

## KETERLIBATAN KOMUNITAS PENGGIAT BUDAYA DALAM MENGOMUNIKASIKAN NILAI SRAWUNG BERDASARKAN RELIEF CANDI

### *Entanglement of the Heritage Community to Communicate the Value of Srawung Based on Relief in Candi*

RR Salma Fitri Kusumastuti<sup>1</sup>, Yustina Dwi Stefanie<sup>2</sup>, dan Dwi Kurnia Sandy<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Alumnus Departemen Arkeologi UGM, Jl. Nusantara 1, Bulaksumur, Yogyakarta  
salmaf97@gmail.com

<sup>2</sup>Alumnus Departemen Arkeologi UGM, Jl. Nusantara 1, Bulaksumur, Yogyakarta

<sup>3</sup>Komunitas Malam Museum, Jl. Kelapa GK 1/353, Gondokusuman, Yogyakarta

Naskah diterima : 25 Februari 2020  
Naskah diperiksa : 28 Mei 2020  
Naskah disetujui : 18 Agustus 2020

**Abstract.** *The value of srawung in Javanese society are slowly dying because of modernization. This value is related to harmony and respect to others, as can be seen in Ramayana reliefs from Candi Prambanan. Reliefs in the temple have been analysed by archaeologists through many researches and scientific books but at times, they are unable to deliver and communicate the value of srawung well. This research studied about how the heritage community conveys some research reports which contain important values to pursue a new relevant way of communicating its substantial value. The heritage community is partner to archaeologists, and also a part of society. So, with a role of heritage community, the value of srawung will be easily received by the people.*

**Keywords:** *Ramayana Relief, Srawung, Heritage Community*

**Abstrak.** Di era modern ini nilai-nilai *srawung* yang berkaitan dengan kerukunan dan sikap saling menghormati sudah mulai terkikis. Pada dasarnya, nilai ini merupakan nilai luhur dari masa lalu yang dapat ditelusuri, salah satunya melalui relief Ramayana di Candi Prambanan. Relief di Candi Prambanan sebenarnya sudah banyak dikaji oleh para peneliti Arkeologi, tetapi penyampaiannya kepada masyarakat masih belum maksimal. Karenanya, permasalahan yang dibahas dalam tulisan ini adalah bagaimana melibatkan komunitas untuk berperan menyampaikan hasil penelitian dari para peneliti yang mengandung salah satu nilai luhur yaitu *srawung*. Tujuannya adalah untuk mendapatkan cara baru dalam menyajikan hasil penelitian arkeologi dengan lebih relevan dan luwes sehingga mudah diterima masyarakat. Komunitas penggiat budaya dapat menjadi rekan bagi peneliti untuk menyampaikan hasil penelitian dengan cara-cara relevan dan sesuai dengan perkembangan zaman.

**Kata kunci:** Relief Ramayana, *Srawung*, Komunitas Penggiat Budaya

## 1. Pendahuluan

Bangsa Indonesia di abad ke-21 dihadapkan pada tantangan pembangunan sumber daya manusia dan krisis nilai baik yang berasal dari nilai agama maupun dari nilai-nilai budaya. Secara khusus, nilai-nilai budaya yang pernah hidup dan dianggunkan semakin memudar dan dianggap usang di era modern. Hal tersebut terlihat dari berbagai macam bentuk tindakan kriminalitas dan menurunnya interaksi sosial antarmasyarakat, terutama yang dilakukan oleh anak-anak usia remaja.

Secara khusus, bentuk-bentuk interaksi sosial seperti *srawung* dengan agen-agen yang tepat berperan positif dalam upaya menyampaikan nilai-nilai tersebut. Pada persoalan ini, penelusuran dan penggalian nilai-nilai luhur budaya setempat semakin diperlukan sebagai landasan dan pedoman tingkah laku guna membentuk karakter masyarakat Indonesia. Nilai-nilai luhur yang bersumber dari kekayaan budaya, baik *tangible* maupun *intangible* memiliki potensi besar untuk diangkat sebagai topik utama.

Panel-panel relief yang dipahatkan pada dinding candi merupakan salah satu bentuk kearifan lokal masyarakat Jawa yang memuat nilai-nilai luhur. Cerita yang digambarkan dalam relief merupakan hasil dari aktivitas yang digerakkan oleh ide-ide dari masa lampau. Kompleks ide tersebut terdiri dari gagasan-gagasan, norma dan nilai-nilai yang bersifat abstrak (Koentjaraningrat 1990). Secara khusus, cerita dalam relief memuat nilai-nilai moral dan filosofis yang menggambarkan kehidupan manusia. Hal yang demikian kemungkinan besar mengacu pada kaidah-kaidah religius dan kebiasaan yang berkembang di masyarakat pada masa lalu.

Salah satu contoh kisah yang termasyhur adalah Ramayana. Kisah ini dikenal oleh masyarakat Jawa sebagai cerita yang memuat nilai-nilai luhur. Kisah Ramayana

yang dipahatkan pada relief Candi Siwa dan Brahma dalam kompleks Candi Prambanan adalah relief wiracarita yang alur cerita dan perwatakan tokoh-tokohnya memuat pesan-pesan moral. Relief tersebut menggambarkan kisah yang sifatnya didaktik, berperan mengingatkan umat dan masyarakat tentang ajaran moral dibalik bentuk seni tersebut (Riyani 2005).

Akan tetapi, penggalian muatan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam relief candi tampaknya lebih dominan berkembang di kalangan peneliti. Para peneliti memiliki kendala dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat luas secara sederhana dan lebih relevan. Karenanya, diperlukan cara yang lebih luwes untuk menyampaikan cerita yang sarat dengan pesan moral tersebut. Pada kondisi ini, keberadaan komunitas memiliki peran signifikan sebagai penghubung jarak antara peneliti dan masyarakat umum dalam menyampaikan informasi yang telah diteliti sebelumnya.

Komunitas, yang pada dasarnya adalah bagian dari masyarakat, memiliki karakteristik yang mewakili lingkungan sosial tempat mereka berada. Osborn (dalam Taneko dan Soekanto 1984), menyebut bahwa komunitas adalah kelompok dari orang-orang yang memiliki wilayah geografis berdekatan, memiliki kepentingan dan kegiatan pusat bersama, dan berfungsi bersama dalam kepedulian kehidupan. Komunitas sebagai sebuah kelompok sosial dibangun dari ketertarikan dan habitat yang sama. Dengan begitu, individu-individu di dalamnya dapat memiliki maksud, sumber daya, preferensi, kebutuhan dan sejumlah kondisi lain yang serupa (Wenger, McDermott, dan Snyder 2002).

Dewasa ini mulai banyak berkembang komunitas-komunitas yang secara khusus memfokuskan perhatian pada permasalahan tinggalkan budaya, baik *tangible* maupun *intangible*. Partisipasi tersebut didominasi

oleh bentuk kegiatan pemanfaatan dan pelestarian. Keterlibatan komunitas tersebut perlu diupayakan terus-menerus. Dengan demikian, permasalahan yang dibahas dalam tulisan ini adalah bagaimana peran dan bentuk strategi dari komunitas penggiat budaya dalam menyampaikan dan menyajikan hasil penelitian arkeologi mengenai nilai *srawung* berdasarkan relief candi. Selanjutnya, tujuan yang ingin dicapai adalah memperoleh gagasan atau cara baru dalam menyajikan hasil-hasil penelitian arkeologi dengan bentuk yang efektif, relevan dan menarik sehingga mudah diterima masyarakat.

Kolaborasi antara peneliti dan komunitas penggiat budaya dapat menjadi penghubung jarak antara peneliti dan masyarakat. Dengan adanya kerja sama tersebut, diharapkan hasil penelitian dan nilai-nilai penting dari tinggalkan budaya menjadi lebih dekat dengan masyarakat. Hal ini didasarkan dari signifikansi kedudukan dan keberadaan komunitas yang pada dasarnya adalah bagian dari masyarakat itu sendiri. Komunitas dinilai memiliki kemudahan untuk lebih dekat dengan masyarakat sehingga dapat dengan mudah untuk menyampaikan nilai-nilai luhur yang telah disebutkan di atas.

## 2. Metode

Artikel ini merupakan hasil kolaborasi antara mahasiswa Arkeologi Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gadjah Mada dan Komunitas Malam Museum. Dalam penyusunan artikel, penulis menggunakan metode *desk study* atau penelitian sekunder. Artinya, dalam membuat artikel ini penulis tidak melakukan pencarian data di lapangan, melainkan meninjau berbagai penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya untuk mendapatkan pemahaman baru (Travis 2016).

Dalam pengumpulan data, artikel ini menggunakan studi pustaka, dengan merangkum dan menyusun berbagai tulisan ilmiah terkait, terutama mengenai nilai-

nilai *srawung*, relief candi prambanan dan perkembangan komunitas arkeologi di dunia. Setelah semua data dikumpulkan, data tersebut dianalisis dengan mempertimbangkan berbagai aspek. Dari hasil analisis tersebut didapatkan sebuah konsep permainan yang cocok dilakukan di Candi Prambanan untuk menjawab rumusan masalah.

Sebagai batasan penelitian, objek yang dibahas dalam artikel ini adalah kompleks Candi Prambanan. Hal ini dikarenakan relief Ramayana terdapat di kompleks percandian ini, khususnya di Candi Siwa dan Brahma. Selain itu, karena kompleks candi ini terletak di wilayah Yogyakarta yang dikenal akan kekayaan nilai-nilai luhur (termasuk tradisi *srawung*) dan kebudayaan.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1 Relief Candi Secara Umum

Pada umumnya, relief pada candi dibagi menjadi dua jenis, yaitu relief cerita (naratif) dan relief non-cerita. Relief cerita dipahatkan dari panel ke panel pada bangunan candi untuk menggambarkan atau menceritakan suatu cerita yang bersifat pendidikan maupun moral. Sementara itu, relief non-cerita berupa motif-motif yang dapat dibagi menjadi ragam hias geometris, ragam hias tumbuh-tumbuhan (flora), ragam hias binatang (fauna), dan ragam hias kombinasi.

Beberapa di antara ragam hias pada candi ada yang mewakili latar belakang keagamaan tertentu dari candi, tetapi ada pula yang tidak memiliki makna dan hanya merupakan hiasan (Istari dan Sulistyanto 2015).

Terdapat beberapa cerita dari karya sastra Jawa Kuno yang dipahatkan pada candi-candi di Jawa. Beberapa relief mengacu dari karya sastra India, seperti *Ramayana* dan *Kresnayana*. Di samping itu, ada pula yang memuat cerita sadurannya seperti *Arjunawiwaha*, *Sudhamala*, dan cerita dari karya sastra lokal seperti *Sri Tanjung*, *Panji*, dan *Bhubuksah-Gagangaking* (Munandar 2004). Relief cerita candi pada

umumnya dipahatkan pada bagian badan dan kaki candi.

Relief pada candi memuat pesan-pesan moral yang dikemas dengan cerita yang bermakna simbolis yang mudah dicerna, misalnya cerita-cerita hewan.

Melalui relief candi, informasi serta pesan dan cerita yang ada sejak berabad-abad lalu dapat terawetkan dengan baik hingga sekarang. Relief yang dipahatkan pada dinding candi merupakan salah satu bentuk kearifan lokal masyarakat Jawa Kuno. Dapat dikatakan demikian karena pada relief terlihat adanya budaya asing yang diadopsi. Namun, budaya asing tidak diadopsi secara keseluruhan, melainkan dengan cara memilih hal-hal yang dianggap baik dan sesuai dengan budaya lokal setempat (Lelono 2016).

Salah satu peninggalan arkeologis yang telah sering dibicarakan adalah kompleks Candi Prambanan yang juga dikenal dengan nama Candi Loro Jonggrang. Diperkirakan, kompleks percandian ini dibangun pada sekitar abad ke-9 M. Hal ini didasarkan pada temuan prasasti yang berangka tahun 856 M (Prasasti Siwagrha). Prasasti tersebut ditemukan di sebelah barat candi (Hardiati dan Siagian 2002).

Kompleks Candi Prambanan merupakan candi yang bercorak Hindu. Kompleks ini terdiri dari tiga candi utama, yaitu Candi Siwa, Brahma, dan Wisnu; serta candi yang berukuran lebih kecil (candi wahana), yaitu Candi Garuda, Nandi, dan Angsa (Rarianingsih dan Hardani 2009). Selain kemegahan kompleksnya, Candi Prambanan juga sangat dikenal dengan relief cerita yang terdapat di candi utama. Relief tersebut terdiri dari cerita Ramayana dan Kresnayana. Sebanyak 72 panel cerita Cerita Ramayana terdapat di Candi Siwa dan Brahma, sementara itu di Candi Wisnu terdapat 15 panel cerita Krsnayana (Kim 2007). Penelitian ini akan difokuskan pada candi yang memuat relief Ramayana, yaitu Candi Siwa dan Brahma.

Dari 72 panel relief Ramayana di Candi Siwa dan Brahma, bagian pertama cerita

Ramayana dapat ditemukan di Candi Siwa. Di Candi Siwa sendiri terdapat 24 bagian cerita yang pembacaannya dapat dimulai dari sebelah kiri pintu masuk. Selanjutnya, pembacaan cerita Ramayana dilanjutkan ke Candi Brahma. Relief-relief cerita ini dipahatkan di bagian pagar langkan (*balustrade*) (Hardiati dan Siagian 2002). Namun, sangat disayangkan bahwa para pengunjung biasanya lebih memilih untuk melewati saja panel-panel relief atau hanya sekadar mengambil foto dan kurang menghiraukan penjelasan dari *guide*. Kunjungan ke candi hanya difungsikan sebagai hiburan tanpa mempertimbangkan nilai-nilai luhur dari keberadaan candi serta relief-reliefnya.

Relief Ramayana di kompleks Candi Prambanan banyak mengisahkan kebajikan dan kepahlawanan Rama. Untuk menafsirkan kisah dari relief ini biasa digunakan teks *Ramayana Jawa Kuno* (RJK) yang telah diterjemahkan. Berdasarkan penafsiran tersebut, setiap panel relief dapat disesuaikan menjadi beberapa penggambaran dengan judul seperti: Relief Rama sebagai titisan dewa pemelihara kehidupan, Rama melindungi kehidupan, melindungi pertapaan Wismawitra, menjaga kedamaian hutan Dandaka dari gangguan Wirada, dan Rama *meruwat* kehidupan (Prasetya dan Christianta 2016).

Selain dalam teks RJK, kisah Ramayana juga telah tercatat dalam prasasti di masa Rakai Watukura Dyah Balitung ( $\pm$  abad ke-10 M) tepatnya dalam Prasasti Wukajana (918 M). Dalam prasasti telah disebutkan *macarita rāmāyana* atau pembacaan cerita Ramayana. Pembacaan cerita ini menjadi salah satu pertunjukan yang ditampilkan dalam rangkaian acara penetapan sima, sejajar dengan pertunjukan-pertunjukan lainnya, seperti wayang kulit, wayang orang, lawak, dan tari-tarian (Poesponegoro 2010). Dari sini dapat ditarik kesimpulan bahwa kisah Ramayana sebenarnya telah lama menjadi bagian dari kehidupan orang Jawa. Tentunya banyak

pembelajaran yang dapat diambil dari kisah Ramayana yang ada dalam relief di kompleks Candi Prambanan.

Berikut ini adalah beberapa relief di kompleks Candi Prambanan yang memuat nilai-nilai luhur yang berkaitan dengan *srawung*. Relief-relief ini dapat dijadikan sebagai bahan untuk menyampaikan pembelajaran mengenai *srawung*. Dengan demikian, ketika berkunjung ke kompleks Candi Prambanan, para pengunjung tidak melewatinya begitu saja.

Pada keenam relief di atas terdapat sikap-sikap yang dapat diamati. Misalnya, sikap saat berkomunikasi dengan orang lain, terutama orang yang memiliki pangkat lebih tinggi atau dengan orang yang lebih tua. Sebagai contoh, Gambar 2 yang memuat adegan saat Dewa Wisnu dimintai pertolongan. Terlihat bahwa orang yang meminta pertolongan duduk dalam posisi yang lebih rendah daripada yang dimintai pertolongan. Terlebih lagi yang dimintai pertolongan adalah seorang dewa. Hal ini menunjukkan perilaku *srawung* memiliki makna kesopanan. Begitu pula yang ada di dalam Gambar 5, yaitu adegan bertemunya Rama, Sinta, dan kedua anaknya (Kusha dan Lawa) (Levin 2011). Saat bertemu dengan Rama, Kusha dan Lawa digambarkan dalam posisi yang tidak lebih tinggi dari sang ayah.

Kemudian, pada Gambar 6 terlihat adegan Rama dan Laksmana yang sedang melawan

raksasa. Raksasa adalah sosok pengganggu yang ingin mencelakai para pertapa. Raksasa membawa senjata yang dapat menjadi simbol kekerasan. Karena itu, Rama dan Laksmana datang untuk menyelamatkan pertapaan. Relief ini dapat menjadi bahan pembelajaran untuk tidak melakukan kekerasan karena hal tersebut adalah perilaku tercela dan menyimpang. Buruknya lagi, kekerasan di sini dilakukan untuk menyerang pertapa, yaitu orang suci yang tidak bersalah.

Selanjutnya, Gambar 1 dan 4 menggambarkan adegan yang sama-sama menunjukkan kerukunan. Pada Gambar 1 terlihat orang-orang yang datang untuk membantu proses kremasi dari Raja Dasaratha, sedangkan pada Gambar 4 terlihat adanya kerja sama membangun bendungan guna membendung lautan agar dapat diseberangi. Kedua hal tersebut mencerminkan kerukunan yang hingga saat ini masih dapat ditemukan di lingkungan masyarakat Jawa dalam peristiwa sehari-hari. Pada saat ada orang meninggal, misalnya, akan datang tetangga serta kerabat yang akan membantu. Selain itu, dalam membangun sesuatu (sebagaimana terlihat dalam Gambar 4), masih dikenal istilah gotong-royong, kerja bakti, atau sambatan.

Pada Gambar 3 terdapat adegan mengunjungi Bharata (Laksmana) yang sedang berada dalam pengasingan. Gambar itu menunjukkan adanya kerukunan serta



**Gambar 1.** Relief Ramayana di Candi Siwa dalam adegan kremasi Raja Dasaratha (Sumber: digitalcollections.universiteitleiden.nl)



**Gambar 2.** Relief Ramayana di Candi Siwa dalam adegan meminta pertolongan kepada Dewa Wisnu (tengah) untuk melawan Rahwana (Sumber: digitalcollections.universiteitleiden.nl)



**Gambar 3.** Relief Ramayana di Candi Siwa dalam adegan Bharata mengunjungi Wisnu di pengasingan (Sumber: digitalcollections.universiteitleiden.nl)



**Gambar 4.** Relief Ramayana di Candi Siwa dalam adegan Rama dan pasukan Hanuman bekerjasama untuk membangun bendungan (Sumber: digitalcollections.universiteitleiden.nl)



**Gambar 5.** Relief di Candi Wisnu dalam adegan pertemuan Rama, Sinta (kiri), dan kedua anaknya (kanan) (Sumber: Levin 2011)



**Gambar 6.** Relief di Candi Siwa dalam adegan Rama dan Laksmana melawan raksasa yang menyerang pertapaan Wiswamitra. Terlihat sang raksasa (kanan) membawa berbagai senjata (Sumber: digitalcollections.universiteitleiden.nl)

empati antarsesama. Dalam masyarakat Jawa, mengunjungi keluarga, terutama yang sedang dalam kesusahan, juga menunjukkan kerukunan serta kepedulian. Selain itu, dalam relief juga terlihat adegan memberi. Walaupun tidak terlihat benda apa yang diberikan, secara sederhana hal ini dapat ditafsirkan sebagai memberi bantuan kepada sesama. Pemberian mungkin saja berupa makanan atau hal lain yang bermanfaat.

### 3.2 Tradisi *Srawung* dan Penggalan Nilai-nilai Luhur Masyarakat Setempat

*Srawung* merupakan salah satu istilah Jawa yang mengandung arti berkumpul atau pertemuan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih sehingga hal ini merujuk pada kegiatan bergaul. Secara khusus, *srawung* tidak hanya berwujud perjumpaan dengan orang lain, tetapi juga merupakan refleksi pengalaman batin dari realitas kehidupan yang berlangsung.

Pergaulan memiliki arti yang penting bagi hidup bermasyarakat orang Jawa. Sikap orang Jawa yang mengerti etika dan taat pada adat istiadat serta selalu mengutamakan kepentingan umum daripada kepentingan pribadi dipraktikkan dalam pergaulan di masyarakat (Herusatoto 2000).

Konsep hidup masyarakat Jawa memiliki syarat bahwa seorang manusia Jawa dalam pergaulannya harus dapat menyesuaikan diri dengan sekitar. Dalam bergaul (*srawung*),

manusia harus mampu menjauhkan sifat negatif yang berpotensi menimbulkan konflik dan merugikan pihak lain.

Dengan kata lain, dalam *srawung* manusia menjaga kata, perbuatan, atau penampilan sesuai dengan kedudukannya. *Srawung*, sebagai integrasi sosial dengan bentuk yang bermacam-macam sesuai kebutuhan lingkungan, waktu, dan orang itu sendiri bertujuan agar setiap orang saling mengenal, terbuka, bekerja sama, saling membantu dan menghibur.

Karakteristik kegiatan *srawung*, yang secara langsung berinteraksi dengan individu lain, memiliki potensi besar untuk menimbulkan konflik terbuka. Pada kondisi ini, konsep etika yang dipahami oleh orang Jawa sebagai pedoman berperilaku dalam masyarakat menjadi bernilai tinggi dalam pergaulan. Orang Jawa sangat mengutamakan penampilan sosial yang rukun atau harmonis, yaitu dengan cara memperkecil sebanyak-banyaknya pernyataan konflik sosial dan pribadi secara terbuka dalam bentuk apa pun. Bergaul memerlukan sikap mawas diri dan penguasaan emosi terhadap lingkungan sosial sehingga menghasilkan suasana harmonis dan selaras (Geertz 1983).

Secara khusus, etika menjadi salah satu nilai budaya Jawa yang menjadi unsur sentral untuk menyebut diri telah memahami identitasnya sebagai 'manusia Jawa'. Etika Jawa menjadi kesatuan norma yang digunakan

sebagai acuan menilai sikap, watak dan perilaku baik buruknya masyarakat Jawa yang tidak hanya didasarkan pada nalar dan keinginan, melainkan diwarnai oleh 'rasa' yang menjadi karakteristik budaya Jawa. Secara khusus, melalui 'rasa' orang Jawa mampu membawa diri dalam pergaulan yang nyaman di antara anggota masyarakat (Endraswara 2003).

Sebagai titik tolak, terdapat dua kaidah dasar dalam etika Jawa yang menentukan pola pergaulan masyarakatnya. Kaidah pertama menyebut bahwa dalam setiap situasi manusia hendaknya bersikap sedemikian rupa hingga tidak sampai menimbulkan konflik, sedangkan kaidah kedua menuntut agar manusia dalam cara berbicara dan membawa diri selalu menunjukkan sikap hormat sesuai dengan derajat kedudukan (Geertz 1983). Kedua kaidah dasar tersebut dapat diartikan sebagai prinsip kerukunan dan prinsip hormat, di mana kedua prinsip tersebut merupakan kerangka normatif yang menentukan bentuk-bentuk konkret semua interaksi (Suseno 1984).

Prinsip kerukunan bertujuan untuk mempertahankan masyarakat dalam keadaan harmonis. Berlaku rukun menghilangkan tanda-tanda ketegangan dalam masyarakat atau antara pribadi-pribadi sehingga hubungan sosial tetap selaras (Geertz 1983). Praktik-praktik untuk mewujudkan prinsip kerukunan ditunjukkan antara lain melalui mawas diri dan menguasai emosi, gotong-royong dan kebiasaan musyawarah. Adapun kaidah kedua, yaitu hormat, memainkan peran besar dalam mengatur pola interaksi. Prinsip ini menekankan bahwa setiap orang dalam berbicara dan membawa diri selalu memiliki sikap hormat terhadap orang lain sesuai dengan derajat dan kedudukan. Prinsip ini didasarkan pada keteraturan hierarkis atau kesadaran atas kedudukan sosial. Secara khusus, dalam interaksi sosial prinsip hormat diimplementasikan melalui aturan-aturan kesopanan.

Kedua kaidah tersebut menjadi aspek penting dalam tradisi *srawung*. Kegiatan bergaul memerlukan sikap saling menghormati antarlawan interaksi. Hal tersebut membangun suasana atau situasi yang harmonis sehingga tercipta kondisi yang rukun. Sejalan dengan hal itu, *srawung* memiliki peranan besar dalam upaya-upaya penggalian nilai-nilai luhur yang bersumber dari budaya setempat, di mana dewasa ini nilai-nilai luhur mengalami krisis. Pada persoalan ini, penelusuran dan penggalian nilai-nilai luhur budaya setempat semakin diperlukan sebagai landasan dan pedoman tingkah laku guna membentuk karakter masyarakat Indonesia yang berjati diri.

Sebagai gambaran, beberapa kasus kriminalitas yang terjadi di Yogyakarta, yaitu *klitih* atau mencelakai orang lain dengan senjata tajam, yang dilakukan oleh anak-anak usia remaja menunjukkan pudarnya nilai-nilai luhur budaya setempat. Kepolisian setempat menyebut bahwa kasus-kasus *klitih* di Yogyakarta yang dilakukan oleh anak-anak tersebut tidak memiliki motif khusus. Menurut keterangan pelaku, tindakan *klitih* yang dilakukan bertujuan untuk kesenangan semata. Tindakan kriminalitas tersebut menunjukkan bahwa nilai-nilai luhur sebagai pedoman dasar tingkah laku di masyarakat mengalami guncangan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari tindakan *klitih* yang berakibat pada luka fisik, tetapi dilakukan sebagai wujud kegiatan bersenang-senang. Kondisi sosial demikian menimbulkan perhatian besar terhadap upaya-upaya pembinaan non-fisik yang bersumber dari penggalian-penggalian nilai-nilai budaya lokal.

Tradisi *srawung*, yang pada dasarnya adalah bentuk interaksi sosial antarindividu, mengandung nilai-nilai luhur, yakni rukun dan hormat sebagai dasar pengembangan etika pergaulan sosial dalam memperkuat identitas nasional. Hal tersebut dinilai sebagai unsur penting dari setiap interaksi sosial yang terjadi di masyarakat, mengingat bangsa Indonesia

dihadapkan pada tantangan dan kenyataan sebagai bangsa yang majemuk. Kegiatan *srawung* dapat dimanfaatkan sebagai media kegiatan publik yang secara khusus dapat mengambil tema pengajaran dan pengenalan kekayaan budaya bangsa baik *tangible* maupun *intangible* dengan sasaran usia yang beragam serta bentuk kegiatan yang interaktif, menarik, dan menyenangkan.

Sebagai contoh, kita dapat melihat panel-panel relief Ramayana dari kompleks Candi Prambanan, yang merupakan salah satu monumen keagamaan bercorak Hindu yang dibangun sekitar abad ke-9 M. Relief itu memuat nilai-nilai luhur dari kisah kebajikan dan kepahlawanan Rama. Nilai-nilai luhur tersebut antara lain berupa *srawung* (aturan kesopanan), sikap rukun, sikap kerja sama dan empati (kepedulian) terhadap lingkungan sekitar. Beberapa hal di atas dinilai masih relevan dan perlu diupayakan di tengah masyarakat.

*Srawung* sering diartikan sebagai aturan kesopanan atau tata cara dalam berbicara dan bertingkah laku. Menurut (Suseno 1984), *srawung* identik dengan nilai hormat, yang umumnya dilakukan kepada individu lain yang lebih tinggi, baik kedudukan maupun usia.

Pada Gambar 5 tokoh Kusha dan Lawa digambarkan dengan posisi tidak lebih tinggi dari tokoh Rama, ayahnya. Hal tersebut menunjukkan sikap *srawung* dalam lingkungan keluarga dari seorang anak kepada ayahnya, yakni orang yang lebih tua. Melalui penggambaran posisi tokoh tersebut, masyarakat Jawa pada masa itu memahami bentuk-bentuk sikap hormat kepada individu yang berstatus lebih tinggi.

Sementara itu, sikap rukun sebagai salah satu kaidah dasar etika masyarakat Jawa digambarkan melalui adegan cerita, yakni upacara kematian dan pembuatan sarana umum. Kedua hal tersebut masih umum dan lekat dalam hidup masyarakat hingga kini sebagai bentuk kerja sama atau gotong-

royong di lingkungan tempat tinggal. Gotong-royong dimaksud untuk mencapai dua hal, pertama untuk saling membantu dan yang kedua untuk melakukan pekerjaan bersama demi kepentingan bersama. Kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama di masyarakat akan menciptakan kondisi yang solid.

Dengan begitu, tinggalan budaya bendawi sebagai salah satu warisan budaya yang mengandung nilai-nilai luhur bila dipahami secara mendalam melalui proses yang intensif, memiliki peran signifikan terhadap jati diri bangsa. Nilai-nilai luhur tersebut memuat kaidah dasar dalam berperilaku dan menempatkan diri dalam keluarga, publik, dan pergaulan sehari-hari dalam hidup bermasyarakat. Peran signifikan tradisi *srawung* semakin dinilai penting dalam pembinaan hubungan dengan berbagai pihak pemangku kepentingan guna menciptakan relasi publik yang positif dalam berbagai kegiatan. Sejalan dengan itu, pengenalan tinggalan budaya yang dilakukan secara intensif dan sejak dini mampu menumbuhkan rasa kepemilikan. Hal tersebut berdampak positif terhadap pelestarian tinggalan budaya dari terbentuknya rasa untuk menjaga dan merawat dalam diri setiap individu.

### 3.3 Perkembangan Komunitas Berbasis Arkeologi

Sebelum membicarakan peran komunitas, kita harus mengetahui pengertian komunitas yang dimaksud dalam tulisan ini. Secara mendasar, *komunitas* merupakan kumpulan dari beberapa orang yang memiliki kesamaan yang menyatukan mereka. Kertajaya 2008 (dalam A. Sambodo, Widayati, dan Purnawali 2019) berpendapat bahwa komunitas merupakan kumpulan orang yang memiliki ikatan emosional yang menimbulkan relasi pribadi antara anggota akibat adanya kesamaan *interest* dan *values*. Dalam konteks arkeologi, komunitas juga memiliki dua makna. Konteks pertama, komunitas dianggap



sebagai kumpulan manusia yang membentuk suatu kehidupan dengan sistem sosial yang berlaku serta meninggalkan bukti-bukti fisik. Konteks kedua, komunitas dianggap sebagai kumpulan beberapa orang yang memiliki hal yang mereka gemari sehingga membuat mereka menjadi bersama. Dari dua konteks tersebut dapat dilihat bahwa konteks pertama lebih kepada penelitian-penelitian arkeologi di lapangan. Adapun konteks kedua merupakan pengembangan dari arkeologi, yaitu cabang keilmuan dalam pelestarian dan pemanfaatan warisan budaya. Pengertian lainnya adalah keterlibatan beberapa orang yang memiliki kegemaran sama terhadap pelestarian warisan budaya. Dalam tulisan ini, konteks yang digunakan adalah konteks komunitas arkeologi yang kedua.

Kesadaran untuk melibatkan komunitas dalam pemanfaatan tinggalan arkeologi sudah dimulai pada tahun 1970-an.

Dalam konvensi tahun 1972 UNESCO, sebagai lembaga tertinggi yang mengurus warisan budaya dunia, untuk pertama kali mengakui perlunya keterlibatan kumpulan beberapa orang serta negara untuk melestarikan warisan budaya. Pada pasal 5 dijelaskan bahwa untuk melindungi, melestarikan dan menginformasikan warisan budaya diberikan kepada komunitas. Adapun tugas negara diatur sebagai penguat atas kesadaran masyarakat (UNESCO, 1972 dalam Sherfield 2018).

Dari hal tersebut muncul sebuah istilah baru dalam arkeologi, yaitu *arkeologi komunitas*. Arkeologi komunitas muncul sekitar tahun 1990-an dan mulai berkembang ke seluruh dunia (Marshall, 2002 dalam Jameson 2019). Arkeologi komunitas memainkan peran dalam membuat warisan budaya dapat diakses dan menjadi relevan bagi masyarakat saat ini (Jameson 2019).

Baik konsep maupun praktik dari arkeologi, komunitas muncul sebagai konsekuensi dari perdebatan pengembangan keilmuan arkeologi (Moshenska dan Dhanjal

2011). Bagi Musteață (dalam Jameson 2019), komunitas yang berbasis arkeologi merupakan konsep yang mengedepankan "arkeologi oleh rakyat untuk rakyat". Dalam konsep ini, partisipasi masyarakat tidak hanya berarti keterlibatan masyarakat setempat, tetapi keterlibatan berbagai kelompok orang. Hanya melalui kerja sama kita dapat mendidik dan memberdayakan masyarakat yang lebih demokratis.

Kemunculan komunitas-komunitas yang bergerak di bidang penggiat budaya ditengarai akibat masyarakat yang semakin menyadari hak mereka untuk mendapat manfaat dari sumber daya arkeologi dan keterlibatannya dalam pengelolaannya. Kepedulian masyarakat akan kelestarian sumber daya arkeologi mendorong berdirinya sejumlah lembaga swadaya masyarakat dan jejaring pelestarian (Tanudirjo 2013). Keterlibatan masyarakat adalah cara menciptakan koneksi antara situs dan masyarakat lokal sehingga membuat mereka berinvestasi dalam konservasi warisan budaya untuk diri mereka sendiri dan keturunannya (Sherfield 2018).

Setiap komunitas harus dianggap berbeda, dengan demografinya sendiri, sejarah, dan hasil yang dihasilkan, serta kebutuhan dan prioritas yang dipersepsikan, sehubungan dengan warisan budaya di sekitarnya (Humphris dan Bradshaw 2017). Arkeologi berbasis komunitas telah menunjukkan keterlibatan masyarakat dan memberi komunitas-komunitas itu semacam lembaga sebagai respons sosial dan politik terhadap arkeologi sehingga dapat dimanfaatkan untuk pendidikan, kohesi sosial, dan warisan perlindungan (Jameson 2019).

Di Indonesia, kesadaran untuk membentuk komunitas-komunitas yang bergerak di bidang penggiat budaya sudah sangat berkembang, terutama di wilayah-wilayah dengan sumber daya arkeologi yang banyak dan bervariasi. Tidak ada data pasti mengenai berapa jumlah komunitas yang bergerak di bidang ini. Sepertinya juga hal yang sulit untuk

mendatanya karena kebanyakan komunitas-komunitas ini tidak mencatatkan nama dan struktur organisasinya kepada notaris.

Kesadaran akan eksistensi komunitas mulai muncul pada tahun 2016, dengan inisiasi Komunitas Malam Museum, terlaksana kegiatan *kopi darat* komunitas-komunitas yang bergerak di bidang museum, pecinta sejarah dan warisan budaya di Magelang, Jawa Tengah.

Kegiatan ini kembali berlanjut pada tahun 2018 dan mendapat dukungan dari Direktorat Sejarah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan muncul sebuah istilah penyebutan baru bagi komunitas-komunitas ini, yaitu “Komunitas Kesejarahan”. Pada forum tersebut disampaikan bahwa pemerintah pusat memberikan bantuan dana kepada setiap komunitas yang mengadakan kegiatan berkaitan dengan pelestarian sejarah dan cagar budaya.

### 3.4 Strategi Komunitas

Salah satu komunitas yang sering melakukan kegiatan di Candi Prambanan adalah Komunitas Malam Museum. Komunitas ini berada di Kota Yogyakarta. Setiap tahun Komunitas Malam Museum melaksanakan tiga kegiatan utama. Pertama, *Amazing Race*, yaitu kegiatan mengajak masyarakat untuk mengunjungi dan bermain di museum pada malam hari; kedua, *Kids in Museum*, yaitu kegiatan yang dikhususkan untuk mengajak anak-anak dan orang tuanya berkunjung ke museum; dan ketiga, *Kelas Heritage*, yaitu kegiatan mengajak masyarakat untuk mengunjungi situs-situs arkeologi yang berada di sekitar Daerah Istimewa Yogyakarta. Kunjungan ke Candi Prambanan termasuk ke dalam program *Kelas Heritage*.

Biasanya, dalam menjalankan program *Kelas Heritage*, Komunitas Malam Museum menggandeng lembaga-lembaga pemerintah yang berhubungan dengan sumber daya arkeologi. Hal ini dilakukan sebagai

wujud dari visi-misi komunitas yang ingin mengkomunikasikan hasil riset dari lembaga-lembaga tersebut.

Penulis merasa apa yang dilakukan oleh Komunitas Malam Museum merupakan hal yang sangat luar biasa. Mengingat para peneliti memang tidak memiliki waktu sebanyak komunitas untuk mengkomunikasikan hasil penelitiannya. Berdasarkan hal tersebut, penulis memberikan rekomendasai permainan yang dapat dilakukan untuk mengkomunikasikan nilai-nilai *srawung* dari relief Candi Prambanan.

Dalam pelaksanaannya, sasaran kegiatan ini adalah pengunjung dari kalangan anak-anak (sampai dengan umur 14 tahun) dan orang tua mereka. Untuk bermain akan dibentuk kelompok yang terdiri dari 6-8 orang. Sebagai pemandu kelompok terdapat 2 orang sukarelawan dari kalangan mahasiswa atau sederajat yang sebelumnya telah dibekali materi yang akan disampaikan. Kegiatan dimulai dari pintu masuk hingga pintu keluar candi utama yang kurang lebih akan berlangsung selama 60 menit.

#### 3.4.1 Susur Tanah Dewa

Para sukarelawan akan menunggu para pengunjung di depan pintu masuk. Mereka akan membagikan brosur dan mengajak wisatawan yang tertarik dengan program ini. Setelah mendapatkan peserta, sukarelawan akan mengajak peserta untuk mendatangi pelataran utama Candi Prambanan. Selama perjalanan, sukarelawan akan menceritakan sejarah Candi Prambanan dari awal berdirinya, pemugaran, hingga keadaannya sekarang.

Candi Prambanan merupakan candi Hindu terbesar di Indonesia. Pemugaran Candi Prambanan memakan waktu yang sangat panjang, seakan tak pernah selesai. Penemuan kembali reruntuhan bangunan yang terbesar, yaitu Candi Siwa, dilaporkan oleh C.A. Lons pada tahun 1733. Upaya penggalian dan pencatatan pertama dilaksanakan di bawah pengawasan

Groneman. Penggalian diselesaikan pada tahun 1885, meliputi pembersihan semak belukar dan pengelompokan batu-batu reruntuhan candi (Moertjipto 1991).

### 3.4.2 Permainan 1: Bahasa yang Dilupakan

Setelah menaiki sekitar 20 anak tangga, peserta akan mencapai pelataran utama Candi Prambanan. Pelataran dalam merupakan pelataran yang paling tinggi letaknya dan yang dianggap sebagai tempat yang paling suci. Pelataran ini berdenah persegi empat seluas 110 m persegi, dengan tinggi sekitar 1,5 m dari permukaan teras teratas pelataran tengah (Bidang Permuseuman dan Kepurbakalaan 1994 dalam Riyani 2005). Pelataran ini dikelilingi oleh turap dan pagar batu. Di keempat sisinya terdapat gerbang berbentuk gapura paduraksa. Saat ini hanya gapura di sisi selatan yang masih utuh. Di depan masing-masing gerbang pelataran teratas terdapat sepasang candi kecil, berdenah dasar bujur sangkar seluas 1,5 m<sup>2</sup> dengan tinggi 4 m.

Selanjutnya, para peserta sudah ditunggu oleh sebuah permainan, yaitu permainan susun kata Jawa. Permainan ini bertujuan untuk mengenalkan atau mengingatkan kembali anak-anak dan orang tua mengenai penggunaan bahasa Jawa yang baik dan benar sesuai dengan tingkatan bahasa mulai dari *ngoko*, *kromo madya*, dan *kromo inggil*.

Pertama-tama peserta diminta untuk memperkenalkan diri dengan bahasa Jawa yang baik dan benar. Selanjutnya akan diadakan permainan susun kata/koreksi kata secara berkelompok. Tujuan dari permainan ini adalah mengajak generasi muda untuk kembali mengingat dan menggunakan Bahasa Jawa yang pantas dan sesuai dengan lawan bicaranya.

### 3.4.3 Cinta Rama pada Sinta dalam Relief Ramayana

Peserta yang pertama kali berhasil menyelesaikan permainan akan diajak

berkeliling candi Siwa, Brahma, dan Wisnu. Candi Siwa merupakan candi yang terletak di antara Candi Wisnu di Utara dan Candi Brahma di Selatan.

Candi ini biasa disebut dengan Candi Roro Jonggrang karena di dalamnya terdapat Arca Durga Mahisasuramardini, yang sering disebut sebagai Arca Roro Jonggrang. Tubuh candi berdiri di atas batur setinggi sekitar 2,5 m serta denah dasarnya berbentuk bujur sangkar seluas 34 m persegi dengan tinggi 47 m (Bidang Permuseuman dan Kepurbakalaan 1994 dalam Riyani 2005).

Candi Siwa merupakan candi terbesar di kompleks Candi Prambanan. Sepanjang sisi dalam dinding Candi Siwa dan Brahma terpat relief Ramayana. Cerita Ramayana dapat dibaca dengan mengikuti arah jarum jam. Dimulai dari adegan Wisnu yang diminta turun ke bumi oleh para raja guna mengatasi kekacauan yang diperbuat oleh Rahwana, dan diakhiri dengan adegan selesainya pembangunan jembatan melintas samudera menuju Negara Alengka (Moertjipto 1991). Dalam adegan relief candi Siwa terdapat cerita Shinta ketika berburu rusa diculik oleh Rahwana. Dengan cinta yang besar pada Shinta, Rama dengan sekuat tenaganya menyelamatkan Shinta dari terkaman Rahwana. Kisah-kisah Ramayana banyak menggambarkan bagaimana seharusnya manusia bersikap pada makhluk lain. Banyak relief yang menggambarkan sikap berbicara dengan halus, sikap duduk pria dan wanita, cara berpakaian, cara berjalan, dan sikap badan saat bertemu orang lain.

### 3.4.4 Permainan 2: Interaksi Tanpa Media Sosial

Setelah puas mengelilingi Candi Siwa, wisatawan sudah ditunggu permainan selanjutnya yang diberi nama permainan "Interaksi Tanpa Media Sosial". Sesuai dengan tema, harapan dari permainan ini adalah agar dapat tercipta interaksi langsung antara anak dan orangtua dengan mengesampingkan

sebentar *gadget* yang mereka miliki. Untuk melakukan permainan ini, peserta akan diminta untuk menyusun *puzzle* yang telah disediakan panitia dengan mata tertutup.

Interaksi, komunikasi, dan kerjasama yang baik sangat dibutuhkan untuk melakukan permainan dengan tema ini. Dengan begitu, waktu interaksi keluarga yang sudah banyak diambil alih oleh media sosial kembali dirasakan anggota keluarga. Dengan interaksi ini, anak-anak juga akan secara otomatis memahami bagaimana cara berinteraksi yang lebih baik dengan orang yang lebih tua.

### 3.4.5 Permainan 3: Bersama Melihat Relief

Di akhir perjalanan, peserta akan diajak kembali bermain permainan yang diberi nama “Bersama Melihat Relief” Permainan ini akan dilakukan sebelum menuju ke relief yang ada di candi. Caranya, peserta akan terlebih dahulu melempar panah ke papan *dart* yang telah disediakan. Papan *dart* tersebut bukan berisi angka-angka seperti biasanya, tetapi berisi tentang tema yang ada pada relief sesungguhnya. Misalnya sikap duduk, sikap saat melewati orang yang lebih tua, dan lain sebagainya.

Selanjutnya, peserta akan diminta menjawab pertanyaan singkat dan menirukan sikap yang telah dipilihnya. Dalam menirukan, tentu “ilmu” dari permainan-permainan sebelumnya akan sangat berguna. Tujuan permainan ini adalah agar interaksi antara anak dan orang tua semakin terjalin erat. Dengan menirukan adegan pada relief diharapkan seluruh peserta dapat semakin menghayati nilai-nilai yang telah diketahui.

### 3.4.6 Cendera mata dari Roro Jonggrang

Kita mengetahui bahwa Candi Prambanan identik dengan kisah legenda atau *folklore* yang berkembang di masyarakat mengenai pembangunan candi dalam semalam. Kisah tersebut menceritakan dua kerajaan yang saling bertetangga, yaitu Kerajaan Pengging, yang diperintah oleh Raja Pengging, dan Kerajaan

Prambanan, yang diperintah oleh Prabu Baka. Singkat cerita Raja, Pengging memiliki anak bernama Bandung Bondowoso dan Prabu Baka memiliki seorang putri bernama Roro Jonggrang. Karena berperang, tidak disangka Bandung Bondowoso membunuh Prabu Baka sekaligus ingin meminang Roro Jonggrang. Tentu Jonggrang tidak mau. Dengan cara yang halus, akhirnya ia mengiyakan. Syaratnya adalah dengan membangun 1000 candi. Pada candi ke 999, Jonggrang mulai khawatir akan keberhasilan Bandung Bondowoso. Kelanjutan kisahnya tentu semua sudah mengetahui.

Keseluruhan kisah tersebut akan diberikan kepada wisatawan dalam dua jilid buku. Buku ini berisikan relief cerita Ramayana dan kisah Bandung Bondowoso dan Roro Jonggrang yang disajikan dalam bentuk karikatur yang disenangi anak-anak. Setiap peserta akan mendapatkan buku ini secara gratis ditambah dengan foto yang sudah dicetak. Foto tersebut merupakan momen yang paling berkesan selama kegiatan. Pemberian foto dalam hasil yang sudah dicetak menghindarkan penggunaan media sosial antara orang tua dan anak. Selain itu, para peserta akan diberikan sebuah kartu yang menandakan mereka sudah pernah mengikuti kegiatan ini. Ketika mereka menginginkan jilid berikutnya, maka mereka harus mengikuti kegiatan selanjutnya.

## 4. Penutup

Terjadinya kemerosotan moral dari generasi muda bukan sepenuhnya salah generasi tersebut. Barangkali memang generasi sebelumnya tidak sempat untuk menurunkan nilai-nilai luhur yang seharusnya dianut. Nilai-nilai tersebut saat ini tersimpan di dalam relief, salah satunya di Candi Prambanan. Terdapat nilai-nilai *srawung* yang dapat menjadi solusi dari berbagai kenakalan remaja yang terjadi. Masalahnya, tidak semua orang bisa mengambil nilai-nilai tersebut secara langsung dari relief candi. Dibutuhkan peran dari para pengkaji dan

peneliti, terutama dalam bidang arkeologi. Meskipun sudah berhasil untuk diungkap, nilai-nilai tersebut belum dapat tersampaikan dengan baik kepada masyarakat.

Banyak faktor yang menyebabkan hal tersebut, di antaranya cara penyampaian hasil penelitian yang sulit diterima masyarakat umum dan minimnya waktu yang dimiliki oleh peneliti untuk menyosialisasikan nilai-nilai hasil penelitian mereka. Dalam hal ini, komunitas hadir dan dapat memberikan solusi terkait cara penyampaian nilai-nilai luhur kepada masyarakat. Dengan dedikasi dan minat yang berhubungan dengan nilai budaya, komunitas dapat menjadi penghubung antara peneliti dan masyarakat. Komunitas tentunya memahami dan mengerti cara mengomunikasikan hasil penelitian dengan menarik dan sesuai dengan tuntutan zaman.

Oleh sebab itu, para peneliti harus memberikan kesempatan kepada komunitas untuk mengambil peran dalam penyampaian hasil penelitian. Peneliti cukup melakukan tugasnya dan membuat laporan yang informatif. Tentu, peneliti juga perlu hadir dalam kegiatan-kegiatan yang dilakukan komunitas. Bukan hanya sebagai kegiatan seremonial atau sekadar memenuhi kewajiban instansi, tetapi lebih melihat apa yang sebenarnya dibutuhkan masyarakat dari para peneliti. Sudah saatnya para peneliti melihat komunitas sebagai rekan, sebagai jembatan, bukan sebagai penghalang kepada masyarakat.

#### Daftar Pustaka

- A. Sambodo, Goenawan, Maria Tri Widayati, dan Hery S. Purnawali. 2019. "Peran Komunitas dalam Penanganan Temuan Baru Prasasti (Studi Kasus Komunitas Kandang Kebo)." *Berkala Arkeologi* 39 (1): 53–72. <https://doi.org/10.30883/jba.v39i1.332>.
- Endraswara. 2003. *Budi Pekerti dalam Masyarakat Jawa*. Yogyakarta: Hanindita Graha Widya.
- Geertz, Hildred. 1983. *Keluarga Jawa*. Jakarta: Grafiti Press.
- Hardiati, Endang Sri, dan Renville Siagian, eds. 2002. *Candi sebagai Warisan Seni dan Budaya Indonesia*. Yogyakarta: Yayasan Cempaka Kencana.
- Herusatoto, Budiono. 2000. *Simbolisme dalam Budaya Jawa*. Yogyakarta: Hanindita Graha Widya.
- Humphris, Jane, dan Rebecca Bradshaw. 2017. "Understanding 'The Community' Before Community Archaeology: A Case Study from Sudan." *Journal of Community Archaeology & Heritage* 4 (3): 203–17. <https://doi.org/10.1080/20518196.2017.1345364>.
- Istari, Thecla Maria Rita, dan Bambang Sulistyanto. 2015. *Ragam Hias Candi-Candi di Jawa: Motif dan Maknanya*. Cetakan pertama. Yogyakarta: Kepel Press.
- Jameson, John H. 2019. "Introduction: The Critical Junctures of Archaeology, Heritage, and Communities." Dalam *Transforming Heritage Practice in the 21st Century*. John H. Jameson and Sergiu Musteață (Editor), 1–12. One World Archaeology. Cham: Springer International Publishing. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-14327-5\\_1](https://doi.org/10.1007/978-3-030-14327-5_1).
- Kim, Bo Young. 2007. "Indefinite Boundaries: Reconsidering the Relationship Between Borobudur and Loro Jonggrong in Central Java." Los Angeles: University of California.
- Koentjaraningrat. 1990. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Lelono, Hari. 2016. "Relief Candi sebagai Media Efektif untuk Menyampaikan Informasi Moral-Didaktif pada Masa Jawa Kuna." *Berkala Arkeologi* 36 (1): 99–116. <https://doi.org/10.30883/jba.v36i1.227>.

- Levin, Cecelia. 2011. "The Grand Finale: The Uttarakanda of the Loro Jonggrang Temple Complex." Dalam *From Lankā Eastwards: The Rāmāyaṇa in the Literature and Visual Arts of Indonesia*. Andrea Acri, Helen Creese, and Arlo Griffiths (Editor), 140–78. Verhandelingen van Het Koninklijk Instituut Voor Taal-, Land- En Volkenkunde 247. Leiden: KITLV Press.
- Moertjipto. 1991. *Relief Ramayana Candi Prambanan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Moshenska, Gabriel, dan Sarah Dhanjal, eds. 2011. "Introduction: Thinking About, Talking About, and Doing Community Archaeology." Dalam *Community Archaeology: Themes, Methods and Practices*, 1–4. Oxbow Books. <https://doi.org/10.2307/j.ctvh1dn3q>.
- Munandar, Agus Aris. 2004. "Karya Sastra Jawa Kuno yang Diabadiakan pada Relief Candi-Candi Abad Ke 13-15 M." *Makara Seri Sosial Humaniora* 8 (2): 54–60.
- Poesponegoro, Marwati Djoened, ed. 2010. *Sejarah Nasional Indonesia II*. Edisi Pemutakhiran. Jakarta: Balai Pustaka.
- Prasetya, Hanggar Budi, dan Wisma Nugraha Christianta. 2016. "Rama Sebagai Penjaga Kehidupan dalam Relief Ramayana Prambanan." *Kawistara Jurnal Ilmiah Sosial Dan Humaniora* 6 (3): 225–324.
- Rarianingsih, Ni Luh Nyoman, dan Kayato Hardani. 2009. "Catatan Perjalanan 1150 Tahun Lara Jonggrang." Dalam *Membangun Kembali Prambanan*. Inajati Adrisijanti, dan Andi Putranto (Editor), 11–36. Yogyakarta: Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala Yogyakarta.
- Riyani, Mufti. 2005. "Penggambaran Etika Jawa dalam Relief Wiracarita Ramayana di Candi Prambanan, Jawa Tengah." Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Sherfield, Anne. 2018. "The Importance of Community Engagement at Archaeological Sites in Egypt." *Crossroads The University of Michigan Undergraduate Journal of Anthropology*, 83–92.
- Suseno, Franz Magnis. 1984. *Etika Jawa, Sebuah Analisa Filsafat Kebijakan Hidup Jawa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Taneko, Soleman B, dan Soerjono Soekanto. 1984. *Struktur dan Proses Sosial: Suatu Pengantar Sosiologi Pembangunan*.
- Tanudirjo, Daud Aris. 2013. "Prolog: Arkeologi dan Masyarakat." Dalam *Arkeologi dan Publik. Sumijati Atmosudiro dan Tjahjono Prasodjo* (Editor), 3–16. Yogyakarta: Kepel Press.
- Travis, David. 2016. "Desk Research : The What, Why, and How." User Focus. January 4, 2016. <https://www.userfocus.co.uk/articles/desk-research-the-what-why-and-how.html>.
- Wenger, Etienne, Richard A. McDermott, dan William Snyder. 2002. *Cultivating Communities of Practice: A Guide to Managing Knowledge*. Boston, Mass: Harvard Business School Press.