

REINTERPRETASI PENDAPA PADA DESAIN INTERIOR “*THIRD SPACE*” SEBAGAI FASILITAS KOMUNITAS MENUJU SOLO KOTA KREATIF

Dhian Lestari Hastuti¹, Cahyono Budi Santosa²

Program Studi Desain Interior FSRD ISI Surakarta

¹hadomiku@yahoo.co.uk

²cahyonobudi@gmail.com

ABSTRACT

Surakarta is one of initiators of Indonesia Creative Cities Network (ICCN), which takes important role in the establishment of Creative Cities in Indonesia. It required synergy among penta helix academician, businessmen/ladies, government, people and media to produce creative ecosystem. While Surakarta community is the center of the implementation and program implementation and creative economic development program within the pattern of interaction, connection and collaboration of five (5) elements above mentioned. In order to create the pattern, it required informal and formal space to facilitate creative activity for community members. In urban community this space named Third Space which is a new space typology after a home and work place. In Javanese community the function of this space provided by pendapa. Pendapa has been long time to function as a place for social interaction between the host and its neighborhood. This article is a result of artistic research which shows reinterpretation of immaterial value of pendapa into architecture and Third Space interior design. Design method based on user need and three various research methodologies, namely scenario based survey, co-creation session and focused interview. Philosophy, socio-culture, function and ergonomic approaches were used as a base to redesign pendapa. It achieves ‘meeting tree’ or kayon, a two (2) floors building with Indisch style, Scandinavian interior design. The process and Third Space design produce synergy embodiment between academician and community to support Solo, A Creative City program.

Keywords: Creative City, penta helix synergy, community, reinterpretation of pendapa, kayon, Scandinavian design.

PENDAHULUAN

Kota Surakarta (Solo) sebagai pemrakarsa terbentuknya *Indonesia Creative Cities Network*(ICCN) berperan dalam terbentuknya Kota-Kota Kreatif di Indonesia. Sinergisitas kelima unsur *penta helix* sebagai syarat terciptanya Kota Kreatif, termasuk Kota Solo. *Penta helix* tersebut adalah akademisi, pengusaha, pemerintah, komunitas, dan media. Komunitas menjadi bekal utama dalam menciptakan Kota Kreatif. Untuk mewujudkan hal tersebut, masing-masing unsur *penta helix* Kota Solo bersinergi menciptakan dan melaksanakan program agar terbentuk ekosistem kreatif. Berpijak dari kebutuhan sinergisitas Kota Solo tersebut, maka dibutuhkan fasilitas ruang sebagai bentuk interaksi unsur *penta helix* secara informal maupun formal dan melibatkan peran aktif masyarakat di lingkungan komunitas tersebut.

Berbagai komunitas di Solo hadir dengan fokus di berbagai bidang sesuai dengan minat masing-

masing, baik dari kesamaan hobi, maupun kebutuhan berinteraksi untuk mengembangkan kapasitas diri dan bisnis mereka. Di antara komunitas tersebut adalah *Indonesia Syiar Network* (ISN), Akademi Berbagi (AKBER), *Bussiness Club* dan Syukur Market. Ketiga komunitas tersebut berpusat di jalan Sam Ratulangi No. 56C Joho, Manahan Solo, dengan masing-masing karakter kegiatan.

Keempat komunitas tersebut memiliki karakteristik kegiatan yang berbeda dan masing-masing melahirkan kaum muda yang bertujuan memberikan manfaat bagi lingkungan sekitar dan menjadi kaum muda kreatif serta mandiri. Kebutuhan kegiatan tersebut menjadi pola aktivitas yang menuntut mereka berinteraksi, berkoneksi, dan berkolaborasi secara bergantian di antara ketiganya. Setiap komunitas dalam beraktivitas tidak saling mengganggu meskipun beraktivitas di lokasi yang sama.

Pemerintah Kota Surakarta (Solo) sebetulnya memiliki beberapa fasilitas yang dapat mengakomodir kebutuhan komunitas dalam beraktivitas. Salah satu fasilitas untuk kaum muda Surakarta adalah Gelora Pemuda Bung Karno yang terletak di kompleks Stadion Manahan. Kendala yang ditemui dalam sistem pengelolaan aset pemerintah kota di antaranya bagaimana asset tersebut dapat mendatangkan Pendapatan Asli Daerah (PAD) bagi kota. Sinergisitas belum terimplementasi dengan baik dalam pola kerjasama pengelolaan aset bagi aktivitas komunitas kreatif Kota Solo.

Sebagai contoh pengelolaan gedung Gelora Bung Karno oleh Komite Nasional Pemuda Indonesia (KNPI), seperti yang disampaikan oleh Bambang Nugroho¹ pemilik Gage Design, selaku Ketua KNPI. Pada tahun 2013/2014 KNPI ditawarkan untuk mengelola Gelora Bung Karno. Pengelolaan tersebut senilai Rp. 300.000.000 hanya untuk area di lantai dua. KNPI setuju kalau nilai tersebut untuk pengelolaan seluruh area Gelora Bung Karno. Sampai sekarang pengelolaan gedung Gelora Bung Karno tidak mencapai kesepakatan.

Berdasarkan pengalaman Ketua KNPI tersebut, *founder* ISN Solo dan Ketua Akber Indonesia, Imam Subchan berinisiatif untuk memfasilitasi ISN, Akber Solo, Bussiness Club, dan Syukur Market sementara beraktivitas di rumah tinggalnya. Saat ini kebutuhan untuk mengakomodir dan menciptakan ruang aktivitas bagi keempat komunitas tersebut dibutuhkan mendesak. Sinergisitas antara komunitas dan akademisi dalam mendesain fasilitas tersebut dibutuhkan segera, karena aktivitas ketiganya bersifat edukasi informal.² Imam Subchan menyediakan lahan seluas 14,5 m kali 12 m di depan rumahnya, di jalan Sam Ratulangi nomor 56C Solo. Harapannya jika sudah terbangun, fasilitas tersebut tidak hanya bagi keempat komunitas, namun juga untuk masyarakat umum. Pengelolaan dapat diserahkan kepada pengurus keempat komunitas agar mereka dapat belajar mengimplementasikan ilmu yang sudah didapatkan.

Imam Subchan menyebut fasilitas tersebut sebagai ruang ketiga atau “*Third Space*”. *First Space* atau ruang pertama dimaknai sebagai rumah tinggal, *second Place* atau ruang kedua dimaknai

sebagai ruang usaha atau semacam tempat untuk berkerja dan mencari nafkah. “*Third Space*” atau ruang ketiga dimaknai sebagai ruang interaksi dengan lingkungan masyarakat, di mana sebagai tempat berbagi ilmu dan pengalaman bagi siapa saja yang ahli di bidangnya. Fungsi “*Third Space*” terinspirasi dari pendapa pada bangunan rumah Jawa sebagai ruang komunal. Secara fungsi pendapa memiliki nilai-nilai kearifan lokal, baik secara material maupun immaterial. Nilai-nilai tersebut diharapkan dapat terwujud pada desain arsitektur dan interior “*Third Space*”. Sinergisitas antara komunitas dan akademisi Desain Interior ISI Surakarta dalam penciptaan desain “*Third Space*” sebagai implementasi sinergisitas unsur *penta helix*. Penelitian Artistik (Penciptaan Seni) ini fokus pada mereinterpretasi pendapa pada konsep *programming* bangunan dan Desain Interior “*Third Space*” dalam menciptakan ruang edukasi Komunitas Kreatif di Solo.

Metode Desain

Metode desain didasarkan atas kebutuhan pengguna dengan menggabungkan tiga metode penelitian yang berbeda, yaitu survey berbasis skenario, *co-creation session*, dan wawancara terfokus. Pendekatan filosofi, sosial budaya, fungsi, dan ergonomi digunakan sebagai landasan ide perancangan. *Philosophy informs design practice by framing views of reality and the human role in it. Anthropology and sociology provide theories of culture and society. Methods such as fieldwork make it possible for the designer to learn about both through observation.*³ Pendekatan fungsi menurut F. D. K. Ching yang sesuai kriteria meliputi⁴: Pengelompokan *furniture* yang spesifik sesuai aktivitas, dimensi dan ruang gerak yang dapat dikerjakan, jarak sosial yang memadai, privasi visual dan akustik yang memadai, fleksibilitas dan adaptabilitas yang memadai. Pendekatan ergonomi merupakan pendekatan yang dilakukan dalam pemenuhan aspek kenyamanan dan keamanan dalam beraktivitas. Ergonomi adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang kondisi fisik seseorang dalam melakukan kerja meliputi kerja fisik, efisiensi kerja, tenaga yang dikeluarkan untuk

¹ Bambang Nugroho, owner Gage Design, Ketua KNPI Surakarta, dalam wawancara 25 Maret 2016.

² Imam Subchan (42 tahun) Ketua Umum Akademi Berbagi Indonesia, dalam wawancara 3 Januari 2016.

³ Christopher Nemeth, *Get real: The need for effective design research*, Volume 37 Issue 1, ISSN 00222224, (Cincinnati: University of Cincinnati behalf of Visible Language, 2003), hal. 94-95.

⁴ F.D.K. Ching, *Edisi Kedua Desain Interior Dengan Ilustrasi*, (Jakarta: Indeks, 2011), hal. 36

suatu objek, konsumsi kalori, kelelahan, dan pengorganisasian sistem kerja.⁵

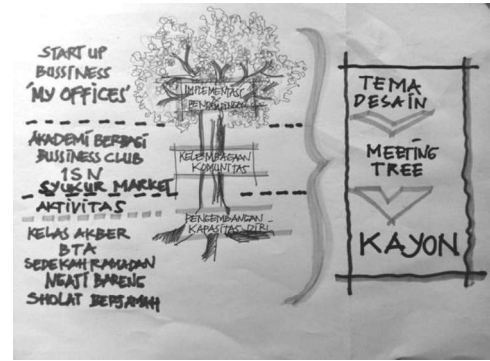
HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Desain

Reinterpretasi pendapa ke dalam desain interior “*Third Space*” melalui nilai dan makna letak pendapa pada rumah Jawa secara horizontal dan vertikal dalam pola antropomorf. Secara horizontal kedudukan pendapa sebagai kepala, secara vertikal bangunan pendapa dapat diterjemahkan sesuai struktur penyusunnya dari lantai dan umpak sampai dengan atap.

Nilai dan makna pendapa sebagai kepala, maka desain “*Third Space*” dapat mereinterpretasikan ‘kepala’ pada tubuh manusia. ‘Kepala’ sebagai pusat akal manusia yang membedakan dengan makhluk Tuhan lainnya dan pusat berpikir konsep hidup seorang manusia, agar dia bisa terus hidup. Begitu juga visi untuk desain “*Third Space*”, harus menjadi pusat aktivitas komunitas yang dapat memberikan manfaat dan terus hidup. Hidup bagi manusia Jawa dalam pewayangan disimbolkan dengan wayang gunung atau kayon. Gambar kayu atau *wit* atau pohon menjadi unsur utama kayon. Kayon berasal dari bahasa Arab ‘*khayyu*’ yang berarti hidup yang melambangkan kehidupan terdapat di jagad raya (dunia). Di dalam kayon terdapat berbagai macam makhluk, antara lain: tanam tumbuh (pepohonan) yang diartikan sebagai pohon kalpataru bermakna pohon hidup, sumber kehidupan, sumber kebahagiaan.⁶

Kayon digambarkan berupa pohon. Pohon dan bagian-bagiannya menjadi simbol pola aktivitas para komunitas di “*Third Space*”, sehingga fasilitas ini menjadi “*meeting tree*” bagi mereka. Pola tersebut dikelompokkan sesuai dengan ranah aktivitas, luasan ruang, fasilitas *furniture*, dan alat-alat pendukungnya. Jika diterjemahkan secara sederhana “*meeting tree*” dapat digambarkan sebagai berikut.



Bagan 1. Pola aktivitas komunitas menjadi tema desain “*meeting tree*” atau kayon

(Gambar: Dhian Lestari Hastuti, Oktober 2016)

Pengelompokkan aktivitas disesuaikan dengan kebutuhan dasar komunitas tersebut, yaitu: ranah kognitif (otak), afektif (sikap dan nilai), dan psikomotorik (keterampilan atau kemampuan bertindak).

Dalam bagan ranah kognitif dan afektif termasuk dalam zona pengembangan kapasitas diri, dengan simbol akar. Dari zona pengembangan kapasitas diri dipayungi lembaga atau komunitas, disimbolkan dengan batang pohon. Komunitas menghasilkan anggota-anggota berpengetahuan dan berakhlak baik yang membutuhkan pendampingan dalam mengimplementasikan ranah kognitif dan afektif. Tahapan ini termasuk dalam ranah psikomotorik yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak. Simbol ranah psikomotorik adalah ranting, daun, serta buah. Setiap ranah mewakili bagian tubuh pohon dan menjadi pola zonasi ruang “*Third Space*”. Jadi fungsi “*Third Space*” dapat disimbolkan seperti pohon atau kayon, yang hidup, menghidupkan, dan memberi kebahagiaan.

Visual perception (struktur penyusun) dan *visual impression* (kesan atau suasana ruang) menjadi tugas pokok seorang desainer interior. Konsep desain menterjemahkan keduanya dalam beberapa tahapan. Selain tema desain, gaya desain sangat penting dalam mendukung *visual impression*. Suasana “*Third Space*” dibutuhkan untuk mendukung tema kayon, yang berarti pohon hidup. Pohon menghasilkan material kayu yang dibutuhkan untuk struktur bangunan, elemen pembentuk ruang, elemen pengisi ruang, dan elemen estetis ruang. Kayu dapat diolah sesuai dengan kebutuhan gaya desain interior.

Gaya Skandinavia memberikan penghargaan tinggi terhadap unsur alam sebagai material. Hal

⁵ J. Pamudji Suptandar, Pengantar Merencana Interiorn Untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur, (Jakarta: Djambatan, 1999), hal. 51.

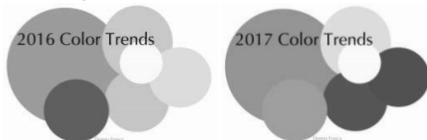
⁶ Woro Zulaela, Peranan Wayang Kulit Dalam Pengembangan Budaya Islam, Jurnal Ilmiah Pendidikan Sejarah, IKIP Veteran Semarang (Semarang: 2011), hal: 95-96.

tersebut karena menginterpretasikan nilai-nilai manusiawi yang terdapat dalam karakter budaya Skandinavia. Penggunaan material alam, dipicu oleh antara lain pernyataan perintis desain Modern Finlandia, Alvar Aalto, “*the human body should come into contact only with organic material*”⁷. Tema kayon sangat sesuai dengan desain gaya Skandinavia. Hal prinsip desain Skandinavia pada interior kayon adalah material alam harus bersentuhan langsung dengan tubuh manusia.

Konsep bentuk pada desain fasade arsitektur “*Third Space*” dianalisis dengan bentuk denah pendapa dan menyesuaikan bentuk tapak tanah. Bentuk denah pendapa persegi, sehingga *existing* bangunan mengikutinya. Pola pembagian ruang dan peletakan *furniture*nya menyesuaikan *existing* serta fungsinya. Unsur lokalitas arsitektur Nusantara divisualkan pada bangunan “*Third Space*”. Kesemuanya menggunakan prinsipgaris gaya Skandinavia yang bersih, mengulang bentuk, yang bertujuan untuk menciptakan suasana minimalis ringan tetapi kreatif, agar sesuai dengan roh aktivitas komunitas.

Gaya Skandinavia terus berkembang dan hidup di industri *furniture* seluruh negara-negara di dunia. Pada perkembangan terakhir untuk tren 2016 para desainer kembali mendesain dengan tradisi alam Skandinavia, termasuk masalah warna. Di antara warna-warna yang menjadi trend Skandinavia 2016 dan tahun 2017 menurut Donna Frasca (*intuitive colour expert*) adalah sebagai berikut.

Warna tren 2016 dan 2017 sebagai arahan desain dalam implementasi ke dalam pemilihan material atau bahan dan penyelesaiannya. Warna monokrom dan komplementer dipilih sebagai pertimbangan dalam menentukan emphasis dan harmoni ruang.

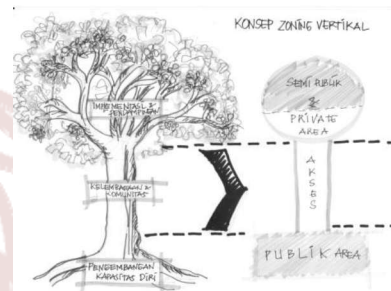


Gambar 1. Colour tren 2016 dan 2017
(Sumber: decoratingbydonna.com, diakses tanggal 31 Oktober 2016, pukul 04.30WIB)

Tradisi alam desain Skandinavia menjadi dasar pemilihan bahan, pengolahan bahan, dan penyelesaiannya. Scandinavian design is rooted in natural traditions, those of understated simplicity and elegance, with discerning respect for the

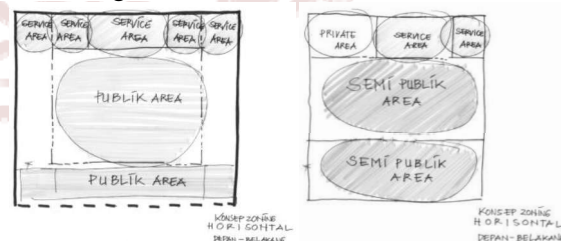
inherent character of material.⁸ Gaya Skandinavia selalu menampilkan karakter material dengan kuat dengan berbagai upaya mengolah material alam untuk mencapai kesederhanaan dan elegan. Berdasarkan prinsip gaya Skandinavian maka karakter material alam seperti kayu jati, mindi, rotan, bata ekspos, batu alam, dan acian semen menjadi bahan terpilih untuk desain “*Third Space*”.

Hasil Desain



Gambar 2. Konsep zoning vertikal yang menjelaskan jenis aktivitas dan sifat ruang.
(Sketsa: Dhian Lestari Hastuti, 2016)

Atas kebutuhan aktivitas keempat komunitas, maka konsep “*meeting tree*” atau kayon direalisasikan dalam bentuk bangunan bertingkat dua lantai, seperti zoning vertikal pada gambar. Zoning vertikal membagi aktivitas pengembangan kapasitas diri yang bersifat publik dan *service* terletak di lantai dasar. Aktivitas implementasi dan pendampingan bersifat semi publik dan ruang *service* pendukungnya diletakkan di lantai atas. Keduanya dihubungkan oleh tangga di sisi kanan bangunan.



Gambar 3. Konsep zoning horisontal yang membagi area publik, semi publik, privat dan *service* dari area depan ke belakang di lantai dasar dan atas (Sketsa: Dhian Lestari Hastuti, 2016)

Konsep zoning horisontal “*Third Space*” mengelompokkan area publik di bagian depan ruang ke arah area *service* di bagian dalam atau

⁷ Jamaluddin dkk, 2007: 159.

⁸ Anya Georjevic, Natural Selection, The Globe and Mail, Toronto, 26 Maret 2016.

belakang ruang lantai dasar. Pada lantai atas pengelompokkan pada bagian depan ruang sebagai area semi publik menuju ke area semi publik bagian dalam dan area privat serta area *service* di bagian belakang ruang.



Gambar 4. Visual perspektif ruang pada lantai dasar

(Perspektif: Dhian Lestari Hastuti, 2016)

Ruang-ruang di lantai dasar dibagi dua area, yaitu pertama, area publik terdiri atas beranda atau teras dan ruang multifungsi, kedua area *service* di bagian belakang bangunan yang dipisahkan oleh dinding dengan ruang multifungsi. Area *service* terdiri atas dapur, toilet laki-laki dan perempuan, serta area wudhu yang terletak di luar bangunan. Ruang multifungsi mereinterpretasikan nilai immaterial pendapa pada rumah Jawa tanpa tiang *saka guru*, karena pertimbangan kebutuhan aktivitas pengguna. Ruang multifungsi lebih terasa sebagai reinterpretasi pendapa. Pada bagian dinding dalam tengah ruang berfungsi sebagai layar presentasi. Dinding di samping kanan dan kiri layar difungsikan sebagai papan pesan dan papan tulis dengan bahan kaca. Tepat di bawah kedua papan terdapat credenza untuk menyimpan perlengkapan ibadah.

Pada area lantai atas merupakan perwujudan zoning horizontal dari area depan ke arah dalam atau belakang ruang. Area semi publik terdiri atas beranda dan ruang kerja, ruang tamu, ruang diskusi. Area privat dan *service* terletak segaris terdiri atas ruang kerja privat, mushola, *pantry*, dan toilet. Bentuk, material, *finishing*, dan warna sesuai dengan konsep desain gaya Skandinavia.



Gambar 5. Visual perspektif ruang pada lantai atas
(Perspektif: Dhian Lestari Hastuti, 2016)



Gambar 6. Visual perspektif arsitektur “Third Space”
(Perspektif: Dhian Lestari Hastuti, 2016)

Visual arsitektur “Third Space” sebagai implementasi *nation* di awal abad ke-20 pada Roman Tetralogi Buru karya Pramoedya Anta Toer dengan judul Bumi Manusia. Kekuatan anonim para Srikandi Indonesia dalam tokoh Ontosoroh yang mengawal penyemaian bangunan nasional dan kemudian kelak melahirkan Indonesia modern. Pada era awal abad ke-20 Indonesia mendapatkan pengaruh dari Eropa, termasuk gaya arsitektur, yang melahirkan arsitektur Indisch. Visualisasi Indisch pada desain arsitektur “Third Space” diwujudkan dalam bentuk atap dan pola simetri bangunan Jawa peletakan pintu dan jendela. Bentuk atap kampung sebagai simbol rakyat menjadi pilihan garis kesederhanaan seperti pada desain Skandinavia.

SIMPULAN

Kebutuhan ruang aktivitas komunitas merupakan implementasi dan pengembangan program ekonomi kreatif melalui sinergisitas unsur penta helix (akademisi, pemerintah, praktisi atau profesional pengusaha, komunitas, dan media) dalam interaksi, koneksi, dan kolaborasi. Fasilitas tersebut dapat diprakarsai oleh perorangan sebagai

bagian dari komunitas ketika pemerintah belum mampu mewujudkan. Konsep ruang dengan mereinterpretasi nilai immaterial pendapa diwujudkan ke dalam desain “*Third Space*” dengan tema “*meeting tree*” dan konsep desain kayon yang berarti pohon hidup. Pengelompokkan aktivitas ke dalam ruang sesuai dengan bagian-bagian dari kayon dan memilih material lokal karena desain gaya Skandinavia berprinsip pada unsur alam. Visual arsitektur “*Third Space*” sebagai implementasi *nation* di awal abad ke-20 dengan kekuatan anonim para Srikandi Indonesia dalam tokoh Ontosoroh Roman Bumi Manusia yang mengawal penyemaian bangunan nasional dan kemudian kelak melahirkan Indonesia modern. “*Third Space*” didesain untuk hidup dan menghidupkan, guna mendukung Solo Kota Kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ching, F.D.K. Edisi Kedua Desain Interior Dengan Ilustrasi, (Jakarta: Indeks, 2011).
- Frick, Heinz, Pola Struktural dan Teknik Bangunan di Indonesia, Yogyakarta: Kanisius, 1997.
- Georjevic, Anya. *Natural Selection*, The Globe and Mail, Toronto, 26 Maret 2016.
- Jamaluddin dkk. Desain Mebel Denmark dalam Konteks Perkembangan Desain Kontemporer Skandinavia, ITB.J. Vis. Art. Vol. 1 D, No 2, Bandung: ITB Press: 2007.
- Nemeth, Christopher. Get real: The need for effective design research, Volume 37 Issue 1, ISSN 00222224, Cincinnati: University of Cincinnati behalf of Visible Language, 2003.
- Suptandar, J. Pamudji. Pengantar Merencana Interiorn Untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur, Jakarta: Djambatan, 1999.
- Zulaela, Woro. Peranan Wayang Kulit Dalam Pengembangan Budaya Islam, Jurnal Ilmiah Pendidikan Sejarah, IKIP Veteran Semarang, Semarang: 2011.
- Wawancara
- Imam Subchan (42 tahun) Ketua Umum Akademi Berbagi Indonesia, dalam wawancara 3 Januari 2016.
- Bambang Nugroho, owner *Gage Design*, Ketua KNPI Surakarta, dalam wawancara 25 Maret 2016.

PENCIPTAAN MODEL CINDERAMATA ETNIK DENGAN MUATAN KEARIFAN LOKAL CANDI SUKUH

Effy Indratmo NS¹, Amir Gozali²

Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Surakarta

¹ indratmoeffy@yahoo.com

² gozali.amir88@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian Hibah Bersaing yang mengambil judul Pengembangan Model Cinderamata Etnik Dengan Muatan Kearifan Lokal Candi Sukuh Sebagai Upaya Optimalisasi Potensi Industri Kreatif Di Kabupaten Karanganyar, tahun ke-2 ini bertujuan membuat variasi prototype cinderamata, selain dalam bentuk relief yang sudah dibuat pada penelitian tahun pertama yang memiliki muatan lokal Candi Sukuh.

Penelitian tahun ke-2 ini adalah lanjutan dari penelitian pertama yang didasarkan atas perlunya dibuat variasi cinderamata yang berkualitas, mengingat dari data lapangan kualitas dan kuantitas cinderamatanya masih belum tergarap dengan maksimal apalagi dalam bentuk cinderamata yang bersifat monumental. Pada penelitian tahun ke-2 ini akan dibuat replika pada bagian bangunan Candi Sukuh yang berupa replika gapura I, yang bisa mewakili ciri khas Candi Sukuh.

Dari penelitian ini diharapkan dapat memperkaya cinderamata, meningkatkan ketrampilan, dan edukasi terhadap para pelaku 55 kreatif di Kabupaten Karanganyar dan diharapkan pada gilirannya akan meningkatkan perekonomian masyarakat.

Metode yang digunakan adalah pendekatan Research and Development. Dengan metode tersebut, peneliti melakukan serangkaian langkah yaitu tahap studi pendahuluan (studi literatur dan studi lapangan), perencanaan (mengimplementasikan kearifan 55 Candi Sukuh menjadi rancangan bentuk cinderamata), pembangunan (membuat model, mencetak, menuang, dan memproduksi), uji coba kualitas cinderamata dan evaluasi, dan yang terakhir adalah diseminasi. Pada penelitian ini telah dihasilkan model cinderamata dalam bentuk replika gapura/gerbang I dari Candi Sukuh dengan tehnik reproduksi menggunakan medium resin. Pemilihan konsep gapura ini untuk dijadikan objek cinderamata didasarkan atas mitos dari masyarakat sekitar candi, keunikan bentuknya, dan karakter yang merepresentasikan Candi Sukuh begitu kuat dan menarik.

Keyword: Cinderamata etnik, kearifan lokal, candi Sukuh, dan industri kreatif

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Candi Sukuh sebagai destinasi wisata budaya memiliki peran yang penting bagi daerah, tidak hanya sekedar warisan budaya tetapi jika dikelola dengan baik akan memberikan dampak yang positif khususnya dalam bidang ekonomi, menyangkut penerimaan devisa negara, penyerapan tenaga kerja, dan penciptaan lapangan usaha baru serta dapat mendorong pemerataan dan pertumbuhan ekonomi. Dengan melakukan identifikasi, pengelolaan yang baik, dan terpadu dari potensi wisata yang ada diharapkan mampu mendorong perkembangan pariwisata dan ekonomi masyarakatnya.

Candi Sukuh sebagai destinasi wisata memiliki daya tarik yang luar biasa. Hal ini memenuhi

prinsip-prinsip daya tarik wisata seperti yang diungkapkan Bagyono (2007), yaitu:

- *Something to see* (ada yang dilihat)
- *Something to do* (ada yang dikerjakan)
- *Something to buy* (ada yang dibeli/souvenir)

Namun demikian pada poin ke tiga *something to buy* (ada yang dibeli/souvenir), yaitu berupa cinderamata yang terdapat pada candi tersebut belum terpenuhi secara maksimal, dari hasil observasi pada Januari, 2016 di sekitar candi belum ada perubahan yang signifikan dari *survey* yang telah dilakukan dibandingkan satu tahun sebelumnya, pedagang nya masih sama dan barang dagangannya juga belum berubah baik jenis maupun variasinya, terutama cinderamata. Hal ini menunjukkan perkembangan yang lambat dan bahkan cenderung *stagnan*. Cinderamata yang dijual hanya berupa kaos, mug, dan gantungan kunci, dengan kualitas yang biasa saja (Observasi,

Januari dan Juli 2016). Untuk itu pada penelitian tahun ke-2 masih perlu dilakukan pengembangan variasi cinderamata yang representatif dan bersifat monumental yang bisa mewakili nilai-nilai lokal Candi Sukuh.

Bagi wisatawan yang pernah mengunjungi Candi Sukuh, cinderamata merupakan benda yang sangat dibutuhkan, selain sebagai buah tangan keberadaannya berperan sebagai pengingat terhadap kunjungan tersebut termasuk segala yang pernah dilihatnya. Cinderamata juga dapat berfungsi sebagai kenang-kenangan seseorang untuk menceritakan tentang keberadaan Candi Sukuh terhadap orang lain. Jika tanpa cerita dari orang yang membawanya, seharusnya visual cinderamata juga menarik terhadap orang yang mengamatinya. Maka terkait dengan penelitian tersebut perlu kiranya dibuat variasi replika pada bagian bangunan dari Candi Sukuh, selain dari relief yang pernah dibuat model cinderamata pada penelitian sebelumnya, yang berfungsi sebagai souvenir yang khas Candi Sukuh dan sekaligus pengayaan cinderamata baik dari kuantitas maupun kualitasnya.

Selain itu yang tidak kalah penting berkaitan dengan cinderamata, yaitu terbukanya mata pencaharian bagi masyarakat. Makin besar volume penjualan cinderamata, maka semakin besar pula penghasilan yang diperoleh oleh masyarakat. Hal ini terjadi karena aktivitas produksi cinderamata lebih banyak menyentuh rakyat kecil dibandingkan dengan pengusaha besar, selama pengusaha besar tidak menguasai usaha-usaha kecil itu. Masyarakat tidak perlu modal besar untuk menciptakan souvenir; hanya dengan kemauan, kreativitas dan keterampilan, masyarakat sudah dapat menghasilkan cinderamata yang pada akhirnya menjadi sumber penghasilan bagi mereka.

Masalah Penelitian

Candi Sukuh merupakan warisan kekayaan budaya bangsa yang sarat terhadap filosofi kehidupan manusia. Meskipun demikian rupanya Candi Sukuh kurang dikenal masyarakat Indonesia secara umum. Salah satu penyebabnya adalah tidak berkembangnya 56 cinderamata di sekitar lokasi candi, padahal cinderamata seharusnya memegang peranan penting sebagai bagian alat publikasi untuk mempromosikan keberadaan candi itu sendiri.

Oleh karena itu penting dilakukan upaya mengembangkan 56 cinderamata dengan muatan lokal yang dimiliki Candi Sukuh sebagai bagian

upaya optimalisasi destinasi wisata dan potensi kreatif di Kabupaten Karanganyar. Penelitian tahun kedua ini, masalah yang dapat dirumuskan adalah bagaimana mengembangkan variasi model cinderamata yang menarik yang dapat memberikan citra dan nilai candi sebagai destinasi wisata dengan memanfaatkan potensi kearifan lokal baik dari objeknya maupun pelakunya.

Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pada tahun kedua adalah mengembangkan variasi cinderamata dan optimalisasi potensi industri 56 kreatif di Kabupaten Karanganyar dengan melakukan perancangan model cinderamata yang berbasis kearifan lokal Candi Sukuh.

Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini untuk memperkaya jenis cinderamata, sekaligus meningkatkan ketrampilan para perajin, serta memberikan edukasi terhadap para pelaku industri kreatif di Kabupaten Karanganyar dan diharapkan pada gilirannya akan meningkatkan perekonomian masyarakat. Manfaat yang lain adalah mempertegas identitas bangsa dengan kearifan lokal Candi Sukuh melalui cinderamata.

Tinjauan Pustaka

Pengertian Kearifan Lokal

Secara etimologi, kearifan (*wisdom*) berarti kemampuan seseorang dalam menggunakan akal pikirannya untuk menyikapi sesuatu kejadian, objek atau situasi. Sedangkan lokal, menunjukkan ruang interaksi di mana peristiwa atau situasi tersebut terjadi. Dengan demikian, kearifan lokal secara substansi merupakan nilai dan norma yang berlaku dalam suatu masyarakat yang diyakini kebenarannya dan menjadi acuan dalam bertindak dan berperilaku sehari-hari. Dengan kata lain kearifan lokal adalah kemampuan menyikapi dan memberdayakan potensi nilai-nilai luhur budaya setempat.

Ridwan (2007) memaparkan: Kearifan atau sering disebut local wisdom dapat dipahami sebagai usaha manusia dengan menggunakan akal budinya (kognisi) untuk bertindak dan bersikap terhadap sesuatu, objek, atau peristiwa yang terjadi dalam ruang tertentu.

Mengutip pernyataan Keraf (2010) yang dimaksud dengan kearifan tradisional di sini adalah semua bentuk pengetahuan, keyakinan, pemahaman

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

Simbol Kearifan Lokal pada Candi Sukuh

Candi Sukuh yang berlatarbelakang agama Hindu diperkirakan didirikan pada akhir abad ke-15 M. Candi Sukuh merupakan candi dengan bentuk bangunan teras berundak. Bentuk semacam itu mirip dengan bangunan punden berundak yang merupakan khas bangunan suci pada masa pra-Hindu. Ciri khas bangunan suci dari masa pra-Hindu adalah tempat yang paling suci terletak di bagian paling tinggi dan paling belakang.

Menurut dugaan para ahli, Candi Sukuh dibangun untuk tujuan pengruwatan, yaitu menangkal atau melepaskan kekuatan buruk yang mempengaruhi kehidupan seseorang akibat 57 ciri tertentu yang dimilikinya. Dugaan tersebut didasarkan pada relief-relief yang memuat cerita-cerita pengruwatan, seperti Sudamala dan Garudheya, dan pada arca kura-kura dan garuda yang terdapat di Candi Sukuh.

Di ruang dalam gapura pertama, terhampar di lantai terdapat pahatan yang menggambarkan phallus dan vagina dalam bentuk yang nyata yang bersentuhan satu sama lain. Pahatan tersebut merupakan penggambaran bersatunya lingga (kelamin perempuan) dan yoni (kelamin laki-laki) yang merupakan lambang kesuburan. Menurut sumber yang menginformasikan cerita bahwa pahatan tersebut berfungsi sebagai 'suwuk' (mantra atau obat) untuk 'ngruwat' (menyembuhkan atau menghilangkan) segala kotoran yang melekat di hati bagi mereka yang melewatinya. Itulah sebabnya relief tersebut dipahatkan di lantai pintu masuk, sehingga orang yang masuk ke tempat suci ini akan melangkahnya. Dengan demikian segala kekotoran yang melekat di tubuhnya akan sirna.

Cinderamata Etnik

Dalam Bahasa Inggris, Cinderamata disebut sebagai souvenir. Dalam kamus The Collins

Cobuild Dictionary (2009), disebutkan bahwa "*Souvenir is usually small and relatively inexpensive article given, kept or purchased as a reminder of a place visited, an occasion, etc.*" (Souvenir adalah benda yang ukurannya 57 kecil dan harganya tidak mahal; untuk dihadiahkan, disimpan atau dibeli sebagai kenang-kenangan kepada suatu tempat yang dikunjungi, suatu kejadian tertentu, dan sebagainya).

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

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

Konsep Cinderamata Etnik Dengan Muatan Kearifan Lokal Candi Sukuh

Dari penjelasan dan pengertian di atas maka dapat ditarik konsep secara garis besar bahwa penelitian ini menitikberatkan pada konsep bentuk penciptaan replika, yang dapat merepresentasikan dari setiap bagian bangunan yang terdapat pada Candi Sukuh, bisa berupa bangunan induk maupun bangunan penunjang lainnya. Dengan mempertimbangkan segala aspek dari setiap detail bangunan baik secara fisik maupun nonfisiknya (cerita mitos, sejarah, fungsi bangunan, dan makna serta visualisasi objeknya, dll.).

Penelitian Terdahulu

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

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Wahyuningsih, Iik Endang Siti, Sasongko, dan Soepono pada tahun 2009 dengan judul "Mengembangkan Industri Kerajinan Cinderamata Pada Kawasan Wisata Budaya Majapahit Di Trowulan Jawa Timur Untuk Ditingkatkan Menjadi Industri Kerajinan Berorientasi Ekspor". Dan

Pemanfaatan Batok Kelapa menjadi Cinderamata sebagai Alternatif Penanggulangan Kemiskinan adalah judul penelitian yang dilakukan Rosramadhana dan Anisa Rodia Harahap. Dalam penelitian ini mengoptimalkan pemanfaatan limbah batok kelapa menjadi cinderamata yang berbasis nilai-nilai budaya untuk penanggulangan kemiskinan.

Metode Penelitian

Pendekatan Penelitian

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

Selanjutnya masih menurut Borg and Gall (1983) serangkaian langkah penelitian dan pengembangan itu adalah “research and information collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, operational product revision, operational field testing, final product revision, and dissemination and implementation”. Serangkaian langkah ini dapat disederhanakan menjadi lima langkah utama yaitu, studi pendahuluan, perencanaan, pembangunan, uji coba, dan diseminasi.

Tahap Studi Pendahuluan (research and information collecting)

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

Tahap Perencanaan

Pada tahap ini adalah merancang konsep dan prototype cinderamata. Perancangan konsep menggunakan hasil telaah pada studi pendahuluan

tentang muatan-muatan kearifan yang ada pada Candi Sukuh.

Tahap Pembangunan (develop preliminary form of product)

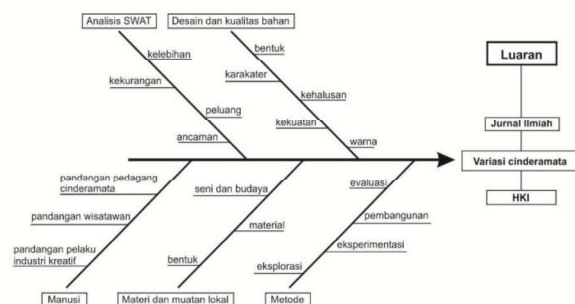
Hasil perancangan konsep dan bentuk selanjutnya diimplementasikan dengan membuat prototype cinderamata menggunakan bahan-bahan yang sudah disiapkan sebelumnya. Ada tiga kategori langkah yang akan dilakukan pada tahapan ini yaitu membuat model, membuat cetakan, dan menuang.

Tahap Uji Coba

Seringkali hasil penuangan tidak dapat dibayangkan sempurna seperti cetakannya. Hal tersebut terjadi karena faktor bahan dan teknis. Dapat terjadi karena bahannya sudah kadaluwarsa sehingga tidak dapat mengering, tetapi dapat terjadi karena kesalahan teknis menuang, misalnya kesalahan komposisi bahan pencampurnya. Oleh karena itu harus dilakukan revisi agar benar-benar hasilnya sempurna. Jika cinderamata tahan terhadap tahapan ujian misalnya benturan, keawetan warna, serta portabilitas dan ergonomikalnya, maka cinderamata sudah layak untuk diproduksi dan didistribusikan.

Tahap Diseminasi

Mengandung kegiatan reproduksi semaksimal mungkin. Tahap ini berupa memperbanyak prototype cinderamata menggunakan medium resin yang telah melalui tahap uji coba dan memetakan pendistribusian sehingga dapat diterima oleh masyarakat sesuai dengan tujuan semula.



Gambar 2. Bagan metode pengembangan variasi model cinderamata.

HASIL PERANCANGAN

Tahap Studi Pendahuluan (*research and information collecting*)