

BAB II

IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

A. Tinjauan Literatur Buku Panduan Wisata dan Tradisi Lisan

Indonesia kaya budaya yang diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Salah satu warisan budaya yang menarik adalah situs candi yang disekitarnya terdapat tradisi lisan berupa mitos, legenda, dongeng, puisi, lagu, dan lain lain. Tradisi lisan ini telah menjadi suatu bagian dari kehidupan masyarakat Jawa dari dulu sampai sekarang. Perancangan ini akan memuat panduan yang menyajikan informasi praktis tentang objek wisata Candi Gedong Songo yang berisi tentang informasi lokasi dan fasilitas, peta infografis, serta dilengkapi cerita lisan yang bersumber dari masyarakat yang bermukim disekitar Gedong Songo. Maka dari itu, penulis memilih tema ini agar wisatawan yang berkunjung ke Gedong Songo mendapatkan informasi yang valid serta upaya melestarikan cerita lisan sebagai salah satu warisan kebudayaan. Oleh karena itu, penyusunan buku ini memerlukan berbagai literatur dalam proses pembuatannya.

1. Pengertian Buku Panduan dan Tradisi Lisan

Buku Panduan Wisata adalah petunjuk, khusus yang diterbitkan dengan bentuk dan teknik penyajian isi yang praktis, terutama memuat berbagai macam keterangan mengenai objek wisata dan sarana wisata. Sedangkan Tradisi lisan adalah segala wacana yang disampaikan secara lisan, mengikuti cara atau adat istiadat yang telah memola dalam suatu masyarakat.

Kandungan isi wacana tersebut dapat meliputi berbagai hal: berbagai jenis cerita ataupun berbagai jenis ungkapan seremonial dan ritual. Cerita –cerita yang disampaikan secara lisan itu bervariasi mulai dari uraian genealogis, mitos, legenda, dongeng, hingga berbagai cerita kepahlawanan (Sedyawati 1996:5, Jurnal Pengetahuan dan Komunikasi

Peneliti dan Pemerhati Tradisi Lisan). Perkembangan tradisi lisan terjadi dari mulut ke mulut sehingga menimbulkan banyak versi cerita. Seperti contohnya tradisi lisan tentang perwujudan Sabdopalon atau Semar yang diimplementasikan wujudnya berupa pria gemuk dengan kaki mata sipit dan bergigi satu. Sampai pada akhirnya berhenti pada satu bentuk visual yang dianggap *pakem* oleh para dalang dalam bentuk wayang purwa, dan masih eksis untuk dipakai sebagai media pertunjukan wayang kulit sampai sekarang.

Dr. Suripan Sadi Hutomo (1991:22), dalam bukunya yang berjudul Mutiara Yang Terlupakan - Pengantar Studi Sastra Lisan mengungkapkan bahwa tradisi lisan itu mencakup beberapa hal, yakni yang berupa: (1) Kesusastraan lisan, (2) Teknologi tradisional, (3) Pengetahuan *folk* diluar batas formal agama-agama besar, (4) Kesenian *folk* di luar pusat-pusat istana dan kota metropolitan, dan (5) Hukum Adat.

Tradisi lisan merupakan salah satu jenis warisan kebudayaan masyarakat setempat yang proses pewarisannya dilakukan secara lisan. Menurut Jan Vansina, pengertian tradisi lisan (*oral tradition*) adalah "*oral testimony transmitted verbally, from one generation to the next one or more*" (kesaksian yang diwariskan secara lisan dari generasi ke generasi). Tradisi lisan muncul di lingkungan kebudayaan lisan dari suatu masyarakat yang belum mengenal tulisan. Didalam tradisi lisan terkandung unsur-unsur kejadian sejarah, nilai-nilai moral, nilai-nilai keagamaan, adat istiadat, cerita-cerita khayalan, peribahasa, nyanyian, serta mantra-mantra suatu masyarakat.

Seringkali pengertian tradisi lisan dianggap sama dengan folklor. Namun, kedua unsur kebudayaan tersebut sebenarnya memiliki perbedaan. Folklor terdiri atas folklor lisan dan setengah lisan dan proses penyebarannya dilakukan secara lisan dari mulut ke mulut atau dengan cara-cara lainnya. Sebaliknya, tradisi lisan adalah salah satu jenis folklor berbentuk lisan dan proses pewarisannya hanya dilakukan

secara lisan. Oleh karena itu, folklor lebih luas pengertiannya dibandingkan tradisi lisan. Bentuk tradisi lisan terdiri atas cerita rakyat, teka-teki rakyat, peribahasa rakyat, dan nyanyian rakyat, sedangkan folklor mencakup semua jenis tradisi lisan, tari-tarian rakyat, dan arsitektur rakyat.

Tradisi lisan (*oral tradition*) mencakup segala hal yang berhubungan dengan sastra, bahasa, sejarah, biografi, dan berbagai pengetahuan serta jenis kesenian lain yang disampaikan dari mulut kemulut. Jadi, tradisi lisan tidak hanya mencakup ceritera rakyat, teka-teki, peribahasa, nyanyian rakyat, mitologi, dan legenda sebagaimana umumnya diduga orang, tetapi juga berkaitan dengan sistem kognitif kebudayaan, seperti: sejarah, hukum, dan pengobatan. Tradisi lisan adalah “segala wacana yang diucapkan/disampaikan secara turun-temurun meliputi yang lisan dan yang beraksara” dan diartikan juga sebagai “sistem wacana yang bukan beraksara. Tradisi lisan tertulis berbeda dengan lisan-beraksara. Lisan yang pertama (*oracy*) mengandung maksud ‘keberaksaraan bersuara’, sedangkan lisan kedua (*orality*) mengandung maksud kebolehan bertutur secara beraksara. Kelisanan dalam masyarakat beraksara sering diartikan sebagai hasil dari masyarakat yang tidak terpelajar, sesuatu yang belum ditulis, sesuatu yang dianggap belum sempurna/matang, dan sering dinilai dengan kriteria keberaksaraan. Penulis membuat hipotesis kecil bahwa budaya lisan merupakan media komunikasi paling praktis pada masa itu, karena langsung dari mulut ke mulut. Selain itu, budaya menulis/teks/naskah (manuskrip) bukan budaya asli para leluhur. Karena budaya menulis berasal dari bangsa barat dan timur tengah, kemudian dibawa masuk ke Indonesia dan diterapkan sampai sekarang.

Pada beberapa tempat, hubungan atau penulisan tradisi lisan ke dalam naskah tulis, sebagaimana telah dijelaskan pada hakikat kelisanan diatas, tentu memiliki latar belakang yang berbeda-beda. Salah satunya merupakan bentuk pelestarian terhadap nilai-nilai yang

dianggap penting untuk diteruskan kepada generasi berikutnya. Dalam perjalanannya, naskah-naskah yang berawal dari riwayat lisan menimbulkan banyak versi. Hal ini dipengaruhi selera penulis atau penyalinnya, dengan cara menambah atau mengubah urutan atau alur cerita. Dengan demikian, terdapat sejumlah besar naskah tertulis yang aslinya dari riwayat atau sastra lisan (Lubis 1996:1).

Dalam aktualisasi dari bahasa lisan ke dalam visual ke verbal, maka penulis menghindari anakronisme. Anakronisme dalam sejarah biasa diartikan sebagai kerancuan waktu dalam membuat pembabagan sejarah. Anakronisme, atau kerancuan waktu ini dapat berakibat sesat piker dalam memahami sejarah. Beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menghindari anakronisme dapat dilakukan oleh sejarawan adalah dengan membuat generalisasi, periodisasi, dan kronologi dalam membuat historiografi atau penulisan sejarah.

Generalisasi adalah pekerjaan penyimpulan dari khusus ke umum. Ada dua tujuan generalisasi yaitu untuk saintifikasi dan untuk simplifikasi. Tujuan saintifikasi mengandung arti bahwa sejarah juga melakukan penyimpulan umum. Generalisasi sejarah sering dipakai untuk mengecek teori yang lebih luas, karena teori di tingkat yang lebih luas kerap kali berbeda dengan generalisasi sejarah di tingkat yang lebih sempit. Selain saintifikasi, generalisasi juga bertujuan untuk simplifikasi atau penyederhanaan. Simplifikasi perlu bagi sejarawan dalam melakukan analisis. Periodisasi, yaitu pengklasifikasian peristiwa-peristiwa sejarah. Periodisasi bertujuan untuk mempelajari sejarah berdasarkan aspek-aspek tertentu. Contohnya, membuat periodisasi berdasarkan artefak yang ditinggalkan. Kronologi, yaitu ilmu untuk menentukan waktu terjadinya suatu peristiwa dan tempat peristiwa tersebut secara tepat berdasarkan urutan waktu. Tujuan membuat kronologi inilah yang dapat menghindari anakronisme atau kerancuan waktu dalam sejarah. Dengan memahami konsep kronologi, peristiwa sejarah yang terjadi di masa lalu dapat direkonstruksi

kembali secara tepat berdasarkan urutan waktu. Jadi untuk proses dari cerita lisan ke tahap interpretasi visual, penulis akan menggunakan beberapa referensi dengan cara mengamati relief candi-candi, gambar, membaca cerita-cerita rakyat, dsb.

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2008: 58), anakronisme adalah 1 hal ketidakcocokan dengan zaman tertentu; 2 Sas penempatan tokoh, peristiwa percakapan, dan unsur latar yang tidak sesuai menurut waktu di dalam karya sastra. Contohnya *Malin Kundang mengendari Ferrarinya dan mengirim BBM kepada istrinya* (KBBI, 2008:58). Anakronisme adalah penempatan peristiwa, tata latar (*setting*), tokoh maupun dialog yang tidak sesuai dengan tempat dan waktu yang dipilih sastrawan dalam karyanya. Anakronisme umumnya terjadi dalam karya sastra yang bersifat realistik dan mengambil tata latar di masa lampau. Adanya anakronisme dalam sebuah karya sastra dapat mengurangi efek sastra dan mengurangi kepercayaan pembaca terhadap karya sastrawan tersebut. Namun, anakronisme ini sering kali disengaja demi efek dan nilai lambang sastra dalam karya-karya modern, seperti dalam aliran surealisme yang lebih menekankan kelanggengan peristiwa yang tidak terikat oleh waktu dan tempat.

Anakronisme, menurut Nurgiyantoro (2009: 237), menyoroti pada pengertian adanya ketidaksesuaian dengan urutan (perkembangan) waktu dalam sebuah cerita. Waktu yang dimaksud adalah waktu yang berlaku dan ditunjuk dalam cerita (waktu cerita) dengan waktu yang menjadi acuannya yang berupa waktu dalam realitas sejarah. Selain itu, anakronisme juga menunjuk pada pengertian yang lebih luas, namun masih dalam hubungannya dengan kekacauan penggunaan waktu, yaitu pada sesuatu yang tidak masuk akal. Cerita fiksi yang di dalamnya terdapat kekacauan dan kerancuan penggunaan waktu dapat disebut cerita yang mengandung anakronisme. Anakronisme dapat juga menyoroti pada sesuatu yang tidak logis, misalnya seseorang yang semestinya tak memiliki benda atau kesanggupan tertentu, tetapi dalam

karya itu disebutkan memilikinya. Misalnya, seseorang yang baru pertama kali naik pesawat, langsung bisa menerbangkannya.

Anakronisme pada dasarnya merupakan kelemahan dan menurunkan kualitas sebuah karya sastra. Namun, kesengajaan meramu anakronisme dapat menjadi keunikan dan kelebihan tersendiri bagi sebuah karya. Pertunjukan wayang sering memasukkan hal-hal yang bersifat anakronistik yang berasal dari budaya kini, khususnya dalam adegan *goro-goro*. Unsur-unsur anakronisme dapat menjembatani imajinasi *audience* (penonton/pendengar) terhadap cerita wayang dengan sesuatu yang bersifat kekinian atau untuk menunjukkan bahwa kesenian wayang tidak ketinggalan zaman. (Lembar Informasi Kebahasaan dan Kesastraan, Edisi 2, Juli-Desember 2016).

a) Fungsi Buku Panduan dan Aspek yang diperlukan

Fungsi buku panduan sebagai petunjuk yang menyajikan data dan informasi yang akurat dalam penggunaannya sebagai media yang dapat mengedukasi pembaca agar mendapatkan informasi antara objek dan cerita yang ada di dalamnya. Informasi itu mencakup sejarah, peta, lokasi, akomodasi, serta fasilitas yang ada. Model buku panduan yang diperkuat dengan cerita lisan masih jarang ditemukan, sehingga memiliki peluang lebih untuk mengawali publikasinya.

Aspek yang perlu diperhatikan dalam membuat panduan adalah peta, gambar/foto, serta cara mengunjungi. Peta mencakup garis besar lokasi wisata tersebut. Selain itu juga menonjolkan objek-objek wisata dalam bentuk simbol/ikon disertai keterangan yang menjelaskan fungsi objek di dalam peta.

Gambar/foto diperlukan untuk mendukung naskah yang menjelaskan tentang objek wisata. Hal ini dirasa menarik apabila menggunakan ilustrasi dan bukan foto. Karena ilustrasi akan

membuat rasa penasaran terhadap realitas yang sebenarnya tentang tempat wisata tersebut. Akses cara mengunjunginya juga tidak kalah penting walaupun jaman sekarang ini sudah ada teknologi GPS yang dapat diakses pada *smartphone*. Pengadaan bentuk informasi dalam bentuk peta/denah dirasa lebih efektif karena memuat unsur global dari rute perjalanan akses tempat wisata.

b) Fungsi dan makna Tradisi Lisan :

1) Resistensi Budaya

Budaya tradisi masih mempunyai akses penting dalam wilayah lokal, yang pemertahanannya melalui ranah tradisi lisan dan naskah, antara lain melalui ungkapan tradisional, permainan, cerita dongeng, dan arsitektur. Alat-alat tersebut berakumulasi sebagai kekuatan lokal untuk melakukan resistensi terhadap derasnya perkembangan zaman. Hal serupa ditemukan dalam sistem antara masyarakat dan badan pemerintahan, dimana seorang satpam Candi Gedong Songo memiliki pengalaman yang demikian, beliau mengungkapkan lemahnya informasi yang disajikan tentang wacana dan cerita lisan di Gedong Songo, padahal ini merupakan aset pariwisata besar di Jawa Tengah. Hal ini dibuktikan dengan cerita lisan tentang kisah Legenda Baru Klinthing di desa Muncul yang lebih populer dan mampu menyita perhatian publik kepada objek wisata Bukit Cinta di Rawa Pening dengan ikon cerita Baru Klinthing-nya. Akses menuju Rawa Pening terbilang cukup mudah karena terletak di pinggir jalan desa Muncul arah Salatiga. Desa Muncul lebih unggul mempertahankan eksistensi tradisi lisan sehingga mampu bertahan didalam derasnya arus perkembangan zaman.

Beberapa contoh cerita lisan yang sebagai bentuk resistensi adalah *Tantu Panggelaran* (baca Pegeaud 1924) sebagai

resistensi pengaruh India di Jawa: *Serat Darmagandul* dan *Sabdopalon* (Kalamwadi 1830) sebagai resistensi terhadap Islamisasi di Jawa, seiring dengan perkembangan zaman, kemudian Sabdopalon atau lebih dikenal dengan tokoh semar diadaptasi menjadi bentuk wayang dan diakulturasi kedalam seni pertunjukan Wayang Purwa.



Gambar 2.1. Foto Wayang kulit Semar
(sumber :<http://pitoyo.com/duniawayang/gallery>, diunduh tanggal 5 Desember 2016)

Hal ini membuktikan bahwa cerita lisan mempunyai daya yang kuat dalam memberi wacana kepada masyarakat melalui media wayang kulit yang secara turun-temurun diwariskan melalui mediator dalang yang berlatar belakang dari keturunan maupun akademisi. Sebagai contoh Ki Manteb Sudarsono yang tidak mengenyam bangku pendidikan tinggi, namun namanya masih eksis sampai sekarang dalam membawakan tiap lakon wayang kulit semalam suntuk.



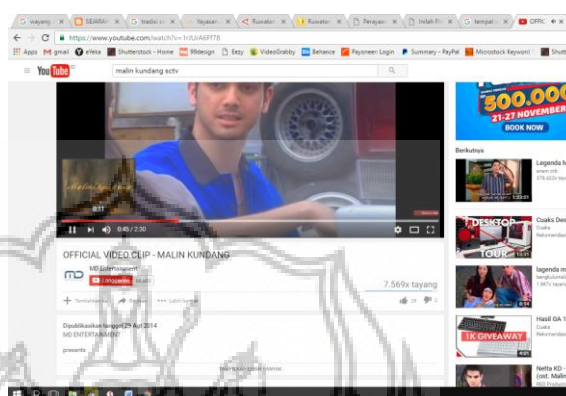
Gambar 2.2. Foto dokumentasi pementasan wayang Ki Manteb S.
(dokumentasi Yulius, Kantor Bupati Semarang, 2015)

Menurut riset yang dilakukan penulis, banyak sekali kaum akademisi yang berupaya mengadakan dan mengangkat kembali cerita-cerita lisan di Indonesia dengan media audio visual yang modern dan fleksibel. Contoh baru penyampaian kelisanan melalui audiovisual yaitu serial *Little Krishna* yang merupakan kreasi bersama antara BIG Animation dan The Heritage Foundation India (dipromosikan oleh ISKCON, Bangalore). Dimana cerita Krishna kecil yang dikemas dalam animasi tiga dimensi dengan penyampaian visual yang modern dan sebagai media penanaman nilai moral kepada anak .



Gambar 2. 3. Foto Little Krishna serial 3D
(sumber: [https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Berkas:Little_Krishna_\(Nick\).jpg&filetimestamp=20100428133546&](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Berkas:Little_Krishna_(Nick).jpg&filetimestamp=20100428133546&), diunduh 20 Januari 2017)

Cerita tentang Malin Kundang dari Padang – Sumatra Utara yang dikemas dalam sinema televisi swasta dengan kemasan yang modern dan menyesuaikan kondisi gaya hidup masyarakat urban.



Gambar 2.4. Foto videoclip sinetron *Malin Kundang* SCTV 29 Agustus 2014

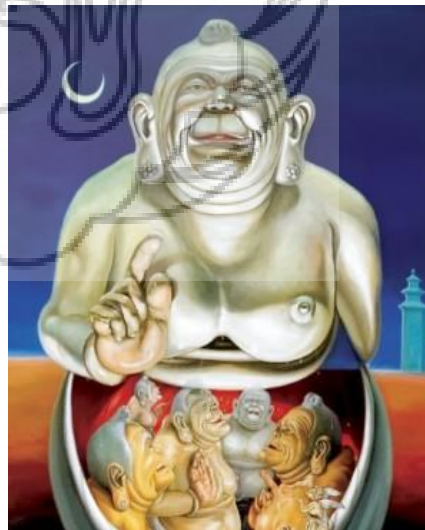
(sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=1rJUra6Ff78>, diunduh 20 Januari 2017)

2) Budaya Mentalisme

Tulisan Tjan Tjo Siem (1988:131) yang berjudul “Permainan Kartu Jawa” mengungkapkan bagaimana tradisi “judi” telah memiliki akar sejarah yang cukup panjang dari bentuk hiburan hingga menuju bentuknya yang sangat kompleks, yaitu “judi”. Makna di balik permainan tersebut memberikan ruang baru dalam memahami “budaya kartu” sekaligus menjelaskan budaya mentalitas bangsa Indonesia tentang hakikat karya manusia (Koentjaraningrat 1992:35).

Kisah legenda Sabdopalon yang memuat serat *Darmagandul* (Kalamwadi 1830) juga memiliki kandungan tentang keseimbangan kosmis. Pada lima abad terakhir ini, Indonesia kehilangan keseimbangan kosmologis, sebagaimana yang dilambangkan dengan hilangnya

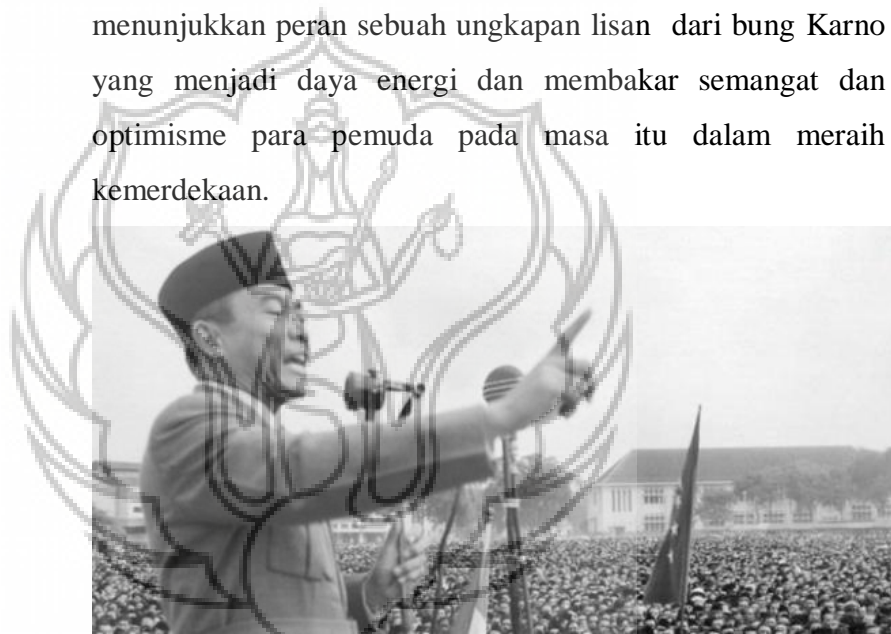
Sabdopalon pada tahun 1400SM (*sirna hilang kertaning bumi*). Menurut suatu petunjuk, keseimbangan tersebut akan tercapai kembali setelah 500 tahun kemudian. Hal ini menunjukkan optimisme sarjana dan bangsa Indonesia akan tercapainya keseimbangan kosmologis yang baru (Supadjar 1989:120). Dari kacamata Jawa, Sabdopalon Noyogenggong merupakan perwujudan sosok Semar itu sendiri. Hal ini diungkapkan oleh Budi Wirawan, salah seorang narasumber yang berlatar belakang budayawan dan sejarah lisan yang memiliki pengalaman spiritual tentang sosok Sabdopalon Noyogenggong atau Semar. Disitu beliau menyebutkan bahwa Sabdopalon Noyogenggong merupakan pembelahan diri Semar, karena Semar itu sendiri menyimpan suatu rahasia tentang pulau Jawa.



Gambar 2.5 . Foto Ilustrasi Sabdopalon
(sumber : <http://www.indomagic.com/wp-content/uploads/sabdo-palon-297x400.jpg>, diunduh
20 Januari 2017)

Di zaman sebelum menjelang kemerdekaan bangsa Indonesia, penulis mengutip pidato bung Karno yang

disampaikan dengan media pengeras suara dan disaksikan oleh ratusan orang di Jakarta yang berbunyi “...*Di dalam Indonesia merdeka, barulah kita memerdekakan rakyat kita satu per satu. Di dalam Indonesia merdeka kita sehatkan dan sejahterakan rakyat kita. Kalau kita sudah bicara tentang merdeka, kita bicarakan mengenai dasar, philosophische grondslag, weltanschauung (dasar Negara). Hitler mendirikan Jerman di atas national sozialistische weltanschauung...*”. (substansi pidato Bung Karno pada 1 Juni 1945). Ini menunjukkan peran sebuah ungkapan lisan dari bung Karno yang menjadi daya energi dan membakar semangat dan optimisme para pemuda pada masa itu dalam meraih kemerdekaan.



Gambar 2.6 . Foto bung Karno
(sumber : indonesiapusaka.org,diunduh 23 Januari 2017)

Penyampaian wacana lisan tersebut melalui proses perkembangan mulai dari era leluhur sampai sekarang. Mulai dari telepati, kebatinan, ilmu *sampar angin*, suluk/tembang, teka-teki , dan masih banyak lagi, di era perjuangan sampai sekarang media yang berkembang di Indonesia yaitu radio, telepon kabel, telepon genggam, lalu televisi dan internet (situs *youtube*).

B. Identifikasi data lapangan

1. Data Candi Gedong Songo

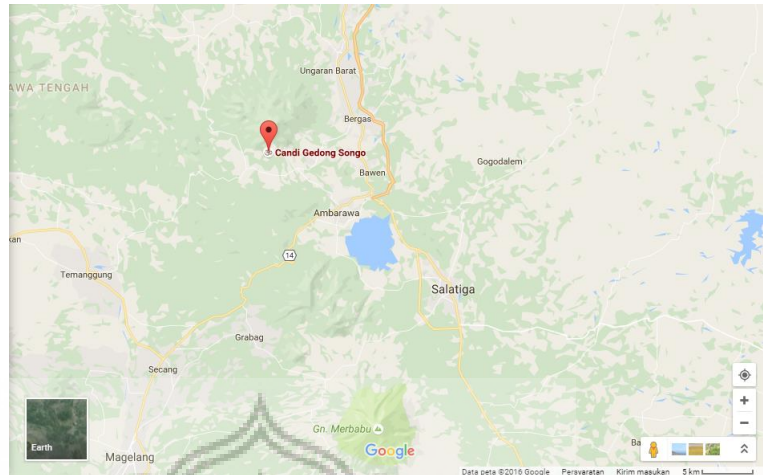
Candi Gedong Songo merupakan salah satu peninggalan sejarah yang memiliki latar kebudayaan Hindu Jawa dari zaman Syailendra dan diperkirakan dibangun pada sekitar 927 M pada pemerintahan Dinasti Sanjaya. Lokasi Candi Gedong Songo memiliki luas $\pm 177.240 \text{ M}^2$, berlokasi di Gunung Ungaran pada ketinggian 1300 Mdpl dengan suhu udara berkisar $19^\circ\text{-}27^\circ \text{ C}$. Termasuk dalam wilayah Desa Candi, Kecamatan Bandungan, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah (Indra: hal2). Menurut definisi warga, Gedong Songo berasal dari bahasa Jawa kuno, “Gedong” berarti rumah atau bangunan, “Songo” berarti sembilan. Jadi Arti kata Gedong songo adalah sembilan (kelompok) bangunan.



Gambar 2.7.foto Candi Gedong 9 kompleks Candi V
(dokumentasi: Yulius, 2016)

Lokasi 9 candi yang tersebar di lereng Gunung Ungaran ini memiliki pemandangan alam yang indah. Di sekitar lokasi juga terdapat hutan pinus yang tertata rapi serta mata air yang mengandung belerang. Kabut tipis turun dari atas gunung sering muncul mengakibatkan mata tidak dapat memandang Candi Gedong Songo dari kejauhan. Untuk menuju ke Candi Gedong I, kita harus berjalan sejauh 200 meter melalui jalan setapak yang naik. Anda bisa

memanfaatkan jasa transportasi kuda untuk berwisata mengelilingi obyek wisata Candi Gedong Songo.



Gambar 2.8. foto Peta Geografis Candi Gedong Songo dan Rawa Pening (Sumber: <https://maps.google.com/gedong-songo-temple/>, diunduh 25 Januari 2017)

Tahun 1804, Raffles mencatat kompleks tersebut dengan nama Gedong Pitoe karena hanya ditemukan tujuh kelompok bangunan. Van Braam membuat publikasi pada tahun 1925, Friederich dan Hoopermans membuat tulisan tentang Gedong Songo pada tahun 1865. Tahun 1908 Van Stein Callenfels melakukan penelitian terhadap kompleks candi dan Knebel melakukan inventarisasi pada tahun 1910-1911.

Disela-sela antara Candi Gedong III dengan Gedong IV terdapat sebuah kepunden gunung sebagai sumber air panas dengan kandungan belerang cukup tinggi. Para wisatawan dapat mandi dan menghangatkan tubuh disebuah pemandian yang dibangun di dekat kepunden tersebut. Bau belerangnya cukup kuat dan kepulan asapnya lumayan tebal ketika mendekati sumber air panas tersebut. Tempat ini adalah peninggalan bersejarah kedua setelah Dieng yang dibangun di pegunungan dengan kondisi alam yang baik serta memiliki panorama yang indah.

2. Tradisi lisan di Gedong Songo

a) Kisah Ratu Sima

Gedong Songo memiliki implementasi sebagai candi yang sakral . Hal ini diungkapkan oleh warga yang telah mengalami perjalanan spiritual pada saat melakukan proses ritual di Gedong Songo. Pak Budi seorang praktisi spiritual mengungkapkan ia melalui perjalanan lorong waktu tentang riwayat berupa cuplikan tentang kisah yang ada di masalalu dan berhubungan dengan Gedong Songo. Akses lorong waktu ini ditempuh melalui meditasi dan kebatinan. Pengalaman yang telah dilalui Pak Budi merupakan contoh yang tidak dapat didokumentasikan melalui rekayasa digital oleh kamera video ataupun perekam suara. Bila ada perbedaan konten dalam sumber tertulis, penulis membatasi sejauh mana perancangan ini akan dibuat agar dapat diterima oleh khalayak berdasarkan penuturan warga yang bermukim di sekitar Gedong Songo. Di bawah ini adalah hasil wawancara penulis dengan narasumber bernama Bapak Budi Wirawan :

“Gedong Songo merupakan bangunan sakral yang dibangun oleh Ratu Sima, yaitu Ratu yang memerintah kerajaan Kalingga di Jawa Tengah pada masa lalu. Namun tidak semua Candi yang dibangun, hanya dari beberapa Candi. Ratu Sima adalah Ratu Adil namun memiliki riwayat hidup yang berat dan mengerikan. Rakyat yang dipimpin oleh beliau pada masa itu makmur jaya sentosa, sampai namanya *kondang* ke seluruh belahan dunia. Pada suatu saat orang Syria datang mencobai ratu Sima dengan menaruh pundi Emas di perempatan jalan atas persetujuannya. Sudah genap tiga tahun pundi emas tersebut itu masih utuh dan tidak ada yang mengambilnya. Suatu hari putra mahkota tidak sengaja *nyampar* (tersenggol) pundi emas itu, orang Syria yang melihatnya mengadu kepada sang ratu dengan bumbu fitnahnya. Disitu Ratu

Shima bingung dalam mengambil keputusan , karena pada masa itu ia menganut hukum kerajaan yaitu hukuman mati, sekalipun itu adalah keluarga . Terjadilah adu argumentasi dengan putranya dan sang anak berkata “*apakah apabila kaki ini yang bersalah harus tubuh ini yang mati*”. Dibukalah Weda dan benar adanya , hanya kaki saja yang boleh dipotong, Namun kemudian sang putra berkata “..apabila kaki ini tidak sengaja,apakah harus dipotong?..”. Disitulah dilema ratu Shima memuncak, namun karena sang anak tanggap, ia mengambil pedang dari algojo, lalu memotong kaki kirinya sendiri dan menyerahkannya kepada sang ibu. orang Syria pun percaya dan mengakui seberapa tegas dan adil sang Ratu. Kabar itu sampai berbagai belahan bumi. Menurut narasumber, Ratu Shima menjadi ikon ratu adil dunia pada jaman tersebut, patung tersebut mempunyai ciri-ciri wanita yang sedang memegang timbangan dan membawa pedang dengan mata tertutup kain, dalam istilah asing disebut *Lady Of Justice*. Ikon tersebut itu banyak dipakai sebagai simbol keadilan. Contohnya dapat dilihat pada album *Justice for All* , 25 Agustus 1988 oleh grup band Metallica dan ditampilkan dalam bentuk patung pada konser pembuatan video pada tahun 2013 silam.

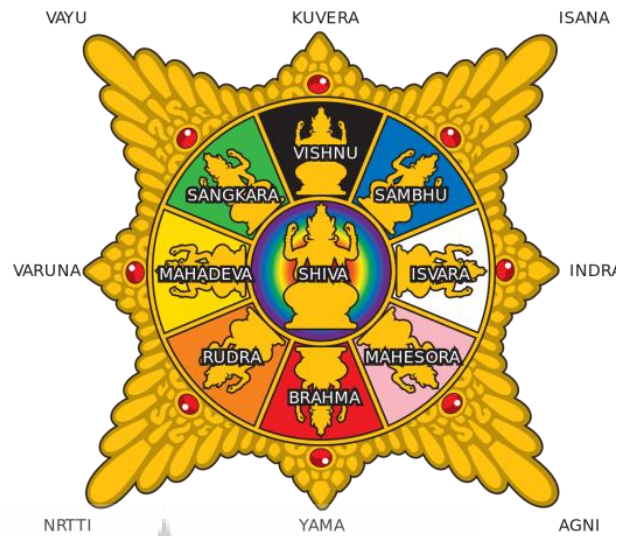


Gambar 2.9.Foto Kover Album Metallica – Justice for ALL
(sumber : [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/b/bd/Metallica -
...And Justice for All cover.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/b/bd/Metallica_-_...And_Justice_for_All_cover.jpg), diunduh 25 Januari 2017)



Gambar 2.10. *Screencapture* video konser band Metallica – Through The Never 2013
(sumber : dokumentasi pribadi Yulius 2016)

Data arkeolog menyebutkan bahwa Candi Gedong Songo dibangun pada abad ke 7 SM memang belum pasti. Dinas purbakala menyebutkan bahwa belum ditemukan prasasti tulis tentang Candi Gedong Songo. Selama ini buku sejarah tentang Candi Gedong Songo mengikuti prasasti Canggal. Menurut beberapa narasumber, pusat sembilan energi halus berada di kawasan gunung ungaran tempat Candi Gedong Songo berada. Sembilan energi tersebut kemudian implementasikan menjadi kata Songo dari nama Gedong Songo. Yaitu rumah dari Sembilan energi halus alam yang bermukim di gunung ungaran (gunung sakyā: bahasa sansekerta). Masyarakat Bali yang pernah melakukan ritual upacara besar di sana mengatakan bahwa gunung Ungaran merupakan memiliki energi alam yang kuat dan sakral, mereka mengklaim disitu tempat kesembilan penitisan dewa Siwa bermukim (Dewata Nawasanga).



Gambar 2.11. Foto lambang dewatanawangsa
 (sumber: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/4/4b/Surya_Majapahit_Diagram.svg/1177px-Surya_Majapahit_Diagram.svg.png,
 diunduh 25 Januari 2017)

Penulis menyimpulkan bahwa akses identitas suatu tempat bersejarah (yang diyakini tempat sakral) tidak cukup hanya dipelajari dengan mengandalkan bukti yang dianggap otentik seperti prasasti, temuan naskah, namun akan lebih baik jika ditambahkan pengalaman praktisi spiritual/orang yang dituakan untuk mendukung sumber tertulis dan cerita lisan yang ada.

b) Semar

Semar merupakan perwujudan dari Sang Hyang Ismaya, dalam pewayangan Jawa, Ia merupakan pemomong Pandawa Lima dalam ceritera naskah pewayangan Jawa. Menurut masyarakat, sejarah kota Semarang itu sendiri berasal dari Semar yang berada di gunung Ungaran ini. Semarang dari kata samar-samar (tidak jelas) dan *Arang-arang* (jarang). Ini sesuai dengan karakter semar yang menyampaikan pesan dan nasihat yang tersirat, sehingga agak membingungkan lawan bicaranya. Kunci dari Semar ini menyala, konon menurut masyarakat, ini adalah perlambangan

manusia dengan spiritualitas yang sangat tinggi. Semar dalam kepercayaan umat Hindu disebut sebagai Agastya, arca Agastya juga ditemukan di kompleks candi empat.

Bapak Sarwan, salah satu warga desa mengungkapkan pernah mengadakan ritual *Nyandul* bersama keluarga. Ini adalah tradisi memberi nasehat kepada istri, anak, dan cucu dengan posisi sang ayah sebagai mediator bagi energi halus yang akan memberi nasehat. Pada waktu beliau mengutip kata-kata Semar, “*aku ngidul ketemu aku, aku ngulon ditemuni aku, aku ngetan ketemu aku, aku ngalor ketemu awaku, aku mudun ketemu aku meneh, aku munggaah ditemuni karo aku*”.

c) Petilasan *Watu Gedhe*

Petilasan *Watu Gedhe* ini merupakan bagian paling intim dari kawasan candi Gedong Songo. Seorang yang dituakan menyebutkan batu ini merupakan petilasan Dewa Ruci (baca Lakon Bima Suci). Tempat ini konon merupakan pertemuan sang Bima dengan Dewa Ruci. Hal ini agaknya bertentangan dengan naskah dari cerita Wayang Purwa, karena seharusnya Dewa Ruci berada di laut dan tempat ini malah berada di dalam hutan. Namun seorang warga yang tengah berburu memberi kesaksian, ia melihat samudra pada malam hari di kawasan petilasan ini. Seorang petugas jaga candi mendapati warga itu telah basah kuyup oleh air laut yang asin, dan pasir di saku celana. Padahal setelah dilihat kembali keesokan harinya, kawasan ini berupa hutan pinus yang dikelilingi oleh pohon kopi, dengan ciri khas suara angin yang seperti suara pipa ketika ditiup pada saat posisi anda didalam hutan pinus di area petilasan *Watu Gede*.

3. Ilustrasi

Pengertian ilustrasi atau *illustrate* yang artinya menghiasi atau memberi penjelasan. (John M.Echols dan Hassan S. Inggris-Indonesia, Gramedia, Jakarta, 1986 : 311) Secara singkat ilustrasi adalah gambar yang membantu menerangkan maksud suatu teks, memberi penjelasan, dan daya tarik bagi pemirsanya. (ARS, Jurnal Seni Rupa, No 4 Januari-April 2007, halaman 3).

Penggunaan ilustrasi dirasa efektif untuk menarik perhatian target audiens, ketika sebuah ilustrasi itu sesuai dengan selera masyarakat dan mempunyai nilai estetis yang dapat menyesuaikan selera atau mengalami distorsi aura gambar.

4. Buku

Buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar (Delta Pamungkas, 2004 : 517-518) . Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut sebuah halaman. Dalam bahasa Indonesia terdapat kata kitab yang diserap dari bahasa Arab (كتاب), yang memiliki arti buku. Kemudian pada penggunaan kata tersebut, kata kitab ditujukan hanya kepada sebuah teks atau tulisan yang dijilid menjadi satu. Biasanya kitab merujuk kepada jenis tulisan kuno yang mempunyai ketetapan hukum, atau dengan kata lain merupakan undang-undang yang mengatur. Istilah kitab biasanya digunakan untuk menyebut karya sastra para pujangga pada masa lampau yang dapat dijadikan sebagai bukti sejarah untuk mengungkapkan suatu peristiwa masa lampau seperti halnya kitab suci. Kerajaan-kerajaan di Nusantara pada masa lampau memberi kedudukan yang penting bagi para pujangga untuk menceritakan kehidupan dan kekuasaan raja-raja pada waktu itu untuk diriwayatkan dengan cara ditulis. Bukti naskah yang ditemukan di Nusantara ialah prasasti batu tulis, Manuskrip, serat daun lontar, dan masih banyak lagi.

Seiring dengan perkembangan jaman, muncul media massa yang lebih canggih berupa koran, mesin *letter press*, *faximile*, dan telegram. Dalam bidang dunia informatika, muncul suatu media yang lebih canggih melalui internet, yang dapat diakses oleh siapa saja, dimana saja, dan kapanpun. Hal itu kini dikenal pula istilah *e-book* atau buku-e (buku elektronik), yang mengandalkan perangkat seperti komputer meja, komputer jinjing, komputer tablet, telepon seluler dan lainnya, serta menggunakan perangkat lunak tertentu untuk membacanya.

5. Buku Panduan

Buku petunjuk, khusus diterbitkan dengan bentuk dan teknik penyajian isi yang praktis, terutama memuat berbagai macam keterangan mengenai objek wisata, sarana wisata, dsb. Walaupun keberadaannya seringkali dianggap hanya sebagai pemberi informasi saja, namun buku panduan ini mempunyai peranan yang sangat besar, karena melalui buku panduan ini sarana promosi dapat dilakukan. Dalam Jurnal *Imiah* berjudul “Reading the Tourist Guidebook: Tourists ways of reading and relating to guidebooks”, ditemukan beberapa tipologi pembaca buku panduan wisata, secara spesifik karakter target market yang sesuai adalah *Planner* yang memiliki karakter fokus pada cara menuju tempat tujuan wisata, dan kegiatan apa yang menjadi aspek utama keterlibatan identifikasi dari hal yang menarik dan aktivitas dari suatu tempat wisata. Merencanakan aktivitas liburan dan tidak melewatkan setiap tempat wisata dengan pemandangan yang menarik, memiliki tingkat keterlibatan yang tinggi dalam penggunaan buku panduan wisata dan buku panduan wisata memiliki kegunaan sebagai alat perencanaan.

6. Buku Ilustrasi

Pengertian buku ilustrasi adalah buku yang terdiri dari visual dari suatu tulisan dengan memakai teknik drawing, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya. Lewat proses ide dari verbal ke visual dengan proses menggambar. Ide tersebut lantas dituangkan lewat media berupa lembaran kertas. (ARS, Jurnal Seni Rupa, No 4 Januari-April 2007, halaman 10).

Buku panduan yang dirancang penulis berasal dari informasi tentang objek wisata, cerita lisan warga, dan pengalaman pelaku spiritual yang pada akhirnya penulis mengolah cerita tersebut ke dalam ilustrasi. Teknis visualisasi dari lisan akan disesuaikan dengan interpretasi penulis dalam pembuatannya dengan menghindari anakronisme dan mengamati referensi berupa relief pada candi, artefak, gambar, cerita rakyat, dsb.

C. Analisis Data

Analisis data yang digunakan adalah 5W+1H. *What, Where, When, Why, Why, dan How.*

1. *What*

Candi Gedong Songo memiliki cerita lisan yang menarik namun masih dalam bentuk lisan dari mulut ke mulut dan belum pernah dipublikasikan dalam bentuk buku.

2. *Who*

Masyarakat yang bermukim di sekitar Candi Gedong Songo.

3. *Where*

Di Dusun Darum, yaitu di kaki gunung Ungaran, wilayah Desa Candi, Kecamatan Bandungan, Kabupaten Semarang.

4. *Why*

Ada beberapa faktor yang membuat Candi Gedong Songo sulit diteliti, yaitu belum ditemukannya prasasti yang memuat tentangnya. Bentuk informasi yang tersedia kebanyakan dari internet dan berdasarkan hasil

pengalaman dari pengunjung. Berbagai hal tersebut membuat informasi yang disajikan memiliki banyak versi.

5. *When*

Sejak dari dahulu sampai sekarang belum ada, hal ini disebabkan oleh karena tingkat kesadaran akan pentingnya fungsi buku panduan wisata dan tradisi lisan sebagai salah satu warisan kebudayaan.

6. *How*

Mencantumkan aspek penting pada bagian panduan seperti sejarah singkat, peta infografis, cara mengunjungi, fasilitas, dan destinasi wisata menarik lainnya yang ada di sekitar Candi Gedong Songo. Mengutamakan ilustrasi daripada foto untuk menarik perhatian responden. Proses pembuatan ilustrasi cerita lisan dimulai dengan mengumpulkan data wawancara dari warga dan orang yang dituakan. Menghindari anakronisme dengan mengamati artefak, relief, gambar, cerita rakyat, dsb sebagai referensinya.

D. Kesimpulan Analisis

Dari berbagai data dan permasalahan yang telah dikumpulkan dapat disimpulkan bahwa perlu dirancang buku panduan wisata yang digabungkan dengan ilustrasi berdasarkan tradisi lisan dari warga di kaki gunung Ungaran, Desa Candi, Kecamatan Bandungan, Kabupaten Semarang. Media buku panduan dengan ilustrasi dipilih karena dapat menjadi salah satu upaya mengaktualisasi cerita lisan kedalam visual dan verbal. Selain itu juga untuk mendapatkan ekspos media yang bertujuan untuk menambah wawasan, mempertahankan eksistensi serta sebagai wujud resistensi terhadap Candi Gedong Songo sebagai cagar budaya Nusantara. Informasi yang disajikan didalam buku panduan membuat wisatawan lebih mandiri (tidak tergantung *guide*) ketika mengakses lokasi dan informasi tentang objek-objek yang terdapat di lokasi wisata.

Menurut penulis, pendekatan dengan buku ilustrasi sebagai panduan akan menjadi salah satu solusi dalam memecahkan permasalahan

kebutuhan akan informasi serta melestarikan tradisi lisan sebagai salah satu warisan kearifan lokal. Selain itu, ilustrasi dirasa berpotensi membuat orang penasaran dan ingin mengalami sensasi tersendiri tentang kondisi di Gedong Songo. Buku ilustrasi panduan ini, diharapkan dapat membantu serta sebagai media penyampaian nilai sikap hidup dari cerita lisan warga. Buku yang akan dirancang penulis tidak menutup kemungkinan untuk masuk dari buku manual ke versi *e-book* , selain itu juga didukung oleh wawancara dari narasumber sebagai informan dari buku ini, Sehingga perancangan buku ini memiliki data pendukung yang dapat dipertanggungjawabkan.

