

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. Identifikasi Data

1. Kota Malang Jawa Timur

Kota merupakan sumber dari segala aktifitas manusia yang di dalamnya terdapat budaya dan sejarah yang berbeda antara yang satu dan lainnya. Dari waktu - kewaktu kota bergerak secara dinamis, karena ia selalu dimulai oleh sesuatu dan kemudian terus berubah – terkadang secara radikal dan kemudian menjadi sesuatu yang baru. Sebuah kota mungkin dimulai oleh sekelompok nomaden yang letih berkelana di padang-padang dan gunung-gunung yang kemudian bermukim dan membangun sebuah *community*. Mungkin juga, kota dimulai dari sebuah kerajaan yang dibangun oleh seorang petapa yang sakti atau seorang pendeta yang kharismatik, atau sekelompok imigran yang kecewa atau kehilangan harapan di kampung halamannya lalu mencari daerah-daerah baru dan membangunnya. Apapun motivasi dari kehadirannya, sebuah kota dimulai dengan dirinya sendiri dan sejarahnya sendiri (Humas pemerintah Kota Malang, 1980 : 10). Hal tersebut juga berlaku untuk Kota Malang yang terletak di Jawa Timur.

Kota Malang merupakan kota terbesar kedua di Jawa Timur setelah Surabaya. Kota ini berada di dataran tinggi dengan ketinggian 440-600 m DPL dan dikelilingi oleh enam gunung dengan dua pegunungan yang masih aktif, yakni Gunung Semeru dan Bromo. Dengan Letaknya yang tinggi dan berudara sejuk, Daerah ini cocok untuk mendukung aktifitas pertanian masyarakatnya. Selain kesuburannya, jajaran pegunungan yang mendominasi *landscape* di kota ini membuatnya menjadi sebuah keindahan tersendiri dan menjadi magnet bagi para wisatawan.

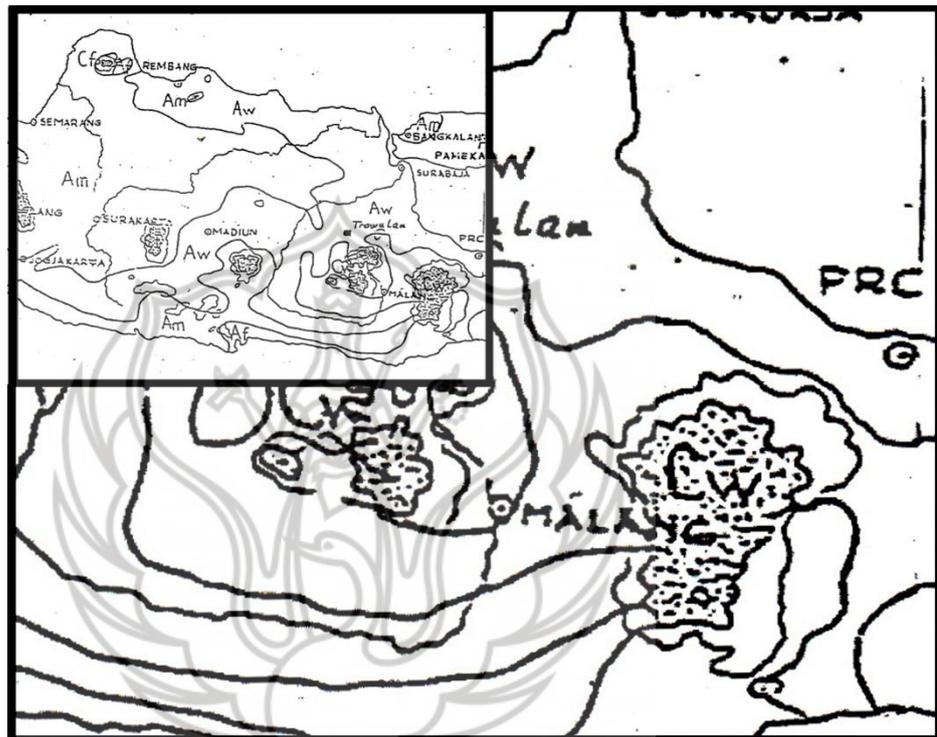
Kota Malang dan daerah di sekitarnya juga terkenal dengan tempat berdiri dan runtuhnya kerajaan-kerajaan besar di Jawa Timur seperti Kerajaan Kanjuruhan, Kediri, Jenggala, dan Singasari. Menurut

prasasti batu Dinoyo, menyebutkan bahwa, daerah Malang dan sekitarnya termasuk Singasari merupakan pusat politik dan kebudayaan yang ada sejak tahun 760 hingga 1414. Hal ini dibuktikan dengan banyak ditemukannya candi dan prasasti peninggalan kerajaan-kerajaan tersebut yang berumur sangat tua, baik di dalam maupun disekitaran Kota Malang.

Dalam perkembangannya pada masa awal Kolonial di Kota Malang, tentara Belanda mendirikan dua buah *loji* (pemukiman dalam benteng) di dekat pemukiman masyarakat pribumi yakni di sebelah utara aliran Sungai Brantas dan di sebelah selatannya. Selain untuk mengawasi pemukiman, *loji* tersebut digunakan untuk menangkal serangan serta perlawanan pribumi terhadap VOC yang terus berlangsung hingga empat tahun lamanya mulai tahun 1767 hingga 1771 (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Malang, 2013 : 48). Setelah Usainya perlawanan dari pribumi, perlahan namun pasti Kompeni Belanda mulai mengadakan pembangunan sarana-prasarana pemerintahannya dan mengembangkan kota ini yang dahulunya berbentuk Kadipaten menjadi Kotapraja (*Gemeente*), dimana Walikota (*Burgemeester*) mengetuai seluruh Dewan Kota. Berdirinya Kotapraja Malang pada tanggal 1 April 1914 memekarkan pemerintahan Malang menjadi dua, yakni Kabupaten dan Kotapraja. Selanjutnya pada 7 Oktober 2001 dimekarkan sebuah lagi, maka lahirlah Kota Batu. Kabupaten Malang, Kota Malang, dan Kota Batu merupakan tiga daerah otonom di daerah Malang yang secara historis-administratif dimekarkan dari sebuah pemerintahan lama. Oleh karena itu, ketiganya layak disebut sebagai “Malang Raya” (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Malang, 2013 : 52)

a. Profil Kota Malang

Kota Malang merupakan kota yang berada di dataran tinggi yang dahulunya merupakan sebuah danau purba yang disebut “Danau Purba Malang”(Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Malang, 2013 : 17). Seiring berjalanya waktu, danau purba tersebut mengering dan terbentuklah kondisi geografis daerah Malang seperti yang sekarang ini.



Gambar 2.1: Klasifikasi Iklim menurut Koppen di daerah Malang dan sekitarnya
(sumber : Buku 700 Tahun Majapahit, hal. 27)

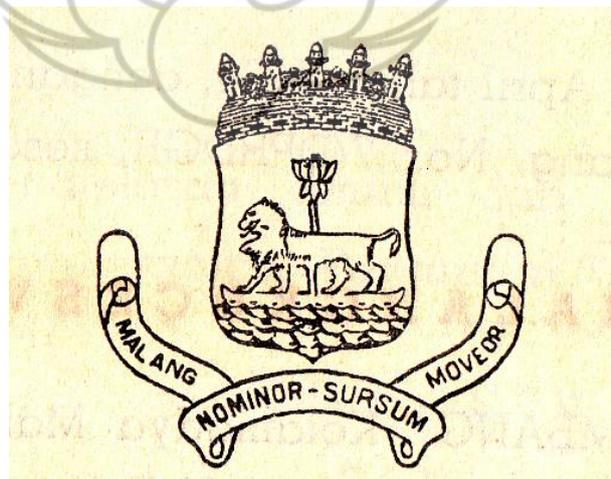
Seperti yang terdapat pada Gambar 2.1 diatas, dapat kita lihat bahwa iklim di daerah Malang menurut Koppen, berkode “Cw” yang merupakan daerah beriklim Sedang yang memiliki suhu relatif sejuk dengan musim panas yang lembab dan musim dingin yang kering. Hal tersebut berbeda dari daerah disekitar Malang yang rata-rata berkode “A” seperti Am, Aw, dan Af yang merupakan kode iklim Hujan Tropik dengan suhu hangat dan memiliki curah hujan tinggi. Iklim di Kota Malang rata-rata suhu

berkisar 22,2 °C - 24,5 °C. Untuk suhu maksimum mencapai 32,3 °C sedangkan suhu minimum 17,8 °C (<http://www.enjoymalang.com>, diakses pada 28 Mei 2015).

Kota Malang telah mengalami banyak perubahan khususnya perubahan dari sistem pemerintahannya. Perubahan pada sistem pemerintahan di kota ini terus-menerus berganti mulai dari sistem pemerintahan kerajaan ke kolonial dan dari pemerintahan kolonial ke republik. Karena adanya perubahan dalam sistem pemerintahan tersebut, maka terjadi pula-lah perubahan dalam lambang atau logo kota Malang, dimana logo tersebut merupakan sebuah representasi akan jati diri dari kota ini. Berikut beberapa perubahan logo Kota Malang :

1) 7 Juni 1937

Sebelum Perang Dunia ke II, berikut lambang Kotapraja (*Gemeente*) yang dibuat oleh pemerintah kolonial dan sesuai dengan keputusan *Stadsgemeenteraad* tanggal 7 Juni 1937 No. AZ 407/43, yang disahkan *bij Gouvernement besluit dd. 25 April 1938, N.027*. Kota Malang memiliki semboyan "*Malang Nominor Sursum Moveor*".



Gambar 2.2: logo Malang tahun 1937
(sumber : Buku Petunjuk Kota Malang, hal. 123)

2) 30 Oktober 1951

Beberapa tahun setelah Indonesia merdeka, lambang lama yang dibentuk oleh pemerintah kolonial dicabut dengan keputusan DPRD tanggal 30 Oktober 1951 No. 51/DPR dan ditetapkan lambang yang baru yang memiliki semboyan “Malang Nama Saya, Maju Tujuan Saya” yang masih merupakan alih bahasa dari semboyan yang lama “*Malang Nominor Sursum Moveor*”.



Gambar 2.3: logo Malang tahun 1951
(sumber : Buku Petunjuk Kota Malang, hal. 123)

3) 22 Februari 1966

Pada tanggal 10 April 1964, dengan keputusan DPRD-GR Kotamadya Malang, No.7/DPRGR, semboyan Kotamadya Malang diubah menjadi “Malangkucecwara”. Sedangkan Lambang Kotamadya Malang ditetapkan dengan Keputusan DPRD-GR tanggal 22 Februari 1966, No.1/DPRD-GR.



Gambar 2.4: logo Malang tahun 1966 hingga kini
(sumber : http://id.wikipedia.org/wiki/Kota_Malang)

a) Makna Lambang

1. Semboyan “MALANGKUÇEÇWARA” berarti Tuhan menghancurkan yang bathil, menegakkan yang benar.
2. Arti warna :
 - a. Merah putih adalah lambing bendera Nasional Indonesia
 - b. Kuning berarti keluhuran dan kebesaran
 - c. Hijau adalah lambang kesuburan
 - d. Biru muda berarti adalah kesetiaan pada Tuhan, Negara, dan Bangsa.
3. Segilima berbentuk perisai bermakna semangat perjuangan kepahlawanan, kondisi geografis (pegunungan) serta semangat membangun untuk mencapai masyarakat adil makmur berdasarkan Pancasila.
4. Bintang adalah salah satu lambang dalam Garuda Pancasila yang berarti ketuhanan yang maha esa.

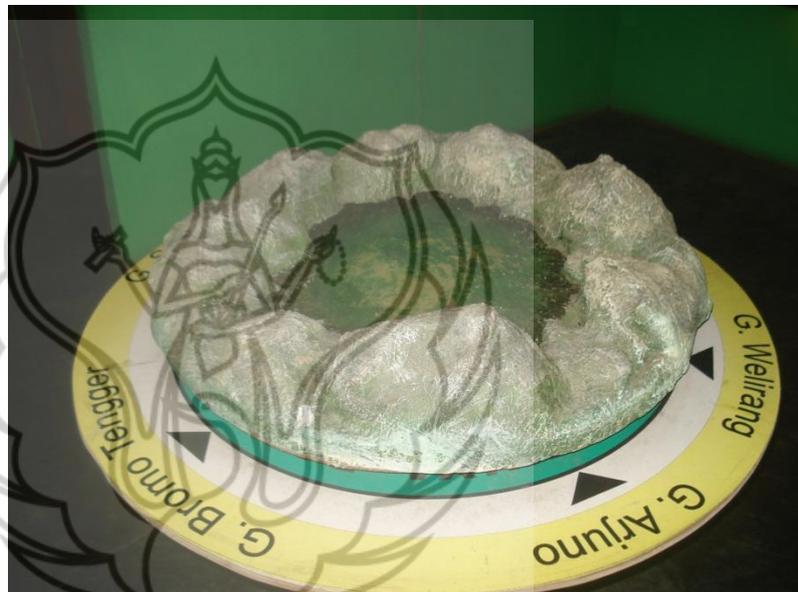
5. Tugu kemerdekaan di tengah-tengah lambang , lima lingga dan bambu runcing mengandung pengerian kebesaran pancasila, kesatuan dan persatuan yang kokoh. Lambang tugu juga merupakan arah pengembangan kota malang yaitu kota pendidikan, kota industri, kota pariwisata.

b. Latar Geografis Kota Malang

Jelang jaman prasejarah, tepatnya menjelang kala Pleistosen hingga awal Holosen, Pulau Jawa masih berupa daratan dan laut yang dangkal, yang terbentuk oleh cekungan dalam. Diantara tempat-tempat di pulau Jawa itu terdapat kawasan Malang, yang pada kala Pleistosen (Pleistosen bawah hingga awal Pleistosen atas) masih berupa cekungan dalam yang terbentuk akibat apitan gunung-gunung dan pegunungan, seperti : (a) Peg. Kapur Selatan di Selatan, (b) G. Kawi dan Kelud di bagian barat, (c) Kompleks pegunungan Anjasmoro, Welirang dan Arjuna di bagian timur laut dan utara, (d) Kompleks Tengger di bagian timur (Bemmelen dalam Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Malang, 2013 : 16).

Gunung yang mengelilingi Malang pada mulanya merupakan sebuah gunung api aktif yang maha besar, dalam bentuk strato (Bemmelen dalam Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Malang, 2013 : 16). Pendapat tersebut dikuatkan oleh Santosa dan Suarti dalam Identifikasi daerah Malang sebagai vulkan aktif sesuai dengan kondisi batuan di tempat itu, yang berupa formasi hasil gunung api kwarter muda, yang meliputi breksi gunung api, lava tuf, breksi trufan, anglomerat, dan lahar (Santosa & Suarti dalam Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Malang, 2013 : 17). Batuan yang ada di Malang umumnya berasal dari daerah vulkan, hal tersebut dikarenakan oleh sebuah eksplosi hebat yang menghancurkan puncak kerucut gunung tersebut dan menyisahkan sebuah kaldera yang sangat luas. Pada awalnya daerah cekungan Malang yang berbentuk mangkok tersebut masih belum dapat

dihuni manusia dikarenakan kondisinya masih berupa aliran lava dan lahar panas akibat aktivitas pegunungan purba di sekitarnya. (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Malang, 2013 : 17). Menjelang musim penghujan, cekungan daerah Malang tersebut terisi air yang mengalir lewat lereng-lereng gunung yang menuju ke sejumlah sungai dan membentuk sebuah rawa-rawa purba. Dimana rawa-rawa tersebut terus meluas hingga akhirnya membentuk sebuah danau purba dan mengering menjadi dataran tinggi Malang



Gambar 2.5: Miniatur Dataran Tinggi Malang
(sumber : Museum Malang Tempo Dolo. Dokumentasi Albani Purta Rianto, 2015)

Dengan terbentuknya Dataran Tinggi Malang, kawasan ini berubah menjadi lembah luas di lingkungan gunung dan pegunungan dimana tempat tersebut berpeluang sebagai areal hunian para manusia purba. Letak yang strategis dan kesuburan tanah akan aktifitas vulkanik pada ribuan tahun silam membuat daerah ini sangat mendukung kegiatan pertanian. Letaknya yang terisolir oleh gunung dan sungai yang luas membuat daerah ini seakan menawarkan sebuah benteng alami yang dapat melindungi

siapa saja yang berada didalamnya dari ancaman serta pengaruh-pengaruh dari luar. Kala Holosen, di kawasan Malang telah terdapat pemukiman yang mulai membudidayakan daerah tersebut menjadi sebuah areal pertanian didekat aliran Sungai Brantas (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Malang, 2013 : 18).

Dataran Tinggi Malang memiliki potensi luar biasa untuk melahirkan Peradaban. Alamnya merupakan perpaduan antara gunung, lembah dan sungai memungkinkan padanya lahir cipta karya besar masa lalu (Mustopo dalam Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Malang, 2013 : 19), tak terkecuali karya budaya yang berbasis agro-ekonomik. Lapisan humus, sumber air, maupun sungai-sungai purba yang melintasi Kota Malang seperti Brantas, Metro, Bango dan Amprong adalah sebuah faktor penyubur. Oleh karenanya, bisa dimengerti bila semenjak itu hadir perkampungan purba di Malang. Peristiwa ini sekaligus menjadi picu terbentuknya pemukiman awal di Malang Raya yang berbasis ekonomi pertanian. Malang menjadi areal pertanian dan perkebunan yang luas, yang kian luas manakala memasuki Jaman Sejarah (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Malang, 2013 : 19).

c. Latar Sejarah Kota Malang dari Jaman Prasejarah hingga Masa Perkembangan Islam

Pemukiman di kota Malang tumbuh dan berkembang luas serta semakin padat. Hal ini sebenarnya bukan dipengaruhi oleh faktor geostrategisnya, sebab, seperti yang kita ketahui sebelumnya bahwa secara geografis, daerah Malang berada di pedalaman Jawa dengan gunung-gunung yang mengisolasi dan sungai-sungai yang mengiris-iris daerah ini. Dengan timbulnya keadaan alam tersebut, seharusnya perekonomian di tempat ini mengalami kemunduran dan ketertinggalan dibanding daerah-daerah yang lain. Hal tersebut dapat dilihat dari berbagai faktor yang dapat diperkirakan seperti sulitnya transportasi dikarenakan medan yang curam dan

berbahaya, sempitnya lahan pertanian yang datar, jauh dari pelabuhan, dll. Namun ternyata latar strategis Kota Malang justru terletak pada sejarah pemerintahannya yang dari masa ke masa menjadi pusat pemerintahan. Malang seolah ditakdirkan mewarisi sejarah perkotaan (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Malang, 2013 : 32)

Semenjak masa Hindu-Buddha tempat-tempat tertentu di Kota Malang dijadikan pusat pemerintahan kerajaan (kadatwan). Berturut-turut kadatwan: (1) Kerajaan tertua di Jawa Timur, yakni Kanjuruhan (abad VIII-IX M), dengan lokasi di lembah Sungai Metro, (2) kerajaan Mataram Hindu masa pemerintahan Pu Sindok pada paro pertama abad X M, dengan kadatwan di seberang utara Sungai Brantas, (3) Kerajaan Singasari pada masa pemerintahan Ken Angrok hingga awal pemerintahan Wisnuwardhana (abad XIII M) dengan kadatwan di Kutho Bedah (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Malang, 2013 : 32). Kemudian pada masa pendudukan Mataram Islam di Jawa Timur, Malang juga menjadi sebuah tumpu wilayah yang diperebutkan, dimana terjadi sebuah peperangan hebat di wilayah kadatwan Kadipaten Malang saat itu, yakni di Kutaraja. Peperangan dasyat yang menghancurkan wilayah Kutaraja tersebut akhirnya diabadikan dengan digantinya nama “Kutaraja” menjadi “Kutobedah”. Dengan berbagai sejarah di masa lalu, Malang kini hadir menjadi kota besar dengan ribuan sejarah dan mitos akan peninggalan-peninggalan di masa lampau. Untuk menguraikan sejarah Kota Malang, dibutuhkan pemahaman sejarah yang runtut hingga ke akar sejarah kota ini sebagai berikut :

1) Jaman Prasejarah

Ketika Danau Purba Malang belum kering, pemukiman manusia purba masih berada di lereng-lereng gunung dan pegunungan yang mengelilingi Malang. Ketika Masa Berburu dan Mengumpulkan Makanan Tingkat Lanjut, hunian manusia Prasejarah berwujud pemukiman di dalam gua alam (*cave*

settlement), dimana gua-gua semacam itu banyak didapatkan di pegunungan kapur di bagian selatan Malang. Pada masa Berburu dan Mengumpulkan Makanan tingkat awal hingga lanjut, daerah di tengah Dataran Tinggi Malang masih berpayapaya sehingga masih belum layak huni (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Malang, 2013 : 34). Hal ini disebabkan sisa Danau Purba Malang masih belum kering sepenuhnya. Oleh karena itu bisa dimengerti bila penemuan artefak-artefak pada masa paleolitik dan mesolitik ini banyak ditemukan di daerah pegunungan, seperti di lereng G. Kawi, Arjuno, Welirang, Tengger, Semeru dan Peg. Kapur Selatan (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Malang, 2013 : 34).

Bagian tengah dari Dataran Tinggi Malang baru terdapat hunian pada sekitar Masa Bercocok Tanam, dimana ditemukanya sejumlah artefak berupa dua buah beliung persegi, alat pahat dari batu kalsedon serta kapak genggam dari batu andesit di sebelah timur G.Kawi tepatnya di daerah Kacuk di sekitaran aliran sungai Metro dan Brantas (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Malang, 2013 : 35). Pada masa ini, walaupun sebagian besar air pada Danau Purba Malang telah kering, namun ketika musim hujan tiba, sejumlah tempat masih menyisahkan genangan air yang menyerupai telaga di cekungan tanah, namun justru hal tersebut sangat mendukung dari budidaya pertanian oleh tanaman yang membutuhkan banyak air seperti padi. Peneliti memperkirakan bahwa bentuk-bentuk hunian pada masa itu berbentuk rumah panggung, dimana badan rumah disangga oleh kaki-kaki rumah dan berada beberapa meter dari permukaan tanah. Hal ini berhubungan dengan ditemukan artefak berupa “Watu Gong” atau “Watu Kenong” yang wujudnya mirip dengan alat musik tradisional, yakni Gong.



Gambar 2.6: Artefak Watu Gong
(sumber : www.mpupurwa.blogspot.com)

Sebenarnya artefak Watu Gong tersebut adalah sebuah pelandas tiang atau umpak dari hunian pada masa itu yang berbentuk rumah panggung (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Malang, 2013 : 35-36).

2) Masa Hindu-Budha

Starting Point dari peradaban lembah Metro pada jaman Prasejarah itu adalah modal utama yang kelak setelah masuknya pengaruh budaya India menjadi pusat pemerintahan (kadatwan) dan sekaligus pusat peradaban. Di daerah - daerah lain banyak sekali ditemukan temuan-temuan peradaban yang lebih kuno umurnya ketimbang peradaban *Homo Sapiens* seperti temuan fosil-fosil *Homo Soloensis* di daerah Wadjak serta *Homo Mojokertensis* yang berada di daerah aliran sungai Brantas di Mojokerto, namun justru daerah Malang dan sekitarnya-lah yang muncul pertama kali dalam sejarah *Homo Sapiens* di Jawa Timur (Pemerintah Kota Malang, 1964 : 10).

Bukti keberadaan awal sejarah tersebut tercantum pada sebuah prasasti bernama prasasti Dinoyo yang berangka tahun 682 caka (760 M) yang merekam sebuah kejadian pada masa pemerintahan kerajaan Kanjuruhan yang menandakan bahwa daerah Malang telah menjadi pusat pemerintahan dan pusat peradaban. Prasasti tersebut bertuliskan bahwa : (1) Adalah seorang raja sakti dan bijaksana, Dewasimha namanya; (2) Putranya bernama sang Liswa yang terkenal juga dengan nama Gajayana. Sesudah ayahnya pulang ke surga, maka sang Liswa yang menjaga istana yang besar bernama Kanjuruhan; (3) Sang Liswa mempunyai seorang anak putri yang bernama Uttejana; (4) Sang raja Gajayana yang memberi ketentraman kepada sekalian para brahmana dan dicintai oleh para rakyatnya, berbakti pada yang mulia Resi Agastya. Bersama-sama pembesar negeri dan penduduk beliau membuat candi yang bagus bagi sang Maharsi Agastya untuk membinasakan segala penyakit yang menghilangkan kekuatan. (5) Sesudah beliau melihat arca Agastya yang terbuat dari kayu cendana, maka raja memerintahkan kepada para pelukis dan pemahat untuk membuat arca baru dari batu hitam yang elok (Pemerintah Kota Malang, 1964 : 11).

Dua abad kemudian (abad X M), tepatnya pada tahun 929 M, kembali Malang dijadikan kadatwan Mataram Hindu pada masa pemerintahan Pu Sindok (Sri Isana). Dalam prasasti Turyyan (929 M) mengatakan bahwa sejak saat itu kadatwan Mataram direlokasi dari Jawa Tengah ke Jawa Timur dengan ibukota pertamanya yang bernama Tamwlang. Para sejarawan memperkirakan letak kadatwan ini berada di sebuah kampung di utara aliran Brantas yang kini bernama Tambelang. Pada masa itu di Malang juga terdapat sebuah kerajaan yang tidak terlalu besar bernama Tumapel. Dimana kerajaan ini merupakan daerah kekuasaan dari Kertajaya seorang raja dari

Kediri. Tumapel di pimpin oleh seorang akuwu yang bernama Tunggul Ametung yang mempunyai seorang istri bernama Kendedes. Tak terlalu lama ia menjabat sebagai akuwu, Tunggul Ametung dibunuh, ia terjebak oleh siasat licik Ken Angrok yang pada saat itu menjabat sebagai abdi dalem di kerajaan Tumapel. Sepeninggal penguasa lamanya, Ken Arok segera memperistri Kendedes dan menjadi penguasa baru di Tumapel. Kerajaan Tumapel atau yang lebih terkenal disebut sebagai Singasari bertambah jaya setelah mengalahkan kerajaan Kediri dan merebut daerah kekuasaannya.

Selain tiga kerajaan yang berkadatwan di wilayah kota Malang itu, yakni Kanjuruhan, Mataram dan Tumapel, ada juga Negara bawahan (*vassal*) Majapahit yang berkadatwan di lereng barat bukit Buring yang bernama Kabalan (Kabalon). Dibanding Negara *vassal* lainnya, Kabalon merupakan sebuah *vassal* yang paling penting, mengingat penguasanya yang bergelar Paduka Bhatharra (disingkat bhre), adalah putri mahkota dari raja Hayam Wuruk, yakni Kusumawarddhani (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Malang, 2013 : 41-42). Dahulu pada masa kekuasaan Tunggul Ametung, Kabalon merupakan sentra pengerajin emas, namun sejak dipimpin oleh Kusumawardani di masa emas hingga masa akhir Majapahit, kedudukan negeri itu menjadi sangat utama.

3) Masa Perkembangan Islam

Islamisasi Malang Raya berlangsung relatif semasa dengan pemerintahan kerajaan Sengguruh yang berlokasi di Malang Selatan. Bersama dengan Tigang Juru dan Blambangan, Sengguruh adalah kantong kerajaan Hindu terakhir di Jawa (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Malang, 2013 : 43). Kendati daerah-daerah lain telah diislamkan oleh Demak, namun ketiga kerajaan ini tetap mempertahankan diri secara gigih sebagai kerajaan bercorak Hindu. Nama Sengguruh

sendiri kini adalah nama sebuah desa di daerah selatan Kapanjen yang dilintasi oleh Sungai Brantas. Menurut legenda lokal, penguasa Kerajaan Sengguruh adalah Raden Pramana, putera patih Majapahit yang bernama Udara. Di areal desa ini banyak ditemukan berbagai peninggalan arkeologi masa Hindu-Buddha, yang menjadi petunjuk bahwa daerah ini telah lama mendapat pengaruh Hindu. Oleh karena itu, dapat difahami jika tempat terpencil di wilayah Pegunungan Kapur Selatan ini dahulunya menjadi sebuah daerah basis perlawanan penguasa Hindu Jawa terakhir terhadap Kerajaan-kerajaan Islam kala itu (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Malang, 2013 : 43-44).

Kekuasaan Sengguruh akhirnya jatuh ke tangan Demak pada kisaran tahun 1545, setelah Demak mengalahkan penguasa-penguasa Hindu di daerah Jawa Timur lainnya seperti Blitar di tahun 1542 dan Mamenang (nama kuno untuk kerajaan Kediri) di tahun 1544. Kesuksesan Kasultanan Demak menginvasi Sengguruh menjadikan pengaruh Islam di Malang Raya semakin meluas. Ada kemungkinan bahwa serangan Demak terhadap Sengguruh tersebut mendapat bantuan dari seorang penguasa di Gibig (Gribik, Ngibik). Menurut legenda lokal, penguasa Gribik memeluk Islam berkat jasa dari Syeh Maganti, paman sunan Giri yang tinggal di Gumena. Bila demikian, maka awal dari Islamisasi di daerah Malang dimulai tahun 1500an, berkat pengaruh dari sentra Islam di Giri. Penempatan murid Syeh Maganti di Gribig ini dimaksudkan untuk mengontrol kerajaan Hindu terakhir di Sengguruh. Ada seorang tokoh Legendaris sekaligus keramat yang disemayamkan di kompleks makam Gribig di lembah barat Gunung Buring, yakni Ki Ageng Gribig. Besar kemungkinan daerah Gribig sama dengan sebuah bukit yang dahulunya bernama “Gunung Malang”, dimana hal tersebut juga

disebutkan dalam Serat Kanda, “Gribig berada di lembah Barat suatu bukit yang bernama Gunung Malang”. Kendati demikian, Penguasa di Gribig yang bernama Ki Ageng Gribig tersebut adalah seorang pionir Islamisasi untuk wilayah Malang. Islamisasi di Malang terjadi pada abad ke XVI (1500 M), namun belum seluruhnya daerah Malang berhasil di Islamkan, karena jika menilik dari Informasi di dalam Kitab Pararaton diketahui bahwa hingga abad ke XVI pengaruh budaya Hindu di seluruh penjuru Malang Raya masih terbilang kuat (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Malang, 2013 : 45).

Islamisasi di Malang makin kuat terjadi pada masa kesultanan Mataram, utamanya pada masa invasi Sultan Agung ke Surabaya Selatan, serta hampir bersamaan waktu dengan pendudukan ujung timur dari Jawa Timur dan Pasuruhan. Mataramisasi terhadap Malang terjadi ketika masa pemerintahan Adipati Ronggo Tohjiwo. Dalam pertempuran yang berlangsung sangat sengit, antara lain gugur Panji Pulangjiwo, panglima perang Kadipaten Malang yang juga merupakan adik dari Ronggo Tohjiwo dan Proboretno, istri Panji Pulangjiwo yang dengan heroik berperang menggantikan sang suami yang sedang tidak ada di pusat Kadipaten. Pada tahun 1614, pasukan Mataram berhasil menjebol perbentengan kota Kutharaja Malang. Drama terkoyaknya benteng kota Kutharaja ini, dalam istilah lokal disebut sebagai “Kutho Bedah”, dimana nama tersebut kini dikenal menjadi nama daerah dari tempat peristiwa tersebut terjadi (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Malang, 2013 : 45). Sangat mungkin bahwa benteng kota yang terkoyak tersebut adalah eks kadatwan Tumapel yang berlokasi di bukit Kuthobedah. Letaknya yang merupakan pertemuan dari tiga sungai, yakni Brantas, Amprong dan Bango terbilang strategis dan cocok untuk sebuah benteng pertahanan, karena dari arah barat, utara

ataupun selatan terlindung oleh barrier berupa sungai terjal dan dibentengi oleh Gunung Buring yang membujur di sisi timur. Dengan letaknya yang sangat strategis, Kuthobedah yang dahulu bernama Kutharaja merupakan daerah istimewa dimana perbentengan tersebut menjadi pusat kedaton yang terus diperebutkan oleh kerajaan-kerajaan sejak zaman kerajaan Tumapel hingga Mataram Islam, namun kini sisa jejak sejarahnya telah hilang terlumat oleh areal perumahan (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Malang, 2013 : 41).

d. Aglomerasi Historis Desa-Desa kuno di Kota Malang

Secara administratif, Kota Malang terdiri atas 57 kelurahan, yang bernaung dalam lima kecamatan, yaitu 12 kelurahan di Kec. Lowokwaru, 11 kelurahan di Kec. Blimbing, 12 kelurahan di Kec. Kedungkandang, 11 kelurahan di Kec. Klojen. Pengelompokan menurut administrasi pemerintahan dalam lima kecamatan tersebut tidak sepenuhnya bersejajar dengan peristiwa-peristiwa historis dalam ruang geografis (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Malang, 2013 : 59). Berikut merupakan paparan data sejarah dari desa kuno di Kota Malang:

1) Sub-Area Barat

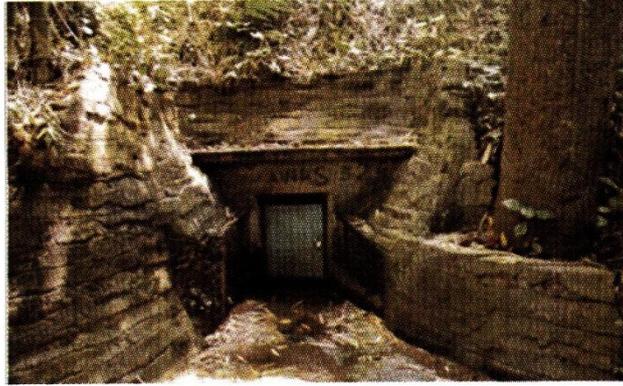
Sub-area barat berupa bentang geografis yang dilintasi oleh Kali Metro dan sebrang selatan Brantas. Dalam sejarah panjang kawasan Malang, sub area ini menjadi ajang peristiwa pada periode awal sejarah Malang. Awal sejarah Jawa Timur pun bisa dikatakan bermula di sini. Kanjuruhan sebagai kerajaan yang pertama kali muncul dalam sejarah Jawa Timur, dan merupakan cikal-bakal bagi kerajaan yang selanjutnya bertempat di area ini. Desa-desa kuno yang terpenting di sub-area barat antara lain berada di wilayah Karangbesuki, Merjosari, Tlogomas, Dinoyo dan Ketawang Gede. Sub-area ini memiliki *geostrategic*, lantaran (1) diapit dan dilintasi oleh

sungai purba yang besar, yaitu Metro dan Brantas; (2) memiliki kecukupan air dan tanahnya subur, sehingga memenuhi syarat untuk dikembangkan menjadi areal pertanian. (3) dilintasi oleh jalur transportasi purba, yang menghubungkan daerah Malang di Sub-DAS Hulu dan Kediri di Sub-DAS Tengah Brantas. Pada masa lalu keduanya merupakan sentra pemerintahan sekaligus pusat peradaban (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Malang, 2013 : 60-61). Jejak peradaban terus terukir di area ini semenjak Masa Bercocok Tanam, Masa Perundagian, Masa Hindu-Buddha dan sesudahnya. Sub-area barat yang merupakan pemula kawasan kota dan peradaban di wilayah Kota Malang, oleh karena itu tepat kiranya daerah ini diberi julukan sebagai sebuah “*ancient city*”.

Karang Besuki dan Merjosari adalah dua desa bertetangga yang dipisahkan oleh aliran kali Metro. Karang Besuki terletak di sebelah selatan dan Merjosari di seberang utaranya. Walaupun terpisah oleh sungai bertebing curam dan cukup lebar namun hubungan keduanya terjalin begitu erat. Karang Besuki dan Merjosari berada di lembah timur Gunung Kawi dan aliran Sungai Metro dimana dahulu pada masa kerajaan, Gunung Kawi dan Sungai Metro statusnya disakralkan. Menurut Pak Agus Priono selaku Budayawan, Gunung Kawi berasal dari bahasa jawa dimana “Kawi” berarti “pertama” (Kawitan), beliau menuturkan bahwa dahulu Pulau Jawa ini tidak dapat dijamah oleh manusia, dimana siapa yang memasukinya pasti mati. Satu-satunya yang dapat mem-babat tanah Jawa ini pertama kali adalah para Pandawa Lima yang berasal Gunung Kawi ini. Tak hanya Gunung Kawi saja yang dianggap sakral, namun daerah-daerah di sekitarnya seperti gunung Panderman juga dianggap gunung suci, dimana aliran Metro berasal dari lereng Timur gunung ini, oleh karena itu

sungai Metro ini juga dianggap sebagai sungai suci. Kesakralan sungai ini tercermin dalam namanya, yakni “Metro”, yang berasal dari kata “amreta” yang berarti abadi atau tak pernah mati (a + mreta (mati)) (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Malang, 2013 : 67-68). Keberadaan aliran Metro ini juga menjadi pertimbangan untuk melokasikan kadatwan Kanjuruhan di sebelah selatan-barat alirannya. dilihat dari sudut pandang militer, sungai curam serta lebar ini tepat untuk dimanfaatkan sebagai barrier alam guna melindungi ibukota terhadap serangan musuh yang berasal dari arah utara dan timur.

Sebuah wilayah lain yang tak kalah penting pada sub-area barat ini adalah desa Tlogomas. Dahulu setelah Danau Purba Malang mengering, bisa jadi masih tersisa sebuah telaga purba yang menggenangi tempat dimana desa Telogomas ini berada sekarang. Daerah ini dilintasi oleh sejumlah sungai seperti Kali Metro, Brahala, Brantas beserta anak-anak sungainya. Karena ketersediaan air cukup melimpah di tempat ini, maka otomatis kebutuhan agraris dan rumah tangga, bisa dibilang sangat terpenuhi. Pemukiman kuno di pusat kekuasaan Kanjuruhan cenderung berada di sekeliling telaga purba Tlogomas, dengan kehidupan yang amat bergantung serta memiliki banyak sekali sumber air, maka kehidupan masyarakat di pusat daerah kekuasaan Kanjuruhan ini cukup alasan untuk disebut “*hidrolic society*”. Jejak *hidrolic society* ini diperkuat dengan penemuan-penemuan beberapa saluran atau terowongan air yang berada di bawah tanah atau yang biasa disebut arung. Fungsi arung ini adalah untuk mengalirkan air yang mengantong dicekungan tanah pada musim hujan untuk dialirkan ke sungai-sungai. Sampai saat ini beberapa arung-arung ini masih difungsikan untuk pengairan Kota Malang.



Gambar 2.7: Mulut Arung di sebelah utara situs Karuman
(sumber : Buku Wanwacarita, hal 93)

2) Sub-Area Utara

Sub-area utara meliputi bentang geografis di sebrang utara Kali Brantas hingga Polowijen dan Arjosari di ujung utara yang dilintasi Kali Mewek. Dengan alirannya yang melewati tebing curam, Brantas seakan membelah daerah Malang utara dan selatan, sehingga menghambat mobilitas sosial-budaya diantara keduanya. Seberang selatan Brantas menunjukkan tanda-tanda karakter perkotaan kuno, sementara di bagian utara pada masa yang sama, lebih menunjukkan karakter pedesaan. Mojolangu dan Tunggulwulung hingga Polowijen dan Bale Arjosari adalah kawasan pedesaan yang menjadi daerah penyangga atau “*hinterland*” bagi pusat pemerintahan yang berada di sebrang selatan Kali Brantas dan lembah Metro (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Malang, 2013 : 121).

Mojolangu dan Tunggulwulung berada tepat di utara aliran Brantas permukaan tanah yang relatif datar di Mojolangu dan Tunggulwulung juga menjadi pertimbangan untuk mendayagunakan daerah ini sebagai pemukiman dan persawahan. Unsur nama “wulung” pada desa Tunggulwulung memberi gambaran bahwa dahulunya, di daerah tersebut banyak ditumbuhi pohon bambu wulung. Sementara unsur

nama “mojo” dari desa Mojolangu menggambarkan bahwa di daerah tersebut konon banyak terdapat buah Mojo yang berbau langu. Desa Polowijen berada di bagian paling utara Kota Malang, tepat di perbatasan dengan wilayah kabupaten Malang. Daerah Polowijen dibelah oleh poros purba, dimana poros ini menghubungkan Kota Malang dengan Pasuruhan, Surabaya, dan kota-kota lain di utara. Salah satu daerah di sub-utara yang menduduki posisi penting pada masa pemerintahan Hindu-Buddha adalah desa Tembalangan. Tembalangan dapat diidentifikasi dengan “Temwlang”, yakni nama ibukota Mataram masa pemerintahan Pu Sindok. Sejak tahun 1980an, daerah ini menjadi areal perumahan, sehingga banyak jejak masa lampau yang rusak dan hilang.

3) Sub-Area Timur

Sub area timur terbentang dari lembah Kali Bango, Amprong dan Brantas hingga lereng barat gunung Buring. Seperti halnya sub-area barat, sub-area timur memiliki banyak peristiwa penting yang terjadi pada perkembangan sejarah masa Hindu-Buddha hingga masa perkembangan Islam. Gambaran bahwa sub-daerah timur yang pada masa kini kurang berkembang, berbanding terbalik pada masa lalu, mengingat daerah dibagian timur Malang ini banyak memegang peranan penting. Pada masa lalu sebelum dibangunnya jembatan-jembatan permanen yang melintasi kali Bango, Amprong, dan Brantas, hubungan antara Gunung Buring dengan Malang utara dan selatan dilakukan dengan menyusuri jalan di lereng bawah bukit atau memotong punggung bukit untuk menuju ke daerah timur Malang. Keberadaan Gunung Buring atau yang dahulunya dinamakan Gunung Malang ini bukanlah suatu penghalang untuk menjadikannya ajang kegiatan sosial-budaya. Hal tersebut terbukti bahwa di daerah ini pernah berdiri pusat-pusat

pemerintahan dan pusat siar agama, baik pada masa Hindu-Buddha ataupun masa perkembangan Islam.

Di wilayah timur ini terdiri dari wilayah Bunulrejo, Kedungkandang, Madyopuro, Lesanpuro, Cemoro Kandang, Kotalama dan Polehan. Bunulrejo dan Kedungkandang dipisahkan oleh aliran Sungai Bango dimana Bunulrejo berada di sebelah barat alirannya dan Kedungkandang berada di sebelah timurnya. Di daerah tersebut kabarnya terdapat banyak sumber air yang salah satu sumbernya adalah lokasi pathirtaan atau kolam suci yang dikenal dengan Situs Bulul. Di dekat situs tersebut terdapat sebuah arca Ganesya yang cukup besar dengan sebuah prasasti di bagian belakangnya. Arca ini diletakkan di dekat persimpangan atau “tempuran” dari Kali bango dan anak sunginya. Keberadaan arca Ganesya ini dipercaya dapat menangkal bahaya gaib atau kekuatan jahat (viceswara) di wilayah tempuran tersebut yang juga diyakini warga merupakan sumber tempat jahat atau berbahaya (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Malang, 2013 : 143-144). Madyopuro dan Lesanpuro berada di lembah dan lerang sisi barat Gunung Buring dimana permukaan tanah di daerah tersebut relatif rata dan cocok untuk pemukiman. Berasal dari nama “puro” pada Madyopuro dan Lesanpuro yang dalam bistilah Jawa kuno berarti benteng, kota, ibukota, istana, atau keraton tempat raja tinggal. Hal tersebut mendasari hipotesa bahwa di daerah tersebut konon merupakan areal pemukiman yang penting dan ramai. Didekat Madyopuro dan Lesanpuro terdapat sebuah tempat bernama Kebolon (dulu: Kabalan atau Kabalon) yang dahulu kala merupakan sentra pembuat dan pengerajin emas di Malang Raya yang tempatnya bersebrangan dengan Kuthobedah, pusat kadatwan di kala itu.

Daerah Kabalon merupakan daerah yang unik, dimana selain sentra pembuatan kerajinan emas, tempat ini juga

merupakan sebuah sentra pertapaan dan religi yang juga berhubungan erat dengan emas. Disini profesi pembuat atau pengerajin emas dipandang sebagai sebuah profesi yang suci dan terhormat yang disebut “Dharma-Kencana” sehingga seorang petapa yang mencari ilmu disini mengasah kemampuan religinya dengan membuat kerajinan emas (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Malang, 2013 : 154). Pada kitab Pararaton dikisahkan secuil kisah tentang desa kabalon ini :

“... Ada seorang kepala lingkungan daerah Turyantapada, ia pulang dari Kabalon, bernama Mpu Palot. Ia adalah seorang tukang emas, berguru pada tetua di desa Kabalon, yang seakan-akan sudah berbadankan kepandaian membuat barang emas dengan sesempurna-sempurnanya. Sungguh ia sempurna dan tak bercacat. Mpu Palot pulang dari Kabalon membawa bahan seberat lima tahl, berhenti di Lulumbang...” (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Malang, 2013 : 153)

Mpu Palot sendiri adalah ayah angkat dari Ken Angrok yang kelak ia juga menyarankan anak angkatnya untuk menuntut ilmu emas di Kabalon. Daerah Kabalon sendiri pada masa keemasan Majapahit menjadi sebuah daerah penting karena selain menjadi Negara bawahan (vassal), Kabalon juga diperintah oleh putri mahkota Hayam Wuruk yang bernama Kusumawardani yang bergelar “Rajakumari”. Penempatan putri mahkotanya di Kabalon menunjukkan bahwa menurut kaca pandang Hayam Wuruk, daerah Malang penting artinya, sebab di daerah inilah sang putri mahkota menjalani masa persiapan sebelum kelak berada di pucuk pemerintahan Majapahit.

Pada sub-area timur ini juga terdapat tumpu pemerintahan Islam di Malang yang ada pada masa pemerintahan Sultan

Agung di Mataram. Daerah tersebut bernama Dusun Gribig dengan pemimpinnya yang sekaligus menjadi pemimpin syiar agama Islam yang pertama di Malang yang bernama Ki Ageng Gribik. Setelah perbentengan Adipati Rangga Tohjiwo di Kuthoraja dijebol (menjadi Kutobedah) dan dibumihanguskan, pemerintahan baru pindah kearah timur laut dari Kuthobedah, yakni di Gribik.

4) Sub-Area Selatan

Sub-area berbatas kali Kasin yang mengalir dari timur ke barat. Dibanding dengan sub-sub area yang lain, sub-area selatan kurang memiliki jejak sejarah. Jejak sejarah di area ini terbilang sedikit dan kecil, tak sebanding jejak-jejak sejarah semonumental sub-area barat, utara dan timur. Kebanyakan dari penemuan di wilayah ini adalah benda-benda prasejarah berupa gua-gua di gunung kapur, kapak-kapak batu dan benda-benda lain yang berasal dari masa sebelum ditemukannya tulisan.

5) Sub-Area Tengah

Pada masa Kolonial hingga masa sekarang, Sub-area tengah dari kota Malang adalah sub-area yang paling maju ketimbang yang lain, dimana pusat pemerintahan, pusat keagamaan dan pusat perdagangan berkumpul pada satu titik. Pada masa lalu, sub-area tengah ini adalah area yang paling terlambat masa perkembangannya, yakni dimulai setelah masa Islam menduduki Malang atau setelah peristiwa Kuthobedah. Pada prasasti Pamotoh (1198 M) disebutkan nama “Desa Talun” yang berada di timur G. Kawi atau di bagian tengah dari Kota Malang. Secara harfiah, “talun” adalah kebun luar di tepi hutan yang belum lama dibuka (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Malang, 2013 : 186). Dalam lagu anak-anak tradisional di Jawa Timur juga terdapat sebuah lagu yang berjudul Kidang Talun, yang bermakna seekor kijang yang berasal di daerah

talun. Dalam lagu Kidang Talun tersebut dikisahkan seekor Kijang yang mencuri Kacang dan Lembayung milik para petani. Lembayung dan Kacang bisa jadi adalah tanaman yang dibudidayakan warga Desa Talun dimasa lampau, mengingat daerah ini dahulunya dialiri sungai kecil yang berguna sebagai pemasok kebutuhan para petani. Jika direalisasikan pada masa lampau, maka dapat kita ambil kesimpulan bahwa dahulu sub-area tengah di Kota Malang adalah sebuah hutan belantara yang ditepinya terdapat sebuah desa kecil dan belum merupakan area yang ramai.

e. Seni dan budaya Tradisional Kota Malang

Seni dan budaya meresap pada tiap-tiap daerah di Indonesia ini. Seni dan budaya tersebut berkembang menyesuaikan diri dengan tatanan sosial dan budaya para penduduk lokal di area tersebut dan diterapkan menjadi sebuah kearifan lokal. Di daerah Malang sendiri, Kearifan lokal memiliki banyak wujudnya seperti berikut:

1) Budaya Panji

Panji merupakan sebuah karya sastra Jawa Kuno yang berkisah seputar petualangan asmara Panji Asmorobangun dan Putri Candrakirana (Dewi Sekartaji). Cerita lakon Panji berbeda dengan lakon Wayang Purwa atau Wayang kulit yang merupakan adaptasi dari cerita Mahabarata, cerita Panji adalah cerita Jawa asli yang kemudian menyebar ke berbagai wilayah nusantara serta di berbagai Negara di daratan Asia Tenggara (Kasdi, dkk, 2009 : 1). Beberapa kesenian tradisional yang selama ini menggunakan cerita panji misalnya Wayang Topeng, Wayang Beber, Wayang Golek, Wayang Krucil, dll.

Cerita Panji sudah sangat lama terpatrit di lereng Gunung Penanggungan, Gunung Arjuno, dan tertatah di Candi Penataran. Walaupun peristiwa asmara dari Panji Asmorobangun dan Dewi Sekartaji memang betul terjadi,

namun banyak yang beranggapan bahwa ia adalah sosok fiktif belakayang ada di dalam dongeng. Citra ini tidak lepas dari kemasan budaya penceritaanya yang lebih berupa “Dongeng yang Disejarahkan” ketimbang “Sejarah yang Didongengkan” (Kasdi, dkk, 2009 : 8). Panji adalah tokoh manusia biasa yang merupakan pangeran Jawa dan bukan Pangeran pendatang seperti Rama dan Pandawa. Dalam cerita-ceritanya, Panji adalah sosok yang pandai bermain musik, penari, pemain drama dan penulis puisi. Panji merupakan tokoh teladan masa lampau dan perilakunya merupakan teladan arif dalam mengembangkan lingkungan dengan cara-cara yang sarat akan nilai ekologis (Kasdi, dkk, 2009 : 9). Sebagai lakon dalam seni pertunjukan, panji utamanya tampil dalam drama wayang topeng. Dalam bentuk wayang topeng di Jawa Timur, cerita panji saat ini dipergelarkan oleh paguyuban Jati Dhuwur di Jombang, Padhepokan Sri Margo Utomo dan Pulungdowo di Tumpang, dan Padhepokan Seni Mangun Dharma di Malang (Kasdi, dkk, 2009 : 162).

Panji berakar dari istilah kuno *apanji* yang diartikan orang besar, terhormat, dan berkedudukan. Kata panji juga dapat ditafsir dari kata *mapanji* yang artinya berperilaku mulia, bermartabat dan berkewibawaan. Panji memiliki kaitan dengan kebangsawanan. Panji dapat disimpulkan sebagai gelar kebesaran yang terkait dengan kebangsawanan (Pigeaud dalam Kasdi, dkk, 2009 : 173). Terlepas dari cerita panji yang berkisar seputar asmara Panji Asmorobangun dan Putri Candrakirana (Dewi Sekartaji), nama Panji sendiri erat kaitanya dengan sejarah sebuah daerah di Kota Malang yang bernama Kepanjen. Kepanjen dahulunya bernama *Kepanjian* yang menurut sesepuh-sesepuh di daerah tersebut berhubungan erat dengan cerita kepahlawanan Raden Panji Pulangjiwo pada masa invasi Mataram Islam ke Malang.

a) Cerita Panji Pulangjiwo

Cerita mengenai Panji Pulangjiwo terdapat dua versi yakni versi Mataram Islam dan versi Japanan. Karena dahulunya cerita ini adalah cerita yang beredar dari mulut ke mulut kedua versinya memiliki perbedaan yang mencolok, namun memiliki sebuah inti yang sama, yakni kisah asmara Panji Pulangjiwo dengan Roro Proboretno putri Kadipaten Malang. Cerita yang digunakan kali ini adalah cerita Panji Pulangjiwo versi Mataram Islam karena memiliki kemiripan dan benang merah dengan cerita rakyat Asal-Usul Kota Malang yang akan dijabarkan pada pembahasan berikutnya. Berikut merupakan cerita Panji Pulangjiwo versi mataram yang ditulis oleh Agung Cahyo Wibowo:

“Kadipaten Malang berada dipimpin seorang adipati bernama Rangga Tohjiwo, yang mempunyai anak perempuan bernama Roro Proboretno, yakni seorang gadis sakti dan peparas ayu rupawan. Dengan kelebihan ini banyak pemuda mengagumi dan mempersuntingnya, tetapi Roro Proboretno menginginkan suami yang sakti mondra guna tanpa tanding. Tempat pertapaan Roro Ayu Proboretno berada Gua sungai Amprong. Akhirnya Adipati membuka sayembara yaitu yang berbunyi, “Barang siapa yang bisa mengalahkan kesaktian anaknya maka akan menjadi suaminya”. Sayembara ini akhirnya cepat tersebar sampai diluar daerah Kadipaten Malang. Salah satu punggawa Kadipaten Malang yang bernama Sumolewo, ingin memperistri Raden Proboretno. Sumolewo adalah seorang punggawa kadipaten yang terkenal sakti, mempunyai guru bernama Ki Japar Sodik, gurunya Sumolewo pernah berpesan, “Supaya Sumolewo tidak menikahi Proboretno karena nanti akan dikalahkan oleh

seorang yang berasal dari madura, berambut panjang dan seorang kasatria yang masih muda, sakti mandraguna dan tak terkalahkan”. Karena besar keinginannya untuk memiliki Roro Proboretno maka Sumolewo mencoba untuk menghadang orang yang dimaksud oleh guru Ki Japar Sodik dengan mencegat setiap orang yang akan masuk Kadipaten tepatnya di Malang sebelah utara. Setiap orang madura yang mempunyai ciri-ciri yang dipesan gurunya maka dibunuh di tepi sungai. Raden Panji Pulang Jiwo adalah adipati Sumenep dari Madura, datang ke Kadipaten Malang karena ingin mengikuti sayembara Adipati Rangga Tohjiwo. Karena tahu kalau lewat Desa Lawang maka akan ketemu Sumolewo, maka Raden Panji mencoba lewat Malang sebelah timur.

Pada hari yang ditentukan sudah berkumpul pendekar-pendekar dari segala penjuru daerah, maka pertandingan dimulai dengan aturan siapa yang terakhir memenangkan pertandingan maka akan melawan Roro Proboretno. Setelah pertandingan berlangsung cukup lama maka tinggalah Sumolewo dengan Raden Panji, Pertandingan antara pendekar tangguh ini terjadi cukup sengit dan akhirnya Raden Panji Pulang Jiwo sebagai pemenangnya. diakhirnya pertandingan maka berhadapanlah dengan Pendekar Roro Proboretno. Pertandingan ini seimbang dan pada akhirnya Proboretno terdesak dan akhirnya berlari dengan menunggang kuda untuk bersembunyi di benteng patilasan kerajaan singosari yang tertutup oleh Gerbang yang kuat bagi pertahanan Proboretno. Raden Panji segera mengejar dengan Kudanya yang bernama Sosro Bahu akhirnya diketahuilah persembunyian Proboretno. Maka dengan Turun dari Kuda maka mendekatilah pada gerbang penutup. Karena

Kesungguhan dan kesaktian Raden Panji maka Pintu Gerbang bisa dibuka, yang akhirnya Roro Proboretno bisa dikalahkan. Proses Pernikahan antara Raden Panji Pulang Jiwo dan Proboretno berlangsung dengan Meriah yang dihadiran oleh petinggi kadipaten dan pesta rakyat .

Pada pemerintahan kerajaan Mataram Islam, Dalam kitab “Babad Tanah Jawi Pesisiran” diberitakan bahwa Adipati Malang dan seluruh adipati di Jawa Timur menolak tunduk pada Mataram Islam, dengan cara tidak mau mengirim upeti. Karena adipati Malang dianggap makar, maka Raja memerintahkan untuk menghadap ke Mataram, tetapi panggilan ini tidak dihiraukan. Akhirnya Raja Mataram Islam mengirim Pasukannya yang dipimpin oleh Joko Bodho.

Pasukan Malang dipimpin Raden Panji dan Proboretno, Pada akhirnya terjadilah perang besar, dan perang tanding antar Proboretno dengan Joko Bodho. Setelah peperangan yang sengit, Joko Bodho berhasil mengalahkan dan membunuh Roro Proboretno, namun keris yang dimiliki Joko Bodho hilang kesaktiannya karena memiliki pantangan membunuh wanita.

Raden Panji Pulangjiwo begitu marah ketika istri tersayang diketahui telah meninggal, maka dikejarlah pasukan musuh, dengan menunggang kuda Sosro Bahu dan memabat habis pasukan Joko Bodho. Sisa-sisa pasukan Mataram mencoba bersembunyi di daerah hutan rimba yang bernama Desa Ngebruk, Akhirnya sisa pasukan Mataram yang bersembunyi bisa diketahui, maka perang tanding antara Raden Panji dan Joko Bodo berlangsung, karena kesaktian keris Joko Bodo sudah hilang, maka dengan mudah Joko Bodo dibunuh. Raja Mataram mengetahui kekalahan pasukannya dan kesaktian Raden Panji

Pulangjiwo, maka dikirimlah pasukan lebih besar yang dipimpin oleh Tumenggung Alap-alap.

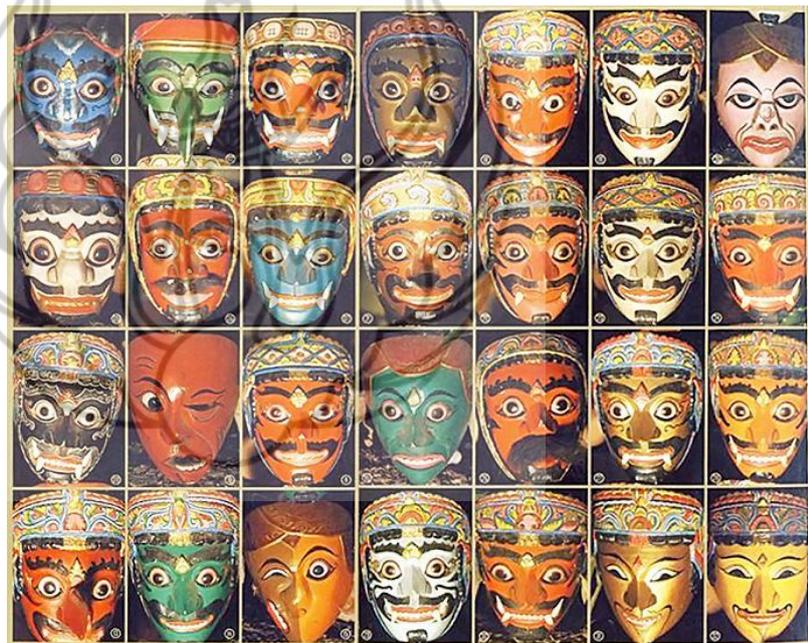
Raden Panji mendapat tekanan Jiwa yang berat atas kehilangan Proboretno, karena merasa berdosa tidak mampu melindungi istrinya yang sebenarnya harus tinggal di Kadipaten, bukan ikut dalam perang. Akhirnya perwira-perwira Mataram menemukan strategi jitu, maka dijalankannya strategi dengan membuat panggung yang disitu di beri seorang putri Mataram yang wajahnya memang mirip dengan Putri Proboretno, yang didepan jalan naik panggung diberi jebakan sumur. Pada saat itu diundanglah Raden Panji Pulang Jiwo untuk bertemu Putri Proboretno palsu, dengan diiringan lantunan tembang asmorodono, maka datanglah Raden Panji melihat sosok Putri Proboretno duduk diatas panggung maka langsung mendekat menuju jalan naik ke atas panggung, dan masuklah Panji Pulangjiwo ke jebakan lubang sumur maut. Seketika puluhan prajurit datang kesumur itu untuk membunuh Raden Panji Pulangjiwo. (agungkepanjen.blogspot.com, diakses pada 28 Mei 2015)

2) Topeng Malang

Kata “topeng” berarti tutup wajah atau kedok dimana setiap pemainnya memakai penutup wajah. Topeng merupakan benda hasil budaya manusia yang sudah setua kebudayaan manusia itu sendiri dimana topeng merupakan sebuah ekspresi simbolis yang dibuat manusia untuk maksud tertentu (Hidajat, 2008 : 1). Pertunjukan topeng pada awalnya merupakan pertunjukan kuno yang berbentuk teater rakyat (*the small tradition*).

Wayang Topeng berkembang pada masa kerajaan Hindu-Buddha di Jawa Timur, tepatnya setelah kerajaan Medang dan Mataram Kuno pindah ke daerah Jawa Timur (Supriyanto &

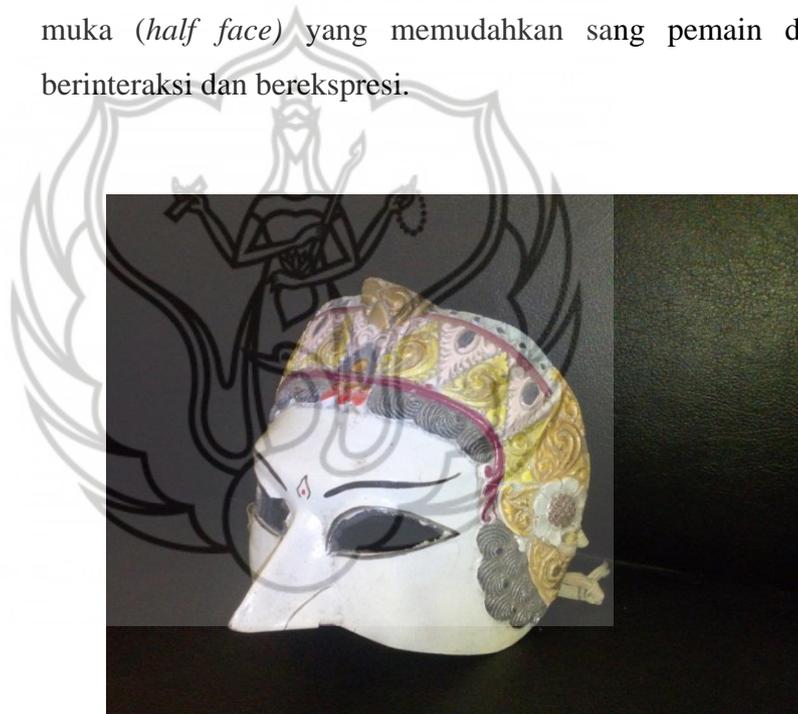
Pramono, 1997: 4). Sebagai sebuah pertunjukan rakyat, Kesenian Wayang Topeng dengan cepat menyebar luas ke daerah-daerah lain, tak terkecuali di Malang. Detil aksesoris pada topeng memiliki warna yang tetap secara konvensional dimana warna putih menggambarkan karakter jujur, suci, dan berbudi luhur, warna kuning menggambarkan karakter mulia, warna hijau menggambarkan watak satriya yang gagah, warna merah menggambarkan watak yang kasar atau *agal*, warna merah gelap menggambarkan watak yang budi luhur, warna merah muda bila wujudnya raksasa, maka berwatak angkuh, sombong, serakah, dan licik; namun bila wujudnya satriya warna merah muda ini menggambarkan watak pengabdian dan berakal cerdas (Supriyanto, 2004 : 50).



Gambar 2.8: berbagai karakter Topeng Malangan
(sumber : http://taurus-vocation.blogspot.com/2012_11_25_archive.html)

Almarhum Karimun mengatakan Bahwa “Kesenian Topeng tidak diperuntukkan acara-acara kesenian seperti sekarang ini. Topeng waktu itu yang terbuat dari batu adalah bagian dari acara persembahyangan. Barulah pada masa Raja Erlangga, topeng dikonstruksi menjadi kesenian tari. Topeng digunakan

menari waktu itu untuk mendukung fleksibilitas si penari. Sebab waktu itu sulit untuk mendapatkan riasan (make up), untuk mempermudah riasan, maka para penari tinggal mengenakan topeng di mukanya” (<http://malangan.com/sejarah-topeng-malangan/>, diakses pada 28 Mei 2015). Layaknya sebuah budaya yang terus berinovasi dan bervolusi, bentuk dari Topeng Malang juga berubah. Bentuk Topeng Malang yang Nampak sekarang merupakan evolusi dari wujudnya yang terdahulu. Menurut Pak Agus Priyono selaku budayawan, dahulu yang membedakan Topeng Malangan dengan topeng dari daerah lain adalah bentuknya yang setengah muka (*half face*) yang memudahkan sang pemain dalam berinteraksi dan berekspresi.



Gambar 2.9 : Topeng Malang setengah muka
(sumber: dokumentasi pribadi Albani Putra Rianto, 2015)

a) Drama Tari Wayang Topeng Malangan

Seni pertunjukan Wayang Topeng tumbuh dan berkembang di beberapa wilayah di Indonesia, maka muncullah ragam drama tari wayang topeng berdasarkan nama daerahnya, misal Wayang Topeng Malang, Wayang Topeng Madura, Wayang Topeng Cirebon, Wayang

Topeng Cilosari, Topeng Bali, dan topeng Betawi, dll. Seni pertunjukan Wayang Topeng Malang mempunyai ciri khas tersendiri di bidang kesenirupaannya, tata busana, iringan musik gamelan dan cerita yang dijadikan lakon (Supriyanto, 2004 : 12). Lakon adalah sebuah jalan cerita atau naskah yang memuat beberapa karakter di suatu saat atau tempat tertentu dengan sebuah kejadian tertentu. Ragam lakon topeng Malang termasuk ragam sastra lisan yang bersumber pada cerita Panji yang dilestarikan turun-temurun dari mulut ke mulut tanpa sumber sastra tertulis. Pada suatu pementasan Wayang Topeng Malang, lakon-lakon tersebut diceritakan berdasarkan daya ingat sang dalang (Supriyanto, 2004:5), maka tak aneh jika beberapa ki Dalang yang membawakan sebuah lakon yang sama namun memiliki detail cerita yang berbeda-beda antara satu dan yang lainnya. Terkadang juga sang ki Dalang membawakan cerita rekaan baru hasil karyanya sendiri yang disebut lakon *carangan*.



Gambar 2.10 : pertunjukan Topeng Malangan
(sumber: <http://panjivacation.blogspot.com/>.diakses pada 28 Mei 2015)

Wayang Topeng yang berkembang pada masa Mataram kuno mengalami evolusi saat kekuasaan Kertanegara di

Singasari, wayang topeng ceritanya digantikan dengan cerita-cerita Panji. Hal ini dapat dipahami ketika Kertanagera waktu itu menginginkan Singasari menjadi kekuasaan yang sangat besar ditanah Jawa. Panji yang didalamnya mengisahkan kepahlawanan dan kebesaran kesatria kesatria Jawa, terutama masa Jenggala dan Kediri. (<http://malangan.com/sejarah-topeng-malangan/>, diakses pada 28 Mei 2015). Dahulu Wayang Topeng ini dipakai media komunikasi antara kawulo dan gusti, antara raja dan rakyatnya. Kemampuan untuk menyerap segala sesuatunya dan membumikan dalam nilai kejawaan. (<http://malangan.com/sejarah-topeng-malangan/>, diakses pada 28 Mei 2015). Pada masa Perang Jawa pasukan Diponegoro yang bersembunyi di daerah Malang Juga menggunakan tari topeng sebagai kedok untuk menyembunyikan jati dirinya selama mendidik rakyat kecil dengan tujuan membangkitkan jiwa kemerdekaan dari ketidakadilan penguasa. Ketika masyarakat dan pemerintah mulai beralih pada cerita dan kesenian yang datang dari luar seperti wayang kulit yang mengadaptasi cerita Mahabarata dan Ramayana, kesenian panji menjadi tidak menarik kalangan atas. Tetapi karena tokoh panji sudah sangat melegenda, cerita panji kemudian dimunculkan dalam budaya tutur atau didongengkan seperti cerita rakyat. Salah satunya adalah cerita rakyat yang berasal dari daerah Malang.

3) Cerita Rakyat Daerah Malang

Cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat pada masa lampau yang memiliki ciri khas yang berbeda-beda pada tiap daerahnya . Pada umumnya, cerita rakyat mengisahkan tentang suatu kejadian di suatu tempat atau asal - muasal suatu tempat. Tokoh-tokoh yang dimunculkan dalam cerita rakyat umumnya diwujudkan dalam bentuk binatang, manusia maupun dewa.

Seperti halnya cerita rakyat lain, Kota Malang memiliki ceritanya rakyatnya sendiri seperti cerita tentang Asal-Usul Nama Malang.

a) Cerita Asal-Usul Nama Malang

Tumenggung Alap-Alap semakin kagum kepada Sultan Agung, Raja Mataram. Untuk menaklukkan Surabaya yang terkenal kuat itu, Sultan Agung tidak langsung menyerang ke Surabaya. Ia menaklukan dahulu daerah-daerah yang menjadi sekutu Surabaya. Kalau daerah yang mengelilingi Surabaya itu sudah ditundukkan, baru ia akan menyerang Surabaya. Pada tahun 1614 inilah Sultan Agung memerintahkan tentaranya dibawah patihnya, Tumenggung Suratani menyerbu ke Jawa Timur. Panglima lain yang ikut adalah Pangeran Mangkubumi, Tumenggung Alap-Alap dan Tumenggung Jayasupanta. Penyerangan dibagi menjadi tiga jalur, yakni jalur utara, tengah dan selatan. Tumenggung Alap-Alap mendapat tugas menaklukan jalur tengah, yaitu jalur yang melalui Ngantang.

Untuk menaklukan Jawa Timur, Sultan Agung mengerahkan sekitar delapan ribu prajurit. Banyak daerah yang dilalui prajurit Sultan Agung sudah takut dengan melihat banyaknya jumlah prajurit itu. Tidak mengherankan, banyak daerah yang menyerah sebelum berperang melawan Sultan Agung.

Tumenggung Alap-Alap segera menghentikan pasukannya yang jumlahnya hampir mencapai tiga ribu orang itu. Selain hari sudah sore, tenaga mereka terkuras setelah melakukan perjalanan yang cukup jauh dan berat. Perjalanan mereka terhadang oleh pegunungan yang letaknya Malang (melintang). Pegunungan ini terdiri atas Gunung Penanggungan, Gunung Welirang, Gunung Arjuna, Gunung Anjasmoro, Gunung Kawi dan Gunung Kelud. Biasanya

gunung di pulau Jawa membujur dari barat ke timur mengikuti arah pantai selatan. Tumenggung Alap-alap memutuskan untuk mendirikan kemah untuk bermalam.

Setelah kemah berdiri, Tumenggung Alap-Alap merebahkan tubuhnya. Ia teringat pesan rajanya, Sultan Agung, agar berhati-hati. Jalur yang ditempuh melalui Ngantang ini memang sulit dilalui karena hutanya masih lebat. Jalanya naik-turun karena begitu banyaknya pegunungan. Selain itu, musuh yang akan dihadapi tidaklah ringan.

Esoknya, matahari mulai bersinar. Rasa lelah pasukan sedikit hilang. Mereka kembali segar setelah semalam beristirahat, apalagi setelah mereka menghirup udara segar pegunungan. Supaya pasukan kembali sehat, Tumenggung Alap-alap memutuskan untuk berkemah beberapa hari lagi di daerah ini.

Setelah kondisi pasukan kembali kuat, Tumenggung Alap-Alap memerintahkan untuk melanjutkan perjalanan. Mereka mencoba melintasi bukit demi bukit. Saat berada di atas pegunungan paling timur, Tumenggung Alap-Alap begitu terkesima melihat pemandangan yang terhampar di hadapannya. Hanya satu tekadnya, yakni ingin menaklukkan daerah yang indah itu.

“Betapa indah dataran tinggi di sebelah timur Gunung Kawi ini”, kata Tumenggung Alap-Alap kepada pembantu setianya sambil tersenyum kagum.

“Ya, Tuan. Apalagi, di daerah ini dilewati oleh sungai Warantas (Berantas) dan Sungai Metro. Makanya, daerah ini terkenal subur,” ujar pembantu setianya ikut tersenyum.

“Di daerah inilah dahulu pernah berdiri Kerajaan Kanjuruhan yang dipimpin oleh Raja Gajayana,” kata Tumenggung Alap-Alap.

“saya dengar, daerah ini juga pernah dikenal sebagai Kabalon. Apakah benar Tuan?” Tanya pembantunya.

“Benar. Pada masa lalu, daerah ini dikenal sebagai Kabalan, yaitu padepokan putri Raja Hayam Wuruk yang bernama Kusumawardhani. Konon di daerah ini juga ada Candi Malangkuseswara. Tapi sayang, sekarang tidak ada lagi bekasnya.”

“Kita perlu berhati-hati untuk menaklukan daerah ini. Di daerah ini Kerajaan Singasari pernah jaya. Yang kita hadapi sekarang bukan orang sembarangan. Saya sedikit khawatir dengan semangat rakyat dan prajurit mereka,” ujar tumenggung Alap-Alap. Sementara itu, pembantunya mendengar dengan seksama penjelasan Tumenggung Alap-Alap.

Jalan yang dilalui tidak begitu terjal sehingga perjalanan menuruni pegunungan itu tidak menguras tenaga. Beberapa saat kemudian perjalanan mereka terhenti. Ketika akan memasuki daerah Merjosari, mereka tidak bisa melanjutkan perjalanan. Perjalanan mereka terhalang oleh pohon-pohon yang ditebang malang-melintang di tengah-tengah jalan. Tumenggung Alap-Alap nampak marah menyadari kehadirannya telah diketahui Adipati daerah tersebut. Lekas ia memerintahkan prajuritnya untuk mengankati pohon-pohon itu. Sementara itu, sebagian prajuritnya diminta untuk waspada. Siapa tahu ada serangan mendadak dari prajurit lawan. Pekerjaan itu ternyata banyak menyita waktu. Menjelang petang, semua kayu

yang merintanginya itu baru bisa diangkut ke tepi jalan. Tumenggung Alap-Alap memutuskan untuk berkemah di situ. Ia sekaligus mengamat-amati daerah yang akan diserangnya. Ia segera mengutus beberapa prajuritnya untuk melihat-lihat dan mengamati daerah di kaki Gunung Kawi itu.

“Bagaimana keadaan disana?” Tanya Tumenggung Alap-Alap dengan suara yang berwibawa.

“Ampun Tuan Tumenggung, ternyata rakyat dan prajurit yang ada di daerah itu menolak dan melawan (malang) kedatangan kita. Mereka sudah dalam keadaan siap perang untuk menyambut kedatangan kita,” jawab prajurit itu dengan sikap hormat.

“Sudah kuduga sebelumnya. Rakyat di sini memang tidak bisa disepelekan,” terdengar suara Tumenggung Alap-Alap seperti bicara pada diri sendiri.

“Tapi jangan khawatir, Tuan. Jumlah mereka tidak banyak. Mungkin hanya sepertiga dari jumlah kita,” ungkap prajurit itu mencoba meyakinkan tuanya.

Saat matahari belum menampakkan wajahnya, pasukan Tumenggung Alap-Alap telah bersiap bergerak. Mereka berbaris rapi. Pasukan yang membawa tombak, diikuti oleh pasukan yang membawa pedang dan keris, pasukan pemanah, serta pasukan berkuda. Setiap pasukan dipimpin oleh seorang prajurit kepala.

Begitu Matahari terbit, mereka sudah dihadang oleh Pasukan Rangga Tohjiwa, Bupati yang memerintah daerah itu. Tidak bisa dihindari, terjadilah perang yang sengit. Banyak korban berjatuhan, baik dari pihak Tumenggung Alap-Alap maupun penduduk dan prajurit daerah itu. Hingga menjelang petang, peperangan tidak menunjukkan tanda-tanda berakhir. Saat matahari terbenam, mereka

menghentikan peperangan. Tumenggung Alap-Alap beserta pasukanya segera kembali ke arah barat. Pasukan Rangga Tohjiwa juga kembali ke arah timur. Prajurit-prajurit yang luka segera diobati. Tidak sedikit yang mengerang dan menjerit kesakitan. Ada yang terluka oleh panah, tombak dan pedang.

Tumenggung Alap-Alap berpikir keras bagaimana caranya mengalahkan Rangga Tohjiwa. Perkiraannya benar, rakyat dan pasukan di daerah itu memiliki semangat luarbiasa. Di pihak lain, Rangga Tohjiwa berusaha memeras otak untuk mempertahankan serangan yang begitu dahsyat dari pasukan Tumenggung Alap-Alap.

Begitu matahari menampakkan wajahnya, pertempuran dimulai kembali. Suara benturan senjata dari kedua belah pihak terdengar bersahut-sahutan. Suara jerit kesakitan sering terdengar. Kuda-kuda yang sudah kehilangan penunggangnya berlarian kesana-kemari.

Tumenggung Alap-Alap maju terus untuk mencari Rangga Tohjiwa. Setiap prajurit lawan yang menghalangi dibatunya dengan mudah. Dipihak lain, Rangga Tohjiwa juga ingin segera bertarung dengan Tumenggung Alap-Alap. Tidak beberapa lama mereka pun sudah berhadapan. Tumenggung Alap-Alap meminta Rangga Tohjiwa untuk menyerah. Tentu saja Rangga Tohjiwa tidak mau. Baginya tanah kekuasaanya harus dipertahankan sebisa mungkin. Akhirnya, pertempuran tidak bisa dihindari. Keduanya sama-sama gagah, berani dan tangkas.

Setelah melalui pertarungan yang sengit, pasukan Mataram sedikit demi sedikit berhasil memukul mundur pasukan Rangga Tohjiwa. Melihat pasukanya terpukul mundur, perhatian Rangga Tohjiwa menjadi terpecah. Ia memilih untuk segera mencari bantuan ke Surabaya. Ia

segera menghindar dari Tumenggung Alap-Alap, mengambil kudanya, dan lari sekencang-kencangnya ke arah Surabaya. Tumenggung Alap-Alap mengira pasukan lawan segera menyerah karena pemimpin mereka tidak ada di medan pertempuran. Ternyata dugaanya meleset. Perlawanan dari pasukan rakyat itu semakin menjadi-jadi.

Hampir saja pasukan Tumenggung Alap-Alap terpukul mundur. Bahkan di beberapa tempat pasukanya kocar-kacir dan lari tunggang-langgang. Namun dengan bersusah-payah akhirnya perlawanan rakyat yang tangguh itu dapat dipukul mundur. Tumenggung Alap-alap menarik nafas panjang dan dalam. Ia tampak lega.

“Sekarang sudah tidak ada lagi orang-orang yang malang (menolak dan melawan),” ujar Tumenggung Alap-Alap.

Meskipun demikian, ia merasa kagum dengan semangat prajurit dan rakyat disitu. Dengan peristiwa-peristiwa itulah, akhirnya orang-orang menamakan daerah itu Malang. (Siswanto & Noersya, 2008 : 1-8)

1. Nama Malang berasal dari menentang atau melawan

Dapat kita simpulkan dari cerita rakyat tentang Asal-Usul Nama Malang diatas bahwa rakyat dan prajurit Malang bertingkah sangat nekat untuk mempertahankan wilayahnya. Bila dilihat dari segi sejarahnya, tujuan kedatangan Mataram Islam ke Jawa Timur khususnya Malang, adalah untuk invasi militer sekaligus penyebaran Agama Islam. Setelah wilayah Sengguruh jatuh ke tangan Islam, maka wilayah Malang adalah satu-satunya wilayah di Jawa Timur yang masih memeluk agama Hindu kendati wilayah-wilayah lain telah di Islamisasi oleh Mataram dan Demak. Oleh

karena daerah Malang ini adalah tumpu terakhir kerajaan dan masyarakat Hindu di Jawa Timur, maka secara psikologis rakyat di daerah ini akan berusaha mati-matian dalam mempertahankannya walaupun kalah jumlah ataupun kalah persenjataan.

2. Nama Malang berasal dari Malangucecwara

Nama Malang dengan Malangucecwara memang identik kedengarannya. Hal tersebut didukung dengan daerah-daerah lain yang nama jaman sekarang ini mirip dengan nama-nama daerah tersebut pada jaman dahulunya seperti contohnya daerah Kepanjen yang dahulunya bernama Kepanjian, daerah Kebalen yang dahulu bernama Kabalon, daerah Wendit yang dahulu bernama Palandit, dll.

Sebuah prasasti tembaga yang ditemukan akhir tahun 1974 di Bantaran Welingi, sebelah barat daya Malang, dalam salah satu bagianya tertulis sebagai berikut: “...*taning sakrid Malang – akalihan wacid lawan macu pasabhanira dyah Limpa makanagran i...*”. Arti dari kalimat tersebut di atas adalah : “ ... di sebelah timur tempat berburu sekitar Malang bersama wacid dan mancu, persawahan Dyah Limpa yaitu ...” Dari bunyi prasasti itu ternyata Malang merupakan satu tempat di sebelah timur dari tempat-tempat yang tersebut dalam prasasti itu. Dari prasasti inilah diperoleh satu bukti bahwa pemakaian nama Malang telah ada paling tidak sejak abad 12 Masehi (Hubungan Masyarakat Pemerintah Kotamadya Daerah Tingkat II Malang, 1980 : 5).

Nama Malang entah berhubungan atau tidak dengan Malangucecwara, namun yang pasti nama Malang ini telah dikenal oleh warga sekitar sejak abad 12 Masehi

yang ditandai dengan munculnya prasasti tembaga di Bantaran Welingi tersebut. Penemuan ini menunjukkan bahwa nama Malang sudah menjadi identitas daerah ini jauh sebelum invasi Mataram Islam pada abad ke 17 Masehi (1614 M), Namun nama Malangkucecwara sendiri berumur lebih tua ketimbang prasasti tembaga di Bantaran Welingi. Nama Malangkucecwara pertamakali muncul pada tahun 907 dan 908 (abad 10 Masehi), Namun identitas Malangkucecwara yang sebenarnya masih menjadi misteri.

f. Perihal Malangkucecwara

Malangkucecwara merupakan sebuah semboyan yang tertulis pada logo Kota Malang diusulkan oleh Prof. Dr. R. Ng. Poerbatjaraka sejak tahun 1964; dimana pengesahan semboyan serta lambang/logo baru tersebut dilakukan dua tahun kemudian pada hari ulang tahun Kota Malang yang ke 50, yakni pada tanggal 22 Februari 1966. Setelah dilakukan penelitian oleh para ahli, semboyan yang singkat, padat dan jelas ini memiliki identitas historis yang cukup penting bagi ilmu pengetahuan sejarah di Indonesia, khususnya di kota Malang itu sendiri. Hal tersebut ditandai dengan ditemukannya nama atau kata Malangkucecwara dari beberapa prasasti di jaman Hindu-Bhudda. Banyak spekulasi dan teori yang bermunculan dari para ahli mengenai Malangkucecwara. Wujud utama dari Malangkucecwara sendiri masih dipertanyakan dan menjadi perdebatan dikarenakan penemuan bersifat fisik dari wujud Malangkucecwara sendiri belum diketemukan hingga kini.

Selain para ahli, dilema Mengenai Malangkucecwara sendiri juga hadir pada masyarakat Kota Malang Jawa Timur. Banyak mitos-mitos serta legenda yang beredar di masyarakat mengenai Malangkucecwara mulai dari nama sebuah bangunan, nama desa,

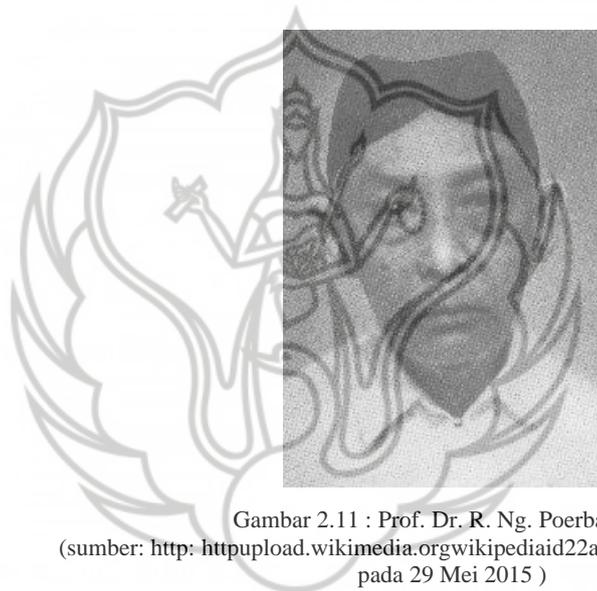
bangunan suci, dll. Namun ironis, bahwa semboyan, mitos maupun legenda dari Malangkecewara hanya diketahui oleh segelintir orang, sebagian besar diantaranya tidak paham dan tidak tahumenuh mengenai Malangkecewara itu sendiri. Penjabaran Mengenai Malangkecewara akan dijelaskan dalam beberapa sub bab yang memiliki perbedaan mengenai cara pandang akan Malangkecewara yang diantaranya: sebagai sebuah semboyan, keyakinan atau kepercayaan, mitos dan legenda, prasasti dan kesenian yang berhubungan dengan Malangkecewara.

1) Malangkecewara Sebagai Sebuah Semboyan

Menurut Prof. Dr. R. Ng. Poerbatjaraka, Malangkecewara merupakan gabungan dari dari tiga suku kata dalam bahasa Sansekerta. “*Mala*” berarti sesuatu yang kotor, kecurangan, bathil; “*Angkuca*” atau “*Angkuc*” berarti menghancurkan atau membinasakan; “*Icwara*” berarti tuhan; jadi makna Malangkecewara adalah Tuhan menghancurkan yang bathil (Pemerintah Kotamadya Malang, 1974 : 15). Semboyan Malangkecewara beserta logo Malang yang baru disahkan pada ulang tahun Kota Malang yang ke 50, yakni pada tanggal 1 April 1966 (tepat dua tahun setelah semboyan Malangkecewara diusulkan pada 1964) . Semboyan Malangkecewara ini diusulkan oleh almarhum Prof. Dr. R. Ng. Poerbatjaraka, karena menurut beliau kata tersebut sangat erat hubungannya dengan asal-usul kota Malang yang pada masa Ken Arok kira-kira 7 abad yang lampau telah menjadi nama dari tempat di sekitar atau dekat candi yang bernama Malangkecewara (Hubungan Masyarakat Pemerintah Kotamadya Daerah Tingkat II Malang, 1980 : 4).

Sebenarnya pendapat Prof. Dr. R. Ng. Poerbatjaraka mengenai Malangkecewara yang merupakan sebuah candi yang eksis pada masa Ken Arok tersebut masih merupakan sebuah hipotesis belaka dimana belum ada penemuan mengenai

hal tersebut. Keterangan lebih lanjut apakah beliau memiliki sebuah bukti maupun penelitian tersendiri mengenai keberadaan Candi Malangkucecwara, masih belum sempat dipertanyakan dan belum sempat dikuak. Hal tersebut dikarenakan tepat tiga bulan setelah pengusulan semboyan Malangkucecwara oleh beliau, yakni pada tanggal 25 Juli 1964 Prof. Dr. R. Ng. Poerbatjaraka meninggal dunia. Meninggalnya Prof. Dr. R. Ng. Poerbatjaraka setelah memberikan semboyan baru pada Kota Malang memberikan banyak pertanyaan yang tak terjawab mengenai Malangkucecwara



Gambar 2.11 : Prof. Dr. R. Ng. Poerbatjaraka
(sumber: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/id/2/2a/Poerbatjaraka.jpg>, diakses pada 29 Mei 2015)

Menurut Bapak Dwi Cahyono, SE selaku pemilik Museum Malang Tempo Doeloe, nama Malangkucecwara seharusnya diucapkan “Molongkucecworo”. Hal ini mengingat pada pengejaan bahasa jawa kuno pada “*mala*” (dibaca: molo) yang berarti keburukan atau kebathilan. Menurut beliau nama Kota Malang bukanlah sebuah kependekan dari Malangkucecwara karena kedua kata tersebut berasal dari kata yang berbeda, dimana kata “*mala*” (dibaca: molo) yang berasal dari Malangkucecwara memiliki arti keburukan atau kebathilan,

sedang kata “*malang*” (kata dasar: *palang*) dari kota Malang memiliki arti melintang atau menghalang-halangi.

2) Malangkucecwara Sebagai Sebuah Keyakinan Atau Kepercayaan

Walaupun nama Malangkucecwara telah mendarah daging bagi kehidupan penduduknya, namun para ahli sejarah masih terus menguak sumber-sumber sejarah dan mengeluarkan beberapa hipotesa. Menurut salah satu hipotesa, nama Malangkucecwara tersebut merupakan nama sesosok Bhatara. Nama Bhatara itu sendiri terdapat di prasasti Raja Balitung dari Jawa Tengah yakni prasasti Mantyasih tahun 907 dan 908 Masehi yang diketemukan di satu tempat antara Surabaya – Malang (Hubungan Masyarakat Pemerintah Kotamadya Daerah Tingkat II Malang, 1980 : 4).

Prasasti Mantyasih tahun 907 dan 908 Masehi atau yang disebut juga Prasasti Mantyasih I dan II telah diteliti oleh berbagai ahli sejarah. Terdapat pendapat dari beberapa ahli sekaligus yang mengatakan bahwa: “Nama Bhatara Malangkucecwara disebutkan dalam Prasasti Mantyasih I dan II atau Piagam Kedu (tahun 907) dan Piagam Singhasari (tahun 908). Diceritakan bahwa para pemegang piagam tersebut adalah pemuja Bhatara (Dewa) Malangkucecwara, Puteswara, Kutusan, Cilahedecwara dan Tulecwara. Menurut para ahli diantaranya Bosch, Krom dan Stein Calleneis, nama Bhatara tersebut sesungguhnya adalah nama Raja setempat yang telah wafat, dimakamkan dalam Candi Malangkucecwara yang kemudian dipuja oleh pengikutnya, hal ini sesuai dengan kultus Dewa adalah Raja dalam agama Ciwa” (<http://pramuka.umm.ac.id/home.php?lang=id&c=39071610>, diakses pada 15 Maret 2015).

Ahli sejarah lain, yakni Stutterheim yang berpendapat bahwa Malangkecewara adalah arwah para raja dalam tulisanya: “Penting sekali dari sudut sejarah, tapi tidak seberapa bagi keperluan kita. Namun demikian, adanya disebutkan berbagai bhatara, yang mungkin sekali ada hubungannya dengan arwah para raja yang dianggap sebagai pelindung kerajaan. Mereka itu adalah: *bhatara i malangkecewara, ing putecwara, i kutusan, i cilabhedecwara dan i tulecwara*. Nama-nama yang berakhiran *-icwara* ini mengingatkan kita pada dewaraja di Kamboja, akan tetapi adanya keterangan tempat yang memisahkan kata-kata bhatara dan namanya (*i-malangkecewara*) merupakan suatu halangan untuk menarik persamaan demikian. Lagi pula, sebutan-sebutan bhatara tadi tidak dapat dihubungkan dengan nama-nama raja yang mendahului raja Balitung sejak dari Sanjaya, dan yang disebut *rahyang tarumuhun ri mdang ri poh pitu*” (Soekmono, 2005 : 199-200).

3) Mitos dan Legenda Malangkecewara

Ada beberapa legenda dan mitos yang menyelimuti nama Malangkecewara. Legenda dan mitos ini keberadaanya simpang-siur di masyarakat tanpa ada yang tahu bukti kebenarannya. Ada beberapa masyarakat yang mengatakan bahwa Malangkecewara adalah sebuah Gunung Buring yang membujur di sebelah timur Kota Malang. Diyakini oleh beberapa orang bahwa letak bangunan suci tersebut berada di gunung ini karena terdapat puncak dari gunung ini yang bernama Malang. Namun ternyata di sebelah barat Kota Malang juga terdapat gunung yang bernama Gunung Malang (Hubungan Masyarakat Pemerintah Kotamadya Daerah Tingkat II Malang, 1980 : 5). Mitos selanjutnya adalah adalah beberapa masyarakat yang mengatakan bahwa bangunan suci Malangkecewara berada di daerah Tumpang di sebelah utara Kota Malang. Di daerah ini terdapat sebuah desa yang bernama

Malangsuka (malangcuka) yang seharusnya dibaca terbalik menjadi Malangkusa (malangkuca) yang memiliki unsur kemiripan dengan Malangkucecwara. Pembalikan nama tersebut terinspirasi dari Candi Kidal yang juga berada di daerah Tumpang dimana relief dari candi tersebut dibaca dari kiri ke kanan bukan kanan ke kiri

4) Prasasti yang Berhubungan Dengan Malangkucecwara.

Satu-satunya prasasti yang hubungannya paling erat dengan Malangkucecwara adalah prasasti Mantyasih II. Dimana Malangkucecwara diidentifikasi sebagai sebuah batara atau dewa. Prasasti Mantyāsih ini berisi tentang peringatan pemberian anugerah *sīma* kepada 5 orang patih di daerah Mantyāsih karena jasa-jasa mereka telah mempersembahkan kerja bakti pada waktu perkawinan raja, telah menjaga keamanan di Desa Kuning, yang penduduknya selalu merasa ketakutan, dan karena tidak pernah alpa dalam mempersembahkan kebaktian kepada Bhatara suci *Malangkuśeśwara, Puteśwara, Kutuśan, Silābhedeśwara, dan Tuleśwara*

(<http://ngalam.web.id/read/413/malangkuseswara/>, diakses pada 30 Mei 2005). Berikut isi dari prasasti mantyasih pada lempengan 1a baris 6 :

“sangka yan makweḥ bwat haji iniwenya śrī mahārāja kala ni warangan haji, len sangke kapūjān bhāṭara i malangkuśeśwara, ing puteśwara, i kutuśan, i silābhedeśwara i tuleśwara ing prati warśa. muang sangka yan antarluka katakutan ikanang wanwa i kuning”

(<http://ngalam.web.id/read/413/malangkuseswara/>, diakses pada 30 Mei 2005)



Gambar 2.12 : Prasasti Mantyasih
(sumber: <http://kekunaan.blogspot.com/2012/06/prasasti-mantyasih.html>, diakses pada 29 Mei 2015)

Prasasti selanjutnya yang berhubungan dengan Malangkecewara adalah Prasasti Dinoyo atau prasasti Kanjuruhan yang ditemukan 5 km di sebelah barat kota Malang. Prasasti ini dikeluarkan oleh Raja Gajayana yang menceritakan tentang sejarah dan keadaan Negara Kanjuruhan pada tahun 682 Caka atau 760 M. Dalam prasasti ini disebutkan nama "*pūṭikeśvāra*" sebagai api yang disembah. Nama "*pūṭikeśvāra*" di prasasti Dinoyo atau Kanjuruhan mirip dengan nama "*puteśwara*" yakni nama kedua setelah Malangkecewara pada Prasasti Mantyasih. Beberapa sumber juga menghubungkan kedua nama tersebut seperti "Piagam tahun 907 itu menerangkan bahwa orang-orang yang mendapat piagam itu adalah pemuja-pemuja batara dari Malangkecewara, Putecwara (mungkin sama dengan Putikcewara yang disebut dalam piagam Dinoyo tahun 760), Kutusan, jlabhedecwara dan Tulecwara" (<https://jawatimuran.wordpress.com/2013/06/10/asal-mula-kota-malang-2/>, diakses pada 30 Mei 2015).

Adapun isi dari prasasti Dinoyo atau Kanjuruhan tersebut adalah : “*svasti śaka varṣātīta || āsīt nārāpatiḥ dhīman devasimhaḥ tāpavān yena gupta parībhāti pūtikeśvāra...*”. Terjemahannya menurut Prof. Dr. R. Ng. Poerbatjaraka adalah : “Kemuliaan di tahun Saka 682 yang telah berlalu || ada seorang raja bijaksana dan berkuasa, (namanya) Dewasimha, di bawah lindungannya api Putikeswara yang menyebarkan sinar di sekelilingnya (http://ngalam.web.id/read/214/prasasti-dinoyo/, diakses pada 30 Mei 2015).



Gambar 2.13 : Prasasti Dinoyo atau Kanjuruhan (sumber <http://ngalam.web.id/read/214/prasasti-dinoyo/>, diakses pada 30 Mei 2015)

Dalam terjemahan prasasti ini menyatakan bahwa “... kerajaan dibawah naungan api putikeswara”. Meulen mengartikan putikeswara dengan “*lord of putridity (or stench)*”, sementara Krom menyamakan api-api sang Putikeswara dengan Siwa dalam bentuk Lingga, atau Siwa yang terdapat di dalam lingga atau lambang kekuatan Siwa (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Malang, 2013 : 76). Lingga adalah lambang “mencipta” dari Siwa, yang digunakan sebagai jiwa atau kekuatan yang melindungi kerajaan dari malapetaka. Fungsinya sebagai peniada penyakit dan malapetaka yang

tercermin pada kata “*valahajiribyah*” yang menurut Poerbatjaraka, untuk menghancurkan kekuatan musuh atau epidemi penyakit disentri yang meletihkan. Lingga diyakini sebagai pusat kekuatan magis kerajaan dan dalam Prasasti Dinoyo api Putikeswara dipakai untuk mengkuuduskan kerajaan. Lingga Kerajaan acap kali diberi unsur nama “*iswara*”, yakni salah satu sebutan Siwa, seperti perkataan “Putika+iswara = Putikeswara” (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Malang, 2013 : 76-77).

Dari penjelasan para ahli diatas, dapat kita simpulkan bahwa “*pūtikeśvāra*” dan “*puteśwara*” memiliki banyak kesamaan dan saling berhubungan, mulai dari penyebutanya yang berakhiran “-iswara” yang melambangkan nama Dewa Siwa dan fungsi atau kekuatannya yang berguna untuk menangkal kejahatan atau malapetaka yang mirip dengan Malangucecwara (Tuhan menghancurkan yang bathil).

5) Munculnya Malangucecwara dalam kesenian tradisional Malang

Nama Malangucecwara muncul dalam sebuah adegan Pertunjukan Wayang Topeng Malang. Judul pertunjukan tersebut adalah “Cikal-bakalipun Kitha Malang” dengan wayang topeng Lakon Paseban. Cerita Lakon Paseban yang akan dipentaskan sendiri, bersumber dari Surat Paseban Yudha yang ditemukan di Dusun Kebonsari, Tumpang, Kabupaten Malang (Pramono, 2004 : IX). Naskah yang ditulis oleh Ki Soleh Adi Pramono tersebut kemudian didalangnya sendiri pada acara “Gebyar lan Kirab Ritual Topeng Malang pada tanggal 18 Januari 2004”.

Seperti judul pementasan tersebut yakni adalah “Cikal-bakalipun Kitha Malang”, pementasan tersebut bercerita tentang asal-usul dari Kota Malang yang mengambil setingan waktu pada jaman Kerajaan Kanjuruhan. Inti dari cerita

pementasan ini adalah tentang *moksa* atau hilangnya Raja Gajayana yang kemudian digantikan oleh Prabu Smara. Dalam kisah ini nama Malangkecewara disebutkan sebagai nama sebuah tempat atau negeri yang berada di timur Gunung Kawi. Seperti dituliskan dalam narasi Jejer 3, sub judul Padepokan Tuksari : *“Ana crita ing jaman Kanjuruhan, warsa eka dwi catur panca (1245), wis kepungkur. Sumber gung kang mijil saka tukung Ardi Rangga,laladan Wajakaya, kabawah panguwasane Mangkubumi Turyanpada, kang umbulane jumedul ing palataran padhepokan Tuksari, samadyaning laladan Malangkeswara”* (Pramono, 2004 : 35). Dari kutipan narasi tersebut mengatakan bahwa “letak Padepokan Tuksari berada di tengah wilayah Malangkecewara”. Pada epilog dari cerita ini, nama Malangkecewara muncul kembali sebagai sebuah nama negara bersama nama Negara-negara lain di timur Gunung Kawi. Seperti dituliskan dalam epilog cerita ini : *“Nagari Kanjuruhan gemah ripah lohjinawi. Sinengkuyungdening nagari-nagari sak likering tlatah wetan Gunung Kawi, kados; Nagari Sukun, Malangkeswara, Waringin Doyong, Tlaga Kencana, Dabupada, Sangkaliang, Selaputra, Salahita, ngantos dumugi ing Pamudyanpura. Sedaya ketingal ijo royo-royo binarung swantene gongso Smara Romyonging ing kahyangan Swarga Bondhong”* (Pramono, 2004 : 66). Beberapa negara-negara yang disebutkan berada di Timur Gunung Kawi tersebut kini menjadi sub-daerah dari Kota Malang itu sendiri seperti: *Nagari Sukun* yang kini menjadi Kecamatan Sukun yang berada di selatan Kota Malang dan *Sangkaliang* yang kini namanya menjadi nama sebuah desa yakni Desa Sangkaliang di barat Kota Malang.

2. *Fantasy Genre*

Cerita bergenre fantasi adalah cerita yang plotnya tidak mungkin terjadi di dunia nyata, dimana sihir dan kekuatan gaib menjadi hal yang nyata, atau mungkin ceritanya berasal dari planet lain atau dimensi lain dari dunia ini (<http://www.cliffsnotes.com/cliffsnotes/literature/what-is-fantasy-fiction>, diakses pada 6 Juni 2015). Cerita fantasi biasanya mengandalkan sebuah *world building* atau rekonstruksi dunia untuk menjelaskan dimensi dimana cerita tersebut bertempat, dimana terkadang hukum-hukum alam tidak berlaku seperti di dunia nyata. Dunia fantasi biasanya dihuni dengan berbagai makhluk mitologi dan legenda yang berasal dari berbagai kebudayaan dan mitos dunia. Genre fantasi memiliki beberapa sub-genre yang merupakan pengembangan atas beberapa aspek kehidupan dan sudut pandang sang penulis.

a. *Historical Fantasy*

Merupakan genre fantasi yang masih memiliki benang merah dengan sejarah sesungguhnya. Genre ini bertempat di era yang ada di dunia sesungguhnya dengan tokoh-tokoh yang bukan rekaan (<http://www.bookcountry.com/ReadAndReview/Books/GenreMap/Fantasy/HistoricalFantasy.aspx>, diakses pada 6 Juni 2015).

b. *High/Epic Fantasy*

Genre ini menempatkan ceritanya di dunia yang berbeda atau dunia rekaan. Genre *High/Epic Fantasy* memiliki plot yang kompleks dengan melibatkan *World Building*, peperangan serta kebangkitan atau keruntuhan suatu kerajaan dalam penceritaannya (<http://www.bookcountry.com/ReadAndReview/Books/GenreMap/Fantasy/HighEpicFantasy.aspx>, diakses pada 6 Juni 2015)

c. *Traditional Fantasy*

Mirip dengan genre *High/Epic Fantasy*, genre *Traditional Fantasy* juga ber tempat di dunia baru dengan melibatkan *World*

Building, sihir, dan makhluk-makhluk mitologi dalam ceritanya, namun dengan skala yang lebih kecil. Cerita pada genre ini biasanya berpusat pada sebuah tokoh, atau kelompok yang memiliki sebuah tujuan yang jelas (<http://www.bookcountry.com/ReadAndReview/Books/GenreMap/Fantasy/TraditionalFantasy.aspx>, diakses pada 6 Juni 2015).

d. *Contemporary Fantasy*

Genre ini berseting tempat di dunia nyata pada waktu sekarang, oleh karena itu genre *Contemporary Fantasy* sering juga disebut *Modern Fantasy*. Cerita dalam genre ini biasanya mengadaptasi dari berbagai mitologi di dunia seperti mitologi tentang Vampire, Werewolf, Troll, dll (<http://www.bookcountry.com/ReadAndReview/Books/GenreMap/Fantasy/ContemporaryFantasy.aspx>, diakses pada 6 Juni 2015)

3. *Concept Art*

Concept Art adalah Bentuk Ilustrasi dimana tujuan utamanya adalah untuk menyampaikan representasi dari desain, ide atau mood untuk di gunakan dalam film, video game, animasi atau buku komik sering disebut sebagai *entertainment design* (<http://www.carrotacademy.com/apa-itu-concept-art/>, diakses pada 31 Mei 2015). *Concept art* digunakan pada tahap pra-produksi dimana proses mengonsep ini akan mempengaruhi kelanjutan proses produksi karena disinilah proses pemvisualan ide awal (*concept idea*) dilakukan yang kemudian berlanjut hingga ke tahap *rendering*. Terkadang bila suatu *concept art* tidak mengarah atau tidak sesuai dengan konsep atau jalan pemikiran produser, maka proyek tersebut dapat dibatalkan atau dilakukan evaluasi ulang (<http://www.randbin.com/what-is-concept-art/>, diakses pada 31 Mei 2015).

a. Tahapan Pembuatan *Concept art*

Untuk membuat suatu visualisasi dari sebuah ide, haruslah melalui tahapan-tahapan tertentu. Tahapan ini berguna untuk

memudahkan konseptor dalam mengonsep karyanya agar sesuai dengan benang merah ide tersebut. *Concept art* yang baik adalah *concept art* yang dapat memberikan suatu desain original dan dapat merepresentasikan *concept idea* secara utuh, sedang *concept artists* yang baik adalah orang yang dapat melihat suatu objek dari sudut pandang yang berbeda dan memvisualkan ide-ide baru dari referensi yang telah ia dapat.

1) *Concept Idea*

Ide dasar biasa didapati dalam bentuk verbal atau tulisan. Ide tersebut dapat berupa sebuah kalimat, gagasan, cerita, kata kunci, ataupun gabungan dari kesemuanya yang berguna untuk memunculkan visualisasi maya dalam pikiran sebelum masuk ke tahap *sketching*. *Concept idea* yang terlalu bertele-tele atau terlalu detail dan spesifik biasanya akan membuat hasil akhir suatu karya menjadi tidak maksimal dikarenakan hal tersebut akan membatasi pemikiran dan sudut pandang sang konseptor.

2) *Sketching*

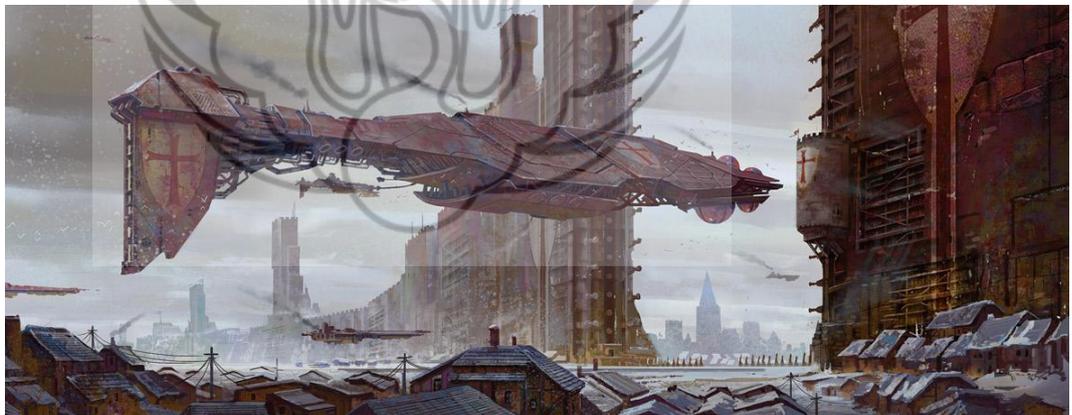
Tahap *sketching* merupakan sebuah penggambaran/visualisasi spontan atas respon otak yang menanggapi sebuah ide atau gagasan. Sebagai lanjutan dari proses pengolahan visualisasi maya di dalam pemikiran konseptor, proses pembuatan sebuah sketsa ini sebaiknya tidak dieksekusi dalam waktu yang lama, karena dapat berpengaruh pada spontanitas dan originalitas otak kita dalam merespon suatu ide. Tahap *sketching* sebuah ide hendaknya dilakukan cepat dengan kuantitas yang banyak. Kuantitas atau jumlah banyaknya sketsa dalam satu ide berguna untuk memberikan alternatif pilihan sebelum masuk ke tahap *rendering*.



Gambar 2.14 : Contoh sketsa digital
(sumber httpwww.visualbloke.comimagesDigitalSketch_01.jpg, diakses pada 3 Juni 2015)

3) *Rendering*

Rendering merupakan tahap akhir dari pembuatan sebuah *concept art*. Dalam tahap ini, sketsa yang terpilih dipoles dengan warna, pencahayaan, dan tekstur hingga akhirnya siap di presentasikan atau diperlihatkan kepada *client* atau *audience*.



Gambar 2.15 : Rendered *painting*
(sumber httpwww.igorstshirts.comblogconceptships2012oyoyo_01.jpg, diakses pada 3 Juni 2015)

b. Jenis *Concept Art*

Menurut kegunaannya, jenis dari *concept art* ini sangat bermacam-macam. Penerapan jenis *concept art* didasari dari jenis suatu proyek itu sendiri. Untuk menangani proyek besar seperti pembuatan sebuah *video game*, dibutuhkan *concept art design* yang kompleks. Dalam *video game* bergenre *fantasy* atau *sci-fi* kekompleksan dari konsepnya berguna untuk membangun sebuah *universe* atau alam tersendiri dimana hukum alamnya berbeda dengan dunia nyata itu sendiri. Berbeda *concept artist*, berbeda pula kemampuannya dalam membuat sebuah *concept art*, beberapa konseptor mahir di bidang *character design*, beberapa di *environment*, bahkan beberapa konseptor mahir di lebih dari satu bidang sekaligus.



Gambar 2.16 : Universe baru dengan batu yang beterbangan
(sumber http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/4/48/448Fortress_-_Judge.jpg, diakses pada 3 Juni 2015)

1) *Character Design*

Untuk mendesain sebuah karakter dibutuhkan pemahaman akan anatomi, fashion, budaya, *animal kingdom*, *habits*, *personality*, *lifestyle*, dll (<http://www.randbin.com/what-is-concept-art/>, diakses pada 31 Mei 2015). Pemahaman tersebut nantinya akan dicampur dan diterapkan dalam eksekusi karya sebuah konsep *character design*.

a) *Main Character*

Sebagai sebuah *main character* atau karakter utama entah apapun bentuknya, seharusnya dibuat berbeda dan menonjol dari karakter yang lain. Yang harus diperhatikan dalam membuat *main character* ini adalah originalitas desain, atribut, dan pembawaan *personality* yang mencerminkan wataknya, hal-hal tersebut diperlukan karena *main character* ini adalah sosok yang merepresentasikan game ini secara keseluruhan dan ujung tombak dari proyek game tersebut dimana ia sering ditampilkan dalam *front cover* sebuah video game atau dalam sebuah poster.



Gambar 2.17 : Contoh main character dari Game League of Legend
(sumber <https://www.pinterest.com/pin/504755070710266090/>, diakses pada 3 Juni 2015)

b) *Non Playable Character*

Biasanya berwujud sebagai orang biasa/umum dengan kostum yang umum dimana gunanya hanya sebagai pengisi suatu area/lokasi. Kegunaan utama dari *Non Playable Character* atau yang disingkat NPC adalah untuk

memberikan kesan hidup akan suatu area/lokasi dengan aktifitasnya. Beberapa NPC juga berguna untuk menjajakan *item* kepada pemain.



Gambar 2.18 : Contoh NPC dari Game Runescape
(sumber http://runescape.wikia.com/wiki/File:Al_Kharid_NPC_art.jpg, diakses pada 3 Juni 2015)

c) *Creature*

Creature dapat berupa sebuah makhluk rekaan atau monster yang biasanya dirancang untuk menyerang pemain. *Creature* diciptakan bermacam-macam tergantung dari *environment* atau *universe* dimana cerita dalam game tersebut berlangsung. Pada game yang tidak berlatarkan atas fiksi atau fantasi (contoh: game berbasis sejarah), *creature* dapat ditiadakan sama sekali atau diganti dengan wujud yang lain (contoh: wujud perompak atau bandit yang dapat di lawan pemain).



Gambar 2.19 : Contoh creature dari Game Guilds War
(sumber <http://www.videogamesartwork.com/games/guild-wars-2/creature-concept-8>, diakses pada 3 Juni 2015)

2) *Environment*

Concept artist yang ahli dalam *environment* memiliki beberapa pengetahuan yang berbeda ketimbang yang lain seperti contoh : *culture history*, *weather effects*, *environment condition and its effect*, *general science*, dan pemahaman tinggi tentang pencahayaan (<http://www.randbin.com/what-is-concept-art/>, diakses pada 31 Mei 2015). Dalam industry game, *environment design* sendiri memiliki beberapa sub-bagian di dalamnya seperti *landscape*, *building* dan *dungeon*

a) *Landscape*

Landscape design berfungsi untuk menangkap dan menciptakan panorama alam dari sebuah game. Sub-bagian ini berfokus pada perancangan kenampakan kondisi geografis dan iklim dari suatu tempat. *Landscape design* sangat berguna pada pembuatan game bertemakan planet lain atau *alien world* , dimana struktur geografis dan iklim yang unik dapat diciptakan.



Gambar 2.20 : contoh Landscape design
(sumber <http://digital-art-gallery.com/picture/17518>, diakses pada 3 Juni 2015)

b) *Building*

Building atau bangunan yang dikonsep sangat dipengaruhi oleh *Landscape* dan budaya dari penduduknya. Elemen yang digunakan untuk membangun suatu bangunan tersebut juga wajib diperhatikan agar terlihat sebuah benang merah dari konsep desain kita. Sebagai contoh bila kita akan mengonsep perkampungan sebuah suku di pedalaman hutan tropis yang lebat, maka gunakan bahan dasar berupa kayu atau kulit-kulit hewan untuk membangun hunian suku tersebut; lain halnya saat kita gunakan elemen besi dan emas dengan ornamen rumit dan mewah pada rumah suku itu, maka benang merah antara keduanya tidak terlihat dan hal ini akan mempengaruhi estetika dan atmosfer dari environment di sekitarnya.



Gambar 2.21 : contoh building design
(sumber: <http://blueroguevyse.deviantart.com/art/Plagued-Building-Structure-IV-340646183>, diakses pada 3 Juni 2015)

3) *Key Art*

Ilustrasi yang memvisualkan adegan spesifik dengan kemasan pencahayaan, suasana hati, warna dan sudut pandang yang sesuai. *Key art* diciptakan untuk menangkap sebuah *scene*, dimana *scene* tersebut dapat menggambarkan satu kejadian yang dramatis secara keseluruhan. Karena berhubungan dengan emosi, suasana hati, dan atmosfer dari sebuah kejadian, maka warna sangat berperan penting disini



Gambar 2.23 : Key art game The Last of Us
(sumber: <http://conceptartworld.com/?p=24436>, diakses pada 3 Juni 2015)

4) *Item Design*

Keberadaan *item* di dalam game bertujuan sebagai pelengkap atau pemanis cerita. Game-game seperti *action game* atau *sport game* jarang yang menggunakan fitur ini. Sebenarnya penggunaan fitur *item* pada suatu game dimaksudkan agar sang pemain serasa ikut memiliki atau menjadi sang karakter utama, karena mereka cenderung mengisi atau membeli suatu *item* yang sesuai dengan kepribadianya yang pastinya berbeda antara pemain yang satu dan yang lainnya. Bentuk fisik dari *item* menyesuaikan *culture history*, *environment*, dan cerita dari game tersebut, mengingat *item* ini adalah barang yang berada di tempat dan waktu yang telah dirancang para *game developer*.

a) *Consumable Item*

Adalah *item* yang biasanya berbentuk obat atau makanan yang bisa digunakan atau dipakai untuk menghasilkan efek tertentu pada karakter yang dituju. Seperti contohnya adalah *item* berbentuk *potion* yang berguna untuk menambah nyawa atau darah dari karakter yang dituju.



Gambar 2.24 : Consumable item potion
(sumber: http://img2.wikia.nocookie.net/t_cb20130519093714/finalfantasyimages/00cBlank's_Medicine_FFIX_Art.jpg, diakses pada 3 Juni 2015)

b) *Weapon*

Senjata haruslah fungsional, efektif dan ikonik. Bagi sebagian game, senjata dapat diperjualbelikan dan memiliki bentuk dan pilihan bermacam-macam, namun pada sebagian game juga senjata ini tidak bisa diganti taupun berubah wujud dari awal permainan hingga akhir. Jenis senjata yang tidak bisa diganti tersebut haruslah berbentuk unik atau ikonik, karena senjata semacam itu adalah daya

tarik tersendiri yang merupakan bagian yang tak terpisahkan dari desain karakter itu sendiri.



Gambar 2.25 : Contoh weapon design
(sumber: <http://www.videogamesartwork.com/gamesage-conan-unchainedweapons-0>, diakses pada 3 Juni 2015)

c) *Armor*

Armor berfungsi hampir sama dengan senjata, perbedaannya adalah armor digunakan untuk menahan serangan musuh. Kuat tidaknya armor sangat mempengaruhi kalkulasi berkurangnya *health point* atau HP saat terkena serangan musuh. Bentuk dari armor bermacam-macam, namun terkadang pada sebuah game memiliki bentuk armor default yang tidak dapat diganti ataupun ditambah kekuatannya, sehingga pemain harus semakin cekatan menghindari serangan musuh jika tidak ingin berkurang HPnya.



Gambar 2.26 : Contoh armor design
(sumber: <httpswww.pinterest.compin487162884665835189>, diakses pada 3 Juni 2015)

d) *Accessory*

Adalah *item* pelengkap yang berguna untuk menambah *ability* atau *status* dari karakter. *Accessory* memiliki bentuk yang beraneka ragam dengan fungsi yang berbeda-beda. Misalnya seperti sebuah kalung yang berguna untuk menambah serangan kita pada monster berelemem tanah atau sebuah cincin yang membuat kita kebal terhadap api dan lain-lain. Biasanya *Accessory* tidak menambah *defence* sang pemakai, dan jumlah penggunaannya pun dibatasi pemakaiannya.



Gambar 2.27 : Contoh accessory design
(sumber:
http://elderscrolls.wikia.com/wiki/File:Amulet_of_Talos_Concept_art.png, diakses
pada 3 Juni 2015)

4. *Video Game*

Video game adalah permainan yang menggunakan interaksi dengan antarmuka pengguna melalui gambar yang dihasilkan oleh piranti video. Permainan video umumnya menyediakan sistem penghargaan – misalnya skor – yang dihitung berdasarkan tingkat keberhasilan yang dicapai dalam menyelesaikan tugas-tugas yang ada di dalam permainan (<https://suhailykamil.wordpress.com/2011/11/06/apa-itu-video-game/>, diakses pada 31 Mei 2015). *Video game* awalnya diciptakan pada tahun 60an dan terus berkembang hingga kini. Perkembangan game mencapai masa keemasannya pada tahun 90an hingga tahun 2000 awal, dimana perubahan yang sangat signifikan dari segala aspek *video game* dapat terlihat bersamaan dengan munculnya *console* terbaru seperti Sony Playstation, Xbox, Wii, dll. Semakin

pesatnya perkembangan teknologi di masa sekarang membuat *video game* memiliki banyak sekali pilihan genre. Genre-genre pada *video game* memiliki penikmatnya tersendiri dan selera konsumen lah yang menentukan laku atau tidaknya penjualan dari game tersebut. Namun terkadang *game developer* di masa kini banyak yang mengkombinasikan lebih dari satu genre pada game buatanya seperti contohnya game bergenre *realtime action strategy game* yang menggabungkan *action game* dengan *strategy game* dimana pemain dapat merasakan pengalaman baru dalam bermain game.

a. *Action Game*

Memasuki gua bawah tanah, melompati bebatuan di antara lahar, bergelayutan dari pohon satu ke pohon lain, bergulat dengan ular sambil mencari kunci untuk membuka pintu kuil legendaris, atau sekedar mencari telepon umum untuk mendapatkan misi berikutnya, itulah beberapa dari banyak hal yang karakter pemain harus lakukan dan lalui dalam video game jenis ini. Menurut penulis, game jenis ini sudah berkembang jauh hingga menjadi genre campuran *action beat-em up* juga, dan sekarang, di tahun 2000 an, jenis ini cenderung untuk memiliki visual 3D dan sudut pandang orang ke-tiga (<https://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-dan-jenis-jenisnya/>, diakses pada 31 Mei 2015). *Action game* cenderung mengandalkan reflek yang cepat dan perhitungan langkah yang cepat dan presisi dalam menjalankan permainanya.



Gambar 2.28 : Action game Assassin's Creed 3
(sumber: <http://geekoholics.com/2012/09/22/assassins-creed-iii-america-by-land-and-sea>, diakses pada 3 Juni 2015)

b. *Strategy Game*

Kebalikan dari video game jenis action yang berjalan cepat dan perlu refleks secepat kilat, video game jenis strategi, layaknya bermain catur, justru lebih memerlukan keahlian berpikir dan memutuskan setiap gerakan secara hati-hati dan terencana (<https://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-dan-jenis-jenisnya/>, diakses pada 31 Mei 2015). Pemain game strategi melihat dari sudut pandang lebih luas dan lebih kedepan dengan waktu permainan yang biasanya lebih lama dan santai dibandingkan game action. Strategy game menawarkan langkah permainan yang tak terbatas dan lebih memberikan kebebasan pada pemain untuk membuat langkahnya sendiri.



Gambar 2.29 : Strategy game Civilization V
(sumber: [httpusercontent1.hubimg.com/7868422_f496.jpg](http://usercontent1.hubimg.com/7868422_f496.jpg), diakses pada 3 Juni 2015)

c. *Real Time Action Strategy Game*

Merupakan gabungan dari game bergenre *action game* dengan *strategy game*. genre ini mengharuskan pemain berpikir dan bergerak sekaligus dimana pilihannya akan menentukan eksekusi akhir dari permainannya. Pada genre ini game berjalan pada waktu yang sebenarnya dimana semua pemain harus saling mengalahkan antara satu dan yang lain dalam waktu yang ditentukan.



Gambar 2.30 : Real Time Action Strategy Game Total War Rome II
(sumber: httpstatic1.gamesrocket.com/gaimagesproduct_images34581/imagescreenshotsTotal-War-Rome-II-Nomadic-Tribes-Culture-Pack-DLC_nxw526faedaa15db.jpg, diakses pada 3 Juni 2015)

B. Analisis Data

Perancangan *concept art game* berjudul “Malangkucewara *The Ruins of War*” ini menggunakan metode 5W+1H, yaitu:

1. *What*

Merancang *Concept Art game* “Malangkucewara *The Ruins of War*” dengan mengangkat dan menggabungkan kedua versi asal-usul nama Kota Malang yang terdapat dari cerita rakyat dan semboyan Malangkucewara yang dikemas secara kreatif, imajinatif, inovatif dan komunikatif; serta sesuai dengan sejarah dan budaya dari Kota Malang Jawa Timur.

2. *Who*

Target konsumen dari perancangan ini dapat dilihat dari segi demografis, geografis, psikografis dan behavioristis.

a. Demografis

Orang yang berusia 17-35 tahun, yakni remaja yang masih berpendidikan SMA, kuliah, dan umum.

b. Geografis

Primer: Daerah Malang Raya dan kota-kota besar di Indonesia. (Jakarta, Surabaya, Medan, Bandung, Semarang, Yogyakarta).

Sekunder: Nasional

c. Psikografis

Secara psikografis, permainan komputer ini dibuat bagi mereka yang menduduki strata ekonomi kelas menengah ke atas. Mereka menyukai karya seni, mereka yang menyukai game video game, serta mereka yang tertarik akan sejarah kebudayaan Indonesia, khususnya pada Kota Malang Jawa Timur.

d. Behavioristis

Secara behavioristis, *concept art* ini ditujukan bagi seniman maupun masyarakat umum yang sering membeli dan memainkan video game, senang mengkoleksi *artwork* game dan berbagai merchandise-nya, sering mengikuti perkembangan video game, tertarik akan budaya dan sejarah Indonesia, dan mereka yang berkecimpung di bidang pembuatan game atau *game developer*.

3. *Where*

Concept art game “Malangkucecwara *The Ruins of War*” akan berperan sebagai sebuah media promosi awal dimana sebagian tahapan-tahapan perancangan visual game ini akan diposting melalui media sosial seperti Facebook, Twitter, Instagram, Deviantart dan Website pribadi game ini. Tujuan dari promosi tersebut selain memperkenalkan game ini adalah untuk mendapatkan dukungan dan fans loyal dari masyarakat umum.

4. *When*

Promosi di media sosial dimulai saat perancangan *Concept Art game* ini memasuki tahap visual dimana teaser dan sebagian dari konsep-konsep awal diposting secara berkala hingga perancangan game Malangkucecwara itu sendiri selesai dibuat.

5. *Why*

Generasi muda di kota Malang sudah mulai lupa akan makna dan asal-usul dari Malangkucecwara sebagai sebuah konsep keyakinan luhur yang menjadi semboyan kota ini. Hal tersebut terbukti dari data hasil *Consumer Journey* berupa 100 kuisioner yang disebar kepada warga Kota Malang yang menyatakan bahwa 66 % warga Malang tidak tahumenuh mengenai Malangkucecwara dan dominasi ketidak-tahuan tersebut dipimpin oleh warga Kota Malang berusia 17-25 tahun yang merupakan warga asli kota ini. Kota Malang kini sedang membenahi dirinya menjadi sebuah kota wisata seperti di daerah Batu yang kini menjadi kota kecil yang sukses. Pembenahan di Kota Malang yang lebih bersifat kapitalis seakan berbanding terbalik dengan peninggalan-peninggalan historis dan budaya yang telah ada di kota ini sejak dahulu kala yang kini kondisinya mengkhawatirkan. Hal tersebut didukung dengan minat dan pengetahuan yang kurang dari warga Kota Malang terhadap sejarah dan budayanya. Oleh karena itu, diharapkan dengan perancangan *Concept Art game* “The Art of Malangkucecwara” ini dapat memberi pengetahuan serta memberi pacuan terhadap warga Indonesia, khususnya warga Kota Malang untuk menjunjung dan melestarikan sejarah dan budaya lokalnya.

6. *How*

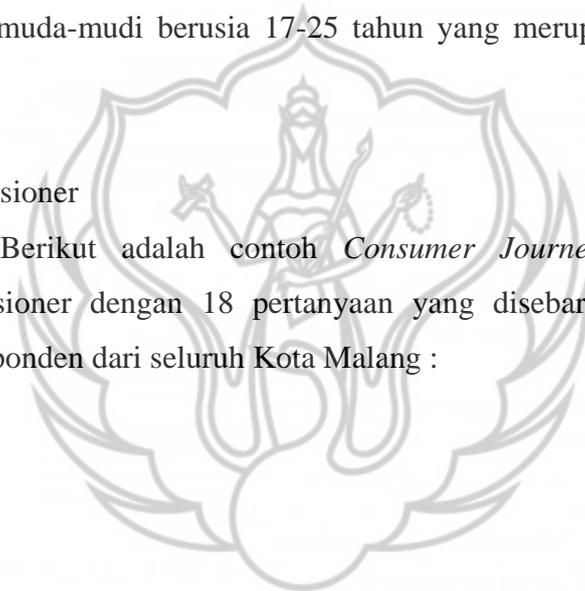
Concept art game “Malangkucecwara *The Ruins of War*” ini berbentuk ilustrasi dua dimensi yang berisi *prototype* dan acuan yang dibutuhkan untuk masuk pada tahap pembuatan *video game*. Nantinya segala konsep yang dibutuhkan seperti *character design*, *environment*, *key art*, *armor design*, dll akan dibukukan sesudah sebagian konsep-konsep tersebut menjadi media promosi berupa teaser dalam media sosial. Buku *concept art* ini akhirnya akan dijual bersamaan dengan gamenya sehingga dapat menjadi *merchandise* bagi para pemain gamenya, masyarakat umum, seniman, serta *game developer* yang suka akan seni dan penasaran akan sejarah dan budaya daerah Malang Jawa Timur.

C. *Consumer Journey*

Consumer Journey di adakan untuk mengetahui selera pasar dan fakta-fakta yang beredar di masyarakat seputar produk yang akan maupun telah beredar di masyarakat. Dalam perancangan *concept art game* “Malangkucecwara *The Ruins of War*” ini, pilihan masyarakat akan style gambar, genre permainan, serta jenis alur cerita sangat berpengaruh dalam perancangannya. Masukan-masukan yang diberikan responden akan perancangan *concept art* ini sangat diperhitungkan, serta fakta-fakta yang bermunculan di masyarakat juga dapat terkuak. Berikut hasil dari 100 kuesioner yang disebar acak ke warga Kota Malang dengan prioritas warga muda-mudi berusia 17-25 tahun yang merupakan target audience utama.

1. Kuisisioner

Berikut adalah contoh *Consumer Journey* berupa 3 lembar kuisisioner dengan 18 pertanyaan yang disebar pada 100 orang responden dari seluruh Kota Malang :



Yth. Bapak/ Ibu/ Saudara/ Saudari

Dalam rangka penelitian Tugas Akhir yang bertema **Perancangan Concept Art Game Malangkucewara**, maka saya yang melakukan penelitian :

Nama : Albani Putra Rianto
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Memohon Bapak/ Ibu/ Saudara/ Saudari berkenan untuk mengisi kuisisioner berikut ini, karena tanpa partisipasi Bapak/ Ibu/ Saudara/ Saudari, penelitian ini tidak dapat dilaksanakan.

Petunjuk: Berilah tanda (x) pada jawaban a, b, c, d yang menurut anda sesuai

Pertanyaan :

1. Jenis kelamin
 - a. Pria
 - b. Wanita
2. Usia
 - a. Kurang dari 17 tahun
 - b. Antara 17-25 tahun
 - c. Antara 26-45 tahun
 - b. lebih dari 45 tahun
3. Status anda di Kota Malang
 - a. Saya lahir dan besar di Kota Malang
 - b. Saya lahir di daerah lain, namun sudah lama tinggal di Malang
 - c. Saya orang baru di Kota Malang
4. Tuliskan daerah tempat tinggal anda di Kota Malang
.....
5. Apakah anda senang bermain game ?
 - a. Tentu saja, saya gamer sejati
 - b. Hanya untuk sekedar mengisi waktu luang
 - c. Saya tidak senang sama sekali
6. Pernahkah anda membaca atau melihat Concept Art Game ?
 - a. Pernah
 - b. Tidak sama sekali
7. Menurut diri sendiri, seberapa tahukah anda tentang sejarah dan budaya di kota Malang ?
 - a. Sangat tahu
 - b. Cukup tahu
 - c. Tidak tahu sama sekali

Gambar 2.31 : *consumer journey* bagian 1

** jika jawaban "a" atau "b" lanjut ke pertanyaan berikut*

8. Darimanakah sumber utama pengetahuan anda tentang sejarah dan budaya di Kota Malang ?
- a. Buku
 - b. Cerita orang tua
 - c. Internet
 - d. lain-lain :

-
9. Tahukah anda bila pada abad ke 17 silam, Kerajaan Mataram dari Jawa Tengah pernah melakukan invasi militer dan penaklukan ke daerah Malang ?
- a. Tahu dan pernah membaca / melakukan penelitian tentang peristiwa tersebut
 - b. Tahu sekilas / pernah mendengar dari orang lain
 - c. Saya baru saja tahu setelah membaca pertanyaan diatas

-
10. Pernahkah anda membaca / mendengar cerita rakyat tentang asal- usul nama dari Kota Malang ?
- a. Pernah
 - b. Tidak pernah

-
11. Kota Malang memiliki semboyan 'Malangkucecwara' tahukah anda tentang makna dari semboyan tersebut ?
- a. Tahu
 - b. Tidak tahu

** jika jawaban "a" lanjut ke pertanyaan berikut*

12. Jelaskan makna semboyan 'Malangkucecwara' tersebut menurut diri anda sendiri

.....

.....

.....

-
13. Selain Candi Singasari, Badut, Sumberawan, Jago, Kidal, Jawi, Sanggariti yang ada di sekitaran Kota Malang, menurut anda adakah candi yang kurang / belum ditemukan ?
- a. Ketujuh Candi tersebut sudah lengkap dan ada dari jaman dahulu hingga kini.
 - b. Ada Candi yang kurang, dan belum ditemukan
 - c. Saya tidak tahu

** jika jawaban "b" lanjut ke pertanyaan berikut*

14. Sebutkan nama Candi yang menurut anda kurang / belum ditemukan tersebut

.....

Gambar 2.32 : *consumer journey* bagian 2

15. Jika Malangkucewara berhubungan dengan sejarah dan kebudayaan masa lampau, maka gaya penceritaan yang paling anda sukai jika objek tersebut dibuat menjadi sebuah game adalah

- a. Cerita klasik bertemakan kerajaan Hindu-Budha khas Indonesia
- b. Cerita kontemporer dengan alur waktu yang bebas (masa kini / masa depan / alur waktu imajinatif)

16. Pilihlah genre game yang paling anda sukai



Action game

a



Android hack & slash game

b



Classic Role Playing Game

c

17. Pilihlah *Style* gambar yang menurut anda cocok untuk diangkat menjadi gaya visual dari Game Malangkucewara



a



b



c

18. Saran dan Masukan anda untuk perancangn Concept Art Game Malangkucewara

.....

.....

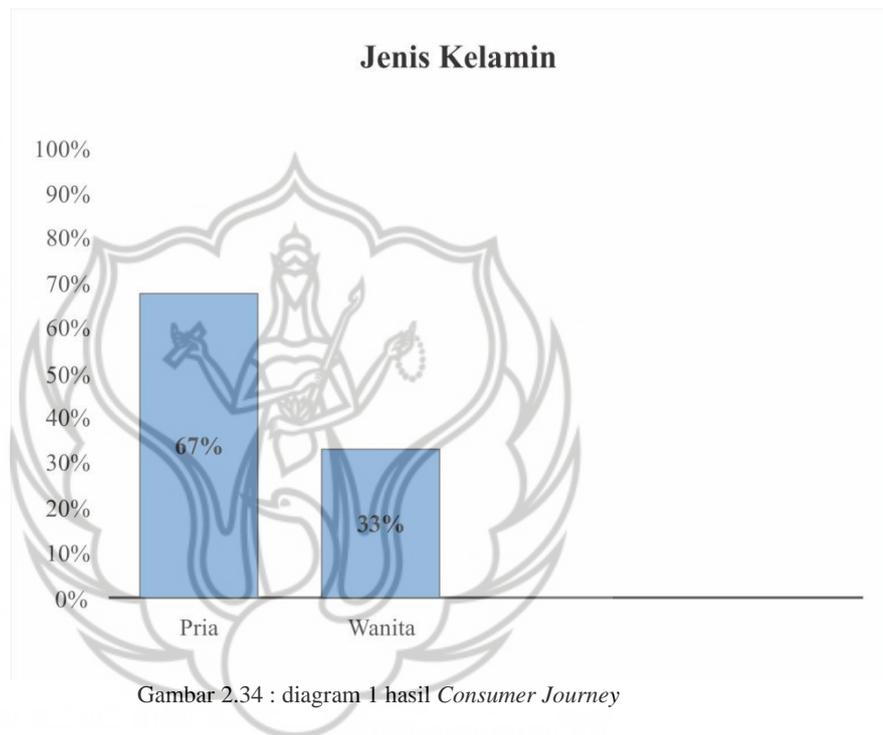
.....

Gambar 2.33 : *consumer journey* bagian 3

2. Hasil Kuisisioner

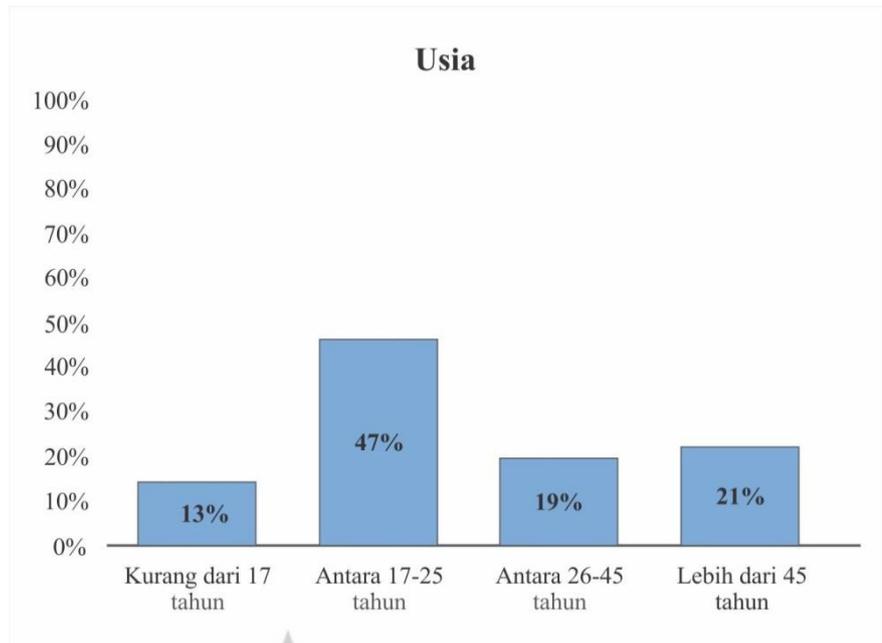
Dari penyebaran 100 kuesioner kepada para responden di Kota Malang sebagai sebuah sampel dari *Consumer Journey* dari perancangan *Concept Art Game* Malangkucecwara, didapatkan beberapa data inti sebagai berikut :

a. Data Umum



Gambar 2.34 : diagram 1 hasil *Consumer Journey*

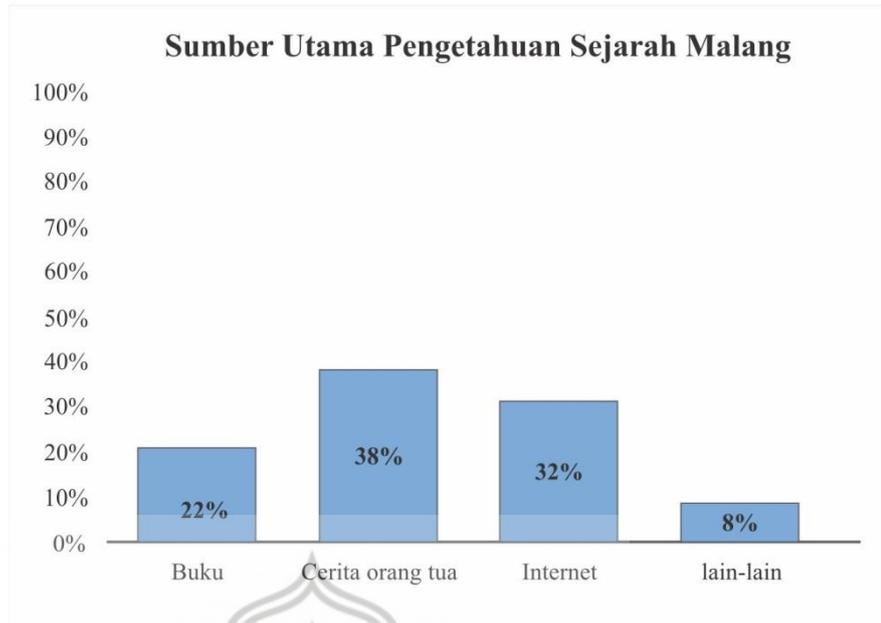
- 1) Merupakan jumlah prosentase responden berdasarkan jenis kelamin.



Gambar 2.35 : diagram 2 hasil *Consumer Journey*

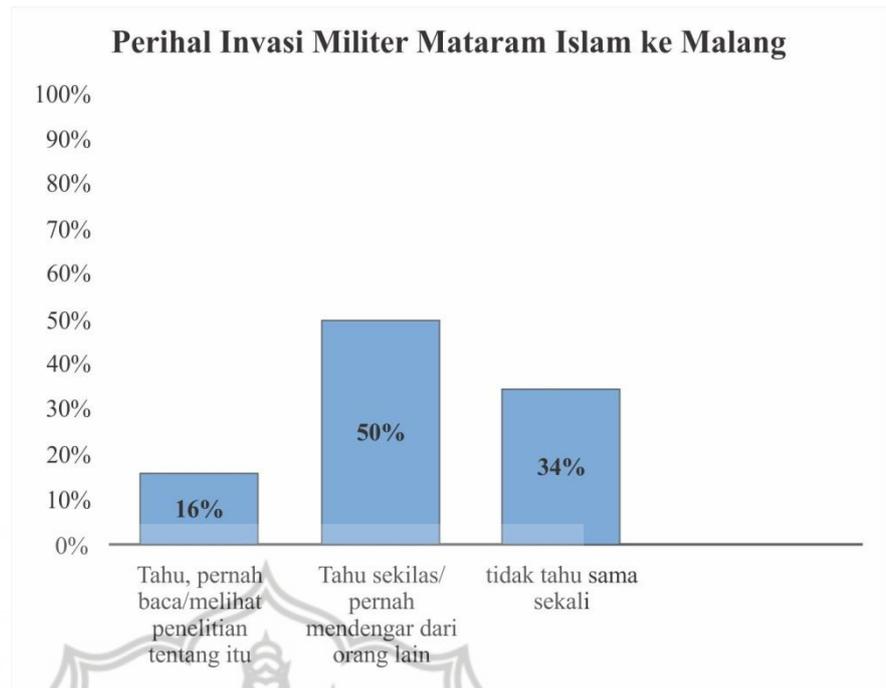
- 2) Pemberian kuisioner kepada remaja berusia antara 17-25 tahun, memiliki porsi lebih banyak ketimbang yang lainnya; hal ini dikarenakan remaja dengan umur tersebut adalah *Target Audience* dari game yang akan dirancang.

b. Perihal Sejarah Kota Malang



Gambar 2.36 : diagram 3 hasil *Consumer Journey*

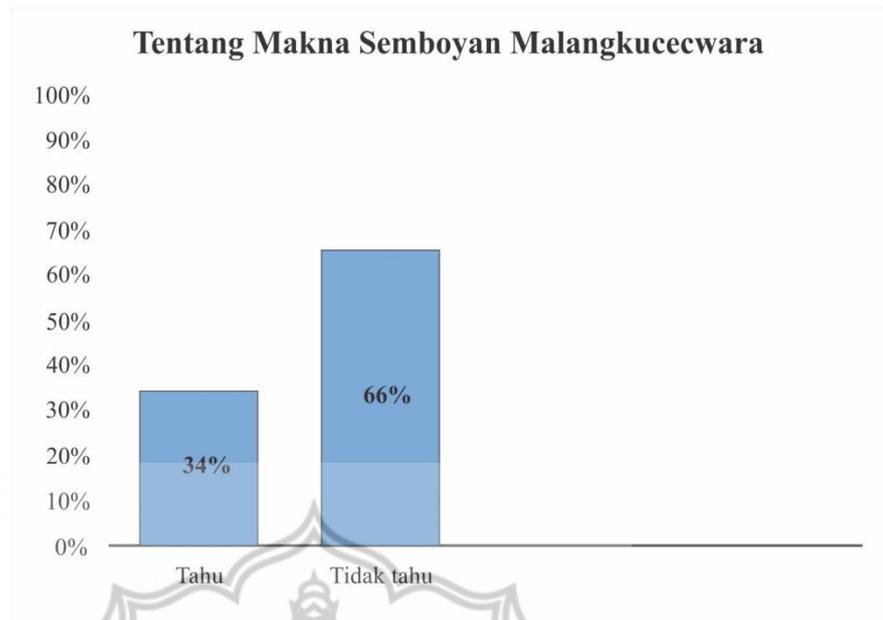
- 1) Hasil kuesioner mengatakan bahwa sumber sejarah terbanyak berasal dari hasil cerita para orang tua responden. Hal ini menyimpulkan bahwa tradisi *oral* (dari mulut-kemulut) masih merupakan sebuah sumber informasi sejarah yang penting di Kota Malang.



Gambar 2.37 : diagram 4 hasil *Consumer Journey*

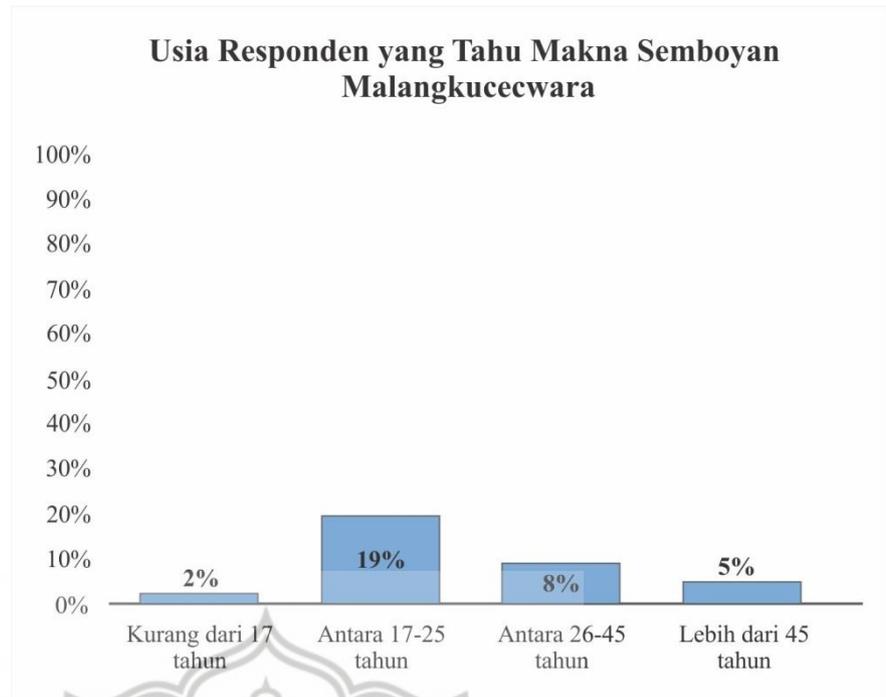
- 2) Warga Malang dengan tradisi *oral*-nya akan pengetahuan sejarah abad ke 17, tentang terjadinya invasi militer Mataram Islam di Malang mendominasi perolehan prosentase.

c. Perihal Malangkucecwara



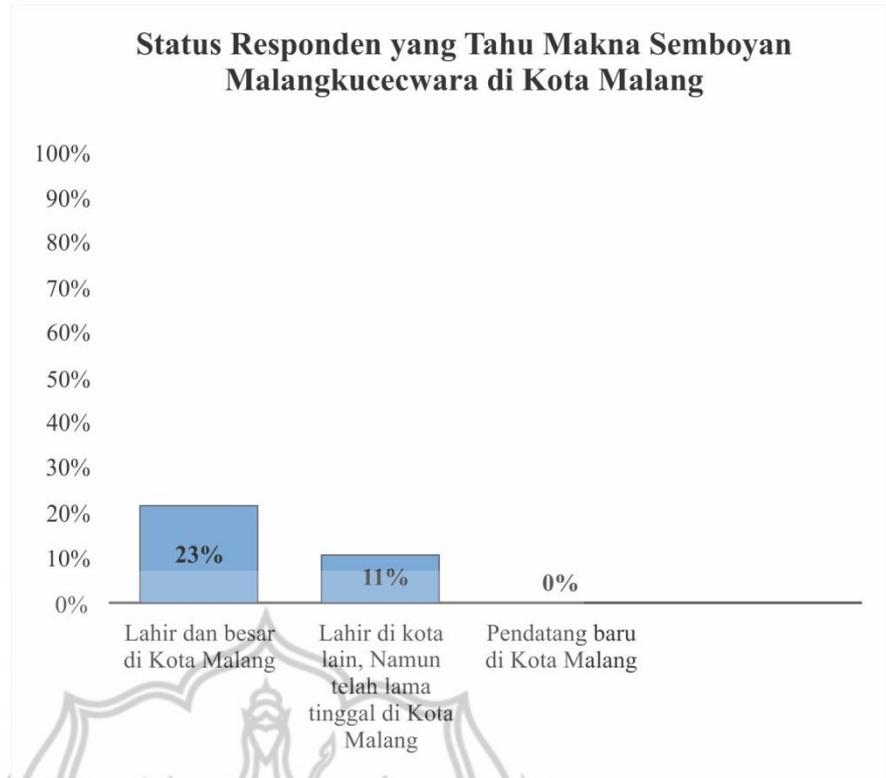
Gambar 2.38 : diagram 5 hasil *Consumer Journey*

- 1) Diagram diatas membuktikan kurangnya pengetahuan responden akan makna dari semboyan Malangkucecwara yang sejak tahun 1964 telah resmi menjadi semboyan Kota Malang.



Gambar 2.39 : diagram 6 hasil *Consumer Journey*

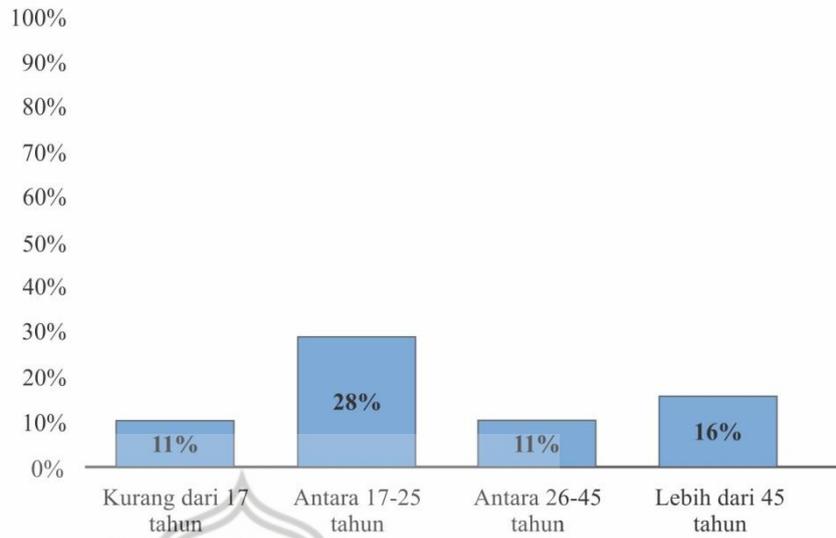
- 2) Responden berusia antara 17-25 tahun memimpin sedikit dari perolehan pengetahuan tentang makna semboyan Malangkucecwara berdasarkan umur.



Gambar 2.40 : diagram 7 hasil *Consumer Journey*

- 3) Berdasarkan status kependudukan para responden di Kota Malang, warga asli dari kota ini memimpin prosentase pengetahuan tentang makna semboyan Malangkucecwara. Di lain tempat, para pendatang baru dari kota ini tidak tahu sama sekali tentang makna dari semboyan Malangkucecwara.

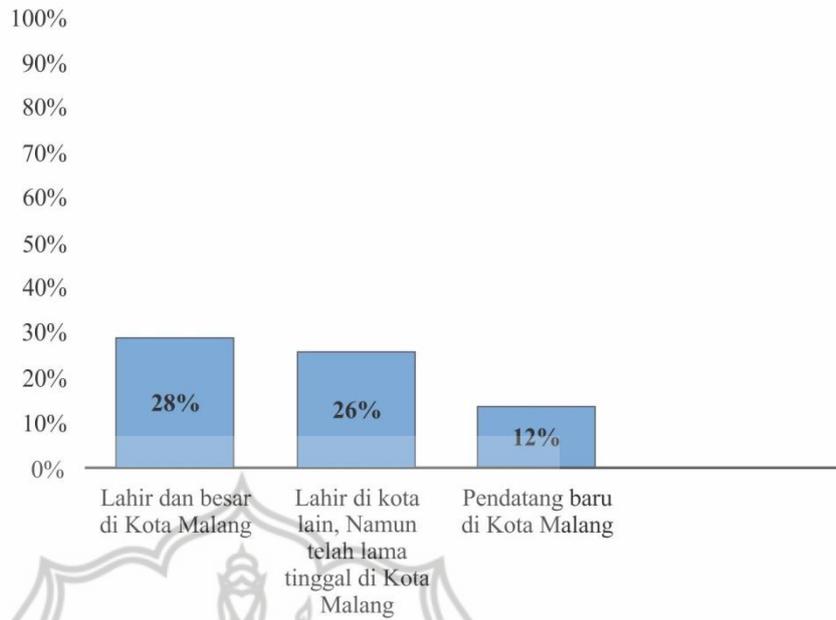
Usia Responden yang Tidak Tahu Makna Semboyan Malangkucecwara



Gambar 2.41 : diagram 8 hasil *Consumer Journey*

- 4) Generasi muda berumur antara 17-25 tahun kembali mendominasi perolehan prosentase ketidaktahuan akan makna semboyan Malangkucecwara, pada diagram sebelumnya, responden berumur antara 17-25 juga mendominasi prosentase tahu akan makna semboyan ini. Oleh karena itu dapat ditarik persepsi bahwa responden berumur 17-25 tahun menjadi responden yang paling paham dan paling tidak paham akan makna semboyan Malangkucecwara.

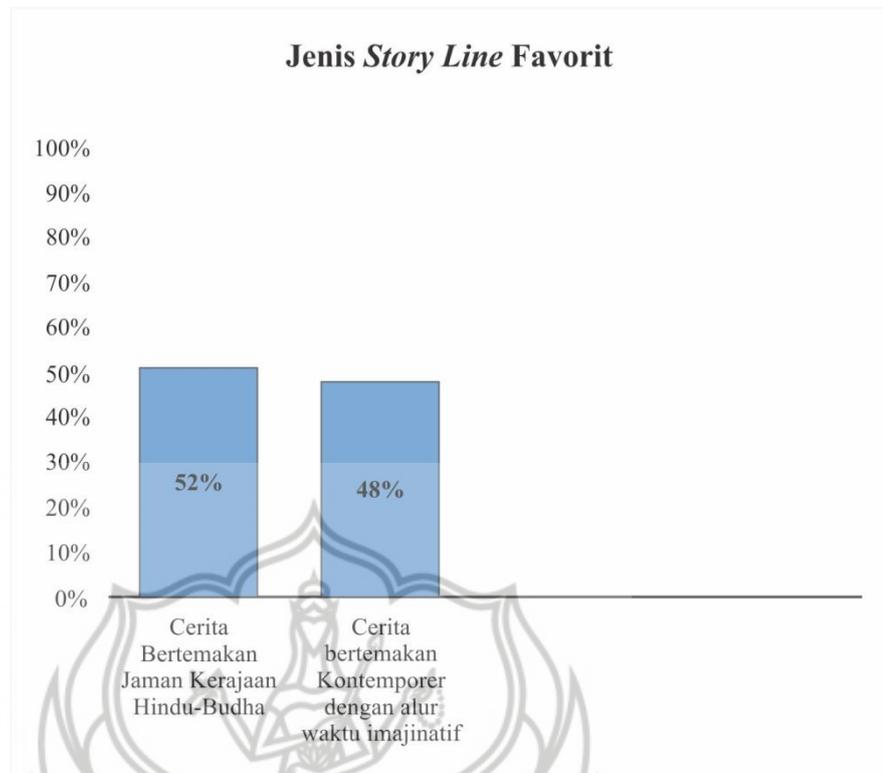
Status Responden yang Tidak Tahu Makna Semboyan Malangkucecwara di Kota Malang



Gambar 2.42 : diagram 9 hasil *Consumer Journey*

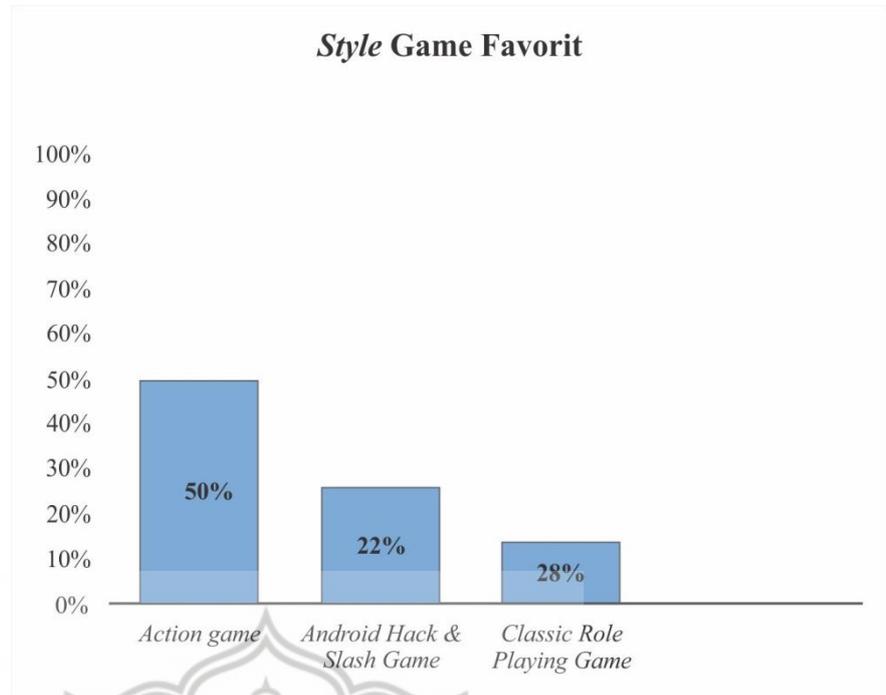
- 5) Sama seperti diagram usia, diagram status kependudukan di Kota Malang juga menyatakan bahwa penduduk yang lahir dan besar di Kota ini menjadi responden yang paling paham dan paling tidak paham akan makna semboyan Malangkucecwara.

d. Perancangan Game



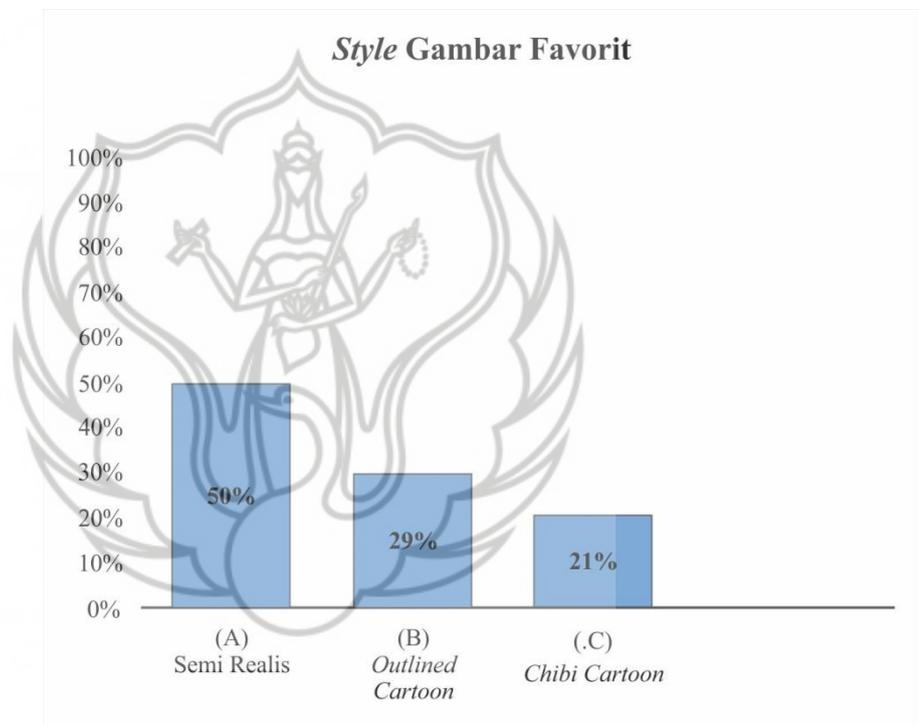
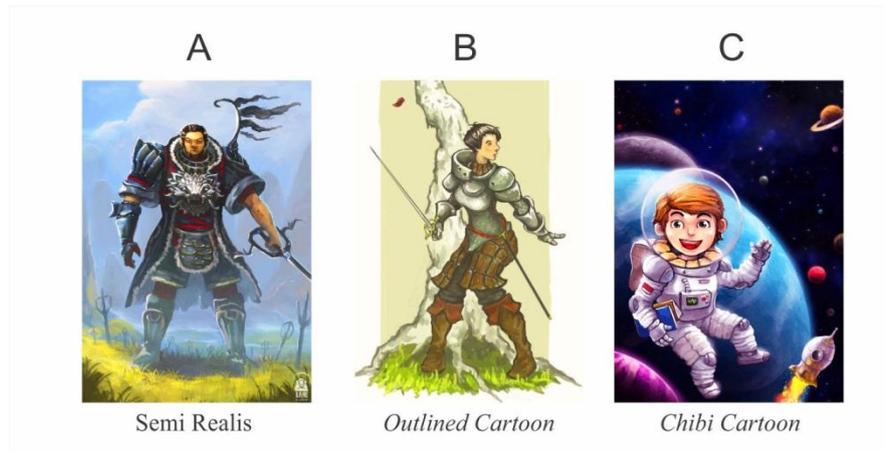
Gambar 2.43 : diagram 10 hasil *Consumer Journey*

- 1) Diagram *story line* favorit para responden menunjukkan bahwa cerita bertemakan Jaman Kerajaan Hindu-Buddha unggul tipis dengan cerita bertema kontemporer dengan alur waktu imajinatif. Mungkin tipisnya perbedaan pilihan ini dapat menjadi acuan pembuatan alur cerita yang baik dan sesuai dengan selera pasar.



Gambar 2.44 : diagram 11 hasil *Consumer Journey*

- 2) Game ber-genre *action* menjadi favorit para responden dengan keunggulan mutlak 50% dibanding genre lainnya.



Gambar 2.45 : diagram 12 hasil *Consumer Journey*

3) *Style* gambar Semi Realis menjadi *style* paling diminati para responden. Data *Style Gambar Favorit* ini dapat menjadi acuan dalam perancangan *concept art game* Malangkucecwara nantinya.

D. Kesimpulan Analisis

Malangkucecwara sebenarnya adalah sebuah ideologi atau kepercayaan yang dikristalkan dalam sebuah semboyan. Nama Malangkucecwara sendiri oleh sebagian orang dihubungkan sebagai nama sebuah bangunan suci yang letaknya berada di sekitar Kota Malang. Menurut Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Malang dalam bukunya yang berjudul *Wanwacarita* (2013 : 29), “yang mengatakan bahwa Malangkucecwara adalah nama dari candi, negara, raja, dll, hanyalah sebuah hipotesis belaka yang terlanjur dipercayai oleh umum dan dianggap sebagai kebenaran historis”. Hal tersebut dikarenakan belum atau tidak adanya bukti-bukti sejarah pasti yang dapat membenarkannya. Terlepas dari semua hipotesis tersebut, suatu hal yang pasti tentang Malangkucecwara pernah disebut pada Prasasti Mantyasih tahun 907 dan 908 Masehi atau yang disebut juga Prasasti Mantyasih I dan II sebagai sebuah “Bhatara” yang disembah. Mengenai bagaimana bentuk fisiknya, dimana tempatnya, apa alasannya dan darimana asalnya, tidak dapat diketahui; namun satu yang pasti ia menjadi sebuah keyakinan positif bahwa Tuhan sebagai sebuah lambang kebaikan akan menghancurkan keburukan/kebathilan.