candi terdapat relief yang menggambarkan dua orang yang sedang menaiki sampan dan mungkin sekali sampan tersebut merupakan alat transportasi yang digunakan untuk sarana perdagangan. (Kartodirdjo, 2008).



Gambar 2.3 Relief Candi Panataran

Sumber : <http://indocropcircles.wordpress.com/>

Sumber karya Majapahit yang menggambarkan tentang aktivitas perdagangan adalah Nagarakrtagama, Pararaton kitab Agama/Kutara Manawadharmasastra, Kidung Harasawijaya, Kidung Sunda dan Kidung Ranggalawe. Dalam Nagarakrtagama disebutkan para pedagang asing yang datang ke Majapahit, yaitu dari Jambudwipa, Kamboja, Cina, Yamana, Campa, Karnataka, Goda serta Siam. Pada kerajaan Trowulan banyak ditemukan mata uang lokal, keramik-keramik asing, anak timbangan dan celengan. Benda-benda pada masa Majapahit erat kaitannya dengan masalah perdagangan. Sumber luar negeri yang dapat memberikan gambaran tentang perdagangan pada masa Majapahit antara lain adalah berita Cina, khususnya dari dinasti Ming (Ming Shih) 1368-1644 M, dan berita dari Mahuan 1416 M yang dimuat dalam buku Ying-yai-shenglan. (Kartodirdjo, 2008).

2.3.4 Barang-Barang yang Diperdagangkan

Perdagangan zaman kuno memuncak pada masa Majapahit dikarenakan adanya sungai Bengawan Solo dan sungai Brantas yang memegang peranan penting dalam penyebarluasan komoditi, untuk menyebrangkan dagangan dari satu tepi ke tepi lainnya, untuk mengangkut dari pedalaman ke pelabuhan pemungghaan dan dari tempat tersebut ke pelabuhan besar di tepi laut. Peranan

sungai Brantas makin besar ketika kerajaan-kerajaan di sekitarnya mulai mengembangkan sayap perdagangannya dengan negara-negara lain. Secara umum barang-barang yang diperdagangkan pada masa Majapahit dibedakan menjadi barang kebutuhan hidup sehari-hari, barang-barang hasil produksi kelompok perajin dan barang-barang inter-seluler serta internasional. (Kartodirdjo, 2008).

- **Barang-barang kebutuhan sehari-hari**

Barang kebutuhan sehari-hari meliputi antara lain bahan makanan, hasil bumi, binatang (ternak, unggas dan ikan), dan bahan pakaian. Makanan pokok penduduk Jawa adalah beras. Oleh karena itu pada masa Majapahit beras sudah merupakan bahan perdagangan yang sangat maju. Selain beras pada masa itu juga diperjualbelikan buah-buahan. Berbagai jenis buah banyak ditanam pada masa Majapahit, selain dikonsumsi buah-buahan tersebut diperdagangkan. Sayangnya sekali tidak dapat diketahui jenis-jenis buah apa saja yang diperdagangkan pada masa itu, meskipun dari relief dapat diketahui beberapa jenis. (Kartodirdjo, 2008).

Barang kebutuhan hidup sehari-hari lainnya yang dihasilkan penduduk pantai dan juga di pedalaman adalah garam. Barang kebutuhan lainnya berupa binatang ialah ternak, unggas dan ikan. Ternak yang diperjualbelikan ialah kerbau, sapi dan kambing. Beberapa barang kebutuhan lain yang diperjualbelikan misalnya gula, kelapa, kesumba, buah mengkudu, nila, jenis kacang-kacangan, lada, tebu. (Kartodirdjo, 2008).

- **Barang produksi kelompok pengrajin**

Kelompok pengrajin disebut paramicra, yang di antaranya meliputi pembuatan periuk dari tembaga (dyun), keranjang dari daun kelapa (magawai kisi), payung (magawai payun wlu), upih (mopib), barang anyam-anyaman (manganamanam), kapur (manhapu), pembuat lak/perekat (manjalkha), pembuat tali (mangapus), pembuat pewarna meraha (mangubar), pembuat arang (mangharen), pembuat jerat burung (makala manuk), pembuat alat perangkap burung (mami-sandun manuk). Barang yang digolongkan barang dagangan yang dipikul adalah kapas, wunkudu, wuyah (garam), weas (beras), padat (ikan kering), inga (minyak), wsi (benda yang dibuat dari besi), tamwaga (barang yang dibuat dari tembaga), gansa (barang yang dibuat dari perunggu), lawe an sebagainya. Dalam beberapa kasus tanah juga diperjualbelikan. (Kartodirdjo, 2008).

- **Barang Komoditi Inter-insuler serta Internasional**

Pelabuhan utama di Jawa Timur sebelum abad XVIM adalah Tuban. Dari Tuban diekspor hasil bumi dan komoditi berupa merica, garam, rempah-rempah, mutiara, kulit penyu, gula tebu, pisang, kayu cendana, emas, perak, kelapa, kapuk, tekstil katun, sutera belerang, dan yang tak kalah penting adalah budak belian. Di samping barang-barang tersebut ada satu lagi yang cukup penting yaitu beras. Beras diekspor ke Indonesia bagian timur untuk ditukarkan dengan rempah-rempah, kemudian diekspor lagi ke Cina. Ada kalanya beras akan dibawa ke Sumbawa dan ditukarkan dengan tekstil kasar, dan tekstil kasar ini lah yang ditukarkan dengan rempah-rempah. (Kartodirdjo, 2008).

Pada zaman Song Selatan pelabuhan pengimpor merica yang terbanyak adalah Tuban. Komoditi yang diimpor dari Cina antara lain sutera, barang-barang besi dan uang kepeng yang keduanya diekspor ke Sulawesi. Impor yang paling penting dari Cina adalah keramik dari dinasti Song smpa Ming. Pada kerajaan Majapahit, bermukim pedagang dari Persia yang membawa komoditi gelas Persia. Dalam berita Portugis disebutkan bahwa di Majapahit pernah disaksikan adanya unta dalam iring-iringan raja. Kemungkinan besar unta tersebut diimpor dari Persia atau Barat Laut India. (Kartodirdjo, 2008).

Dari uraian di atas dapat disebutkan secara singkat barang-barang yang diekspor dari Majapahit antara lain beras ke Indonesia Timur dan Cina, merica dari Paciran (Lamongan) dibawa ke Tuban dan kemudian diekspor ke Cina, kulit penyu dari Jawa Timur bagian selatan, belerang untuk obat-obatan, sutera dari Tuban dengan ciri khas warna kuning, budak dari Blambangan dan Madura. Sedangkan barang-barang yang diimpor oleh Majapahit antara lain : keramik dari Cina, Annam, Thailand, Vietnam, Persia, Khmer; sutera warna-warni dari Cina, mata uang kepeng untuk alat tukar dan upacara, jubah dari India untuk para pendeta, benda-benda upacara serta minuman keras (Kartodirdjo, 2008). Menurut catatan Wang Ta-Yuan komoditas ekspor Jawa pada masa itu adalah lada, garam, kain dan burung kakak tua. Sedangkan komoditas yang diimpor adalah mutiara, emas, perak, sutra, barang keramik dan barang besi (Adji & Achmad, 2014).

2.3.5 Sarana dan Prasarana Perdagangan

Pada masa Majapahit perdagangan bertumbuh dengan pesat. Oleh karena itu perdagangan membutuhkan sebuah sarana dan prasarana untuk dijadikan sebagai baha tukar dan tempat untuk berdagang. Bahan tukar berupa mata uang yang akhirnya dijadikan sebagai alat pembayaran dan pasar yang merupakan sarana untuk tempat berdagang. Berikut penjelasannya tentang sarana dan prasarana perdagangan.

- **Mata uang dan alat pembayaran**

Bentuk jual beli yang paling sederhana adalah dengan tukar menukar. Sistem tersebut dikenal dengan nama barter, yaitu tukar menukar suatu benda dengan benda lain yang dilakukan oleh dua orang atau lebih. Di dalam masyarakat Jawa sistem barter ini masih dikenal dengan istilah urup-urupan, artinya tukar menukar tanpa terikat oleh harga atau uang. Karena perkembangan ekonomi, lama-lama kebutuhan-pun ikut meningkat, sehingga muncullah uang sebagai alat tukar. Lama-lama matauang yang beredar menjadi banyak sehingga dijadikan alat pembayaran. Bentuk mata uang kuna yang ditemukan di Jawa pada dasarnya ada tiga macam, yaitu mata uang yang berbentuk setengah bulatan, mata uang yang berbentuk bulat, dan mata uang yang berbentuk segi empat (Kartodirdjo, 2008).

Ekonomi Jawa mulai mengenal mata uang sejak abad ke-8 (Adji & Achmad, 2014). Mulai zaman Majapahit awal, Jawa sudah mengimpor mata uang kepeng Cina dari beberapa dinasti sebagai alat pembayaran resmi. Uang kepeng tersebut berasal dari dinasti T'ang, Song, Ming, Qing. Dari jenis-jenis tersebut yang paling banyak ditemukan di daerah Trowulan adalah dari dinasti Song. Di dalam kitab Tao i chih-lueh yang ditulis oleh Wang Ta-yuan pada tahun 1349 M disebutkan bahwa pada waktu itu di Jawa terdapat tiga jenis mata uang, yaitu uang logam Cina, uang perak, dan uang yang dibuat dari campuran perak, timah, dan tembaga. Kitab Ying-yai Shenglan yang ditulis oleh Ma Huan pada tahun 1433/1436 M, menyebutkan adanya uang logam yang berasal dari berbagai dinasti di Cina dan penduduk menggunakan mata uang tersebut di dalam transaksi perdagangan (Kartodirdjo, 2008).



Gambar 2.4 Mata Uang Kuno

Sumber : <http://epictrowulan.tumblr.com/post/52370077351/koin-kuno-salah-satu-peninggalan-kerajaan>

Di daerah Trowulan terdapat 4 tipe mata uang logam Cina (kepeng), yaitu tipe T'ang, tipe Song, tipe Ming dan tipe Qing. Berdasarkan hiasannya mata uang Cina dapat dibedakan menjadi 2 bagian, yaitu bagian muka dan bagian belakang. Bidang muka mencantumkan legenda yang terdiri dari 4 buah huruf yang terletak di atas, bawah, kiri dan kanan lubang segi empat. Legenda adalah atribut kuat mata uang logam Cina, selain sebagai hiasan juga sebagai keterangan gelar dan masa pemerintahan seorang kaisar Cina (Kartodirdjo, 2008).

- **Pasar sebagai pusat perdagangan**

Timbulnya pasar tidak lepas dari kebutuhan masyarakat. Di dalam prasasti-prasasti, pasar disebut dengan istilah pkan. Jika ditinjau dari riwayatnya maka pasar itu sendiri bisa dibagi menjadi 2 macam pasar. Pertama, pasar yang terjadi dengan sendirinya. Kedua, pasar yang dibuat dengan sengaja. Tentunya pada masa Majapahit sudah terdapat pasar. Dalam Nagarakrtagama pupuh VIII dan XII disebutkan bahwa pasar terletak di utara kraton dan di dekatnya terdapat pemukiman yang padat (Kartodirdjo, 2008).

Salah satu sumber penghasilan kerajaan adalah pajak, misalnya pajak perdagangan. Pajak untuk komoditas rempah-rempah yang melewati Jawa merupakan sumber pemasukan penting bagi Majapahit (Krisna Bayu & Sri Winata, 2014, p. 39). Konsekuensinya raja wajib mengatur jalannya perdagangan dan menyediakan fasilitas untuk memperlancar jalannya perdagangan (Kartodirdjo, 2008).

- **Pelabuhan sungai, laut dan transportasi**

Perdagangan internasional Majapahit semakin berkembang sejak berkuasanya dinasti Song Cina yang berpolitik terbuka bagi perdagangan internasional. Dalam prasasti Trowulan dan prasasti lainnya disebutkan bahwa ada 44 buah tempat penyebrangan di tepi sungai Solo dan mungkin juga anak cabangnya dan ada 34 buah tempat penyebrangan di tepi sungai Brantas. Dari sekian banyak tempat yang disebut ada tiga tempat penting karena tempat-tempat itu berfungsi pula sebagai pelabuhan pemunggahan yaitu Curabhaya, Trung dan Cangu (Kartodirdjo, 2008).

Dari prasasti-prasasti dapat ditafsirkan bahwa Surabaya juga termasuk desa penyebrangan. Surabaya di tahun 1365 kedudukannya menjadi kurang penting jika dibandingkan dengan pelabuhan Jaratan dan Gresik. Pelabuhan yang punya peranan penting lainnya adalah pelabuhan Jaratan. Seperti halnya pelabuhan Gresik, pelabuhan Jaratan juga berfungsi untuk mengumpulkan rempah-rempah dari daerah Maluku dan Banda. Sedayu merupakan salah satu pelabuhan pantai pada masa Majapahit (Kartodirdjo, 2008).

Pikulan pada masa itu merupakan alat transportasi yang paling sederhana. Alat angkut lainnya yang lebih besar adalah kuda beban dan pedati yang ditarik lembu, kerbau atau kuda. Alat angkut air, beberapa di antaranya dapat diketahui dari relief di candi Panataran, bagian teras pendapa (Kartodirdjo, 2008).

2.4 Pertanian Penyangga Kehidupan Ekonomi

Sektor pertanian pada masa itu berkembang dengan dengan teknologi yang cukup tinggi. Keberadaan pertanian dikarenakan keberlangsungan hidup suatu kerajaan tidak mungkin dipertahankan apabila tidak ada perkembangan dalam sektor pertanian. Pertanian juga merupakan salah satu penghasilan dari Kerajaan Majapahit yang cukup menentukan karena mengingat dalam pertanian juga diberlakukan pajak-pajak bagi warga masyarakat petani.

2.4.1 Jenis-Jenis Pertanian

Dasarnya pertanian dibagi menjadi 2 jenis yaitu pertanian kering dan pertanian basah. Pada masa itu masyarakat Majapahit telah mengenal dan mengembangkan sistem pertanian yang kering maupun yang basah. Pertanian kering merupakan pertanian yang tidak membutuhkan irigasi yang teratur dari sumber mata air, sungai atau hujan. Pertanian kering biasa dilakukan di tanah

tegalan, di ladang dan di kebun. Masyarakat Majapahit telah memanfaatkan kebun sebagai tempat tanaman-tanaman buah seperti pisang, nanas dan durian (Kartodirdjo, 2008).

Berbeda dengan pertanian kering, pertanian basah memerlukan irigasi yang teratur dari sumber mata air, sungai atau hujan. Pertanian basah identik dengan pertanian sawah dan pertanian sawah biasanya dihubungkan dengan padi, sedangkan padi merupakan tanaman yang membutuhkan sistem irigasi. Pertanian padi merupakan andalan bagi masyarakat Majapahit. Selain itu penguasa juga terlibat dalam pertanian padi ditunjukkan dengan adanya pembuatan tanggul-tanggul sungai, pembuatan waduk-waduk dan lain-lain guna untuk menanggulangi bahaya banjir juga untuk kepentingan irigasi pertanian padi (Kartodirdjo, 2008).

2.4.2 Teknologi Pertanian

Teknologi pertanian yang dibahas meliputi teknologi pertanian padi karena belum ditemukannya data-data yang kuat mengenai teknologi pertanian yang lain. Teknologi pertanian padi meliputi alat untuk mengolah tanah, alat memanen dan alat mengolah hasil pertanian padi. Untuk mengolah tanah masyarakat Majapahit telah menggunakan beberapa alat yaitu cangkul, bajak dan garu. Bajak pada masa Majapahit ditarik oleh sepasang binatang untuk mengolah tanah. Alat yang digunakan untuk memanen pertanian padi pada masa itu adalah ani-ani. Ani-ani adalah alat pemotong padi yang dibuat dari bambu sebagai tangkai, papan bilah dari kayu dan bilah tipis dari besi. Alat yang digunakan untuk mengolah padi antara lain lecung, lumpang, alu dan tampah. Lecung merupakan wadah untuk menumbuka padi yang masih bertangkai. Lumpang merupakan wadah untuk menumbuk gabah dan berasnya. Alat untuk menumbuk padi yaitu alu. Dan alat terakhir yaitu tampah, tampah berfungsi untuk memisahkan kulit gabah yang sudah terkelupas dengan berasnya (Kartodirdjo, 2008).

2.5 Sektor Industri Majapahit

Di samping sektor pertanian dan perdagangan, sektor industri juga sangat besar peranannya dalam mendukung keberadaan kerajaan Majapahit. Para pengrajin atau penggarap industri di samping bekerja untuk memenuhi kebutuhan

rakyat biasa, juga bekerja untuk memenuhi kebutuhan raja dan kerabatnya (Kartodirdjo, 2008).

Jenis-jenis hasil industri yang ada pada waktu itu antara lain industri rumah tangga yang meliputi bahan kebutuhan sehari-hari misalnya garam, gula, tebu, minyak, minuman, arang, dan bahan makanan lainnya (Kartodirdjo, 2008). Hasil industri yang banyak ditemukan di daerah Trowulan adalah hasil industri gerabah (tembikar). Secara garis besar temuan-temuan tersebut berupa

- Struktur bangunan dan unsur bangunan, misalnya genting, wuwungan, kemuncak, bata, bak air, saluran/pipa, penghias pipa bangunan, atau tiang semu, umpak, pancuran air, sumur, ubin.
- Barang-barang keperluan rumah tangga dan upacara, antara lain tempayan, periuk, kendil, pasu, piring, tutup, jambangan, kendi, teko, tungku.
- Hiasan, antara lain arca miniatur, jambangan bunga, pot bunga, miniatur ruma.
- Alat bermain, antara lain kelereng, gacuk, dan boneka.
- Celengan, terdiri dari 3 bentuk yaitu guci, bentuk manusia, dan binatang.
- Pelita (cuplak)
- Peralatan pengerjaan logam, antara lain wadah pelebur logam dan cetakan/wadah pengukur.

2.6 Perpajakan Pada Masa Majapahit

Kerajaan Majapahit telah memiliki struktur pemerintahan dan birokrasi yang cukup lengkap dan tidak berubah dari tahun ke tahun (Adji & Achmad, 2014). Pada masa itu sudah terdapat susunan pemerintahan dan susunan birokrasi untuk mengkoordinasikan dan mengintegrasikan segala kebutuhan masyarakat.

Struktur pemerintahan Majapahit bersifat teritorial dan disentralisasikan dengan birokrasi yang terinci sehingga kekuasaan sebagian besar berada di tangan birokrasi sekuler, politik dan militer. Secara politis dan kultural pemerintah mendominasi masyarakat Majapahit. Kekuasaan kerajaan Majapahit meliputi Sumatera, Semenanjung Malaya, Kalimantan, Sulawesi, kepulauan Nusa Tenggara, Maluku, Papua, Tumasik dan sebagian kepulauan Filipina (Adji & Achmad, 2014).

Dalam pemerintahannya raja dibantu oleh sejumlah pejabat yang terdiri atas putra-putra raja sebagai raja muda. Raja-raja daerah yang disebut dengan

paduka bhattara berada di bawah raja Majapahit dan memerintah sebuah daerah. Raja-raja daerah ini diberi beban dan tanggungjawab untuk mengumpulkan penghasilan kerajaan yang berasal dari daerahnya dan menyerahkan upeti kepada perbendaharaan kerajaan (Kartodirdjo, 2008).

Kerajaan Majapahit yang bersifat agraris sekaligus negeri dagang menggantungkan hidupnya dari hasil bumi dan berbagai jenis pajak. Rakyat menunjukkan kesetiaannya dengan membayar pajak atau upeti. Pemasukan lainnya adalah denda. Denda diperoleh dari kasus-kasus putusan peradilan yang menyangkut berbagai perkara, seperti termuat dalam prasasti-prasasti Jayapura (Kartodirdjo, 2008).

2.6.1 Pajak Sebagai Sumber Pendapatan Kerajaan

Sumber penghasilan kerajaan yang cukup besar dan luas adalah pajak. Jenis dan objek pajak yang dipungut meliputi pajak tanah, pajak usaha dan perdagangan, pajak pemilikan dan usaha transportasi, pajak profesi, pajak pemilikan ternak, pajak orang asing, pajak penekspoitasian, sumber daya alam dan pajak exit-permit (Kartodirdjo, 2008).

Di dalam prasasti, pajak mempunyai pengertian yang lebih luas karena bagi daerah yang telah ditetapkan menjadi sima hasil pungutan pajak tidak lagi dibayarkan kepada pemerintah pusat, melainkan dikelola sendiri oleh daerah sima yang bersangkutan. Alasan suatu daerah ditetapkan menjadi sima meliputi bidang administrasi, aktivitas social ekonomi dan berbagai bidang usaha yang memiliki kaitannya dengan pemasukan negara. Daerah sima tidak dipungut pajak dengan ketentuan-ketentuan sebagai berikut jumlah pedagangnya hanya tiga orang dalam sebuah kelompok aktivitas perdagangan dan apabila jumlah binatang dagangan tersebut tidak lebih dari 30 ekor jika kerbau, 40 ekor jika sapi (Kartodirdjo, 2008).

2.6.2 Perpajakan Pada Masa Majapahit

Negara dapat memetik hasil kegiatan itu terutama dari pemungutan pajak atas segala hal yang berhubungan dengan distribusi baik hasil pertanian, komoditas perdagangan, maupun hasil kerajinan. Ada lima pembahasan yang berhubungan dengan pajak yaitu pajak dan pembatasan usaha, objek pajak dan kriteria pemungutannya, mekanisme pemungutan pajak, alokasi hasil pemungutan pajak, serta kasus-kasus yang berhubungan dengan pemungutan pajak.

- **Pajak dan pembatasan usaha**

Pembatasan usaha dilakukan karena adanya daerah sima agar usaha yang dilakukan tidak semena-mena. Meskipun daerah sima adalah daerah yang bebas pajak namun pada saat upacara penetapannya diperlukan biaya yang tidak sedikit. Di antara jenis pengeluaran tersebut ada yang disebutkan jumlahnya yaitu sebesar emas 1 katt, 11 suwarna, 5 masa dan 3 kupang (Kartodirdjo, 2008).

Jika tidak diadakannya pembatasan usaha ini maka aktifitas perdagangan dimungkinkan tidak berjalan dengan merata. Pada masa kerajaan Majapahit pajak dan pembatasan usaha ini menunjukkan tingkat kepentingan yang tinggi sebagai sumber pendapatan kerajaan (Kartodirdjo, 2008).

- **Jenis pajak dan kriteria pemungutannya**

Pajak ditentukan melalui objek pajaknya, sedangkan objek pajak adalah segala sesuatu yang dikenai pajak. Objek pajak dapat berupa benda, peristiwa dan aktivitas maupun nilai kekayaan. Dasar pengenaan pajak sangat bervariasi tergantung pada objek pajaknya, sehingga dapat berupa satuan, ukuran besaran atau ketentuan lain yang digunakan untuk menentukan besar pajaknya (Kartodirdjo, 2008).

- **Pajak tanah**

Pada jaman kerajaan Majapahit dan masa-masa sebelumnya, khususnya di Jawa, tanah mempunyai nilai dan peranan yang penting bagi masyarakat. Mengingat pentingnya tanah maka pemerintah kerajaan Majapahit mencantumkan ketentuan mengenai pemanfaatan tanah ke dalam perundang-undangan Majapahit (Kartodirdjo, 2008).

Adapun pajak tanah dipungut berdasarkan beberapa kriteria, antara lain berdasarkan jenis tanah. Jenis-jenis tanah yang dikenai pajak adalah sawah, gaga, khwan paserehan, renek (rawa), tpi-tpi (pantai), wulu-wulu, igal(lading), tebu (kebun tetbu) dan tamwak (tambak ikan). Selain berdasarkan jenis tanah, pajak tanah juga ditentukan berdasarkan luas tanah yang diukur oleh petugas yaitu wilang thani atau wilang wanua. Satuan ukuran untuk tanah pada waktu itu adalah tampah (Kartodirdjo, 2008).

Besaran pajak tanah juga berbeda-beda, yaitu ada yang dinyatakan dalam bentuk emas dan perak, tetapi ada juga yang dinyatakan dengan katik. Di dalam

prasasti Selamandi 1395M disebut istilah turun taker yaitu pajak hasil bumi yang berupa padi. Pada kerajaan Majapahit pajak air juga disebut secara eksplisit di dalam prasasti Jiyu tahun 1486M (Kartodirdjo, 2008).

- **Pajak usaha**

Adapun dasar pengenaan pajak terhadap berbagai jenis usaha dapat ditelusuri melalui satuan unit atau besaran yang digunakan untuk menentukan pembatasan usaha di daerah sima, karena yang di luar sima tidak disebutkan secara eksplisit. Di antara berbagai jenis pajak usaha antara lain (Kartodirdjo, 2008).

- a) Pajak perdagangan disebut juga panemas, dan dikelola oleh aparat pajak perdagangan yang disebut kakalangan madrawya haji. Pemungutan pajak perdagangan dilakukan oleh aparat kerajaan yang disebut tuba dagang atau juru dagang terhadap objek pajak yang berupa komoditas perdagangan. Aktivitas perdagangan lainnya yang dikenai pajak adalah dwal pinikil dan agulungan. Pengenaan pajaknya didasarkan atas banyaknya jumlah barang dagangan yang dibawa dalam satuan bantal dan untuk barang yang dipikul dengan satuan pikul atau bendang. Agulungan adalah pedagang yang menjual barang dagangannya dengan cara digulung. Pungutan pajaknya didasarkan pada jumlah barang yang dinyatakan dengan satuan pasang dan rangkang (Kartodirdjo, 2008).
- b) Pajak usaha kerajinan atau paure, dikenakan pada kelompok pengrajin yang meliputi kelompok pande dan misra. Pajak yang dikenakan didasarkan pada unit kerjanya yang dinyatakan dengan satuan gusalt, ububan, wawwan, parean atau paryan, ungkapan atau tanek yang merupakan unit kerja para pande (Kartodirdjo, 2008).
- c) Pajak pemilikan atas usaha transportasi yang dikaitkan dengan usaha bisnis, yang disebut juga atitih dan parahu, yang dalam daerah sima tidak dikenai pajak. Alat transportasinya berupa binatang, kereta, padati, gerobak sapi yang disebut sasapen giling dan perahu (Kartodirdjo, 2008).

- **Pajak profesi**

Selain petani dan nelayan, masih dikenal adanya pedagang, pengrajin, penjual jasa misalnya abanol, aringgit, matapukan, sena mukha, dan banyaga.

Orang-orang yang disebut terakhir termasuk di dalam warga kilalan yaitu orang yang dinikmati hasilnya, maskudnya adalah orang yang dikenai pajak atau wajib pajak (Kartodirdjo, 2008).

- **Pajak orang asing**

Di antara warga kilalan terdapat beberapa orang asing yang berasal dari berbagai negara. Mereka dikenai pajak karena termasuk dalam warga kilalan. Di dalam prasasti, pajak orang asing disebut dengan kiteran. Mengingat di dalam kitab Negarakrtagama tidak disebutkan tentang pajak bagi pendatang luar negeri itu, maka dapat diduga bahwa pajak orang asing diberikan kepada mereka yang menetap dan mempunyai profesi tertentu (Kartodirdjo, 2008).

- **Pajak eksploitasi sumber daya alam**

Jenis usaha lain yang juga dikenai pajak adalah usaha pengeksploitasian sumber daya alam secara langsung. Jenis usaha itu antara lain manangkeb, makala-kala manuk (berburu unggas), mamukat wungkudu, dan pemanfaatan sumber daya kelautan seperti memancing dan menjala ikan serta pengusahaan garam (Kartodirdjo, 2008).

2.6.3 Mekanisme Pemungutan Pajak

Gambaran tentang mekanisme pemungutan pajak pada masa Majapahit dapat diuraikan dalam petugas pemungutan pajak, hierarki pemungutan pajak dan waktu pemungutan pajak.

- **Petugas pemungut pajak**

Petugas pemungut pajak dapat diketahui melalui ketetapan sima yang melarang sekelompok pejabat yang disebut sang mana katrini dan sang manilala drabya haji memasuki daerah sima. Dari keterangan itu dapat diketahui terdapat dua kelompok pemungut pajak yaitu pertama disebut sebagai san manak katrini yang terdiri dari pangkur, tawan dan tirip, sedangkan yang kedua adalah sang manilala drabya haji yang jumlah anggotanya lebih banyak. Kelompok kedua ini masih dibagi lagi sesuai dengan jenis pekerjaannya, yaitu kelompok pengrajin, seniman, pedagang, abdi raja dan ketua kelompok organisasi jasa pelayanan (Kartodirdjo, 2008).

- **Hierarki pemungutan pajak**

Pajak dipungut dari rakyat dan dikumpulkan oleh bekel yang merupakan penguasa tingkat paling rendah sebagai petugas lapangan yang mengawasi tanah lungguh kerajaan. Dari bekel pajak diserahkan kepada patuh melalui seorang perantara. Setelah di tangan patuh, pajak diserahkan kepada bendahara kerajaan. Sebelum diserahkan kepada pejabat di atasnya, tiap-tiap petugas mengambil sebagian yang menjadi haknya sebagai gaji atau imbalan (Kartodirdjo, 2008).

- **Waktu pemungutan pajak**

Berdasarkan dari prasasti-prasasti yang ada, waktu penyerahan hasil pungutan pajak yaitu nagken wulan (setiap bulan), pratiwarsa (setiap tahun), dua kali setahun (misalnya setiap purnama bulan Jyestba dan Caitra), setiap purnama di bulan Asadha (Juni-Juli), setiap Asuji (September-Oktober), setiap bulan Karttika (Oktober-November) dan seterusnya (Kartodirdjo, 2008).

2.6.4 Alokasi Pemungutan Pajak

Pada masa Majapahit diketahui ada 2 (dua) macam alokasi pemungutan pajak. Jika suatu daerah bukan daerah sima, maka pungutan pajak setelah dikelola sebagian diberikan bagi yang menikmati kekayaan kerajaan atau pejabat kerajaan, karena tidak mempunyai lungguh. Jika suatu daerah merupakan daerah sima, maka pungutan pajak dibagi menjadi tiga bagian, sebagian untuk manilaladrbya haji, sebagian untuk dharma (bangunan suci), dan sebagian lagi untuk penjagaan atau perawatan dharma (Kartodirdjo, 2008).

2.6.5 Kasus-Kasus dalam Pemungutan Pajak

Berdasarkan pengamatan terhadap prasasti-prasasti sampai dengan jaman Majapahit terdapat empat macam pengecualian, yaitu kasus revisi pajak, kasus pembebasan pajak, kasus penolakan pajak dan kasus penyelewengan pajak atau penyalahgunaan pajak. Kasus revisi pajak terjadi karena ada permohonan dari rakyat untuk meninjau kembali ukuran tanah yang terkena pajak. Selain itu kasus revisi pajak juga dapat terjadi karena anugerah raja untuk membantu kepentingan rakyat (Kartodirdjo, 2008).

Kasus pembebasan pajak kerajaan seperti telah disebutkan di muka terjadi ketika suatu daerah ditetapkan menjadi daerah sima agar bebas dari pungutan

pajak kerajaan dengan alasan penduduk desa tidak kuat membayar pajak sebagai akibat sering dikenai denda (Kartodirdjo, 2008).

Kasus penolakan pajak terjadi dari hasil putusan pengadilan tentang kewarganegaraan seseorang, seperti yang disebut dalam prasasti Wurudu Kidul. Sang Dhanadi yang disangka warga negara asing dari Khmer diputuskan bebas dari tuduhan, sehingga menolak membayar pajak. Salah satu kasus yang menarik adalah penyalahgunaan atau penyelewengan pajak. Selain bentuk penyelewengan dengan memanipulasi ukuran tanah, masih terdapat penyelewengan lain yakni dengan tidak menjalankan tugas yang semestinya (Kartodirdjo, 2008).

2.7 Kesenian dan Kebudayaan Majapahit

Pada masa itu kesenian dan kebudayaan sudah ada dan terus diwariskan dari zaman ke zaman. Kerajaan Majapahit merupakan kerajaan yang cukup kaya dengan kesenian dan kebudayaannya. Banyak kesenian dan kebudayaan yang diwariskan turun-temurun dari kerajaan Majapahit. Berikut akan dibahas beberapa kesenian dan kebudayaan yang diwariskan oleh Kerajaan Majapahit (Kartodirdjo, 2008).

2.7.1 Agama dan Kepercayaan Majapahit

Pada masa Majapahit kehidupan beragama dan kepercayaan masyarakatnya berkembang dengan berbagai aliran secara berdampingan. Secara garis besar kehidupan beragama dan kepercayaan tersebut dibagi dalam 3 kelompok yaitu agama siwa-budha, kepercayaan asli, dan agama islam.

- **Agama Siwa-Buddha**

Dalam Majapahit terdapat 3 pejabat yang mengurus agama yaitu Dharmadhyaksa Kasewan yang mengurus agama siwa, Dharmadhyaksa Kasogatan yang mengurus agama budha dan Menteri Herbaji yang mengurus aliran karsyan. Dilihat melalui pejabat yang mengurusinya dapat dikatakan Majapahit mempunyai 3 agama utama yaitu siwa, budha dan karsyan. Ketiga agama tersebut diakui keberadaannya oleh pemerintah Majapahit. Menurut kitab Arjunawijaya dan Sutasoma karangan Mpu Tantular dikatakan bahwa pada hakekatnya Dewa Siwa sama dengan Budha (Kartodirdjo, 2008).

- **Kepercayaan Asli**

Kehidupan beragama masyarakat Majapahit pada masa akhir atau abad 15 mengalami perubahan karena agama siwa dan budha mengalami kemunduran. Sebaliknya karena agama siwa dan budha mengalami kemunduran maka kepercayaan asli muncul kembali. Kepercayaan asli merupakan kepercayaan yang berkembang sebelum agama siwa dan budha masuk ke dalam kehidupan beragama Majapahit. Konsep-konsep yang mendasari kepercayaan asli adalah bahwa alam semesta ini didiami oleh makhluk-makhluk halus atau roh-roh. Makhluk-makhluk halus atau roh-roh tersebut dipercayai memiliki kekuatan melebihi kekuatan manusia. Atas dasar konsep tersebut manusia berusaha menjalin hubungan dengan kekuatan di luar dirinya tersebut agar diberi kesejahteraan atau kesuburan (Kartodirdjo, 2008).

- **Agama Islam**

Banyak masyarakat umum sering kali masih beredar anggapan bahwa agama islam masuk dalam pulau jawa pada masa akhir Majapahit. Bahkan juga tidak terlalu banyak yang mengetahui bahwa pada masa pemerintahan Hayam Wuruk sudah ada penghuni kota yang beragama islam. Keberadaanya tersebut dapat dibuktikan dengan adanya makam-makam islam kuno di kota Tralaya dan salah satu diantaranya memuat doa “Allahuma’innaka’ afuwwun tahibbu ‘I awfa fa’fu ‘anni” yang artinya “Ya Tuhanku Engkau Maha Pengampun, Engkau suka mengampuni, ampunilah hamba!” (Kartodirdjo, 2008).

2.7.2 Seni Karya Majapahit

Pada Masa Majapahit sudah terdapat banyak seni karya baik dari yang logam, keramik, batu maupun seni pertunjukkan.

- **Seni Karya Bahan Keramik**

Istilah keramik diterapkan pada semua benda yang terbuat dari tanah liat atau bisa juga disebut dengan terakota. Namun dalam prakteknya istilah tersebut digunakan untuk menyebut barang-barang tembikar yang tidak diberi lapisan glasir. Keramik merupakan salah satu unsur penting dalam kehidupan manusia. Sejak keramik dikenal, keramik tidak pernah hilang dari sisi manusia. Di Trowulan yang dipercaya sebagai pusat kerajaan Majapahit telah ditemukan

banyak keramik-keramik yang tidak berglasir (terakota). Bentuk dari terakota tersebut bermacam-macam antara lain bata, genteng, miniatur bangunan, patung-patung kecil, jobong(dinding sumur), bak air, pipa air serta berbagai jenis wadah. Temuan-temuan tersebut juga ditemukan bersama dengan keramik dari Cina, Vietnam dan Thailand (Kartodirdjo, 2008).

- **Seni Karya Bahan Batu**

Selain bahan keramik di Majapahit juga berkembang seni karya bahan batu yang menghasilkan berbagai bentuk arca dengan gaya tersendiri yang bersifat Majapahit. Banyak diketahui bahwa arca-arca Majapahit biasanya mempunyai tanda khusus yaitu lambang Surya Majapahit yang berada mengelilingi tokoh atau pada stela bagian belakang arca. Di samping itu juga arca perwujudan Majapahit bersifat kaku sehingga tidak realistis. Beberapa arca mempunyai kaitan yang erat dengan penguasa kerajaan pada masa itu antara lain arca hari-hara dan arca ikan. Selain arca tersebut masih juga banyak arca-arca lain yang tidak mempunyai hubungan yang erat dengan penguasa pada masa itu contohnya arca Nara-Simha (Kartodirdjo, 2008).

- **Seni Karya Bahan Logam**

Seni karya bahan logam pada zaman Majapahit juga berkembang dan bahan-bahan logam yang digunakan antara lain emas, perunggu, perak, dan besi. Di dalam kehidupan masyarakat terdapat para pengrajin. Para pengrajin tersebut biasanya disebut dengan pandai atau pande seperti pande wsi menunjukkan bahwa pande wsi adalah tukang pande yang mengerjakan barang-barang dari besi contohnya alat-alat pertanian dan senjata. Selain itu juga terdapat pande mas menunjukkan bahwa pande mas membuat barang-barang yang berbahan logam emas contohnya perhiasan-perhiasan. Ada pula pande dadap, tukang pande yang khusus membuar selukung, perisai panjang. Pande sinyastnyan dapat diartikan orang yang pande membuat benda tajam. Pande kawat menunjuk kepada tukang pembuat kawat. Pande gangsa ditunjukkan pada orang-orang pembuat benda-benda perunggu. Pande tamra merupakan tukang pembuat benda-benda tembaga. Pande petak mungkin sekali berhubungan dengan logam yang berwarna perak. Pande dang merupakan tukang pembuat dandang contohnya periuk untuk menanak nasi (Kartodirdjo, 2008).

Artefak perhiasan yang dihasilkan antara lain cincin, gelang, kalung, perlengkapan ikat pinggang dan masih banyak lagi yang lain. Benda-benda dari bahan perunggu umumnya arca, genta, kakhara, talam, lampu, cermin, kenthongan, perhiasan binatang, dan jenis-jenis wadah. Seni kriya logam pada masa Majapahit juga menghasilkan berbagai bentuk lampu perunggu contohnya binatang gajah, scorpio dan bentuk kelopak bunga. Selain itu juga ada kenthongan yang berhias kepala naga pada bagian gantungannya. Diperkirakan kenthongan tersebut digunakan untuk upacara (Kartodirdjo, 2008).

- **Seni Karya Pertunjukan**

Gamelan merupakan salah satu unsur budaya yang telah dimiliki oleh bangsa Indonesia sebelum datangnya pengaruh budaya India. Tentu saja pada zaman Majapahit gamelan mengalami perkembangan baik dalam hal bentuk dan kualitasnya. Secara umum gamelan pada masa jawa kuno dapat dibagi menjadi beberapa jenis (Kartodirdjo, 2008).

- Chordophones merupakan kelompok alat musik yang dibuat dari atau bunyinya dihasilkan dari kawat yang dipetik. Keberadaan jenis alat musik tersebut pada masa Majapahit tercatat dalam kitab Kidung Harsawijaya dengan kata kacapi (Kartodirdjo, 2008).
- Aerophones merupakan alat musik tiup. Termasuk didalamnya yaitu suling dan terompet. Pada relief candi Borobudur terdapat lukisan bentuk suling tipe suling miring. Juga dalam kitab Nagarakrtagama gubahan Mpu Tantular disebutkan alat music tiup denhgan nama kalashangka, trutika, dan tarayan (Kartodirdjo, 2008).
- Membranphones alat musik yang menghasilkan bunyi melalui pukulan pada membran alat musik. Alat musik seperti ini banyak ditemukan dan disebut dengan nama-nama kendhang seperti padahi, padaha, pataha, murdangga, murawa (Kartodirdjo, 2008).
- Idiophones. Alat-alat musik yang termasuk dalam kelompok ini adalah reyong, gong dari berbagai tipe, gambang, gender, saron, kemanak, simbal, dan gentha. Dalam kitab Pararaton nama reyong dapat dijumpai. Alat musik selanjutnya yang cukup terkenal pada masa jawa kuno terutama pada masa Majapahit adalah gong (Kartodirdjo, 2008).

- Xylophone. Alat musik yang termasuk dalam kelompok ini adalah gambang, kemanak. Dalam relief di candi Panataran dijumpai dua jenis gambang yaitu gambang gangsa dan gambang kayu. Keberadaan kemanak juga ditunjukkan pada relief candi Panataran (Kartodirdjo, 2008).

2.8 Multimedia Interaktif yang Menarik

Multimedia adalah interaksi dengan berbagai bentuk media yang didukung oleh komputer. Komputer merupakan alat media dan juga sebagai perantaranya (Catwright et al. 1999, p. 1). Digital multimedia merupakan kombinasi dari dua atau lebih media diwakili dalam bentuk digital, yang terintegrasi dengan baik untuk disajikan, atau dimanipulasi dengan program komputer (Chapman et al. 2000, p. 12). Multimedia dapat diartikan sebagai pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar gerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi dan berinteraksi dengan aplikasi tersebut (Septiana, Damiri, & Tresnawati, 2012). Ensiklopedia Britannica Online mendefinisikan Multimedia Interaktif sebagai

“sistem elektronik komputer yang memungkinkan pengguna untuk mengontrol, menggabungkan dan memanipulasi berbagai jenis media, seperti teks, suara, video, komputer grafis dan animasi. Multimedia interaktif mengintegrasikan komputer, penyimpanan memori, digital (biner) data, telepon, televisi dan teknologi informasi lainnya. Aplikasi yang paling umum dari multimedia interaktif adalah program pelatihan, video game, ensiklopedia elektronik dan panduan wisata. Multimedia Interaktif membuat pengguna dari pengamat menjadi peserta”

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan beberapa media secara langsung seperti teks, suara, video dan animasi yang terintegrasi secara baik dan membuat pengguna menjadi pengontrol dari multimedia tersebut sehingga pengguna bisa menentukan apa yang terjadi selanjutnya.

2.8.1 Macam – Macam Multimedia

Multimedia terbagi menjadi 5 format yaitu

- **Multimedia sebagai Tutorial**

Format ini merupakan multimedia interaktif pembelajaran yang dilakukan secara tutorial layaknya seorang instruktur atau guru. Format ini menyajikan informasi dalam bentuk teks, gambar, baik diam ataupun bergerak, video, suara dan grafik yang bersifat pembelajaran (Sofyan, 2013).

- **Multimedia sebagai Drill dan Practice**

Format ini digunakan untuk melatih kemahiran pengguna sehingga memiliki kemahiran dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan teori dari suatu konsep. Format ini juga dilengkapi dengan jawaban yang benar serta penjelasan dari jawaban tersebut (Sofyan, 2013).

- **Multimedia sebagai Simulasi**

Format ini mempunyai tujuan pembelajaran yang mencoba untuk menyamai suatu proses yang terjadi pada dunia nyata sehingga pengguna bisa merasakan pengalaman di dunia nyata secara simulasi. Contohnya simulasi pesawat terbang (Sofyan, 2013).

- **Multimedia sebagai Percobaan dan Eksperimen**

Format ini hampir sama seperti simulasi hanya format ini biasanya terdapat di laboratorium-laboratorium biologi, fisika dan kimia yang mempunyai kegiatan bersifat praktikum sehingga pengguna bisa bereksperimen dan melakukan percobaan dan mengembangkan eksperimen-eksperimen lain (Sofyan, 2013).

- **Multimedia sebagai Permainan**

Permainan di sini dimaksudkan tetap mengacu pada proses pembelajaran tetapi lebih bersifat ke arah permainan. Diharapkan dari format ini terjadi proses belajar sambil bermain (Sofyan, 2013).

2.8.2 Elemen-Elemen dari Multimedia Interaktif

Dalam pembuatan multimedia interaktif terdapat beberapa elemen-.

Elemen-elemen tersebut antara lain

- Teks merupakan basis informasi yang diberikan komputer khususnya komputer pribadi. Teks sendiri tersusun atas beberapa simbol, abjad dan angka (Sofyan, 2013).

- Gambar merupakan tampilan diam yang tidak bergerak. Gambar selalu menjadi suatu bagian penting dalam multimedia karena manusia terorientasi terhadap visual (berdasarkan pada penglihatan) (Sofyan, 2013).
- Suara merupakan salah satu elemen multimedia yang menarik dan unik dibandingkan elemen multimedia yang lain. Elemen suara memberikan informasi kepada pengguna dan memanjakan indera pendengaran dari pengguna (Sofyan, 2013).
- Animasi merupakan kumpulan dari beberapa gambar yang ditampilkan secara bergantian sehingga tampak seperti bergerak. Biasanya animasi dibuat khusus untuk membantu pengguna untuk mengilustrasikan suatu konsep yang sedang menjadi pembelajaran yang membutuhkan animasi (Sofyan, 2013).
- Video merupakan rekaman yang menampilkan gambar hidup yang bisa kita lihat dari televisi. Video ditambahkan dalam suatu aplikasi agar informasi menjadi lebih akurat dan menarik (Sofyan, 2013).

2.8.3 Pembuatan Multimedia Interaktif yang Menarik

Pembuatan multimedia yang interaktif tidak hanya dibuat begitu saja dengan menggabungkan beberapa elemen multimedia di atas. Pembuatan tidak dilakukan secara sembarangan. Berikut beberapa hal yang harus diperhatikan ketika membuat multimedia interaktif agar menjadi menarik

- **Menentukan Proyek dan Tujuan dari Proyek**

Dalam pembuatan multimedia, menentukan tujuan dari proyek mungkin terlihat sudah sangat jelas tetapi di sini dimaksudkan lebih spesifik dan sejelas mungkin untuk membantu pembuatan proyek (Johnson, 2000).

- **Memahami Audien**

Tentukan rentang usia, pria atau wanita, kepentingan tertentu dan juga tingkat pendidikan. Perhatikan juga apa audien mengalami cacat penglihatan pendengaran atau sebagainya. Melalui multimedia tersebut audien akan pasif atau aktif dan juga mendidik atau hanya menghibur (Johnson, 2000).

- **Desain Informasi**

Desain informasi harus tertata rapi dalam suatu pengelompokan dan tidak lompat-lompat dari informasi satu ke informasi lainnya. Tentukan juga isi dari desain informasi dan jangan sampai menyeleweng jauh dari judul multimedia

yang ditekankan. Desain informasi sangat memengaruhi bagaimana pengguna bisa memahami proyek yang dibuat (Johnson, 2000).

- **Desain Interface**

Desain dari interface juga harus diperhatikan. Desain interfacenya harus jelas dan terstruktur dan dapat dimengerti. Informasi yang disediakan terorganisasi dengan baik dan jelas. Pertimbangkan juga seberapa susah proyek yang akan dibuat dan memakan waktu seberapa lama. Hal-hal kecil seperti white space, alignment, margin, kontras, simetri dan asimetris, dan hal-hal kecil lainnya perlu diperhatikan. Meskipun terlihat sepele tetapi sangat mempengaruhi desain dari interface (Johnson, 2000).

Desain-desain amatir bisa tampak sangat jelas ketika penggunaan font sangat banyak dan font yang disediakan sulit untuk dibaca. Text yang disajikan berada di atas *repeating image* dimana hal tersebut sangat mengganggu pembaca. Keselarasan antara satu halaman dengan halaman lain tidak sama. Juga pada satu halaman terfokus hanya pada satu elemen saja. Penggunaan warna yang tidak memiliki kontras visual. Hal-hal tersebut merupakan tanda-tanda dari desain amatiran (Johnson, 2000).

Beberapa elemen yang harus diperhatikan untuk desain dari interface yaitu desain background, window, control panel, tombol, gambar, text, video, suara, animasi dan warna.

- **Testing Multimedia**

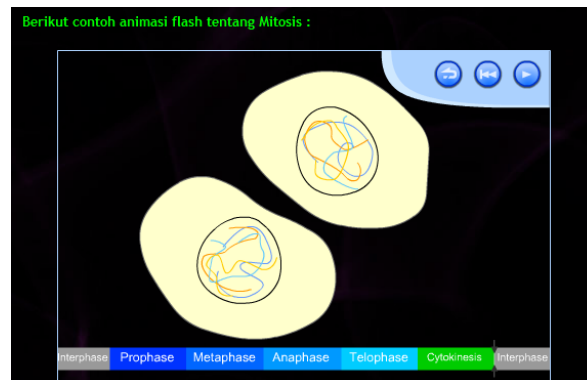
Pastikan setiap selesai mengerjakan suatu proyek maka harus dilakukan testing terlebih dahulu. Tujuan dari testing tersebut adalah untuk memeriksa apakah akan ada kesalahan-kesalahan teknis yang terjadi pada proyek ketika dijalankan dan juga memastikan proyek berjalan sesuai dengan tujuan awal dari proyek dan bekerja dengan baik (Johnson, 2000).

2.9 Multimedia Pemandangan

Tujuan dari membandingkan multimedia interaktif sejarah Majapahit dengan multimedia pembelajaran lainnya adalah untuk mendapatkan referensi desain dari multimedia pembelajaran dan penyajian informasi dari topik yang dijelaskan. Selain membandingkan dengan multimedia pembelajaran juga dibandingkan dengan ensiklopedia game. Dari ensiklopedia game ditinjau

pembuatan desain yang menarik untuk game dan isi informasi apa saja yang disajikan untuk diketahui sebelum bermain game tersebut.

Pada Gambar 2.5 terdapat multimedia flash untuk pembelajaran biologi. Penyajian informasinya sangat singkat tanpa ada satupun text yang ditampilkan tetapi hanya berupa animasi yang menjelaskan tentang Mitosis (berkaitan dengan sel). Desain dari multimedia interaktif sangat sederhana dan tombol-tombol yang ada tidak terlalu banyak. Pada bagian bawah dari multimedia tersebut terdapat fase-fase dari Mitosis. Fase-fase tersebut dapat diklik oleh *user* dan animasi akan langsung lompat ke bagian fase yang diklik. *Background* yang dipakai berupa *background* hitam polos sehingga animasi yang disajikan bisa terlihat jelas dan tombol-tombol fase juga bisa terbaca dengan jelas. Di bagian kanan atas terdapat tombol untuk *replay*, *backward*, dan *play/pause*.



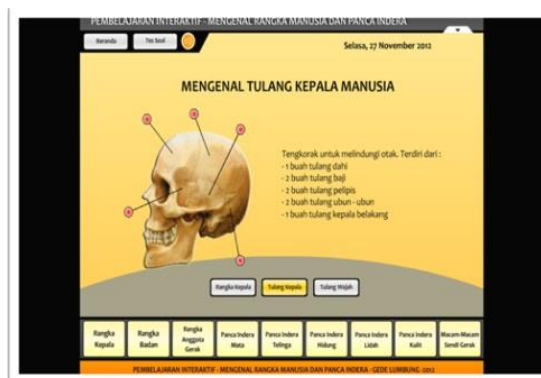
Gambar 2.5 Multimedia biologi Mitosis

Pada Gambar 2.6 terdapat multimedia rangka tubuh manusia sebagai multimedia pembanding. Desain ditampilkan dalam bentuk cukup sederhana, pada bagian kiri terdapat rangka tubuh manusia dan bagian kanan terdapat 5 (lima) gambar pancar indera manusia. *User* dapat memilih bagian mana yang ingin diketahui dengan cara klik pada icon yang disediakan. Desain dari *background* sesuai dengan tombol-tombol menu sehingga nyaman untuk dipandang. Tombol-tombol yang diletakkan di bawah bisa diklik dan akan muncul penjelasan mengenai topic yang dipilih oleh *user*.



Gambar 2.6 Multimedia rangka tubuh manusia

Contoh penjelasan dapat dilihat pada Gambar 2.7. Penyajian informasi dalam bentuk text dan gambar yang jelas. Gambar yang ditampilkan berhubungan dengan penjelasan yang sedang disajikan. Ada nomor-nomor yang menunjukkan keterangan pada informasi disamping dari gambar. Informasi disajikan secara singkat, padat, dan jelas sehingga *user* mudah untuk memahami informasi yang disediakan.



Gambar 2.7 Informasi tentang tengkorak kepala manusia

Salah satu multimedia pembanding lainnya yang berupa game yaitu *Civilization*. Game ini merupakan game strategi *turn-based* di mana *user* yang mengatur langkah-langkah dari pasukan yang dijalankan. Game ini mempunyai ensiklopedia sendiri yang diberi nama sesuai dengan gamenya yaitu *civilopedia*. Contoh *civilopedia* bisa dilihat pada Gambar 2.8, dari desainnya *civilopedia* menyesuaikan tema dengan gamenya. Terdapat tombol-tombol menu di atas yang berupa kategori-kategori penjelasan yang ingin diketahui oleh *user*. Di setiap kategori ada lagi menu samping di sebelah kiri yang ketika nanti diklik akan muncul penjelasan informasi yang ingin diketahui oleh *user* di sebelah kanan.

Penyajian informasi disertai dengan text gambar yang berhubungan dengan game dan informasi sangat lengkap mulai dari harga barang sampai info sejarahnya



Gambar 2.8 Civlopedia