

BERKALA ARKEOLOGI

SANGKHAKALA



**DEPARTEMEN KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA
BALAI ARKEOLOGI MEDAN**

BERKALA ARKEOLOGI

SANGKHA KALA

Dewan Redaksi

- Penyunting Utama** : Lucas Partanda Koestoro, DEA
Penyunting Penyelia : Rita Margaretha Setianingsih, M. Hum
Penyunting Tamu : Fitriaty Harahap, M. Hum
Dra. Sri Hartini, M. Hum
Penyunting Pelaksana : Drs. Ketut Wiradnyana
Dra. Nenggih Susilowati
Ery Soedewo, S.S., M.Hum.
Deni Sutrisna, S.S.
Dra. Suriatanti Supriyadi
Mitra Bestari : Prof. DR. Bungaran Antonius Simanjuntak
Drs. Bambang Budi Utomo, Peneliti Utama
Alamat Redaksi : Balai Arkeologi Medan
Jl. Seroja Raya Gg. Arkeologi
Medan Tuntungan, Medan 20134
Telp. (061) 8224363, 8224365
E-mail: balar_medan@yahoo.com
www.balai_arkeologi_medan.web.id

Penerbitan Berkala Arkeologi "SANGKHA KALA" bertujuan memajukan kegiatan penelitian arkeologi maupun ilmu terkait, terutama di Nanggroe Aceh Darussalam, Kepulauan Riau, Riau, Sumatera Barat, dan Sumatera Utara, serta menyebar-luaskan hasil-hasilnya sehingga dapat dinikmati oleh kalangan ilmuwan khususnya dan masyarakat luas umumnya. Redaksi menerima sumbangan artikel dalam bahasa Indonesia maupun asing yang dianggap berguna bagi perkembangan ilmu arkeologi, maksimal 15 halaman kuarto dengan jenis huruf Arial ukuran 11 dan spasi 1,5. Naskah yang dimuat tidak harus sejalan dengan pendapat redaksi. Redaksi berhak menyunting sejauh tidak merubah isi. Berkala Arkeologi ini diterbitkan 2 kali satu tahun.

BERKALA ARKEOLOGI

SANGKHAKALA

DAFTAR ISI

| | | |
|--|--|----|
| KATA PENGANTAR | | i |
|  Andri Restiyadi | Identitas Budaya, Kreativitas dan Kajian Arkeologi Publik | 1 |
|  Churmatin Nasoichah | <i>Pustaha Laklak</i> : Antara Karya Sastra dan Souvenir | 8 |
|  Defri Elias Simatupang | Kreativitas <i>Partonun</i> dalam Menimbulkan Efek Komunikasi Pemasaran <i>Ulos</i> | 19 |
|  Deni Sutrisna | Angklung, Perkembangannya dari Masa ke Masa | 30 |
|  Ery Soedewo | Panji, Karya Nusantara yang Mendunia: Suatu Kajian Folklor Tentang Keberterimaan "Barang" Impor | 39 |
|  Ketut Wiradnyana | Rumah Panggung, Wujud Kreativitas dari Masa ke Masa | 55 |
|  Nenggih Susilowati | Ukiran Motif <i>Kerawang Gayo</i> , Gambaran Seni Kriya Kayu yang Nyaris Hilang | 64 |
|  Repelita Wahyu Oetomo | Perkembangan Bentuk Nisan Aceh, Sebagai Wujud Kreativitas Masyarakat Aceh pada Masa Lalu | 80 |
|  Taufiqurrahman Setiawan | Sarkofagus Samosir: Kreativitas Lokal Masyarakat Samosir | 94 |

KATA PENGANTAR

Berkala Arkeologi “Sangkhakala” Volume XII Nomor 23 menyajikan 9 artikel yang sebagian besar membahas tentang kreativitas masyarakat. Dipilihnya tema besar “Kreativitas dalam bingkai arkeologi publik” pada edisi kali ini didasari oleh keinginan pemerintah dalam memajukan kreativitas masyarakat Indonesia terutama untuk memajukan perekonomian nasional. Melalui sejumlah artikel dalam Berkala Arkeologi ini para penulis mengajak para pembaca untuk memahami bahwa budaya yang berkembang hingga kini merupakan hasil kreativitas masyarakat di masa lalu. Kini melalui arkeologi tidak hanya melihat akar budaya di masa lalu, tetapi juga dapat menampilkan berbagai nilai yang dapat dimanfaatkan untuk memajukan kreativitas masyarakat kini sebagai bagian dari budaya nasional Indonesia.

Sangkhakala edisi kali ini dibuka dengan satu artikel yang ditulis oleh Andri Restiyadi, sebagai artikel yang mengantar para pembaca untuk mengetahui secara umum batasan kajian arkeologi publik yang dikaitkan dengan kreativitas dan identitas budaya. Artikel kedua membahas tentang pustaha Laklak yang semula merupakan karya sastra, kini juga diminati sebagai souvenir yang ditawarkan kepada para wisatawan, yang dipaparkan oleh Churmatin Nasoichah. Artikel ketiga yang ditulis oleh Defri Simatupang melihat sisi kreativitas para *partonun* dikaitkan dengan ilmu komunikasi dalam memajukan pemasaran ulos. Selanjutnya adalah artikel Deni Sutrisna yang membahas tentang angklung dari sisi kesejarahan dan melihat perkembangannya di masa lalu hingga kini.

Berikutnya adalah artikel Ery Soedewo, yang membahas cerita Panji sebagai hasil kreativitas masyarakat Jawa, yang kemudian berkembang menjadi karya sastra yang dapat diterima oleh masyarakat lain di mancanegara. Ketut Wiradnyana sebagai penulis berikutnya menulis artikel yang membahas tentang rumah panggung sebagai wujud kreativitas masyarakat, yang telah muncul sejak masa prasejarah hingga masa-masa selanjutnya, sebagai bentuk adaptasi dengan lingkungannya. Sementara Nenggih Susilowati menulis artikel yang membahas tentang ukiran motif *kerawang* Gayo sebagai hasil kreativitas masyarakat Gayo yang kini nyaris hilang bersamaan dengan semakin berkurangnya rumah tradisional yang didirikan. Repelita Wahyu Oetomo menulis artikel yang membahas tentang bentuk-bentuk nisan Aceh yang mengalami perkembangan, sebagai hasil kreativitas masyarakatnya dalam menyikapi budaya yang telah ada sebelumnya, maupun kontak-kontak budaya dengan bangsa asing di masa lalu. Artikel kesembilan membahas tentang sarkofagus yang terdapat di Samosir sebagai wujud kreativitas lokal masyarakatnya dari dulu hingga kini, oleh Taufiqurrahman Setiawan.

Demikian kata pengantar dari Dewan Redaksi, semoga tulisan-tulisan dalam Berkala Arkeologi “Sangkhakala” kali ini dapat memberikan pemahaman arti penting budaya sebagai wujud kreativitas masyarakat yang telah ada sejak dulu, yang dapat menjadi cermin pada masa kini dan masa depan.

IDENTITAS BUDAYA, KREATIVITAS, DAN KAJIAN ARKEOLOGI PUBLIK

Andri Restiyadi
Balai Arkeologi Medan

Abstract

Public Archaeology can't be understood as a narrow-minded view point as an archaeological research and their object's presentation and representation at the public only. However, public archaeology must be understood more widely as an archaeological view point for understand the public requirements and importance. These discipline have an important meaning for the socialization of supreme culture values at the past. On the future, those values will be reinforcing the national cultural identities from the foreign cultural influence. In order to those purpose, public role, active and seletive creativity in the foreign culture adoption without leaving any cultural identity, will be necessary.

Kata kunci: identitas budaya, kreativitas, arkeologi publik

I. Arkeologi Publik, Arti Penting, dan Ruang Lingkupnya

Berbicara tentang arkeologi, tentu akan selalu mengarah kepada masa lampau. Hal tersebut karena arkeologi telah dikenal masyarakat umum dalam arti sempit sebagai ilmu yang mempelajari tentang kehidupan manusia pada masa lampau melalui benda-benda yang ditinggalkannya. Definisi tersebut ternyata telah membatasi ruang pikir masyarakat sebagai pelaku budaya itu sendiri. Seolah-olah tujuan arkeologi hanya cukup pada romantisme masa lampau belaka. Padahal pada kenyataannya tidak demikian. Masa lampau dalam hal ini dilihat sebagai satu kesatuan utuh dalam dimensi kewaktuan yang menghubungkan antara kekinian dan masa depan. Dengan demikian, mempelajari masa lampau diharapkan dapat menjadi media introspeksi diri kekinian dan rencana kelak di masa depan.

Arkeologi sebagai media representasi dari masa lampau telah mengalami perkembangan seiring berjalannya waktu. Kompleksnya data arkeologi yang ditemukan, bertambah luasnya cakupan bidang kajian, dan tuntutan beragam kepentingan, hal ini memaksa arkeologi untuk lebih memperluas ruang jelajahnya. Pada tingkat perkembangan yang lebih lanjut, arkeologi juga mengadopsi disiplin ilmu lain. Adopsi inilah yang kemudian memunculkan kajian interdisipliner, dan spesifikasi bidang kajian tertentu dalam arkeologi. Dapat dicontohkan beberapa di antaranya Arkeologi Ekologi, Arkeologi Seni, Arkeologi Demografi, Arkeologi Semiotik, Arkeologi Ekonomi, Arkeologi Kesehatan, Arkeologi Arsitektur, Arkeologi Agama, Arkeologi Sejarah (Sedyawati, 2006:21--22) dan lain sebagainya. Pada konteks ini, dalam upaya mengungkap interaksi yang terjadi antara masyarakat dengan arkeologi secara umum termasuk tinggalan-tinggalan arkeologis di dalamnya, muncullah kajian arkeologi publik.

Sampai saat ini, upaya pendefinisian arkeologi publik itu sendiri masih menunjukkan beberapa perbedaan. Dalam hal ini setidaknya terdapat tiga definisi, yaitu:

- Arkeologi Publik didefinisikan sebagai bidang ilmu arkeologi yang khusus menyoroti interaksi arkeologi dengan publik atau masyarakat luas. Interaksi tersebut dapat terjadi dalam dua arah, baik dari arkeologi ke publik maupun sebaliknya.
- Arkeologi Publik disamakan dengan *Contract Archaeology* atau *Cultural Resources Management* (CRM), yaitu berkaitan dengan pengelolaan sumberdaya budaya (arkeologi). Cakupannya pun kemudian menjadi cukup luas, yakni mencakup segala hal yang biasa dilakukan dalam CRM, mulai dari konservasi sampai dengan masalah hukum/perundangan.
- Arkeologi Publik diartikan sebagai bidang kajian yang membahas mengenai hal yang berkaitan dengan bagaimana mempresentasikan hasil penelitian arkeologi kepada masyarakat. Cakupan kajiannya menjadi lebih sempit dibandingkan dengan yang pertama, karena yang paling utama dikaji dalam pengertian ini adalah masalah publikasi hasil penelitian arkeologi. Yang dimaksud dengan publikasi bukan hanya berarti penerbitan saja tetapi melingkupi publikasi dalam bentuk yang lain, misalnya display pameran, poster, film, sosialisasi arkeologi, dan sebagainya.

Ketiga pengertian di atas pada hakekatnya mengacu pada kepentingan masyarakat. Dengan demikian, dapat ditarik benang merah bahwa arkeologi publik merupakan bagian dari kajian arkeologi dan CRM yang khusus menyoroti keterkaitan hubungan dan akibat yang terjadi dalam interaksi antara arkeologi dengan masyarakat atau sebaliknya antara masyarakat dengan arkeologi (Prasodjo,2004:1). Hal yang perlu digaribawahi adalah kajian arkeologi publik ditujukan secara khusus bagi masyarakat yang hidup di masa sekarang.

Kemampuan arkeologi untuk mengungkap kehidupan dan sejarah masa lampau haruslah dapat dipertanggungjawabkan, dan dimanfaatkan oleh masyarakat baik secara langsung maupun tidak langsung. Berkaitan dengan hal tersebut, arkeologi harus mau, dan mampu untuk bersama-sama masyarakat dalam memajukan dan membangun bangsa. Bagaimanapun juga, nilai-nilai luhur telah diwariskan secara turun-temurun sejak ribuan tahun yang lalu, yaitu sejak manusia belum mengenal dokumen tertulis. Adapun arkeologi dapat mengambil peran sebagai penerjemah masa lampau untuk masa kini.

Sebagai penerjemah masa lampau, selain diharuskan mempunyai kemampuan untuk mengungkap, dan menguraikan masa lampau, seorang peneliti arkeologi juga diharuskan mempunyai kemampuan untuk menyampaikan, dan memrepresentasikan hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan dengan pertimbangan beragam kepentingan. Walaupun demikian seperti juga ketiga definisi yang telah dikemukakan di atas, arkeologi publik tidak dapat dipahami secara sempit sebagai cara presentasi dan representasi hasil-hasil penelitian beserta objek arkeologis saja, akan tetapi harus dimaknai secara luas sebagai suatu cara

pandang disiplin ilmu arkeologi dalam memahami kepentingan dan kebutuhan masyarakat (publik).

II. Kaitan Antara Kreativitas dan Identitas Budaya

Secara harafiah, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:739), kata *kreasi*, menunjuk pada arti hasil daya cipta atau hasil daya khayal dan ciptaan buah pikiran atau kecerdasan akal manusia). Adapun kata *kreatif*, berarti memiliki daya cipta atau kemampuan untuk menciptakan, sedangkan kata *kreativitas* menunjuk pada kemampuan untuk mencipta/ daya cipta, dan perihal berkreasi/ kekreatifan. Kata kreativitas secara bebas dapat dimaknai sebagai proses konstruksi ide yang orisinal (asli), bermanfaat, variatif (bernilai seni) dan inovatif (berbeda/lebih baik). Kreativitas atau daya kreatif tidak bersifat dimiliki oleh seseorang, melainkan dipraktikkan. Hal ini berarti setiap orang memiliki kreativitas, dan dapat mempraktikkan kreativitas tersebut. Ketika terdapat seseorang yang memiliki kreativitas, dan di sisi lain tidak mempunyainya, hal ini akan berarti ada yang disebut orang kreatif dan tidak kreatif. Kreativitas tidak terbentuk secara alamiah, tetapi melalui proses belajar dan pengalaman. Dalam kondisi semacam ini kreativitas bersifat aktif-produktif bukan pasif.

Parameter kreativitas pada umumnya adalah munculnya suatu bentuk baru. Penciptaan bentuk baru tersebut menurut prosesnya dapat digolongkan menjadi dua jenis, yaitu penciptaan bentuk baru yang sama sekali belum ada (*discovery*), dan penciptaan bentuk baru melalui pengembangan bentuk yang sebelumnya telah ada (*innovation*). Pencapaian bentuk baru tersebut dapat dilakukan dengan cara adaptasi, akulturasi, memunculkan kembali bentuk-bentuk asli yang sebelumnya dianggap baku, atau mendekonstruksi bentuk baku itu sendiri. Akan tetapi kreativitas dalam hal ini bukan hanya manifestasi medium dengan struktur formalnya, melainkan juga isi, ide, amanat dan sejumlah pesan, sesuai dengan pandangan dunia subjek kreator (Restiyadi,2006:205--208).

Kreativitas tidak akan terlepas dari kognisi subjek kreator sendiri dan struktur kognitif masyarakat. Salah satu proses dasar kognisi adalah cara manusia melakukan kategorisasi. Kategorisasi dilakukan umumnya atas dasar persamaan dan perbedaan karakter dari objek-objek yang dimaksud. Selain itu fungsi objek-objek juga merupakan determinan utama dari proses kategorisasi (Dayaksini,2004:190). Kognisi dan persepsi adalah dua proses dasar psikologis manusia. Kognisi merujuk pada sebuah proses berfikir yang meliputi bagaimana mendapat informasi, menyimpannya dalam otak, dan menggunakannya untuk memecahkan masalah, berfikir, dan memformulasi bahasa. Secara sederhana dapat disimpulkan bahwa kognisi adalah proses berfikir manusia mulai dari pencarian (*seeking*), penerimaan (*sensation*), pemaknaan (*perception*), pencarian (*stroring*), hingga penggunaan informasi

(*using*). Terlihat bahwa persepsi merupakan bagian dari proses kognisi. Persepsi sendiri merupakan proses pemaknaan (*interpretation*) atas informasi yang diperoleh (Dayaksini,2004:173). Proses persepsi meliputi dua bagian yaitu pengakuan bentuk dan kategorisasi bentuk (Washburn,1989:159). Proses kategorisasi dimediasi dan diorganisasi dalam konstruksi realitas sosial (Miller,1982:23). Dalam hal ini terjadi proses dialogis antara subjek kreator, objek kreasi, dan realitas sosial budaya di sekitarnya.

Melalui pembahasan di atas, dapat diambil sebuah resensi bahwa kreativitas bersifat aktif-produktif dalam arti tergantung pada subjek kreator, dan juga selektif terhadap realitas sosial budaya yang berkembang di sekitar subjek kreator tersebut. Berkaitan dengan proses-proses budaya, pada dasarnya setiap budaya memiliki ciri tersendiri yang disebut sebagai identitas budaya. Identitas budaya tersebut menjadi bentuk baku (*pakem*) dari budaya yang akan berkembang selanjutnya. Dalam arkeologi istilah identitas budaya atau bentuk baku tersebut dapat disamakan dengan istilah *genius* yang secara berkesinambungan terlihat dalam kebudayaan, baik yang bersifat historikal maupun kekinian. *Genius* yang demikian ini dapat dikenali sebagai kekuatan, kemampuan yang mendasari terjadinya kontinuitas tersebut. Sebagaimana diketahui, sepanjang perjalanan kehidupan bangsa Indonesia, telah banyak terjadi kontak dengan kebudayaan asing. Di dalam menghadapi kontak-kontak tersebut, kemampuan *genius* sangat diperlukan. Hal ini karena ketika kemampuan *genius* berada di bawah kemampuan kebudayaan asing maka kebudayaan Indonesia akan mengalami perubahan. Kebudayaan tersebut akan terganggu identitasnya, *kegeniusannya*, atau dengan kata lain kebudayaan Indonesia akan terhenti kontinuitasnya yang disebut *local genius*, dalam konteks ini berarti *genius* kebudayaan Indonesia (Magetsari,1995:4--5).

Kreativitas dalam konteks budaya telah muncul dan berkembang jauh sebelum adanya dokumen tertulis, yaitu masa prasejarah. Contoh sederhana tentang wujud kreativitas adalah pada teknologi alat batu. Dapat dilihat melalui data arkeologi, alat batu mulai dari masa Paleolitik sampai dengan Neolitik bukan hanya telah mengalami evolusi bentuk, tetapi juga perkembangan makna dan fungsi. Dari aspek bentuk dapat dilihat, pada awal penggunaan batu sebagai alat, manusia masih memanfaatkan batu-batu alam yang dibentuk sedemikian rupa sehingga dapat dipergunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka. Teknologi yang mereka gunakan pun masih sangat sederhana, yaitu dengan memangkas salah satu bagian tertentu pada sisi batu sehingga memberikan bentuk tajam. Pada masa Neolitik berbeda, manusia tidak hanya berpikir tentang sebuah teknologi yang bersifat temporer dan hanya berorientasi pada fungsi, melainkan juga aspek estetika, seni, dan nilai sosial. Hal ini dapat dilihat antara lain pada penggunaan bahan baku batu yang memiliki derajat kekerasan lebih tinggi, warna yang lebih atraktif, efektivitas dan efisiensi penggunaan, nilai sosial, juga satu hal yang menarik dari aspek seni adalah adanya proporsi bentuk yang simetri. Contoh

lain dari masa yang sama adalah muncul dan berkembangnya lukisan cadas prasejarah. Walaupun dapat dikatakan bahwa lukisan cadas tidak hanya terdapat di Indonesia, tetapi pada masing-masing tempat objek lukisan selalu menggambarkan aktivitas subjek dan jondisi realitas sosial budaya tempat subjek kreator tersebut berkreasi.

Pada masa yang lebih muda yaitu masa pengaruh Hindu-Buddha, kreativitas budaya pada arsitektur bangunan terlihat jelas pada bangunan candi. Walaupun dalam membangun sebuah candi terdapat sebuah kitab panduan *Silpa-sastra* yang menjadi acuan pembangunan (Soekmono,1986:239--240), akan tetapi kitab tersebut tidak memberikan ketentuan secara detil terhadap aspek bentuk, dan dekorasi bangunan. Hal inilah yang kemudian dimanfaatkan oleh seniman-seniman lokal untuk menyalurkan kepuasan batinnya dalam bentuk karya seni yang indah dengan menggabungkan kebebasan estetika budaya lokal tanpa harus mengurangi nilai ketepatan terhadap aturan-aturan keagamaan (Restiyadi,2006:6). Penelitian yang dilakukan oleh Kusen (1985) merupakan sebuah bukti adanya kreativitas seniman Jawa dalam mengolah budaya asing. Kreativitas yang dimaksudkan adalah kreativitas seniman dalam mengolah naskah sastra maupun cerita lisan menjadi sebuah bentuk baru, yaitu relief yang berbentuk visual. Mengolah cerita ke dalam bentuk visual tidak mudah untuk dilakukan. Proses ini memerlukan sebuah perencanaan desain, pemikiran, ide, gagasan dan perhitungan yang cermat, mengingat bentuk-bentuk visual mempunyai lebih banyak beresiko menuju *abberant decoding*. Apabila seniman tidak benar-benar melakukan perhitungan dan perencanaan yang cermat, maka *encoding* yang dilakukan seniman tidak akan *didecoding* seperti harapan seniman.

Pada masa kedatangan bangsa-bangsa Eropa ke Indonesia pun terjadi kontak budaya. Kontak budaya tersebut kemudian melahirkan bentuk-bentuk budaya baru hasil dari percampuran keduanya. Di Sumatera Utara, salah satu wujud dari percampuran kebudayaan tersebut dapat dilihat pada arsitektur Istana Maimoon, di Medan. Istana Maimoon merupakan bangunan dengan arsitektur Melayu yang dikombinasikan dengan arsitektur Moghul, Belanda, Italia, dan Timur Tengah (Jufrida dan Wiradnyana,1999:39).

Dengan demikian, ketika kreativitas dikaitkan dengan identitas budaya bangsa, kreativitas dalam mengolah dan meyeleksi kebudayaan asing perlu dilakukan dalam rangka memperkuat budaya lokal. Hal ini karena kebudayaan lokal tidak lain merupakan akar dari kebudayaan nasional.

III. Nilai Luhur Masa Lampau Dalam Upaya Memperkokoh Integritas Budaya Bangsa

Berbicara tentang manfaat arkeologi sebagai penggali identitas bangsa melalui nilai-nilai yang terdapt pada masa lampau menyangkut banyak segi. Pertama tentang identitas itu

sendiri. Masalah identitas merupakan satu masalah budaya. Kebudayaan merupakan suatu ide, konsep, atau gagasan yang mendasari atau memberikan ciri bagi suatu masyarakat. Sebaliknya, kebudayaan juga memberikan kekuatan atau sarana pengikat integrasi. Ditinjau dari sudut ini, maka kebudayaan adalah identitas suatu masyarakat yang membedakan dengan masyarakat lain. Kedua, ketika berbicara tentang identitas bangsa, dalam hal ini terjadi pada kurun waktu kekinian. Sebaliknya, ketika berbicara tentang arkeologi, hal tersebut berkaitan dengan waktu yang lampau. Hubungan antara arkeologi dengan identitas bangsa sama halnya dengan mengaji hubungan antara masa lampau dan masa kini (Magetsari,1995:1). Ilmu arkeologi diharapkan mampu mengenali *genius* kebudayaan Indonesia di sepanjang perjalanan sejarahnya, sehingga dapat memberikan sebuah pengetahuan lebih tentang nilai-nilai luhur yang ada pada masa lampau, dan kontekstual di masa kini.

Beberapa contoh dan pembahasan di atas hanyalah ilustrasi tentang kemampuan kreativitas lokal yang secara aktif dan selektif berhasil menyaring, dan mengolah budaya asing, sehingga menghasilkan budaya baru tanpa harus meninggalkan nilai-nilai luhur budaya lokal. Dalam hal ini peran arkeologi publik sangat diperlukan dalam rangka menyosialisasikan nilai-nilai tersebut kepada masyarakat. Terlebih lagi tantangan yang lebih besar pada masa kini. Pengertian, dan pemahaman akan nilai-nilai luhur yang terdapat di masa lampau perlu dipelajari sebagai perisai diri terhadap pengaruh negatif budaya asing, yang mengancam terjadinya desintegrasi bangsa. Ketika kesadaran akan budaya hilang atau melemah, maka hal ini akan mengakibatkan punahnya nilai-nilai luhur yang telah diwariskan oleh nenek moyang di masa lampau. Pada sisi inilah arkeologi diharapkan mampu turut serta dalam membangun identitas, dan integritas bangsa.

Kepustakaan

- Dayakisni, Tri dan Salis Yuniarni, 2004. **Psikologi Lintas Budaya**. Malang: Penerbitan Universitas Muhammadiyah Malang
- Jufrida dan Ketut Wiradnyana, 1999. *Arsitektur Istana Maimoon Medan-Sumatera Utara*, dalam **Shangkakhala**. Medan: Balai Arkeologi Medan
- Departemen Pendidikan Nasional, 2008. **Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa**. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Kusen, 1985. **Kreativitas Dan Kemandirian Seniman Jawa Dalam Mengolah Pengaruh Asing, Studi Kasus Tentang Gaya Seni Relief Candi Di Jawa Abad IX- XVI**. Yogyakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Proyek Penelitian Dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara (Javanologi)
- Magetsari, Noerhadi. 1995. *Manfaat Arkeologi Sebagai Identitas, Sebagai Permasalahan Metodologis*, dalam Santiko, Hariani (dkk.) (ed.).**Kirana**. Jakarta: Fakultas Sastra Universitas Indonesia dan PT. Intermedia, hal. 1--1

- Miller, Daniel, 1982. *Artefact As Product Of Human Categorisation Process*, dalam Hodder, Ian. (ed.). **Symbolic And Structural Archaeology**. Cambridge: Cambridge University Press, hlm. 17--25
- Prasodjo, Tjahjono. 2004. *Arkeologi Publik*. Makalah dalam Pelatihan Pengelolaan Sumber Daya Arkeologi Tingkat Dasar. Trowulan, Mojokerto
- Restiyadi, Andri, 2006. *Analisis Sintaktik, Semantik, dan Kreativitas Seniman Jawa Dalam Pembingkai Tanda Visual-Naratif Pada Relief Cerita Krsna Di Candi Prambanan (Sebuah Pendekatan Semiotika Desain)*. **Skripsi Sarjana**. Yogyakarta: Fakultas Sastra Universitas Gadjah Mada
- Sedyawati, Edi, 2006. *Arkeologi dan Ilmu-Ilmu Mitranya*, dalam Sedyawati, Edi. **Budaya Indonesia Kajian Arkeologi, Seni, dan Sejarah**. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, hal. 18--22
- Soekmono, 1986. *Local Genius dan Perkembangan Bangunan Sakral di Indonesia*, dalam Ayatrohaedi (ed.). **Kepribadian Budaya Bangsa (Local Genius)**. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya
- Washburn, Dorothy K., 1989. *The Property of Symmetry And The Concept of Ethnic Style*, dalam S. J. Shennan. (ed.). **One World Archaeology 10: Archaeological Approaches to Cultural Identity**. London, Boston, Sydney, Wellington: Unwin Hyman Inc, hlm. 157--173

PUSTAKA LAKLAK: ANTARA KARYA SASTRA DAN SOUVENIR

Churmatin Nasoichah
Balai Arkeologi Medan

Abstract

Pustaka Laklak is the literary of Batak society. It's needed to improve the idea to create and perpetuate it. To promote, pustaha laklak could be used as souvenir although it's not the original one.

Kata kunci: pustaha, sastra Batak, souvenir

1. Pendahuluan

Arkeologi sebagai disiplin ilmu selalu mengalami perubahan dari masa ke masa. Disiplin ilmu ini tidak dapat lagi membatasi diri hanya pada permasalahan yang berhubungan dengan masa lalu, tetapi harus juga mengikuti arus perkembangan masyarakat di masa sekarang dan masa depan. Peran serta masyarakat terhadap bidang kajian arkeologi tidak dapat dipungkiri keberadaannya. Sebagai bentuk tanggung jawab keilmuan, maka sudah sepantasnyalah arkeologi turut berperan dalam pembangunan. Salah satu caranya adalah dengan menunjukkan dan memberikan pemahaman kepada masyarakat tentang peran dan manfaat arkeologi bagi masyarakat itu sendiri, baik menyangkut disiplin ilmu maupun objek kajian.

Muncul dan berkembangnya bidang kajian arkeologi publik dewasa ini merupakan suatu bentuk kepedulian disiplin ilmu arkeologi kepada masyarakat. Dalam kajian arkeologi publik, yaitu kajian yang membahas mengenai hal-hal yang berkaitan dengan mepresentasi hasil penelitian arkeologi kepada masyarakat, terdapat tiga pihak utama yang berperan penting. Dalam hal ini adalah pihak pemerintah, akademisi, dan publik atau masyarakat (Prasodjo, 2004).

Berkaitan dengan hal tersebut, seperti yang baru-baru ini diketahui, pemerintah dalam usahanya meningkatkan kualitas dan pendapatan negara membuat suatu gagasan tentang pengenalan industri kreatif. Pada tanggal 22 Desember 2008, pemerintah mencanangkan tahun 2009 sebagai 'Tahun Indonesia Kreatif' yaitu industri yang bergerak melalui pengembangan ide-ide kreatif. Industri kreatif dipahami sebagai industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, ketrampilan, serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan kerja dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta industri tersebut (www.Depkop.go.id). Menurut metode penghitungan dengan menggunakan data sekunder yang berbasis KBLI (Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia) dari BPS (Badan Pusat Statistik) setidaknya terdapat 14 subsektor yaitu: periklanan, arsitektur, pasar

seni dan barang antik, kerajinan, desain, fashion, video film dan fotografi, permainan interaktif, musik, seni pertunjukan, penerbitan dan percetakan, layanan komputer dan piranti lunak, televisi dan radio, riset dan pengembangan (www.depkop.go.id). Hal ini dapat dilihat sebagai sebuah peluang untuk mengembangkan ide-ide kreatif yang nantinya dapat menjadi komoditas industri berkaitan dengan kekayaan budaya masyarakat setempat. Adapun arkeologi dapat menjadi motor penggerak dalam pengembangan industri kreatif terutama yang menyangkut tentang kebudayaan.

Meskipun program industri kreatif baru dicanangkan, namun apabila dilihat di beberapa tempat khususnya Sumatera Utara, dalam usaha pengenalan objek wisata sudah banyak yang dilakukan baik oleh pemerintah maupun masyarakat setempat dalam mengembangkan industri kreatif ini. Misalnya, Danau Toba yang merupakan salah satu ikon Sumatera Utara, dalam usaha pengenalan objek wisata kepada masyarakat luas, bahkan sampai mancanegara, salah satunya dengan melalui pembuatan souvenir. Menurut Tesaurus Bahasa Indonesia, souvenir diartikan cinder / cindur / tanda mata, kenang-kenangan, sagu hati (Endarmoko,2006:610). Souvenir memiliki arti penting bagi wisatawan yang datang ke sebuah objek wisata. Selain kepuasan menikmati objek wisata yang mempesona, souvenir digunakan sebagai kenang-kenangan untuk mengenang bahwa wisatawan pernah berkunjung ke objek wisata tersebut. Selain itu, souvenir dapat juga dijadikan sarana publikasi dan promosi objek wisata agar mampu menarik wisatawan lain untuk berkunjung ke tempat tersebut. Souvenir dapat bermacam-macam mulai dari benda-benda modern sampai barang-barang antik dan khas, atau miniatur dari obyek wisata itu sendiri. Beberapa di antaranya dapat berupa hiasan dinding, gantungan kunci, miniatur candi. Salah satu benda menarik dan khas yang terdapat di Sumatera Utara dan dapat dikembangkan menjadi souvenir adalah *Pustaka Laklak*. Walaupun saat ini souvenir tersebut sudah diproduksi di beberapa tempat tetapi dapat dikatakan langka di pasar souvenir, terutama di kota Medan.

2. *Pustaka Lak-Lak* di Masa Lalu

a. Deskripsi *Pustaka Laklak*

Pada masa lampau masyarakat Batak jarang menggunakan media tulis untuk mengabadikan sebuah peristiwa. Sebagian besar sastra Batak tidak ditulis atau dicatat. Cerita rakyat dalam bentuk fabel, mitos, dan legenda, *umpama* dan *umpasa*, *torhan-torhanan*, *turi-turian*, *huling-hulingan* diturunkan secara lisan dari generasi ke generasi. Hanya beberapa hal tertentu saja yang dituliskannya pada sebuah media, baik itu pada *pustaka*, bambu ataupun pada kertas.

Naskah-naskah asli Batak sebagian besar berupa *pustaha* (*lak-lak*), sebagian kecil lainnya dituliskan pada bambu dan kertas. *Pustaha Laklak* merupakan bukti tertulis dari Sastra Batak yang usianya relatif tua. *Pustaha* adalah semacam buku yang terbuat dari kulit kayu (*lak-lak*) yang dilipat sedemikian rupa dengan sampul terbuat dari kayu *alim*. Pada hakikatnya, sebuah *pustaha* terdiri dari *laklak* dan *lampak*. *Laklak* adalah lembaran-lembaran yang ada di dalam, sedangkan *lampak* adalah sampul bukunya. Keduanya dibuat dari kayu *alim* yang pohonnya banyak dijumpai di daerah Dairi, Karo dan Toba. Seperti halnya naskah-naskah tua lainnya, *Pustaha Laklak* memiliki nilai dan makna penting bagi perkembangan budaya, khususnya suku Batak. *Pustaha* yang keberadaannya makin langka ini, sebagian besar berisi karya prosa dengan berbagai topik dan tujuan. Masyarakat Batak menggunakan media tulis setidaknya untuk 3 tujuan, yaitu :



Pustaha *Laklak* Nomor D2
(<http://digilib.pnri.go.id/collection>)

1. Ilmu kedukunan (*hadatuon*)

Dalam penulisan sebuah *pustaha* yang berhak untuk menulis perihal *hadatuon* adalah para dukun (*datu*). Seorang *datu* merupakan penulis profesional dan juga merupakan lapisan penduduk dengan mobilitas yang paling tinggi.

2. Surat menyurat (termasuk surat ancaman, biasanya ditulis oleh para Raja)

Tidak semua naskah Batak ditulis oleh para *datu*. Beberapa tulisan lain seperti 'Surat Ancaman' ditulis oleh seorang raja.

3. Ratapan (hanya di Karo, Simalungun, dan Angkola Mandailing)

Ratapan ini biasanya membahas penderitaan si penulis yang terbuang oleh sanak saudara, kematian orang tua atau kerabat lainnya serta juga percintaan yang gagal. Ratapan juga dikenal di Toba dan Pakpak tetapi hanya sebagai tradisi lisan saja.

Kebiasaan menulis surat ancaman dan ratapan ini menunjukkan bahwa pada masa lampau tidak hanya sang *datu* yang bisa menulis dan membaca. Kemungkinan besar, angka kemelekhurufan di zaman prakolonial (sebelum orang Barat datang) telah mencapai 30--50% dari kaum laki-laki. Meskipun demikian, hanya sang *datu* lah yang mampu menulis *pustaha*. Mereka adalah penulis profesional sekaligus merupakan lapisan penduduk dengan mobilitas

yang paling tinggi. Seorang murid (*sisean*) sering merantau jauh agar dapat berguru kepada seorang *datu* yang terkenal. (Uli Kozok, 1999:16--17).

Salah satu koleksi *pustaka* yang disimpan di Perpustakaan Nasional bernomor D2 misalnya, diceritakan bahwa penulis *pustaka* tersebut yang berasal dari Pangaribuan di daerah Habinsaran, merantau sampai ke dataran tinggi Karo untuk berguru pada seorang *datu* terkenal yang juga menjadi raja (*Sibayak*) di Kampung Kuta Bangun. (Uli Kozok, 1999:17). *Datu* tersebut bernama Si Beak Hutabangun. Naskah *pustaka* ini dalam keadaan baik, ditulis diatas kayu alim, berukuran 21,5 x 12,5 cm, berjumlah 124 halaman terdiri dari 11 baris, dengan 8 buah ilustrasi tinta merah dan hitam. Manuskrip ini membahas 5 tata cara kebiasaan di lingkungan masyarakat Batak pada masa dahulu kala, *tabas* (mantra), acara mencuci rambut jika berwajah pucat, hitam dan dalam keadaan sedih, cara menolak hal-hal yang tidak baik atau jika hendak disakiti orang, akibat-akibat yang terjadi dilihat dari letak dan jatuhnya suatu benda, dan petunjuk menundukkan pihak lawan atau musuh. *Pustaka* ini disajikan dalam bentuk prosa, berbahasa dan beraksara Batak (www.digilib.pnri.go.id/collection).

Secara garis besar, *Pustaka Laklak* pada intinya berisi tentang hal-hal yang menyangkut ilmu kedukunan (*hadatuon*) (www.mandosi.wordpress.com). P.Voorhoeve dan L.Manik yang meneliti 461 *pustaka* di beberapa perpustakaan di Eropa, seperti yang dikutip oleh Uli Kozok, membagi ilmu *hadatuon* (www.mandosi.wordpress.com), di antaranya :

1. Ilmu hitam (*Pangulubalang, Pamunu Tanduk, Gadam*, dan lain-lain)
2. Ilmu putih (*Pagar, Sarang Timah, Porsimboraon*, dan lain-lain)
3. Ilmu lain-lain (*Tamba Tua, Dorma, Parpangiron*, dan lain-lain)
4. Obat-obatan
5. Nujum,
 - dengan Perbintangan (*Pormesa na sampulu dua, panggorda na ualu, pane na bolon, porhalaan*, dan sebagainya)
 - dengan memakai binatang (*Aji nangkapiring, Manuk Gantung, Porbuhiton*, dan sebagainya)
 - nujum lain-lain (*Rambu Siporhas, Panampuhi, Hariara Marsundung dilangit, Parombunan*, dan sebagainya)

Dalam penulisan *pustaka*, para *datu* menggunakan sebuah ragam bahasa yang lazim disebut *hata poda*. Kata *poda* (*pědah* di dialek utara) dalam bahasa sehari-hari diartikan sebagai nasehat, tetapi dalam *pustaka* diartikan lebih mendekati *instruksi* atau petunjuk. Ragam *hata poda* yang hanya ada di *pustaka* merupakan sejenis dialek kuno rumpun bahasa Batak

Selatan dan banyak bercampur dengan kata-kata yang dipinjam dari bahasa Melayu. Karena kekunoannya, dialek tersebut juga menjamin bahwa hanya seorang *datu* yang dapat mengerti isi *pustaha*. Kerahasiaan ini merupakan salah satu sebab isi *pustaha* sangat sukar dimengerti dan petunjuk-petunjuk yang diberikan pada umumnya hanya dapat dipahami oleh seseorang yang sudah memiliki pengetahuan mendalam mengenai masalah yang dibicarakan. Walaupun seorang *datu* harus menguasai bahasa *poda* sebelum ia mulai menyusun sebuah *pustaha*, hal itu tidak berarti bahwa bahasa yang dipakai pada *pustaha-pustaha* adalah murni *hata poda*. Tentu banyak kata dari masing-masing daerah ikut memperkaya bahasa yang dipakai dalam *pustaha*. (Uli Kozok, 1999 :17--18).

Apabila dilihat dari segi aksaranya, penulisan *pustaha* menggunakan aksara Batak. Aksara/huruf Batak atau disebut “*Surat Batak*” adalah huruf-huruf yang dipakai dalam naskah-naskah asli suku Batak (Toba, Angkola/Mandailing, Simalungun, dan Karo). Aksara Batak dibagi menjadi 2 yaitu:

1. *Ina ni surat*

semua *ina ni surat* berakhir dengan bunyi /a/. Bunyi ini dapat diubah dengan menambah nilai fonetiknya. Terdapat urutan aksara dalam *ina ni surat*, di antaranya: *a-ha-na-ra-ta-ba-wa-i-ma-nga-la-pa-sa-da-ga-ja*. Namun urutan ini adalah ciptaan baru dan tidak memiliki landasan tradisional.

2. *Anak ni surat*

Anak ni surat merupakan pengubah yang disebut diakritik. Diakritik dalam *anak ni surat* diantaranya: bunyi /e/ atau disebut ‘*hatadingan*’, bunyi /ng/ atau disebut ‘*paminggil*’, bunyi /u/ atau disebut ‘*haborotan*’, bunyi /il/ atau disebut ‘*hauluan*’, bunyi /o/ atau disebut ‘*sihora*’ atau ‘*siala*’, tanda mati untuk menghilangkan bunyi /a/ pada *ina ni surat* atau disebut ‘*pangolat*’.

b. Perkembangan Fungsi dan Makna *Pustaha Laklak*

Masyarakat Batak mengenal adanya mitos *Si Boru Deak Parujar*. Mitos ini berbentuk syair sastra lisan yang panjang dan indah yang menceritakan asal mula adanya manusia di tanah Batak. Mitos ini bermula dari seorang puteri *Batara Guru* yang bernama *Si Boru Deak Parujar* yang ingin melarikan diri karena dipaksa menikah oleh *Batara Guru*. *Batara Guru* merupakan aspek pertama dari *Mulajadi Na Bolon* sebagai *Trimurti*. *Mulajadi Na Bolon* mencakup tritunggal yaitu: Dewa *Batara Guru*, Dewa *Soripada*, dan Dewa *Mangalabulan*. (Situmorang, 2004:24). Dalam pelariannya *Deak Parujar* melihat adanya 3 lapis jagad raya, diantaranya:

- a. *Banua Ginjang* (Benua Atas) yaitu langit, tempat *Deak Parujar*, *Batara Guru*, dan Dewa lainnya tinggal, yang disimbolkan dengan warna putih;
- b. *Banua Tonga* (Benua Tengah), disimbolkan dengan warna merah;
- c. *Banua Toru* (Benua Bawah), disimbolkan dengan warna hitam.

Setelah mengalami berbagai peristiwa, akhirnya *Deak Parujar* hidup di tanah yang nantinya akan menjadi bumi tempat dia dan keturunannya tinggal. Dalam tradisi lisan, masa *Deak Parujar* (7 keturunan) disusul oleh masa *Si Raja Batak*. Dari masa mitos ini kemudian beralih ke masa historis (silsilah manusia biasa/*jolma*). Pada perkembangan selanjutnya muncullah adanya marga-marga dalam suku Batak. Mitos-mitos lisan inilah yang ditanamkan dari generasi ke generasi.

Masyarakat Batak memang jarang menuliskan beberapa kejadian dalam bentuk sebuah tulisan. Hanya beberapa hal tertentu saja yang dituliskannya pada sebuah media, salah satunya dalam bentuk *pustaha*. Seperti yang sudah dijelaskan diatas, orang Batak menggunakan tulisannya hanya untuk 3 tujuan, yaitu: ilmu kedukunan (*hadatuon*), surat menyurat (termasuk surat ancaman, biasanya ditulis oleh para Raja), dan ratapan.

Pustaha Laklak dikenal jauh sebelum pengaruh Islam dan kolonial datang ke wilayah Sumatera. Pada masyarakat yang masih mengenal kepercayaan alam, *Pustaha Laklak* digunakan untuk ilmu-ilmu kedukunan (*hadatuan*). Namun ketika pengaruh Islam dan kolonial masuk ke wilayah Sumatera, keberadaan *pustaha* ini makin lama makin berkurang. Hal ini disebabkan karena adanya pengaruh Islam dan Kristen yang membawa kepercayaan baru. Uli Kozok (1999:19) dalam tulisannya *Warisan Leluhur Sastra Lama dan Aksara Batak* dijelaskan bahwa pada waktu ahli bahasa Belanda Herman Neubronner van der Tuuk mengadakan perjalanan ke Sipirok pada tahun 1852, beliau telah mencatat bahwa daerah tersebut sangat kekurangan *pustaha*, *datu*, dan babi sebagai akibat masuknya agama islam ke daerah tersebut. Enam tahun sebelumnya, Willer seorang *civiel gezaghebber* (pegawai pamongpraja) di Mandailing, juga sudah menulis bahwa di daerah Portibi dan Angkola tidak lagi terdapat *pustaha*, sedangkan di Mandailing sudah menjadi sangat jarang. Dijelaskannya bahwa kaum Padri berusaha sedapat-dapatnya untuk memusnahkan *pustaha-pustaha* tersebut. Ternyata bukan kaum Padri saja yang benci pada produk-produk para *datu*. Penginjil-penginjil Jerman bersama dengan pendeta-pendeta pribumi memilih jalan yang sama dan secara besar-besaran mereka membakar *pustaha*. Pada tahun 1920-an agama Kristen sudah memasuki daerah-daerah pedalaman termasuk Samosir, Dairi, dataran tinggi Karo dan Simalungun. Walaupun kebanyakan penduduk di daerah tersebut saat itu masih bertahan pada agama nenek moyangnya, bisa dipastikan bahwa pada waktu itu sudah hampir tidak ada lagi *datu* yang menulis *pustaha*.

Masyarakat Batak bukan merupakan masyarakat yang hidup terisolir karena dibatasi oleh kondisi geografis yang berbukit-bukit. Sistem adaptasi dan budaya yang berlaku memperlihatkan adanya interaksi dan akulturasi yang lama dengan peradaban-peradaban besar yang ada di Asia Tenggara. (Situmorang, 2004: xiv). Dengan adanya pengaruh luar yang datang ke wilayah Batak, mengakibatkan adanya proses 'revolusi kebudayaan' di tanah Batak (Situmorang, 2004:11), yang mengakibatkan:

1. Perubahan orientasi geografis dari pesisir barat beralih ke pesisir timur;
2. perubahan spiritual dari gagasan dunia akhirat agama asli beralih ke teologi Islam dan Kristen;
3. perubahan cara berfikir yang banyak terpengaruh mitologi dan paham *magic*, beralih ke pemikiran rasional-ilmiah;
4. perubahan dari ekonomi yang murni agraris dan tertutup ke arah cita-cita kemajuan (*hamajuon*) membuka pintu dan menyambut jaman baru (modern).

Adanya revolusi kebudayaan inilah yang mengakibatkan berkurangnya bukti-bukti kepercayaan masyarakat Batak ketika belum mendapat pengaruh asing. Keberadaan *pustaha laklak* pun semakin berkurang. Banyak *pustaha* yang dihancurkan karena dianggap sesat. Hal ini disebabkan karena perubahan cara berfikir masyarakat yang banyak terpengaruh oleh kepercayaan yang dibawa oleh pihak asing. Sampai saat ini keberadaan *pustaha laklak* sangat langka karena sebagian besar sudah dimusnahkan dan banyak di antaranya yang dibawa ke Eropa. Sebagian kecil lainnya disimpan di Museum Sumatera Utara serta sebagai koleksi di Perpustakaan Nasional.

Meskipun saat ini tidak ada lagi *datu* yang menuliskan *pustaha*, namun bagi masyarakat Batak *pustaha* masih dianggap sakral dan suci. Dalam konteks yang berbeda dengan para *datu* di beberapa pengrajin tanah Toba mencoba mereproduksi *Pustaha Laklak* dalam format yang berbeda tentunya. Pengrajin-pengrajin ini menyalin beberapa aksara Batak dalam sebuah lembaran kayu *alim*. Tidak ada unsur sakral ataupun suci seperti yang sering dilakukan para *datu* dalam menuliskan *pustaha* pada masa lalu.

3. Keberadaan Souvenir *Pustaha Laklak*, Sebuah Pelestarian Budaya Batak

Di beberapa tempat objek wisata khususnya di sekitar Danau Toba, sering kita melihat beberapa toko menjual beraneka ragam souvenir, yang salah satunya berupa *Pustaha Laklak*. Souvenir ini berupa lembaran-lembaran kertas yang dibuat dari kulit kayu alim yang dilipat-lipat. Lembaran-lembaran ini ditutup dengan kayu tebal yang diukir dengan relief binatang-binatang (biasanya binatang cicak). Lembaran-lembaran dari souvenir *Pustaha Laklak* ini dipenuhi dengan aksara-aksara Batak yang disertai dengan beberapa gambar

sehingga hampir mirip dengan aslinya. Namun kalau diteliti lebih jauh tulisan-tulisan yang terdapat dalam lembaran-lembaran tersebut hanya berupa goresan saja dan tidak dapat dibaca seperti halnya *Pustaka Laklak* (yang asli).

Meskipun saat ini *Pustaka Laklak* dibuat dengan tujuan yang berbeda namun keberadaan *pustaka* ini dulu memiliki makna penting bagi masyarakat setempat. *Pustaka Laklak* merupakan hasil karya sastra Batak kuno yang saat ini keberadaannya sangat langka. Selain banyak yang dihancurkan karena pengaruh budaya asing dalam hal ini pengaruh Islam dan Kristen, kelangkaan *Pustaka laklak* juga disebabkan karena sebagian besar banyak yang dibawa ke Eropa. Hanya sebagian kecil saja yang tersisa yang kini masih tersimpan di Museum Sumatera Utara dan Perpustakaan Nasional di Jakarta.

Souvenir *Pustaka Laklak* dapat dijumpai di beberapa tempat terutama di sekitar wilayah objek wisata seperti Danau Toba dan Brastagi. Selain itu, beberapa toko souvenir di Medan yang mencoba menjadi distributor *pustaka* dimana pemiliknya mengambil stok langsung dari para pengrajin *pustaka* di daerah Toba.

Bahan yang digunakan dalam pembuatan souvenir *Pustaka Laklak* terbuat dari kulit kayu alim, sebuah pohon yang tumbuh di kawasan hutan dataran tinggi. Pohon *alim* (*Aquilaria*) banyak dijumpai di daerah Barus hulu, di sekitar Pardomuan, Kabupaten Dairi dan juga di daerah Pulau Raja, Kabupaten Asahan. Adapun alat tulisnya menggunakan tulang kerbau dan tinta hitam. Agar souvenir lebih mudah terjual dan terlihat lebih antik, *laklak* diolesi zat pewarna yang disebut *permagan* (*kaliium permanganat*) (Uli Kozok, 1999: 34-35).

Terdapat beberapa hal yang patut disayangkan dalam produksi souvenir *Pustaka Laklak*. Kebanyakan *Pustaka Laklak* dan naskah-naskah yang dijual di Medan, Parapat, Brastagi dan Samosir adalah naskah tiruan yang teksnya hanya terdiri atas rangkaian huruf-huruf yang tidak berarti. Setelah di cek ke kampung pembuatannya seperti Sosor Tolong, yang jaraknya sekitar 5 km dari Tomok, ternyata para pengrajin hanya bisa menulis beberapa huruf saja, tetapi tidak mengerti artinya. Hasilnya adalah sebuah naskah yang teksnya dikarang oleh orang yang buta huruf yang kemudian dijual kepada masyarakat sebagai hasil ciptaan budaya Batak. (Uli Kozok,1999:31--32)



Souvenir Pustaka Laklak

Penjualan souvenir *Pustaha Laklak* ini dapat dikatakan sangat minim. Hanya beberapa buah saja yang dijual di beberapa toko di tempat-tempat objek wisata. Medan, sebagai ibu kota Sumatera Utara, tempat pertama kali wisatawan datang baik dengan sarana udara, laut maupun darat ternyata masih kurang menyediakan pengadaan souvenir *Pustaha Laklak* maupun souvenir-souvenir khas Batak lainnya. Seperti yang bisa kita jumpai di kawasan Kesawan Square, di jalan Ahmad Yani, hanya terdapat tiga toko saja yang menyediakan souvenir-souvenir khas Batak. Souvenir khas Batak yang sering dijumpai kebanyakan berupa kain ulos, hiasan-hiasan dinding seperti miniatur rumah Batak, gantungan kunci, kaos-kaos khas Medan, dan beberapa kerajinan tangan lainnya.

Dalam penyediaan stok barang souvenir *Pustaha Laklak* atau sering dikenal dengan nama "buku Batak", masih sangat sedikit dan tidak setiap waktu bisa didapatkan. Setiap toko menyediakan tidak kurang dari sepuluh biji dengan beraneka ukuran dan harganya. Souvenir *Pustaha Laklak* yang dijual berkisar antara harga Rp.80.000 sampai dengan Rp.150.000 tergantung pada ukuran dan ketebalannya. Konsumen yang berminat membeli souvenir *Pustaha Laklak* ini kebanyakan wisatawan dari mancanegara. Adapun wisatawan domestik sendiri kurang begitu meminati souvenir ini. Hal ini tentunya sangat memprihatinkan mengingat pentingnya keberadaan *Pustaha Laklak* yang kini sudah sangat langka ditemukan.

Dalam hal kualitas, apabila dilihat dari isinya, pembuatan *Pustaha Laklak* ini masih jauh dari sempurna. Meskipun demikian, ide kreatif dari para pengrajin ini sangat inovatif. Meskipun mereka kurang atau tidak paham dalam menulis sebuah *pustaha*, namun paling tidak terdapat upaya untuk melestarikan warisan leluhur mereka. Dengan adanya pembuatan souvenir *Pustaha Laklak* ini, selain untuk meningkatkan perekonomian para pengrajin, juga sebagai ajang pengenalan kepada masyarakat umum tentang keberadaan *Pustaha Laklak*. Dengan demikian, masyarakat baik itu di wilayah Sumatera Utara maupun di luar Sumatera Utara memiliki antusiasme untuk mengenal dan mempelajari warisan nenek moyang masyarakat suku Batak, baik itu Batak Toba, Karo, Simalungun, Mandailing (Angkola), Dairi maupun Pakpak.

4. Penutup

Industri kreatif merupakan industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, ketrampilan, serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan kerja dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta industri tersebut. Hal ini dapat dilihat sebagai sebuah peluang untuk mengembangkan ide-ide kreatif yang nantinya dapat menjadi komoditas industri berkaitan dengan kekayaan budaya masyarakat setempat. Salah satu bentuk industri kreatif tersebut tertuang dalam pembuatan souvenir *Pustaha Laklak*.

Keberadaan *Pustaha Laklak* yang kini sudah sangat langka dan jarang sekali ditemukan karena sebagian besar warisan budaya Batak ini dibawa ke Eropa sehingga hanya beberapa saja yang kini kita miliki, perlu adanya pengembangan ide untuk menciptakan dan melestarikan keberadaannya. Meskipun tidak dalam bentuk aslinya, namun keberadaan souvenir *pustaha laklak* ini bisa memberikan sedikit pengetahuan kepada masyarakat tentang keberadaan *pustaha* di Sumatera Utara. Dengan adanya pembuatan souvenir *Pustaha Laklak* diharapkan mampu meningkatkan kecintaan kita terhadap warisan budaya dan ada upaya untuk melestarikannya.

Salah satu upaya melestarikan *Pustaha Laklak* adalah dengan mempelajarinya. Pembuatan souvenir *pustaha* dapat dijadikan motivator bagi kita untuk lebih banyak mempelajari budaya-budaya bangsa dan tidak melupakannya. Diharapkan juga para pengrajin-pengrajin souvenir *Pustaha Laklak* lebih banyak mempelajari aksara-kasara dan bahasa-bahasa Batak kuno sehingga dalam pembuatan souvenir *pustaha*, mereka dapat meningkatkan kualitas isinya. Selain itu, perlu juga peningkatan jumlah pengrajin yang profesional agar mampu meningkatkan kualitas souvenir *Pustaha Laklak*. Namun demikian, pengrajin-pengrajin *pustaha* sudah sangat inovatif dan kreatif dalam upaya melestarikan budaya mereka.

Kepustakaan

- Endarmoko, Eko, 2006. **Tesaurus Bahasa Indonesia**. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Kozok, Uli, 1999. **Warisan Leluhur (Sastra Lama dan Aksara Batak)**. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Peranginangin, Sekula, Drs. 1999/2000. **Katalog Pustaha Laklak Koleksi Museum Negeri Propinsi Sumatera Utara**. Medan: Depdikbud Bagian Proyek Pembinaan Permuseuman Sumatera Utara, Museum Negeri Sumatera Utara.
- Prasodjo, Tjahjono, 2004. *Arkeologi Publik*, dalam **Pelatihan Pengelolaan Sumberdaya Arkeologi Tingkat Dasar**. Jakarta: Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata.
- Purba, Suruhen, Drs. 1998/1999. **Alih Aksara dan Bahasa Naskah Kuno-Batak Toba Pangulubalang Sibirput**. Medan: Depdikbud Bag. Proyek Pengembangan Permuseuman Propinsi Sumatera Utara.
- Setianingsih, Rita Margaretha dan Suruhen Purba. 2002. *Desa Na Ualu Dan Bindu Matoga, Keindiaan Ragam Hias Di Tanah Batak*, dalam **Berkala Arkeologi Sangkhakala No. 10**. Medan : Balai Arkeologi Medan, hal. 31--44
- Simanjuntak, BA, 1986. *Peranan Kebudayaan Batak di Tengah Masyarakat Majemuk*, dalam **Pemikiran Tentang Batak**. Medan : Universitas HKBP Nommensen.
- Situmorang, Sitor. 2004. **Toba Na Sae (Sejarah Lembaga Sosial Politik abad XIII-XX)**. Jakarta: Komunitas Bambu.

- Soedewo, Ery. 2005. *Pendekatan Glotokronologi Dalam Kajian Linguistik Bagi Pengenalan Kala Pisah Batak Toba dan Batak Mandailing*, dalam **Berita Penelitian Arkeologi No. 14**. Medan: Balai Arkeologi Medan.
- Tambunan, Anggur P., St. Drs, 1986. *Kajian Sastra Batak*, dalam **Pemikiran Tentang Batak**. Medan: Universitas HKBP Nommensen, hal. 242--259
- Vergouwen, J.C., 2004. **Masyarakat Dan Hukum adapt Batak Toba**. Yogyakarta : PT. LKiS Pelangi Aksara.
- Wiradnyana, Ketut dan Lucas Partanda Koestoro, 2005. *Situs dan Objek arkeologi di Kab. Samosir Prop. Sumatera Utara* dalam **Berita Penelitian Arkeologi No. 14**. Medan : Balai Arkeologi Medan.

<http://www.depkop.go.id/berita/media-massa/kemenkop-depdag-kerjasama-dorong-industri-kreatif.html>

<http://www.digilib.pnri.go.id/collection>

<http://www.ekonomikreatif.blogspot.com/2008/04/berbagai-sudut-pandang-tentang-ekonomi.html>

<http://www.hawaii.edu/indolang/manuscripts/Batak/beloit/index.html>

<http://www.mandosi.wordpress.com/2007/01/15/surat-batak-dan-pustaha/>

http://www.metmuseum.org/works_of_art/collection_database/arts_of_africa_oceania_and_the_americas/book_of_ritual_knowledge_pustaha

<http://www.stores.maryantiques.com/Cart.bok>

KREATIVITAS *PARTONUN* DALAM MENIMBULKAN EFEK KOMUNIKASI PEMASARAN *ULOS*

Defri Elias Simatupang
Balai Arkeologi Medan

Abstract

This article about ulos, a traditional clothes made by Batak People. Nowadays, many partonun (people who made ulos) difficult to sell it. They complain about that and finally did not serious to preserve this culture. As a traditional ancestor heritage ulos must be competing in this global market era. So actually they need a new creativity to think how ulos can be more important. This Writing want to think about creativity by using communication market theories.

Kata kunci : *ulos, partonun, kreativitas, efek komunikasi pemasaran*

I. Pendahuluan

Kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta / berkreasi, proses mental yang melibatkan pemunculan gagasan atau konsep baru, atau hubungan baru antara gagasan dan konsep yang sudah ada (Partanto,2001:377). Kreativitas berkaitan erat dengan ciri utama manusia sebagai makhluk budaya yang selalu mencoba melakukan terobosan baru dalam memenuhi tantangan hidupnya. Maka kreativitas itu sudah ada sejak manusia ada dimuka bumi ini, terbukti dengan adanya kemajuan peradaban hingga masa terkini. Tulisan ini mencoba mengkaji seputar kreativitas para *partonun* (sebutan orang yang membuat *ulos*, kain tradisional tenunan khas Batak) dalam upaya pelestarian *ulos* ditengah gejolak tuntutan perekonomian globalisasi. Hal ini menarik untuk dikaji karena pada abad XXI ini, kondisi lingkungan dunia bisnis membutuhkan strategi komunikasi pemasaran yang peka terhadap situasi pasar global. Sayangnya pekerjaan sebagai *partonun* pada masa kini bukan sebuah pekerjaan yang membanggakan, karena pada umumnya dikerjakan hanya demi memenuhi tuntutan kebutuhan hidup saja. Ide / gagasan membuat *ulos* oleh *partonun* masa kini cenderung hanya untuk mendapatkan uang sebanyak mereka mampu membuat *ulos*, tanpa merasa perlu memikirkan kreativitas apa yang perlu dilakukan agar *ulos* semakin diterima pasar. *Partonun*, pemerintah dan para pemilik modal sepatutnya berkoordinasi untuk memikirkan cara terbaik mencari solusi mengatasi permasalahan ini. Karena usaha mengejar kekayaan materi seharusnya sejalan dengan usaha pelestarian kebudayaan warisan leluhur (Simatupang,2007).

II. *Ulos* dan pemaknaannya

Ulos pada dasarnya adalah sebuah produk kebudayaan materi dalam suatu kurun sejarah peradaban Batak hingga masa terkini. Sejarah awal mula pembuatan *ulos* belum diketahui dengan pasti sejak kapan. Masanya dipastikan setelah leluhur Orang Batak mengenal

benang sebagai bahan baku pembuat *ulos*, yaitu terbuat dari tanaman Kapas (*Gossypium Hirsutum*). Tanaman kapas itu sendiri dapat tumbuh baik di dataran tinggi seperti di daerah Toba Samosir, tanah leluhur orang Batak. Namun kuat dugaan pengetahuan akan tanaman kapas sebagai bahan baku benang bersumber dari masyarakat non Batak, sebagai satu bentuk interaksi dengan budaya asing. Menurut catatan sejarah, *ulos* sudah dikenal masyarakat Batak pada abad ke-14 sejalan dengan masuknya alat tenun tangan dari India ke Nusantara (www.rumametmet.com). Hal itu mungkin dapat diartikan bahwa sebelum masuknya alat tenun ke Tanah Batak, masyarakat Batak belum mengenal *ulos* (sebagai sebuah produk tekstil). Maka *ulos* mungkin saja di masa awal digunakan sebagai pakaian sehari-hari. Kemudian bisa juga sekaligus dipakai untuk menggendong anak (*parompa*), selendang (*sampe-sampe*). *Ulos* juga dapat berguna sebagai selimut untuk memberikan kehangatan saat tidur di malam hari yang dingin. Dugaan ini diperkuat dengan adanya landasan kepercayaan pada masa kebudayaan religi pra-kristen, bahwa masyarakat Batak percaya akan adanya tiga sumber yang memberi panas kepada manusia, yaitu matahari, api dan *ulos*. Mereka meyakini *tondi* (roh) setiap manusia perlu dihangatkan dengan menggunakan *ulos*. Tujuannya agar *tondi* tersebut dapat berjiwa keras, mempunyai sifat kejantanan / kepahlawanan, dan bagi perempuan agar mempunyai sifat ketahanan. Sifat-sifat tersebut dirasakan memang perlu diperoleh, karena terkait dengan tempat pemukiman masyarakat batak mula-mula di dataran tinggi yang berhawa dingin.

Pada masa selanjutnya, eksistensi *ulos* makin terlihat jelas, terutama dalam peranannya pada setiap pelaksanaan berbagai ritual adat Batak. Fungsi *ulos* berkembang menjadi benda religi yang sarat akan simbol. *Ulos* memiliki fungsi simbolik, yang tidak dapat dipisahkan dalam aspek kehidupan orang Batak. Berbagai jenis dan motif menggambarkan makna tersendiri. Tergantung sifat, keadaan, fungsi, dan hubungan tertentu. Kapan digunakan, diberikan kepada siapa, dan dalam upacara adat yang bagaimana. Fungsi *ulos* bertransformasi menjadi simbol hadiah untuk orang-orang yang mereka sayangi. Disini fungsi *ulos* telah masuk ke dalam peralatan adat yang sakral, yang memiliki aturan main penggunaannya. Seperti pada masa pra-kristen, *ulos* dijadikan sebagai simbol religi pemberian berkat (*pasu-pasu*) dari mertua kepada menantu / anak perempuan, kakek / nenek kepada cucu, paman (*tulang*) kepada *bere* (keponakan), atau bisa juga seorang raja kepada rakyatnya. Sambil menyampaikan *ulos*, pihak yang dihormati ini akan menyampaikan kata-kata berkat dan pesan untuk “menghangatkan jiwa” si penerima. Dalam perkembangannya, pemberian *ulos* (*mangulosi*), juga dapat diartikan sebagai penghormatan dan kasih sayang. Hal ini masih terlihat jelas hingga pada masa kini. Sering terjadi seorang pejabat pemerintah dalam sebuah acara tertentu, *diulosi* (disematkan *ulos*) diiringi pesan

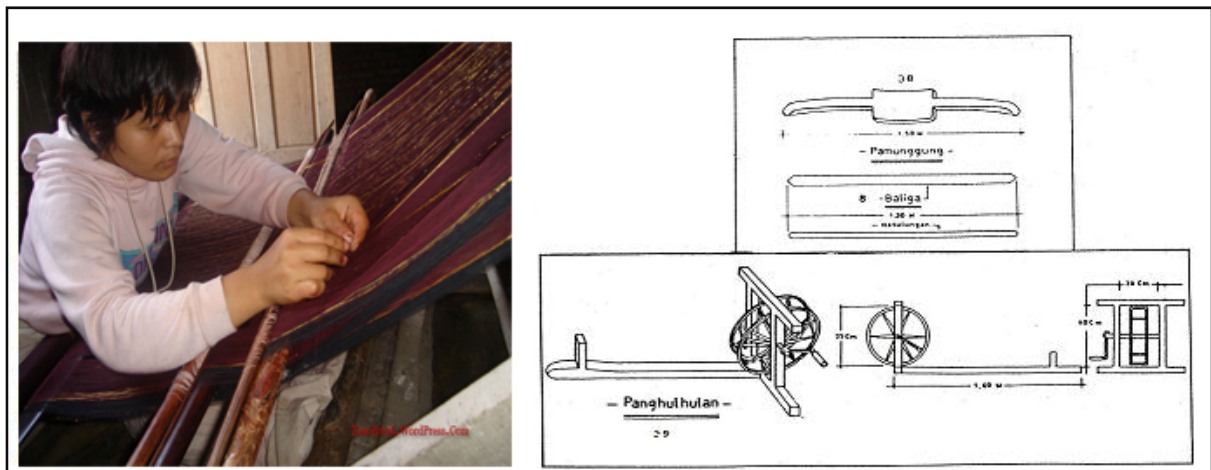
agar dalam menjalankan tugas, selalu penuh kehangatan kasih sayang kepada warga yang dipimpinnnya.

Pada masa terdahulu, membuat *ulos* bukan sebagai mata pencaharian utama. Membuat *ulos* adalah pekerjaan sambilan bagi para wanita disamping bertani, merawat anak, dan memasak makanan. *Ulos* yang mereka buat biasanya untuk diberikan sebagai hadiah kepada pihak *boru* dari marga mereka dalam setiap upacara adat. Maka sangatlah wajar, *ulos* yang dibuat terlihat bernilai cita rasa seni yang tinggi karena dikerjakan secara santai namun serius / sepenuh hati, tanpa harus tergesa-gesa dikejar waktu penyelesaiannya. Mereka dapat mencurahkan segala keterampilan (bakat seni) mereka untuk *ulos* yang akan dihadiahkannya itu. Maka dapat dikatakan ide yang berkembang terhadap pembuatan *ulos* pada masa tersebut diduga kuat memiliki nilai seni / estetika yang tinggi, bila dibandingkan masa berikutnya. Berbeda dengan pada masa terkini, dimana banyak para *partonun* membuat *ulos* tanpa perlu merasa tahu, apakah *ulos* tersebut nantinya akan diberikan kepada siapa, dan untuk acara apa. Sehingga bisa saja dikerjakan tanpa ada motivasi dan kreativitas yang tinggi. Bahkan mungkin lebih mementingkan kuantitas *ulos* yang bisa dibuat dalam rentang waktu tertentu, dari pada memikirkan kualitas *ulos* tersebut. Nilai keberhargaan sebuah *ulos* yang tinggi, tentu membutuhkan tambahan waktu untuk lebih memikirkan dalam proses pengerjaannya. Hal itu turut dipengaruhi oleh masuknya budaya asing yang sedikit-banyak telah menggeser makna dan kebanggaan masyarakat Batak dalam memakai *ulos*. Masyarakat Batak mulai terbiasa berkostum seperti orang Eropa yaitu : bagi laki-laki berkemeja dan bercelana panjang, sedangkan bagi perempuan Batak mulai mengenal gaun dan rok. Secara perlahan *ulos* mulai ditinggalkan sebagai pakaian sehari-hari, kecuali hanya digunakan pada even-even tertentu saja (seperti pada saat adanya upacara adat).

Pada masa terkini *ulos* hanya digunakan pada setiap upacara adat sebagai benda pemberian untuk menyatakan rasa sayang oleh pihak *hula-hula* kepada pihak *boru* (disebut *mangulosi*). Dalam hal *mangulosi*, ada aturan yang harus dipatuhi. *Mangulosi* hanya boleh dilakukan oleh mereka, yang menurut status kekerabatan lebih tinggi. Sebagai contoh : orang tua *mangulosi* anaknya. Tetapi, anak tidak boleh *mengulosi* orang tuanya. Prinsip kekerabatan tersebut sesuai pemahaman *dalihan na tolu* (unsur *hula-hula*, *boru*, dan *dongan tubu*). Seorang *boru*, sama sekali tidak dibenarkan *mangulosi hula-hulanya*. Ini merupakan salah satu bagian dari prinsip *dalihan natolu* (tiga falsafah hidup bersosial sesama Orang Batak), yaitu prinsip *elek marboru* (penuh cinta kepada pihak *boru*). *Dalihan natolu* secara harafiah berarti "tungku berkaki tiga". Ia dipakai sebagai simbol sistem hubungan sosial masyarakat Batak Toba yang terdiri dari tiga kelompok unsur kekerabatan, yaitu : *hula-hula*, *dongan tubu*, dan *boru*. Pihak *hula-hula* adalah kelompok orang yang posisinya "di atas", yaitu keluarga dari marga pihak

perempuan. Mereka harus dihormati oleh setiap orang yang yang memperistrikan atau memiliki ibu yang berasal dari marga pihak perempuan tersebut. Pihak marga yang memperistrikan atau memiliki ibu dari marga pihak perempuan tersebut dinamakan sebagai pihak *boru* yaitu kelompok orang yang posisinya "di bawah". Sedangkan pihak *dongan tubu*, adalah kelompok orang yang posisinya "sejajar", yaitu : teman atau saudara semarga yang diharuskan untuk selalu menjaga persaudaraan agar terhindar dari perseteruan sesama saudara semarga (Simanjuntak,2002).

III Kreativitas *partonun*



Gbr. (kiri) *partonun* sedang menenun *ulos* (tanobatak.wordpress.com), (kanan) alat untuk menggulung benang (Sitanggang,1990)

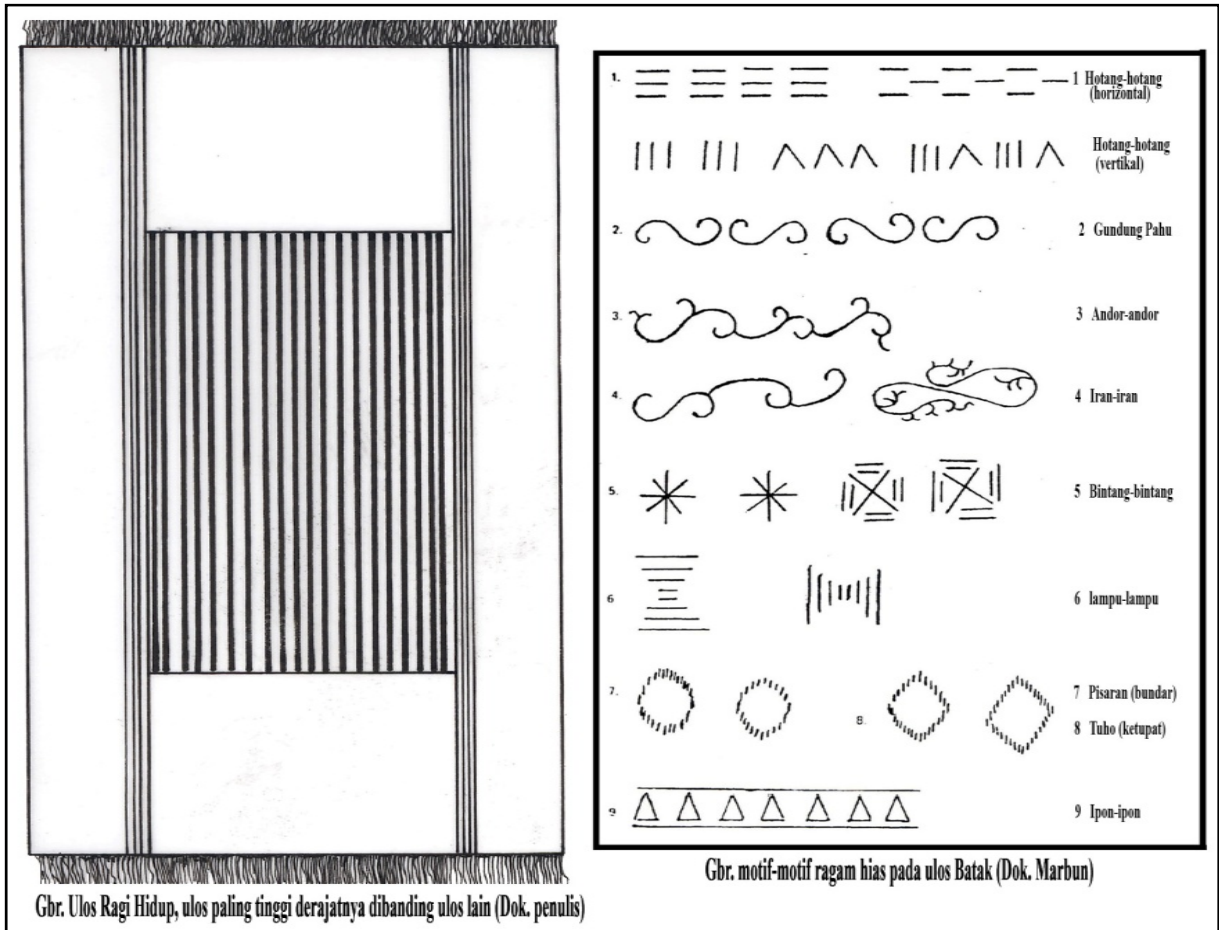
Pada masa awal, cara *partonun* membuat *ulos* masih menggunakan tangan. Maka lama menenunnya membutuhkan waktu yang sangat lama, bahkan bisa berbulan-bulan (tergantung tingkat kerumitan motif). Namun pengamatan terhadap para *partonun* masa kini, menunjukkan kalau cara pembuatan *ulos* sudah dikenal sebagai sebuah teknologi yang dalam dunia pertenunan dikenal dengan sebutan teknik *ikat lungsi*, yaitu : pembuatan *ulos* dengan cara mengikatkan benang yang disusun memanjang pada alat tenun bukan mesin (Chalid,2000:3--4). Berikut penjelasan singkat tentang alat-alat dan cara untuk membuat *ulos*, seperti yang dikenal dalam teknik *ikat lungsi* : 1. Terlebih dahulu benang dikeraskan memakai sejenis lem / perekat dengan menggunakan alat yang dinamakan unggas dan pengunggasan, 2. Sesudah selesai diunggas, benang kemudian dikeringkan, lalu digulung dengan alat *panghulhulan* dengan cara memutar. Proses selanjutnya ialah bertenun (*partonun*), yakni dengan cara memasukkan benang ke dalam alat tenun yang terbuat dari kayu. Adapun bagian-bagian dari alat tenun adalah : *hasoli* (gulungan benang pada sebatang lidi sepanjang kira-kira 30 cm), *turak* (alat untuk memasukkan benang dari celah-celah benang yang ditenun, terbuat dari potongan bambu kecil menyerupai seruling yang ke dalamnya dimasukkan *hasoli*), *hatudungan* (alat untuk menggendorkan tenunan agar *turak*

bisa dimasukkan), *baliga* (alat untuk merapatkan benang yang telah dimasukkan dengan cara menekan sampai beberapa kali, terbuat dari batang enau yang telah dihaluskan), dan *pamunggun* alat yang berbentuk busur panah, pada sisi kanan dan kiri terdapat tali untuk ditarik-tarik saat menenun. Bagian-bagian dari alat tenun merupakan satu kesatuan (unit) yang tidak bisa dipisah-pisahkan selama proses menenun (Sitanggang,1990).

Adapun benang didapat sesudah proses pemintalan kapas dengan alat yang dinamai "sorha". Sebelumnya kapas dikembangkan agar dapat mempermudah pemintal membentuk keseragaman ukuran. Pekerjaan ini dapat dilakukan dua orang, dimana seorang memintal dan seorang lagi memutar *sorha*. Pada masa yang lebih modern, pemintalan menggunakan *sorha* dapat dikerjakan dengan tenaga satu orang. Pada awalnya benang yang didapat berwarna putih, kemudian dengan perkembangan teknologi muncul warna lain yaitu warna merah dan warna hitam. Bahan pewarnanya terbuat dari bahan daun-daunan berbagai jenis yang dipermentasi hingga berubah warna sesuai dengan menjadi warna yang dikehendaki. Pada umumnya benang yang selesai *ditubar* atau *disop*, warnanya agak kusam. Benang ini dicerahkan kembali dengan menjemurnya dibawah sinar matahari terik untuk lebih memberikan kesan cemerlang. Nantinya sesudah itu sifat benang akan terasa agak kenyal dan semakin mudah terurai. Setelah dijemur, tahap selanjutnya memasuki proses penguntaian yang disebut *mangani* (menguntai). Untuk mempermudah proses penguntaian, benang terlebih dahulu digulung berbentuk bola. Dalam proses ini, kepiawaian para *partonun* sangat menentukan keindahan *ulos* dalam mengukur dan menghitung jumlah untaian benang menurut komposisi warna. Setelah diuntai, benang *ulos* dapat segera ditenun menjadi kain *ulos*. Setelah ditenun, kain *ulos* diberi hiasan-hiasan pengikat rambu *ulos*. Pekerjaan ini disebut *manirat*, dan orang yang mengerjakannya disebut *panirat*. *Sirat* adalah hiasan pengikat rambu *ulos*. Biasanya dibentuk dengan motif *gorga* (Naipospos:2007).

Proses pembuatan *ulos* tidak sesederhana dari apa yang sudah dijelaskan di atas. Setiap jenis *ulos* membawa kerumitan-kerumitan tersendiri dalam proses pengerjaannya. Proses pembuatannyapun cukup unik, menjadikannya sangat istimewa. Menggambarkan keragaman tersendiri. Terdiri atas tiga bagian. Yaitu, dua sisi yang ditenun sekaligus, dan satu bagian tengah ditenun tersendiri dengan proses yang sangat rumit. Bagian tengahnya terdiri atas tiga bagian. Bagian tengah atau badan, dua bagian lain sebagai ujung tempat pigura lelaki (*pinarhalak hana*) dan ujung tempat pigura perempuan (*pinarhalak boru-boru*). Setiap pigura diberi aneka ragam lukisan, antara lain : *antinganting sigumang*, *batuni ansimun*, dsb. Karenanya, menjadi sangat penting menempatkan *ulos* pada posisi yang tepat. Ada orang memakai *ulos* di bahunya (*dihadang* atau *sampe-sampe*). Seperti pemakaian selendang berkebayu. Ada yang memakainya sebagai kain sarung (*diabithon*), melilitkannya di kepala

(*dililithon*), dan ada pula yang mengikatnya dipinggang. *Ulos* juga memiliki berbagai macam jenis, antara lain : *Ulos Sadum, Pinussaan, Mangiring, Bintang maratur, Sirara, Sitoluntuho, Bolean, Sumbat, Sibolang, Suri-suri, Tumtuman, Ragi Hotang, Ragi Pangko, Runjat, Djobit, Simarindjamisi, Ragi Hidup*, dsb. Keanekaragaman nama-nama *ulos* tersebut dapat saja berbeda penyebutannya di suatu tempat dengan tempat lain. Namun pada prinsipnya masing-masing jenis dapat diklasifikasikan berdasarkan bentuk ragam hias (*gorga*), ukuran serta tujuan pemakaiannya. Sedangkan untuk ukuran, pada masa kini *ulos* biasanya dibuat mulai dari ukuran kecil untuk anak-anak, sedang, hingga ukuran terbesar. *Ulos* yang paling besar bisa mencapai kurang lebih dua meter dengan lebar 70 cm (biasanya disambung agar dapat dipergunakan untuk melilit tubuh). Untuk cara pemakaian, *ulos* biasa digunakan sebagai bahan pakaian, selendang / selempang, dililitkan ke kepala, sebagai sabuk / pengikat pinggang, dan sebagai alat untuk menggendong anak (Marbun, 1987 : 187 - 188).



Seiring dengan pertambahan waktu, *ulos* semakin memunculkan berbagai macam jenis / nama-nama *ulos*. Motif / ragam *ulos* sudah tidak terikat lagi dengan warna-warna ciri khas terawal orang Batak (merah, putih, dan hitam). Kemudian fungsi *ulos* berubah tidak sekedar sebagai kain yang disematkan. *Ulos* telah mulai dirancang untuk menjadi pakaian jadi, hiasan

dinding, taplak meja, dsb. Hal ini bisa saja merupakan sebuah kreativitas yang baik demi meningkatkan nilai ekonomisnya. Tetapi nilai filosofisnya dapat sewaktu-waktu pudar karena sejarah budaya akan *ulos* itu sendiri semakin tidak dimengerti dan berpotensi hilang pada generasi Batak berikutnya. *Ulos* bisa saja hanya akan menjadi sebuah kain yang tak ubahnya sama dengan kain-kain pada umumnya. Maka bila berdasarkan tinjauan ilmu komunikasi pemasaran, ada efek yang baik untuk didapatkan para *partonun* apabila memahami dan melakukan strategi yang tepat. Disinilah nantinya dibutuhkan kreativitas dari para *partonun* dalam mengkomunikasikan akan arti *ulos* itu sendiri secara lengkap kepada khalayak publik.

IV. Efek komunikasi pemasaran oleh partonun terhadap ulos

Komunikasi adalah proses penyampaian pesan dari komunikator (pemberi pesan) kepada komunikan (penerima pesan) melalui media yang digunakan untuk menghasilkan efek. Efek komunikasi adalah tujuan yang diharapkan dari proses komunikasi tersebut berupa *feedback* atau umpan balik. Adapun umpan balik tersebut dapat berupa, antara lain yaitu : kognisi (penambahan wawasan / pengetahuan), afeksi (sikap), dan psikomotorik (perubahan perilaku / perilaku baru). Kognisi diharapkan muncul dalam pikiran komunikan yang selanjutnya menimbulkan sebuah sikap dari komunikan dalam menanggapi pesan yang sudah dia pahami. Dan pada akhirnya muncul sebuah perubahan perilaku / perilaku baru atas apa yang telah disampaikan oleh komunikator sesuai dengan harapan yang diharapkan (Cangara, 1998:24--28). Maka penulis mencoba melihat apakah yang terjadi ketika sebuah *ulos* sebagai sebuah pesan, hendak / telah disampaikan komunikator (para *partonun*) kepada masyarakat publik (komunikan). Tentunya pesan tersebut akan memunculkan sikap / reaksi dari para komunikan, untuk mau atau tidak mereka melakukan apa yang disampaikan. Disinilah kreativitas para *partonun* dibutuhkan dalam menerapkan berbagai strategi komunikasi (pemasaran) yang efektif dan berdaya guna untuk kepentingan promosi terhadap *ulos*. Kreativitas dalam hal memikirkan strategi yang cocok untuk dilakukan oleh para *partonun* itu sendiri dalam memasarkan *ulos*.

Maka untuk itulah pemahaman akan kerangka komunikasi pemasaran diperlukan sebagai langkah kongkrit kreativitas itu sendiri. Kreativitas sangat penting dalam komunikasi pemasaran karena *partonun* bisa saja mengalami kerugian dalam hal waktu dan biaya jika melakukan kesalahan. Dalam merencanakan pemasaran, para *partonun* harus menentukan tujuan pemasarannya terlebih dahulu. Apakah langsung mengarahkan konsumen untuk memakai *ulos*, atau hanya akan mengarahkan penjualan ke pihak-pihak yang akan menjualnya kembali. Sebuah rencana kerja pemasaran yang komprehensif dibutuhkan untuk mempelajari sasaran pemasaran yang sesungguhnya, apakah konsumen baru,

konsumen yang sudah lama dan biasa, atau konsumen yang tidak tetap. Selanjutnya adalah memutuskan metode pemasaran apa yang akan digunakan, terkait mempelajari media yang digunakan. Apakah media tersebut mampu untuk menjangkau lapisan konsumen yang menjadi sasaran pemasaran. Untuk memasarkan *ulos*, ada banyak jenis media yang dapat digunakan, antara lain : poster, banner, flyer, tv, radio, situs internet, dsb. Media yang telah dipilih untuk digunakan, harus dapat merebut perhatian konsumen terhadap *ulos*. *Partonun* sejak dari awal ketika masih memikirkan *ulos* apa yang akan dibuat, hingga sampai tahap akhir menjual *ulos* tersebut harus memikirkan ini.

Menurut hemat penulis, sebaiknya *partonun* memilih untuk turut ambil bagian dalam usaha pemasaran hingga ke tangan konsumen sesungguhnya (bukan hanya sampai ke tangan distributor lagi). Disinilah kreativitas sangat penting karena komunikasi pemasaran membutuhkan tehnik-tehnik dalam memperkuat strategi meraih segmentasi pasar. Para *partonun* harus kreatif menemukan strategi penjualan yang paling efektif dalam menarik minat konsumen. Mereka jeli mempelajari siapakah mereka yang menjadi konsumen, dan sebaliknya sasaran pemasaran tersebut mengenal *partonun* dengan baik. Karena komunikasi pemasaran merupakan perwujudan dari konsep-konsep komunikasi antara *public relations* dan pemasaran. *Public relations* memusatkan perhatian pada interaksi jangka panjang antara organisasi dengan publik yang berkaitan dengan bagaimana usaha organisasi untuk memperoleh dukungan yang baik dari publik. Sedangkan pemasaran memusatkan perhatian pada produk atau jasa untuk memenuhi keinginan dan kebutuhan konsumen (Suryadi,2007:16--31). Strategi utama yang dapat disarankan adalah usaha membangun citra yang baik dimata konsumen. Untuk membangun citra *partonun* dengan *ulos* nya, perlu didukung dengan empat pilar yang saling memperkuat, yakni : *personal branding*, *product branding*, *corporate branding*, dan *industrial branding*.

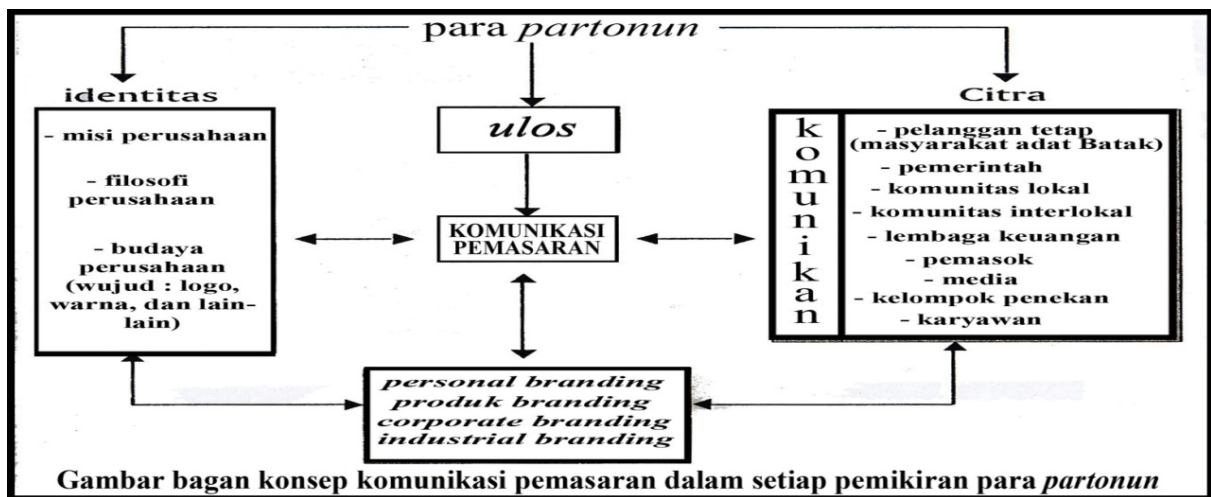
Personal branding merupakan identitas pribadi yang mampu menciptakan sebuah respon emosional terhadap orang lain mengenai kualitas dan nilai yang dimiliki orang tersebut. Jauh sebelum produk atau layanan mereka dibeli, konsumen harus telah lebih dahulu “membeli” ide dan kepribadian sipembuat. Maka dalam hal ini identitas pribadi sebagai *partonun*, harus mampu lebih kuat dikenal publik dibandingkan profesi sejenis. *Personal branding* bukan merupakan pilihan, karena setiap orang atau perusahaan telah memiliki *personal branding*. Hanya saja, seberapa besar kekuatan *personal branding* mampu terekam kuat di benak orang lain, dan bagaimana dampak positif atau negatif yang ditimbulkan (www.sinarharapan.co.id). *Product branding* terkait bagaimana membuat *ulos* dapat dikenal sebagai produk kerajinan warisan leluhur masyarakat Batak yang bernilai tinggi (mutu bahan, estetika, dan historis). Kedua hal ini sangat berpotensi direalisasi karena sejarah *ulos* telah

sejak dahulu kala memiliki keistimewaan yang mungkin tidak dipunyai oleh produk kain tradisional lainnya. *Ulos* bukan sekedar produk kerajinan berbentuk kain. *Ulos* punya “kedudukan” (sebagai ungkapan *holong* = kasih) dan hidup serta menyatu dalam setiap / berbagai aktivitas adat batak. Hal ini sangat unik / luar biasa nilainya dimata dunia. Dalam masyarakat dunia modern, mereka cenderung mencari hal seperti ini, hingga rela membayar *ulos* dengan harga tinggi apabila memang benar hasil karya tangan (bukan mesin), karena diyakini sebagai “*ulos* yang punya jiwa”. Karena itu *ulos* dapat menjadi sebuah produk “*high-art product*” untuk konsumsi publik di era globalisasi ini. Maka ketika kita berpikir tentang *partonun*, yang terlintas dalam benak adalah pekerjaan menenun kain tradisional *ulos* yang jauh lebih indah dibandingkan penenun kain tradisional yang lain. Konsumen harus dapat melihat *partonun* sebagai seorang penenun kain tradisional yang bersemangat, terampil, dan cerdas. Ciri khas itu yang akan terekam di benak masyarakat, sehingga menciptakan *personal branding* yang pertama paling cepat dan kuat diingat, biasa disebut TOM (*Top of Mind*). TOM ini menjadi sebuah variabel yang sangat penting, karena ketika aneka produk kain tradisional disebutkan, yang pertama kali diingat konsumen adalah *ulos*. Maka sangat mungkin konsumen akan membeli produk *ulos* pertama kali dibandingkan produk sejenis

Selanjutnya untuk meningkatkan image yang baik, dapat dibentuk usaha bersama dalam sebuah perusahaan kecil / menengah. Perusahaan tidak harus berskala besar (dikuasai oleh para pemilik modal besar). Tetapi yang menjadi titik berat adalah bagaimana meningkatkan apa yang disebut *corporate branding*. *Corporate branding* menyangkut persoalan mengelola, menyajikan, dan memposisikan berbagai potensi yang mereka miliki supaya tercipta persepsi publik tentang citra perusahaan yang ingin disampaikan. Jadi disini bagaimana perusahaan coba menjelaskan tawaran apa saja yang didapat terhadap apa yang konsumen bayarkan atau gunakan. Hal yang terpenting juga adalah *corporate branding* memiliki pengaruh terbesar dalam membangun kepercayaan konsumen. Yang tentunya berkonsekuensi pada loyalitas konsumen untuk senantiasa memakai produk mereka. Maka dapat disimpulkan kreativitas dalam berinvestasi dalam membangun reputasi *corporate branding* yang yang kuat, memiliki kontribusi yang lebih besar untuk menciptakan konsumen yang benar-benar loyal. Alhasil perusahaan dapat lebih fokus pada peningkatan *corporate branding* agar lebih siap dalam berkompetisi mempertahankan loyalitas konsumen yang sebenar-benarnya. Adapun pilar yang terakhir, *industrial branding* dipahami sebagai kesatuan dari berbagai unit perusahaan, dalam hal ini mengelompokkan berbagai ukm *partonun*. Hal ini sebenarnya sudah merupakan tugas / tanggungjawab dari pemerintah menangani perihal *industrial branding*. Salah satu pekerjaan *industrial branding* adalah dalam mempromosikan sektor industri kerajinan tangan dan furnitur andalan sebagai ikon Indonesia di dunia global. *Ulos*

yang dibuat dan dikenakan masyarakat Batak di Sumatera Utara termasuk yang kurang dikenal masyarakat luas, maka masih sangat memungkinkan untuk dijadikan ikon selain kain tradisional yang lainnya (www.kompas.com).

Maka penting sekali adanya inisiatif dari para *partonun* untuk kreatif memikirkan langkah tepat dalam memasarkan produk *ulos* mereka. Para *partonun* bukanlah orang-orang yang tak terpelejar, mereka bisa memikirkan langkah kongkrit menciptakan komunikasi pemasaran melalui empat pilar *branding* yang sudah dijelaskan di atas. Di bawah ini ada sebuah bagan konsep pemikiran yang selayaknya dapat dipikirkan oleh para *partonun* (terutama yang berjiwa visioner), untuk mau menciptakan komunikasi pemasaran akan produk *ulos*. Tentu saja konsep dapat dikembangkan seluas-luasnya dengan menyesuaikan kondisi di lapangan yang bisa saja berbeda antara satu tempat dengan tempat yang lain.



V. Penutup

Apa yang telah dijabarkan diatas, mungkin masih menjadi hal yang sulit untuk dapat langsung diterapkan bagi para *partonun* sebagai tindak nyata kreativitas tersebut. Ada faktor penghambat terutama menyangkut faktor SDM dari para *partonun* itu sendiri. Bukan sebuah hal mustahil apabila ke depan ada kesadaran bahwa *partonun* dapat berkembang dan melakukan strategi komunikasi pemasaran yang benar akan produk *ulos* sebagai barang dagangan dan memiliki nilai budaya yang tinggi. Maka *harkat* martabat *partonun* pasti akan naik seiring naiknya tingkat perekonomian mereka. Namun peran serta pemerintah dan pemilik modal justru sangat diharapkan dapat membantu bekerja sama mewujudkan konsep komunikasi pemasaran yang jelas dan tepat.

Kepustakaan

- Chalid, Suhardini, 2000. **Tenun Ikat Indonesia**. Jakarta : Museum Nasional.
- Cangara, Hafied, 1998. **Pengantar Ilmu Komunikasi**. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Simatupang, Defri, 2007. *Partonun di Pematang Siantar (Sebuah Catatan Transformasi Gagasan Pembuat Ulos*, dalam **Berkala Arkeologi Sangkhakala Vol. X No. 19**. Medan: Balai Arkeologi Medan, hal.1--8
- Suryadi, 2007. **Strategi Mengelola Public Relations Organisasi**. Jakarta: EDSA Mahkota.
- Mundarjito, 1981. **Etnoarkeologi Peranannya dalam Pengembangan Arkeologi Indonesia**. Jakarta.
- Marbun & Hutapea, 1987. **Kamus Budaya Batak Toba**. Jakarta: Balai Pustaka.
- Partanto, A. Pius, 2001. **Kamus Ilmiah Populer**. Surabaya: Arkola.
- Simandjuntak, Bungaran, 2002. **Konflik Status & kekuasaan Orang Batak Toba**, Yogyakarta: Jendela.
- Sitanggang, Hilderia, 1990. **Isi dan kelengkapan rumah tangga tradisional menurut tujuan, fungsi dan kegunaan suku bangsa Batak Toba, Daerah Tapanuli Utara, Sumatera Utara** : Direktorat Sejarah Dan Nilai Tradisional.

<http://rumametmet.com/?p=222>. diakses pada tgl 2 April 2009, pkl.08 00 WIB

<http://www.kompas.com/kompascetak.php/read/xml/2008/05/11/01453764/ulos.partonun.merdi.sihombing>. diakses pada tgl 2 April 2009, pkl.08 00 WIB

<http://www.nainggolan.net/ulos.htm>. diakses pada tgl 15 April 2009, pkl.11 00 WIB

<http://www.sinarharapan.co.id/berita/0806/24/eko09.htm>. diakses pada tgl 27 April 2009, pkl.10 50 WIB

<http://www.tanobatak.wordpress.com>. Diakses pada tgl 4 April 2009, pkl 09.45 WIB

ANGKLUNG, PERKEMBANGANNYA DARI MASA KE MASA

Deni Sutrisna
Balai Arkeologi Medan

Abstract

Angklung, is one of the instrument made of bamboo which's popular in west Java, had been known since the Clasic era (around 9 to 14 century). At first, angklung was used in traditional ceremony that related with agriculture, such as:ritual to Dewi Sri. Now, angklung is as an instrument for entertaining.

Kata kunci: angklung, alat musik, kreativitas

I. Pendahuluan

Berbicara tentang alat musik bambu tentunya tidak lepas dari keberadaan tanaman bambu sebagai tanaman khas di Indonesia. Tanaman bambu termasuk dalam Kelas *Angiospermae*, Subkelas *Monokotil*, Famili *Poaceae*, Subfamili *Bambusoideae* (Dransfield,1980:121 dalam Aziz,2001:264). Tanaman ini dapat tumbuh pada dataran rendah hingga lereng-lereng bukit atau pegunungan. Keberadaannya sejak dulu telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari aktivitas keseharian manusia. Kadang tanaman bambu sengaja ditanam di atas benteng-benteng tanah sebagai penguat konstruksi benteng tersebut, seperti benteng tanah di sekitar Biaro Sipamutung, Padanglawas dan Kuala Batte, Aceh Barat Daya. Tanaman bambu juga dimanfaatkan sebagai bahan untuk membuat makanan (*rebung*), komponen bangunan, peralatan rumah tangga, dan instrumen musik. Pemanfaatan bambu untuk memenuhi kebutuhan itu menggambarkan adanya hubungan antara manusia dengan alam sekitarnya. Selain itu pemanfaatan bambu sebagai peralatan maupun instrumen juga mengandung nilai seni.

Data arkeologi mengenai bambu maupun peralatannya terdapat dalam berbagai sumber, antara lain berupa jejak daun dari Situs Wonoboyo, dalam naskah kuna seperti *Smaradahana*, *Ghatotkacasraya*, *Nagarakrtagama*, *Ramayana*, *Ghatotkacasraya*, *Arjunawijaya*, dalam prasasti yaitu Prasasti Talangtuwo, Prasasti Trunyan, Prasasti Bwahan Wingkangranu, serta dalam bentuk relief terdapat pada Candi Borobudur, Jago, Panataran, Jawi, dan dalam berita Cina (Aziz,2001:268--269). Pada beberapa naskah itu disebutkan jenis bambu seperti *pring*, *petung*, *wuluh*, dan lain-lain. Di dalam kitab *Arjunawijaya* yang ditulis oleh Mpu Tantular pupuh 22.10 dilukiskan jenis bambu *wuluh* memiliki suara menciut. Bila bambu diayun-ayunkan angin akan memperdengarkan suara yang mirip dengan rintihan dan keluhan seperti keluh kesah seorang wanita, ini dilukiskan dalam pupuh 4.4 naskah *Arjunawiwaha* yang ditulis oleh Mpu Kanwa. Di dalam kitab *Smaradahana* dan

Ghatotkacasraya juga digambarkan bahwa bambu telah dimanfaatkan sebagai peralatan seperti saluran air, dan wadah-wadah untuk air maupun menanak nasi (Aziz,2001:269).

Kemudian mengenai alat musik bambu digambarkan dalam Kitab Ramayana, dengan sebutan '*bangsi*' (XXVI, pupuh 24). Menurut Kunst, istilah '*bangsi*' atau '*wangsi*' berasal dari bahasa Sanskerta '*vamsa*' yang berarti bambu dan kemudian pada masa Jawa Kuna kata tersebut berarti seruling melintang (Ferdinandus,1999). Pada beberapa panel relief yang dipahatkan di Candi Borobudur terdapat adegan yang menggambarkan pemanfaatan seruling untuk mengiringi tarian (Kempers,1959, *plate* 80).

Selanjutnya di dalam Prasasti Bebetin A1 berangka tahun 818 Saka (896 M) pada lempeng tembaga no. IIb.5, disebutkan bahwa pembayaran pajak bangunan suci dikenakan pula terhadap pemain alat pukul (*pamukul*), gending (*pageñding*), angklung bambu (*pabuñjing*), gendang (*papadaha*), suling (*parbhansi*), topeng (*partapukan*), dan wayang (*parbwayang*) (Ferdinandus,1999:314). Di dalam prasasti tersebut secara tidak langsung menggambarkan dimanfaatkannya beberapa alat musik bambu diantaranya angklung. Di dalam Kitab Negara Kertagama pupuh 11.7, menyebutkan tentang digunakannya angklung untuk menyambut kedatangan Raja Hayam Wuruk (<http://beta.pikiran-rakyat.com>). Raja Hayam Wuruk merupakan raja yang memerintah di Mojopahit pada abad ke- 14 M.

Di Tanah Sunda (Jawa Barat), belum terdapat data arkeologi yang menyebut secara langsung tentang angklung, namun diperkirakan alat musik ini telah dikenal sebelum kerajaan Sunda berdiri yaitu sekitar awal abad ke- 11 M. Pemanfaatannya diperkirakan berkaitan dengan ritus padi. Hal ini masih bersifat hipotesis awal dikaitkan dengan adanya kerajaan tersebut (<http://www.kasundaan.org>). Tentang kerajaan Sunda ini disebutkan dalam pertulisan prasasti di daerah Cibadak, Kabupaten Sukabumi, Jawa Barat yang dibuat oleh Sri Jayabhupati berangka tahun 952 Saka (1030 Masehi) (<http://akibalangantrang.blogspot.com/2008/09>). Kemudian alat musik itu semakin berkembang pada masa kerajaan Pakuan Pajajaran abad ke- 16. Sumber lain menyebutkan bahwa salah satu jenis angklung yang dikenal dengan sebutan Angklung Gubrag masih dimanfaatkan sejak lebih dari 400 tahun lampau (Kurnia,2003). Masa yang sama ketika kerajaan Pakuan Pajajaran berkuasa.

Selanjutnya tentang alat musik angklung juga disinggung dalam catatan perjalanan orang Eropa ke tanah Sunda pada abad ke- 19, disebutkan bahwa di daerah ini sering terlihat permainan angklung oleh orang-orang setempat (<http://wrm-Indonesia.org>). Hingga kini alat musik ini terus berkembang dan populer di tanah Sunda. Berbagai tinggalan arkeologis dan catatan sejarahnya menggambarkan perjalanan sejarah alat musik angklung dari masa ke

masa. Berkenaan dengan itu tentunya alat musik tersebut juga mengalami perkembangan baik bentuk maupun fungsinya.

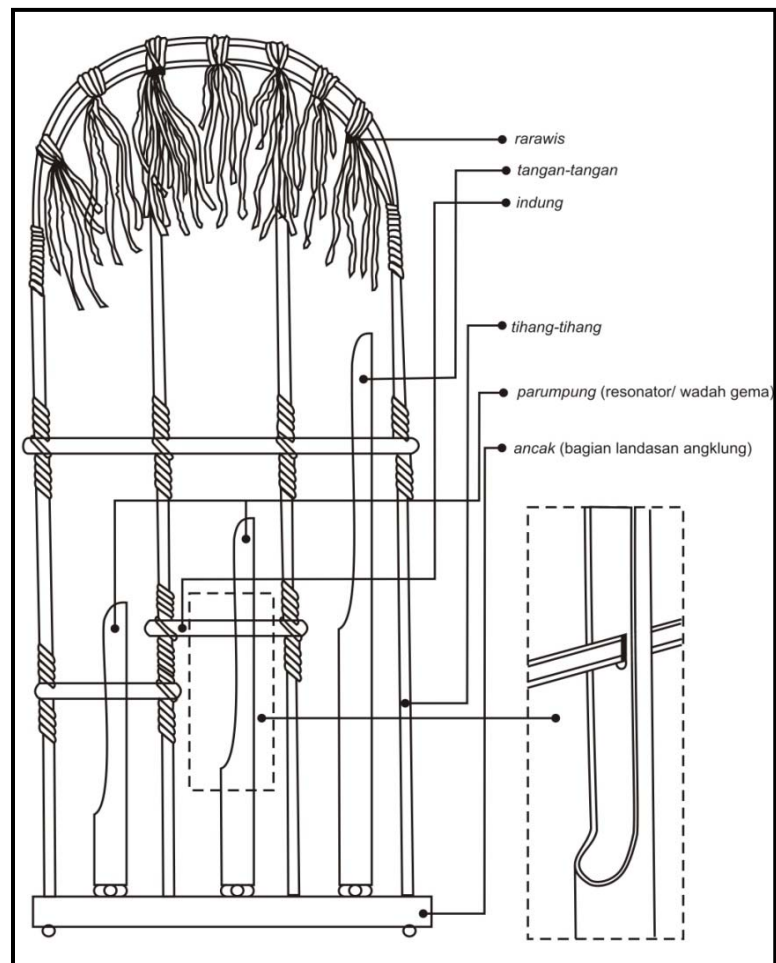
II. Bahan dan bentuk alat musik angklung

Secara morfologis bambu dapat dibagi atas bagian akar, buluh (batang), dan daun. Karakteristik bambu adalah tumbuhan rumput-rumputan (*herba*) yang berkayu, hidup berumpun dengan tinggi berkisar antara 50 cm -- 36 m, tidak memiliki lapisan pertumbuhan tetapi berongga seperti rumput-rumputan anggota sesukunya memiliki helai dan relatif sempit dengan pertulangan daun yang sejajar, serta variasi diameter batang yang berkisar antara 3 cm -- 20 cm. Sebagai bahan alat musik, bambu telah menjadi bagian dalam kekhasan musik tradisional Indonesia. Dari bunyi nada yang dikeluarkan, alat musik bambu memiliki perbedaan dengan alat musik modern.

Alat musik angklung misalnya, dibunyikan dengan cara digoncangkan sehingga menghasilkan bunyi yang bergetar dalam susunan nada 2, 3, sampai 4 nada dalam setiap ukuran, baik besar maupun

kecil. *Laras* (nada) alat musik angklung sebagai musik tradisi Sunda kebanyakan adalah *laras salendro* dan *pelog*. *Laras salendro* terdiri dari 10 (sepuluh) nada, sedangkan *laras pelog* terdiri dari 7 (tujuh) nada (<http://www.forumbebas.com>).

Alat musik ini menggunakan jenis bambu yang disebut *awi wulung* (bambu berwarna hitam) dan *awi temen* (bambu berwarna putih). Purwa rupa alat musik angklung; tiap nada (*laras*) dihasilkan dari bunyi tabung bambunya yang berbentuk batangan (*wilahan*) setiap ruas bambu, mulai dari ukuran kecil hingga besar



Detail bagian-bagian angklung

(<http://id.wikipedia.org/wiki/Angklung>). Winitasasmita & Budiawan (1978) merinci bagian-bagian angklung secara detail dalam gambar di atas.

Angklung biasanya dimainkan oleh banyak orang sehingga sering disebut orkestra tradisional. Setiap instrumen dibentuk dari tiga tabung bambu yang panjangnya tidak sama, dapat digerakkan pada sebuah bingkai, cukup menggerakkan sedikit pergelangan tangan untuk menghasilkan satu nada. Semua instrumen modelnya sama (jumlahnya dapat mencapai puluhan), namun masing-masing menghasilkan nada yang berbeda, tabung yang



Satu set angklung yang dimainkan oleh satu orang (<http://ms.wikipedia.org>)

terkecil berukuran sekitar 20 cm, yang paling panjang lebih dari 1 m. Setiap pemain menggerakkan angklungnya apabila gilirannya tiba, atas petunjuk dirigen dan lagu yang dihasilkan merupakan kombinasi dari nada-nada sederhana tadi (Lombard,2000:240). Terkadang dalam suatu pertunjukan satu orang ada yang memainkan satu set alat musik angklung yang disusun secara berderet dari angklung yang berukuran paling kecil hingga angklung berukuran besar.

III. Angklung, fungsi dan perkembangannya di Tanah Sunda

Di Tanah Sunda diperkirakan angklung sudah dikenal sejak sekitar awal abad ke- 11 M. Tidak menutup kemungkinan bahwa angklung juga telah ada di tanah Sunda pada masa itu, mengingat adanya hubungan antara kerajaan di Jawa (Jawa Timur, Jawa Tengah) dengan kerajaan Sunda (Jawa Barat). Hubungan tersebut salah satunya terlihat pada Prasasti Sanghiyang Tapak atau Prasasti Bantarmuncang yang ditemukan di daerah Cibadak, Sukabumi, Jawa Barat. Menurut Richadiana kartakusuma pertulisan dalam prasasti itu dituliskan dengan aksara "menonjol keluar" (*basrelief*) seperti aksara yang ditemukan pada beberapa prasasti masa Kadiri, yakni aksara Kwadrat. Pembawa budayanya adalah Airlangga (menantu Dharmawangsa Tguh Anantawikramottunggadewa), sehingga bahasanya banyak dipengaruhi kosakata Jawa Kuno masa pemerintahan Dharmawangsa Tguh (<http://groups.yahoo.com/group/kisunda/message/19214>). Selanjutnya angklung terus berkembang hingga pada masa Kerajaan Pakuan Pajajaran sekitar abad ke- 16. Disebutkan bahwa pada masa itu digunakan sebagai penggugah semangat (para prajurit) dalam

pertempuran. Fungsi angklung sebagai penggugah semangat masih terus terasa sampai pada masa penjajahan Kolonial Belanda.

Di sisi lain alat musik angklung juga dimanfaatkan oleh masyarakat terutama dalam upacara-upacara tradisional yang berkaitan dengan pertanian. Salah satu jenisnya adalah Angklung Gubrag yang masih dimanfaatkan sejak lebih dari 400 tahun lampau, kini dikenal di daerah Jasinga, Bogor (Kurnia,2003). Kemunculan angklung di Tanah Sunda berawal dari ritus padi. Angklung diciptakan dan dimainkan untuk memikat Dewi Sri turun ke Bumi agar tanaman padi rakyat tumbuh subur (<http://bandungkab.go.id>). Terciptanya alat musik itu berkaitan dengan pandangan hidup masyarakat Sunda yang agraris dengan sumber kehidupan dari pertanian dengan padi sebagai makanan pokoknya.

Berawal dari perenungan masyarakat Sunda dahulu dalam mengolah pertanian (*tatanen*) terutama di sawah dan huma, terciptalah syair dan lagu sebagai penghormatan dan persembahan terhadap Dewi Sri, serta upaya tolak bala (*nyinglar*) agar cocok tanam mereka tidak mengundang malapetaka, baik gangguan hama maupun bencana alam lainnya. Selanjutnya lagu-lagu tersebut disertai pengiring bunyi tabuh yang terbuat dari batang-batang bambu yang dikemas sederhana, kemudian lahirlah struktur alat musik bambu yang dikenal sekarang sebagai angklung (<http://id.wikipedia.org/wiki/Angklung>). Pada awalnya itu dibawakan dalam tangga nada *pentatonis* (terdiri dari 5 nada pokok: *da mi na ti la*) dan dimainkan dengan melodi yang berulang.

Di samping itu dalam permainan angklung tradisional tersebut, disertai pula dengan unsur gerak dan *ibing* (tari) yang ritmis dengan pola dan aturan-aturan tertentu, sesuai dengan kebutuhan upacara penghormatan pada waktu mengarak padi ke lumbung (bahasa Sunda: *ngampih pare, nginebkeun*). Juga pada saat-saat mengawali menanam padi yang di sebagian tempat di Jawa Barat disebut *ngaseuk*. Demikian pula pada saat pesta panen dipersembahkan permainan angklung, selain itu juga dimainkan alat musik calung. Calung adalah alat musik bambu lain yang pernah disebut dalam prasasti Bwahan Wingkanganru berupa lempengan tembaga pada lembar IIIa (Atmodjo,1985:17,47). Pada permainan angklung yang berkaitan dengan upacara panen, kesenian ini menjadi sebuah pertunjukan yang sifatnya arak-arakan atau *helaran*. Perkembangan selanjutnya permainan angklung juga diiringi alat musik tradisional lain seperti gong, kendang, dan terompet.

Alat musik angklung mencapai hampir semua daerah di bagian barat Jawa, dan digunakan untuk memperkaya peraturan adat tradisional di Banten, Baduy (daerah Kanekes), Sukabumi, Cirebon, dan lain-lain. Dalam pementasan, angklung dimainkan dengan kesenian tradisional Sunda dan budaya lainnya yang dikenal kemudian sebagai Degung Angklung,

yang dimainkan sebagai pengiring musik tarian tradisional atau permainan-permainan tradisional.

Di masa Pemerintahan Kolonial Belanda popularitas angklung pernah menurun, karena hanya di mainkan oleh anak-anak dan digunakan untuk ngamen. Pada tahun 1938, seorang guru HIS pada zaman kolonial Belanda, Daeng Soetigna berupaya mengangkat kembali citra angklung tersebut, dimulai di daerah Kabupaten Kuningan, Jawa Barat (Winitasmita & Budiawan,1978:13). Upaya itu dilakukan dengan memodernisasi pengaturan nada angklung ke dalam skala nada dari yang *pentatonis* menjadi nada yang *diatonis*/tujuh tangga nada pokok (*do re mi fa sol la si*). Perubahan tersebut memberi dampak positif sehingga angklung menjadi populer dan dimainkan pada *event* nasional maupun internasional hingga kini.

Sejak kemunculannya hingga masa kini alat musik angklung telah mengalami perkembangan, tidak hanya tangga nada tetapi juga fungsi dan peranannya. Di kalangan masyarakat pada mulanya angklung dibuat berkaitan dengan ritus padi yaitu mengiringi lagu-lagu yang dinyanyikan para petani untuk memuja Dewi Sri (dewi padi), serta mengiringi upacara-upacara tradisional berkaitan dengan pertanian maupun religi. Upacara-upacara tradisional itu sebagian masih dilaksanakan hingga kini, sehingga angklung sebagai alat musik pengiring masih tetap digunakan bersama alat musik tradisional yang lain dalam kegiatan tersebut. Di kalangan kerajaan tercatat bahwa alat musik angklung merupakan alat musik untuk menyambut kedatangan seorang raja, kemudian sebagai penggugah semangat prajurit menuju medan pertempuran.

Ketika nada-nada angklung telah diubah oleh Daeng Soetigna menjadi *diatonis*, alat musik ini semakin populer dan dikenal luas oleh masyarakat di Nusantara. Kemudian setelah kemerdekaan RI pada masa Presiden Soekarno alat musik ini sering dipagelarkan pada *event* nasional maupun internasional (Lombard,2000:240--241). Bermula pada tahun 1955 Presiden Sukarno meminta Daeng Soetigna membuat konser angklung kreasinya dalam acara Konferensi Asia Afrika di Gedung Merdeka, Bandung. Sejak itulah angklung *diatonis* ciptaan Daeng Soetigna mendunia sehingga dipelajari oleh orang-orang dari berbagai belahan dunia antara lain Amerika, Inggris, Belanda, Jerman, Jepang, Korea, dan Malaysia (<http://www.kasundaan.org>). Dengan demikian alat musik angklung diakui sebagai salah satu budaya daerah yang menjadi bagian dari budaya nasional. Sebagai salah satu alat musik tradisional, dalam perkembangannya angklung juga berkolaborasi dengan alat musik lainnya, seperti alat musik modern maupun alat musik tradisional lainnya. Winitasmita & Budiawan (1978) menyebutkan bahwa angklung pernah dimainkan bersama alat musik tradisional lain dalam kesenian Reog Ponorogo, Jawa Timur.

IV. Angklung, kreativitas seni yang harus dilestarikan

Beberapa waktu lalu alat musik angklung pernah diklaim oleh pihak Malaysia dan dipasarkan lewat dunia perpelancongannya sebagai *Music Bamboo Malay*. Klaim tersebut tentunya merugikan Indonesia karena dianggap sebagai pengekor, sehingga akan meminggirkan posisi angklung di pergaulan antarbangsa. Padahal melalui data sejarah dan data arkeologis menjelaskan bahwa alat musik tersebut telah lama berkembang di Nusantara, khususnya Jawa bahkan sejak abad ke- 9 M. Melalui prasasti Bebetin A1 berangka tahun 818 Saka (896 M), digambarkan bahwa pemain angklung bambu (*pabunjing*) merupakan profesi penting sehingga dikenai pajak berkaitan dengan upacara keagamaan pada bangunan suci. Melalui prasasti itu juga tergambar bahwa angklung merupakan salah satu alat musik pengiring dalam upacara keagamaan masa itu. Dalam perkembangannya alat musik angklung tidak hanya digunakan pada upacara-upacara keagamaan tetapi juga pada *event* penting di kerajaan seperti menyambut kedatangan Raja Hayam Wuruk (abad ke- 14).

Alat musik angklung diperkirakan telah berkembang di Jawa Barat sekitar abad ke- 11 hingga masa-masa kerajaan Pakuan Pajajaran (sekitar abad ke- 16). Di Tanah Sunda angklung tidak hanya populer di kalangan kerajaan tetapi juga di masyarakat. Kepopuleran angklung di Tanah Sunda didukung oleh pemanfaatannya sebagai alat musik pengiring dalam kegiatan pertanian maupun upacara-upacara tradisional yang menyertainya. Kemudian tahun 1938 di tangan para seniman pengaturan nada-nada angklung semakin dimodernisasi, sehingga alat musik tradisional ini juga dapat dimainkan untuk mengiringi lagu-lagu yang modern. Selanjutnya angklung menjadi alat musik yang cukup dikenal di Nusantara, digunakan pada *event-event* nasional maupun internasional, sehingga angklung dipelajari oleh berbagai bangsa. Bahkan sebelumnya pada tahun 1908 alat musik ini telah masuk ke Thailand oleh musisi Luang Pradit Phairoh, salah seorang anggota rombongan Pangeran Bhanubhandu dari Thailand yang berkunjung ke Pulau Jawa. Sejak saat itu, angklung berkembang di Thailand sehingga memiliki bentuk tersendiri yang disesuaikan dengan sistem musik di Thailand (<http://pr.qiandra.net.id>). Selanjutnya ketika sudah memasuki masa kemerdekaan RI, misi-misi kebudayaan Indonesia sering dikirim ke mancanegara terutama negara-negara di Asia Tenggara.

Uraian di atas menggambarkan bahwa angklung merupakan warisan budaya asli Indonesia. Kemunculannya sejak berabad-abad yang lalu, serta fungsi dan peranan di masyarakat maupun pemerintahan masa itu, menjelaskan bahwa angklung merupakan salah satu hasil kreativitas masyarakat Indonesia. Angklung sebagai alat musik tradisional merupakan sumberdaya budaya yang perlu dilestarikan. Di dalam pelestariannya perlu melibatkan partisipasi masyarakat, mengingat sumberdaya budaya itu merupakan “milik” masyarakat.

Pelestariannya tidak hanya menyangkut fisik saja, tetapi juga kepedulian terhadap kebermaknaan sosial (*sosial significance*) dari sumberdaya budaya itu (Prasodjo,2004). Angklung tidak hanya sebagai alat musik tradisional yang mengalami perkembangan dari masa ke masa, tetapi lebih dari itu angklung telah menjadi bagian dalam sendi-sendi kehidupan masyarakat Indonesia terutama masyarakat Sunda. Sangat wajar bila hasil kreativitas masyarakat itu kemudian diberi hak paten dengan cara mendaftarkannya kepada lembaga/instansi yang berwenang dan lembaga dunia (UNESCO).

V. Penutup

Angklung merupakan salah satu alat musik tradisional yang memiliki nilai sejarah dan budaya. Berbagai hal tentang alat musik angklung tertuang dalam pertulisan pada naskah-naskah kuna maupun prasasti. Sebagai alat musik, angklung memiliki kekhasan antara lain, berbahan bambu sehingga mudah diperoleh dari lingkungan sekitar, mudah dimainkan oleh berbagai kalangan mulai dari anak-anak hingga dewasa, dan bunyi yang dihasilkan sangat khas. Kekhasan tersebut menyebabkan angklung semakin populer dari waktu ke waktu. Alat musik ini juga memiliki keragaman fungsi dan peranan dalam sendi-sendi kehidupan masyarakat maupun pemerintahan dari masa ke masa. Seiring perubahan jaman dan kebutuhan sebagai alat musik, angklung juga mengalami perkembangan terutama pada tangga nadanya, yaitu dari tangga nada *pentatonis* (tradisional) ke tangga nada *diatonis* (modern). Perkembangan itu merupakan hasil kreativitas seniman sehingga angklung dapat disejajarkan dengan alat musik lainnya yang lebih modern. Sebagai hasil kreativitas sekaligus warisan budaya nasional sudah sepatutnya angklung dilestarikan dan dilindungi.

Kepustakaan

- Adriati, Ira, 2004. **Perahu Sunda**, *Kajian Hiasan Pada Perahu Nelayan di Pantai Utara dan Pantai Selatan Jawa Barat*. Bandung: PT Kiblat Buku Utama
- Atmodjo, Soekarto K., 1985. *Data Perundagian di Dalam Prasasti Kuno*, makalah dalam **Diskusi Ilmiah Arkeologi** IAAI Komisariat Yogyakarta. Jakarta: Puslit Arkenas
- Aziz, Fadhila Arifin, 2001. *Pemanfaatan Bambu dan Relevansinya Dengan Nilai-nilai Budaya di Masa Lampau* dalam **EHPA, Mencermati Nilai Budaya Masa Lalu Dalam Menatap Masa Depan**. Jakarta: Proyek Peningkatan Penelitian Arkeologi Jakarta
- Ferdinandus, Pieter Eduard Johannes, 1999. **Alat-alat Musik Masa Jawa Kuna (Abad IX-XV Masehi): Sebuah Kajian Mengenai Bentuk dan Fungsi Ansambel**, Disertasi. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada
- Kempers, A.J.Bernet, 1989. **Ancient Indonesian Art**. Amsterdam: C.P.J. van der Peet
- Koentjaraningrat, 1993. **Ritus Peralihan di Indonesia**. Jakarta: Balai Pustaka
- Kurnia, Ganjar, 2003. **Deskripsi Kesenian Jawa Barat**. Bandung: Dinas Kebudayaan & Pariwisata Jawa Barat
- Lombard, Denys, 2000. **Nusa Jawa: Silang Budaya, Batas-batas Pembaratan**, Bagian I. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Natapradja, Iwan, 2003. **Sekar Gending**. Bandung: PT Karya Cipta Lestari

Prasodjo, Tjahyono, 2004. *Arkeologi Publik*, makalah dalam **Pelatihan Pengelolaan Sumberdaya Arkeologi Tingkat Dasar**. Mojokerto: Deputi Bidang Sejarah dan Purbakala, Kementerian Budpar

Sukirnanto, Slamet, 2000. *Peran Kreativitas Sebagai Pemersatu Bangsa* dalam **Merekatkan Kembali Bangsa yang Retak**. Jakarta: Ditjenbud

Tim Penyusun, 1994. **Kamus Besar Bahasa Indonesia**, Edisi Kedua. Jakarta: Balai Pustaka

Winitasmita, Mohd. Hidayat & Budiaman, 1978. **Angklung, Petunjuk Praktis**. Jakarta: PN Balai Pustaka

<http://akibalanganrang.blogspot.com/2008/09>

<http://beta.pikiran-rakyat.com>

<http://pr.qiandra.net.id>

<http://groups.yahoo.com/group/kisunda/message/19214>

<http://ms.wikipedia.org/wiki/Angklung>

<http://wrm-Indonesia.org>

<http://www.forumbebas.com>

<http://www.kasundaan.org>

PANJI, KARYA NUSANTARA YANG MENDUNIA: SUATU KAJIAN FOLKLOR TENTANG KEBERTERIMAAN “BARANG” IMPOR

Ery Soedewo
Balai Arkeologi Medan

Abstract

Panji story is one of creativity form from ancient Java periode that's still enjoyed till now in many representation forms. The spread of it not only in South-East Asia archipelago but also to South- East Asia mainland. The similarity of some autochton elements made the story could be accepted in anyplace

Kata kunci: Panji, folklor, pribumi, keberterimaan

I. Pendahuluan

Belum lama berselang antara tanggal 18 hingga 20 November 2008 telah berlangsung “Pasamuan Panji Internasional Ke-2” di PPLH (Pusat Pendidikan dan Lingkungan Hidup) Seloliman-Trawas, Mojokerto (Kompas,2008:22). Pasamuan Panji yang pertama berlangsung pada bulan September 2007 yang diikuti oleh para peserta dalam negeri maupun mancanegara.

Panji adalah salah satu gelar kebangsawanan pada masa Jawa Kuna yang masih bertahan dalam nama-nama keturunan bangsawan dari daerah Jawa Timur hingga kini, serta nama-nama tokoh dalam kisah tentang Inu Kertapati dan Galuh Candrakirana yang juga masih bertahan dalam beragam wujud aplikasinya (sastra, wayang, sendratari, komik, film, bahkan sinetron di TV swasta nasional). Sebelum direpresentasikan dalam berbagai perwujudan itu, pada mulanya kisah Panji dituturkan dari generasi ke generasi. Di samping dituturkan, pada masa berikutnya kisah ini juga dituliskan. Karya sastra tentang Panji merupakan khasanah kebudayaan Indonesia yang tak ternilai harganya. Di antara bangsa-bangsa di Asia Tenggara, bangsa Indonesia beruntung mewarisi khasanah sastra lama dalam jumlah cukup banyak. Jika dibandingkan bangsa Indo-China, misalnya, yang memiliki peninggalan arkeologis monumental yang megah (antara lain Angkor Wat), namun tidak memiliki peninggalan sastra lama yang berarti.

Kompleks gagasan yang oleh Koentjaraningrat juga disebut kebudayaan ideal, tersimpan antara lain dalam karya-karya sastra yang merupakan ungkapan pikiran, cita-cita, serta renungan manusia pada masa tertentu. Keberadaannya merupakan landasan bagi kelakuan ideal masyarakat dan menjadi latar belakang seluruh kebudayaan material yang dapat diamati (Ikram,1997:116).

Salah satu ungkapan semacam itu terwujud dalam ceritera Panji yang tidak saja tersebar di daerah asalnya, yakni Jawa, bahkan hingga ke daerah lain di Kepulauan Nusantara, dan lebih jauh lagi hingga daratan Asia Tenggara. Dalam jangka waktu penyebaran yang panjang, perwujudannya sangat beragam baik dalam bentuk lisan, tulisan, maupun karya-karya trimatra.

Cerita Panji sebagai karya sastra telah membangkitkan minat para ahli dalam berbagai bidang untuk menelitinya. Dalam bidang filologi dan sastra, penelitian Panji dilakukan antara lain oleh Poerbatjaraka dalam karyanya *Pandji Verhalen Onderling Vergeleken* (1940), yang kemudian diterjemahkan oleh Zuber Usman dan H. B. Jassin menjadi *Tjeritera Pandji Dalam Perbandingan* (1968); Teeuw dalam karyanya *Shair Ken Tambunan* (1960); Robson dengan karyanya *Hikajat Undakan Panurat* (1969) dan *Wangbang Wideya, A Javanese Panji Romance* (1971). Kajian dari sudut pandang sejarah oleh Berg dalam karyanya yang berjudul *De Middeljawaansche Historische Traditie* (1927). Dalam bidang antropologi, kajian Panji dilakukan oleh Rassers dalam bukunya yang berjudul *De Panji Roman* (1922) serta *Panji, The Cultural Hero: A Structural Study of Religion in Java* (1959) (Tedjowirawan, 2004:292).

Berg (1928:68) mengemukakan bahwa cerita Panji berbahasa Jawa Kuna pernah diterjemahkan ke dalam bahasa Melayu. Menurut Berg pula, penyebaran cerita Panji paling awal terjadi pada 1277 M, seiring dengan ekspedisi Pamalayu, dan terus berlangsung hingga 1400 M. Jadi cerita Panji pasti telah diciptakan sebelum 1277 M. Menurut Berg (1930:258), epos Panji yang berasal dari bahasa Jawa barangkali sudah populer dalam lingkungan istana raja-raja Jawa Timur. Namun, cerita itu terdesak oleh pendukung tradisi Hindu yang menganggapnya sebagai sastra yang kurang bermutu. Baru sesampainya di Bali, kisah tentang Panji mendapatkan tempat yang lebih layak sehingga berkembang dengan bebas (Poerbatjaraka, 1968:403).

Pendapat Berg bahwa cerita Panji sudah ada sebelum 1277 M disanggah oleh Poerbatjaraka yang berpendapat bahwa cerita Panji baru muncul sekitar masa kejayaan Majapahit atau sesudahnya. Oleh karena itu maka penyebarannya pasti terjadi jauh di kemudian hari (Poerbatjaraka, 1968:403--411).

Meskipun baru muncul pada masa Majapahit, menurut Poerbatjaraka (1940) cerita Panji dilatarbelakangi oleh Kerajaan Kadiri, yang didasarkannya pada karya sastra yakni *Kakawin Smaradahana* karya Mpu Dharmaja. Dalam karya sastra tersebut dijelaskan bahwa Kameswara (raja Kadiri yang berkuasa ketika kakawin itu dibuat) adalah titisan Dewa Kama dan mempunyai permaisuri bernama Sri Kirana Ratu (Candra Kirana). Namun, pendapat Poerbatjaraka tersebut disanggah oleh Berg yang menganggap latar belakang cerita Panji adalah Kerajaan Majapahit dengan rajanya Hayam Wuruk. Walaupun kedua pakar tersebut

berbeda pendapat mengenai kerajaan dan raja yang dijadikan latar belakang kisah Panji, namun keduanya sepakat bahwa kisah Panji jelas memiliki latar belakang sejarah.

Berbeda dari pendapat kedua pakar tersebut, Yudoyono (1984 dalam Tedjowirawan,2004:293) berpendapat bahwa gelar *apanji* pada nama abhiseka Jayabaya mengilhami cerita-cerita Panji. Dalam prasasti Hantang (1057 Ç) gelar abhiseka Jayabhaya adalah Sri Maharaja Sang Apanji Jayabhaya Sri Warmmeswara Madhusudanawatara Nandita Sulrtsingha Parakrama Digjayottungdewanama. Salah satu kata dari gelar abhisekanya itulah kemudian timbul bermacam versi dan variasinya antara lain Panji Inu Kertapati, Panji Kuda Semirang, atau Panji Kuda Laleyan.

Terlepas dari polemik mengenai latar belakang berbagai cerita Panji tersebut, yang jelas adalah cerita ini tersebar luas di Asia Tenggara yang menunjukkan bahwa nilai-nilai di dalamnya dapat diterima oleh bangsa-bangsa di kawasan tersebut. Menjadi menarik ketika berbagai latar belakang budaya yang berlainan kemudian mengadopsi satu cerita yang notabene berasal dari latar belakang budaya yang berbeda. Pasti terdapat latar belakang tertentu yang membuat cerita ini diterima oleh berbagai bangsa dengan latar budaya yang berbeda. Agar faktor-faktor itu dapat diungkap, maka berbagai data baik arkeologis maupun antropologis, akan digunakan dalam kesempatan ini. Untuk itu maka kajian folklor digunakan dalam analisis dan pembahasannya.

Folklor adalah bentuk pengindonesiaan kata dalam bahasa Inggris *folklore*. Kata itu adalah kata majemuk, yang berasal dari 2 kata yakni *folk* dan *lore*. *Folk* dapat diartikan sebagai sekelompok orang yang memiliki ciri-ciri pengenalan fisik, sosial, dan kebudayaan, sehingga dapat dibedakan dari kelompok-kelompok lainnya. Sedangkan *lore* adalah tradisi *folk*, yaitu sebagian kebudayaan, yang diwariskan secara turun-temurun secara lisan atau melalui suatu contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat (*mnemonic device*). Jadi, folklor adalah sebagian kebudayaan suatu kolektif, yang tersebar dan diwariskan secara turun-temurun, di antara kolektif macam apa saja, secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan, maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat (*mnemonic device*) (Danandjaja,1997:1--2).

Dipakainya pendekatan melalui folklor dilatarbelakangi oleh pernyataan bahwa folklor mengungkapkan secara sadar atau tidak sadar, bagaimana suatu *folk* berpikir. Selain itu folklor juga mengabadikan segala hal yang dirasakan penting (dalam suatu masa) oleh pendukungnya. Di samping itu terutama pada folklor yang sifatnya lisan dan sebagian lisan memiliki fungsi yang lain. Menurut William R. Bascom (1965:3--20 dalam Danandjaja,1997:19) fungsi-fungsi itu adalah: (a) sebagai sistem proyeksi (*projective system*), yakni sebagai alat pencermin angan-angan suatu kolektif; (b) sebagai alat

pengesahan pranata-pranata dan lembaga-lembaga kebudayaan; (c) sebagai alat pendidikan anak (*pedagogical device*); dan (d) sebagai alat pemaksa dan pengawas agar norma-norma masyarakat akan selalu dipenuhi sebagai anggota kolektifnya (Danandjaja, 1997:18--19).

II. Representasi narasi Panji dalam berbagai perwujudan

Cerita Panji pada mulanya adalah cerita rakyat yang pertama kali muncul di Jawa Timur, kemudian tumbuh dan berkembang di banyak tempat. Penyebaran cerita ini tidak saja di Nusantara dengan berbagai versinya, bahkan menyeberang hingga ke Siam (Thailand), Myanmar, Laos, dan Khmer (Kamboja). Di Jawa terdapat berbagai versi antara lain, Panji versi *Serat Kanda*, *Angron-akung*, *Panji Kuda Narawangsa*, dan *Jayakusuma*; di tanah Sumatera setidaknya terdapat 3 versi yakni *Hikayat Panji Kuda Semirang*, *Syair Ken Tambuhan* dari khasanah Melayu (diselesaikan pada hari Minggu tanggal 23 Sapar jam 11 pagi tahun 1248 H) dan *Panji Angrèni* yang berasal dari khasanah Palembang; dari Bali dikenal kisah tentang Panji yang disebut *Malat*. Sedangkan yang berasal dari Siam/Thailand adalah *Inao* dan dari Khmer/Kamboja adalah *Eynao*. Masuknya cerita Panji dalam khasanah budaya Thailand terjadi pada masa-masa akhir kerajaan Ayutthaya/Ayodhya (sekitar tahun 1760-an), lewat naskah berhuruf Jawi (Arab Melayu). Oleh karena itu adalah wajar terjadi salah transliterasi, sehingga muncullah nama-nama tokoh yang sedikit berbeda dari nama-nama tokoh dalam kisah Panji Nusantara. Jadi, ketika penyalin Siam menerjemahkan kata *اينو* dalam teks berhuruf Jawi, yang seharusnya dibaca *Inu*, hasilnya menjadi *Ainu/Aino*. Hal demikian tampaknya juga terjadi pada penyebutan nama tokoh dalam cerita Panji Kamboja, yang juga menyadurnya dari teks beraksara Jawi. Salah satu tokoh dalam kisah Panji Kamboja adalah *Karatpatti* (nama saudara Panji) yang ditranliterasikan dari kata *كرتفتى* yang seharusnya dibaca *Kartapati* (Poerbatjaraka, 1968:409).



Sendratari *Inao* dari Thailand

Sumber: <http://www.r24.org/siameservices.com/samui/kulaypan/pictures.html>

Meskipun ditulis dan dituturkan dalam berbagai bahasa, namun pada intinya cerita Panji terdiri dari: (1) pelaku utama adalah Inu Kertapati, putra raja Kuripan dan Galuh Candra Kirana, putri raja Daha; (2) pertemuan Panji dengan kekasih pertama, seorang dari kalangan rakyat biasa saat berburu; (3) terbunuhnya kekasih pertama; (4) hilangnya Candra Kirana, sang calon permaisuri Panji; (5) pengembaran dua tokoh utama;

(6) pertemuan kembali dua tokoh utama dan pernikahan mereka (Baroroh-Baried, dkk., 1982 dalam Tedjowirawan, 2004:291).

Awalnya cerita Panji adalah kesusasteraan lisan (legenda), namun telah banyak dicatat orang, sehingga mempunyai beberapa versi dalam bentuk tulisan. Beberapa cerita tutur yang termasuk dalam kelompok besar kisah Panji antara lain adalah *Ande-ande Lumut*, *Cinde Laras*, *Ketèk Oglèng* (ketiganya dari khasanah Jawa); *Lutung Kasarung* (dari khasanah Sunda), dan *Tutur Monyeh* (dari khasanah Sasak-Lombok) (Poerbatjaraka, 1968:412--416).

Di Jawa, cerita Panji selain dituturkan secara lisan dari generasi ke generasi juga direkam dalam bentuk tulisan dan pahatan relief. Sejumlah panil relief dari beberapa candi masa Majapahit menunjukkan populernya cerita Panji saat itu. Dalam salah satu artikel Stutterheim (1935) dipaparkan penemuan 1 panil relief di daerah Gambyok, Kediri yang oleh Poerbatjaraka dipastikan sebagai panil yang menggambarkan satu adegan dalam cerita Panji. Lebih lanjut Poerbatjaraka menyatakan (1968:408):

Relief itu melukiskan Pandji yang tinggal dalam dusun di hutan, di mana ia bertemu dengan kekasihnya yang pertama, Martalangu. Jang duduk di tangga kereta, seperti dengan tepat dikatakan Stutterheim, ialah Pandji. Jang duduk di mukanja, di atas tanah, ialah Semar (Prasanta). Jang di hadapkan sekali dari keempat orang jang berdiri itu, ialah Pangeran Anom (Pandjinom alias Tjarang-tinangluh dalam tjerita Pandji Melaju atau Tjarang-waspa dalam tjerita Pandji Djawa). Di belakangnja ialah Bradjadanta, saudara Pandji berlainan ibu. Bahwa kedua orang itu pangeran, djadi lebih tinggi dari 2 orang berikutnya, dapat kita lihat pada tjara mereka memakai sarung. Selandjutnja arah ke kiri kita dapati Punta dan di sebelahnja Kertala, keduanja ialah *kadèjan*, dari tjaranja memakai sarung dapatlah kita tentukan, bahwa mereka lebih rendah kedudukannya dari kedua orang jang di hadapannya. Bahwa keretannya belum dipasang, sesuai dengan tjerita pada bagian ini, karena mereka baru merentjanakan akan membawa Martalangu ke kota pada malam itu. Sikap mereka seperti orang kedinginan, pun dengan njata menundukkan, bahwa mereka sedang di luar pada malam hari.

Hal lain yang tidak kalah pentingnya dari paparan tersebut, adalah berhasil diketahuinya keberadaan angka tahun 1335 Ç (1413 M) yang diterakan pada bagian kaki tokoh Panji. Berdasarkan angka tahun tersebut Stutterheim memperkirakan bangunan tempat panil relief itu melekat berasal dari tahun 1400-an M (Poerbatjaraka, 1968:408).

Satu arca yang berasal dari kepurbakalaan XXII (Candi Selakelir) merupakan figur seorang pria yang disebut arca tokoh Panji. Arca ini digambarkan dalam posisi berdiri setinggi 150 cm di atas lapik polos, kondisi relatif utuh, hanya tangan kanannya yang telah terpotong. Disebut arca Panji, karena dalam relief-relief Jawa Kuno tokoh Panji selalu digambarkan memakai tutup kepala khas yang disebut *tekes* dan membawa keris (Kempers, 1959:99 dan Munandar, 1990:175). Demikian juga arca ini memakai topi *tekes* sehingga dapat disebut tokoh Panji. Walau memakai *tekes*, masih terlihat rambutnya yang dipahat panjang dan digulung bersusun di bagian belakang kepala. Cambangnya lebat dibentuk dengan goresan-goresan seperti bulan sabit. Telinganya dihiasi anting-anting berbentuk manik-manik, dan

lehernya digambarkan berkerut dengan 3 kerutan. Di dadanya tergantung kalung berbentuk lempengan logam, juga memakai selempang dada berupa pita lebar. Kedua tangannya terjulur ke samping, namun tangan kanannya sudah terpotong, sedangkan tangan kirinya masih utuh. Di tangan kiri itu terlihat kelat bahu dan gelang. Mengenakan kain yang dilipat di bagian depan dan menggunakan selendang sebagai pengikatnya (Munandar, 1990:176).

Berpatokan pada ciri-ciri tersebut dapat kiranya diketahui bahwa relief yang belum dikenal ceritanya pada pendopo teras II Panataran adalah cerita *Panji* pula. Panil relief dari pendopo teras II Panataran yang pernah diduga sebagai cerita *Sri Tanjung* oleh Galestin (1936) dan Satyawati Suleiman (1981), karena terdapat penggambaran seorang perempuan yang menaiki ikan lumba-lumba, agaknya perlu ditinjau kembali. Sebab dalam cerita *Sri Tanjung* tokoh-tokoh utamanya tidak pernah diikuti oleh seorang pengiring. Pada relief belum dikenal di pendopo teras II Panataran baik tokoh ksatria yang memakai *tekes* ataupun tokoh putri selalu diikuti oleh para pengiring pria atau wanita (Munandar, 1990).



Salah satu adegan cerita Panji dalam Wayang Beber

Mengenai adanya ikan lumba-lumba yang turut digambarkan, hal itu tidaklah dapat dianggap sebagai "atribut kuat" dari cerita *Sri Tanjung*. Sebab pada relief yang dipahatkan di Kepurbakalaan LXV/C (Kendalisada) di Gunung Penanggungan terdapat pula penggambaran cerita Panji (hal itu dapat diketahui berdasarkan tolok ukur yang telah dikemukakan) yang memuat adegan adanya ikan lumba-lumba di laut. Selain itu terdapat pula penggambaran seorang putri dengan embannya. Terdapat satu hal lagi yang biasanya maujud (bisa hadir atau tidak) pada penggambaran relief cerita Panji, yaitu adanya seorang putri kekasih Panji (Dewi Candrakirana). Ciri-ciri yang semuanya hadir dalam penggambaran relief cerita Panji terpahatkan pada dinding punden berundak Kepurbakalaan XXII/C (Gajah Mungkur). Pada

kepurbakalaan tersebut digambarkan adanya tokoh Panji bertopi *tekes* dengan kain yang sedikit tersingkap ke atas, terdapat tokoh Brajanata yang berambut keriting, Prasanta yang berperawakan pendek gemuk, serta 1 pengiring pria lainnya, serta tokoh putri kekasih Panji. Untuk panil relief tersebut dapatlah dengan tegas dikatakan sebagai penggambaran cerita Panji karena ciri-cirinya hadir terpahatkan. Begitupun relief yang terpahatkan pada dinding Kepurbakalaan LX/C (Yuddha) di Gunung Penanggungan jelas menunjukkan cerita Panji, karena semua ciri cerita Panji hadir terpahatkan (Munandar,1990:177).

Di samping dalam bentuk relief, representasi narasi Panji dari masa Majapahit kemungkinan juga diwujudkan dalam bentuk kesenian *wayang beber*. Keberadaan seni pertunjukan ini pada masa Majapahit diketahui dari catatan Ma Huan, seorang juru tulis ekspedisi Laksamana Cheng Ho yang mengunjungi Majapahit pada ekspedisi pertama Cheng Ho antara tahun 1405 hingga 1407 M. Dalam karyanya *Ying-Yai Sheng-Lan*, Ma Huan memerikan *wayang beber* sebagai berikut (Chün,1970:97):

Mereka memiliki sekelompok orang yang membuat gambar di atas kertas berbagai bentuk seperti manusia, burung, binatang buas, elang, maupun serangga; gambar-gambar tersebut dibuat menjadi gulungan; yang untuk menopangnya dibuatlah 2 tongkat kayu setinggi 3 *ch'ih* pada kedua tepinya; bersila di atas tanah, seorang laki-laki mengambil dan membentangkan gambar-gambar itu; tiap kali dia membentangkan dan menampilkan suatu adegan dari gambar-gambar itu di hadapan para pemirsa, lalu berbicara dengan lantang dalam bahasa yang asing, dia menjelaskan adegannya; dan para penonton yang duduk di sekitarnya pun terkadang tertawa, menangis, seperti pencerita mendongengkan satu bagian dari kisah-kisah roman (*P'ing hua*) kita.

Hingga kini kesenian *wayang beber* masih bertahan di beberapa tempat di Pulau Jawa, terutama di daerah-daerah selatan seperti Pacitan, Jawa Timur dan Gunung Kidul, Yogyakarta. Lakon-lakon yang dimainkan dalam *wayang beber* terutama adalah kisah-kisah dalam epos Panji. Bentuk kesenian lain yang juga merepresentasikan kisah Panji adalah Sendratari Topeng atau yang lebih dikenal sebagai *wayang gedog* (*wayang kedok*). Bentuk kesenian ini mirip dengan wayang orang, yang membedakannya adalah para pelakornya memakai topeng/kedok, dan dialog yang terjadi antarpelaku dilakukan oleh seorang dalang yang juga berfungsi ganda sebagai pembawa narasi.



Adegan *Klono Sabrang* dalam Sendratari Topeng Panji, Malang-Jawa Timur
Sumber: <http://www.mangun-dharma.com/photos/performances1.htm>

III. Keberterimaan Panji di berbagai tempat

Pelacakan sebab-sebab keberterimaan (*acceptance*) cerita Panji di berbagai tempat, baik di Kepulauan Nusantara maupun di Asia Tenggara daratan dapat dirunut dari latar belakang budaya mereka serta kontak antarpara penghuni di berbagai tempat itu pada masa lalu. Melalui penelusuran ini diharapkan dapat diungkap arti penting *folklor* Panji bagi mereka, sehingga diterima di berbagai tempat itu.

Bukti terawal kaitan antara penghuni Asia Tenggara daratan dengan penghuni daerah Kepulauan Nusantara adalah alat-alat batu yang dikenal sebagai alat-alat budaya *Hoa-binh*. Kebudayaan ini dibawa oleh orang-orang Melanesia antara 5000--3000 SM, dari arah Cina selatan. Kebudayaan Hoa-binh terutama dicirikan oleh alat-alat batu Mesolitik yang dipangkas pada satu sisi permukaannya disertai dengan pembentukan tajam pada sisi yang sama. Persebaran alat-alat ini dapat dilacak mulai dari tepi kanan Sungai Merah (khususnya di daerah Hoa-binh), daerah Thanh-hoa dan Quang-binh (di Annam), Luang Prabang dan Sam Neua (Laos), Ban Khao (di Thailand), Kelantan dan Perak (Semenanjung Malaya), serta pesisir timur Pulau Sumatera mulai dari Aceh hingga Langkat (Groslier,2002:40).

Kontak kedua daerah tersebut terus berlanjut hingga ke masa Neolitik. Persebaran kebudayaan baru ini ditandai oleh alat-alat batu yang sudah lebih halus, permukaan dan tajamannya sudah diupam sehingga menghasilkan alat-alat batu yang dari tampilan dan kegunaannya jauh lebih baik dibanding alat batu sebelumnya. Hal terpenting yang terjadi pada masa ini adalah terjadinya migrasi orang-orang Austronesia (Melayu-Polynesia) dan Austroasia (Mon-Khmer), sekitar 2500 SM hingga 800 SM. Dari leluhur para penutur kedua rumpun bahasa itulah muncul berbagai sukubangsa yang kini mendominasi Asia Tenggara daratan dan Asia Tenggara kepulauan (Nusantara).

Kontak berikutnya terjadi saat kebudayaan Dong-son tersebar mulai Asia Tenggara daratan hingga Asia Tenggara kepulauan (Nusantara). Kebudayaan ini adalah hasil karya para penutur bahasa Austronesia yang menetap di pesisir Annam, yang berkembang antara abad ke-5 hingga ke-2 SM. Bukti-bukti keberadaan kebudayaan ini terutama diperoleh dari artefak-artefak logam seperti bejana, kapak upacara, dan nekara perunggu yang ditemukan baik di Asia Tenggara daratan maupun kepulauan. Berdasarkan hiasan-hiasan pada permukaan benda-benda tersebut diketahui bahwa pendukung budaya ini adalah pelaut yang ulung dan petani yang terampil. Alat-alat itu, terutama nekara perunggu memiliki fungsi yang berkaitan dengan upacara-upacara tertentu yang dikaitkan dengan siklus pertanian (Groslier,2002:52).

Setelah masa prasejarah tersebut, Asia Tenggara daratan maupun kepulauan memasuki babakan sejarah yang ditandai oleh masuknya pengaruh kebudayaan India dan Cina. Di Asia

Tenggara daratan, mulai dataran rendah sepanjang pantai Annam sampai Semenanjung Melayu, dari delta Sungai Menam sampai delta Sungai Mekong, kebudayaan India tampak lebih dominan. Sebaliknya daerah utara Annam, mulai Teluk Tonkin ke utara hingga perbatasan Yunnan, pengaruh Cina tampil lebih nyata. Oleh pengaruh 2 kebudayaan besar itulah maka Asia Tenggara daratan juga dikenal sebagai kawasan Indocina. Sementara daerah Asia Tenggara kepulauan (Nusantara) lebih didominasi oleh kebudayaan India, oleh karena itu maka daerah ini kini disebut sebagai Indonesia (Kepulauan India).

Salah satu wujud dari pengindiaan kawasan Asia Tenggara baik daratan maupun kepulauan adalah terbentuknya kerajaan-kerajaan Hindu dan Buddha. Fu-nan (kata Cina dari kata *Bnam* atau *Phnom* dalam bahasa Khmer yang berarti gunung) adalah kerajaan tertua di kawasan tersebut, yang pusatnya terletak antara wilayah Bassac dan Teluk Siam, dan wilayahnya mungkin meliputi provinsi-provinsi bagian selatan Kamboja modern (Groslier,2002:75). Diperkirakan kerajaan ini telah ada pada pertengahan abad ke-3 M, yang didasarkan pada laporan utusan-utusan Cina yang mengunjungi Fu-nan saat itu. Sementara di daerah kepulauan keberadaan institusi yang dipengaruhi budaya India tertua ditemukan di daerah Kalimantan bagian timur (tepatnya di Kutai), yang keberadaannya didasarkan pada 7 prasasti yupa dari abad ke-5 M.

Seiring berjalannya waktu sejumlah kerajaan baru timbul menggantikan kerajaan-kerajaan sebelumnya. Di Kepulauan Nusantara raja-raja Dinasti Syailendra yang berkuasa di Sumatera dan Jawa mendominasi kawasan barat daerah kepulauan ini. Sejumlah bukti bahkan menunjukkan pengaruhnya meluas hingga ke Asia Tenggara daratan.

Bukti-bukti tertua pengaruh budaya Kepulauan Nusantara di daratan Asia Tenggara adalah arca-arca Awalokiteswara berlanggam seni Sailendra yang ditemukan di Chaiya (Thailand) dan Perak (Semenanjung Malaya). Munculnya arca-arca berlanggam Sailendra tersebut tampaknya diawali oleh suatu peristiwa di Chenla (kerajaan orang-orang Khmer sebelum beribukota di Angkor) pada akhir abad ke-8 M.

Selama bagian akhir abad ke-8 M, Chenla diserang oleh “perompak-perompak” Melayu dari “Jawa”. Istilah itu mungkin untuk Jawa sendiri, Sumatera atau Semenanjung Malaya, atau bahkan untuk ketiganya saat Dinasti Syailendra mendominasi kawasan tersebut. Mereka merebut pulau-pulau Condor dan menggunakannya sebagai pangkalan untuk menyerang jauh ke utara sampai daerah Teluk Tonkin (Vietnam bagian selatan sekarang). Dalam tahun 747 M dan 787 M mereka menyerang Champa. Kamboja juga diserang, namun sumber-sumber tertulis tidak menyebut latar belakang peristiwa itu. Hanya berdasarkan pemberitaan dari masa yang jauh lebih muda diperoleh penjelasan tentang hal tersebut. Seorang penulis Arab awal abad ke-10 M, Abu Zaid Hasan menceritakan pelayaran seorang pedagang

bernama Sulayman, yang berdagang di kawasan Asia Tenggara pada tahun 851 M. Sulayman mencatat suatu ekspedisi orang-orang Jawa terhadap Chenla pada penghujung abad ke-8 M. Oleh Sulayman diceritakan (Hall,1988:97--98):

Seorang Raja Muda Khmer tanpa berpikir akan akibatnya, telah mencetuskan keinginan untuk menyantap kepala Maharaja *Zabag* di piringnya. Keinginan itu sampai pada telinga Maharaja *Zabag*, yang kemudian melakukan serangan yang mengejutkan atas ibukota raja Khmer itu, menawannya dan memotong kepalanya. Sambil membawanya pulang, Maharaja *Zabag* lalu membalsemnya, dan mengirimkannya kembali dalam suatu kuali sebagai peringatan bagi pengganti raja Khmer itu.

Satu prasasti Khmer (prasasti Sdok Kak Thom/K.235) dari masa berikut menyebut Jayawarman II (berkuasa ± 790--850 M), yang sebelum bertahta di Khmer, pernah tinggal di Jawa, entah sebagai tahanan atau siswa yang penurut. Kemungkinan, Jayawarman II adalah pengganti raja Khmer sebelumnya (diidentifikasi oleh Briggs sebagai Mahipatiwarman) yang dipenggal kepalanya oleh Maharaja *Zabag* tersebut (Hall,1988:98). Saat Jayawarman II pulang ke Kamboja menjelang tahun 790 M, sedikit atau banyak dia telah terpengaruh budaya Jawa, yang terlihat antara lain lewat bentuk candi dan ragam hias candi yang didirikan pada masa pemerintahannya (Groslier,2002:123--124).

Walaupun bukti-bukti awal hubungan Jawa dengan Khmer tampil dalam citra yang berdarah-darah, namun pada masa-masa berikutnya hubungan itu tampil dalam citra yang lebih bersahabat. Kehadiran orang-orang Khmer di wilayah Mataram direkam dalam sejumlah prasasti dari masa kejayaan kerajaan itu. Penyebutan orang-orang Khmer bersama-sama sejumlah pendatang dari luar Nusantara lainnya biasanya berkaitan dengan pihak-pihak yang dikenai pajak atau dalam penyebutan masa itu *wargga kilalan*. Keberadaan orang-orang asing pada masa Mataram kuno itu dapat ditelaah antara lain pada prasasti Panggumulan dan Poh, mereka adalah *klīng*, *āryya*, *pandikira*, *drawida* (India), *singhala* (Srilangka), *campa* (Vietnam), dan *kmir* (Khmer/Kamboja) (Poesponegoro & Notosusanto,1993:220).

Kontak dengan orang-orang di luar Nusantara masih berlanjut hingga masa Majapahit, sebagaimana dapat dilihat pada Negarakertagama pupuh 15, bait 1, baris 1--4, yang berisi sebagai berikut (Pigeaud,1960:12):

*nāhan / lwir niṅ deçāntara kacaya de çrī narapatī,
tuhun / taṅ syañkayodyapura kimutaṅ darmmānāgari,
marūtma mwaṅ riṅ rājapura nuniweh sinhanagarī,
ri cāmpa kāambojānyat i yawana mitreka satatā*

Nama-nama tempat yang disebutkan dalam Negarakertagama tersebut oleh Majapahit dianggap sebagai *mitreka satatā* (harfiah berarti mitra/rekan yang benar) adalah: *syāñkayodyapura* (Siam-ayutthayapura/Thailand), *darmmānāgari* (Nakhon Si Thammarat/Ligor/Thailand), *marūtma* (Muttama/Martaban, di Burma), *rājapura*

(Ratburi/Thailand), *sinhanagarī* (Sigburi/Thailand), *cāmpa* (Campa, Vietnam bagian selatan), *kāmbōjānyat* (Kamboja), *yawana* (Annam, Vietnam bagian utara) (Robson, 1997:431--434).

Setelah runtuhnya kekuasaan raja-raja Hindu-Buddha di Jawa, terdapat bukti bahwa karya tradisi Jawa, yakni cerita Panji telah diadopsi di banyak tempat di Asia Tenggara daratan maupun kepulauan. Adanya suatu kesamaan yang sifatnya pribumi (*autochton*) antara para pendukung kebudayaan di Asia Tenggara daratan maupun kepulauan, menyebabkan kisah Panji yang muncul dari khasanah kebudayaan –*autochton*- Jawa dapat diterima oleh masyarakat di daerah tersebut.

Berikut ini adalah beberapa mitos pribumi di Asia Tenggara daratan yang akan dibandingkan unsur-unsur *autochtonnya* dengan unsur-unsur *autochton* Jawa, sebagai tempat asal cerita Panji. Mitos pertama, adalah mitos yang berasal dari orang-orang Mon-Khmer (leluhur bangsa Khmer/Kamboja, Burma, dan Thailand) tentang perselisihan mereka dengan orang-orang Lao (leluhur bangsa Laos sekarang). Dikisahkan pada suatu masa di tepian Sungai Mekong, di bagian utara Laos (<http://search.orbitdownloader.com>):

Hidup kelompok suku Kom (rumpun Mon-Khmer) yang berbagi tempat dengan kelompok suku Lava (Lao). Namun, pada suatu ketika terjadilah perselisihan antar kedua suku itu. Orang-orang Lao yang mahir mengendalikan api menggunakan kelebihan itu untuk menyerang orang-orang Kom. Akibatnya perkampungan orang-orang Kom terbakar, dan banyak di antaranya mati. Orang-orang Kom lalu pergi menyingkir hingga sampailah mereka di suatu sungai yang lebar. Sebagai orang-orang yang memiliki hubungan dekat dengan air, orang-orang Kom lalu memohon pada *Dyaang* (mungkin sama dengan Hyang atau Danyang dalam tradisi Jawa) untuk menumpahkan air, serta pada *Abom* (penyebutan daya adikodrati dalam tradisi Mon-Khmer) untuk mencurahkan hujan. Akhirnya air tercurah dari langit dan air bah meluncur dari sungai, yang mengakibatkan padamnya api dan orang-orang Lao.

Di masa lalu orang-orang Kom menuturkan cerita tersebut kepada anak-anaknya, bahwa api dan air adalah hal yang dapat digunakan bagi kebaikan manusia, namun juga dapat berakibat buruk. Secara tersirat leluhur orang Mon-Khmer seperti menyatakan, bergaul dengan orang-orang Laos memang berguna, tapi jangan terlalu akrab dengan mereka.

Mitos lain yang juga berasal dari orang-orang suku Kom adalah tentang matahari dan bulan. Diceritakan bahwa:

Di angkasa hiduplah seorang perempuan yang sangat cantik sebagai personifikasi dari bulan, yang bertugas menolong manusia di bumi. Pada saat itu pepohonan dan binatang masih dapat berbicara. Hingga pada suatu ketika margasatwa dan rimba berselisih yang mengakibatkan bencana besar. Saat terjadi bencana itulah, datang seorang pria tampan yang merupakan personifikasi dari api, yang membakar bumi serta seluruh isinya. Akibatnya manusia tersiksa, hingga mereka memohon pada *Abom* (penyebutan daya adikodrati dalam tradisi Mon-Khmer) agar membawa pria itu jauh ke angkasa. Oleh *Abom* pria itu lalu diangkat ke angkasa hingga manusia dan isi bumi lainnya tidak merasa kepanasan. Hingga pada suatu tempat di angkasa yang tinggi –melampaui bulan- pria itu diletakkan oleh *Abom*, dan kini dikenallah dia sebagai matahari.

Dalam khasanah mitologi Vietnam terdapat satu cerita yang menarik tentang (<http://www.vietnamwebsite.net/myth/myth1.htm>):

Seorang gadis desa yang cantik dan mahir menyulam. Banyak pria kaya ingin menikahnya, namun gadis tersebut menolaknya. Dia hanya akan menikah dengan seorang pria yang mampu menenun kain sutera sepanjang 10 meter tanpa sambungan, dan sanggup mewarnai kain tenunannya dengan warna merah muda yang tidak pernah pudar. Jauh dari desa gadis cantik itu, hiduplah seorang pria muda yang kedua orang tuanya telah wafat saat dia masih seorang bocah. Dia hanya ditemani oleh seekor burung walet dan sebatang pohon. Pada suatu hari sang walet pulang ke rumah, dan mengabarkan adanya sayembara dari gadis cantik itu. Tertarik oleh berita sang walet, si pemuda pun segera menenun kain sutera sepanjang 10 meter tanpa sambungan, tanpa kesulitan berarti. Namun, dia tidak tahu bagaimana caranya mewarnai kain sutera tenunannya itu menjadi berwarna merah muda tanpa pernah pudar. Sang walet memecahkan masalah itu dengan mengajak si pemuda ke gunung untuk bertemu dengan seorang cebol yang ahli menyulam. Dari orang cebol itu si pemuda mengetahui bahwa warna merah muda yang tidak akan pudar hanya dapat diperoleh dari darah. Si pemuda lalu melukai kelima jarinya hingga mengalir darah dari kelima jarinya. Lalu dicelupkanlah kain sutera itu ke dalam darah, sehingga terwujudlah selembar kain sutera panjang berwarna merah muda, yang warnanya tidak akan memudar. Singkat cerita, si pemuda berhasil menyunting gadis cantik penyulam itu. Namun, kebahagiaan mereka terganggu oleh seorang raja yang mendengar kabar tentang kecantikan seorang penyulam. Secara paksa penyulam itu direnggut dari suaminya oleh para prajurit raja. Tidak tahan sang penyulam dipisahkan dari suaminya, lalu bunuh diri. Sang raja murka mendengar berita itu dari prajuritnya, lalu memerintahkan untuk menangkap sang suami. Melalui hembusan angin, kabar meninggalnya sang istri dan upaya penangkapannya sampailah ke telinga sang suami, lalu larilah dia ke tempat si orang cebol di gunung. Oleh orang cebol itu dikatakan, jika ingin bertemu lagi dengan istrinya, dia harus membunuh raja lalim itu. Akhirnya, raja lalim itu berhasil dibunuh si penenun, dan sang istri berhasil dihidupkan kembali berkat bantuan sang burung walet.

Khasanah mitos pribumi Vietnam lainnya mengisahkan tentang (<http://www.vietnamwebsite.net/myth/myth1.htm>):

Seorang pria bertubuh raksasa bernama Khong Lo, yang hidup pada abad ke-11 M, di masa kekuasaan Raja King Ly, mendapat perintah dari penguasa Dai Viet (nama Vietnam pada masa kuno) untuk mendapatkan perunggu hitam dari Cina. Perunggu itu akan digunakan sebagai bahan baku pembuatan sejumlah benda perunggu, termasuk arca Buddha sebagai bentuk penghormatan bagi Sang Buddha. Singkat cerita, misi Khong Lo berhasil, dibawanya pulang bongkahan perunggu hitam dari Cina. Namun, dalam perjalanan di lautan perahu yang ditumpanginya diserang oleh seekor ular naga raksasa, yang akhirnya berhasil dibunuhnya. Seampainya di Dai Viet perunggu itu dilebur lalu dibentuk menjadi 1 arca Buddha, 1 bejana besar yang mampu memuat 10 orang, dan 1 gentang besar. Saat gentang besar itu dibunyikan, suaranya terdengar hingga ke Cina, sampai-sampai membangunkan kerbau emas kesayangan kaisar Cina. Karena perunggu hitam adalah induk dari emas, maka kerbau emas pun terseret ke Dai Viet. Mengetahui hal itu dapat mengancam kelangsungan Dai Viet, sebab semua emas – termasuk binatang kesayangan kaisar Cina- akan lari ke Dai Viet, sehingga para pemiliknya akan menyerang Dai Viet. Maka Khong Lo memutuskan membuang gentang itu ke suatu danau, yang segera diikuti oleh kerbau emas kaisar Cina. Sejak saat itu danau tempat tenggelamnya kerbau emas disebut sebagai Danau Kerbau Emas. Sejak saat itu pula Khong Lo dianggap sebagai orang yang memperkenalkan pembuatan benda-benda berbahan perunggu.

Sebelum dibahas lebih lanjut unsur-unsur *autochton* apa saja yang sama antara cerita Panji dengan cerita dari Asia Tenggara daratan, ada baiknya disimak unsur *autochton* Jawa apa saja yang terkandung dalam cerita Panji.

Menurut Rassers (1922 dalam Tedjowirawan,2004:293) unsur-unsur pribumi (*autochton*) dalam cerita Panji meliputi: totemisme, sistem klasifikasi, *myte*, perkawinan eksogami,

stamheros, dan inisiasi. *Totemisme* adalah kecenderungan sikap untuk menganggap binatang atau tumbuhan sebagai nenek moyang. Nama binatang atau tumbuhan kemudian diambil sebagai nama diri, marga atau suku. *Sistem klasifikasi* dimaksud adalah sistem yang terjadi karena adanya 2 unsur yang saling bertentangan, tetapi saling isi dan melengkapi untuk mencapai keseimbangan dunia sehingga dapat dikatakan pula sebagai dualistis komplementer. *Myte/mitos* adalah cerita yang dianggap benar-benar terjadi dan dianggap sakral oleh pendukungnya. *Perkawinan eksogami cross cousin* adalah perkawinan di luar marga dan tidak sedarah. Anak dari saudara sesama perempuan atau laki-laki tidak boleh dikawinkan, tetapi anak saudara laki-laki dengan perempuan boleh dikawinkan. *Stam heros* adalah pahlawan suku yang menumbuhkan pahlawan besar. Inisiasi adalah masa peralihan untuk menempuh hidup baru dengan meninggalkan hidup yang lama atau cara untuk mengantarkan seorang anak ke dalam lingkungan kedewasaan (Tedjowirawan,2004:295--299).

Lebih lanjut Rassers menyatakan bahwa asal-usul cerita Panji tidak lain adalah cerita atau mitos bulan dan matahari, yang dilatarbelakangi oleh struktur sosial masyarakat Jawa. Pendekatan struktural antropologis Rassers atas cerita Panji versi Melayu (*Hikayat Cekel Wanengpati*) berakhir pada suatu kesimpulan bahwasannya cerita Panji berlatarbelakangi mitos suku bangsa Jawa. Ceritanya mengandung kisah inisiasi para nenek moyang, yaitu Inu dan Candra Kirana sebelum mereka mencapai kesempurnaan dan kedewasaan dalam perkawinan yang kemudian menghasilkan suku bangsa Jawa sebagai keturunan mereka. Inisiasi diungkapkan dalam bentuk cerita pengembaraan tokoh utama. Mitos ini milik suku bangsa Jawa sejak masih berupa masyarakat klan yang eksogami (Rassers dalam Baried dkk.,1982 dalam Tedjowirawan,2004:294).

Totemisme baik di Jawa maupun daerah lain tempat kisah Panji diadopsi antara lain tampak pada nama-nama diri mereka yang menggunakan nama binatang maupun tumbuhan. Di Jawa pada masa Hindu-Buddha dikenal nama-nama yang menggunakan nama binatang, seperti *Lembu* (sapi), *Kebo* (kerbau), *Mahesa* (kerbau) *Sekar* (bunga), *Kuda* (kuda), dan lain-lain. Sementara di Siam antara lain *Karawek* (burung), *Bussaba* atau *Buppha* (puspa/bunga), *Mali* (melati), *Phueng* (lebah), dan lain-lain. Sedangkan dari Vietnam antara lain *Quyên* (burung), *Hùng* (mawar), *Chi* (cabang tanaman), *Hoa* (bunga), *Trúc* (bambu), dan lain-lain (nama-nama Siam dan Vietnam disarikan dari http://www.2000-names.com/pet_names).

Unsur pribumi (*autochton*) lainnya adalah *sistem klasifikasi*, yakni sistem yang terjadi karena adanya 2 unsur yang saling bertentangan, tetapi saling isi dan melengkapi untuk mencapai keseimbangan dunia sehingga dapat dikatakan pula sebagai dualistis komplementer. Sistem dualistis komplementer ini juga terungkap dalam mitos Mon-Khmer. Kondisi demikian secara

jasas tergambar dalam cerita tentang hubungan antara orang-orang Mon-Khmer (yang diwakili oleh suku Kom) dengan orang-orang Laos (yang diwakili oleh suku Lao). Oleh suku Kom, keberadaan suku Lao yang mahir mengendalikan api adalah suatu ketentuan yang harus mereka hadapi. Walaupun, pada kenyataannya kehadiran orang-orang suku Lao telah menghancurkan kampung mereka.

Unsur pribumi (*autochton*) berikutnya adalah *myte*/mitos, yakni cerita yang dianggap benar-benar terjadi dan dianggap sakral oleh pendukungnya. Dari bermacam cerita pribumi Asia Tenggara daratan tersebut cerita rakyat Kom (Mon-Khmer) tentang api dan air dan cerita rakyat Vietnam tentang orang pertama yang memperkenalkan pembuatan barang perunggu di Vietnam, dapat dikategorikan sebagai *myte*/mitos. Menurut salah satu sumber tutur Mon-Khmer, peristiwa penyerangan suku Lao yang mengakibatkan suku Kom berpindah dari tempat asalnya terjadi pada tahun 1204 M. Sebelumnya mereka mendominasi kawasan asal yang berada di tepian Sungai Mekong, di bagian utara Laos yang kini disebut sebagai Isan antara 661 M hingga 1204 M. Sumber tutur lainnya menyatakan mereka sudah hadir di kawasan tersebut pada tahun 631 M. Sedangkan kisah pembuat barang perunggu pertama di Vietnam dilatarbelakangi oleh masa pemerintahan Raja King Ly pada abad ke-11 M. Penyebutan masa spesifik dari kedua kisah tersebut menunjukkan bahwa orang-orang Mon-Khmer dan Vietnam menganggap cerita masing-masing memang benar-benar pernah terjadi.

Unsur pribumi (*autochton*) selanjutnya adalah *stam heros*, yakni sosok pahlawan suku yang menumbuhkan pahlawan besar. Hal ini dapat ditemukan dalam kisah dari Vietnam tentang seorang pria raksasa yang memperkenalkan pembuatan benda-benda perunggu di Vietnam. Selain berjasa memperkenalkan teknologi baru, dia juga berjasa mencegah serangan dari pihak-pihak lain yang akan menyerang Dai Viet (Vietnam sekarang). Oleh karena itu dia adalah pahlawan bagi orang-orang Vietnam, sebagaimana sosok Panji dalam cerita Nusantara.

Inisiasi merupakan unsur *autochton* berikutnya, yang mencitrakan babakan atau masa peralihan untuk menempuh hidup baru dengan meninggalkan hidup yang lama atau cara untuk mengantarkan seorang anak ke dalam lingkungan kedewasaan. Gambaran tentang hal ini terlihat antara lain pada cerita dari Vietnam tentang sang penenun, yang harus melakukan tindakan tertentu sebelum mendapatkan si gadis penyulam. Juga berbagai upaya sang penenun agar dapat bersatu lagi dengan istrinya (gadis penyulam), hingga akhirnya mereka bersama lagi. Semua hal yang dilalui oleh sang penenun dalam cerita itu pada dasarnya adalah suatu bentuk inisiasi yang harus dijalaninya untuk mencapai kedewasaan.

Boleh dikata hampir semua unsur pribumi (*autochton*) dalam cerita Panji juga terdapat dalam cerita-cerita tradisional di berbagai tempat di Asia Tenggara daratan. Oleh sebab itu, ketika

cerita Panji mengetuk gerbang kebudayaan masyarakat Asia Tenggara daratan, mereka dengan senang hati menerimanya seperti saudaranya sendiri yang datang dari tempat yang jauh. Keberterimaan itu juga ditunjang oleh kenyataan, bahwa sudah dari jaman nenek moyang mereka (Asia Tenggara daratan dan kepulauan) telah terjalin hubungan yang sangat erat di berbagai hal. Baik politik, sosial, ekonomi, bahkan kebudayaan, sehingga tidak heran banyak ditemukan anasir-anasir budaya kepulauan juga ditemukan di daratan Asia Tenggara. Keberterimaan itu juga dimungkinkan oleh kesederhanaan alur cerita serta tampilnya unsur-unsur mitologi Hindu, yang bagaimanapun pernah sangat berpengaruh di tempat hidup kisah Panji yakni Jawa, Bali, Sumatera, Lombok, Semenanjung Malaya, Kamboja, Thailand, dan Champa (Vietnam selatan).

IV. Penutup

Keberterimaan kisah Panji di berbagai tempat baik di Asia Tenggara daratan maupun kepulauan adalah suatu fenomena unik, mengingat kisah Panji yang notabene hasil kreativitas *autochton* (pribumi) Jawa. Hal itu dimungkinkan oleh kenyataan bahwa pada masa lalu kebudayaan Jawa yang Hindu-Buddha pernah memengaruhi banyak kawasan baik di daratan maupun kepulauan Asia Tenggara. Di samping itu juga disebabkan oleh kenyataan bahwa di daratan Asia Tenggara juga terdapat sejumlah unsur pribumi (*autochton*) yang mirip dengan unsur-unsur pribumi (*autochton*) dalam cerita Panji.

Kepustakaan

- Baroroh-Baried, Siti, dkk., 1982. **Panji, Citra Pahlawan Nusantara**. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Berg, C.C., 1928. **Inleiding tot de Studie van het Oud-Javaansch**.
-----, 1930. **Indische Letterkunde Voorheen en Thans, Tijdschr. Kon Aardr. Gen.**
- Chün, Feng Ch'eng, 1970. **Ma Huan Ying-Yai Sheng-Lan 'The Overall Survey of The Ocean's Shores**. London: Cambridge University Press
- Danandjaja, James, 1997. **Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain**. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti
- Groslier, Bernard Philip, 2002. **Indocina Persilangan Kebudayaan**. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, École française d'Extrême-Orient, Pusat Penelitian Arkeologi, Forum Jakarta-Paris
- Hall, D.G.E., 1988. **Sejarah Asia Tenggara**, terjemahan I.P. Soewarsa. Surabaya: Usaha Nasional
- Ikram, Achdiati, 1997. **Filologia Nusantara**. Jakarta: Pustaka Jaya
- Kempers, A.J. Bernet, 1959. **Ancient Indonesia Art**. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press
- , 1978. **Herstel in Eigen Waarde: Monumentenzorg in Indonesië**. Zuthpen: De Waalburg Pers
- Kompas 141 ke-44, Pasamuhan Panji Diikuti Seniman Luar Negeri**. Jakarta: Kompas hal.22 kolom 1 selasa 18 November 2008

- Munandar, Agus Aris, 1990. *Arca dan Relief Pada Kepurbakalaan Gunung Penanggungan: Pembicaraan Ringkas Aspek Keagamaan* dalam **Lembaran Sastra No. 11 Edisi Khusus: Monumen Karya Persembahan Untuk Prof. DR. R. Soekmono**. Depok: Fakultas sastra Universitas Indonesia
- Pigeaud, Theodore G. Th., 1960. **Java in The 14th Century a Study in Cultural History, The Nāgara-Kērtāgama by Rakawi Prapanca of Majapahit, 1365 A.D.** The Hague: Martinus Nijhoff
- Poerbatjaraka, 1968. **Tjeritera Pandji Dalm Perbandingan**, terjemahan Zuber Usman & H.B. Jassin. Djakarta: Gunung Agung
- Poesponegoro, Marwati Djoened & Nugroho Notokusanto, 1993. **Sejarah Nasional Indonesia II**. Jakarta: Balai Pustaka
- Priyanto, Putranto Sugeng, 1995. **Selayang Pandang Wayang Beber**. Yogyakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman DIY
- Robson, S., 1997. *Thailand in Old Javanese Source* dalam **Bijdragen tot de Taal-, Land- en Volkenkunde 153 no. 3**. Leiden: Koninklijk in Taal-, Land- en Volkenkunde
- Romondt, V.R. van, 1951. **Peninggalan-peninggalan Purbakala di Gunung Penanggungan**. Djakarta: Dinas Purbakala Republik Inonesia
- Stutterheim, W.F., 1935. Stutterheim, W.F. *Enkele Interessante t Reliefs van Oost-Java*, dalam **Djawa** halaman 139--dst.
- Tedjowirawan, Anung, 2004. *Persejajaran Unsur-Unsur Autochton Dalam Cerita Panji Angreni Dengan Cerita Pantun Mundinglaya Dikusumah* dalam **Humaniora Vol. XVI no. 3**. Yogyakarta: Fakultas Sastra UGM
- Yudoyono, Bambang, 1984. **Sang Prabu Sri Adji Djojobojo 1135—1157**. Jakarta: Karya Unipress

<http://search.orbitdownloader.com>

<http://www.vietnamwebsite.net/myth/myth1.htm>

RUMAH PANGGUNG, WUJUD KREATIVITAS DARI MASA KE MASA

Ketut Wiradnyana
Balai Arkeologi Medan

Abstract

There's been storeyed house since prehistory, classic era and also in the traditional buildings at any ethnics in Indonesia. Till now, people in coastal area lived in storeyed house. It was people adaptation to the environment that emerged the architectural creativity with emphasized its function as a shelter.

Kata kunci: rumah panggung, adaptasi, fungsi, kreativitas

I. Pendahuluan

Rumah merupakan kebutuhan dasar bagi setiap orang, fungsi utamanya sebagai tempat berlindung. Dalam perkembangan arsitektur sejak dulu hingga kini, fungsi tersebut merupakan konsep dasar sekaligus sebagai aspek utama di dalam pendirian rumah. Kemudian aspek-aspek lain seperti estetika perannya semakin menonjol dalam memperindah tampilan arsitektur sebuah bangunan. Estetika yang ditampilkan yaitu pada bagian interior dan eksterior bangunannya, berupa ornamen yang menghiasi bagian tersebut. Ornamen yang ditampilkan sering berkaitan dengan lingkungannya, seperti motif flora yang digunakan merupakan jenis flora yang tumbuh di sekitarnya. Aspek lainnya adalah makna kosmologis dan religi yang melingkupi bagian-bagian bangunan rumah seperti atap, serambi, bilik, dan lain-lain.

Rumah panggung/berkolong merupakan salah satu ciri dari arsitektur yang sangat umum ditemukan pada rumah tradisional di wilayah Indonesia meliputi dataran tinggi maupun bagian pesisir dari dulu hingga kini. Hal yang menarik dari sebuah rumah panggung adalah latar belakang penghuninya yang memiliki cara hidup berbeda dan tinggal pada bentang wilayah hunian yang berbeda. Tentunya ada faktor khusus yang menjadikan kesamaan arsitektur dimaksud. Keberadaan rumah panggung diindikasikan cukup lama menjadi model rumah yang digunakan masyarakat Indonesia. Tentunya arsitektur rumah panggung juga mencerminkan lingkungan yang berkembang pada masanya. Berbagai data arkeologis menunjukkan bahwa keberadaan rumah panggung diindikasikan ada sejak masa prasejarah hingga masa-masa kemudian. Untuk itulah akan diketengahkan rumah panggung/berkolong dari masa-masa itu sebagai hasil kreativitas manusia masa lalu dalam kaitannya dengan strategi adaptasi terhadap lingkungan tempat tinggalnya.

II. Kerangka pendekatan

Semua makhluk hidup harus memenuhi kebutuhan-kebutuhan pokok tertentu untuk tetap hidup. Diantara kebutuhan hidup tersebut adalah kebutuhan akan pangan, air dan tempat berlindung. Konsep yang menjadi dasar perspektif itu adalah adaptasi, yaitu bagaimana manusia mengatur hidupnya untuk menghadapi berbagai kemungkinan didalam kehidupan sehari-hari. Proses adaptasi menghasilkan keseimbangan yang dinamis antara kebutuhan penduduk dan potensi lingkungannya (Haviland,1988:1--5). Dengan demikian jelas bahwa konsep tentang tempat berlindung itu merupakan kebutuhan penduduk dalam upaya menyikapi lingkungannya. Begitu juga dengan rumah panggung tentunya arsitektur dimaksud berkaitan dengan kebutuhan masyarakat masa itu dalam upaya strategi adaptasi terhadap lingkungannya. Hal tersebut mengandung pengertian bahwa masyarakat merespon hukum alam, iklim, dan lingkungan dengan menciptakan bangunan, membentuk nilai dan pola tertentu yang terus berulang sehingga lahir bentuk tipikal (Halim,2005:40--41). Sejalan dengan hubungan antara manusia dengan alam lingkungannya, Subroto (1985:1178), mengemukakan bahwa adanya hubungan antara pola pemukiman dengan gejala-gejala geografis seperti halnya keadaan topografis, tanah, vegetasi, dan zona curah hujan.

Arsitektur dalam bentuk purbanya, adalah sesuatu yang dibangun oleh manusia dalam usahanya (yang masih sederhana itu) untuk berfungsi sebagai suatu perlindungan demi kepentingan badannya ataupun keselamatan jiwanya. Untuk kepentingan badannya, ia membangun sesuatu untuk melindungi dirinya dari gangguan-gangguan atau bahaya alam seperti terik matahari, malam yang dingin, hujan, petir, angin banjir dsb; bahaya binatang buas; dan bahkan bahaya sesama manusia. Bangunan tersebut dapat merupakan sebuah gua; sebuah gubuk di atas tanah, di atas pohon atau di atas air (Sumintardja,1981:3). Konsep rumah seperti tersebut dimana arsitektur hanya menjadi kebutuhan primer manusia untuk bertahan hidup dari segala ancaman alam dan bahaya dari luar juga dikemukakan oleh Deddy Halim (2005:44). Konsep dimaksud juga disampaikan oleh Sumintardja (1981:10) bahwa pada umumnya rumah tradisional dibangun dengan kolong. Hal ini berlaku baik yang didirikan di darat maupun di atas air. Perkembangan rumah berkolong sampai ke bentuk-bentuk yang langsung di atas tanah sejajar dengan perkembangan taraf kemajuan pikiran manusia mencari keselamatan dengan cara mengatasi atau menghindarkan diri dari gangguan dan bahaya (alam, binatang, dan manusia). Tentunya akar dari cara pikir tentang hal-hal yang bersifat khusus seperti halnya rumah panggung, tidak terlepas dari faktor genetis, dimana tingkah laku manusia secara genetis telah diprogram (Pope,1984:380).

III. Rumah panggung dari masa ke masa

1. Rumah panggung masa prasejarah

Keberadaan rumah panggung pada masa prasejarah di Pesisir Timur Pulau Sumatera di indikasikan dari dua buah fitur pada dinding kotak gali di situs bukit kerang Pangkalan, Kabupaten Aceh Tamiang, NAD (kronologi 4120 ± 140 B.P.). Menilik bentuknya yang agak persegi kemungkinan sisa galian tersebut berkaitan dengan tiang pancang rumah. Adanya rumah panggung pada situs bukit kerang juga diketahui dari hasil penelitian H.M.E Schurmann pada tahun 1972 di situs dekat Binjai yang terletak 100 meter sebelah Selatan dari Sungai Tamiang, 15 Km dari garis pantai yang sekarang. Pada situs ini ditemukan dua buah potongan kayu yang bulat dan terbakar yang diduga sebagai tiang rumah (Soejono,1984). Asumsi dimaksud juga tidak terlepas dari analogi terhadap model arsitektur pemukiman di bagian pesisir maupun tepi sungai yang banyak menggunakan bangunan panggung dengan perilaku penghuninya yang langsung membuang sampah makanan di sekitar rumah.

2. Rumah panggung masa klasik

Pahatan rumah panggung pada masa-masa klasik ditemukan pada relief Candi Borobudur, di Jawa Tengah. Pada salah satu panilnya dipahatkan dua orang yang sedang duduk di sebuah bangunan panggung/berkolong dan di sekitarnya adalah tanaman padi. Tampaknya bangunan dimaksud adalah semacam dangau yang berfungsi sebagai tempat berteduh dalam upaya menjauhkan tanaman padi dari gangguan burung. Selain itu pada panil lainnya dipahatkan orang yang sedang membuat rumah dengan arsitektur panggung/berkolong. Di Trowulan, Jawa Timur juga ditemukan relief orang yang sedang menenun. Pada pahatan tersebut tampak jelas aktivitas tersebut dilakukan pada bangunan berarsitektur panggung/berkolong (Poesponegoro & Notosusanto,1993:511--516). Jadi tampaknya model arsitektur rumah panggung/berkolong masih digunakan pada sekitar abad-abad ke- 8 hingga abad ke- 12 Masehi.

3. Rumah tradisional

Salah satu ciri dari budaya materi masyarakat tradisional adalah keberadaan rumah adat. Rumah adat yang ada di Indonesia memiliki bentuk dan berbagai variasinya. Adapun bentuk arsitektur rumah tradisional dimaksud diantaranya adalah rumah dengan arsitektur panggung/berkolong. Di Pulau Sumatera, arsitektur rumah panggung banyak ditemukan pada arsitektur rumah tradisional, diantaranya adalah arsitektur rumah tradisional Batak Toba,

Batak Karo, Nias, Aceh, Gayo, Tamiang, Minang, Lampung, Bengkulu, Palembang (Sumintardja, 1981:123--43).

Keberadaan rumah panggung sebagai salah satu arsitektur tradisional juga terdapat pada masyarakat Dayak di Pulau Kalimantan dan Toraja di Pulau Sulawesi. Tentunya, selain kedua etnis dimaksud, ada juga etnis lain yang menggunakan arsitektur rumah panggung sebagai arsitektur rumah adat, seperti di pedalaman Irian umpamanya. Keberadaan rumah panggung sebagai model arsitektur menjadi sebuah budaya materi yang khas. Tentunya persamaan budaya tersebut terkait dengan aspek fungsi dari sebuah rumah dan strategi adaptasi atas lingkungannya dalam upaya mendapatkan fungsi rumah yang nyaman dan juga bermakna.

4. Rumah daerah pesisir masa kini

Rumah berarsitektur panggung/berkolong tidak hanya ditemukan pada daerah-daerah atau wilayah budaya pedalaman saja, akan tetapi juga pada daerah atau wilayah budaya yang berada di pesisir. Secara khusus rumah panggung juga sangat banyak ditemukan pada masyarakat pesisir maupun di tepi sungai. Keberadaan rumah panggung tersebut sangat jelas berkaitan dengan lingkungan sungai atau laut, dimana lokasi hunian harus dekat dengan sumber pangan, sehingga pemilihan akan areal pesisir bagi nelayan akan sangat ideal. Mengingat areal hunian sering terkena pasang naik dan pasang surut maka lantai rumah yang tinggi sangat ideal bagi hunian.

IV. Rumah panggung dan adaptasi lingkungan

Penelitian arkeologis pada situs-situs prasejarah menunjukkan bahwa artefak dan ekofak yang merupakan hasil aktivitas masa lalu banyak ditemukan di gua-gua ataupun ceruk. Gua dan ceruk menjadi pilihan sebagai lokasi hunian pada masa itu. Keberadaan hunian memberikan gambaran bahwa manusia pada prinsipnya memerlukan tempat untuk berlindung. Tempat perlindungan awal yang dipilih sebagai tempat hunian adalah gua dan ceruk. Perlindungan dari gangguan alam seperti hujan, banjir, binatang buas, dan lainnya menjadi hal yang menghambat aktivitas masa itu, maka diperlukan ruang untuk meminimalisir dari gangguan tersebut. Selain itu berbagai aktivitas lainnya juga dilakukan di lokasi hunian. Kondisi seperti itu menjadikan manusia sangat tergantung terhadap lingkungannya.

Agar tidak selalu tergantung dengan lingkungannya, maka manusia mengupayakan keseimbangan dengan alam untuk menata hidupnya. Untuk itu diperlukan proses interaksi antara manusia dan lingkungannya. Interaksi ke arah keseimbangan inilah yang dimaksud dengan ekosistem. Jika ekosistem tidak seimbang lagi maka manusia akan kembali

menyesuaikan melalui strategi adaptasinya. Ekosistem dimaksud ada yang alamiah dan juga ada yang merupakan hasil buatan manusia. Pada masyarakat yang bersahaja biasanya dijumpai ekosistem yang alamiah, sedangkan ekosistem buatan manusia cenderung ditemui pada masyarakat madya dan modern. Ekosistem alamiah terdapat heterogenitas organisme yang tinggi sehingga dengan sendirinya mampu mempertahankan suatu proses hidup sedangkan ekosistem buatan agak kurang heterogenitas, sehingga selalu membutuhkan bantuan energi lain agar tetap stabil (Soekanto,2003:389). Dalam kasus rumah panggung tampak jelas bahwa rumah-rumah modern (bukan rumah panggung) yang berada di pesisir akan sulit mempertahankan proses hidup. Untuk mempertahankan suatu proses hidup maka memerlukan bahan rumah yang lebih banyak untuk terhindar dari kondisi pasang surut atau membuat bendungan/pagar agar terhindar dari gangguan pasang surut/binatang buas. Secara umum dapat dikatakan bahwa keberlangsungan sebuah kehidupan dalam sebuah rumah tempat tinggal akan berkaitan dengan lingkungannya. Jika fungsi-fungsi dasar sebuah hunian ditinggalkan ataupun diabaikan maka keberlangsungan dari kehidupan dalam hunian akan terancam.

Ada dua lokasi penting yang menjadi tempat hunian masa lalu yaitu lokasi yang dekat dengan sumber pangan. Sumber pangan yang terdapat pada masyarakat masa prasejarah, ketika cara hidupnya berburu dan mengumpulkan makanan diantaranya terpusat pada muara-muara sungai dan juga pedalaman (hutan). Ketika orang sudah dapat bercocok tanam maka areal hunian tidak selalu dekat dengan sumber makanan akan tetapi terfokus pada areal-areal yang cukup subur. Hal tersebut berarti masyarakat dengan cara hidup bertani memerlukan lahan yang sesuai untuk pertanian diantaranya adalah memerlukan lahan berkarakter datar, tanah yang gembur dan cukup mendapatkan air atau dekat dengan sumber air dan lainnya. Dalam hunian pada kedua cara hidup yang berbeda tersebut, tampak bahwa masyarakat berburu tinggal di dekat sumber makanan sedangkan masyarakat yang lebih maju (bercocok tanam) ketrampilan orang yang menentukan dimana orang harus bertempat tinggal. Kalau mereka memiliki ketrampilan untuk bertani, maka akan dipilihlah lokasi hunian yang dekat dengan daratan yang relatif datar atau didatarkan dan subur. Sedangkan kalau ketrampilannya menangkap ikan maka akan dipilihlah tempat hunian yang dekat dengan sungai dan laut (muara).

Rumah panggung/berkolong pada masa prasejarah di situs-situs bukit kerang, atau pada masa klasik, serta rumah-rumah adat suku-suku di Indonesia dan juga rumah panggung masa kini di daerah pesisir, menyiratkan akan adanya dua variabel besar yang berperan yaitu manusia dan lingkungan. Selain memanfaatkan lingkungan, manusia dengan budayanya cenderung beradaptasi terhadap lingkungan dengan cara menyerap berbagai

kondisi yang terdapat di lingkungannya. Seperti halnya rumah panggung prasejarah yang merupakan aktualisasi pemahaman akan lingkungan dari orang-orang yang ada pada situs bukit kerang. Dimana pada masa itu masyarakat sering mendapatkan masalah banjir yang diakibatkan oleh pasang naik dan pasang surut air laut sehingga memunculkan kreativitas berupa rumah panggung/berkolong. Hasil kreativitas itu menggambarkan adanya pengaruh lingkungan ke budaya.

Dalam kaitan antara manusia dengan lingkungannya maka diperlukan variabel penghubung yaitu fungsi. Variabel ini berperan sangat penting dalam konteks adaptasi manusia dengan lingkungannya, sehingga menghasilkan suatu konsep budaya yang diterima umum dalam jangka waktu yang panjang. Variabel fungsi memberikan berbagai kemudahan bagi manusia dalam menyikapi lingkungan. Ketika manusia bersentuhan dengan alam dalam upaya menyeimbangkan dirinya dengan alam maka berbagai strategi diupayakan, salah satunya adalah dengan membuat rumah panggung. Rumah panggung dibuat dalam upaya meminimalisir gangguan alam, sehingga aspek-aspek kehidupan berjalan dengan normal. Aspek fungsi yang tercipta pada rumah panggung/berkolong merupakan hasil dari adaptasi manusia terhadap lingkungan.

Keberadaan rumah panggung di daerah pesisir merupakan salah satu bentuk adaptasi atas lingkungan yang merupakan daerah pasang naik dan pasang surut air laut. Dengan rumah panggung berbagai permasalahan tersebut akan teratasi. Sedangkan untuk rumah panggung yang berada di pedalaman, terutama pada masa-masa klasik menunjukkan bahwa adaptasi atas lingkungan juga berlaku, dimana rumah panggung berfungsi sebagai tempat berlindung, selain juga meminimalisir berbagai gangguan binatang buas. Di sisi lain pendirian bangunan panggung/berkolong seperti dangau/gubuk di sawah juga dapat dikatakan sebagai strategi adaptasi dalam upaya memenuhi kebutuhan pangan.

Bagaimana masyarakat yang berada di pesisir dan juga di pedalaman memiliki strategi yang sama dalam menghadapi permasalahan yang berbeda yaitu permasalahan pasang surut dan juga permasalahan binatang buas. Tampaknya apa yang dikemukakan oleh Geoffrey Pope (1984) yang menyatakan bahwa dalam beberapa hal tingkah laku manusia secara genetis telah diprogram, artinya perbedaan cara hidup dan wilayah budaya suatu masyarakat dapat menghasilkan suatu dasar budaya yang sama yaitu rumah panggung/berkolong. Bahwa dalam menghadapi lingkungan baik itu kondisi pasang surut air ataupun juga binatang buas maka konsep yang telah terprogram dari genetis manusia itu adalah dengan membuat rumah panggung/berkolong. Tentunya faktor genetis ini terjadi karena sebelumnya kelompok manusia itu ataupun pendahulunya telah melakukan hal yang sama sehingga strategi adaptasi yang telah dilakukan nenek moyangnya membentuk sikap yang sama dalam upaya

menghadapi lingkungan tempat tinggalnya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pada awalnya hunian masa lalu seperti rumah panggung/berkolong sifatnya hanya fungsional semata sekalipun dalam wilayah budaya yang berbeda. Persamaan tersebut bukan karena persamaan budaya. Seperti dalam wilayah pesisir pada situs bukit kerang dengan seting budaya hoabinh tidak memiliki persamaan dengan budaya Batak atau Dayak sekalipun sama-sama menggunakan rumah panggung untuk perlindungan.

V. Rumah panggung dan kreativitas

Sejak masa prasejarah manusia telah melakukan adaptasi terhadap lingkungannya, antara lain dengan membuat bangunan panggung/berkolong. Indikasi adanya bangunan berkolong/rumah panggung ditemukan di Pesisir Timur Pulau Sumatera melalui fitur yang diperkirakan bekas tiang pancang kayu di situs bukit kerang Pangkalan, Kabupaten Aceh Tamiang, NAD. Mengingat lokasinya berada di bagian pesisir diperkirakan bangunan itu memiliki kolong yang cukup tinggi sehingga pasang surut air laut tidak mencapai lantai bangunan.

Dalam perkembangan kemudian yaitu masa klasik di Indonesia, seperti yang digambarkan dalam adegan pada panil-panil relief di Candi Borobudur dan Trowulan menggambarkan adanya rumah-rumah panggung pada masa itu. Relief yang ditampilkan juga menggambarkan kehidupan masyarakat petani yang tinggal di daratan. Masyarakat yang tinggal di daratan cenderung membuat bangunan berkolong atau rumah panggung dengan kolong lebih rendah dibandingkan dengan kolong rumah masyarakat pesisir ataupun yang tinggal di tepi sungai. Dengan demikian dapat diasumsikan bahwa rumah panggung/berkolong yang terdapat di daerah-daerah pesisir cenderung memiliki kolong yang lebih tinggi dibandingkan dengan rumah panggung yang berada di daratan (pedalaman). Dapat juga dikatakan bahwa rumah panggung yang didirikan masyarakat pemburu-peramu (termasuk nelayan) cenderung memiliki kolong yang lebih tinggi dibandingkan dengan kolong rumah panggung masyarakat petani.

Pendirian bangunan berkolong juga dikaitkan dengan fungsi sebagai tempat perlindungan. Kehidupan masyarakat pemburu-peramu masa prasejarah yang masih nomaden memiliki resiko lebih tinggi dalam upaya mendapatkan makanan ataupun gangguan binatang buas dibandingkan dengan masyarakat petani yang cenderung hidup menetap. Hal tersebut menjadi pertimbangan dalam membuat bangunan berkolong terutama berkaitan dengan tinggi rendahnya kolong. Selain itu juga karena rumah-rumah yang berada di pesisir sering terkena luapan air akibat pasang naik dan pasang surut air laut, sehingga memerlukan ketinggian kolong rumah yang maksimal. Sedangkan bagi masyarakat petani yang telah bermukim di sebuah desa, kehidupannya dapat dikatakan relatif aman dari gangguan

binatang buas atau terkena banjir karena sudah memiliki sistem irigasi yang baik. Kondisi itu menyebabkan masyarakat petani tidak membuat bangunan berkolong tinggi, tetapi hanya berkolong rendah. Dengan demikian arsitektur rumah dengan konstruksi panggung/berkolong merupakan hasil kreativitas manusia dalam menyikapi lingkungannya. Wujud dapat diterima hasil kreativitas itu oleh masyarakat secara luas dan berkesinambungan semakin terlihat melalui keragaman rumah-rumah panggung yang dibangun kemudian di berbagai pelosok nusantara.

Perkembangan selanjutnya sebagai sebuah hasil kreativitas terhadap strategi adaptasi yaitu dengan munculnya berbagai ide dalam bentuk simbol baik itu religi, kosmologis, estetika, struktur sosial dan lainnya. Ide-ide dimaksud jelas diawali dengan fungsi awal sebuah rumah panggung/berkolong yaitu sebagai tempat berlindung. Namun ide sebagai tempat berlindung tidak hanya berkaitan dengan tempat tinggal saja, berkembang juga dalam aspek ekonomi yaitu bangunan panggung di pinggir sawah sebagai tempat untuk mengusir hewan yang mengganggu tanaman. Secara umum arsitektur pada bangunan masa klasik seperti candi dan juga pada bangunan tradisional sering berkaitan dengan kosmologis masyarakat pendukungnya. Berbagai ornamen yang ada pada bangunan dimaksud tidak semata-mata mengandung aspek estetika semata tetapi juga merupakan simbol status sosial, religi, dan lainnya.

VI. Penutup

Dalam upaya menyeimbangkan kehidupan dengan alam sekitarnya maka masyarakat pesisir maupun pedalaman menghasilkan kreativitas dalam bentuk arsitektur rumah panggung/berkolong. Pada awalnya rumah bagi masyarakat ataupun perorangan berfungsi sebagai tempat untuk berlindung. Berlindung dari pasang naik dan turun akan berlaku bagi masyarakat yang hidup di pesisir sedangkan bagi masyarakat yang hidup dipedalaman perlindungan terhadap binatang buas yang menjadi fungsi utamanya.

Keberadaan rumah panggung sebagai sebuah hasil kreativitas yang selalu berkembang, digunakan dari masa ke masa (hingga saat ini) bukan karena faktor persamaan budaya atau akar budaya yang sama yang melatarbelakangi, tetapi lebih kepada faktor fungsinya. Pada masyarakat pemburu cenderung memiliki rumah panggung dengan kolong lebih tinggi dibandingkan dengan masyarakat petani. Rumah panggung/berkolong setelah masa prasejarah mengalami berbagai perkembangan yang juga merupakan bentuk kreativitas masyarakat dalam bentuk simbol, estetika, religi, kosmologis, dan lainnya. Keseluruhan kreativitas dimaksud juga merupakan hasil dari ekosistem alamiah yang juga dipengaruhi oleh faktor genetis.

Kepustakaan

- Bellwood, Peter, 2000. **Prasejarah Kepulauan Indo-Malaysia**. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Butzer, K.W. 1972. **Environment and Archaeology**. London: Methuen
- Halim, Deddy, 2005. **Psikologi Arsitektur**. Jakarta:Grasindo
- Haviland, William.A. 1988. **Antropologi Jilid II**..Jakarta:Erlangga
- Kaplan, David & Robert A. Manners.2002. **Teori Budaya**. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Pope, Geoffrey. 1984. **Antropologi Biologi**. Jakarta:Rajawali
- Poesponegoro, Marwati Djoned & Notosusanto, Nugroho.1993. **Sejarah Nasional Indonesia II**.Jakarta: Balai Pustaka
- Soejono, R.P 1984. **Sejarah Nasional Indonesia I**. Jakarta. Depdikbud
- Soekardi,Yulianto Kresno.1989. *Strategi Adaptasi Pemukim Pantai Timur Sumatera Utara (Sebuah Kasus Pada Situs Saentis)*, dalam **PIA V**. Jakarta: Ikatan Ahli Arkeologi Indonesia, hal. 121--130
- Soekardi,Yulianto Kresno.1998-1999. *Molusca dari Oceania (sebuah Rekonstruksi Strategi Adaptasi Masyarakat Lapita)*. **PIA VII**. Jakarta: Puslit Arkenas, hal.1--14
- Subroto, PH. 1985. *Studi Tentang Pola Pemukiman Arkeologi Kemungkinan-Kemungkinan Penerapannya di Indonesia*, dalam **PIA III**, Jakarta: Puslit Arkenas, hal. 1176--1186
- Soekanto, Soerjono.2003. **Sosiologi Suatu Pengantar**. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sumintardja, Djauhari, 1981. **Kompendium Sejarah Arsitektur Jilid I**. Bandung: Yayasan Lembaga Penyelidikan Masalah Bangunan
- Whitten, AJ, et.al, 1984. **The Ecology of Sumatera**. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Wiradnyana, Ketut. 2005. *Indikasi Strategi Adaptasi Penghuni Gua Togi Ndrawa, Pulau Nias, Sumatera Utara*, dalam **Jejak Jejak Arkeologi No.5**. Manado: Balai Arkeologi Manado, hal. 51--64
- 2005. *Keletakan Situs dan Karakteristik Moluska, Indikasi Strategi Adaptasi Pendukung Budaya Hoabinh di Pantai Timur Pulau Sumatera*, dalam **Sangkhakala No 15**. Medan: Balai Arkeologi Medan, hal. 44--53
- 2008. *Strategi Adaptasi Pengusung Hoabinhian Dalam Pemenuhan Kebutuhan Makanan*, dalam **Sangkhakala Vol. XI No 22**. Medan: Balai Arkeologi Medan, hal. 69--77
- 2008. **Laporan Hasil Penelitian Arkeologi Ekskavasi Situs Bukit Kerang Pangkalan, Aceh Tamiang, NAD** (belum diterbitkan)

UKIRAN MOTIF *KERAWANG GAYO*, GAMBARAN SENI KRIYA KAYU YANG NYARIS HILANG

Nenggih Susilowati
Balai Arkeologi Medan

Abstract

As the time flow, Gayo people hadn't built the traditional houses yet. Around late 19 to begin 20 century, the old building known as archaeological remains that had to be conserved. The architecture or it's carved indicated the culture development of the past. That building also had known as a monument which indicated that at that time there's an artistic skill and the glory of its art.

Kata kunci: *kerawang Gayo*, seni kriya, lingkungan

I. Pendahuluan

Kegiatan survei yang dilaksanakan oleh tim dari Balai Arkeologi Medan tahun 2007 ke wilayah administratif Kabupaten Aceh Tengah, menghasilkan berbagai tinggalan arkeologis yang bersifat monumental maupun artefaktual. Tinggalan arkeologis itu menggambarkan perjalanan sejarah dan budaya masyarakatnya. Masyarakat Gayo yang sebagian tinggal di sekitar Danau Lut Tawar merupakan masyarakat agraris yang bergerak di bidang pertanian dan perkebunan, serta sebagian pada bidang peternakan dan perikanan. Tidak hanya terbatas pada bidang itu, di dalam kehidupannya, masyarakat juga mengembangkan beragam kesenian. Berbagai kreativitas seni dikenal di sana, seperti perpaduan antara seni vokal dan tari yang dikenal dengan *didong*, seni musik dengan alat musik antara lain *teganing*, *bensi*, *serune*, *gegedem*, *repana*, *canang*, *memong*, dan *gong*. Selanjutnya seni sastra dalam bentuk teka teki (*kekitiken*), prosa lisan (*kekeberen*), pidato adat berbentuk kata-kata puitis (*melengkan*), puisi sebagai ungkapan perasaan pada upacara perpisahan (*sebuku*), dan rangkuman kata-kata berbentuk puisi (*sa'er Gayo*) (Ibrahim dan Pinan,2003:246--253). Berkenaan dengan seni kriya diketahui melalui karya berupa ukiran pada bangunan antara lain rumah adat *pitu ruang* dan *time ruang*, serta melalui benda-benda dari tembikar, anyaman, tenun kain, dan logam. Melalui karya seni kriya itu memunculkan motif hias Gayo yang khas disebut dengan *kerawang Gayo* (Ibrahim dan Pinan,2003:233).

Ukiran motif *kerawang Gayo* pada sebuah bangunan masuk dalam katagori karya seni kriya kayu. Kriya kayu merupakan salah satu seni kriya yang cukup lama dikenal di Nusantara. Seni kriya merupakan bagian seni rupa seperti halnya seni lukis. Seni kriya secara garis besar adalah gambaran seni rupa yang dipandang lebih mengutamakan ketrampilan tangan dibanding ekspresi, dan cenderung diistilahkan *applied art* (Gustami,1991 dalam Kasnowiharjo,2007:129). Walaupun demikian di dalam memilih motif yang akan diaplikasikan sebagai ukiran pada sebuah bangunan, tampaknya juga dipengaruhi unsur subyektivitas

seniman atau pemesannya. Unsur subyektivitas itu dipengaruhi oleh unsur religi, pengetahuan, dan pengalaman mereka. Hal ini disebabkan tidak semua motif yang dikenal di daerah itu dapat dimunculkan pada semua bangunan yang terdapat di sana. Demikian juga dengan kemunculan motif baru yang tidak umum digunakan di sana.

Pilihan pembahasan pada karya seni kriya kayu kali ini, dilandasi rasa keprihatinan terhadap keberadaannya yang kini hanya tersisa pada bangunan-bangunan lama yang terdapat di Tanah Gayo. Sebagai hasil kreativitas, tentunya karya seni kriya kayu itu sangat bernilai tinggi terutama dikaitkan dengan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Seperti halnya tinggalan arkeologis yang lain, untuk memahami ukiran motif *kerawang Gayo* akan memanfaatkan tiga dimensi arkeologi meliputi bentuk, ruang, dan waktu. Hal ini dimaksudkan untuk menggali nilai-nilai yang melatari pilihan maupun pemanfaatan ragam motifnya. Perbandingan dengan motif ukiran dari daerah lain, maupun motif yang digunakan pada tinggalan arkeologis yang lain juga dilakukan untuk mengetahui unsur lokal yang mungkin berakar dari masa yang lebih tua (prasejarah).

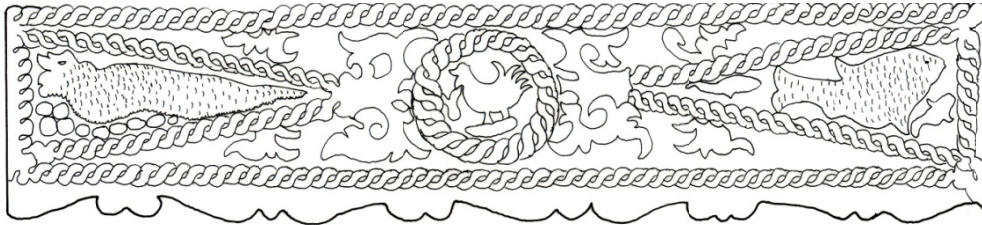
II. Ukiran motif *Kerawang Gayo* pada tinggalan monumental

Tidak banyak tinggalan monumental yang masih menyisakan ukiran dengan motif *kerawang Gayo*, namun pada beberapa bangunan maupun sisa komponen bangunan masih bisa dilihat bentuknya. Salah satu bangunan yang memiliki ukiran tersebut adalah rumah adat Jeludin Raja Baluntara yang terletak di Desa Toweren, Kecamatan Lut Tawar. Rumah adat ini dibangun sekitar awal abad ke- 20.

Lokasi rumah berada di sekitar lahan perkebunan masyarakat. Bangunan itu berdiri pada areal lahan berdenah segiempat seluas sekitar 770 m², berpagar kawat dan tanaman. Rumah berarsitektur panggung yang ditopang dua puluh empat tiang, beratap seng, dan berdinding papan itu menghadap ke utara, berdenah segiempat berukuran 12 m x 9,2 m. Adapun ukuran tinggi tiang dari tanah 126 cm dan 150 cm. Rumah tersebut memiliki serambi depan dengan anak tangga berada di bagian utara. Di bagian dalam terdapat serambi samping kiri dan samping kanan, serta bilik/kamar berjumlah empat buah di bagian tengah. Lantai pada bilik-bilik tersebut lebih tinggi dibandingkan dengan lantai bagian serambi.

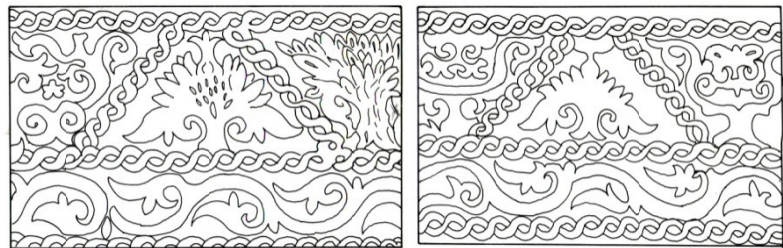
Beberapa komponen bangunan rumah yang dilengkapi dengan dekorasi berupa ukiran motif *kerawang Gayo* antara lain, pinggiran atap (les plang) menggunakan ukiran tembus bermotif kuncup bunga dan sulur-suluran. Kemudian pada dinding serambi depan (bagian atas dan bawah), serta dinding luar terutama pada bagian pinggiran bawah dihiasi papan berukir dengan posisi horisontal bermotif sulur-suluran, serta bentuk tumpal dan lingkaran yang disusun dari motif tali. Kemudian di bagian tengah bentuk tumpal dan lingkaran tersebut

masing-masing dihiasi motif flora seperti kuncup bunga, bunga yang sedang mekar, dan pohon, serta motif fauna (ikan, naga, dan ayam jantan). Motif-motif tersebut berada dalam bingkai keseluruhan bentuk segiempat yang disusun dari motif tali. Selanjutnya pada bagian paling bawah di luar bingkai itu dihiasi lekukan bunga dan kuncupnya.



Kemudian di bagian dalam bangunan itu yaitu pada bagian atas dan bawah dinding bilik juga dihiasi dengan papan berukir yang motifnya hampir sama dengan bagian luar, seperti motif sulur-suluran, serta bentuk tumpal yang disusun dari motif tali dengan hiasan motif pohon di bagian tengahnya. Motif-motif itu juga berada dalam bingkai keseluruhan bentuk segiempat yang disusun dari motif tali. Demikian juga dengan tiang-tiang maupun balok penyangga bagian atap di serambi samping kiri dan samping kanan juga dilengkapi dengan ukiran motif sulur-suluran.

Ukiran serupa juga terdapat pada tiang penyangga rumah panggung tersebut. Motif yang digunakan berupa sulur-suluran yang disusun vertikal



dengan bingkai bermotif tali dan motif tumpal. Kemudian di bagian dalam bingkai tersebut terdapat motif tumpal yang dibentuk dari motif tali dengan bagian tengahnya dihiasi motif kuncup bunga dan bunga yang sedang mekar. Selanjutnya ukiran yang lain terdapat pada bagian samping pipi tangga berupa motif sulur-suluran di dalam bingkai bermotif tali.



Rumah Jeludin Raja Baluntara itu merupakan salah satu rumah yang menggunakan arsitektur tradisional Gayo lengkap dengan dekorasi ukiran motif *kerawang Gayo*. Di dalam pembuatan dekorasi ukirannya masih memperhatikan aturan yang umum digunakan pada bangunan tradisional Gayo, seperti penempatan ukiran pada komponen bangunan tertentu dengan menggunakan ukiran timbul dan tidak diwarnai. Secara rinci Ibrahim dan Pinan (2003:234) menjelaskan tentang komponen bangunan yang diukir yaitu *tulak kuyu* (*tolak angin* bagian atas), *pepir* (*tolak angin* bagian bawah), *penumpu ni*

bere dan *penumpu ni kaso* (les plang), *penulangan (kindang)*, *suyen* (tiang), *kite* (tangga), *penyokenen* (ambang atas pintu), *peger ni lepo* (pagar beranda depan). Disebutkan juga bahwa semua ukiran timbul, tidak ada yang tembus kecuali pada *peger ni lepo* dan tidak diwarnai. Khusus pada rumah Jeludin Raja Baluntara tidak menggunakan ukiran pada *peger ni lepo*, sedangkan ukiran pada *penyokenen* terlihat jelas terutama pada pintu dan jendela bilik di bagian dalam rumah tersebut.

Bangunan lain yang memiliki ukiran motif *kerawang Gayo* adalah Umah Reje Uyem yang berada di Desa Kemili, Kecamatan Bebesen. Bangunan tersebut berdiri sekitar awal abad ke-20, berdasarkan pertulisan angka tahun 1935 yang terdapat di bagian dinding sumur di belakang rumah tersebut. Umah Reje Uyem berada pada lahan seluas sekitar 787,5 m². Rumah yang menghadap ke timurlaut itu berarsitektur panggung dengan tiang-tiang rendah berbahan semen setinggi 89 cm. Adapun luas rumah induk sekitar 165 m², dan bangunan penunjang di bagian belakang 63,5 m². Dinding dan lantai rumah menggunakan papan kayu, serta atap berbahan seng berbentuk pelana. Rumah induk terdiri dari beberapa bagian, yaitu serambi depan, serambi samping kiri/kanan, dan ruangan utama.

Bagian yang dilengkapi dengan ukiran adalah dinding papan kayu di samping kiri dan kanan pintu serambi depan. Papan kayu berukir itu posisinya vertikal. Motif yang digunakan adalah lingkaran yang disusun dari motif tali dengan bagian tengah dihiasi motif bunga yang sedang mekar, kemudian motif sulur-suluran dan kuncup bunga. Motif-motif itu berada dalam bingkai keseluruhan bentuk segiempat yang disusun dari motif tali. Ukirannya bercat warna merah, hijau, hitam, dan kuning.

Selanjutnya pada dinding bagian dalam serambi depan, juga dijumpai ukiran serupa. Ukirannya juga ditempatkan pada papan-papan dengan posisi vertikal, terdiri dari empat bagian yang berselang-seling dengan jendela kaca. Kemudian pada bagian bawah atap serambi depan, serambi kiri, dan kanan juga dihiasi dengan ukiran tembus bermotif sulur-suluran dan tumpal. Pada puncak atapnya dihiasi dengan motif kuncup bunga dari logam sehingga menambah kemegahan bangunan tersebut.



Berbeda dengan rumah Jeludin Raja Baluntara, Umah Reje Uyem lebih modern karena merupakan salah satu bangunan bergaya Indis. Ciri-ciri bangunan Indis adalah menggunakan komponen bangunan yang merupakan perpaduan antara unsur Eropa, tradisional, dan unsur tropis. Walaupun masih menggunakan motif *kerawang Gayo* sebagai dekorasi, aturan yang umum digunakan dalam menempatkan ukiran pada bangunan tradisional Gayo tidak diterapkan pada bangunan tersebut. Demikian juga pemanfaatan cat pada ukiran dan dinding bangunannya menggambarkan adanya pengaruh asing yang lebih modern.

Ukiran motif *kerawang Gayo* juga terdapat pada bangunan yang berfungsi sebagai tempat ibadah yaitu Mesjid Baiturrahim yang terletak di Desa Toweren, Kecamatan Lut Tawar. Mesjid ini berdiri sekitar akhir abad ke- 19. Mesjid berdenah segiempat seluas 94,09 m² ini, dilengkapi dengan mihrab yang terletak di barat, berdenah segiempat berukuran 2,08 m x 1,45 m. Bangunan mesjid itu berlantai semen, berdinding papan kayu bercat putih, serta atap tumpang dua berbahan seng bersisi empat. Bagian puncak atap berupa tiang kayu berlapis seng di bagian luar.

Bagian yang berukir adalah bagian pinggiran atap (*les plang*) tumpang pertama bermotif kuncup bunga bercat biru, dan *les plang* tumpang kedua bermotif tumpal bercat putih. Selanjutnya pada bagian bawah atap tumpang kedua terdapat pagar papan kayu berdenah segiempat, dihiasi ukiran tembus bermotif pucuk rebung bercat putih.

Kemudian di bagian tengah dalam mesjid terdapat empat buah *suyen* (tiang) yang berdiri di atas umpak. Keempat tiang sebagian bercat putih dan sebagian polos tanpa cat. Pada bagian bawah mendekati umpak dihiasi ukiran bermotif tali, motif bunga yang sedang mekar, dan kuncup bunga dalam bingkai garis-garis segiempat. Ukiran itu bercat biru. Ukiran yang lain terdapat pada tiang-tiang dan balok penyangga bagian mihrab bermotif sulur-suluran, kuncup bunga, bunga yang sedang mekar, motif tali, dan tumpal. Ukiran tersebut bercat putih, hijau, dan silver.

Di bagian dalam mesjid diletakkan papan kayu berukir bercat hijau, berukuran 5,2 m x 0,54 m dan tebal 5 cm. Papan kayu itu kemungkinan bagian *penyokenen* (ambang atas pintu) yang tidak digunakan lagi. Motif yang digunakan antara lain geometris (tumpal, tali, lingkaran, garis-garis), dan flora (sulur-suluran, pohon, kuncup bunga). Motif tumpal dan tali membingkai keseluruhan hiasannya. Di bagian dalam terdapat motif tumpal yang disusun melingkar dengan bagian tengah bermotif sulur-suluran dan lingkaran kecil menyerupai roda dengan jari-jarinya. Hiasan lainnya berupa motif kuncup bunga, motif sulur-suluran yang disusun bentuk tumpal dengan bagian tengahnya bentuk pohon. Kemudian juga terdapat

bentuk lingkaran besar dengan bagian tengah dua lingkaran kecil dan diantaranya terdapat garis-garis yang menghubungkan, sehingga menyerupai roda dengan jari-jari di dalamnya.

Ukiran motif *kerawang Gayo* yang digunakan sebagai dekorasi pada bangunan mesjid itu juga tertutup oleh cat, tetapi terdapat perbedaan dengan yang terdapat pada Umah Reje Uyem. Tampaknya pemanfaatan cat pada ukiran di bangunan mesjid itu merupakan cat baru, berbeda dengan yang terdapat pada Umah Reje Uyem yang sengaja digunakan untuk memperindah tampilan motif ukirannya. Hal ini terlihat jelas terutama pada tiang di bagian dalam mesjid yang sejak awal tidak menggunakan cat, kecuali pada bagian tengah dan pada ukiran (dekat dengan umpak). Selain itu penggunaan catnya terkesan asal-asalan.

III. Ukiran motif *Kerawang Gayo* dalam dimensi arkeologi

Di dalam mengamati motif-motif ukiran sebagai karya seni kriya kayu, kiranya dapat merujuk pada seni lukis karena keduanya merupakan bagian dari seni rupa. Namun keduanya tidak dapat dibandingkan secara langsung, mengingat terdapat perbedaan di dalam penguasaan ekspresi senimannya. Pada seni lukis cenderung menonjolkan ekspresi senimannya, sedangkan seni kriya lebih mengutamakan ketrampilan tangan dibandingkan ekspresi. Seni lukis dan seni kriya merupakan hasil karya seni yang telah lama dibuat manusia, bahkan sejak masa prasejarah. Seni lukis prasejarah diketahui melalui lukisan dinding gua/ceruk dan dinding batu karang atau yang dikenal dengan seni cadas (*rock art*) pada situs-situs mesolitik. Demikian juga dengan seni kriya awal ditengarai telah muncul pada masa prasejarah melalui temuan artefaktual berupa cangkang moluska berlubang yang difungsikan sebagai perhiasan di situs-situs itu. Tidak jarang pada situs yang sama terutama pada bagian yang mendekati permukaan, ditemukan fragmen tembikar yang mengindikasikan adanya seni kriya yang lain. Terutama pada situs-situs neolitik temuan fragmen tembikar semakin padat, bahkan tembikar hiasnya telah menggunakan motif yang bervariasi. Hasil seni kriya yang menggunakan bahan logam juga turut mewarnai perjalanan seni kriya masa prasejarah di Nusantara, melalui temuan nekara, moko, kapak perunggu, maupun bejana perunggu yang diperkirakan sebagai peralatan upacara. Peralatan tersebut juga dihiasi dengan beragam motif.

Situs-situs yang menggambarkan perjalanan seni lukis prasejarah di Nusantara, antara lain Pangkajene dan Maros, Sulawesi Selatan; Pulau Muna, Sulawesi Tenggara; Pulau Seram, Maluku Tengah; Kepulauan Kei; Kokas (Teluk Berau), Teluk Saireri, dan Danau Sentani, Papua (Kosasih, 1982:70; Soejono, ed., 1993:165). Motif yang dilukis cukup beragam meliputi geometris, flora, fauna, manusia serta benda-benda langit dan buatan manusia (senjata, perahu, rumah). Banyak pendapat muncul berkaitan dengan penelitian pada lukisan dinding

gua/ceruk dan dinding batu karang di situs-situs tersebut. Salah satu pendapat menyebutkan bahwa lukisan-lukisan itu kerap menampilkan potret kehidupan manusia pendukungnya, antara lain berburu, bercocok tanam, upacara ritual, dan bahkan dapat menjadi petunjuk proses migrasi mereka ke tempat lain, baik antarpulau maupun antarbenua (Kosasih,2001:162). Hal ini menggambarkan bahwa lukisan yang dibuat merupakan bentuk penuangan pengalaman visual pelukisnya terhadap lingkungan sekitarnya. Chaloupka (1984 dalam Tanudirjo,2008:16) menyebutnya sebagai gambar-gambar biasa (*casual paintings*) untuk mengabadikan pengalaman pembuatnya.

Di sisi lain lukisan itu selain menggambarkan pengetahuan akan seni, juga menggambarkan adanya perilaku religi seperti konsepsi kontak-magis (Kosasih,1987:18). Namun ada yang menyebutkan bahwa lukisan yang dihasilkan sebagai curahan rasa iseng ataupun rasa takut (Howell,1982 dalam Driwantoro,1990:374). Ada juga yang menyebutnya sebagai media komunikasi (Jochim,1983 dalam Tanudirjo,2008:16), dan sebagai ungkapan 'seni untuk seni' (Bahn dan Vertut,1988 dalam Tanudirjo,2008:16). Dengan demikian faktor subyektivitas turut mewarnai lukisan yang dihasilkan.

Berbagai pendapat di atas dapat dibandingkan dengan hasil penelaahan terhadap karya seni lukis pada masa kini. Disebutkan bahwa para pelukis umumnya lebih suka mengonsentrasikan diri pada pengalaman visualnya, pada garis dan warna yang ada di alam atau modelnya, apalagi mereka yang berkarya abstrak. Tema yang ditampilkan merupakan gambaran lingkungan sekitar dan kehidupan rakyat. Akan tetapi juga ada pelukis yang karyanya merupakan pernyataan dirinya, perasaan yang dialami, pikiran, ide-ide, pengalaman hidup, serta cita rasanya (Soedarso,2000:84--89).

Perbandingan antara karya seni lukis yang diciptakan di masa lalu dengan masa kini itu menghasilkan pemahaman, bahwa suatu karya seni selain berfungsi sebagai media visualisasi terhadap aktivitas maupun lingkungan sekitar, di dalamnya juga terkandung nilai-nilai yang menggambarkan pengetahuan, pengalaman, ide-ide, maupun religi senimannya. Pemahaman tersebut kiranya dapat diterapkan dalam menelaah karya seni kriya seperti ukiran motif *kerawang Gayo*. Motif-motif yang dituangkan sebagai ukiran pada sebuah bangunan tidak hanya sekedar dekorasi yang mengandung nilai estetika, tetapi juga mengandung nilai-nilai lain yang kemungkinan berkaitan dengan kehidupan seniman, pemilik bangunan, maupun masyarakat sekitarnya.

Secara umum ukiran pada bangunan monumental di Tanah Gayo menampilkan motif-motif antara lain flora, fauna, dan geometris. Beberapa motif dikenal dengan nama-nama tertentu dalam bahasa setempat. Seperti *emum berangkat* (awan berarak), *pucuk ni tuwis* (pucuk rebung), *ulen-ulen* (bulan-bulan), *mutik* (putik), *puter tali* (jalanan tali), *bunge ulen-ulen* (bunga

bulan), *bunge ni terpuuk* (bunga kuncung), *bunge ni pertik* (bunga papaya), *bunge lao* (bunga matahari), *bunge kemang* (bunga yang sedang kembang), *bur/baur* (gunung), *bintang bulan* (bintang dan bulan), *nege* (naga), *iken/gule* (ikan) dan *mata ni itik* (mata itik) (Ibrahim dan Pinan,2003:233). Motif-motif yang ditampilkan serta penamaannya merupakan visualisasi lingkungan alam sekitarnya secara umum. Seperti lahan yang subur sehingga dapat ditumbuhi berbagai jenis tanaman, kemudian penggambaran langit melalui bentuk awan, bulan, dan bintang, serta gunung-gunung yang mengitari. Keberadaan tempat yang berair seperti sungai dan danau tidak digambarkan secara eksplisit, namun melalui motif ikan menjelaskan adanya tempat tersebut. Secara kontekstual, kondisi yang digambarkan dalam ukiran selaras dengan lingkungan alam tempat bangunan monumental itu berada.

Secara umum lingkungan alam pada masa itu tidak berbeda dengan masa kini. Lingkungannya memiliki topografis perbukitan dan pegunungan di jajaran pegunungan Bukit Barisan dengan ketinggian 200--2.600 meter dpl. (BPS,2005:3). Tanah vulkanik yang cukup subur ada di seputar gunung-gunung, antara lain sekitar Burni Bies, Burni Telong, dan Bur Kul. Batas selatan dan barat tanah vulkanik ini ada di aliran Wih ni Pesangan. Di bagian tengahnya terletak Danau Lut Tawar (Melalatoa,2003:14). Lingkungan alam yang demikian sangat memengaruhi masyarakat dalam bermatapencaharian.

Mengenai matapencaharian masyarakat Gayo pada umumnya ketika itu, secara tidak langsung juga tergambarkan melalui flora dan fauna yang digunakan dalam motif *kerawang Gayo*. Motif flora berupa sulur-suluran, motif pohon, dan jenis-jenis bunga seperti *pucuk ni tuwis*, *mutik*, *bunge ulen-ulen*, *bunge ni terpuuk*, *bunge ni pertik*, *bunge lao*, *bunge kemang* merupakan jenis flora yang sengaja ditanam di kebun/halaman sekitar rumah, sehingga dapat dikaitkan dengan kegiatan pertanian/perkebunan. Kemudian motif ikan (*iken/gule*) merupakan fauna yang hidup di Danau Lut Tawar dan Sungai Pesangan, menggambarkan kegiatan perikanan atau mencari ikan. Kegiatan tersebut dimungkinkan karena berbagai jenis ikan hidup di dalam danau itu misalnya, *depik* (*Rosbora leptosoma*), *eyes* (*Rosbora argyrotaenia*), *kawan* (*Puntius tawarensis*), dll. (Melalatoa,2003:16). Selanjutnya melalui motif yang dikenal dengan *mata ni itik* (mata itik) dan ayam jantan menggambarkan adanya kegiatan peternakan karena fauna itu biasa dipelihara oleh masyarakat di sekitar permukiman.

Interpretasi terhadap motif-motif yang digunakan pada ukiran tersebut dapat dikaitkan konteks waktu pendirian bangunannya, yaitu antara akhir abad ke- 19 hingga awal abad ke-20. Pada masa itu sebagian besar masyarakatnya hidup dengan matapencaharian di bidang pertanian/perkebunan, perikanan, dan peternakan. Bidang-bidang itu juga pernah disebutkan oleh Hurgronje (1903) dalam catatan tentang kehidupan masyarakat Gayo masa itu. Di

bidang religi masyarakat Gayo pada masa itu telah beragama Islam. Keberadaan motif fauna pada rumah Jeludin Raja Baluntara cukup menarik perhatian, meskipun sebagian dapat dikaitkan dengan matapencaharian masyarakatnya. Di dalam syariat Islam penggambaran makhluk bernyawa cukup dilarang, karena dikhawatirkan mengarah pada perbuatan syirik. Keberadaan motif fauna pada bangunan tersebut merupakan pengecualian.

Digunakannya motif fauna seperti motif *nege* (naga) dan ayam jantan pada bangunan rumah itu cukup menarik, mengingat kedua motif itu sering digunakan oleh bangsa asing. Diperkirakan kedua motif itu merupakan unsur asing yang telah diadaptasi ke dalam motif *kerawang* Gayo. Motif naga umum digunakan oleh bangsa Cina, misalnya pada keramik, kuburan Cina/*bong*, dan kelentengnya. Naga merupakan binatang mitologi, para kaisar menghubungkan diri mereka dengan naga. Naga juga merupakan simbol kebahagiaan dan keberuntungan (Koestoro dkk.,2001:38--39). Selanjutnya motif ayam jantan (*jago*) sering digunakan oleh bangsa Belanda, antara lain sebagai penunjuk arah tiupan angin (*windwijzer*) yang diletakkan pada bagian puncak atap sebuah bangunan. Salah satunya terdapat di Gereja GPIB Bethel di Tanjungpinang, Provinsi Kepulauan Riau yang dibangun sekitar tahun 1883 (Koestoro dkk.,2004:27). Ayam jantan merupakan lambang kemenangan, dan jauh sebelum itu- sejak zaman Yunani kuno- memang digunakan sebagai lambang kecerdasan dan keberanian (Koestoro dkk.,2004:44). Nilai simbolik yang dimiliki kedua fauna itu kemungkinan menjadi penyebab dipilihnya kedua motif tersebut sebagai motif ukiran yang menghiasi rumah Jeludin Raja Baluntara, mengingat pemiliknya merupakan salah satu bangsawan di Tanah Gayo yang memiliki kedudukan cukup tinggi pada masanya. Selain dipengaruhi oleh unsur subyektivitas seperti pengetahuan maupun pengalaman si seniman, pemilihan kedua motif itu juga merupakan upaya seniman dalam mengekspresikan kedudukan yang dimiliki oleh pemilik rumah tersebut.

Selanjutnya dikaitkan dengan konteks waktu pendirian bangunan tersebut yaitu sekitar awal abad ke- 20, seiring dengan waktu kedatangan bangsa Cina dan Belanda ke daerah itu. Dengan demikian masuknya unsur asing pada motif *kerawang* Gayo kemungkinan bersamaan dengan kedatangan mereka. Kedatangan kedua bangsa itu ke Tanah Gayo diketahui melalui data sejarah dan tinggalan arkeologisnya. Masuknya kekuasaan pemerintah kolonial Belanda ke Tanah Gayo pada tahun 1904, membawa dampak tersendiri bagi perkembangan kota dan daerah sekitarnya. Apalagi setelah Belanda membuka jalan antara pesisir Aceh Utara di Kota Bireuen dengan Gayo di Aceh Tengah yang selesai pada tahun 1911. Orang-orang yang diperkerjakan sebagai buruh pembuatan jalan itu sebagian besar adalah orang-orang Cina. Akhirnya sebagian dari orang-orang Cina ini menetap di Tanah Gayo dan muncullah kampung Cina (*kampung Cine*) di pinggiran kota Takengon waktu itu

(Melalatoa,2003:52). Kehadiran Belanda juga ditandai antara lain dengan pembukaan beberapa perkebunan di Tanah Gayo. Salah satunya adalah perkebunan kopi yang dibuka pada tahun 1918 di kawasan Belang Gele, yang sekarang termasuk wilayah Kecamatan Bebesen (Mukhlis,1983:92--94 dalam Melalatoa,2003:51). Data arkeologis yang melengkapi sejarah kehadiran kedua bangsa itu di masa lalu, antara lain makam-makam Cina/*Bong* yang terdapat di sekitar Kota Takengon yaitu di Desa/Kampung Blangkolak, Kecamatan Bebesen serta bangunan pada masa kolonial Belanda di Kota Takengon, Kecamatan Lut Tawar dan sisa bangunan pabrik pengeringan kopi di Desa Wih Porak, Kecamatan Silih Nara.

Secara umum di dalam motif *kerawang Gayo*, bentuk-bentuk geometris dan flora lebih mendominasi dibandingkan dengan fauna. Hal ini sangat berhubungan dengan religi seniman maupun masyarakat Gayo ketika itu yang telah beragama Islam. Keselarasan antara ajaran agama dengan pemanfaatan motif, tampaknya sangat diperhatikan oleh si seniman sehingga tidak terlalu bertentangan dengan religinya. Terutama di dalam pemanfaatan motif ukiran pada bangunan yang diperuntukan sebagai tempat ibadah, yaitu masjid. Ketentuan yang melarang penggambaran makhluk yang bernyawa seperti manusia dan fauna diterapkan sepenuhnya pada bangunan masjid, seperti Masjid Baiturrahim yang terletak di Desa Toweren, Kecamatan Lut Tawar. Motif yang digunakan pada bangunan maupun sisa bangunan tersebut hanya motif geometris dan motif flora. Kedua motif itu memiliki perjalanan sejarah yang cukup tua di Nusantara, mengingat keduanya telah digunakan bahkan sejak masa prasejarah.

Motif geometris telah digunakan sebagai objek lukisan dinding gua/batu cadas di situs-situs mesolitik. Selanjutnya motif tersebut masih terus digunakan ketika manusia sudah mengembangkan seni kriya seperti pembuatan tembikar hias masa neolitik dan pembuatan benda-benda perunggu pada masa logam/perundagian. Situs-situs neolitik di Nusantara dengan temuan fragmen tembikar hias antara lain Situs Minanga Sipakko (Kalumpang, Sulawesi Barat) dengan pertanggalan 3.600 tahun yang lalu hingga 2.500 tahun yang lalu (Heekeren,1972; Simanjuntak dkk. ed.,2007), serta situs Melolo (Sumba Timur) dan situs Lewoleba (Flores Timur) (Atmosudiro,1994). Adapun benda-benda perunggu yang menandai masa logam di Nusantara diketahui melalui temuan seperti bejana perunggu dari Makassar (Sulawesi Selatan), Kerinci (Sumatera Selatan), Pulau Madura, serta nekara-nekara perunggu dari Semarang, Babakan (Jawa), Pulau Sangeang, dan kapak perunggu dari Pulau Roti (Kempers,1959). Motif geometris yang umum digunakan pada kedua seni kriya itu antara lain garis-garis berjajar dalam berbagai posisi (horisontal, vertikal, atau miring), garis-garis saling berpotongan membentuk pola jala, lingkaran kecil maupun besar, tumpal, dan pilin. Sebagian dari motif geometris tersebut memiliki kemiripan dengan yang digunakan di dalam

kerawang Gayo, antara lain *ulen-ulen* (lingkaran), *bur/baur* (tumpal), *puter tali* (pilin), dan garis-garis. Khusus untuk motif pilin yang digunakan pada benda-benda perunggu tersebut terdapat sedikit perbedaan di dalam penyusunannya, yaitu saling terkait di bagian bawahnya, bukan pada bagian atas seperti pada motif *puter tali*.

Di Tanah Gayo belum banyak dijumpai artefak prasejarah yang menggunakan motif geometris tersebut. Sementara melalui temuan tembikar hias di ceruk-ceruk Loyang Mendali, Desa Mendali, Kecamatan Bebesen, motif-motif yang dijumpai antara lain garis-garis, pola jala, dan lingkaran kecil. Motif geometris itu umum digunakan pada tembikar hias di situs-situs neolitik daerah lain di Nusantara. Dengan demikian perbandingan dengan artefak prasejarah yang berasal dari daerah lain dapat melengkapi data yang ada, sehingga dapat menjelaskan adanya kemungkinan motif geometris di dalam *kerawang Gayo* mempunyai akar di masa prasejarah, dan dapat dikatakan sebagai unsur lokal.

Kemudian mengenai motif flora (sulur-suluran, bunga-bunga, dan pohon) pada *kerawang Gayo* diperkirakan juga memiliki akar di masa lalu, mengingat motif tersebut cukup marak menghiasi candi-candi dan biaro-biaro yang didirikan pada masa klasik atau masa Hindu-Buddha di Nusantara. Bahkan bentuk sulur-suluran sederhana diketahui juga telah ada sejak masa prasejarah berdasarkan temuan tembikar neolitik di Situs Minanga Sipakko, Kalumpang, Sulawesi Barat (Simanjuntak dkk. ed., 2007:56). Motif flora pada candi atau biaro biasanya dipahatkan bersama dengan motif lain seperti fauna dan manusia dalam panel relief yang menggambarkan suatu adegan, serta digunakan sebagai motif kain yang dipahatkan pada arca-arcanya. Bentuk sulur-suluran atau *emum berangkat* dan bentuk pohon antara lain terdapat pada panel-panel relief di Candi Jago, Candi Penataran, Candi Borobudur, Candi Prambanan, dan Candi Mendut (Kempers, 1989). Motif bunga-bunga juga kerap digunakan pada kain yang dipahatkan pada arca-arca di sekitar candi atau biaro, antara lain pada arca-arca di Biaro Bahal dan Biaro Sipamutung, Padang Lawas, Sumatera utara.

Motif flora dan motif geometris selanjutnya digunakan pada masa penyebaran agama Islam ke Nusantara. Di antaranya dapat dilihat melalui nisan-nisan pada makam-makam Islam yang terdapat di Aceh dan daerah lainnya, bahkan hingga ke Malaysia. Di beberapa daerah bentuk-bentuk nisan itu dikenal dengan sebutan *Batu Aceh*. Di Tanah Gayo juga dijumpai nisan-nisan sejenis yaitu pada makam-makam di Kompleks Makam Reje Linge di Buntul Pekubun, Desa Linge, Kecamatan Linge.

Perbandingan antara ukiran kayu motif *kerawang Gayo* di Tanah Gayo dengan motif ukiran kayu di daerah sekitarnya, sebagian memiliki kesamaan bentuk dengan penamaan yang sedikit berbeda. Antara lain motif sulur-suluran yang disebut *emum berangkat* (awan

berarak), oleh orang Karo dikenal dengan sebutan *embun sikawiten* (awan yang saling berkait), orang Aceh menyebutnya *awan-awan* dan oleh orang Melayu disebut *awan larat*. Motif tumpal yang disebut *bur/baur* (gunung) oleh orang Karo disebut dengan *ipen-ipen* (gigi-gigi). Motif flora seperti *pucuk ni tuwis* (pucuk rebung) oleh orang Melayu disebut *pucuk rebung*, dan orang Aceh menyebutnya *bungong pucuk rebung*. Sedangkan motif *puter tali* (jalanan tali) oleh orang Melayu disebut semut beriring dan orang Aceh menyebutnya *puta talõë* dua (pilinan dua utas tali). Pada rumah adat Aceh di Pidie motif jalinan tali yang digunakan adalah *puta talõë lhee* (pilinan tiga utas tali) (Leigh,1989:63, gb.18). Motif naga juga digunakan sebagai ukiran oleh orang Melayu, hanya bentuk dan posisinya agak berbeda dengan *nege* yang terdapat pada rumah Jeludin Raja Baluntara. Beberapa contoh di atas menggambarkan bahwa antara masyarakat di Tanah Gayo dengan masyarakat lain di daerah sekitarnya pernah terjalin hubungan sehingga menghasilkan budaya material yang memiliki kemiripan satu sama lain. Hubungan antar masyarakat itu dapat disebabkan melalui kontak-kontak perdagangan atau migrasi.

Salah satu suku yang disebut pernah melakukan migrasi ke Tanah Gayo adalah Batak Karo. Hal ini dikaitkan dengan lima *belah* yang terdapat di Tanah Gayo, diantaranya sama dengan yang terdapat dalam kelompok Batak Karo, seperti Linge, Munte, Cebero, Tebe, dan Melala, sehingga sering disebutkan bahwa mereka keturunan Batak. Asal usul nama-nama itu dituangkan ke dalam kisah yang dikenal di Tanah Gayo yaitu tentang *Batak due puluh tujuh*. Menurut orang Gayo, belah Linge, Munte, Cebero berasal dari marga Lingga, Munte, dan Ciberu yang dibawa oleh Batak Karo yang bermigrasi ke Tanah Gayo. Disebutkan juga bahwa Reje Linge, salah seorang *reje* ternama di Tanah Gayo yang memerintah di daerah aliran Sungai Jemer, berasal dari keturunan Batak Karo. Demikian juga terdapat hubungan antara Reje Linge di Tanah Gayo dengan *Sibayak* Lingga di Tanah Karo (Hurgronje,1903:39). Lebih jauh Hurgronje (1903:38) menjelaskan bahwa nama-nama tersebut tidak seluruhnya sama dengan nama-nama marga ternama yang ada di Tanah Karo, dan salah satunya sama dengan nama kelompok Batak lain seperti Tebe = Toba atau Teba. Melala merupakan salah satu anak marga di Tanah Karo, kemudian Lingga dan Munte merupakan marga dalam kampung utama di Tanah Karo.

IV. Manfaat tinggalan arkeologis bagi masyarakat kini

Ukiran motif *kerawang* Gayo merupakan salah satu hasil kreativitas masyarakat Gayo yang telah berkembang di masa lalu. Sangat disayangkan kini ukiran motif *kerawang* Gayo hanya dijumpai pada bangunan-bangunan lama yang dibangun sekitar akhir abad ke- 19 hingga awal abad ke- 20. Keberadaannya tidak hanya dipandang sebagai tinggalan arkeologis

semata, tetapi juga menggambarkan perjalanan sejarah budaya masyarakat Gayo, serta mengandung nilai-nilai luhur yang selaras dengan adat istiadatnya.

Melalui ukiran tersebut dapat dibayangkan bahwa pada masa itu seniman kriya kayu cukup mendapat tempat di masyarakat. Hasil kreativitas seniman yang tertuang dalam motif-motifnya menjadi kekhasan daerahnya. Sepintas motif-motif yang digunakan terkadang memiliki kemiripan dengan daerah lain pada media yang sama atau berbeda. Namun pemilihan dan pemanfaatan motif-motif tertentu secara menonjol, serta perpaduan motif-motif yang digunakan menggambarkan adanya kreativitas senimannya. Hasil karya seniman yang berciri khas itu akhirnya menjadi milik masyarakat, sekaligus sebagai identitas masyarakat Gayo. Kekhasan motif *kerawang Gayo* terutama dalam ukiran kayu, antara lain terlihat dalam pemanfaatan motif-motif geometris yaitu tumpal (*bur/baur*) dan pilin (*puter tali*) sebagai bingkai membentuk bidang-bidang segiempat, segitiga, maupun lingkaran.

Perhatian seniman terhadap lingkungan sekitarnya cukup terlihat melalui motif-motif yang dihasilkan. Lingkungan merupakan bagian penting dalam kehidupan seniman maupun masyarakat Gayo, sehingga pemeliharannya diatur dan diterapkan dalam adat istiadat. Secara tidak langsung adat istiadat yang dijalankan oleh seniman maupun masyarakat itu turut memengaruhi kreativitas seni yang dihasilkan.

Di dalam adat istiadat masyarakat Gayo dikenal perbuatan *kemali*, yaitu perbuatan yang dilarang guna memelihara keselamatan dan kehormatan pelakunya (Ibrahim dan Pinan,2003:119). Salah satu perbuatan *kemali* yang berkaitan dengan pemeliharaan lingkungan, adalah larangan *munebang kayu musepit* (menebang kayu sesuka hati atau merambah hutan). Pohon yang dilarang untuk ditebang adalah pohon *musepit* (dempet antara dua atau lebih), *ikarang* (berada di tebing), *i ulu ni wih* (tumbuh di sekitar mata air), *i pucuk ni bur* (di puncak bukit/ gunung), *mude* (masih muda), *munelong* (membakar hutan) (Ibrahim dan Pinan,2003:125). Bahkan untuk memelihara lingkungan dalam adat istiadat Gayo ditetapkan bahwa setiap kampung atau belah (klen), ada hutan kampung (*uten kampung*), kemudian di bagian hulu atau sumber air (*ulu ni wih*), tali air (*rerak*), dan tebing (*karang*) ditanami *serule* atau *dun*, berbagai jenis bambu, pohon *dedalu*, *terpuk*, *batang temi* dan pepohonan lainnya (Ibrahim dan Pinan,2003:126). Sebagian jenis-jenis pohon tersebut mengilhami seniman sehingga digunakan sebagai motif *kerawang Gayo*. Dengan demikian motif-motif yang digunakan selaras dengan adat istiadat masyarakatnya, serta mengandung nilai luhur yang menggambarkan kearifan masyarakat terhadap lingkungannya.

Ulasan tentang ukiran motif *kerawang Gayo* serta konteks bangunannya sebagaiinggalan arkeologis, dimaksudkan untuk mengetahui kehidupan masa lalu sekaligus perjalanan sejarah budayanya. Pengetahuan itu cukup penting bagi kehidupan masa kini, mengingat

adanya keterkaitan antara masa lalu dengan masa kini. Bielawski (1994 dalam Smith & Ehrenhard,2002:122) menyebutkan “*the past is understood as part of the present*”. Kini hanya sedikit ukiran motif *kerawang Gayo* serta bangunan berarsitektur tradisional Gayo yang dijumpai. Hal itu disebabkan oleh perubahan-perubahan yang terjadi dalam kehidupan masyarakatnya, antara lain karena banyak bangunan lama yang telah lapuk atau terbakar, dan berkurangnya minat masyarakat dalam membuat bangunan berarsitektur tradisional Gayo. Salah satu penyebab kurangnya minat masyarakat itu adalah masuknya teknologi dan arsitektur Eropa yang dibawa oleh bangsa Belanda pada masa kolonial, sehingga lambat laun mengubah pandangan masyarakat untuk membuat bangunan yang lebih modern. Kondisi itu diketahui melalui rumah-rumah bangsawan atau pedagang kaya yang bergaya Indis di Kota Takengon dan sekitarnya yang dibangun sekitar awal abad ke- 20 (Susilowati,2008:47--48).

Setelah lama berselang akhirnya kesadaran untuk melestarikan bangunan tradisional Gayo mulai muncul kembali. Pihak Pemerintah Daerah Kabupaten Aceh Tengah bersama masyarakat Gayo melakukan upaya-upaya pelestarian terhadap arsitektur tradisional Gayo. Yaitu melalui pembangunan Umah Pitu Ruang yang merupakan duplikat rumah adat Reje Linge yang telah terbakar beberapa waktu yang lalu, pada areal rumah lama di Desa Linge, Kecamatan Linge. Demikian juga dengan pembangunan Umah Pitu Ruang yang lokasinya tidak jauh dari Mess Time Ruang, Desa Kemili, Kecamatan Bebesen. Pada kedua bangunan itu masih menggunakan ukiran motif *kerawang Gayo* dengan variasi motif yang lebih banyak, tetapi bentuk ukirannya diperjelas dengan menggunakan cat. Pemanfaatan cat warna warni seperti warna hitam, putih, merah, hijau, kuning pada ukiran, serta warna coklat pada dinding papan maupun tiangnya memberi kesan bangunan tersebut lebih modern. Hanya Umah Pitu Ruang, Desa Kemili yang memiliki *peger ni lepo* dengan ukiran tembus, tetapi sudah diwarnai dengan cat warna coklat. Sekalipun tampilannya terkesan lebih modern, namun upaya untuk melestarikan ukiran motif *kerawang Gayo* beserta arsitektur tradisional Gayo harus tetap dihargai.

Keberadaan bangunan seperti rumah adat Jeludin Raja Baluntara, Umah Reje Uyem, dan Masjid Baiturrahim dengan ukiran motif *kerawang Gayo* yang dibuat sekitar akhir abad ke- 19 hingga awal abad ke- 20, merupakan tinggalan arkeologis yang harus dijaga kelestariannya. Arsitektur bangunan maupun ukirannya mewakili perkembangan budaya di masa lalu, sehingga keberadaannya hingga kini dapat menambah pengetahuan terutama bagi generasi muda. Bangunan-bangunan tersebut juga sebagai monumen yang menjadi saksi perkembangan seni kriya kayu serta kejayaan para senimannya pada masa itu. Sekalipun pada masa kini seni kriya kayu mulai ditinggalkan dan peran para senimannya telah redup, namun melalui motif-motif ukirannya dapat dijadikan sebagai acuan bagi pengembangan seni

kriya kayu maupun kriya-kriya yang lain di Tanah Gayo. Keberadaannya sekaligus sebagai contoh nyata yang melengkapi tulisan tentang kriya kayu maupun motif *kerawang Gayonya*.

V. Penutup

Ukiran motif *kerawang Gayo* pada bangunan-bangunan yang didirikan pada akhir abad ke-19 hingga awal abad ke-20, merupakan visualisasi lingkungan alam dan kehidupan masyarakat masa itu. Sebagian motif yang dipertahankan dan dikembangkan kemungkinan berakar dari masa prasejarah hingga masa-masa kemudian. Pilihan dan pemanfaatan motif-motif tertentu didasari unsur subyektivitas seniman maupun pemesannya, serta dipengaruhi oleh kondisi sosial politik, ekonomi, religi, dan adat istiadatnya. Motif *kerawang Gayo* merupakan hasil kreativitas seniman yang kemudian menjadi identitas masyarakat Gayo. Upaya pelestariannya merupakan wujud penghargaan terhadap budaya yang berakar di masa lalu.

Keberadaan tinggalan arkeologis itu menggambarkan bahwa motif *kerawang Gayo* sejak dulu telah digunakan dan dikembangkan oleh seniman atau masyarakat Gayo dalam karya seni kriyanya terutama kriya kayu. Selanjutnya motif tersebut juga digunakan pada hasil kriya-kriya yang lain seperti pembuatan tembikar, anyaman, tenun kain, dan logam. Motif-motif yang digunakan pada benda-benda itu hampir sama dengan yang digunakan dalam ukiran, hanya mengalami penambahan dan pengurangan sesuai dengan kebutuhan. Kini kriya kayu telah redup, namun kriya-kriya yang lain semakin berkembang setelah masyarakat dan Pemda Gayo aktif menggalakkan bidang pariwisata. Setidaknya melalui benda-benda seperti tembikar, anyaman, tenun kain, dan logam yang kini mulai dimanfaatkan sebagai *souvenir* (cendera mata), motif *kerawang Gayo* tetap lestari.

Kepustakaan

- Atmosudiro, Sumijati, 1994. *Gerabah prasejarah di Leang Bua, Melolo, dan Lewoleba: Tinjauan Teknologi dan Fungsinya*, dalam **Disertasi untuk derajat Doktor dalam Ilmu Sastra UGM**. Yogyakarta
- BPS. 2005. **Aceh Tengah Dalam Angka**. Takengon: BPS Kabupaten Aceh Tengah dan Bappeda Kabupaten Aceh Tengah
- Driwantoro, Dubel, 1990. *Religi dalam Pertanian*, dalam **Analisis Hasil Penelitian Arkeologi III**. Jakarta: Puslit Arkenas, hal 373–382
- Heekeren, H.R.Van, 1972. *The Stone Age Of Indonesia*, dalam **VKI No.61**. The Hague: Martinus Nijhoff
- Hurgronje, C.Snouck, 1903. **Het Gajoland en Zijne Bewoners**, edisi terjemahan **Gayo Masyarakat dan Kebudayaan awal abad ke- 20**, oleh Hatta Hasan Aman Asnah, 1996. Jakarta: Balai Pustaka
- Ibrahim, H. Mahmud, dan Pinan, A.R. Hakim Aman, 2003. **Syari'at dan Adat Istiadat Jilid 2**. Takengon: Yayasan Maqamam Mahmuda Takengon

- Kasnowiharjo, H. Gunadi, 2007. *Seni Kriya dalam Arkeologi Suatu Tinjauan Awal*, dalam **Kriyamika, Melacak akar dan perkembangan kriya**. Yogyakarta: Jurusan Ilmu Budaya UGM, hal. 125--136
- Kempers, A.J.Bernet, 1989. **Ancient Indonesian Art**. Amsterdam: C.P.J. van der Peet
- Koestoro, Lucas P., Ery Soedewo, Deni Sutrisna, Ketut Wiradnyana, 2001. *Penelitian di Kotamadia Sibolga dan Kabupaten Tapanuli Tengah, Provinsi Sumatera Utara*, dalam **Berita Penelitian Arkeologi No.06**. Medan: Balai Arkeologi Medan
- Koestoro, Lucas P., Ery Soedewo, dan Ketut Wiradnyana, 2004. *Arkeologi Kota Tanjungpinang, Provinsi Kepulauan Riau*, dalam **Berita Penelitian Arkeologi No.11**. Medan: Balai Arkeologi Medan
- Kosasih, E.A., 1982. *Lukisan Gua di Indonesia Sebagai Sumber Data Penelitian Arkeologi*, dalam **Analisis Kebudayaan, No. 2 Th III**. Jakarta: Depdikbud, hal. 66--74
- , 1987. *Lukisan Gua Prasejarah: Bentangan Tema dan Wilayahnya*. **DIA II**. Jakarta: Puslit Arkenas, hal. 15--24
- , 2001. *Bentang Ekosistem Karst dan Prospek Wisata Arkeologi Indonesia, dalam Memediasi Masa Lalu*, dalam **Spektrum Arkeologi dan Pariwisata**, ed. M. Irfan Mahmud. Makassar: Balai Arkeologi Makassar dan Lembaga Penerbitan Universitas Hasanudin Makassar, hal. 149--180
- Leigh, Barbara, 1989. **Hands of Time The Crafts of Aceh**, edisi terjemahan Tangan-Tangan Trampil Seni Kerajinan Aceh oleh Latifa Thajeb Tirtosudiro. Jakarta: Djambatan
- Melalatoa, M. Junus, 2003. **Gayo Etnografi Budaya Malu**. Jakarta: Yayasan Budaya Tradisional dan Kantor Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata
- Sinar, Tengku Luckman, 1993. **Motif dan Ornamen Melayu**. Medan: Lembaga Pembinaan & Pengembangan Seni Budaya Melayu (SATGAS-MABMI)
- Simanjuntak, Truman, Muh.Fadhlan S.Intan, & M. Irfan Mahmud ed., 2007. **Arkeologi dan Etnografi Kalumpang Kabupaten Mamuju, Provinsi Sulawesi Barat**. Jakarta: Puslitbang Arkenas
- Smith, George S. & Ehrenhard, John E., 2002. *Protecting the Past to Benefit the Public*, dalam **Public Benefits of Archaeology**, Barbara J. Little ed. Gainesville, USA: University Press of Florida
- Soedarso Sp., 2000. *Gaung Gender di Balik Karya Seni Perempuan: Kasus Seni Rupa*, dalam **Ekspresi Vol.1, No.1, dari Bias Lelaki Menuju Kesetaraan Gender**. Yogyakarta: Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta, hal. 83--92
- Soejono, R.P. (ed.), 1993. **Sejarah Nasional Indonesia I**. Jakarta: Balai Pustaka
- Susilowati, Nenggih, 2008. *Situs dan Objek Arkeologi di Kabupaten Aceh Tengah, Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam*, dalam **Berita Penelitian Arkeologi No.19**. Medan: Balai Arkeologi Medan
- Tanudirjo, Daud Aris, 2008. *Problema dan Prospek Kajian Seni Cadas Prasejarah di Indonesia*, dalam **Prasejarah Indonesia dalam Lintasan Asia Tenggara-Pasifik**, ed. Gunadi Kasnowihardjo & Sumijati Atmosudiro. Yogyakarta: Asosiasi Prehistorisi Indonesia (API), hal 10--32

PERKEMBANGAN BENTUK NISAN ACEH, SEBAGAI WUJUD KREATIVITAS MASYARAKAT ACEH PADA MASA LALU

Repelita Wahyu Oetomo
Balai Arkeologi Medan

Abstract

At least, there are 3 (three) periods of Islam art development in Aceh. First, the beginning of the expansion of Islam. In that era, the element of Islam's art assimilated to the art of preislam (Hindu-Buddha). In line with the development of Aceh government system, people began to increase the skill in art. But, when the Dutch nation colonized, the art in Aceh was fading. It was known through the gravestones.

Kata kunci: makam, nisan, motif hias, Samudera-Pasai

I. Pendahuluan

Tidak banyak informasi yang sampai pada kita mengenai sejarah kebudayaan masa lalu, mengingat masyarakat pada masa itu lebih mengenal tradisi lisan. Tradisi tulis lebih banyak disampaikan dari kalangan istana, sehingga cenderung istana sentris dan kurang menyentuh keberadaan masyarakat kalangan bawah. Informasi tertulis yang sampai pada kita umumnya berasal dari penulis-penulis asing, sehingga uraian mengenai keberadaan masyarakat di nusantara hanyalah disinggung sebagian dengan sudut pandang dari si penulis. Sumber informasi yang dapat diandalkan adalah tinggalan-tinggalan monumental maupun artefaktual, yang sampai pada kita hingga saat ini. Namun, tidak jauh berbeda dengan keberadaan sumber-sumber tertulis, informasi mengenai masa lalu melalui data-data tersebut relatif sedikit sehingga memerlukan penafsiran dan interpretasi untuk sampai pada suatu kesimpulan. Sumber informasi yang ada diantaranya berupa nisan atau makam-makam. Makam/nisan relatif terawatkan dibandingkan temuan lain, mengingat makam-makam tersebut merupakan makam para tokoh yang pada masa lalu memiliki peran dalam sejarah perkembangan masyarakat Aceh. Melalui makam-makam, banyak hal yang dapat diketahui, misalnya nama-nama tokoh sejarah masa lalu, stratifikasi sosial tokoh yang dimakamkan, keadaan sosial budaya masyarakat atau perkembangan sejarah kesenian.

Dalam tulisan ini akan dibahas mengenai perkembangan bentuk nisan-nisan yang terdapat di Aceh, mulai dari yang sederhana, sampai pada bentuknya yang sangat mewah yang merupakan wujud perkembangan kreativitas masyarakat Aceh pada masa lalu. Dalam hal ini, perkembangan bentuk tidak dapat dilepaskan dari pola hias yang terdapat pada nisan-nisan tersebut. Beberapa bentuk nisan dikembangkan dan sebagian lagi ditinggalkan, seiring dengan meningkatnya kreatifitas para pengrajinnya. Belakangan nisan-nisan yang kita jumpai pada masa lalu tidak diproduksi lagi namun perkembangan motif hias tampaknya masih

digunakan oleh masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Berbeda apabila dibandingkan dengan keragaman motif hias yang terdapat pada nisan, yang notabene dibuat pada masa lalu, motif hias yang ada saat ini tampak berbeda. Pola hias yang ada saat ini tampak kurang meriah dibandingkan dengan motif-motif hias yang terdapat pada nisan-nisan masa lalu. Beberapa ahli bahkan meragukan, apakah nisan-nisan tersebut merupakan barang produksi lokal atau merupakan barang import. Karya seni ukir yang dihasilkan pada masa kini terasa "hampa", kurang luwes, berbeda dengan kondisi yang ada sebelumnya.

II. Latar Belakang Sejarah

Aceh yang terletak di ujung pulau Sumatera merupakan daerah yang disepanjang punggungnya merupakan rangkaian pegunungan Bukit Barisan, melandai ke arah perairan Selat Malaka di sisi sebelah timur, dan ke arah Samudera Hindia di sisi sebelah barat. Pesisir pantai timur merupakan daerah landai yang dipenuhi dengan hamparan hutan bakau. Alur-alur sungai merupakan urat nadi yang merupakan penghubung antara masyarakat yang berada di pesisir dengan kelompok-kelompok masyarakat lain yang tinggal di daerah-daerah pegunungan. Letak wilayah Aceh, yang berada di antara dua kebudayaan besar yaitu India dan Cina merupakan landasan yang kuat yang menjadi pendorong bagi kemajuan wilayah ini. Perlahan tapi pasti, muncullah kota-kota pelabuhan di daerah-daerah yang berada di sepanjang Selat Malaka. Pada masa puncaknya, hubungan baik India dan Cina dalam bidang kebudayaan banyak membawa dampak pada kemajuan kerajaan-kerajaan di pesisir timur Aceh ini. Pada masa itu muncullah saudagar-saudagar yang telah menjalin hubungan dengan bangsa-bangsa yang memiliki peradaban yang cukup tinggi, seperti Arab, Persia, India, Cina, dan sebagainya. Selat Malaka merupakan jalur perdagangan yang sibuk dilalui pedagang dari berbagai negara. Kontak kebudayaan yang terjalin didukung pula dengan sikap baik yang ditunjukkan oleh penduduk pribumi. Kemajuan perdagangan memunculkan pusat-pusat perdagangan baru di beberapa wilayah sepanjang Selat Malaka.

Kedatangan Islam merupakan masa yang paling penting di Nusantara. Bagaimana proses kedatangannya serta bagaimana proses Islamisasinya, sampai saat ini masih diperdebatkan. Namun yang pasti, pada abad ke-13 penguasa di pesisir timur Aceh merupakan penganut agama Islam. Hal ini dibuktikan dengan adanya makam Malik as-Shaleh di Kecamatan Samudera, Kabupaten Aceh Utara yang pada batu nisannya tertulis angka 1297 M. Pengaruh Islam berkembang seiring dengan meluasnya kekuasaan Kerajaan Pasai, beberapa bukti berupa nisan-nisan yang tersebar di wilayah yang merupakan daerah bawahan kerajaan Aceh.

Tidak banyak informasi yang sampai pada kita mengenai perkembangan kesenian sebelum kedatangan Islam. Jejak-jejak kebudayaan masa Hindu-Budha telah diubah, atau

dihancurkan bersamaan dengan datangnya kebudayaan Islam yang mengharamkan pengarcaan. Beberapa sisa yang masih dapat ditemui adalah penggunaan motif hias yang terdapat pada beberapa nisan atau jirat masyarakat penganut Islam terawal. Salah satu contoh adalah ragam hiasan pada jirat yang terdapat di kompleks Benteng Kuta Lubuk, demikian juga dengan hiasan yang terdapat pada temuan nisan yang menurut Suwedi Montana merupakan nisan Islam tertua di Aceh (Montana,1996/1997:90). Temuan-temuan tersebut menunjukkan masih digunakannya motif hias yang umum digunakan pada masa Hindu-Budha. Ciri-ciri yang umum adalah tipe pola hias berupa sulur-suluran yang cenderung luwes dan tampak anggun dibalik kesederhanaannya. Sebuah jirat yang terdapat pada makam di tempat yang sama menunjukkan penggunaan motif hias berupa kelopak padma. Seperti kita ketahui padma dalam tradisi Agama Hindu merupakan simbol tempat kelahiran dewa.



Gambar 1. Jirat dg Hiasan Padma

Dalam peta perkembangan peradaban Islam, terlihat adanya pemerataan penyebaran corak lokal yang “membungkus” peradaban Islam, termasuk produk-produk seni. “Kelonggaran” variasi–variasi corak lokal tersebut bersumber pada sintesis bahwa urusan seni termasuk “*antum a’lamu bi umuri dunyakum*” (kamu lebih memaklumi urusan duniamu), dan karena seni Islam sebagai

bagian dari peradaban Islam, sekaligus memperlihatkan dinamika pengkayaannya, disamping bahwa fungsi seni adalah penghayatan sepuhan Allah (*shibgha-tullah*) (Anshari,1990:118).

Perlu dicatat bahwa corak desain yang terdapat di Aceh bukan hanya merupakan pengaruh dari dunia Islam, karena corak-corak desain seperti itu banyak djumpai di beberapa daerah, baik yang merupakan penganut Islam maupun yang bukan. Hal ini menunjukkan bahwa bukan hanya Islam yang menggunakan corak-corak desain simetris, namun dalam perkembangannya, hal yang baru dan dianggap menarik diadaptasi dengan ragam hias yang telah ada sebelumnya. Tidak diketahui secara tepat kapan bentuk-bentuk kerajinan tersebut mulai dikerjakan dan telah dianggap sebagai milik sendiri (Leigh,1989:5). Dalam kasus di Aceh, tidak diketahui secara tepat kapan karya-karya yang ada pada masa sebelumnya

mengalami perubahan akibat dari ajaran-ajaran yang menentang jahiliyah, misalnya penggambaran bentuk-bentuk manusia. Yang kita ketahui saat ini jarang ditemukan hasil-hasil kerajinan yang melukiskannya.

III. Beberapa Tipe Nisan di Aceh

1. Nisan Plakpling



Gambar 2. Nisan *Plakpling*

Nisan-nisan tipe plakpling ini banyak didapati di Kabupaten Aceh Besar, tepatnya di Kecamatan Masjid Raya. Temuan sejenis ditemukan juga di Kampung Pande di Kota Banda Aceh. Beberapa ahli berpendapat bahwa nisan dengan tipe *plakpling* merupakan nisan tipe peralihan, pra-Islam ke Islam. Batu nisan tipe ini berbentuk sederhana, sebelum dipakainya batu nisan yang disebut “Batu Aceh”, (nisan tipe Aceh). Batu-batu ini umumnya memiliki gaya sederhana namun diberi hiasan berupa relief dan/atau inskripsi. Nisan tipe ini merupakan awal perkembangan, melanjutkan tradisi yang telah ada sebelumnya. Bentuk nisan ini mengadopsi bentuk-bentuk *phallus/Lingga*, *meru* dan *menhir* dengan hiasan-hiasan yang disesuaikan. Tipe-tipe nisan seperti ini juga terdapat di Sumatera Barat, di tempat-tempat lain persamaan dari bentuk-bentuk nisan tersebut, di situs-situs megalithik, dikenal sebagai menhir. Tipe-tipe nisan tersebut di atas, menunjukkan pengaruh yang sangat kental dari tradisi-tradisi Megalithis dan Hinduistis. Bentuk-bentuk motif hiasan yang dipakai kemungkinan merupakan perpaduan dari budaya tersebut. Nisan-nisan tipe ini, tampaknya masih dipakai berkelanjutan, mulai dari masa-masa awal kedatangan Islam sampai pada beberapa abad sesudahnya, seperti yang terdapat di kompleks makam Ratu Nahrisyah, di Kabupaten Aceh Utara dan yang terdapat di Kampung Pande, kota Banda Aceh. Nisan tipe ini masih digunakan berdampingan dengan periode sesudahnya, walaupun pada masa itu telah terjadi perubahan *trend* tipe nisan, yaitu nisan tipe Gujarat atau tipe-tipe “Batu Aceh” lainnya (Oetomo,2007:75).

2. Tipe nisan Samudera Pasai



Gambar 3. Nisan Samudera Pasai

Mengutip pembagian yang dilakukan Othman M. Yatim, Perret membagi batu nisan kuno menjadi beberapa bagian, diantaranya adalah dasar, badan bagian bawah, badan bagian atas, bahu, kepala dan puncak. Yatim dan Perret sampai pada kesimpulan bahwa nisan-nisan yang terdapat di Johor terbagi menjadi 9 bentuk pipih/*slab*, 7 tipe nisan merupakan bentuk tiang. Beberapa tipe yang diajukan disebut dengan tipe A, B, C, D, E, F, N, O, Q yang merupakan bentuk pipih dan 7 buah tipe merupakan nisan dengan bentuk tiang/pilar yaitu G, H, J, K, L, M, P. 13 tipe nisan telah didefinisikan oleh Yatim, adapun 3 lainnya yaitu tipe O, P, Q adalah merupakan penambahan yang dilakukan oleh Perret (Perret,1999:26).

Pengamatan terhadap bentuk-bentuk nisan di Pasai menunjukkan bahwa terdapat beberapa bentuk yang belum dapat diidentifikasi dalam tipologi, baik yang dilakukan oleh Yatim maupun yang dilakukan oleh Perret. Hal ini adalah karena beragamnya tipologi nisan yang terdapat di Pasai. Tipe-tipe nisan ini umumnya adalah tipe-tipe nisan sederhana, namun cukup khas. Tipe-tipe nisan tersebut cukup banyak ditemukan dalam kompleks makam-makam di Pasai.

Kesederhanaan nisan-nisan tersebut kemungkinan untuk membedakan pemanfaatannya, seperti untuk makam orang-orang penting atau kerabat kerajaan, pendamping tokoh sentralnya. Pada kurun waktu tertentu ciri-ciri kesederhanaan berbeda dengan waktu yang lain. Ukuran kemewahan gaya sebuah nisan tidak dapat dibandingkan dengan kemewahan yang dicapai pada kurun waktu/periode yang lain. Ada kemungkinan seorang pejabat menggunakan nisan lebih mewah dibandingkan dengan seorang raja pada masa sebelumnya, mengingat perkembangan/kemajuan jaman, namun besar kemungkinan bahwa nisan tersebut tidak akan lebih mewah dibandingkan dengan nisan seorang raja pada kurun waktu yang sama (Oetomo,2007:90).

3. Nisan-nisan di Kompleks Makam Meurah I dan II



Gambar 4. Nisan di Kompleks Makam Meurah

Terletak di Kecamatan Darul Imarah Kabupaten Aceh Besar. Kompleks makam ini merupakan bagian dari 3 kompleks makam yang dikenal sebagai Makam Meurah. Meurah adalah gelar raja kecil yang diangkat oleh Sultan untuk memegang kekuasaan di suatu wilayah sebelum berdirinya Kerajaan Aceh Darussalam.

Umumnya makam-makam di Kompleks Makam Meurah ini tanpa menggunakan jirat. Hal yang membedakan dengan nisan-nisan sebelumnya adalah, secara umum nisan-nisan di Kompleks Makam Meurah ini berukuran lebih besar dibandingkan dengan nisan-nisan yang terdapat di Samudera Pasai, terutama yang terdapat di kompleks Makam Meurah II. Tipe nisan yang digunakan merupakan perkembangan dari nisan-nisan yang telah ada sebelumnya (tipe nisan-nisan Pasai). Beberapa nisan masih menggunakan bentuk/tipe yang sama, namun memiliki hiasan yang lebih meriah, atau setidaknya terdapat sedikit penambahan. Nisan-nisan lain umumnya menunjukkan kemewahan baik dalam bentuk ataupun motif hias. Bidang-bidang kosong yang terdapat pada nisan tipe Pasai, apabila masih memungkinkan dilakukan pengembangan, misalnya penambahan medalion, sulur dan sebagainya. Tipe-tipe nisan yang umum digunakan di kompleks Makam Meurah cukup bervariasi, diantaranya adalah: tipe A,B,C,D,E,G,H dan O.

4. Nisan-nisan yang digunakan pada makam Raja-raja Bugis dan Habib



Gambar 5. Nisan "bersisik" dari kompleks makam Raja Bugis dan Habib

Terletak di Kelurahan Peuniti, Kecamatan Baiturrahman, Kota Banda Aceh. Kompleks ini merupakan lokasi makam raja dan ulama yang berasal dari Bugis (Sulawesi Selatan), antara lain orang yang terkemuka di Aceh yaitu Sultan Alauddin Ahmad Syah, memerintah tahun 1727 – 1735. di lokasi ini juga dimakamkan Sultan Alauddin Johansyah yang memerintah tahun 1735 -1760, Sultan Alauddin Muhammad Daud Syah I yang memerintah tahun 1781--1795, dan Pocut Muhammad.

Nisan nisan yang dipakai pada kompleks makam tersebut menunjukkan perbedaan dalam penggunaan pola hias, sehingga tampak merupakan bentuk/tipe yang berbeda. Pada dasarnya, bentuk nisan-nisan tersebut masih mengikuti bentuk-bentuk dasar yang telah ada sebelumnya. Seperti bentuk gada (tipe J), tipe balok bersayap (tipe H atau P) ataupun tipe pipih bersayap (tipe N) dan sebagainya. Perbedaan yang cukup mencolok adalah penggunaan hiasan yang "berlebihan". Kelopak bunga (lotus?) di bagian badan, sayap ataupun kepala diukir hingga keluar dari bidang hias sehingga nisan tersebut tampak bersisik. Nisan-nisan tersebut cenderung tinggi, terutama apabila berasosiasi dengan jiratnya. Ukuran keseluruhan bahkan mencapai ketinggian 2 meter. Adakalanya nisan tersebut juga dilengkapi jirat yang cukup panjang. Tidak diketahui apakah nisan-nisan tersebut dibuat oleh seniman yang sama, mengingat berada pada lokasi yang tidak terlalu berjauhan atau merupakan "trend" yang berlaku pada saat itu. Berdasarkan temuan nisan sejenis yang terdapat di Johor, Malaysia Yatim memperkirakan bahwa nisan dengan tipe tersebut berasal dari abad ke-17--18 M.

5. Kompleks makam Kandang Meuh



Gambar 6. Nisan dari Kandang Meuh

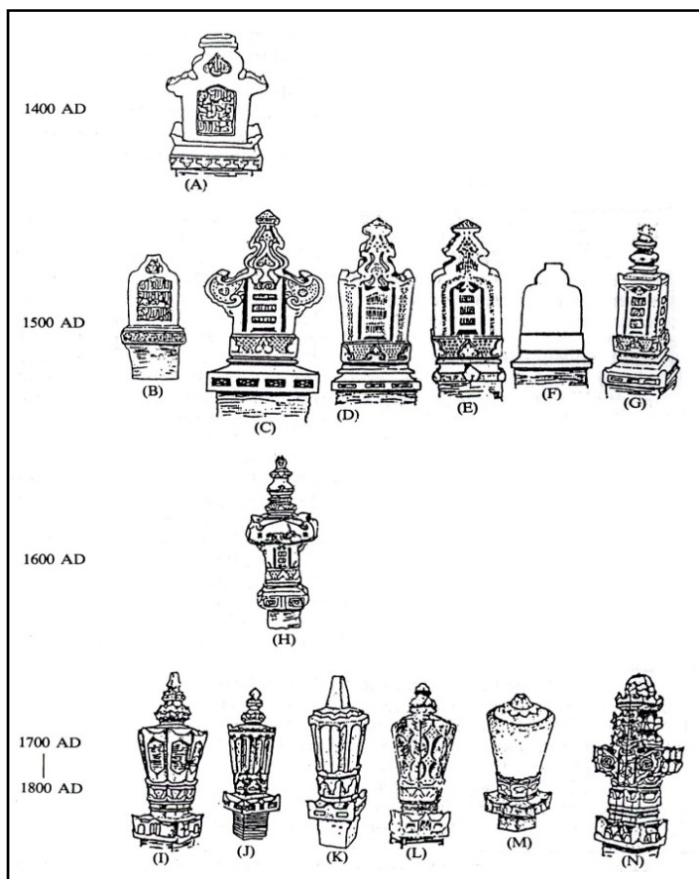
Terletak di Kelurahan Peuniti, Kecamatan Baiturrahman, Kota Banda Aceh. Kompleks Makam Kandang Meuh merupakan kompleks pemakaman Sultan beserta keluarganya. Di dalam kompleks terdapat 2 kelompok makam yaitu Kompleks Makam Sultan Ibrahim Mansyur Syah (1836--1870), dan Kompleks Makam Sultan Mahmud Syah. Keseluruhan makam di kompleks ini adalah sebanyak 10 buah.

Kompleks makam ini pada masa lalu berada di lingkungan keraton, sebelum dihancurkan Belanda. Umumnya makam-makam tersebut dilengkapi dengan jirat. Nisan dan jirat berukuran cukup tinggi dan besar sehingga menunjukkan kemewahannya. Nisan-nisan di kompleks makam ini umumnya adalah bertipe balok (tipe G) dan tipe balok bersayap (tipe H). Kemewahan nisan ini juga ditunjukkan dengan ukiran/hiasan yang sangat halus disertai motif-motif hias yang sangat anggun. Secara umum kondisi makam-makam ini sangat baik.

IV. Perkembangan Bentuk Nisan di Aceh

1. Pada masa awal persebaran Islam di Aceh

Pada masa awal kedatangan Islam di Aceh, kebudayaan masih banyak dipengaruhi oleh unsur-unsur yang telah ada sebelumnya, seperti unsur Hindu-Budha, atau unsur-unsur lain seperti pengaruh prasejarah. Nisan plakpling tampak kental dipengaruhi oleh unsur Hindu atau pra-sejarah, yaitu peniruan terhadap menhir atau lingga. Nisan ini juga tampak menyerupai menara dari bangunan suci masyarakat Hindu Tamil.



Gambar 7. Beberapa Tipe Nisan Aceh (Yatim, 1988)

Pada masa awal perkembangannya terdapat banyak bentuk nisan, hal ini diketahui dari beberapa bentuk nisan yang terdapat di bekas kerajaan Samudera Pasai. Setidaknya terdapat 20 jenis nisan (Oetomo, 2007: 89--90).

Terdapat beberapa patokan dalam pembuatan nisan. Bentuk-bentuk nisan cenderung mengacu pada bentuk-bentuk umum yang "disepakati", mengambil dari bentuk-bentuk nisan yang telah ada sebelumnya, yang dibawa oleh penyebar-penyebar Islam di Aceh. Motif hias yang terdapat pada nisan tersebut umumnya relatif sederhana.

Pada awal perkembangannya, para seniman cenderung lebih mengembangkan bentuk-bentuk nisan daripada pengembangan motif hias. Motif hias nisan tetap mengacu pada bentuk dasar, yang dilakukan untuk mengisi bidang-bidang kosong yang terdapat pada nisan tersebut. Hiasan-hiasan tersebut dipahatkan sesuai kreativitas,

walaupun masih mengacu pada pedoman-pedoman tersebut. Perbedaan bentuk dan pola hias, kemungkinan dilakukan untuk membedakan golongan atau stratifikasi sosial tokoh yang dimakamkan. Namun perlu diingat, penggunaan bentuk dan motif hias yang lebih mewah tidak menjadi standar baku bahwa si empunya makam memiliki status sosial lebih tinggi, karena pada masa yang berbeda terdapat perkembangan motif hias dan bentuk nisan yang digunakan oleh raja atau pejabat-pejabat kerajaan lainnya, sehingga tidak tertutup kemungkinan makam seorang pejabat bawahan raja lebih mewah dibandingkan dengan makam dari raja yang hidup pada generasi sebelumnya. Hal ini terlihat dari nisan yang digunakan oleh Sultan Malik as-Shaleh (1297M), yang tampak lebih sederhana dibandingkan dengan makam suami dari Ratu Nahrisyah (1405--1428 M).

Umumnya makam-makam yang terdapat di Samudera-Pasai menggunakan nisan dengan tipe sederhana. Tidak diketahui secara pasti siapa tokoh yang dimakamkan, namun menilai bentuk nisan, serta dikaitkan dengan keletakan nisan tersebut dalam kompleks pemakaman menunjukkan bahwa nisan-nisan tersebut kemungkinan merupakan nisan dari makam orang yang cukup terkenal. Sebagai perbandingan dalam sebuah kompleks pemakaman juga terdapat nisan yang hanya menggunakan batuan alam. Tidak diketahui apakah nisan-nisan tersebut (yang menggunakan batu alam) merupakan makam dari masyarakat kalangan bawah, atau justru merupakan nisan dari aliran/paham Islam lain, yang melarang penggunaan/memonumenkan makam.

Nisan-nisan dengan tipe sederhana adakalanya polos, namun pada umumnya terdapat hiasan, walaupun sangat sederhana. Beberapa tipe nisan tampaknya merupakan bentuk awal dari nisan-nisan yang ada pada masa berikutnya, seperti nisan dengan bentuk kurung kurawal, nisan tipe bersayap sederhana dsb. Tipe-tipe nisan di Pasai sangat banyak/beragam, jumlahnya melebihi 20 seperti yang disebutkan dalam buku Batu Aceh (Perret,1999:26).

Generasi-generasi penerus dari kesultanan Samudera–Pasai mengembangkan bentuk dan motif hias nisan atau makam, sehingga tampak lebih mewah dibandingkan dengan nisan yang dipakai oleh Malik as-Shaleh. Beberapa raja atau ratu bahkan menggunakan jirat yang didatangkan khusus dari Cambay yang menggunakan bahan marmer. Penggunaan nisan atau jirat pada makam seorang raja kemudian diikuti oleh pejabat-pejabat bawahannya atau orang-orang penting kerajaan lainnya, sehingga besar kemungkinan lebih mewah dibanding dengan nisan atau jirat yang digunakan oleh raja sebelumnya. Hal ini tentu saja lebih banyak dipengaruhi oleh tingkat kemakmuran seseorang dalam sebuah institusi kerajaan. Dengan kata lain, stratifikasi sosial dapat diketahui dari perbandingan nisan-nisan dalam kurun waktu yang bersamaan atau setidaknya tidak terlalu jauh.

Pola hias yang terdapat pada nisan cenderung mengisi bidang-bidang kosong yang terdapat pada nisan. Motif hias disesuaikan dengan bidang kosong yang terdapat pada nisan, diukir *seluwes* mungkin sehingga tampak indah, tanpa mengubah bentuk dasar nisan itu sendiri. Sulur-suluran dibuat dengan sangat melengkung dan untuk mengisi bidang-bidangnya, adakalanya sulur dibuat melebar sehingga tampak sangat indah.

2. Masa keemasan Kerajaan Aceh

Abad ke 16 adalah masa kejayaan kerajaan Mogul di India. Daerah Gujarat, khususnya kota Surat menjalin hubungan yang cukup baik dengan Aceh baik di bidang agama maupun perdagangan. Pengaruh Aceh berkembang seiring dengan meluasnya kejayaan serta kekuasaan Aceh pada zaman keemasannya. Hal ini juga ditandai dengan tersebarnya batu-batu nisan tipe Aceh yang terdapat di daerah-daerah yang pada masa itu berada di bawah kekuasaan Aceh (Leigh,1989:5).

Pada permulaan abad ke-16 sampai pertengahan abad ke-17 Aceh tampil sebagai tandingan kota-kota penting di benua Eropa. Pada masa itu diperkirakan penduduk Aceh antara 50.000 sampai 100.000 jiwa (Reid,1980:237), dalam (Leigh,1989:7). Masa keemasan ini mencapai puncaknya dibawah pimpinan Sultan Iskandar Muda (1607--1636) dan Sultan Iskandar Thani (1636--1641). Di bawah kepemimpinan mereka, kebudayaan dan kesenian berkembang pesat. Istana mempekerjakan seniman-seniman, pemintal, pandai besi, emas kayu dan sebagainya. Perdagangan, pendidikan agama adalah kegiatan yang mendapat tempat penting dalam kota. Selama masa ini kekuasaan Aceh mencakup wilayah yang cukup luas, yaitu meliputi seluruh daerah di pulau Sumatera, bahkan kota-kota di bagian barat semenanjung Malakapun diharuskan membayar bea kepada sultan (Leigh,1989:7). Masa keemasan kerajaan di Aceh adalah pada masa pemerintahan sultan Iskandar Muda yang dilanjutkan oleh sultan Iskandar Thani. Pada masa itu terjadi kemajuan dalam berbagai bidang, ekonomi, politik, sosial maupun budaya yang dapat diketahui dari adanya perkembangan berkesenian pada masyarakatnya. Kerajaan Aceh memiliki wilayah kekuasaan yang mencapai seluruh Pulau Sumatera, dan di daerah-daerah sekitar Selat Malaka. Perdagangan mengalami surplus, dalam bidang penyebaran agama, Islam berhasil dikembang di beberapa wilayah di Nusantara, dan Malaka. Dalam hal berkesenian, sultan memberikan dukungan seluas-luasnya, bahkan segala sesuatunya difasilitasi. Dalam beberapa catatan sejarah disebutkan bahwa sultan memberikan pemukiman, tidak jauh dari pusat kota. Kreativitas berkesenian diberikan kepada seniman seluas-luasnya. Pernah disinggung, adanya sebuah bangunan di dekat istana yang dikerjakan oleh seniman-seniman dari Cina. Corak hiasnya terdiri dari bentuk-bentuk gajah bertempur, singa, burung-burung terbang, naga yang saling membelit serta harimau dalam sikap siap menerkam

(Lombard,1967:136) dalam (Leigh,1989:65). Hal ini menunjukkan kebebasan berkesenian di dalam negeri Aceh Darussalam.

Kemajuan yang dicapai oleh kesultanan Aceh Darussalam diiringi juga dengan kemajuan dalam segala bidang, salah satu di antaranya adalah kemajuan dalam bidang kesenian. Seniman diberikan kebebasan seluas-luasnya untuk mengembangkan kreativitasnya. Wujud kebebasan ekspresi berkesenian tampak dari ukiran yang terdapat pada tinggalan nisan-nisannya. Tinggalan nisan pada masa ini menunjukkan ekspresi berkesenian yang sangat tinggi. Nisan-nisan diukir dengan sangat mewah, penuh dengan hiasan dan cenderung jauh lebih mewah dibanding pada masa sebelumnya. Berbagai jenis tipe nisan yang banyak terdapat di Samudera Pasai mulai dikembangkan, beberapa tipe juga ada mulai ditinggalkan karena tampak terlalu sederhana (misalnya tipe F, O dan Q). Tipe nisan yang banyak digunakan adalah yang bertipe sayap, balok, gada dan beberapa tipe lain walaupun tidak sebanyak tipe tersebut di atas. Namun perkembangan ditandai dengan semakin meriahnya motif hias yang terdapat pada nisan-nisan tersebut. Selain itu pada perkembangannya nisan-nisan berukuran lebih besar, dengan ukuran mencapai 1,5--2 meter.

Wujud perkembangan lainnya adalah semakin meriahnya motif-motif yang menghiasi nisan. Motif sulur-suluran dibuat lebih kurus, runcing pada bagian sudut dengan tetap mengefektifkan penggunaan bidang-bidang kosong. Adalaknya motif hias yang terdapat pada nisan tersebut tampak sangat berlebihan sehingga tampak seperti menyerupai sisik.

Wujud kebebasan mengekspresikan karya seni pada masa ini tampak lebih menonjol. Pedoman-pedoman bentuk dasar nisan masih dipatuhi, namun terdapat penambahan-penambahan sehingga lebih memeriahkan nisan-nisan tersebut. Menilik dari motif hias yang terdapat pada nisan-nisan yang diproduksi pada jaman keemasan kerajaan Aceh Darussalam, tampaknya para seniman lebih "liar" dalam mengekspresikan jiwa berkeseniannya dibandingkan pada masa sebelumnya. Para seniman pada masa itu mulai "mengabaikan " aturan-aturan baku, yang notabene masih berpatokan pada bentuk-bentuk dasar nisan yang ada sebelumnya. Kemerdekaan dalam mengekspresikan jiwa seni diwujudkan dengan menambah/memperkaya ragam hias yang terdapat pada nisan-nisan. Wujud kebebasan menuangkan ide-ide tersebut tampaknya semakin berkembang pada masa belakangan, yang ditunjukkan dengan munculnya nisan-nisan "bersisik". Tampaknya pada masa itu motif-motif hias seperti yang terdapat pada nisan-nisan tersebut merupakan seni-seni populer yang dilakukan dengan mengembangkan moti-motif hias yang pernah ada sebelumnya.

3. Kedatangan Bangsa Eropa

Diawali oleh kedatangan Portugis yang mendarat di daerah ini pada abad ke-15, dilanjutkan dengan campur tangan orang-orang Eropa pada kurun waktu abad ke-18 dan awal ke-19. Ambisi bangsa Eropa untuk menguasai pusat-pusat perdagangan dunia mengakibatkan kerajaan Aceh mengalami kemerosotan. Belakangan, kedatangan bangsa Eropa, dalam hal ini Belanda yang menginginkan penaklukan terhadap wilayah-wilayah kekuasaan Aceh berdampak pada kemunduran dalam hal berkesenian. Kolonisasi yang dilakukan Belanda pada akhirnya berhasil merebut kemerdekaan masyarakat Aceh yang ditandai dengan ditakhlukkannya Sultan Terakhir, yaitu Sultan Muhammad Daud Syah, yang merupakan sultan terakhir yang berkuasa. Penaklukan ini ditandai juga dengan pemusnahan simbol-simbol regalia kerajaan seperti dibumi-hanguskannya pusat kerajaan (keraton) dan bahkan pembakaran terhadap Masjid Raya. Kolonisasi ini bahkan juga menghancurkan makam Sultan Iskandar Muda yang merupakan sultan terbesar yang menjadi simbol kemajuan kerajaan Aceh Darussalam.

Kolonisasi yang dilakukan oleh orang-orang barat yang diiringi juga dengan perlawanan menentang kolonisasi tersebut banyak menghabiskan energi orang-orang Aceh. Peperangan untuk menakhluakkan Aceh yang dilakukan Belanda memakan waktu dan tenaga yang sangat besar. Pada akhirnya kekuasaan kesultanan Aceh dapat dikuasai namun perlawanan yang dilakukan oleh masyarakat tetap berlangsung. Pada masa itu masyarakat Aceh disibukkan dengan perlawanan dan peperangan yang banyak menyedot energi sehingga orang-orang Aceh tidak memiliki lagi kesempatan untuk mengekspresikan diri, terutama dalam berkarya seni.

Peperangan yang berlangsung lama berakibat pada runtuhnya kekuasaan raja-raja di Aceh pada tahun 1903. Pada tahun 1913 perang yang berlangsung akhirnya mereda. Akibat yang lain adalah mulai hilangnya barang-barang hasil kerajinan masyarakat Aceh, yang diakibatkan oleh perang, seperti; dijual atau diambil pihak-pihak pemenang perang. Kondisi yang kurang kondusif juga berakibat semakin berkurangnya pengrajin yang memproduksi hasil-hasil kerajinan karena suasana yang tidak memungkinkan. Pada masa belakangan seiring arus modernisasi barang-barang yang berasal dari luar semakin gencar datang, memasuki wilayah Aceh sehingga masyarakat merasa tidak terlalu perlu berusaha terlalu keras memproduksi barang-barang yang kurang bernilai ekonomis, seperti barang-barang kerajinan.

Hilangnya kemerdekaan dan kebebasan masyarakat Aceh pada masa pendudukan Belanda melemahkan semua sendi-sendi kehidupan masyarakat, tak terkecuali dalam bidang kesenian. Pemerintah Hindia Belanda lebih banyak menitik beratkan eksploitasi dalam bidang

ekonomi sehingga kondisi sosial, budaya masyarakat terabaikan. Pada masa ini masyarakat mulai mengabaikan/meninggalkan kebiasaan menciptakan karya-karya seni rupa, yang disebabkan oleh tekanan-tekanan yang dilakukan pemerintah Hindia Belanda. Berbagai karya seni yang merupakan warisan masa lalu, pada masa itu, banyak yang dirampas dan dibawa ke negeri Belanda sehingga tidak banyak sisa yang kita temukan saat ini. Jejak-jejak kesenian masyarakat Aceh mulai meredup dan perlahan hilang. Kemampuan masyarakat memproduksi karya seni tidak tersalurkan sehingga terputus beberapa generasi. Kemampuan berkesenian tidak diwariskan karena kondisi sosial masyarakat tertekan akibat penjajahan Belanda. Belakangan konflik yang berkepanjangan turut serta berperan dalam proses kemunduran kreatifitas masyarakat untuk menciptakan karya-karya seni. Seniman-seniman ukir batu nisan mulai mengalihkan bidang usahanya, mengingat pada masa itu kondisi perekonomian masyarakat mulai menurun sehingga animo masyarakat untuk memonumenkan makam dan atau nisan-nisan mulai diabaikan. Hal ini juga berkaitan dengan dihapuskannya institusi kerajaan di Aceh oleh pemerintah Hindia Belanda. Beberapa bangunan monumental yang dibangun pada masa itu lebih banyak menyerap unsur-unsur luar, seperti arsitektur bangunan Belanda. Adapun arsitektur tradisional hanya sedikit saja yang mempraktikkan, terutama oleh kalangan-kalangan yang pada masa itu cukup mampu, walaupun tetap dengan kesederhanaan-kesederhanaan. Kemampuan masyarakat mewarisi jiwa seni pendahulunya hanya dilakukan oleh segelintir orang, dan itupun tidak dikembangkan dengan baik sehingga kemampuannya berkesenian tidak seindah dan setinggi pada masa lalu. Konflik berkepanjangan yang terjadi belakangan ini memperparah keadaan, berakibat semakin ditinggalkannya industri kerajinan di Aceh. Belakangan arah orientasi masyarakat juga mulai berubah seiring dengan datangnya pengaruh dunia barat di tanah air ini. Motif-motif hias pada bangunan-bangunan monumental ataupun artefaktual, demikian juga dengan penggunaan nisan atau makam-makam yang pada masa lalu dihiasi dengan ukir-ukiran.

V. Penutup

Tampaknya sejarah perkembangan seni hias di Aceh mengalami pasang - surut. Kondisi sosial politik kekuasaan yang menaungi sangat berpengaruh pada perkembangan ragam hias produk-produk kesenian di Aceh. Sejarah perkembangan Islam yang berawal di Pasai dapat diketahui dari beberapa produk kesenian berupa nisan dan atau jirat yang banyak menyerap unsur-unsur "asing" (?) baik berupa bentuk, pola hias ataupun makna yang terdapat pada kaligrafinya. Belakangan pada masa keemasan Aceh dibawah pimpinan Sultan Iskandar Muda unsur-unsur lama yang ada dikembangkan dengan catatan: jirat-jirat import mulai dikurangi. Pada masa ini seni hias nisan/makam-makam mencapai masa gemilang. Seniman diberikan kebebasan penuh mengembangkannya. Pada masa ini pola hias nisan

maupun jirat dibuat sangat meriah bahkan cenderung berlebihan, demikian juga dengan ukuran nisan dan jirat-jirat tersebut. Belakangan seiring dengan memudarnya jiwa kebebasan masyarakat Aceh, dihapuskannya sistem monarki oleh Pemerintah Hindia Belanda, melumpuhkan kreativitas seniman-seniman Aceh. Wujud kesenian di Aceh mengalami titik balik. Masa penjajahan Belanda yang berkepanjangan disertai dengan penindasan-penindasan memutus mata rantai jiwa seni masyarakat Aceh. Belakangan dengan semakin kondusifnya kondisi di Aceh diharapkan kembali muncul wujud-wujud ekspresi berkesenian yang telah lama terlelap dalam tidur panjangnya.

Kepustakaan

- Akbar, Ali, 1990. **Peranan Kerajaan Islam Samudera – Pasai Sebagai Pusat Pengembangan Islam Di Nusantara**, Aceh Utara : Pemda Tk II
- Ambari, Hasan M. 1991. *Makam-makam kesultanan dan Parawali Penyebar Islam di Pulau Jawa*, dalam **Aspek-aspek Arkeologi Indonesia No. 12**, Jakarta : Puslitarken.
- 1994. *Some Aspects of Islamic Architecture in Indonesia*, dalam **Aspek-aspek Arkeologi Indonesia No. 14**. Jakarta : Pusat Penelitian Arkeologi Nasional
- 1996. *Makam-makam Islam di Aceh*, dalam **Aspek-aspek Arkeologi Indonesia No. 19**, Jakarta : Puslitarken
- 1997. *Kaligrafi Islam Di Indonesia, Telaah Dari Data Arkeologi*, dalam **Aspek-aspek Arkeologi Indonesia No. 20**, Jakarta : Puslitarken.
- 1998. **Menemukan Peradaban, Jejak Arkeologis dan Historis Islam Indonesia**, Jakarta : PT. Logos Wacana Ilmu
- Anshari, H. Endang Saifuddin, 1990. **Wawasan Islam: Pokok-pokok Pikiran Tentang Islam dan Ummatnya**, Jakarta: Rajawali Press
- Leigh, Barbara, 1989. **Tangan-tangan Trampil (Hands of Time)**, Jakarta : Djambatan
- Montana, Suwedi, 1996/1997. *Pandangan Lain Tentang Letak Lamuri Dan Barat (Batu Nisan Abad Ke VII – VIII Hijriyah di Lamreh dan Lamno, Aceh)*, dalam **Kebudayaan No 12 th VI**, Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, hal. 83--93
- Oetomo, Repelita Wahyu, Beberapa Bentuk Nisan Pasai, dalam **Arabesk, Edisi VII, November 2007**, Banda Aceh: Balai Pelestarian Peninggalan Sejarah dan Purbakala NAD – Sumut.
- Perret, Daniel dan Kamarudin Ab. Razak, 1999. **Batu Aceh, Warisan Sejarah Johor**. Johor Bahru: EFEO dan Yayasan Warisan Johor.
- Yatim, DR. Othman Mhd, 1988. **Batu Aceh, Early Islamic Gravestones in Peninsular Malaysia**. Kuala Lumpur: Museum Association of Malaysia c/o Muzium Negara.
- dan Abdul Halim Nasir, 1990. **Epigrafi Islam Terawal Di Nusantara**, Selangor : Percetakan Dewan Bahasa dan Pustaka

SARKOFAGUS SAMOSIR: KREATIVITAS LOKAL MASYARAKAT SAMOSIR

Taufiqurrahman Setiawan
Balai Arkeologi Medan

Abstract

One of the megalithic culture is sarcophagus. It appeared in someplace in Indonesia, such as Sulawesi, Nusa Tenggara, Bali, and also Sumatera. All has same function, as a sarcophagus, yet each has special characteristic.

Kata kunci: sarkofagus, kreativitas, masyarakat

I. Pendahuluan

Tinggalan budaya masa lalu sebagai hasil kreativitas merupakan buah pikiran yang dapat berbentuk fisik (*tangible*) dan non-fisik (*intangible*). Tinggalan fisik dapat berupa artefak, ekofak, dan fitur, sedangkan tinggalan non-fisik dapat falsafah, nilai, norma yang menjadi sumber aktivitas kelakuan yang berpola dan tinggalan fisik kebudayaan masa lalu (Ardika, 1998 dalam Pardosi, 2004,27--36). Tinggalan budaya masa lalu tersebut mengandung nilai-nilai penting yang diwariskan oleh generasi terdahulu, sebagai sebuah hasil pemikiran kreatif, yang menjadi sumberdaya unik bagi generasi penerusnya. Oleh karena itu, arkeolog diharapkan mampu untuk memaparkan nilai-nilai informasi tentang tinggalan arkeologi sehingga masyarakat dapat mengetahui sistem peralatannya, cara pembuatannya, fungsi, pola pikir, maupun nilai yang terkandungnya.

Megalitik merupakan budaya universal karena jejaknya ditemukan di berbagai tempat di dunia, seperti Eropa, Asia, Afrika, dan bahkan di pulau-pulau kecil di Polinesia. Demikian halnya yang ditemukan di Indonesia, budaya ini tersebar dari Sabang sampai Merauke dengan berbagai tinggalan budayanya. Tinggalan-tinggalan tersebut antara lain berupa punden berundak, menhir, dolmen, sarkofagus, peti kubur batu, waruga, kalamba, dan juga arca-arca megalitik. Bahkan sampai saat ini, tinggalan-tinggalan megalitik tersebut masih digunakan dan masih terus dibuat masyarakat. Hal itu menggambarkan masih berlangsungnya budaya megalitik sampai saat ini, seperti yang dilakukan oleh masyarakat di Nias, Nusa Tenggara, dan juga Toraja. Dari tinggalan-tinggalan budaya seperti itulah, nenek moyang dahulu menyebar, berhubungan, dan juga membangun kehidupan (Sonjaya,2008:25--26).

Megalitik di Indonesia merupakan bagian dari fenomena yang kompleks di Asia Tenggara, mempunyai bentuk dan fungsi serta persebaran yang luas karena rentang waktunya yang cukup panjang yaitu dari masa prasejarah hingga sekarang. Sonjaya (2008:29) mengemukakan

bahwa bentuk-bentuk tinggalan megalitik pada masing-masing daerah di Indonesia sering kali ditemukan berbeda-beda. Hal tersebut terjadi karena adanya beberapa faktor yang menjadi sebabnya, yaitu faktor lingkungan, inovasi/ide-kreasi, dan desakan manusia akan kebutuhan untuk memilih. Dalam hal ini, secara fisik tinggalan-tinggalan pada masing-masing daerah tersebut berbeda, namun secara konsep yang melingkupinya terdapat adanya kesamaan, antara lain konsep religi dan sosial.

Secara umum perkembangan budaya manusia pada masa prasejarah terbagi atas tiga periode yang memiliki ciri-ciri tertentu, yaitu masa berburu dan mengumpulkan makanan, masa bercocok tanam, dan masa perundagian. Pada masa bercocok tanam dan perundagian, dimana manusia telah hidup secara menetap, muncul adanya budaya yang dikenal dengan budaya megalitik. Para ahli memperkirakan masuknya budaya megalitik tersebut ke Indonesia melalui dua gelombang besar. Gelombang pertama, megalitik tua, diperkirakan masuk ke Indonesia sekitar 2.500--1.500 tahun sebelum Masehi, ditandai oleh tinggalan-tinggalan budaya seperti menhir, punden berundak, pelinggih, tangga batu, jalan-jalan dan arca megalitik. Gelombang kedua, megalitik muda, diperkirakan masuk ke Indonesia sekitar awal abad pertama sebelum Masehi hingga abad-abad pertama Masehi. Tinggalan budaya yang mewakili kelompok tinggalan megalitik muda antara lain berupa peti kubur batu, dolmen, bejana batu, dan sarkofagus (Asmar,1983:836).

Salah satu budaya megalitik di Sumatera bagian utara adalah megalitik di Pulau Samosir. Pulau ini berada di tengah-tengah Danau Toba mempunyai tinggalan-tinggalan arkeologis yang khas. Sejak zaman kolonial para peneliti asing telah mulai tertarik terhadap tinggalan arkeologis di tempat tersebut, utamanya tinggalan megalitik. Tinggalan-tinggalan megalitik pada daerah ini relatif banyak ditemukan, antara lain sarkofagus, tempayan batu, meja-kursi batu, serta lumpang batu. Unsur yang paling menonjol adalah tinggalan sarkofagus dan tempayan batu yang erat dihubungkan dengan sejarah masyarakat Batak serta konsep pemujaan terhadap arwah leluhur nenek moyang.

II. Sarkofagus Samosir

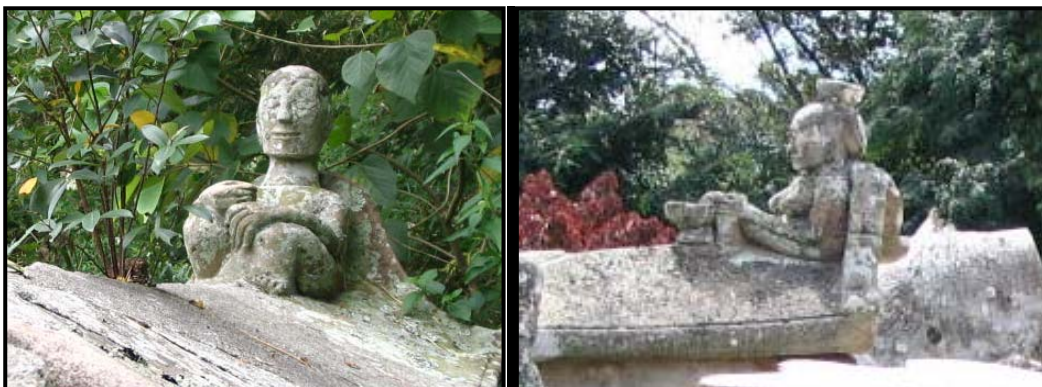
Sarkofagus sebagai wadah penguburan merupakan salah satu unsur terpenting dari megalitik di Samosir. Berdasarkan data yang diperoleh Balai Arkeologi Medan pada tahun 2005, ditemukan 31 buah sarkofagus yang tersebar di Kecamatan Simanindo, Kecamatan Onan Runggu, Kecamatan Palipi, dan Kecamatan Pangururan. Sebagian besar sarkofagus tersebut ditemukan di wilayah pedalaman Samosir (Wiradnyana dan Koestoro,2005:49).

Sarkofagus-sarkofagus Samosir yang ditemukan terbuat dari batuan tufa *autochtone*, asal bahan bukan berasal dari luar Samosir tetapi masih di sekitar sarkofagus tersebut dibuat.

Secara umum, morfologinya berbentuk empat persegi panjang dan pada bagian atasnya melebar, berbentuk menyerupai kapal (*solu Bolon*) sebagai perlambang wahana si mati yang digunakan menuju alam arwah. Bagian wadahnya mempunyai lubang yang digunakan sebagai tempat menyimpan tulang. Pada bagian wadah sering dihias dengan pahatan monster (makhluk mistis) di bagian depan atas dengan kesan menonjol dan menakutkan. Penggambaran monster tersebut merupakan penggambaran simbolis, tokoh penolak bala dari pengaruh buruk dan jahat yang datang. Di bawah pahatan figur monster tersebut dipahatkan figur tokoh pada posisi yang bervariasi. Figur tersebut digambarkan jelas gender, laki-laki atau perempuan, namun tidak diperlihatkan alat kelaminnya atau sengaja ditutupi. Pada bagian belakang atas sering dipahatkan figur tokoh atau hiasan tertentu. Pahatan di bagian belakang tersebut berada pada bagian tutup dari sarkofagus tersebut. Figur-figur tokoh yang dipahatkan pada sarkofagus tersebut merupakan gambaran orang-orang yang terdekat dari si mati (Wiradnyana dan Koestoro,2005:50--51).

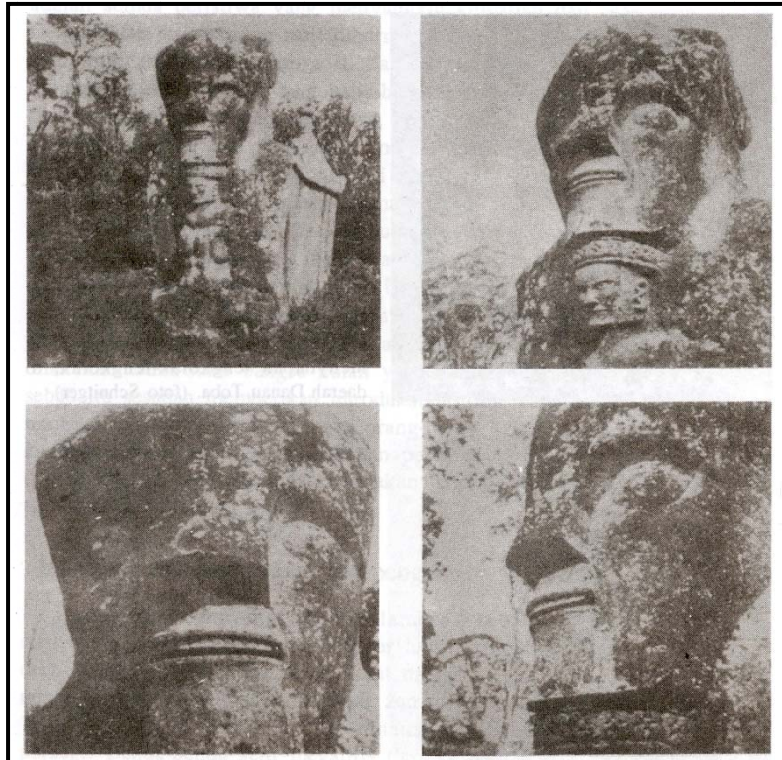


Variasi Figur yang Dipahatkan Pada Bagian Depan Sarkofagus
(dok. Balai Arkeologi Medan, 2005)



Variasi Figur yang Dipahatkan Pada Bagian Belakang Sarkofagus
(dok. Balai Arkeologi Medan, 2005)

Schreiner (2003:171) mengungkapkan bahwa di Sumatera pada umumnya megalit-megalit terbatas pada sarkofagus-sarkofagus, tempat abu jenazah dari batu, dan patung-patung. Megalit-megalit tersebut tidak menunjukkan keseluruhan budaya suku, tetapi budaya megalitik yang telah mengalami perkembangan yang lebih tinggi, tidak ada bangunan batu di Nusantara yang dipatungkan dengan seni semacam itu dan kecakapan arsitektur seperti yang ditemukan di Samosir. Sebuah sarkofagus yang ditemukan di Pengambatan Parsingguran, di pinggir baratdaya Danau Toba, dipahatkan hiasan dengan kesan yang lebih lembut. Figur dipahatkan dengan kesan ketenangan, kegembiraan, dan dibuat dengan indah.



**Sarkofagus di Pengambatan Parsingguran
(dok. Schnitger, dalam Schreiner, 2003:170)**

Keberadaan sarkofagus Samosir yang berciri khas ini tentunya dibuat dengan memanfaatkan teknologi pahat batu yang cukup maju. Hal tersebut menunjukkan adanya pemanfaatan alat kerja yang terbuat dari bahan logam. Mereka sudah memiliki kemampuan sangat baik dalam memahat batu-batu besar dengan sudut-sudut yang tajam atau runcing, dan secara bentuk patung-patung itu tampak sudah memiliki garis-garis kontur yang begitu dinamis. Untuk dapat menghasilkan artefak-artefak patung seperti itu tentunya membutuhkan mata pahat yang bukan sekedar terbuat dari batu api saja, namun menggunakan pahat bermata logam yang sangat memungkinkan untuk itu (Suryanegara, et. al,2007:128 --151).

Tahap perkembangan budaya cenderung terlihat dari situs, bahan baku alat dan sarana yang dimanfaatkannya, yang selanjutnya menjadi produk dalam bentuk artefak yang dihasilkan.

Pada tahap awal pemanfaatan alam yang berlangsung adalah interaksi antara manusia dan unsur alam yang dieksploitasi, tahap selanjutnya digunakan unsur lain yang dapat dijadikan pengganti manusia yaitu dengan pemanfaatan teknologi.

Sarkofagus-sarkofagus yang ditemukan pada budaya megalitik di Indonesia merupakan sarana penguburan sekunder, baik tunggal maupun komunal. Sarkofagus-sarkofagus yang ditemukan di daerah lain, selain Samosir, memiliki bentuk sarkofagus yang relatif sederhana daripada yang di temukan di Samosir. Pahatan-pahatan yang ada pada sarkofagus juga relatif sederhana, seperti pahatan figur binatang ataupun pahatan tempat mengkaitkan tali pengikat. Sebagai contoh beberapa sarkofagus yang ditemukan di Bali, sarkofagus dibuat dengan memahat bagian dalam batu sebagai wadah tulang si mati dan menutupnya dengan tutup yang terbuat dari batu yang kemudian ditangkupkan. Salah satu budaya megalitik Bali yang beda adalah adanya sarkofagus ganda, sarkofagus yang dimasukkan ke dalam sarkofagus yang lebih besar.



Salah Satu Contoh Sarkofagus yang ada di Megalitik Bali
(<http://www.e-dukasi.net>)

Sarkofagus Samosir yang sangat khas merupakan sebuah hasil dari masyarakat yang kreatif, dinamis, dan terbuka dari unsur asing. Keberadaannya sangat erat hubungannya dengan adanya proses penghunian daerah tersebut. Pendirian bangunan-bangunan megalitik sangat erat kaitannya dengan konsepsi kepercayaan terhadap arwah nenek moyangnya. Hal itu dilakukan dalam upaya untuk jalinan hubungan antara yang hidup dan si mati sehingga didapatkan keseimbangan antara dunia nyata dan dunia arwah. Dengan itu, diharapkan didapatkan kesuburan tanah, kesejahteraan, serta kesehatan.

III. Sarkofagus Samosir Dalam Relung Arkeologi Publik

Era global yang berkembang dengan pesat dengan kemajuan-kemajuannya, baik teknologi, ekonomi, maupun sosial-budaya, menyebabkan adanya perubahan-perubahan dalam kehidupan masyarakat. Fenomena ini ternyata juga berimbas kepada cara pandang terhadap

tinggalan budaya. Sebuah ungkapan yang dikemukakan oleh Ahli Konservasi David Lowenthal (1981), seperti dikutip oleh Tanudirjo (2003), "...*the past belongs to everyone; the need to return home, to recall the view, to refresh a memory, to retrace a heritage, is universal and essential...*". Ungkapan tersebut mengisyaratkan bahwa tinggalan budaya di mana pun berada adalah tinggalan seluruh umat manusia. Namun, di sisi lain, tidak semua masa lalu dan tinggalan budaya selalu harus dimaknai sama oleh setiap orang. Sebaliknya, pluralisme yang muncul dalam era global ini justru menimbulkan tuntutan agar setiap orang atau pihak boleh memaknai tinggalan budaya menurut pemikirannya. Hal itu kemudian mengakibatkan adanya beberapa tinggalan budaya masa lalu, sebagai hasil kreativitas generasi masa lalu, mulai ditinggalkan atau dimodifikasi sesuai dengan pola pemikiran sekarang.

Walaupun telah terjadi "penyucian" oleh pihak gereja karena ada unsur-unsur *parbegu* di dalam adat Batak-Purba berkenaan dengan upacara-upacara penggalian tulang yang kemudian dimasukkan ke dalam sarkofagus, namun sampai saat ini sarkofagus masih dibuat dan digunakan oleh masyarakat di Samosir. Namun terdapat ketentuan berkenaan dengan hal tersebut yaitu megalit-megalit yang penting secara seni diganti dengan bangunan dari semen dan ubin sehingga hanya mempunyai nilai religi-etnologis. Orang tidak dapat lagi memahat batu, tetapi diganti dengan membangun dengan adukan semen. Oleh karena itu, pada saat ini banyak ditemukan megalit-megalit batak-purba dan sarkofagus semen-ubin berdampingan dengan baik, seperti yang ditemukan di Tomok, Samosir dan Muara, Bakara (Schreiner,2003:174--175).

Dengan melihat adanya kondisi tersebut, pada saat ini beberapa sarkofagus ditemukan telah mengalami *re-use* atau menggunakan ulang. Selain itu, oleh masyarakat sekarang posisi sarkofagus tersebut sering ditempatkan pada sebuah bangunan batur dari semen sehingga posisinya lebih tinggi dari lingkungan sekitarnya. Bahkan pada beberapa tempat, sarkofagus ditemukan berada di atas *tambak*, bangunan untuk menyimpan tulang-tulang leluhur.



Salah Satu Sarkofagus yang ditempatkan di atas bangunan *batur* (dok. Balai Arkeologi Medan, 2005)

Untuk memperindah tampilannya dan sebagai wujud penghargaan terhadap leluhurnya, beberapa sarkofagus telah diwarnai oleh masyarakat dengan cat. Jika dipandang dari sudut pandang konservasi terhadap objek purbakala, pewarnaan dengan cat dan penambalan kerusakan dengan semen pada sarkofagus tersebut dapat merusak benda tersebut. Unsur-unsur kimia yang terkandung dalam pewarna kimiawi dan semen tersebut dapat mengakibatkan adanya perubahan kimiawis yang mengakibatkan semakin rapuhnya kondisi bahan objek tersebut.



Beberapa Sarkofagus yang telah Mengalami Proses Pengecatan
(dok. Balai Arkeologi Medan, 2005)

Mungkin kondisi di atas terjadi karena ketidaktahuan masyarakat akan metode konservasi objek-objek tersebut. Oleh karena itu, diperlukan adanya sosialisasi arkeologi pada masyarakat, baik secara formal maupun informal, agar masyarakat memiliki kesadaran untuk melestarikan sumberdaya arkeologis, dalam hal ini sarkofagus. Memang pada dasarnya pendidikan arkeologi diarahkan pada tujuan preservasi dan perlindungan objek-objek tinggalan budaya.

IV. Penutup

Sarkofagus Samosir merupakan sebuah tinggalan budaya masyarakat masa lampau yang mempunyai ciri khas. Objek tersebut merupakan sebuah hasil dari kreativitas masyarakat yang berbudaya tinggi. Namun diperlukan beberapa langkah-langkah yang lebih bijak terhadap penanganan objek- sarkofagus tersebut. Beberapa perlakuan-perlakuan yang mungkin mengganggu keberadaan dan kelestarian objek tersebut mesti dapat dihindari. Hal itu dapat dilakukan dengan memberikan pengetahuan akan nilai-nilai yang terkandung dalam masyarakat serta nilai yang terkandung dalam objek purbakala tersebut.

Kepustakaan

- Asmar, Teguh. 1983, *Megalitik Unsur Pendukung Penelitian Sikap Hidup*, dalam **Pertemuan Ilmiah Arkeologi (PIA) III**. Jakarta: Puslitarken. hal 836 --843
- Pardosi, Jhonson. 2004. *Potensi Tinggalan Arkeologis Sebagai Daya Tarik Pariwisata Budaya*, dalam **Sangkakala**, Nomor 14/2004. Medan: Balai Arkeologi Medan. hal. 27 – 36
- Tanudirjo, Daud Aris. 2003. **Warisan Budaya Untuk Semua: Arah Kebijakan Pengelola Warisan Budaya Indonesia Di Masa Mendatang**, makalah pada Kongres Kebudayaan V, Bukittinggi
- Prasodjo, Tjahjono. 2004. **Arkeologi Publik**, makalah pada Pelatihan Pengelolaan Sumberdaya Arkeologi Tingkat Dasar, Trowulan
- Suryanegara, Erwan, Nuning Damayanti & Wiyoso Yudoseputro. 2007. *Artifak Purba Pasemah: Analisis Ungkap Rupa Patung Megalitik di Pasemah*, dalam **ITB J. Vis. Art. Vol. 1 D, No. 1**, hal128--151
- Sonjaya, Jajang A. 2008. **Melacak Batu Menguak Mitos, Petualangan Antarbudaya di Nias**. Yogyakarta: Penerbit Kanisius
- Schreiner, Lothar. 2003. **Adat dan Injil, Perjumpaan Adat Dengan Iman Kristen di Tanah Batak**, Cetakan ke tujuh. Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia
- Wiradnyana, Ketut dan Lucas Partanda Koestoro. 2005. *Situs dan Objek Arkeologi di Kabupaten Samosir Provinsi Sumatera Utara*, dalam **Berita Penelitian Arkeologi No. 14**. Medan: Balai Arkeologi Medan