

## PENGEMBANGAN MODEL CINDERAMATA ETNIK DENGAN MUATAN KEARIFAN LOKAL CANDI SUKUH

Oleh:  
Effy Indratmo NS\*  
Amir Gozali \*\*

### ABSTRAK

Saat ini, dunia telah memasuki era industri kreatif. Untuk memenangkan persaingan tak cukup hanya berbekal unik dalam memproduksi sebuah komoditi. Kelokalan harus dieksploitasi secara positif dan Indonesia memiliki keuntungan karena memiliki kekayaan budaya yang bisa diolah. Penelitian ini adalah salah satu bagian dalam mengolah kearifan lokal menjadi sebuah komoditi. Mengolah kearifan lokal Candi Suku yang terletak di lereng Gunung Lawu di Karanganyar Jawa Tengah menjadi produk cinderamata.

Cinderamata atau souvenir adalah benda yang dibawa pulang oleh wisatawan sebagai kenang-kenangan bagi perjalanannya. Cinderamata merupakan mata pencaharian sebagian masyarakat di sekitar Candi Suku. Meskipun demikian penjualan cinderamata dari masyarakat tersebut masih minim dan tidak berkembang. Beberapa penyebabnya adalah ketidakmampuan dari masyarakat untuk memproduksi sendiri, model yang sedikit, dan kualitas yang rendah.

Metode yang digunakan adalah pendekatan *Research and Development*. Dengan metode tersebut, peneliti melakukan serangkaian langkah yaitu tahap studi pendahuluan (studi literatur dan studi lapangan), perencanaan (mengimplementasikan kearifan lokal Candi Suku menjadi rancangan bentuk cinderamata), pembangunan (membuat model, mencetak, menuang, dan memproduksi), uji coba kualitas cinderamata dan evaluasi, dan yang terakhir adalah diseminasi.

**Kata kunci: candi Suku, cinderamata etnik, kearifan lokal.**

### ABSTRACT

Currently, the world has entered the era of the creative industries. Not enough to win the competition armed with only unique in producing a commodity. Localities should be exploited positively and Indonesia have an advantage because it has a rich culture that can be processed. This study is one part of the process of local knowledge into a commodity. Cultivate local wisdom Suku located on the slopes of Mount Lawu in Karanganyar, Central Java became souvenir products.

Souvenirs are objects brought home by tourists as a memento for the journey. Souvenirs are some communities livelihoods around Suku. Nonetheless selling souvenirs of the public is still minimal and did not evolve. Some cause is the inability of people to produce their own, the model slightly, and poor quality.

The method used is the approach to Research and Development. With this method, the researchers conducted a series of steps that the preliminary study stage (the study of literature and field studies), planning (implementing local wisdom Suku into the draft form of souvenirs), construction (model making, printing, pouring, and produces), testing the quality souvenirs and evaluation, and the latter adalah dissemination.

**Keywords: Suku, ethnic souvenirs, local wisdom**

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Saat ini manusia telah memasuki jaman peradaban yang baru yaitu era industri kreatif. Untuk itu pemerintah telah membentuk ke-menterian khusus untuk mensikapi era ini. Strateginya adalah memunculkan identitas bangsa yang ber-asal dari budaya lokal. Indonesia yang memiliki budaya lokal paling kaya sudah seharusnya diperhitungkan seluruh dunia untuk sektor industri kreatif. Apalagi budaya lokal memiliki kandungan kearifan yang tinggi. Pemerintah hingga saat ini banyak melakukan program untuk menstimulasi anak bangsa agar menciptakan dan memproduksi karya kreatif yang bersumber dari kearifan lokal. Dan sudah saatnya berbagai elemen bangsa ikut turut serta merevitalisasi kearifan lokal dengan tujuan untuk mempertegas identitas bangsa.

Salah satu kekayaan budaya bangsa yang dapat dijadikan sumber dalam berkarya adalah Candi Sukuh yang terletak di Kabupaten Karanganyar dan berada

di lereng Gunung Lawu. Pada Candi Sukuh terdapat relief hingga arca dengan makna ke arifan yang mendalam, antara lain Relief Kidung Sudamala berupa fragmen batu yang melukiskan cerita Sudamala. Sudamala adalah salah satu ksatria Pandawa yang dikenal dengan nama Sadewa.

Selama ini Candi Sukuh kurang dikenal oleh masyarakat umum. Mereka lebih mengenal Candi Prambanan atau Borobudur yang memang sudah kuat sebagai ikon nasional. Seringkali banyak yang tidak menyadari bahwa di Indonesia masih banyak terdapat candi bersejarah selain dua candi terkenal itu. Oleh karena itu perlu diupayakan revitalisasi dalam hal ini kearifan lokal Candi Sukuh. Ada dua hal utama yang menjadikan revitalisasi kearifan Candi Sukuh sangat diperlukan. Yang pertama, revitalisasi akan mempertegas identitas Indonesia sebagai bangsa yang memiliki kekayaan dan keragaman budaya luhur. Dan yang kedua ada lah sebagai upaya mewariskan kearifan lokal terhadap generasi penerus agar mencintai

budaya sendiri. Upaya revitalisasi dapat dilakukan dengan menggunakan media perantara berupa produk atau karya yang menjembatani antara Candi Sukuh dengan masyarakat. Salah satu bentuk media atau objek yang dapat digunakan adalah cinderamata. Bagi masyarakat yang pernah mengunjungi Candi Sukuh, maka cinderamata berperan sebagai kenangan setelah berkunjung di lokasi tersebut termasuk segala yang pernah dilihatnya.

Cinderamata juga dapat berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan keberadaan Candi Sukuh kepada orang lain. Jika tanpa cerita dari orang yang membawanya, seharusnya visualisasi cinderamata juga menarik bagi orang yang mengamatinya. Oleh karena itu diperlukan desain cinderamata yang mampu merefleksikan kearifan lokal dari Candi Sukuh.

## **B. Masalah Penelitian**

Candi Sukuh merupakan warisan kekayaan budaya bangsa yang syarat terhadap filosofi kehidupan manusia. Meskipun demikian rupanya Candi Sukuh kurang dikenal masyarakat Indonesia secara umum. Salah satu penyebab

nya adalah tidak berkembangnya industri cinderamata di sekitar lokasi candi, padahal cinderamata seharusnya memegang peranan penting sebagai bagian mempromosikan keberadaan candi melalui perantara wisatawan yang sudah mengunjungi.

Oleh karena itu penting dilakukan upaya mengembangkan Industri cinderamata dengan muatan Candi Sukuh sebagai bagian upaya mengoptimalkan potensi industri kreatif di Kabupaten Karangayar. Pada tahun pertama penelitian, masalah yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membangun model cinderamata etnik dengan muatan Candi Sukuh.

Sedangkan tahun kedua penelitian, masalah yang dapat dirumuskan adalah bagaimana merevitalisasi para pelaku industri kreatif khususnya di Kabupaten Karangayar untuk memanfaatkan Candi Sukuh sebagai sumber ide pembuatan cinderamata.

## **C. Tinjauan Pustaka**

### **1. Pengertian Kearifan Lokal**

Secara etimologis, kearifan (wisdom) berarti kemampuan seseorang dalam menggunakan akal pikirannya untuk menyikapi sesuatu

kejadian, objek atau situasi. Sedangkan lokal, menunjukkan ruang interaksi di mana peristiwa atau situasi tersebut terjadi. Dengan demikian, kearifan lokal secara substansial merupakan nilai dan norma yang berlaku dalam suatu masyarakat yang diyakini kebenarannya dan menjadi acuan dalam bertindak dan berperilaku sehari-hari. Dengan kata lain kearifan lokal adalah kemampuan menyikapi dan memberdayakan potensi nilai-nilai luhur budaya setempat.

Kearifan lokal menurut UU No.32/2009 tentang perlindungan dan pengelolaan lingkungan hidup BAB I Pasal 1 butir 30 adalah “nilai-nilai luhur yang berlaku dalam tata kehidupan masyarakat untuk antara lain melindungi dan mengelola lingkungan hidup secara lestari”. Selanjutnya Ridwan (2007) memaparkan: Kearifan lokal atau sering disebut *local wisdom* dapat dipahami sebagai usaha manusia dengan menggunakan akal budinya (kognisi) untuk bertindak dan bersikap terhadap sesuatu, objek, atau peristiwa yang terjadi dalam ruang tertentu.

Adapun menurut Keraf (2010) bahwa kearifan lokal adalah sebagai berikut: Yang dimaksud

dengan kearifan tradisional di sini adalah semua bentuk pengetahuan, keyakinan, pemahaman atau wawasan serta adat kebiasaan atau etika yang menuntun perilaku manusia dalam kehidupan di dalam komunitas ekologis. Jadi kearifan lokal ini bukan hanya menyangkut pengetahuan dan pemahaman masyarakat adat tentang manusia dan bagaimana relasi yang baik di antara manusia, melainkan juga menyangkut pengetahuan, pemahaman dan adat kebiasaan tentang manusia, alam dan bagaimana relasi di antara semua penghuni komunitas ekologis ini harus dibangun. Seluruh kearifan tradisional ini dihayati, dipraktikkan, diajarkan dan diwariskan dari satu generasi ke generasi lain yang sekaligus membentuk pola perilaku manusia sehari-hari.

## **2. Simbol Kearifan Lokal pada Candi Suku**

### **a. Candi Suku**

Nama Candi Suku menurut Zoetmulder (Cholis, 2011: 8) memiliki persamaan dengan kata suku yang berarti kaki, hal ini sesuai dengan letaknya di kaki Gunung Lawu. Secara geografis Candi Suku terletak di lereng sebelah

barat Gunung Lawu pada ketinggian 910 m di atas permukaan air laut, tepatnya di Dukuh Berjo, Desa Sுகuh, Kecamatan Ngargoyoso, Kabupaten Karanganyar.



**Gambar 1.**

Relief Candi Sுகuh. Foto: Amir, 2015

Menurut situs web Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, Candi Sுகuh berlatar belakang agama Hindu dan diperkirakan dibangun didirikan pada akhir abad ke-15 M. Berbeda dengan umumnya candi Hindu di Jawa Tengah, arsitektur Candi Sுகuh dinilai menyimpang dari ketentuan dalam kitab pedoman pembuatan bangunan suci Hindu, *Wastu Widya*. Menurut ketentuan, sebuah

candi harus berdenah dasar bujur sangkar dengan tempat yang paling suci terletak di tengah. Adanya penyimpangan tersebut diduga karena Candi Sுகuh dibangun pada masa memudarnya pengaruh Hinduisme di Jawa. Memudarnya pengaruh Hinduisme di Jawa rupanya menghidupkan kembali unsur-unsur budaya setempat dari zaman Megalitikum. Pengaruh zaman pra-sejarah terlihat dari bentuk bangunan Candi Sுகuh yang merupakan teras berundak.

Bentuk semacam itu mirip dengan bangunan punden berundak yang merupakan ciri khas bangunan suci pada masa pra-Hindu. Ciri khas lain bangunan suci dari masa pra-Hindu adalah tempat yang paling suci terletak di bagian paling tinggi dan paling belakang.

Menurut dugaan para ahli, Candi Sுகuh dibangun untuk tujuan pengruwatan, yaitu menangkal atau melepaskan kekuatan buruk yang mempengaruhi kehidupan manusia akibat ciri-ciri tertentu yang dimilikinya. Dugaan tersebut didasarkan pada relief-relief yang memuat cerita-cerita pengruwatan, seperti *Sudamala* dan *Garudheya*, dan pada arca kura-kura dan garuda yang terdapat di Candi Sுகuh.

Kompleks Candi Sukuh menempati areal seluas + 5.500 m<sup>2</sup>, terdiri dari terdiri atas tiga teras bersusun. Sepintas lalu candi ini terlihat seperti bangunan pemujaan Suku Maya di Mexico. Gerbang utama, gerbang lain menuju ke setiap teras dan bangunan utama menghadap ke arah barat, berbeda dengan candi-candi di Jawa tengah yang umumnya menghadap ke timur. Ketiga teras tersebut terbelah dua tepat di tengahnya oleh batu yang ditata membentuk jalan menuju ke gerbang teras berikutnya.

Di ruang dalam gapura, terhampar di lantai, terdapat pahatan yang menggambarkan phallus dan vagina dalam bentuk yang nyata yang hampir bersentuhan satu sama lain. Pahatan tersebut merupakan penggambaran bersatunya lingga (kelamin perempuan) dan yoni (kelamin laki-laki) yang merupakan lambang kesuburan. Saat ini sekeliling pahatan tersebut diberi pagar, sehingga gapura tersebut sulit untuk dilalui. Untuk naik ke teras pertama, umumnya pengunjung menggunakan tangga di sisi gapura. Ada keyakinan bahwa pahatan tersebut berfungsi sebagai '*suwuk*' (mantra atau obat) untuk '*ngruwat*' (menyembuhkan atau menghilang-

kan) segala kotoran yang melekat di hati. Itulah sebabnya relief tersebut dipahatkan di lantai pintu masuk, sehingga orang yang masuk ke tempat suci ini akan melangkahnya. Dengan demikian segala kekotoran yang melekat di tubuhnya akan sirna (candi.pnri.go.id).



**Gambar 2.**

Gapura Candi Sukuh yang di lantainya terdapat pahatan lingga dan yoni.

Foto: Amir, 2015

Pada bagian belakang pintu gerbang pertama tersebut pada sisi sebelah kiri terdapat tumpukan batu-batu berukir, batu dengan

bentuk kotak yang menyerupai meja, dan batu penjuru/ umpak yang di-perkirakan ada bangunan sebelumnya. Pada bagian ini juga terdapat relief dengan figur seorang kesatria dan prajurit yang membawa tombak, relief dua ekor badak, seorang penunggang gajah dan dua pasang kerbau.

Pintu gerbang kedua sudah rusak tidak utuh lagi, di kanan kirinya terdapat patung berwajah menyeramkan namun tidak begitu jelas bentuknya. Demikian juga pada gerbang ketiga sudah rusak hanya terdapat tangga dengan beberapa tingkat yang merupakan pelataran utama candi (candi induk). Pada bangunan candi induk terdapat tangga yang cukup curam dan tinggi dengan lorong yang agak sempit. Pada sisi kirinya berjajar serangkaian relief yang diduga penempatannya dan urutannya tidak seperti yang ada pada saat ini. Di sisi paling kiri terdapat relief seekor babi bertanduk dan seekor gajah yang bergenta, pada punggungnya terdapat pelana. Di sebelah-nya terdapat serangkaian 5 relief yang merupakan mitologi yang terkenal dengan Kidung Sudamala. Kemudian mendekati candi induk atau tepatnya di depan sebelah kanan candi induk terdapat tiang berbentuk piramid terdapat

relief berhiaskan ornamen dalam bentuk dasar tapal kuda.

Pada bagian kanan candi induk terdapat 2 buah patung anthropomorpis yaitu gabungan antara badan manusia dan binatang, dalam bentuk figur manusia dengan sayap terbuka dan kakinya bertaji yang diperkirakan adalah representasi burung garuda yang merupakan bagian dari mitologi Tirta Amerta atau pencarian air kehidupan. Pada bagian kanan pintu keluar terdapat relief yang menggambarkan dua figur yaitu Bima dan Ganesha yang sedang membuat keris atau *wesi aji* (wawancara dengan Gunawan: 2015).

Meskipun Candi Sukuh diperkirakan peninggalan Majapahit akhir, namun karakteristik elemennya menunjukkan campuran antara Hinduistik, Megalitik, dan Jawa Kuno. Hal ini tercermin pada bentuk bangunan, patung dan relief-reliefnya yang memiliki bentuk yang terkesan agak kasar dan tambun atau jauh dari karakter yang realistik (Cholis & Rahman: 2011, 15).

#### **b. Relief Candi Sukuh dan Cerita Mitologinya**

Relief merupakan seni pahat, di dalamnya terdapat figur dengan latar belakang. Dalam Ensi-

klopedia Umum disebutkan relief adalah lukisan timbul yang dipahatkan pada sebuah bidang dengan latar belakang yang tidak mempunyai dimensi yang sebenarnya, namun kesan dimensi dibuat dengan penggunaan perspektif pada bidang itu sendiri. Di dalam seni rupa Hindu ada tiga jenis relief yang dipakai sebagai penghias candi atau kuil, yaitu: a) relief tinggi yang setiap sisinya dapat dilihat, b) relief sedang yang dapat dilihat hanya sisi depan dan samping atau setengahnya, c) relief rendah hanya sisi depannya yang terlihat. Relief pada Candi Sukuh kebanyakan termasuk pada relief sedang dimana pada sisinya dapat terlihat pada sisi samping dan depannya. Relief pada Candi Sukuh menggunakan jenis batu andesit, dengan menampilkan cerita tentang Kidung Sudhamala, Garudeya, dan Bimo Bungkus.

Cerita tentang Kidung Sudamala terdapat pada bagian selatan pelataran teras ketiga ini terdapat panel-panel batu yang ditata berjajar. Panel-panel batu ini memuat relief dengan tema cerita yang diambil dari Kidung Sudamala. Cerita Sudamala mengisahkan tentang Sadhewa, salah satu dari sa-

tria kembar di antara kelima satria Pandawa, yang berhasil meruwat (menghilangkan kutukan) dalam diri Dewi Uma, istri Bathara Guru. Dewi Uma dikutuk oleh suaminya karena tidak dapat menahan kemarahannya terhadap suaminya yang minta untuk dilayani pada saat yang menurutnya kurang layak. Karena menunjukkan kemarahan yang meluap-luap, Sang Dewi dikutuk dan berubah wujud menjadi seorang raksasa bernama Bathari Durga. Bathari Durga yang menyamar sebagai Dewi Kunthi, ibu para Pandawa, mendatangi Sadewa dan meminta satria itu untuk meruwat dirinya. Kisah tersebut dituangkan dalam lima panel relief (candi.pnri.go.id).

Sedangkan cerita Garudeya mengisahkan tentang pembebasan sang ibu Dewi Winata yang diperbudak oleh Dewi Kadru dari perbudakan akibat kalah bertarung, dan dalam taruhannya dia tidak tahu jika dicurangi Dewi Kadru. Meskipun demikian dia harus tetap menjalankan komitmen yang sudah dibuat sebelumnya. Singkat cerita Sang Garuda tidak tahan dengan perlakuan Dewi Kadru terhadap dirinya dan ibunya. Untuk bisa bebas dari perbudakan ter-

sebut ada syarat yang harus dipenuhi, yaitu Sang Garuda harus bisa mempersembahkan Tirta Amerta atau Air Kehidupan kepada Dewi Kadru. Untuk mendapatkan Tirta Amerta sudah pasti tidak mudah karena dijaga oleh para dewa dengan penjagaan yang sangat ketat sekali. Namun demikian karena kesaktian dan kecerdikan Sang Garuda, Tirta Amerta bisa didapatkan meskipun dengan cara yang tidak mudah. Pada akhirnya Tirta Amerta bisa dipersembahkan kepada Dewi Kadru dan anak-anaknya maka terbebas-lah dia dan ibunya dari perbudakan. Kisah ini dituangkan pada beberapa relief dan patung yang ada di Candi Sukuh (Santoso dalam Asmadi & Soemadi: 2004, 24-40).

Dalam cerita Bimo Bungkus dikisahkan bagaimana proses kelahiran Bimo yang begitu rumit dan mengesankan. Ketika lahir Bima dalam keadaan terbungkus dan tak seorang-pun dapat membukanya. Ayahnya memerintahkan untuk membuang di kuburan Sentra Gandamayit. Batara guru mengutus Dewi Uma dan putranya Gajah Sena untuk memberi pakaian pada Bima. Gajah Sena diminta untuk

membuka bungkusnya dan berhasil, bahkan Gajah Sena telah menyatu dalam tubuh Bima yang tiba-tiba menjadi besar. Kemudian Bayi Bima dibawa ke pangkuan Ayahanda Pandu Dewanata. Sementara itu kulit pembungkus bayi Bima, ditinggalkan dan dijaga oleh Kurawa, namun dilarikan oleh batara Bayu, untuk diserahkan kepada Prabu Kurupati dan istrinya yang bertapa untuk memohon diberi keturunan. Pembungkus bayi tersebut diletakan di pangkuan Kurupati, maka menjelma menjadi seorang bayi yang kemudian diberi nama Raden Jayajatra anak (Cholis & Rahman: 2011, 28).

### 3. Cinderamata Etnik

Dalam Bahasa Inggris, Cinderamata disebut sebagai souvenir. Dalam kamus *The Collins Cobuild Dictionary* (2009), kata souvenir diartikan: "*Souvenir is usually small and relatively inexpensive article given, kept or purchased as a reminder of a place visited, an occasion, etc.*" (Souvenir adalah benda yang ukurannya relatif kecil dan harganya tidak mahal; untuk dihadiahkan, disimpan atau dibeli sebagai kenang-kenangan kepada suatu tempat yang dikunjungi, sua-

tu kejadian tertentu, dan sebagainya).

Sementara itu, dalam kamus Webster English Dictionary (2004), kata souvenir diartikan sebagai, “*an object a traveler brings home for the memories associated with it.*” (Souvenir adalah benda yang dibawa pulang oleh wisatawan sebagai kenang-kenangan bagi perjalanannya itu).

Cinderamata berhubungan erat dengan kegiatan “perjalanan” seseorang, maka tidak mengherankan jika istilah cinderamata melekat dengan kegiatan pariwisata; bahkan menjadi bagian dari produk wisata. Oleh karena itu, maka cinderamata yang lebih tepat diproduksi untuk daerah wisata adalah cinderamata etnik sesuai ciri khas tempat wisata tersebut.

Ada hal lain yang tidak kalah penting berkaitan dengan cinderamata, yaitu terbukanya mata pencaharian bagi masyarakat. Makin besar volume penjualan cinderamata, maka semakin besar pula penghasilan yang diperoleh oleh masyarakat. Hal ini terjadi karena aktivitas cinderamata lebih banyak menyentuh rakyat kecil dibandingkan dengan pengusaha besar, selama pengusaha besar tidak

menguasai usaha-usaha kecil itu. Masyarakat tidak perlu modal besar untuk menciptakan souvenir; hanya dengan kemauan, kreativitas dan keterampilan, masyarakat sudah dapat menghasilkan cinderamata yang pada akhirnya menjadi sumber penghasilan bagi mereka.

#### **D. Penelitian Terdahulu**

Beberapa penelitian tentang cinderamata telah dilakukan oleh peneliti di seluruh Indonesia. Penelitian tersebut antara lain penelitian yang dilakukan oleh Dr. Restu, MS yang berjudul “Pemetaan Seni Cenderamata di Objek Wisata Sumatera Utara untuk Pengembangan Desain Cinderamata Berbasis Etnik Sumatera Utara” pada tahun 2009.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Wahyuningsih, Iik Endang Siti, Sasongko, dan Soepono pada tahun 2009 dengan judul “Mengembangkan Industri Kerajinan Cinderamata Pada Kawasan Wisata Budaya Majapahit Di Trowulan Jawa Timur Untuk Ditingkatkan Menjadi Industri Kerajinan Berorientasi Ekspor”. Dan penelitian yang dilakukan oleh Wanjat Kastolani pada tahun 2009 yang berjudul “Model Pengembangan Produktivitas Produk *Handycraft*

dengan Pendekatan Rekayasa Desain Konstruksi Landasan Transplantasi Trumbu Karang di Wilayah Pantai Pangandaran Jawa Barat”

## E. Metode Penelitian

### 1. Pendekatan Penelitian

Target penelitian pada tahun ini adalah menghasilkan model cinderamata dengan kearifan Candi Sukuh. Penelitian ini menggunakan pendekatan *research and development*. Menurut Borg and Gall (1989), yang dimaksud dengan model penelitian dan pengembangan adalah *“a process used develop and validate educational product”*. Dengan pengertian tersebut maka serangkaian langkah penelitian dan pengembangan dilakukan secara siklis, yang mana pada setiap langkah yang akan dilalui atau dilakukan selalu mengacu pada hasil langkah sebelumnya hingga pada akhirnya diperoleh suatu produk pendidikan yang baru.

Selanjutnya masih menurut Borg and Gall (1983) serangkaian langkah penelitian dan pengembangan itu adalah *“research and information collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing,*

*operational product revision, operational field testing, final product revision, and dissemination and implementation”*. Serangkaian langkah ini dapat disederhanakan menjadi lima langkah utama yaitu, studi pendahuluan, perencanaan, pembangunan, uji coba, dan diseminasi.

#### a. Tahap Studi Pendahuluan (*research and information collecting*)

Studi pendahuluan memiliki dua kegiatan utama, yaitu studi literatur (kaji pustaka dan hasil penelitian terdahulu) dan studi lapangan. Selain sebagai tahap awal penciptaan model cinderamata, studi pendahuluan juga merupakan upaya untuk mendapatkan jawaban atas permasalahan pertama yaitu bagaimana bentuk muatan kearifan Candi Sukuh yang diintegrasikan ke dalam cinderamata.

#### b. Tahap Perencanaan

Tahap ini adalah tahap merancang konsep dan bentuk cinderamata. Perancangan konsep menggunakan hasil telaah pada studi pendahuluan tentang muatan muatan kearifan yang ada pada Candi Sukuh.

c. Tahap Pembangunan (*develop preliminary form of product*)

Hasil perancangan konsep dan bentuk selanjutnya diimplementasikan dengan membuat model cinderamata menggunakan bahan-bahan yang sudah disiapkan sebelumnya. Ada tiga macam langkah yang akan dilakukan pada tahapan ini yaitu membuat model, membuat cetakan, dan menuang.

d. Tahap Uji Coba

Model atau prototipe cinderamata yang sudah jadi selanjutnya akan diuji terhadap ketahanan bahan yang digunakan. Jika cinderamata tahan terhadap tahapan ujian misalnya benturan, maka cinderamata sudah layak untuk diproduksi massal dan didistribusikan.

e. Tahap Diseminasi

Mengandung kegiatan reproduksi. Tahap ini berupa memperbanyak cinderamata menggunakan berdasar master model yang telah melalui tahap uji coba.

## PEMBAHASAN

### A. Penciptaan Model/ Prototipe Cinderamata

#### 1. Studi Lapangan dan Literatur

Langkah awal yang dilakukan selain mencari literatur baik dari buku jurnal maupun laporan penelitian yang pernah dilakukan terkait dengan keberadaan Candi Sukuh, adalah melakukan wawancara dengan beberapa narasumber di antaranya adalah (1) Bapak Gunawan yang merupakan penjaga dan *guided* dari Dinas Pariwisata Jawa Tengah untuk Situs candi Sukuh, yang banyak memberikan keterangan tentang kondisi, keberadaan, dan deskripsi tentang relief-relief candi. (2) Bapak Henry Cholis, yang pernah melakukan penelitian tentang Candi Sukuh dengan judul: *Kajian Figur Relief Candi Sukuh Sebagai Model Perancangan Animasi Kartun 2D Iklan Layanan Masyarakat*, dari beliau diperoleh banyak informasi tentang potensi Candi Sukuh yang bisa digali dan dijadikan subyek kajian salah satu diantaranya tentang cerita Kidung Sudamala yang terdapat pada relief candi. Berikut ini adalah hasil data-data lapangan yang telah diperoleh, yaitu:

- a. Ketika dilakukan studi di lapangan di sekitar Candi Sukuh hanya ditemukan dua pedagang cinderamata, makanan,

dan minuman. Jenis cinderamata yang dijual kaos, mug, dan gantungan kunci dan sudah menunjukkan ciri khas/ identitas Candi Suku tetapi secara kualitas belum tergarap dengan maksimal.



**Gambar 3.**

Beberapa jenis Souvenir yang tersedia di salah satu pedagang souvenir di sekitar candi.

Foto: Amir, 2015

- b. Dari penjelasan pegawai yang merangkap sebagai pemandu di Candi Suku: selama ini belum pernah ada dari bagian bangunan candi yang dijadikan ikon, meskipun pada papan nama ada relief yang dijadikan *background* tetapi bukan ikon yang menjadi identitas yang populis/di kenal masyarakat.



**Gambar 4.**

Papan nama Candi Suku yang menggunakan *background* salah satu relief candi. Foto: Amir, 2015

- c. Dari survey di lapangan ditemukan replika relief yang tergantung di dinding di salah satu warung kopi di sekitar candi dengan bahan dasar gips dan kualitasnya kurang bagus baik secara bentuk maupun bahan. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat setempat mempunyai potensi untuk dikembangkan dalam menciptakan industri kreatif masyarakat setempat



**Gambar 5.**

Replika relief dalam bentuk hiasan dinding yang tergantung pada dinding salah satu warung di sekitar candi.

Foto: Effy, 2015.

## B. Proses Pembuatan Replika Relief Candi

### 1. Penentuan Relief

Dari data-data studi literatur dan lapangan di atas di dapatkan beberapa artefak kemudian dipilih 7 relief yang dianggap menarik untuk bisa mewakili keberadaan candi yang terdiri dari 1 buah relief yang menggambarkan sang empu dalam pembuatan wesi aji, 1 relief yang dijadikan latar belakang pada papan nama candi dan 5 relief yang merepresentasikan Cerita Kidung Sudamala, pemilihan ini didasarkan atas dasar ajaran cerita yang terkandung dalam cerita tersebut yang memiliki makna “pembebasan”, dalam budaya Jawa lebih dikenal dengan ruwatan yang berarti membebaskan/ membersihkan dari hal-hal yang buruk.

Berikut ini ketujuh relief tersebut yang akan dibuat replika relief-nya, yaitu:

#### a. Relief candi 1.

Bima sedang membuat wesi aji menggunakan kedua telapak tangannya, dari wesi aji yang dihasilkan dapat dikatakan bahwa dia telah mencapai tingkat kemampuan yang sangat tinggi. Penggambaran Bima yang sejajar dengan Bathara Ghana (Batha-

ra Wiku) melukiskan tingkat kesempurnaan Bima.



**Gambar 6.**

Relief yang menggambarkan empu dalam membuat wesi aji.  
Foto: Amir, 2015

#### b. Relief candi 2

Pada replika ini terdapat 3 figur, salah satu figurnya sedang membawa sebuah alat musik yang menyerupai gong kecil dengan alat pemukul ditangan kanannya dan dibelakangnya terdapat figur yang bertindak sebagai pengiring/ pengawal dengan anatomi tubuh yang ramping, dari dua figur yang saling berhadapan memiliki bentuk anatomi yang gemuk. Dari relief ini dibuat sebagai *background* pada papan nama di Situs Candi Sukuh.



**Gambar 7.**

Relief yang menjadi background pada papan nama. Foto: Amir, 2015

c. Relief candi 3.

Dalam relief ini diceritakan Dewi Parwati yang dikutuk suaminya (Bathara Siwa) menjadi seorang raksasa yang bernama Bathari Durga menyamar sebagai Dewi Kunti yang diikuti dua pengiringnya meminta kepada Sadewa (dalam posisi berjongkok, yang juga diikuti seorang pengiring) untuk diruwat (menghilangkan kutukan) dari suaminya.



**Gambar 8.**

Relief yang memuat Cerita Kidung Sudamala bagian 1. Foto: Amir, 2015

d. Relief candi 4

Pada relief ini menceritakan Sadewa menolak meruwat Bathari Durga, dia murka dan berubah menjadi raksasa yang berwajah ganas dan menakutkan, yang diiringi dua raksasa berwajah seram mengikat dua tangan Sadewa ke belakang pada sebuah pohon dan mengancam akan membunuhnya dengan sebilah pedang ditangannya.

e. Relief candi 5

Pada relief ini menceritakan Bima kakak Sadewa berperang melawan dua raksasa pengawal dari Bathari Durga. Salah satu raksasa oleh Bima tubuhnya diangkat dengan tangan kirinya sedangkan tangan kanannya menancapkan kuku Pancanaka

(senjata pusaka Bima) keperut lawannya.



**Gambar 9.**

Relief yang memuat Cerita Kidung Sudamala bagian 3. Foto: Amir, 2015

f. Relief candi 6.

Sadewa beserta pengiringnya menghadap Bathari Durga yang telah berhasil diruwatnya, Bathari Durga berpesan pada Sadewa agar bersedia menikah dengan Dewi Pradhapa, putri seorang pertapa buta bernama Tambrapetra dari Dusun Prang-alas.

g. Relief candi 7

Pernikahan Sadewa dengan Dewi Pradhapa yang dianugerahkan kepadanya karena berhasil meruwat Bathari Durga dan menyembuhkan pertapa buta Tambrapetra bapak dari Dewi Pradhapa.



**Gambar 10.**

Relief yang memuat Cerita Kidung Sudamala bagian 5. Foto: Amir, 2015

## 2. Alat dan Bahan

Ada tiga langkah yang akan dilakukan pada tahapan ini yaitu membuat model, membuat cetakan, dan menuang. Untuk pembuatan model ini tentunya dibutuhkan alat dan bahan, dengan rincian sbb.:

### a. Alat

Alat yang digunakan ada beberapa jenis yang memiliki fungsi sendiri-sendiri, yang terdiri dari:

- 1) Busir dan spatula dengan berbagai bentuk dan jenis yang berfungsi untuk membuat negatif/ cetakan master dengan media tanah liat.
- 2) Tatah kayu dengan berbagai bentuk dan jenis yang berfungsi untuk membuat negatif/ cetakan master dengan media kayu.



**Gambar 11.**

Berbagai jenis tатаh kayu dan pemukul  
Foto: Effy, 2015

- 3) Pen Grafir yang berfungsi untuk membuat tekstur yang menyerupai batu.



**Gambar 12.**

Pen grafir. Foto: Amir, 2015

- 4) Kikir dengan berbagai macam bentuk dan jenis yang berfungsi untuk alat *finishing*.
- 5) Tempat pencampur resin, masker, *cutter*, *kuas*, dan spatula/ alat pengaduk dengan berbagai bentuk.
- 6) Gerinda duduk dan tangan yang berfungsi untuk alat *finishing* baik untuk membuat tekstur

maupun untuk merapikan bagian-bagian yang harus dirapi-kan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan.



**Gambar 13.**

Gerinda duduk dan tangan.  
Foto: Amir, 2015

## b. Bahan

### 1) Tanah Liat

Tanah yang dipakai adalah jenis tanah liat yang berasal dari Kebumen, tanah jenis ini sangat bagus untuk membuat model karena karakter tanah yang liat dan mudah dibentuk

### 2) Kayu jati

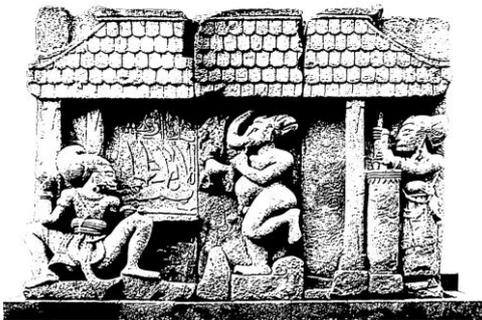
Berupa papan dengan tebal 3cm, lebar 20cm, dan panjang 25 cm untuk media modeling, sedangkan untuk pedestal dengan ukuran 6 X 8 X 25cm.

### 3. Pembuatan Model Relief

Diawali dengan membuat sketsa terlebih dahulu, dari hasil sketsa yang diperoleh digunakan ngeblak/panduan membuat bentuk dari gambar yang diinginkan, dengan tujuan untuk bisa menghasilkan kemiripan dari bentuk aslinya dan memudahkan membuat bentuk dari setiap objek yang akan ditampilkan.

#### a. Pembuatan Sketsa

Untuk pembuatan sketsa diolah secara digital dengan tujuan untuk memperoleh ketepatan bentuk dan efisiensi waktu.



**Gambar 14.**

Salah satu hasil sketsa yang akan dibuat model

b. Dari sketsa kemudian dibuat *model* dengan media tanah liat dan kayu, dalam pembuatannya dibutuhkan kejelian dan ketelitian dalam prosesnya karena sangat menentukan hasil akhirnya.



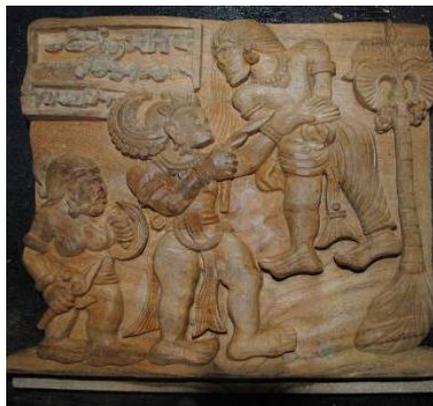
**Gambar 15.**

Pembuatan model dari kayu.  
Foto: Amir, 2015



**Gambar 16.**

Model relief 1, dengan media tanah liat. Foto: Amir, 2015



**Gambar 17.**

Model relief 3, dengan media kayu jati.  
Foto: Amir, 2015

c. Dari model yang sudah jadi dibuat cetakan/negatifnya dengan

bahan *silicon rubber* yang dilapisi resin sebagai penguat.



**Gambar 18.**  
Model dicetak dengan bahan *silicon rubber*. Foto: Effy, 2015



**Gambar 19.**  
Cetakan replika dilepas dari modelnya dan dibersihkan. Foto: Amir, 2015

d. Pecetakan replika relief dengan bahan resin, kemudian dilepas dari cetakan. Setelah 15 menit



**Gambar 20.**  
Pecetakan dengan bahan resin.  
Foto: Amir, 2015



**Gambar 21.**  
Replika dilepas dari cetakan  
Foto: Amir, 2015

e. Replika relief yang sudah jadi dirapikan dengan gerinda kemudian diwarnai dengan cat spray.



**Gambar 22.**

Replika relief dalam proses *finishing*,  
Foto: Amir, 2015

- f. Pemasangan pedestal/ dudukan dari kayu yang berfungsi untuk penopang supaya dapat berdiri dan sebagai asesoris.

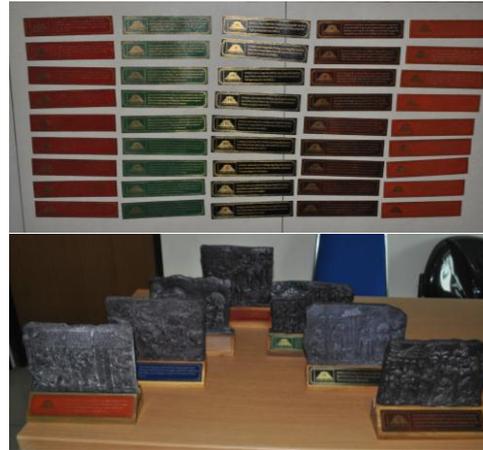


**Gambar 23.**

Proses pemasangan pedestal/dudukan penopang replika relief dengan bahan kayu jati

Foto: Amir, 2015

- g. Kemudian pada langkah terakhir adalah penempelan deskripsi singkat dari replika relief berbahan dasar kuningan yang dibuat dengan tehnik etsa pada semua replika.



**Gambar 25.**

Foto di atas label yang sudah siap pasang dan foto di bawah hasil dari keseluruhan replika yang sudah melalui *finishing*. Foto: Amir, 2015

## SIMPULAN

Candi sukuh merupakan kekayaan budaya bangsa indonesia, terletak di kabupaten karanganyar, yang sangat potensial menjadi identitas produk untuk optimalisasi industri kreatif masyarakat sekitar Dan salah satu produk industri berbasis kreativitas yang sangat potensial menjadi mata pencaharian masyarakat sekitar adalah cinderamata karena candi sukuh juga merupakan tempat wisata.

Penelitian ini sebagai pendukung program pemerintah dalam mengembangkan sektor industri kreatif mengupayakan optimalisasi potensi industri kreatif khususnya di kabupaten Karang-anyar, dengan menciptakan cinderamata dengan muatan lokal Candi Sukuh. Implementasi dari hal ini diwujudkan dengan membuat prototipe replika relief cerita Kidung Sudamala dari Candi Sukuh yang terdiri dari 5 adegan yang secara tidak langsung melakukan konservasi dari cagar budaya tersebut. Selain itu dengan melakukan revitalisasi diharapkan dapat mengantisipasi apa yang seharusnya menjadi hak kita tidak terampas oleh pihak asing seperti keberadaan replika Candi Borobudur yang HKI-nya dimiliki orang asing.

Keberadaan Candi Sukuh menjadi hal yang sangat penting ketika dapat memberikan kehidupan dan penghidupan khususnya masyarakat disekitar Candi, untuk itu dibutuhkan kesadaran dan kepedulian dengan rasa memiliki, guna terjaga kelestarian dan pelestarian dari cagar budaya tersebut. Sejauh pengamatan kami dari survey yang dilakukan Candi Sukuh termasuk cagar budaya

yang pemeliharaanya tergolong cukup bagus, meskipun masih ada beberapa tangan-tangan yang tidak bertanggung jawab melakukan kerusakan yang disengaja maupun tidak. Minimnya data dan informasi secara historis menjadi peluang untuk dilakukan penelitian lebih detail, mengingat informasi dari beberapa pemandu yang kami wawancarai ketika kami lakukan komparasikan dari beberapa sumber lain/buku akurasinya agak meragukan. Untuk itu dibutuhkan partisipasi pihak terkait (pemerintah, arkeolog, sejarawan, dan para pakar berkopeten) untuk bisa melakukan kajian yang mendalam guna mendapatkan data yang valid seperti candi-candi lain (Borobudur, Prambanan, Penataran, dll) .

*\*Penulis adalah dosen Prodi. Seni Rupa Murni ISI Surakarta*

*\*\*Penulis adalah dosen Prodi. Seni Rupa Murni ISI Surakarta*

#### DAFTAR PUSTAKA

**Asmadi, Suwarno.** (2004). Candi Sukuh: Antara Situs Pemujaan dan Pendidikan Seks), Surakarta, CV Massa Baru.

**Bagyono.** (2007). Pariwisata dan Perhotelan. Bandung. Alfabeta.

**Borg, Walter, R & Gall, Meredith, D.** (1983). *Educational Research: An Introduction*. New York: Longman Inc.

**Cholis, Henri & Rahman A.** (2011). *Kajian Figur Relief Candi Suku sebagai Model Perancangan Animasi Kartun 2D Iklan Layanan Masyarakat*. Laporan Penelitian . Surakarta: ISI Surakarta.

**Keraf, A.S.** (2010). *Etika Lingkungan Hidup*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas

**Ridwan. N.A.** (2007). "Landasan Keilmuan Kearifan Lokal". *Jurnal Studi Islam dan Budaya*. Vol.5, (1), 27-38.

**P & K.** (1977). *Candi Suku dan Kidung Sudamala*. Proyek Pengembangan media Kebudayaan Ditjen Kebudayaan Departemen P & K.

**Warsidi.** (1984). *Studi Bentuk Wayang Pada Relief Candi Suku*. Skripsi: Fakultas Sastra Universitas Sebelas Maret.

**Soetarno.** (1988). *Aneka candi kuno di Indonesia*. Semarang: Dahara Prize.

**Candi Suku.** (21 Juni 2015). [http://candi.perpusnas.go.id/temples/deskripsi-jawa\\_tengah/candi\\_suku](http://candi.perpusnas.go.id/temples/deskripsi-jawa_tengah/candi_suku)

**Candi-candi di Jawa tengah.** (2 Mei 2015). [http://candi.pnri.go.id/jawa\\_tengah\\_yogyakarta/suku/suku.htm](http://candi.pnri.go.id/jawa_tengah_yogyakarta/suku/suku.htm)

**Ratna Roostika.** (5 November 2015). *Analisis Pengaruh Bauran Pemasaran Produk Cindera Mata terhadap Kepuasan Wisatawan*

Domestik di Yogyakarta.

<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=114444&val=5240>

**Rosramadhana & Anisa Rodia Harahap.** (5 November 2015), *Pemanfaatan Batok Kelapa menjadi Cinderamata sebagai Alternatif Penanggulangan Kemiskinan*, <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jupis/article/view/2288/1961>

**Taswadi.** (5 November 2015). *Antara Padalarang Dan Rajamandala (Meningkatkan Mutu Estetik Cengcelengan Cinderamata dari Bandung Barat)*

<http://jurnal.upi.edu/file/Taswadi.pdf>