

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, pedagangnya 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-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 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*)

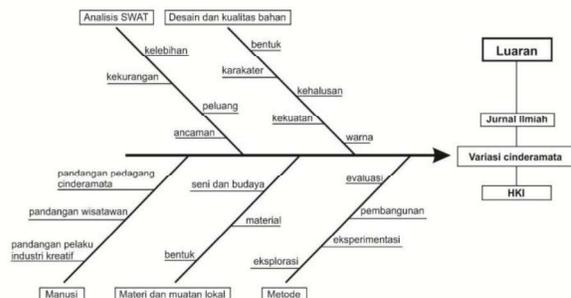
Hasil perancangan konsep dan bentuk selanjutnya diimplementasikan dengan membuat prototype cinderamata menggunakan bahan-bahan yang sudah disiapkan sebelumnya. Ada tiga kategori langkah yang akan dilakukan pada tahapan ini yaitu membuat model, membuat cetakan, dan menuang.

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*)

Area Candi Sukuh terdiri dari beberapa bagian bangunan, dimana pada setiap bagian bangunan sangat berpotensi dan menarik untuk dibuat replika sebagai cinderamata diantaranya adalah Candi utama, relief, patung, dan pintu gerbang candi I. Sebelum melakukan perancangan telah dilakukan kajian yang bersumber dari observasi data di lapangan maupun studi literatur dari berbagai sumber salah satunya adalah dari buku-buku referensi yang terkait, dengan judul “SUKUH Misteri Portal Kuno di Gunung Lawu” karangan Erwan Salim, diterbitkan oleh Coopex Media pada Mei 2012.

Tahap Perencanaan

Dari hasil observasi di lapangan dilakukan perancangan konsep terkait dengan muatan lokal yang akan ditampilkan pada prototype cinderamata. Untuk itu perlu dilakukan *brainstorming* untuk dapat memutuskan bagian mana yang akan dibuat replika cinderamata. Ada beberapa alternatif gagasan yang bisa dibuat untuk dijadikan objek cinderamata, diantaranya: Gapura Candi I, bangunan utama, atau bagian dari candi yang lain.



Gambar 1. Alternatif objek yang akan dijadikan cinderamata.
Foto Amir 2016.

Dari hasil *brainstorming* maka dipilih salah satu yang dianggap bisa mewakili nilai-nilai lokal Candi Sukuuh untuk dibuat rancangan desain cinderamata, maka pilihan yang dilakukan untuk dibuat

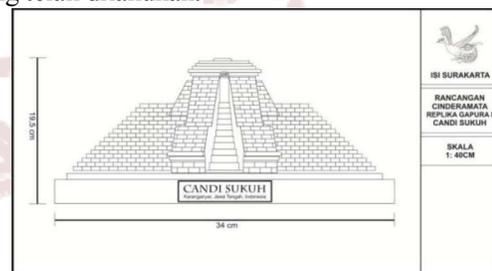
perancangannya adalah pintu gerbang karena bentuknya yang dinamis, dari setiap bagian detail bangunannya sangat menarik, keunikan bentuknya, dan karakter yang merepresentasikan Candi Sukuuh begitu kuat selain itu didasarkan atas mitos dari masyarakat sekitar candi bahwa ada keyakinan pahatan tersebut berfungsi sebagai ‘suwuk’ (mantra atau obat) untuk ‘ngruwat’ (menyembuhkan atau menghilangkan) segala kotoran yang melekat di hati yang melewatinya.

Tahap Pembangunan (*develop preliminary form of product*)

Ada beberapa tahap yang dilakukan untuk *develop preliminary form of product*, diantaranya:

Perancangan

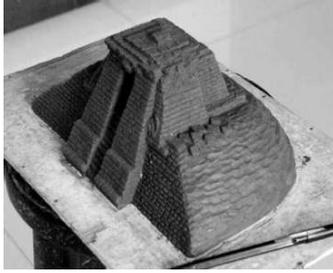
Dari gerbang I candi tersebut dibuat rancangan seperti apa visual yang akan disajikan dengan ukuran perbandingan 1 : 40cm. Dari hasil perancangan ini nantinya akan diproduksi sebagai hasil akhir dengan menggunakan medium resin dengan pertimbangan murah dan mudah untuk diproduksi secara masal, sehingga nantinya jika dipasarkan harganya sangat terjangkau. Adapun perancangan cinderamata tersebut berupa Replika Gerbang I Candi Sukuuh dengan ukuran 32cm X 26cm X 19cm, dalam beberapa sudut pandang: tampak depan, belakang, samping kanan, dan samping kiri. Berikut adalah hasil perancangan yang telah dilakukan:



Gambar 6. Rancangan Replika Cinderamata Gerbang I Candi Sukuuh

Pembuatan Model

Untuk pembuatan model cinderamata menggunakan medium tanah liat dengan pertimbangan bahan ini mudah dibentuk dan ketika dibuat master cetakan relatif lebih mudah dilakukan, hal ini berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan.



Gambar 2. Hasil model dengan medium tanah liat

Pembuatan Master Cetakamata

Model yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya akan dibuat master cetaknya dengan medium *silicone rubber* dengan tujuan untuk memudahkan melepaskan hasil tuangannya selain itu sangat fleksibel sehingga dari setiap detail bagian cinderamata akan tercapai. Dalam tahap membuat cetakan ini diperlukan anak cetakan dan induk cetakan. Anak cetakan berupa *silicone rubber* yang melekat langsung dengan model, dan induk cetaknya menggunakan medium resin. Fungsi induk cetakan adalah untuk menahan anak cetakan dari *silicone rubber* yang sangat lentur agar bentuk aslinya tidak berubah dan presisi serta tidak mengalami distorsi.



Gambar 3. Pencetakan dengan *silicone rubber* sebagai anak cetakan dan resin sebagai induk cetakan pada model tanah liat

Produksi Cinderamata

Prosedur yang dilakukan untuk memproduksi, dimulai dari menuang cairan resin keruh yang sudah dicampur dengan *cobalt* dicampur dengan talk (*Calcium Carbonat*) diaduk hingga merata. Tingkat kekentalannya tergantung tujuan pemakaian dan sifat cetaknya. Cairan resin diambil secukupnya sesuai dengan volume cetakan. Campuran resin tersebut diberi cairan katalis agar

cepat kering kemudian dituang ke dalam cetakan *silicone rubber* yang telah disiapkan. Untuk menghasilkan cinderamata yang ergonomis (ringan/mudah dibawa) cetakan tidak dibuat penuh dengan kata lain pada bagian dalam cinderamata dibuat kosong (berongga). Tetapi agar kuat diberi lapisan serat/mat pada setiap sisinya secara merata. Berikut adalah proses pencetakannya.



Gambar 4. Proses pecetakan cinderamata dengan bahan resin

Hasil Penuangan dan Pengecatan

Setelah dilakukan pencetakan maka dilakukan perapian pada bagian-bagian tertentu yang terlihat kurang rapi, kemudian masuk proses pengecatan sesuai dengan warna yang diinginkan menggunakan cat duco dengan tehnik *spray*.



Gambar 5. Hasil cinderamata yang direproduksi

Pemasangan Pedestal dan Label

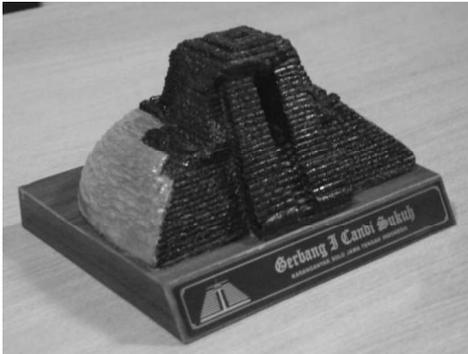
Untuk pedestal (alas replika cinderamata) menggunakan bahan dari kayu, dengan pertimbangan selain kuat, serat dan tekstur kayu dapat menunjang tampilan visualnya, sehingga akan tampak lebih natural, menarik, dan elegan.

Label merupakan bagian yang penting dari cinderamata untuk ditampilkan, selain berfungsi sebagai informasi/ keterangan tentang

cinderamatanya, juga dapat menambah keindahan dan nilai ekonomisnya. Label dibuat dari bahan *glavoplay* dengan teknik *print* laser, alasan pemilihan bahan karena bahan ini selain lentur juga tahan lama, sedangkan teknik laser dipakai dengan pertimbangan lebih praktis dan efisien waktu.

Finishing

Untuk *finishing* dilakukan dengan merapikan dari setiap detail bagian cinderamata, agar cinderamata yang dibuat tampak rapi dan elegan.



Gambar 6. Cinderamata setelah proses finishing tampak perspektif. Warna hitam kemerahan merupakan bentuk gerbang, sedangkan bagian bawah merupakan dasar tanah.

SIMPULAN

Dari proses penelitian yang telah dilakukan, telah berhasil diciptakan prototype cinderamata dalam bentuk Replika Gerbang I Candi Sukuh, namun demikian ada beberapa permasalahan yang diperlukan pemecahan. Salah satunya ketika dalam proses pembuatan model diperlukan proses agak rumit karena model yang dibuat visualisasinya dalam bentuk tiga dimensi (*in-the-round*) dan harus dipertimbangkan nilai ergonomis (mudah dibawa dan harus ringan ketika dibawa), berbeda dengan penelitian pada tahun pertama proses pembuatannya relatif lebih mudah karena visualisasinya hanya dua dimensi (*frontal*). Bahkan harus mengalami beberapa kali kegagalan, namun

demikian dengan beberapa kali upaya akhirnya ditemukan solusi yang tepat.

Selama melakukan penelitian ini ada beberapa informasi selain dari masyarakat setempat juga dari narasumber (Kepala Perhutani Setempat) bahwa pernah dilakukan pembinaan terkait dengan pembuatan cinderamata pada masyarakat sekitar candi, namun permasalahannya terkendala pada pemasaran, sehingga pembinaan yang dilakukan terkesan kurang maksimal, untuk itu perlu kiranya dilakukan penelitian yang komprehensif guna mendukung upaya yang sudah dilakukan agar dapat dicapai hasil yang diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Borg, Walter, R & Gall, Meredith, D, (1983). Educational Research: An Introduction. New York: Longman Inc.
- Bagyono. (2007). Pariwisata dan Perhotelan. Surakarta:
- Erwan Salim (2012).SUKUH: Misteri Portal Kuno di Gunung Lawu. Coopex Media.
- Keraf, A.S. (2010). Etika Lingkungan Hidup. Jakarta: Penerbit Buku Kompas
- Ridwan, N.A. (2007). "Landasan Keilmuan Kearifan Lokal". Jurnal Studi Islam dan Budaya. Vol.5, (1), 27-38.
- Ratna Roostika. (5 November 2015). Analisis Pengaruh Bauran Pemasaran Produk Cindera Mata terhadap Kepuasan Wisatawan Domestik di Yogyakarta. <http://download.portalgaruda.org/arle.php?arle=114444&val=5240>
- Rosramadhana & Anisa Rodia Harahap. (5 November 2015), *Pemanfaatan Batok Kelapa menjadi Cinderamata sebagai Alternatif PenanggulanganKemiskinan*, <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jupii/s/arle/view/2288/1961>
- Taswadi. (5 November 2015). Antara Padalarang Dan Rajamandala (Meningkatkan Mutu Estetik Cengcelengan Cinderamata dari Bandung Barat) <http://jurnal.upi.edu/file/Taswadi.pdf>
- Candi-candi di Jawa Tengah. (2 Mei 2015). http://candi.pnri.go.id/jawa_tengah_yogyakart/a/sukuh/sukuh.htm