

## **KAJIAN SEMIOTIK KOLEKSI SENJATA API STUDI KASUS DI MUSEUM FATAHILLAH**

Teddy Mohamad Darajat  
Fakultas Desain & Industri Kreatif (FDIK), Universitas Esa Unggul  
Jl. Terusan Arjuna Tol Tomang – Kebon Jeruk, Jakarta 11510  
teddy@esaunggul.ac.id

### **Abstrak**

Penulisan yang berkaitan erat dengan pengembangan model-model museum di Indonesia ini untuk mengingatkan kembali bagian dari sejarah yang masih sangat luas dan belum tergali. Kemajuan ilmu pengetahuan memiliki dampak yang luas terhadap peradaban manusia itu sendiri termasuk ilmu yang menyangkut sejarah, penemuan dan artefak yang bernilai tinggi. Komunikasi yang berjalan sejak jaman dahulu dapat dilacak teknologi masa sekarang termasuk tanda dan literatur yang sudah hampir punah. Dalam upaya membantu pelestarian sumber artefak maka tidak hanya akademis atau pemerintah saja yang bertanggung jawab tetapi kita semua patut menjaganya. Penelitian ini memiliki beberapa sasaran yang diantaranya menggali teori barat dan lokal dalam menghasilkan penemuan ketimuran.. Data yang terkumpul berasal dari literatur, kontak online, wawancara dan kunjungan lokasi. Kekayaan dan keragaman data berupa artefak dan informasinya adalah simbol kepedulian peradaban manusia terhadap generasi berikutnya.

**Kata kunci** : senjata laras panjang, museum, batik, simbol

### **Abstract**

*Writing is closely linked to the development of models of the museum in Indonesia is to recall a part of history that is still very broad and untapped. Advances in science have a broad impact on human civilization itself, including the science concerning the history, discovery and valuable artifacts. Ongoing communication since antiquity can be traced today's technology, including signs and literature are already endangered. In an effort to help preserve the artifacts are not only a source of academic or government who is responsible but we are all worth keeping. This study has several objectives which include digging western theory and local produce oriental invention .. The collected data derived from the literature, online contacts, interviews and site visits. Richness and diversity of data in the form of artifacts and information awareness is the symbol of human civilization to the next generation.*

**Keywords** : long rifle, museum, batik, symbol

### **Pendahuluan**

Penulisan Laporan Penelitian ini bertolak dari memprihatinkannya kondisi museum di Indonesia, khususnya Museum Sejarah. Padahal potensi-potensi yang ada sebenarnya akan mampu di eksploitasi apabila dikelola menggunakan manajemen yang baik dan kuat. Paradigma lama tentang museum baik dari pihak pengelola maupun masyarakat semestinya dapat berubah sesuai dengan perkembangan jaman. Hal ini tentunya harus dimulai dari pihak pengelola yang memang bertanggungjawab dalam hal mengemban dan melaksanakan fungsi museum sebagai tempat pendidikan, penelitian, dan rekreasi.

Pada beberapa kasus perbendaharaan koleksi museum di Indonseia masih terdapat kekurangan akan data otentik tentang koleksi senjata yang sudah ada sejak lama. Data yang belum lengkap atau tidak ada sam sekali menyebabkan masyarakat yang ingin mengetahui lebih banyak menjadi tidak tersalurkan hal ini mengakibatkan

mereka mencari sendiri literatur yang ada diluar dan belum tentu kebenarannya. Sebagian lagi meniadakan kesempatan yang ingin dicari dan mengganti topik yang akan dicari datanya tersebut. Hal ini merugikan dan mengurangi nilai substansi dari laporan yang sedang dibuat tersebut. Pengungkapan kasus dari sejarah menjadi lebih terbuka bila kita melihat dari segala aspek yang ditemukan dari detail yang terdapat dari sebuah alur permukaan desain dengan aspek sejarah artefak.

Tujuan Penelitian disini menjelaskan bahwa semakin detail dan lengkap data dari setiap benda objek dalam museum menjadi daya tarik bagi pengunjung dan literatur keilmuan pada khususnya. Penelitian ini disusun melalui riset kepustakaan (library research), mempelajari makalah-makalah seminar, hasil-hasil studi yang relevan termasuk beberapa artikel ilmiah , serta wawancara informal dengan beberapa pihak yang berkompeten di bidang permuseuman.

Koleksi senjata api yang ikut berperan dalam sejarah pertempuran di Fatahillah masih banyak yang belum teridentifikasi datanya, oleh sebab itu penulis mencoba menganalisa mengenai data tersebut. Data yang belum lengkap dan akurat menyebabkan beberapa senjata tersebut masih tersimpan di gudang menunggu penempatan dalam display di ruang pameran, berikut datanya.

Kisah senjata api, seperti hal kisah bubuk mesiu, dimulai di Cina. Sejarah awal tentang penggunaan senjata api ini diketahui dari sebuah lukisan yang ditemukan di gua Sicuan, Cina yang berangka tahun 1100. Pada sekitar tahun 1300 an, orang Arab mulai menggunakan senjata api. Pada tahun 1400, orang-orang India juga mulai mengenal senjata api. Sementara di Jepang, senjata api baru dikenal pada tahun 1500 an dan unikunya yang memperkenalkan senjata tersebut justru bukan Cina, namun Portugis. Sejarah Datangnya Senjata

Pada abad 14 – 16, Portugis mendarat di Jawa, yaitu pada tahun 1522 D'alberquerqe yang berkedudukan di Malaka mengutus Henrique Leme untuk datang ke Sunda Kelapa pada zaman Padjadjaran, yang ditandai dengan "Perjanjian Sunda Kelapa" tanggal 21 Agustus 1522, berisi perdamaian dan persahabatan dengan raja sunda. Belanda pertama kali datang pada tanggal 13 November tahun 1596 berlabuh di Jacatra, dipimpin oleh Cornelis de Hautman. Tahun 1618, JP Coen menjabat sebagai Gubernur jenderal dimana pusat kota Jayakarta berada disebalah kiri muara Ciliwung. JP Coen memperbaharui kota Jayakarta dengan : Membuat kastil, general huis, kebun dan stadhuis (balai kota). Penyerangan mataram terjadi tahun 1628 – 1629 oleh VOC.



Gambar. 1

Gambar kanan : Pasukan kavaleri mataram menyerang tentara musketir Belanda pada tahun 1628. Kiri : Tentara VOC – Belanda dan Jepang menyerang kubu Mataram dekat kota Batavia.- sumber : ( Heijbo P, 1977, hlm. 35. )

Target yang akan dicapai adalah untuk mendapatkan suatu manfaat ilmu tentang benda museum yang belum teridentifikasi dan perkembangan teknologi alat dan seni lukis yang berkembang pada saat itu. Keilmuan yang dapat diterapkan dalam situasi alat dan teknologi yang

terus berkembang dengan cepat dapat membantu proses bagi kalangan museum dan terlebih kuratornya. Setiap pergerakan ini akan menjadi studi dalam membagi ke beberapa hal yang menjadi isu skala prioritas data informasi museum untuk disajikan pada para pengunjung dengan terpelihara dan terjaga.

## **Perumusan Masalah**

### **Konsep**

Proses kuratorial dalam perencanaan pameran seringkali terhambat karena bila difokuskan pada kelengkapan data dan sejarah temuan artefaknya sendiri. Semula, pameran hanya menyajikan informasi benda yang jarang sekali mengkaitkan dengan pengetahuan maupun pengalaman masyarakat sekarang. Oleh sebab itu, kemahiran kurator melakukan interpretasi benda yang dipamerkan dengan konteks pengunjung masa kini merupakan bagian penting. Interpretasi terhadap materi yang akan dipamerkan merupakan cara museum merancang gagasan agar orang lain dapat mengerti maksud atau pesan yang ingin disampaikan.

Kemungkinan dari tidak adanya penjelasan dan keterangan yang pasti terhadap penemuan artefak ini berakibat makin banyak asumsi yang beredar dari masyarakat yang menemukannya. Cerita yang berkembang tentang keberadaan dan penemuan benda lokasi menjadi tidak jelas dan sulit diprediksi kebenarannya.

Dalam menjawab permasalahan ini penulis akan memberikan beberapa solusi pendekatan baik dengan teori yang sudah umum atau dengan analisa dari proses sosial masyarakat di kawasan selama kurun waktu penggunaan atau pembuatan senjata tersebut. Adapun perumusan masalah yang sedang diteliti adalah :

1. Bagaimana menyampaikan informasi yang baik dan akurat tentang asal usul keberadaan senjata yang terdapat di museum ?
2. Bagaimana mengungkap artefak senjata yang masih belum teridentifikasi ?

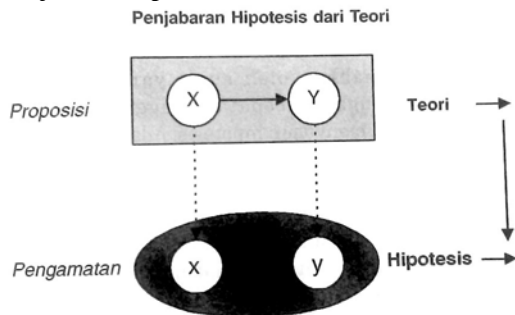
## **Pengujian Hipotesis**

Kajian sosiologi desain, secara praktis juga melengkapi kajian terapan ke arah upaya-upaya memecahkan masalah, baik melalui pendekatan desain maupun pendekatan kebijakan. Lingkup yang menjadi wilayah kajian utama meliputi lingkup binaan (arsitektur, tata kota, urban, pemukiman). Pemecahan sosial melalui teknologi ataupun desain sebenarnya akan membantu menemukan solusi dari kepemilikan dan sejarah benda koleksi tersebut. Sosiologi desain, bisa menemukan kesulitan

pencarian ini lewat pendekatan-pendekatan masyarakat dan tata pamongnya pada jaman itu.

Pendekatan hipotesis yang akan dijelaskan adalah hipotesis secara induktif yaitu bertolak dari pengamatan empiris. Hal ini berkaitan dengan keilmuan yang bersifat menganalisa bentuk dan fungsi serta desain dari benda artefak tersebut. Kajian yang umum adalah faktor penghambat dan faktor penemu tentang kemungkinan agar mendapat nilai maksimum dalam target pencarian. Lokasi yang bermula dari satu penemuan biasanya memiliki kaitan dengan lokasi lainnya dan terbukti dari banyak pengamatan artefak yang bisa jadi memiliki rentang pencarian yang luas.

Tabel 1  
Penjabaran hipotesis dari teori ( W Gulo, 2007)



### Batasan masalah

Obyek yang diteliti : *sign system* yang berada di ruang luar atau *public space*.

Ruang lingkup kajian dibatasi pada sign publik di ruang terbuka.

### Rumusan masalah

Bagaimana menyampaikan informasi secara jelas dan menarik kepada masyarakat sebagai pemakai jalan dan public area.

Bagaimana membuat *sign system* yang menampilkan ciri khas atau karakteristik serta *image* dari masyarakat kota.

### Definisi

Definisi senjata sebagai benda koleksi ini adalah jenis senjata api laras panjang yang memiliki pemicu dengan bubuk mesiu. Motif dan ukiran kayu yang terdapat pada umumnya senjata koleksi di museum juga menjadi bahan penelitian. Dalam pencapaiannya desain dan fungsi menjadi hal yang menarik agar bisa memecahkan persoalan sehingga harus memiliki dasar teori yang bisa menjawab semuanya.

### Asumsi

Asumsinya senjata ini pernah digunakan baik oleh pendatang yaitu tentara VOC pada masa itu hingga setelahnya yaitu ketika sudah jatuh ke tangan penduduk pribumi sebagai alat pertahanan diri atau barang rampasan. Bahwa kaitan permasalahan bisa disebabkan oleh berbagai faktor elemen dalam masyarakat dan kaitannya dengan kepentingan museum, contohnya :

Tabel 2  
Karakteristik Museum

Penekanan	Tipe	Jenis Museum	Karakteristik
Kontemplasi (Perenungan)	Estetika	Museum Seni Rupa	Persepsi individual terhadap karya khusus
Komprehensi (Pemahaman)	Kontekstual	Museum sejarah, arkeologi	Persepsi relational artefak
Penemuan	Eksplorasi	Museum ilmu pengetahuan	Eksplorasi yang dikelompokkan

1. Museum seni rupa menunjukkan persepsi individual terhadap karya khusus
2. Museum sejarah biasanya menggali potensi yang bersifat artefak kuno
3. Museum ilmu pengetahuan menjadi landasan berpikir bagi pengunjung tentang hakekat ilmu yang lebih banyak unsur modern

Bagian terpenting dari museum adalah sumber koleksi yang harus terawat secara baik, aman dan terlindung dari faktor cuaca atau bahan lainnya yang bisa memudahkan warna asli dan orisinalitas sebuah karya. Hal lain yang juga tidak kalah penting adalah suasana dan kenaikan jumlah pengunjung yang terasa setiap waktu dan hal ini perlu diperhatikan kenyamanan dan keamanannya. Beberapa point dari perumusan masalah ini adalah :

1. Bagaimana menyampaikan informasi secara jelas dan menarik kepada masyarakat sebagai pengamat informasi sejarah ilmu pengetahuan.
2. Bagaimana *Penyajian / Desain* yang menampilkan ciri khas atau karakteristik serta *image* dan tujuan pameran artefak yang dimiliki museum Fatahillah.
3. Obyek yang diteliti : *Senjata Api abad 17* yang berada di gudang penyimpanan dan display studi koleksi.
4. Teknik Pameran terdiri dari :
  - Peletakan
  - Urutan Penyajian
  - Penerangan
  - Diskripsi (Labeling) dsb.

**Tanda dan Literatur**

Salah satu koleksi yang langka dan masih dalam penelitian di museum ini adalah senjata bermotif batik. suatu objek senjata yang bisa menceritakan tentang apa yang terjadi pada tahun itu. Metode penelitian kami juga berdasarkan suatu gambar atau ornamen yang melekat di objek ini.



Gambar. 2  
Motif yang diteliti pada senjata koleksi museum Fatahillah

Pada bagian gagang senjata terdapat banyak motif binatang dan sebagian besar adalah hewan hutan liar. Menurut dugaan senjata ini dipakai ketika akan berburu termasuk kategori senjata yang dibuat dalam edisi terbatas.



Gambar. 3  
Motif yang diteliti pada senjata koleksi museum Fatahillah

Pada bagian bawah popor senjata terdapat banyak motif emas dan bagian samping terdapat huruf pallawa yang menunjukkan keterkaitan antara senjata dan pemiliknya.



Gambar. 4  
Motif yang diteliti pada senjata koleksi museum Fatahillah

Ornamen dan bentuk hiasan lokal banyak menceritakan keadaan lingkungan objek benda tersebut dan sekaligus dapat membukakan jalan bagi informasi penting lainnya. Senjata laras panjang bermotif ini termasuk koleksi langka yang menjadi salah satu ikon kedepan dari museum fatahillah, yang berfungsi sebagai museum pendidikan dan museum hiburan. Peran serta kita

dan masyarakat pada umumnya adalah melestarikan koleksi sejarah sebagai aset bangsa yang besar dan menghargai sejarahnya.

Mengingat dari jumlah koleksi yang banyak dari koleksi yang ada sehingga perlu ada batasan. Sejarah senjata api laras panjang yang menyimpan banyak sejarah yang penelusurannya mulai dari asal ditemukan, klasifikasi penggunaannya, motif dan petunjuk bisa menerangkan tahun dan asal usul pembuatannya. Hal lain termasuk senjata api jenis genggam yang pada awalnya muncul sebagai bentuk perlindungan keamanan diri dimana masih terjadi peperangan dan perlawanan terhadap kaum penjajah dan bangsawan saat itu. Senjata api laras panjang dan laras pendek yang merupakan aset bernilai termasuk koleksi lainnya sangat jarang dipamerkan sehingga perlu ada pemikiran khusus tentang displaynya.

**Huruf Pallawa**

Di Nusantara bukti terawal adalah Prasasti Mulawarman di Kutai, Kalimantan Timur yang berasal dari abad ke-5 Masehi. Bukti tulisan terawal yang ada di Jawa Barat dan sekaligus pulau Jawa, yaitu Prasasti Tarumanagara yang berasal dari pertengahan abad ke-5, juga ditulis menggunakan aksara Pallawa.

	Aksara Palawa-Kawi				Aksara Hanacaraka				Aksara Daerah					
	Pallawa	Kawi Awal	Kawi Akhir 1	Kawi Akhir 2	Bali Kuna	Surabaya Kuna	Kawi Akhir 2	Jawa Pura Modern	Jawa Modern	Bali Modern	Lampung	Rejang	Batak Kuna	Bugis-Makassar
a	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓
ga	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓
c	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓
ja	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓
ya	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓
i	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓
na	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓
pa	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓
ba	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓
ma	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓
ya	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓
ra	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓
wa	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓
sa	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓
ca	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓
pa	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓
ba	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓
ma	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓
ya	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓
ra	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓
wa	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓
sa	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓
ca	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓	𑀓

Gambar. 5  
Perubahan Aksara Pallawa (kolom paling kiri) menjadi sejumlah aksara Nusantara. Kolom kedelapan adalah Aksara Jawa Baru (Hanacaraka), kolom kesembilan adalah Aksara Bali, dan kolom paling kanan adalah Aksara Bugis (Lontara).

Nama aksara ini berasal dari Dinasti Pallava yang pernah berkuasa di selatan India antara abad ke-4 sampai abad ke-9 Masehi. Dinasti Pallava adalah sebuah dinasti yang memeluk aliran Jainisme.

## Semiotika Visual

Dalam kehidupan sehari-hari kita banyak menjumpai benda yang baik sengaja atau tidak diciptakan dalam tujuan tertentu. Kaitannya di bagian ini lebih membahas tentang benda-benda yang sengaja diciptakan oleh manusia yang bersifat benda pakai. Mengapa hal ini dilakukan agar pemilihan tema ini lebih terfokus pada satu titik sasaran yang akan membuka keinginan tahun tentang arti sebuah bentuk visualnya. Pemahaman terhadap cara manusia membentuk perubahan konsep dari beberapa kegiatannya melalui kategorisasi dan strategi yang digunakan untuk memahami perkembangan studi empirik di masyarakat. Basis kategorisasi ini membuat beberapa gagasan yaitu : mengenal pola kebudayaan produksi masal seperti motif atau desain yang menempel pada produk tersebut. Secara tidak langsung hal ini menjadi suatu cara memberikan apresiasi bentuk yang umum atau spesifik. Dengan semakin berkembangnya ilmu dalam pengolahan tercermin pada suatu usaha yang sudah dirintis oleh sekelompok manusia dengan catatan masih dalam kegiatan desain dan secara visual nyata. Rosch 1976, dkk telah mengembangkan dua prinsip teori yang berasal dari pengaruh kerangka pengolahan informasi pada studi-studi kognitif, dan biasanya mengarah pada ekonomi kognitif. Ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Hal ini yang menjadi alasan bahwa pengungkapan suatu sejarah bisa diambil dari sebagian ilmu ini.

## Semantika Produk

Bagian ini merupakan pelengkap suatu teori yang mengungkap pada komunikasi non-verbal objek. Pada dasarnya produk yang dirancang adalah juga untuk mengkomunikasikan tentang objek itu sendiri seperti misalnya informasi tentang sejumlah area, sebagaimana harusnya produk digunakan dan peruntukannya. Contohnya bentuk senjata merupakan prioritas bagi pengungkapan tertinggi dalam memberi perhatian semantika produk. Peran Semantika Produk dalam proses perancangan produk adalah menginformasikan fungsi benda itu. Interaksifungsional/guna antara pengguna dan obyek; interaksi sosial antar penggunamengenai obyek, apa kegunaan, dan petunjuk siapa penggunaannya; interaksi desainer, produsen, distributor, pengguna, dan yang lainnya dalam proses penciptaan dan konsumsi artefak --- populasi produk; serta interaksi antar artefak(dan kontribusinya terhadap produksi teknologi - karakteristik budaya.

## Referensi Buku

Informasi yang bersumber dari buku dan keterangan yang akurat dapat membuka sedikit wawasan hanya saja perlu waktu yang cukup untuk dicocokkan dengan data lainnya.

### Matchlock muskets :

Laras Kemungkinan dibuatnya di Turki, memiliki tiga tahap terpisah oleh cetakan lebar yang pipih, dengan tingkat ditengah berbentuk polygonal dan dengan sentuhan akhir seperti motif kaligrafi islam dipahat pada salah satu ujungnya, bundaran lain; tingkat selanjutnya dipahat sebagai skala leher dan kepala naga, mulut menganganya membentuk mulut senjata api yang mengeluarkan api dengan memakai detail mengikuti bahan perak – termasuk ciri yang menonjol yang dipadukan denga batu permata asli. tampak depan, pisau perak dua sisi tajam.



Gambar. 6

HV-422 Overall 1.755, Barrel 1.382, Calibre 17,5mm

- Kunci : Dengan panjang, penghenti piringan persegi pipih di ujung ditandai bentuk corong pemburu (cf.St.5226).
- Batang : Kayu buah, bentuk musket, dengan batang miring, bertatahkan mutiara yang asli dan kawat Kuningan. Motif rangkaian motif bentuk bola bunga dan melibatkan gambar pemburu pria dan wanita seekor hewan dalam kandang dan burung-burung, sebuah gambar latar belakang bertaburan bintang-bintang dari material kuningan kecil.
- Gunung: Besi pemacu-jaga dan topi depan, topi yang sama tegak, dan flat butt-piring dengan panjang , semua kuningan dan diukir dengan semprotan tertutup oleh dedaunan, gagang-piring dihiasi en suite dan di samping

dengan burung scrapwork framing; kayu tegak dengan ujung ukiran kuning en suite.

Keterangan: (Merek) Tanda berburu-tanduk pada kunci tersebut mungkin bahwa ini adalah julukan kota tanduk di North-Holland. (TECHN.).

Dr JE Hayward menunjukkan bahwa apa yang pasti senapan yang serupa, jenis wheellock dipasang, terdaftar sebagai 13e Nomor dalam gudang persediaan Kabinet d'Armes dari Louis XIII, cf Grancsay.

Asal: Kindig Joe Jr

Literatur: DuMont (1971) p. 153; Van der Sloor (1978) no. 228; Schutters di Belanda (1988) p. 221; Puype / van der Hoeven (1993) p.111 tidak. 103 Cf: Blackmore (1965) PL. 53, 54; Hayward ....Dipamerkan di: stedelijk museum 'de lakenhal'.

Penulis menemukan bahwa beberapa data literatur yang didapat dari museum Tropen di Belanda masih memiliki catatan tentang kepemilikan dan desain senjata tersebut. Beberapa literatur yang sudah diteliti cukup membantu proses kedepan diantaranya :

- Jan Piet Puype, 1995, *The Visser Collection, catalogue of firearms, sword and related objects* volume 1 part 1, (Netherland, Waanders Publishers, Zwolle)
- Adolf Heuken SJ, 2000, *Sumber – sumber asli sejarah Jakarta Jilid I, II dan III*, Jakarta, Penerbit Cipta Loka Caraka.
- Douglas A.Allan, 1967, *The Museum and its functions* Paris, United Nations, Educational, Scientific and Cultural Organization.
- Pierre Schommer 1960, *Administration of Museums*, UNESCO chapter II,
- Douglas A.Allan dan Hiroshi Daifuku , *The Staff dan Museum and Research*, practical advice UNESCO chapter III-IV,

## **Metode Penelitian**

### **Metode Penelitian Ilmiah Kuantitatif**

Metode yang digunakan disini adalah Metode penelitian ilmiah Kuantitatif yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta hubungan-hubungannya.

Metode penelitian sejarah digunakan dalam penelitian ini dengan maksud agar bisa mencapai data yang dapat dipercaya kebenarannya. Langkah-langkah yang harus dilaksanakan dalam penelitian sejarah berupa proses seperti mengumpulkan, menilai dan menafsirkan sumber-sumber sejarah yang telah ditemukan. Oleh karena itu metode penelitian sejarah terdiri dari heuristik, verifikasi, interpretasi dan historiografi.

### **Heuristik**

Berasal dari bahasa Yunani yaitu heuriskeia artinya menemukan. Heuristik dipakai untuk proses awal pencarian dalam menemukan bukti-bukti sumber sejarah objek penelitian. Sumber-sumber sejarah meliputi :

#### a. Sumber Sejarah Primer

Merupakan sumber asli yang diperoleh dari para pelaku sejarah dan saksi sejarah. Orang sejaman atau orang pertama yang pernah mengalami sendiri secara langsung peristiwa sejarah yang sesungguhnya merupakan bagian penting bagian ini. Kegiatan yang mengharuskan peneliti mewawancarai langsung pelaku sejarahnya.

#### b. Sumber Sejarah Sekunder

Pada bagian ini adalah mendapatkan keterangan lisan dari pihak kedua yang mendapatkan cerita dari peristiwa yang berlangsung tanpa pernah menjadi pelakunya. Dalam mencari sumber peneliti membutuhkan saksi ahli yaitu orang-orang yang memiliki kemampuan dalam ilmu seperti ahli sejarah, ahli arkeologi, ahli antropologi dan sebagainya.

Heuristik mengumpulkan sejarah yang beredar sekitar peristiwa tersebut baik dari lisan dan tulisan. Sumber sejarah yang sudah dikumpulkan sangat berpengaruh terhadap penulisan penelitian nantinya.

Metode lain yang digunakan adalah : Teori persepsi desain motif pada senjata ini menggunakan instrument semiotik, banyak masalah dan fenomena yang sebelumnya didefinisikan sebagai “estetis” ditaruh dalam bentuk konseptual yang lebih ringkas. Unsur-unsur struktural, efek dan dampak fungsional serta penampakan yang semuanya berkaitan dengan proses. Keseluruhan bidang desain industri, serta kaitan struktural dan fungsional dapat dijadikan subjek penyelidikan semiotika.

### **Batik Madura**

Di Jawa terdapat pembagian corak warna batik menurut dua kawasan besar, yakni :

1. Kraton solo atau yogyakarta (Vorstenlanden)
2. Pesisir
3. Batik Madura dapat digolongkan sebagai batik pesisiran seperti batik pekalongan, Lasem, Surabaya dan Priangan.

Warna batik keraton adalah coklat soya, biru indigo dan krem, pada umumnya serba gelap. Warna batik pesisiran adalah biru tua didominasi oleh kuning, hijau, merah dengan coraknya yang cerah dan hidup. Lokasi pembatikan yaitu di sampan dan pamekasan yang corak warnanya mirip dengan



batik solo-yogya : sogan, biru pekat sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan gelap.

Hakekatnya batik Madura latar belakang sosial budaya masyarakatnya adalah pria Madura yang dikenal sebagai pelaut yang tangguh, berbulan-bulan meninggalkan kampung halamannya untuk merantau dan berdagang antar pulau demi meningkatkan kesejahteraan keluarganya.

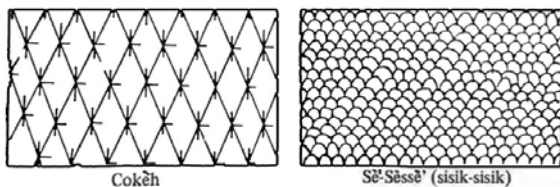
Para isteri mengisi waktu luangnya dengan membatik disamping membantu kesejahteraan ekonomi secara keseluruhan. Membatik bagi mereka juga sebagai penghilang rasa sepi juga menyalurkan bakat seni akan keindahan alam sekitarnya. Madura mengenal dua kelompok daerah pembatikan :

1. Bangkalan, kecamatan tanjungbumi
2. Sampan dan pamekasan dan akhir-akhir ini Sumenep, di Daerah Bluto

### Geometris

Bentuk geometris adalah bentuk ilmu ukur. Hasil tarikan garis mendatar, tegak dan miring yang bersinggungan akan membentuk ragam hias tertentu, seperti binatang atau anyaman. Ragam hias yang sering diterapkan pada hiasan batik adalah Tumpal, banji, meander, jlamprang, bintang dan tiruan anyaman. Ketika dipakai untuk batik pesisiran, ragam hiasnya dikembangkan lebih rinci dengan komposisi warna lebih meriah.

Tumpal merupakan ragam hias geometris karena kerangka dasarnya adalah segitiga sama sisi. Ragam hias tumpal biasanya dipakai sebagai ragam hias pinggir pada batik pesisir utara Jawa. Peletakkannya dijajarkan dengan “papan” dan “buk”. Tumpal biasanya diisi dengan ragam hias bunga dan daun yang peletakkannya disesuaikan dengan ruang segitiga sama sisi tersebut.



Gambar. 7  
Motif pola batik cokèh dan sisik

### Flora dan Fauna

Yang dimaksud dengan ragam hias flora adalah ragam hias berupa tumbuhan, khususnya bunga atau tanaman merambat. Contohnya : lung-lungan, ganggeng, bunga menjalar, boketan atau buketan (karangan bunga) dan bunga yang disusun di pinggir. Gaya pesisiran tamapak apada warna-warna yang mencolok seperti hijau, merah, hitam, kuning emas dan putih. Sedangkan ragam hias

kembang kapas, pintu raja dan ragam hias geometris lainnya banyak terdapat di Indramayu dan Cirebon. Kembang kapas adalah ragam hias yang dibentuk oleh garis-garis perpotongan, baik real maupun ilusif. Ragam hias bunga lainnya adalah bunga yang menjalar lengkap dengan bagian-bagian batang seperti pangkal, cabang, ranting dan pucuk. Susunan ini kadang-kadang bersifat dekoratif, artinya sekedar mementingkan keindahan penataannya. Yang lainnya bersifat naturalis, maksudnya, seperti tanaman yang sebenarnya dengan pangkal relative besar dan pucuk relative kecil. Pengungkapan naturalis ini barangkali dipengaruhi oleh cara pikir orang Eropa yang “logis”.

Ragam hias flora dan fauna dibagi menjadi dua. Pertama, bersifat stilasi dekoratif dan kedua bersifat naturalis. Ragam hias flora dan fauna yang bersifat stilasi dekoratif antara lain ragam hias pada selendang lokcandan beberapa ragam hias batik Tuban dan Indramayu. Banyak ragam hias ini tidak boleh menyerupai bentuk aslinya disebabkan pemahaman dalam ajaran islam. Tetapi pada dekoratif senjata ini dimunculkan walau hanya berupa gambar datar tetapi sosoknya sangat jelas. Ragam hias flora dan fauna yang mendekati bentuk naturalis terdapat pada batik Pekalongan, Cirebon dan Madura. Bentuk kupu-kupu, burung, ayam, angsa, bangau, merak dan sebagainya, digambar datar dan mendekati bentuk sebenarnya.

Adalah batik Lasem yang di masa lampau termasyhur karena warna merahnya dan dijuluki abang getih pithik (merah darah ayam).

### Ceplok

Ragam hias ceplok mempunyai kerangka terukur persegi dan simetris, tetapi isinya kadang-kadang mempunyai bentuk organis. Ragam hias ceplok memiliki pola ulang teratur dengan sambungan seperti ubin. Ada banyak ragam hias ceplok, antara lain kembang waru, puspa tanjung, jambang, ayam puger, ceplok mundu dan sebagainya. Ceplok merupakan stilasi dari berbagai objek. Ceplok sebagai ragam hias batik pesisir ditandai dengan banyak warna, seperti merah, hitam biru kuning emas dsbnya.



Gambar. 8  
Mmotif batik sarung batik pesisir  
(sumber : <http://rumahbatiklasem.com/>)

Warna merah alami itu diambil dari akar mengkudu dan tidak bisa ditiru di tempat-tempat lain. Contoh yang mirip dengan motif pada senjata ini adalah Sarung ukuran 203 x 106 cm, badan : Andang hewan, kepala: pasung, tahun: ca. 1870 asal: Lasem, pengaruh cina. (hal. 151, Batik Pesisir Pusaka Indonesia, koleksi Hartono Sumarsono, Mei 2011, Jakarta, KPG: Kepustakaan Populer Gramedia)

### **Arti di Balik Gambar Binatang Menurut Cerita Rakyat Cina**

Kadang – kadang makna gambar binatang yang ditemukan di kain-kain melambangkan hal yang sama di kebudayaan jawa tetapi bisa juga berbeda. Beberapa diantaranya yang terdapat pada motif senjata ini adalah :

1. Burung, melambangkan kegembiraan dan kebahagiaan. Burung layang-layang menunjukkan musim semi telah tiba, nasib baik dan kemakmuran.
2. Bangau, melambangkan panjang umur, tetapi kurang menarik untuk ditampilkan dalam batik, melambangkan keberhasilan, kebijaksanaan, keterampilan, kenengratan, keagungan, tekad yang kuat.
3. Harimau, dianggap pengusir bala dan pelindung anak-anak untuk kuat dan berani. ada yang menganggap sedai dewa kekayaan atau tunggangan dewa kekayaan.
4. Gajah, melambangkan nasib baik, kekayaan, kekuatan dan keteguhan.
5. Kera, melambangkan penuh inovasi dan tidak gentar bersain. Dua ekor kera bunyinya sama dengan “generasi yang akan datang lebih baik daripada yang sebelumnya”
6. Elang, melambangkan kekuatan, keberanian dan juga sebagian melambangkan kepahlawanan.
7. Ayam Jantan, mempunyai beberapa sebutan, diantaranya guan, yang bunyinya mirip dengan “pejabat”, sehingga dijadikan lambing kemajuan dalam usaha atau karier, sifat bisa diandalkan, rajin dan pengusir roh jahat.

### **Teknologi Pewarnaan**

Dahulu, para pengusaha batik pesisiran membuat batik tulis diatas kain tenun tangan. Bahan pewarna yang dipakai berasal dari tanaman kapas yang dikelola sendiri dan kemudian dipintal secara sederhana dengan tangan. Bahan pewarna berasal dari tumbuhan seperti nila dari daun tom, coklay dari kayu tinggi, tegeran, jambal dan merah dari akar mengkudu. Sedangkan malam yang dipakai membatik berasal dari malam tawon yang lengket dan mencair pada suhu tinggi. Untuk meningkatkan produktivitas, pengusah batik di jawa mengimpor

katun bermutu halus dari Cina dan India melalui pedagang Belanda pada abad ke 17 (Philip Kitley, 1987). Dari sini mulai adanya pertukaran informasi mengenai bahan dan desain batik secara khusus meningkatkan keinginan untuk material bahan dan pewarnaan yang bermutu baik. Ketika itu orang Belanda mulai berpikir untuk meniru batik, maka pada 1835 Belanda mendirikan sebuah pabrik batik di Leiden dengan pekerja yang terlatih dari pulau Jawa. Kemudian berdirilah beberapa pabrik batik lainnya di Rotterdam, Haarlem, Helmand dan Apeldoam. Pabrik-pabrik ini membuat batik imitasi dan diekspor ke pulau Jawa dengan harga murah dan memakai teknik rintang warna. Mutu batik ini kurang baik, warna cepat luntur dan tapak malam kurang jelas. Dan akhirnya kurang diminati oleh pembeli dari Jawa atau daerah lain. Selain perkembangan cat dan malam untuk bahan pewarna batik terus berkembang teknologinya ternyata bahan-bahan pewarna sintetis lainnya seperti cat indigosol dan naftol, yang mempunyai jenis warna tak terhingga dan tidak mudah luntur dan merupakan teknologi baru waktu itu menjadikan warna batik pesisiran menjadi beraneka ragam. Sekitar tahun 1850, pengusaha santri local mulai membuat cap dan bahan yang digunakan untuk membuat cap adalah tembaga dengan pertimbangan, karena liat dan tidak mudah rusak, hal ini berkembang dengan pewarnaan yang merupakan campuran emas dengan zat pewarna seperti yang dipakai pada motif senjata kuno tsb.

### **Kesimpulan**

Motif batik berasal dari kelompok Tambal, ragam hias masuk golongan Paduan ragam hias, setelah islam pesisiran, bentuk : paduan berbagai ragam hias tambal, dari bentuk teratur (segitiga, persegi, dsb) hingga bentuk tak teratur yang diisi dengan ragam hias geometris, flora dan fauna, dan lain-lain. Gambar disini berasal dari batik pesisir utara Jawa beragam hias paduan tak teratur, tempat : Cirebon, Pekalongan, Lasem, Madura, Masa : antara abad 18-20.

Nilai estetik dalam karya seni bukan satu-satunya yang penting dalam penciptaan karya, tetapi masih ada nilai-nilai lain yang lebih penting. Misalnya nilai kemanusiaan dan nilai sosial yang menempatkan fungsi sosial sebagai salah satu nilai penting.

Istilah tanda dan symbol memiliki makna yang spesifik. Seperti yang didefinisikan oleh Raymond Firth (1973), tanda merupakan bagian dari bahasa tersendiri yang, “.... Sangat penting bagi pengoperasian yang sangat efisien sehingga pembuat (fabricator) dan penafsir menggunakan kode yang sama.”



Semantika produk mengandalkan alphabet tanda dan symbol, yaitu garis, warna, tekstur, rupa dan bentuk. Akan halnya sebuah artefak yang memiliki jarak waktu yang lama memerlukan informasi dari setiap detail yang terdapat didalamnya.

**Daftar Pustaka**

- Agus Sachari, Sosiologi Desain, Bandung :Penerbit ITB, Bandung, 2008.
- Dra. Kartina A.S. Prawirabisma, Pesona Batik Madura, pameran batik Madura kerjasama Wastraprema dan Warga Madura di Jakarta, Jakarta, 1985.
- H. Aminudin, Kualitas Pelayanan Dan Promosi Terhadap Kepuasan
- Hartono Sumarsono, Batik Pesisir Pusaka Indonesia, Penerbit KPG, Kepustakaan Populer Gramedia, Jakarta, 2011.
- John A. Walker, Desain, Sejarah, Budaya, Penerbit Jalasutra., Yogyakarta, 2010.
- Sugiyono, Prof. Dr. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, Penerbit PT Alfabeta, Bandung, 2010.
- Susann Vihma & Seppo Vakeva, Semiotika Visual dan Semantika Produk, Jogyakarta dan Bandung :Penerbit Jalasutra, Yogyakarta, 2009
- Thomas K. & I.Ibrahim, Senjata-Senjata Yang Mengubah Dunia, Penerbit Mata Padi Presindo, Yogyakarta, 2010.
- W. Gulo 2007, Metodologi Penelitian, PT Gramedia, Jakarta, 2007.
- Wisatawan Pada Museum Sejarah Jakarta Di Jakarta Barat, e-Jurnal Universitas Esa Unggul. Jakarta. 2008.