TIPOLOGI LANSKAP JAWA KUNO DARI ILUSTRASI RELIEF CANDI JAWI, JAGO DAN PANATARAN

Chairul Maulidi, Wara Indira Rukmi

Jurusan Perencanaan Wilayah dan Kota, Fakultas Teknik, Universitas Brawijaya
Jl. MT. Haryono No. 167, Kota Malang, 65145
e-mail: c.maulidi@yahoo.co.id

ABSTRAK

Lanskap budaya dihasilkan dari reorganisasi bentang alam secara kontinyu oleh masyarakat asli dalam rangka mengadaptasikan penggunaan lahan dan struktur spasial untuk mencapai pemenuhan kebutuhan manusia yang senantiasa berubah dari masa ke masa. Ia disadari sebagai lanskap multifungsi yang menyediakan beragam manfaat bagi manusia, menghasilkan barang dan produk, mendukung dan memberikan batasan dalam pengelolaan sumberdaya lokal, memperbaiki budaya, dan lain sebagainya. Indonesia kaya akan lanskap yang bernilai sebagai lanskap budaya yang unggul (outstanding cultural landscape heritage). Kawasan-kawasan tersebut mengandung nilai sejarah yang kuat, sebagai sumberdaya pusaka, geomorfologi yang khas, hasil dari sistem alamiah dan proses perubahan biogeofisik serta sosial-budaya terus berlangsung. Penelitian ini sebagai bagian dari upaya untuk mengkonstruksikan tipologi komposisi lanskap budaya Jawa Kuno yang terilustrasikan pada relief candi Jawi, Jago dan Panataran. Candi-candi tersebut berasal dari Abad ke-12 Masehi. Penelitian ini dilakukan dengan perspektif constructivism, yang ditujukan untuk membangun model hipotesa tentang tipologi lanskap budaya Jawa Kun. Penelitian bersifat deskriptif eksploratif dengan penggunaan metode Content Analysis dan Cluster Analysis. Analisis klaster menghasilkan temuan bahwa lanskap Budaya Jawa Kuno terklasifikasikan ke dalam dua kelompok besar berdasarkan keragaman fiturnya, yakni: Lanskap Alam dan Lanskap Terbangun. Pada lanskap alam terdapat tipe lanskap kediaman (candi bukur dan mandala). Sedangkan pada Lanskap Buatan terklasifikasikan meejadi dua, tipe lanskap luar kadatwan (staphaka dan patapan; dan tipe lanskap sekitar kadatwan (hutan/taman dan lingkungan kadatwan sebagai kediaman raja/bangsawan). Masing-masing lanskap memiliki kekhasan pada komposisi fitur vegetasi, hewan, struktur buatan, dan fitur bentang alamnya.

Kata Kunci : Relief, Candi, Lanskap, Jawa.

ABSTRACT

Cultural landscapes formed by continuous reorganization of landscapes by indigenous people in order to adjust land use and spatial structures to achieve the fulfillment of human needs. This process is constantly changing from time to time. Therefore a cultural landscape as a multifunctional landscape that provides a variety of benefits for humans, in producing goods and products. It supports and provides limitations for community in managing local resources, improving culture, and so forth. Indonesia is rich in valuable landscapes as an outstanding cultural landscape for national heritage. These areas contain strong historical values, as inheritance resources, distinctive geomorphology, from the changing of natural systems and biogeophysical and socio-cultural processes. This research constructs a typology of the Old Javanese cultural landscape base on illustrated data at the reliefs on Jawi, Jago and Panataran temple. These temples date from the 12th century AD. This research was conducted with a constructivism perspective. The research is descriptive explorative, using Content Analysis and Cluster Analysis. Cluster analysis findings is that the landscape of Old Javanese Culture was classified into two large groups based on the diversity of features, namely: Natural Landscape and Built Landscapes. On Natural Landscapes classified into two types, residential landscape types (bukur temple and mandala) and worship landscape type. Whereas the Built Landscape is classified as two, Outside kadatwan (staphaka and patapan); and the type of landscape around kadatwan (forest / park and cadastral environment as the residence for kings / aristocrats), artificial, and landscape features. Each landscape has unique composition of features of vegetation, animals, artificial structures, and surrounding scenery.

Keywords: Relief, Candi, Lanskap, Jawa.

PENDAHULUAN

Rencana Pembangunan Nasional Tahun 2004-2019 mengamanatkan 9 program prioritas pembangunan nasional (Nawacita) salah satunya adalah Pengembangan sumber daya kebudayaan dalam rangka penguatan karakter dan jati diri bangsa dan pelestarian nilai-nilai sejarah dan warisan budaya. Keragaman suku, budaya, dan kekakyaan sejarah menjadi sumber daya berharga dalam mencapai sasaran pembangunan nasional

yang inklusif. Terdapat 1.128 suku di Indonesia yang tersebar di seluruh kabupaten kota dan berpotensi bagi kekayaan warna wujud pembangunan kota.

Indonesia kaya akan lanskap yang bernilai sebagai lanskap budaya yang unggul *(outstanding cultural landscape heritage)*. Kawasan-kawasan tersebut mengandung nilai sejarah yang kuat, sebagai sumberdaya pusaka, geomorfologi yang khas, hasil dari sistem alamiah dan proses perubahan biogeofisik serta sosial-budaya yang menerus. Untaian pusaka lanskap budaya nusantara terbentang dari Sabang sampai Merauka, beberapa diantaranya pusaka saujana Minangkabau, Bau Bau Buton, Toraja, Borobudur, Yogyakarta, dan Wae Rebo Flores. Beberapa lainnya, khususnnya di Pulau Jawa, jejak tatanan lanskap budaya terkubur akibat perkembangan kontestasi budaya, politik kekuasaan, dan/atau oleh bencana alam. Pada masa kerajaan Jawa kuno, perang perebutan kekuasaan kerap berakhir dengan penghancuran *kadatwan* pihak yang kalah (Hidayat, 2012). Dapat dijumpai tebaran artefak kuno (reruntuhan candi, arca, batu prasasti, reruntuhan dinding kota, dan lain-lain) di tengah kawasan yang saat ini sama sekali berbeda peruntukannya dengan tatanan lanskap budaya semula kala. Hal ini mengakibatkan bentuk lanskap budaya Jawa kuno menjadi tidak utuh dan tidak lagi dapat tervisualisasikan dengan jelas. Sementara itu makin disadari akan perlunya menggali wujud *local content* untuk menjawab persoalan krisis identitas yang sedang dihadapi kota-kota di seluruh dunia saat ini (Young, 2008).

Peradaban Jawa Timur Kuno (abad ke-11) memiliki peran signifikan dalam sejarah peradaban di Indonesia, yakni sebagai titik awal kehidupan meng-kota mulai ada. Hal ini dibuktikan dengan mulai dipergunakannya kata-kata Kutha dan Pura yang bermakna lingkungan perkotaan pada parasasti yang berasal dari Periode Jawa Timur (Handinoto. 2011). Penelitian ini untuk mengkonstruksikan tipologi dan tatanan komponen lanskap budaya Jawa Kuno pada Periode Jawa Timur yang masih tergambarkan pada relief candi-candi di Provinsi Jawa Timur. Meskipun belum bisa dipahami dengan meyakinkan bahwa relief lanskap pada relief candi adalah gambaran lanskap di masanya, setidaknya dapat dikatakan bahwa ia sebagai buah dari kognisi pemahat relief terhadap wujud lanskap kala itu. Sebagaimana yang diutarakan oleh Sternberg (2006), bahwa kognisi muncul dari pengenalan dan pemahaman terhadap kondisi di mana seseorang berada.

Tinjauan Lanskap Budaya

Lanskap budaya sebagai produk dari proses alami, interaksi antara manusia dan alam, dalam tempo waktu yang panjang (UNESCO, 2015). Lanskap budaya terbentuk dari reorganisasi bentang alam secara kontinyu oleh masyarakat asli dalam rangka mengadaptasikan penggunaan lahan dan struktur spasial dalam rangka memenuhi kebutuhan manusia, yang senantiasa berubah dari masa ke masa. Ia disadari sebagai lanskap multifungsi yang menyediakan beragam manfaat bagi manusia dalam menghasilkan barang dan produk. Ia mengandung potensi dan limitasi bagi pengelolaan sumberdaya lokal, memperbaiki budaya, dan lain sebagainya. Oleh karena prosesnya yang panjang dan kompleks, lanskap budaya disadari menyimpan suatu *value,* model kearifan lokal dan sebagai model interaksi yang lebih harmonis antara manusia dan alam (Campolo dkk, 2016).

Perspektif lanskap budaya di Indonesia dikenal pula dengan terminologi *'saujana,'* yang melihatnya sebagai hasil rekayasa manusia yang ragawi pada bentang lahan atau lanskap, antara lain kelompok permukiman, jalan, rumah, sawah, dan ladang. Disamping itu, secara eksplisit perspektif ini melingkupi sejarah dan tradisi budaya kawasan sebagai pusaka tak-ragawi yang melekat pada lanskap. Budaya-budaya yang dimaksud adalah tradisi dengan kedalaman, kompleksitas, dan hubungan-hubungan yang luas dengan lingkungan, serta budaya yang berhubungan dengan kepercayaan serta kebiasaan-kebiasaan tradisional dan artistik yang mencerminkan hubungan spiritual khusus antara manusia dan alam.

Page Robert (1998) menguraikan ada 13 komponen pembentuk karakter lanskap budaya, antara lain: tradisi budaya yang menjadi alasan terbentuknya ruang, sistem dan ciri alam yang disikapi oleh manusia, organisasi keruangan sebagai konsep implementasi nilai budaya, penggunaan lahan sebagai wujud pengelolaan lanskap, penataan klaster, topografi, sirkulasi, pemilihan tanaman, bangunan dan struktur yang dibangun di atas lanskap, view dan vista, fitur air buatan, fitur berskala kecil, dan kawasan arkeologis.

Konteks Peradaban Periode Jawa Timur

Peradaban di Periode Awal Jawa Timur, adalah masa di mana Peradaban Jawa Kuno mulai mengenal kehidupan 'urban/kota' (Rahardjo, 2011). Menurut Kulke penggunaan kata pura, nagara, atau kata-kata lain yang mempunyai arti 'kota' baru dikenal dalam

prasasti-prasasti dari Masa Jawa Timur, dari Abad ke-10 hingga 15. Kota-kota dari masa Janggala-Kadiri hingga Majapahit (105-1468M) banyak menyebutkan nama tempat yang dapat diterjemahkan sebagai 'kota.' Istilah lain bermakna serupa terdapat istilah Nagara untuk seluruh wilayah kekuasaan, Kadatwan untuk ibukota kerajaan, dan Pura untuk bangunan istana (Rahardjo, 2011). Catatan dari masa Dinasti Sung (1279 M) menyebutkan bahwa ibukota kerajaan Jawa memiliki tembok-tembok kota, tempat harta dan lumbung-lumbung yang dijaga oleh sekitar seribu pegawai rendahan. Berita Cina lainnya berasal dari Dinasti Yuan (1367M) menyebutkan Taha berupa kota bertembok atau berbenteng.

Uraian paling rinci termuat dalam Kakawin Jawa Kuno dari masa Kadiri (Sedyawati, 1994). Ibukota kerajaan digambarkan dapat dicapai dari luar benteng melalui *henu* atau *marga* (jalan berukuran sedang) dan *hawan gong* (jalan berukuran besar). Berbagai bangunan berada di pinggir jalan dan di sisi pintu masuk *kadatwan* ditempatkan arca *dwarapala* yang menakutkan. *Alun-alun* disebutkan beriringan dengan komponen lain, yakni watangan berupa tanah terbuka di sebelah luar dinding *kedatwan*. Komponen berikutnya adalah *bapra* (pagar) dan *gopuro* (gerbang). Pagar ini berukuran tinggi dikiaskan seperti gunung yang berderet mengelilingi kota. *Gopuro* dihias dengan adegan pemutaran *Gunung Mandara* oleh para dewa. Kadang bapra dan gopuro diukir dengan adegan penobatan Ramabhadra. Bagian dalam istana terdiri dari *natar* (halaman atau pelataran). Ditempat ini biasa dijumpai tanaman berbunga. Komponen berikutnya adalah pancabale, bangunan bersusun namun tidak diketahui fungsi sebenarnya. Juga terdapat *petirtan* berupa telaga dan hutan buatan yang penuh bunga. Pada tengah petirtan didirikan sebuah bangunan tinggi disebut prasada. Posisi prasada bagi telaga diibaratkan sebagai Gunung Mandara. Di tempat ini *danghyang purohita* memimpin pemujaan. *Jaladwara* (pancuran air) dan gua buatan menjadi komponen petirtaan. Keluarga raja tinggal di dalam kadatwan, dalam ruang-ruang khusus kerabat raja. Kerabat wanita tinggal di bagian yang disebut dengan istilah *puri*, sedangkan kerabat pria tinggal di *grha kapamegatan*. Bangunan kerabat raja berciri istimewa, bertiang delapan, menggunakan benanten kain tipis untuk tirai dan hiasan atap rumah, memiliki *witana* (pendopo) beratap tembikar. Kerabat raja juga memiliki ijin untuk mendirikan komplek peristirahatan, *candi bukur*, di perbukitan.

Permukiman rakyat menyebar tinggal mengelompok di desa-desa (*wenua*) dan adapula yang bertapa mendalami ilmu agama. Sejak Periode Jawa Tengah (abad <10M) telah dikenal istilah *Sima*, desa yang menjadi pardikan kerajaan. Sebuah *sima* memiliki tatakelola pajak, utamanya pajak pertanian dan perdagangan. Disamping itu juga *sima* menjadi tempat pemujaan, persajian, dan pemeliharaan bangunan suci. *Sima* dipimpin oleh dua pimpinan seorang raja bawahan dan pendeta pengelola bangunan suci. Selain desa *sima*, selama masa Jawa Timur terdapat kumpulan komunitas yang dipimpin kalangan pengrajin yang disebut *Staphaka* sebagaimana yang disebutkan dalam kakawin Nagarakrtagama. Peran pendeta tidak menonjol di komunitas ini. Pemimpin *staphaka* juga berperan sebagai pemimpin keagamaan. Setiap komunitas memiliki keahlian berbeda-beda, pembuat gerabah, pandai besi, peramu obat, dan lain-lain (Pigeud dalam Rahardjo, 2011). Komunitas pendeta tinggal di lingkungan berbeda dengan rakyat biasa. Sumber prasasti dari masa Tamwlang-Kahuripan, Prasasti Baru (1030 M), menerangkan ada tiga jenis pendeta: *mpungku saiwa* pendeta hindu dari Gurjarades India; *Sogata* pendeta budha, dan *Rsi* pendeta petapa yang hidup sederhana di hutan. Dijumpai prasati dari masa Jawa Timur yang menyebutkan adanya lingkungan *Patapan*. Prasasti Pucangan (1041M) meceritakan kehidupan Raja Airlangga sebagai petapa sebelum ia diangkat menjadi raja. Pada masa Janggala-Kadiri dikenal beberapa istilah yang menunjuk kepada lingkungan *kedewaguruan* bagi komunitas yang mendalami ajaran agama di tempat terpencil. Soepomo (1977) menggunakan istilah lain yakni *Patapan* sebagai tempat mengasingkan diri dan *Mandala* sebagai komplek perkampungan di sekitar patapan untuk pemuda melakukan *tapaswi* (belajar ilmu agama) dan juga sebagai tempat tinggal petapa wanita.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan perspektif *constructivism*, yang ditujukan untuk membangun model hipotesa tentang konstruksi lanskap budaya Jawa Kuno dari relief di dinding candi Jawi, Jagi dan Panataran. Penelitian bersifat deskriptif eksploratif dengan metode *Content Analysis* dan *Cluster Analysis*. Analisis konten dilakukan secara sistematik untuk menganalisa isi pesan dan mengolah pesan (Bungin, 2012). Pesan di sini berupa gambar atau ilustrasi bentuk lanskap yang terlihat pada relief candi. Data dalam penelitian ini data adalah relief candi tersebut dalam satuan gambar adegan. Satu

panil relief jadi mengandung beberapa adegan, sehingga dipotong menjadi beberapa unit data. Informasi yang tergambar pada relief pada kondisi data alami (tanpa perlakuan), informasi pada relief dibaca sebagaimana adanya (Moleong, 1999). Prinsip-prinsip analisis konten anatara lain: 1. Sistematik, perlakuan prosedur yang sama pada semua data relief; 2. Objektif, hasil kategorisasi apa adanya dikeluarkana oleh prosedur, bukan keinginan peneliti; 3. Kuantitatif, mencatat nilai-nilai bilangan frekuensi untuk melukiskan berbagai komponen yang didefinisikan; 4. Isi Yang Nyata, yang dianalisis hanyalah isi yang tersurat pada relief, bukan makna yang dirasakan oleh peneliti (Subiakto, 1995). Analisis klaster dipergunakan setelah analisis konten untuk mengklasifikasikan relief, ke dalam kelompok-kelompok yang relatif homogen (Supranto, 2010), hingga tersusun kategorisasi tipologi lanskap.

Tahap Analisa

Penelitian dilakukan dengan metode *mixed-methode*, yakni memadukan proses pengolahan data secara kualitatif dan kuantitatif. Seluruh proses pengumpulan dan pengiolahan data mempergunakan software Nvivo. Secara bertahap sebagai berikut:

1. Pelabelan: Memberikan label pada setiap unsur lanskap, secara apa adanya yang tampak kasat mata, seperti pohon palem, laki-laki, raja, teras, pelinggih, badan air, dan lain sebagainya;
2. Klasifikasi Label: seluruh label yang tampak dan terkumpulkan dari seluruh adegan relief, diklasifikasikan ke dalam kelompok label, sehingga didapatkan struktur komponen lanskap.
3. Pengkategorian Adegan Relief: seluruh adegan relief dikelompokkan berdasarkan kesamaan komponen label yang dimiliki, secara bertahap menurut kelompok kategori, dimulai dari kategori yang paling dominan (kategorisasi paling kasar), dan dilanjutkan klastering berdasarkan kategori yang dominan berikutnya.
4. Perumusan Tipologi: menyusun klaster adegan relief berdasarkan kesamaan kategori, dan memberikan nama baru pada tiap klaster dan sub-klaster yang terbentuk, sebagai struktur tipologi lanskap temuan hasil studi. Penamaan merujuk pada terminologi yang dapat mewakili seluruh data relief yang terlingkup. Selain itu, juga merujuk kepada terminologi yang tertuang di referensi peradaban Jawa Kuno masa awal periode Jawa Timur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tiga Candi: Jawi, Jago dan Panataran

Salah satu penginggalan kebudayaan Hindu-Budha adalah bangunan Candi. Candi berasal dari kata Candika yang merupakan nama lain dari dewi Durga yang berhubungan dengan kematian. Candi merupakan bangunan suci bagi agama Hindu dan Budha. Candi merupakan bentuk akulturasi antara kebudayaan asli Indonesia zaman Megalitikum yakni Punden Berundak dengan kebudayaan baru dari India. angunan candi di Indonesa memiliki perbedaan fungsi dengan yang ada di India. Di Indonesia, candi selain digunakan untuk memuja para dewa, juga digunakan untuk pendharmaan raja. Relief dipahatkan pada dinding candi sebagai gambaran kebajikan yang menganalogikan riwayat hidup sosok yang didharmakan.

a) Candi Jago

Candi ini hanya tersisa sebagian. Pada dinding luar kaki candi dipahatkan relief-relief cerita Khresnayana, Parthayana, Arjunawiwaha, Kunjarakharna, Anglingdharma, serta cerita fabel. Pada sudut kiri (barat laut) Candi Jago terlukis awal cerita binatang seperti halnya cerita Tantri. Pada sudut timur laut terdapat rangkaian cerita Buddha yang meriwayatkan Yaksa Kunjarakarna. Pada teras ketiga terdapat cerita Arjunawiwaha yang meriwayatkan perkawinan Arjuna dengan Dewi Suprabha sebagai hadiah dari Bhatara Guru setelah Arjuna mengalahkan raksasa Niwatakawaca.

b) Candi Jawi

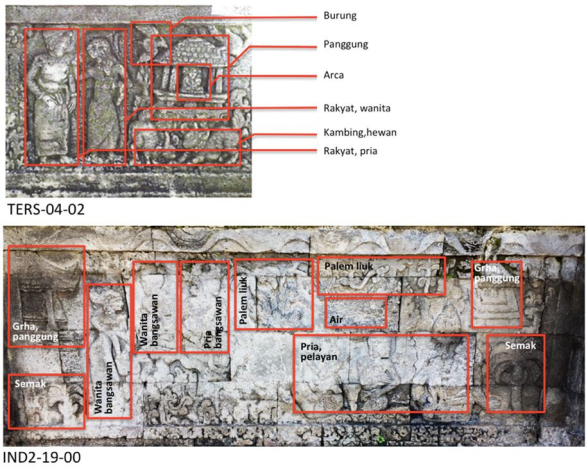
Merupakan peninggalan bersejarah Hindu-Buddha. Adanya relief di dindingnya belum bisa dibaca, beberapa karena pahatannya terlalu tipis juga karena kurangnya informasi pendukung. Negarakertagama yang secara jelas menceritakan candi ini tidak menyinggung sama sekali soal relief tersebut. Salah satu fragmen yang ada pada dinding candi, menggambarkan sendiri keberadaan candi Jawi tersebut beserta beberapa bangunan lain disekitar candi.

c) Candi Jago

Nama aslinya adalah Candi Palah, gugusan candi Hindu Siwa. Sepanjang dinding Pendopo Teras terukir kisah Bubhuksah - Gagang Aking dan kisah Sri Tanjung. Pada dinding candi utama terukir relief Kresnayana dengan tokoh Krisna dan Rukmini. Kisah ini menceritakan Kresna yang menculik dan mempersunting Rukmini.

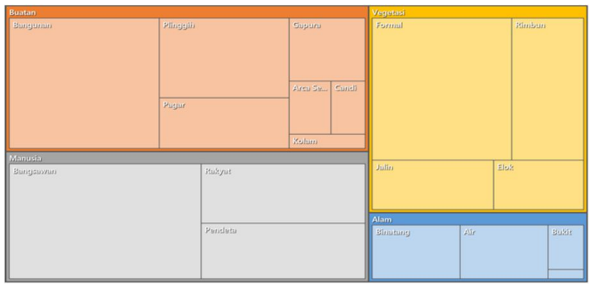
Komponen Lanskap Pada Relief

Pelabelan sebagai proses untuk mencatat informasi yang ditunjukkan oleh 189 data adegan pada relief. Label berupa kata benda, dan menghindari kosakata yang mengandung makna kualitas hasil penilaian subjektif peneliti.



Gambar 1. Pelabelan pada data relief

Contoh pemberian label pada informasi relief sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1, pelabelan pada adegan relief dari Pendopo Teras panil ke-4 adegan ke-2, dan relief dari dinding Candi Induk lantai 2, panil ke-19. Dari kedua adegan tersebut diperoleh label burung, bangunan panggung, sosok pria dan wanita, pakaian mereka menunjukkan perannya sebagai rakyat biasa dan bangsawan, pohon sejenis palem dengan batang meliuk, air, arca, dan tanaman semak.



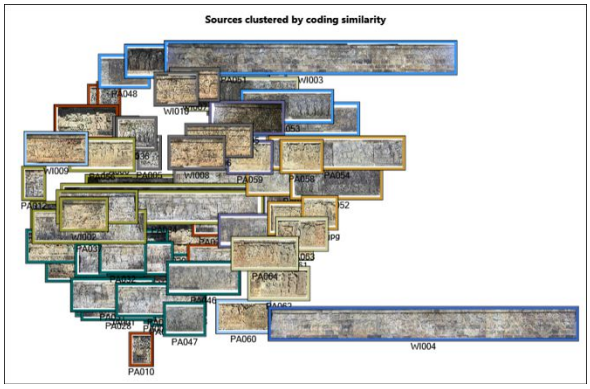
Gambar 2. Struktur label komponen lanskap pada relief candi

Teknik pelabelan dilakukan pada 189 adegan relief, dan terkumpul 19 komponen lanskap yang tertunjukan dari relif Candi. Seluruh label distrukturkan, ke dalam kelompok-kelompok yang berkesesuaian satu sama lain, dan seluruh label dapat terkelompokkan ke dalam 3 struktur komponen lanskap, yakni Alam, Buatan, Manusia dan Vegetasi.

Kelompok label 'Buatan' muncul paling banyak diantara lainnya, dengan proporsi kemunculan mencapai 46% dari kemunculan semua unsur lanskap. Unsur Buatan didominasi oleh bangunan dan pelinggih, disamping terdapat pagar, gapura, dan perabot. Unsur Manusia dengan label rakyat dan pelayan muncul lebih banyak daripada kelas peran lainnya, dan Pria tampak mendominasi dari pada wanita. Kelompok label 'Manusia' muncul dengan proporsi terbesar kedua, sebesar 36% daru kemunculan unsur lanskap lainnya. Kelompok label paling sedikit adalah 'Alam' meliputi beragam jenis hewan seperti burung dan kuda dan badan air, pegunungan dan tebing. Kelompok label lainnya yakni vegetasi yang memiliki proporsi cukup besar.

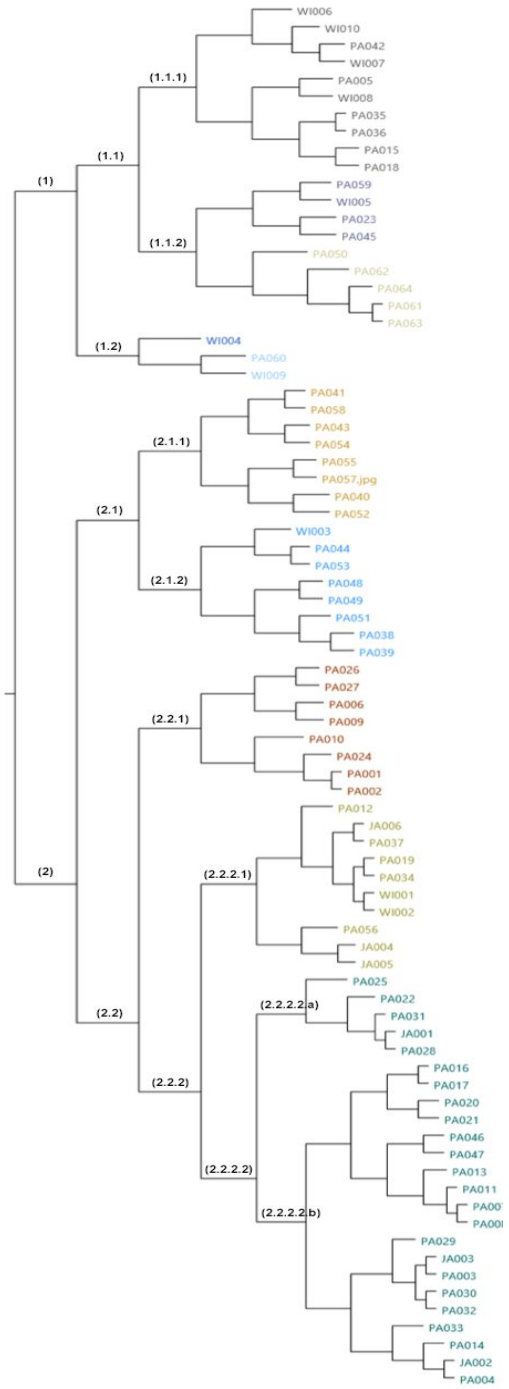
Struktur Tipologi Lanskap

Proses pengkategorian dilakukan secara kuantitatif, Jaccard Coefficient, yang telah terfasilitasi dalam Software Nvivo. Pada dasarnya koefisien ini didapatkan dengan menghitung berapa banyak label yang sama dibagi dengan total label. Angka koefisien = 0 bermakna tidak ada kesamaan, makin mendekati '1' data makin berkemiripan. Hasil klasterisasi data relief ditunjukkan pada Gambar 3 dan 4.



Gambar 3. Pengelompokan data relief menurut kesamaan komponen lanskap

Koefisien Jaccard sangat ketat dalam menilai kesamaan komponen data. Data yang tidak memiliki kesamaan dengan data lain akan tereliminir. Oleh karena itu, dari 189 data yang diolah hanya tersisa 80 data adegan yang sahih berkimiripan dan masuk dalam struktur klaster chart di tipologi lanskap berikut.

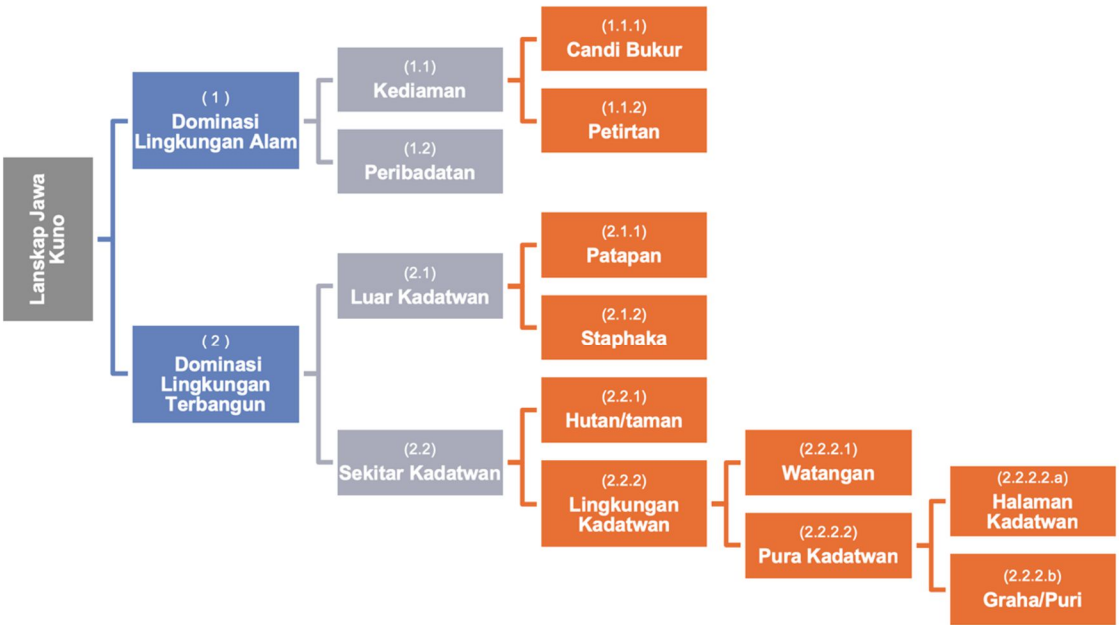


Gambar 4. Struktur klaster data relief menurut kesamaan komponen lanskap

Struktur Tipologi Lanskap

Dalam proses clustering terdapat 109 adegan relief yang yang memiliki konten tidak berkesusuaian dengan pola cluster terbentuk. Diantaranya karena relief tersebut hanya menggambarkan wujud tokoh tanpa latar lanskap, atau hanya latar lanskap tanpa keberadaan sosok dan bangunan, dan ada pula yang dikarenakan relief dalam kondisi rusak tidak dapat terbaca. Pengelompokan pola menurut kemiripan komposisi elemen dan perbedaan tiap kategori, berdasarkan komposisi komponen lanskap. Kelompok ini dipergunakan untuk membangun model tipologi bahwa ada sekian tipologi lanskap permukiman jawa kuno yang terbaca dari relief Candi Jawi, Jagi dan Panataran. Terdapat 16 titik klasifikasi tipe, pada gambar kiri ditandai dengan kode angka dan arangkaian angka 1, 2, 1.1, sampai dengan 2.2.2.2b. Selanjutnya tiap titik klasisifikasi diberikan nama yang dapat mewakili karakter lanskap di dalamnya dan juga merujuk pada terminologi lingkungan tertentu yang disebutkan dalam kepustakaan tentang peradaban jawa kuno.

Hasil dari keseluruhan proses analisa dapaat dirumuskan struktur tipologi lanskap sebagai berikut sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 5. Lanskap Jawa Kuno terklasifiasi dalam dua tipe besar, yakni tipe Dominan Lingkungan Alami dan tipe Dominan Lingkungan Terbangun. Lanskap lingkungan alami terbagi dua, Tipe Lingkungan Kediaman dan Tipe Lingkungan Peribadatan. Sedangkan Laingkungan Kediaman memiliki dua tipe Lanskap Candi bukur dan Lanskap Pemandian. Kemudian, Lanskap dengan Dominasi Lingkunga Terbangun terklasifikasi menjadi dua tie, yakni tipe lanksap di luar kadatwan dan tipe lanskap sekitar kadtwan. Untuk tipa lanskap di luar kadatwan terdiri atas tipe Lankap Patapan dan Lanskap Staphaka. Sedangkan lingkungan sekitar Kadatwan terbagi atas tipe lanskap hutan atau tanam dan kelompok tipe lingkungan kadatwan yang di dalamnya ada tipe lanskap watangan Pura Kadatwan.



Gambar 5. Struktur tipologi lanskap Jawa Kuno dari relief Candi Jawi, Jago & Panataran

Perbedaan menonjol di antara kedua kelompok besar lanskap (lanskap Dominasi Lingkungan Alami dan Dominasi Lingkungan Terbangun), ada pada penggambaran unsur alam. Pada kelompok yang pertama selalu muncul penggambaran sungai atau danai, gunung dan tebing. Sedangkan pada kelompok yang kedua tidak ada penggambaran unsur alam dan kemunculan bangunan, pagar, dan unsur buatan lainnya lebih dominan. Karena gunung dan tebing biasa dijumpai di daerah dataran tinggi, bisa jadi penamaan kelompok '1' sebagai Lanskap dataran tinggi. Namun demikian belum ada data relief untuk menunjukkan bahwa kelompok '2' berlokasi di dataran rendah.

Tipe Lanskap **Candi Bukur (1.1.1)** tergambarkan dalam relief WI006, WI010, PA042, WI007, PA005, WI008, PA035, PA036, PA015 dan PA018. Komponen yang kerap muncul pada lanskap tipe Candi Bukur antara lain tebing dengan sungai/ldanau di bawahnya, pesanggarahan berupa bangunan berornamen indah, plinggih, manusia kelas bangsawan, dan beragam jenis vegetasi seperti palem, pepohonan perdu, semak berbunga, dan pohon kelapa dengan batang meliuk. Keseluruhan komposisi lanskap Candi Bukur tampak mengedapnkan pemandangan alam yang indah. Candi Bukur sendiri adalah lingkungan kediaman bagi bangsawan di daerah pegunungan sebagai tempat rekreasi dan peristirahatan. Salah satu adegan dengan lanskap Candi Bukur yakni relief dari Candi Panataran. Tampak Krisna dan Rukmini tinggal di lingkungan yang tenang dan indah.

Gambar 6. Adegan Krisna dan Rukmini menemui utusan

Tipe Lanskap **Pemandian (1.1.2)** atau petirtan tergambarkan pada relief diantaranya WI005, PA045, PA064 dan PA063. Komponen lanskap yang kerap muncul adalah pemandangan gunung, unsur air baik berupa pancuran jaladwara atau kolam, vegetasi semak berbunga, palem, pohon bertajuk columnar dan pendeta lelaki dan perempuan. Pemandian dengan karater ttersebut salah statunya pada relief Candi Jawi yang menggambarkan sekelompok pendeta membersihkan diri di bawah pancuran air dikelilingi semak rimbun dan bunga teratai tumbuh di kolam.

Tipe Lanskap **Mandala (1.2)** atau peribadatan digambarkan pada relief WI004, PA060 dan WI009. Komponen yang kerap mucul antara lain bangunan candi dan sanggar di atas dengan pondasi yang ditinggikan, plinggih, pendeta laki-laki dan perempuan, vegetasi jenis palem, pohon bertajuk columnar, dan pohon berlilit. Lokasi peribdatan di masa Jawa Kuno beragam. Komplek percandian sebagian besar merupkan pendharmaan bagi raja raja. Ada pula mandala yang lebih sebagai kedewaguruan tempat mendalami ajaran agama. Pada keduanya sama-sama kerap ditemukan bangunan atau bekas candi. Ilustrasi lanskap mandala tampak pada

relif Candi Panataran tentang Sang Setyawan mendalami ajaran agama.

Gambar 7. Adegan Setyawan mendatangi kedewaguruan untuk mendalami agama

Tipe Lanksap **Patapan (2.1.1)** digambarkan pada beberapa relief diantaranya PA041, PA043, PA040 dan PA052. Komponen lanskap yang seringkali dijumpai pada lanskap tipe ini antara lain meja sesjian, plinggih yang tebuat dari susunan batu, hewan burung, vegetasi berupa pohon rimbun, semak belukar, dan pohon berlilit, dan sosok pendeta laki-laki. Patapan kerap berlokasi di dalam hutan, tempat pendeta laki-laki mengasingkan diri dan hidup sederhana dengan meramu, bermusik, dan memelihara hewan. Salah satu ilustrasi lanskap lingkungan patapan adalah relief Candi Panataran adegan tentang Sang Setyawan tinggal bersama pendeta.

Gambar 8. Adegan Setyawan tinggal bersama pendeta petapa

Tipe Lanskap **Staphaka (2.1.2)** digambarkan pada relief WI003, PA053, PA049, PA038, dan PA039. Komponen lanskap yang kerap dijumpai pada lingkungan staphaka antara lain sanggah tempat meletakkan arca dewa, bangunan rumah pangging di atas pondasi batu, pagar dan gapuran (gerbang), plinggih dari tumpukan batu, hewan burung, anjing, kera, kolam lele, dan vegetasi pohon rimbun berbuahm semak, pandan, dan pohon berlilit. Sosok orang laki-laki dan perempuan berpakaian jarit sederhana tanpa aksesoris. Staphaka merupakan lingkungan tempat tinggal masyarakat biasa. Mereka hidup berkelompok menurut jenis mata pencahariannya. Sebagian bercocok tanam, beternak dan memproduksi ragam barang untuk diperdagangkan seperti tembikar dan pandai besi, Komunitas ini dipimpin oleh seorang yang ahli di satu bidang dan diikuti oleh warga staphaka lainnya. Salah satu ilustrasi yang cukup detil ditunjukkan pada relief adegan perjumpaan antara Sri Tanjung dan Sidapksa.

Gambar 9. Adegan Sri Tanjung dan Sidapaksa

Tipe Lanskap **Hutan atau Taman** (2.2.1) digambarkan pada relif PA026, PA006, PA010, PA024 dan PA002. Komponen lanskap yang mencolok adalah keberadaan gapura, pagar, bangunan, plinggih dan beragam jenis vegetasi bertajuk lebat, columnar dan adapula phon pisang. Pemberian nama hutan atau taman berdasarkan relief tentang adega Shinta yang disembunyikan oleh rahwana di dalam hutan namun banyak bunga-bunga indah.

Tipe Lanskap **Watangan** (2.2.2.1) digambarkan pada relief PA012, PA019, PA056 dan JA005. Watangan adalah lapangan terbuka yang terltak tepat di sisi luar pagar istana. Watangan biasa dimanfaatkan untuk pasar, upacara keagaam yang melibatkan warga umum, dan pasukan kerajaan berlatih. Komponen lanskap yang sering muncul adalah pagar dan gerbang kadatwan, pohon palem, sanggah, bastion dan tambatan kuda. Watangan diilustrasikan pada relief salah satunya adegan Kresna menjemput Rukmini di luar gapura kadatwan.

Gambar 10. Adegan Kresna menjemput Rukmini

Tipe Lanskap **Halaman Kadatwan (2.2.2.2.a)** diilustrasikan pada relief PA025, PA031, JA001 dan PA028. Halaman Kadatwan yang dimaksud adalah area terbuka yang terletak di sisi dalam pagar kadatwan. Komponen lanskap yang sering muncul antara lain hewan burung, bangunan panggung tempat menyimpan pangan dan harta berharga, sosok pelayan dan tentara kerajaan, vegetasi berupa palem, gapura dan pagar kadatwan.

Tipe Lanskap **Graha/Puri (2.2.2.2.b)** diilustrasikan pada banyak relief, diantaranya PA016, PA013, PA029, dan JA002. Graha/Puri adalah tempat tinggal bangsawan. Komponen lanskap yang banyak dijumpai pada tipe lanskap ini adalah pagar dan gapura graha yang dilengkapi dengan bendera atau panjor, plinggih dan bangunan berhias, vegetasi palem dan semak

berbunga. Perbedaan komposisi komponen pada setiap tipe lanskap Jawa Kuno disederhanakan pada gambar 11.

Gambar 11. Komposisi komponen lanskap pada setiap tipe lanskap Jawa Kuno

KESIMPULAN

Candi-candi di Provinsi Jawa Timur berasal dari rentang periode antara tahun 1196 –

1375 Masehi. Langgam pahat relief yang menunjukkan gaya transisi antara relief di Candi Borobudur (masa Jawa Tengah, abad ke-8 masehi) dan Candi Sukuh (masa akhir Jawa Timur, abad ke-15 masehi), dan serupa dengan langgam relief yang ditemukan di Trowulan (Masa Majapahit). Konteks masa candi yang berasal dari Periode Awal Jawa Timur, bersamaan dengan masa ketika Peradaban Jawa Kuno mulai mengenal kehidupan *'urban'* (Rahardjo, 2011). Menurut Kulke penggunaan kata pura, nagara, atau kata-kata lain yang mempunyai arti 'kota' baru dikenal dalam prasasti-prasasti dari Masa Jawa Timur.

Unsur lanskap yang terpahat di relief Candi terdiri atas empat kelompok label, yakni unsur Manusia, Alam, Vegetasi dan unsur Buatan. Kelompok label 'Buatan' muncul paling banyak diantara lainnya, dengan proporsi kemunculan mencapai 46% dari kemunculan semua unsur lanskap. Unsur Buatan didominasi oleh bangunan dan pelinggih, disamping terdapat pagar, gapura, dan perabot. Unsur Manusia dengan label rakyat dan pelayan muncul lebih banyak daripada kelas peran lainnya, dan Pria tampak mendominasi dari pada wanita. Kelompok label 'Manusia' muncul dengan proporsi terbesar kedua, sebesar 36% daru kemunculan unsur lanskap lainnya. Kelompok label paling sedikit adalah 'Alam' meliputi beragam jenis hewan seperti burung dan kuda dan badan air, pegunungan dan tebing. Kelompok label lainnya yakni vegetasi yang memiliki proporsi cukup besar.

Model hipotesis bahwa ada sekian tipologi lanskap permukiman jawa kuno yang terbaca dari relief Candi, Lanskap Jawa Kuno terklasifiasi dalam dua tipe besar, yakni tipe Dominan Lingkungan Alami dan tipe Dominan Lingkungan Terbangun. Lanskap lingkungan alami terbagi dua, Tipe Lingkungan Kediaman dan Tipe Lingkungan Peribadatan. Sedangkan Laingkungan Kediaman memiliki dua tipe Lanskap Candi bukur dan Lanskap Pemandian. Kemudian, Lanskap dengan Dominasi Lingkunga Terbangun terklasifikasi menjadi dua tie, yakni tipe lanksap di luar kadatwan dan tipe lanskap sekitar kadtwan. Untuk tipa lanskap di luar kadatwan terdiri atas tipe Lankap Patapan dan Lanskap Staphaka. Sedangkan lingkungan sekitar Kadatwan terbagi atas tipe lanskap hutan atau tanam dan kelompok tipe lingkungan kadatwan yang di dalamnya ada tipe lanskap watangan Pura Kadatwan.

DAFTAR PUSTAKA

Bungin, Burhan. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Aktualisasi Metodologis Ke Arah Ragam Varian Kontemporer*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada.

Campolo, D. et.al. (2016) Cultural Landscape and cultural routes: infrastructur role and indigenous knowledge for sustainable development of inland. *Proceedia Social and Behavioral Sciences*, 223:576-582.

Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provpinsi Jawa Timur. (2003). *Peninggalan Sejarah dan Kepurbakalaan Candi Panataran*. Surabaya: Perintis Graphic Art.

Hidayat, Mansur. (2012). *Sejarah Lumajang: Melacak Ketokohan Arya Wiraraja dan Zaman Keemasan Lamajang Tigang Juru*. Bali: Cakrra Press.

Jan Fontein, R. Soekmono, Edi Sedyawati (1990), Sculptured of Indonesia, National Gallery of Art, ISBN 0-89468-141-9.

Moleong, Lexi. (1999). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya.

Rahardjo, Supratikno. (2011). *Peradaban Jawa Dari Mataram Kuno Sampai Majapahit Akhir*. Jakarta: Komunitas Bambu.

Robert, Page, dkk. (1998). A Guide to Cultural Landscape Reports: Contents, Process, and Techniques. Washington: US Department of the Interior National Parks Services.

Sedyawati, Edi. (1994). *Pengarcaan Ganes Masa Kadiri dan Singhasari*. Jakarta, Leiden: EFEO-LIPI-Rijksuniversiteit te Leiden.

Sedyawati, Edi., dkk. (2013). *Candi Indonesia: Seri Indonesia*. Jakarta: Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman.

Soepomo, S. (1977). *Arjunawijaya, A Kakawin of Mpu Tantular.* Bibliotheca Indonesica 14. Tha Hague.

Sternberg, R.J. (2006). *Cognitive Psychology*. Belmont, CA: Thomson Wadsworth.

Subiakto, Henry. (1995). *Metode Content Analysis*, dalam Basis Susilo & Yanyan Cahyana, eds., *Metode Penelitian Sosial,* Surabaya: Airlangga University Press.

Supranto, Johanes. (2010). *Analisis Multivariat, Arti dan Interpretasi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

UNESCO. (2015) *Operational Guidelines for the Implementation of the World Heritage Convention. UNESCO World Heritage Centre*. Paris. 8 July 2015.

Young, Greg. (2008). Reshaping Planning With Culture. Hampshire: Ashgate Publishing Limited.