

Komodifikasi Informasi Kesejarahan Raja Udayana sebagai “Heritage Tourism”

I Made Sendra

Universitas Udayana

Email: sendramade65@gmail.com

Abstract

This article analyses historical information commodification of Udayana King and his wife, Guna Priya Dharmapatni who governed Bali in the 12th century. The purpose of this study is to understand the profile and role of Udayana King and his wife in the era of the ancient history of Bali through global discourse of heritage tourism. The archeological and historical data related to the king and queen will be composed to be historical tourism package by utilizing the visual image of metaphor and the semiotic language of tourism. The research shows that the accuracy of information package could be quantified through the excogitation of tourist's gaze. The tourism gaze is connected to how the guest interprets the information which is narrated by tour guide and takes some understanding from the local history and wisdom.

Keywords: Global discourse, edu-tour, visual image of metaphor, semiotic language, tourist gaze.

Abstrak

Penelitian ini menganalisis komodifikasi informasi kesejarahan Raja Udayana dan istrinya, Ratu Gunapriya Dharmapatni, penguasa Bali pada abad ke-12. Maksud dari penelitian ini adalah untuk memahami profil dan peranan Raja Udayana dan istrinya Guna Priya Dharmapatni pada masa Bali Kuno melalui diskursus global sebagai *heritage tourism* (pariwisata warisan budaya). Data kesejarahan dan arkeologi yang berkaitan dengan Raja Udayana dan istrinya akan diciptakan untuk mengemas produk wisata sejarah. Pengemasan informasi sebagai produk wisata akan memanfaatkan kesan visual dan metafora dalam pariwisata dan bahasa semiotik pariwisata. Penelitian menunjukkan

bahwa ketepatan pengemasan produk informasi dapat diukur melalui penciptaan pencitraan di benak wisatawan dan ini berkaitan dengan bagaimana wisatawan menafsirkan informasi wisata yang dimodifikasi oleh pramuwisata dan bagaimana mereka bisa mengambil hikmah dari sejarah dan kearifan lokal.

Kata Kunci: Wacana global, wisata edukasi, metafora visual, bahasa semiotik, tourist gaze.

Latar Belakang

Bali sebagai destinasi pariwisata dunia sangat terkenal dengan objek-objek peninggalan sejarah purbakala, seperti peninggalan candi-candi prasada sebagai situs pemujaan terhadap figur Raja Udayana yang pernah memerintah Bali pada abad ke-12. Pusat kerajaan tidak hanya berperan sebagai pusat pemerintahan, tetapi juga sebagai pusat aktivitas pengembangan ekonomi, kebudayaan, kesenian, dan keagamaan. Adapun situs-situs purbakala yang berkaitan dengan peninggalan Raja Udayana adalah Pura Bukit Dharma Durga Kutri, Candi Tebing Gunung Kawi, dan Pura Mengening. Di Pura Bukit Dharma Durga Kutri terdapat tinggalan arkeologi berupa arca Durgha Mahisa Asuramardhini yang diduga sebagai arca perwujudan Ratu Gunapriya Dharmapatni, permaisuri Raja Udayana. Setelah wafat, Gunapriya Dharmapatni didharmakan (dicandikan) dalam perwujudan arca Bhatari Durga yang sedang membunuh *asura* (raksasa) yang ada di badan seekor kerbau (Goris, 1948: 6; Anandakusuma, 1986:41; Kempers, A.J. Bernet, 1960:49)

Tinggalan-tinggalan arkeologis dari dinasti Raja Udayana Warmadewa sampai saat ini banyak dikunjungi oleh wisatawan Eropa sebagai destinasi wisata sejarah (*historical tourism*). Ini cocok dengan tipologi wisatawan Eropa sebagai *allocentric tourist*, yaitu wisatawan yang senang mencari sesuatu yang baru, unik, dan bersifat petualang atau *adventure* (Pitana dan Gayatri, 2005: 55). Mereka cenderung ingin melihat tinggalan arkeologis dan sejarah yang bersifat asli (otentik). MacCannel (1999) menyebut dengan istilah *backstage authenticity*, yaitu sebuah ruang (*space*)

original di mana masyarakat lokal hidup dan beraktivitas sebagai lawan dari autentisitas yang diperagakan di atas panggung.

Tinggalan arkeologis yang terdapat di Pura Bukit Dharma Durga Kutri adalah ruang otentik/original yang dapat memberikan pengalaman luar biasa (*ultimate experience*), karena wisatawan dapat menyaksikan nilai-nilai dan tradisi budaya terkait dengan eksistensi pura tersebut. Namun, hasil observasi menunjukkan bahwa, belum tersedia kemasan informasi yang bisa mengajak wisatawan untuk melakukan kontemplasi ke masa lalu tentang sejarah dan tradisi budaya yang masih bertahan sampai sekarang. Tinggalan-tinggalan budaya masa lalu, bisa berupa objek *tangible* (bangunan fisik) dan objek *intangible* (non-fisik). Dalam studi ini, kedua jenis objek *cultural heritage*, yaitu Pura Bukit Dharma Durga Kutri dan tradisi budaya yang terkait dengan keberadaan pura tersebut akan dijadikan fokus kajian sebagai kemasan produk wisata sejarah warisan budaya (*heritage tourism*).

Dalam kajian ini, terlebih dahulu diformulasikan beberapa rumusan pertanyaan yang dijadikan fokus penelitian, antara lain: Bagaimanakah informasi Pura Bukit Dharma Durga Kutri sebagai peninggalan Raja Udayana Warmadewa dan Guna Priya Dharmapatni dikomodifikasi sebagai daya tarik wisata?

Konsep, Kerangka Teori, Pengumpulan Data

Analisis ini menggunakan konsep-konsep dan kerangka teori yang terkait dengan pengkajian metafora bahasa pariwisata. Menurut Piliang (2004: 21), komodifikasi (*commodification*) merupakan sebuah proses menjadikan sesuatu yang sebelumnya bukan komoditas sehingga menjadi komoditi. Secara evolusi, Greenwood (dalam Pitana, 2005) menyebutkan bahwa hubungan antara wisatawan dengan masyarakat lokal menyebabkan terjadinya proses komoditisasi dan komersialisasi dari unsur-unsur kebudayaan, seperti kesenian, sistem kepercayaan (Soekanto, 1982) sehingga memunculkan istilah komodifikasi budaya. Dengan demikian, komodifikasi budaya diasosiasikan dengan proses komersialisasi budaya di mana

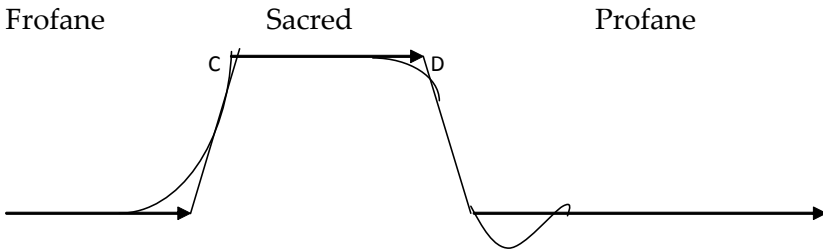
objek, kualitas dan simbol-simbol budaya dijadikan sebagai produk (komoditi) untuk dijual di pasaran. Komodifikasi informasi dapat menggunakan *metaphor* untuk menciptakan visual image. *Methapor* didefinisikan sebagai “*a figurative device determining the links between object with different nature*” artinya metafor adalah “bahasa kiasan yang menjelaskan hubungan antara objek dengan ciri-ciri yang lainnya” (Hawkes, 1984). Misalnya, teks iklan Bali sebagai destinasi wisata disampaikan dengan menggunakan bahasa figuratif *The Last Paradise, The Island of Thousand Temple* (Lihat Covarrubias, 2013; Pichard, 1992).

Pengemasan produk informasi Raja Udayana menggunakan bahasa pencitraan pariwisata secara visual (*visual image of metaphor in tourism*), bahasa semiotika (*the semiotic language*), dan wacana global (*global discourse*). Bahasa dalam hal ini adalah simbol. Dalam bahasa iklan banyak digunakan simbol dengan menggunakan *metaphor* untuk menciptakan *visual image*. Dalam bahasa iklan, *metaphor* dibedakan menurut konteks dan diklasifikasikan ke dalam tema-tema yang universal. Tema membangun hubungan antara beberapa makna dalam pengelompokkannya. Dengan kata lain, tema berhubungan dengan makna bersama yang paling sering digunakan. Makna dibangun dari *concept-based theme* dan *object-based theme*.

Pramuwisata memegang peranan penting dalam menyusun narasi/cerita, menyampaikan informasi sebagai duta wisata. Peran mereka di lapangan sebagai sumber untuk bertanya, guru (instruktur), penunjuk jalan, dan duta wisata atau *ambassador* (Salazar, 2004). Pramuwisata menjadi ujung tombak yang berhadapan langsung dengan wisatawan untuk penciptaan citra atau *tourist gaze* (Urry, 2011).

Sosiolog Prancis, Hubert dan Mauss dalam analisisnya tentang *Universal Ritual of Sacrifice* membahas tentang keadaan sakral dan profan dalam perjalanan wisata. Ia menggambarkan perjalanan berwisata sebagai proses berurutan dari meninggalkan aktifitas rutinitas, yaitu suasana sakral mengantarkan wisatawan ke suatu situasi yang berbeda dari biasanya, di

mana wisatawan masuk ke dalam kontemplasi kejiwaan (*sacred situation*) yang menyebabkan mereka kagum dan secara berangsur-angsur mereka kembali ke suasana rutinitas kehidupan sehari-hari ketika pulang dari perjalanan berwisata, seperti digambarkan dalam bagan di bawah ini:



(Sumber: Sharon Bohn Gmelch, 2004:27)

Perjalanan wisata merupakan sebuah miniatur kehidupan dengan harapan untuk memenuhi kebutuhan akan kesenangan dengan cara aktualisasi diri (*self actualization*), seperti sebuah perjalanan waktu dari A (daerah asal wisatawan) ke B (route perjalanan); C dan D (daerah tujuan wisata) di mana wisatawan larut dalam suasana gembira/senang (*exciting*), periode perjalanan dari D kembali ke F (daerah asal wisatawan), wisatawan melakukan *self reflection* dengan merasakan suasana dengan berbagai kenangan seperti senang atau pun pahit (*bitter sweet*). Periode waktu sebelum A dan setelah F adalah suasana kembali ke kehidupan sehari-hari (*mundane*). Periode C ke D secara metaphor disebut sakral (*sacred*) atau *liminal*, suatu suasana yang dirasakan sangat luarbiasa, seperti suasana hati seseorang melakukan perjalanan ziarah (*pilgrimage*). Oleh karena itu, istilah *holidays* berasal dari kata *holy days* (hari sakral) yang dilakukan untuk melakukan wisata ziarah dalam masa liburan (*vacation*) dan dalam istilah pariwisata diungkapkan dengan *I was living it up, really living...I've never felt so alive*. (Saya menikmati hidup sepuas-puasnya, benar-benar puas.....Saya belum pernah merasakan begitu menggembarakan).

Perjalanan wisata berpengaruh secara sosio-religi-

psikologis yaitu perubahan suasana moral, suasana hati tentang keindahan, seperti dapat dilihat dalam ritual keagamaan dan upacara lingkaran hidup manusia dengan pengalaman mengenakan pakaian yang indah diiringi nyanyian dan musik. Demikian juga, dalam berwisata menimbulkan perubahan pandangan tentang rasa keindahan, menelusuri perjalanan waktu atau tempat, bahkan penelusuran lewat sentuhan dan indra penciuman menikmati suasana pantai beriklim tropis (Sharon Bohn Gmelch, 2004: 26-27).

Data penelitian dikumpulkan dengan studi pustaka dan pengumpulan cerita rakyat (*folklore*), dan wawancara. Studi pustaka dimaksudkan untuk mendapatkan informasi tentang tinggalsitusRajaUdayana. Studi *folklore* digali dari bahan-bahan tradisi lisan, seperti cerita prosa rakyat, upacara keagamaan dan nyanyian rakyat. Untuk tujuan tersebut digunakan metode pengumpulan *folklore* dan analisis data *folklore* yang disusun oleh James Dananjaya (1997). Wawancara dilakukan dengan para narasumber di lokasi penelitian yang memiliki informasi penting tentang tema yang diangkat dalam penelitian.

Figur Raja Udayana Sebagai “The Soul of Balinese Culture”

The soul of Balinese culture adalah metafora berdasarkan *concept-based theme* bertujuan untuk memberikan pencitraan (*image*) pengalaman berwisata melalui interpretasi yang dilakukan oleh wisatawan terhadap makna *methapor* tersebut. Interpretasi *concept-based theme* bertujuan agar wisatawan dapat memahami dan menciptakan *visual image* yang lebih mendalam terhadap *tourism product*. Pencitraan *The soul of Balinese culture* diharapkan memunculkan interpretasi dalam benak wisatawan tentang figur Raja Udayana sebagai tokoh yang eksis dalam kebudayaan Bali. Penggunaan istilah “The Soul” memiliki makna leksikal antara lain: (a) *the spiritual and moral qualities of humans in general*; (b) *a person’s inner character, containing their true thoughts and feelings*; (c) *strong and good human feeling, especially that gives a work of art its quality or enables somebody to recognize and enjoy that quality* (Tompson, 1992: 871-872).

Touch with the Heart of Udayana King adalah ungkapan *methapor* berdasarkan *object-based themed*. Metafora ini dapat diukur dengan skala operasional melalui indra penglihatan (pandangan) ataupun sentuhan, karena objeknya bersifat fisik (*object-based theme*). Dalam bahasa *guiding* penggunaan *methapor* bertujuan untuk menciptakan *visual image* tentang figur Raja Udayana, dapat dilakukan dengan menggunakan *concept-based metaphor* maupun *object-based metaphor*. Kedua *metaphor* ini didukung dengan penyusunan narasi *tourist information* tentang figur Raja Udayana, dapat dilihat dalam bagan di bawah ini.

<i>Concept-Based Metaphor</i>	<i>Object-Based Methapor</i>
<p>“The Soul of Balinese Culture” <i>Metaphore</i> ini memiliki makna leksikal (a) <i>the spiritual and moral qualities of Udayana King</i>; (b) <i>The inner character of Udayana King, containing his true thoughts and feelings</i>; (c) <i>strong and good human feeling, especially that gives a work of art its quality or enables tourists to recognize and enjoy that quality</i>.</p>	<p>“Touch with the Hearth of Udayana King”. <i>Metaphor</i> ini didukung dengan narasi cerita tentang figur raja Udayana dan tinggalan-tinggalan arkeologis baik yang bersifat <i>tangible</i> maupun <i>intangible</i>. Wisatawan bisa melakukan komunikasi dan interpretasi terhadap objek fisik maupun non-fisik berdasarkan narasi yang disampaikan oleh <i>guide</i>. Narasi terhadap objek <i>tangible</i> harus memenuhi unsur lima w (<i>what, when, where, why, how</i>), yaitu peninggalan candi apa saja; bagaimana candi itu dibangun; mengapa dibangun; di mana candi itu dibangun; kapan dibangun?</p>

Sumber: Diolah dari hasil penelitian 2015

“Concept Based Metaphor, The Soul of Balinese Culture”

Fungsi *methapor* adalah membangun *image* sebuah destinasi, dipergunakan dalam bahasa iklan dan bahasa *guide*. Semakin abstrak ide yang disampaikan dengan bahasa *metaphor*, maka akan semakin subjektif ide, gagasan yang dibangun oleh wisatawan tentang pencitraan sebuah produk. Pencitraan berkaitan dengan tanggapan atau pendapat tentang persepsi dan setiap orang tidak memiliki persepsi yang sama tentang *image* (Elmira Djafora dan Hans-Christian Anderson, 2010). Dengan kata lain, pemakaian *metaphor* dalam bahasa *guide* akan

mengajak wisatawan untuk menemukan makna yang dimaksud ketika mereka mengunjungi destinasi. Hubert dan Mauss (dalam Gmelch, 2004) menyatakan bahwa, ketika wisatawan melakukan kegiatan pariwisata, mereka meninggalkan aktivitas keseharian dari sebuah ruang (wilayah) *profane* menuju ke aktivitas berwisata yang memasuki wilayah sakral (*sacred/liminal area*) dan akan kembali lagi ke ruang *profane* setelah mereka kembali.

Secara sosio-psikologis ketika wisatawan berada di daerah tujuan wisata mereka akan masuk ke keadaan (ruang) sakral, karena di sini mereka dapat melakukan kontemplasi diri yang akan memunculkan rasa senang (*excited*) dan situasi ini mereka tidak akan ditemukan dalam aktifitas keseharian mereka. Untuk menghidupkan imajinasi tersebut penggunaan bahasa *metaphor* bertujuan mengajak wisatawan memasuki ruang kontemplasi dalam berwisata (*contemplation in tourism*).

Ruang dalam berwisata dapat berupa area yang berisi daya tarik atau objek-objek peninggalan bersejarah dari Raja Udayana, seperti Candi Tebing Gunung Kawi, Pura Durga Kutri, dan Pura Dalem Mengening. Penggunaan bahasa *metaphor* dalam penjelasan objek wisata sejarah dapat memunculkan imajinasi wisatawan untuk masuk ke wilayah peradaban masa lalu dengan menggunakan *concept based metaphor* yaitu *The Soul of Balinese Culture*. Makna konotasi dari *metaphor* tersebut adalah “Raja Udayana simbol spirit yang meletakkan dasar-dasar filosofis budaya Bali, yang menjadi panutan pada zamannya dalam hal karakter, pemikiran, cipta karsa, dan rasa, menghargai hak azashi manusia, panutan moral dan sikap spiritual, serta hasil-hasil karyanya berupa tinggalan arkeologi yang sarat dengan nilai seni dan budaya”.

Ketika *guide* memberikan narasi dengan menggunakan ungkapan *metaphor The Soul of Balinese Culture* maka ungkapan ini diharapkan mampu untuk mengajak wisatawan melakukan kontemplasi ke masa lalu. *History makes man wise* mengandung ungkapan bahwa sesungguhnya sejarah mengajarkan manusia untuk bertindak bijak artinya ada sesuatu pelajaran yang bisa dipetik (*something to learn*). Wisatawan tidak hanya datang

untuk melihat dan memotret di objek wisata sejarah, tetapi juga ada pelajaran yang dapat diberikan oleh seorang *guide*.

The soul adalah spirit kejayaan masa lalu, yang dapat diterjemahkan dalam kehidupan masa kini (*relive the past*), sehingga bisa menjadi sebuah entitas global yang bersumber dari pemikiran seorang tokoh raja Bali pada abad ke-9/ke-10. Representasi peristiwa masa lalu apabila dikomodifikasi menjadi *tourism product*, maka itu akan masuk pada ranah kajian tentang tanda (*sign*), pencitraan (*image*), oleh Urry (2001) disebut dengan istilah *tourist gaze*.

Narasi dalam wisata sejarah dapat menggunakan ungkapan *metaphore* dan semiotika dalam pariwisata, mengingat *heritage* (*tangible* dan *intangible*) di Bali sangat kaya dengan simbol-simbol semiotika budaya. Pengemasan informasi wisata sejarah yang menggunakan tema *metaphore The Spirit of Balinese Culture* adalah *concept based metaphor* bersumber dari analisis bahwa pikiran, cita-cita, sifat, karakter kepemimpinan, karya-karya Raja Udayana meletakkan fondasi untuk keberlanjutan (*sustainable*) nilai-nilai budaya Raja-raja Bali Kuno. Jafarora dan Anderson (2008) menyebutkan *concept based metaphor* dapat diinterpretasikan lagi ke dalam unit (satuan) makna *metaphore* yang lebih sempit dalam bentuk entitas makna turunan (derivasi), seperti *The Balinese society could sustain their outstanding culture*. Selanjutnya makna ini dapat diinterpretasikan lagi ke dalam makna akhir yang ingin disampaikan (*underlying meaning*), seperti *your dream come true and enjoy the living culture*, seperti dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Derivasi (Makna Turunan) dari Tema Metaphor

Makna dari unit tema	Makna lebih sempit	Makna akhir yang ingin disampaikan	Katagori Metaphor
<i>The spirit of Balinese culture</i>	<i>The Balinese society could sustain their culture</i>	<i>Your dream become true and enjoy the living culture</i>	<i>Concept-based metaphor</i>

Sumber: Dimodifikasi dari Djafora dan Anderson, 2008.

Untuk mendukung narasi dalam memberikan penjelasan tentang *The spirit of Balinese Culture*, seorang *guide* menyusun narasi cerita sejarah Raja Udayana dengan menceritakan, unsur-unsur peninggalan Raja Udayana yang masih tetap bertahan (*sustainable*) dalam sistem kepercayaan masyarakat setempat, seperti masih dipertahankannya tradisi upacara permohonan *taksu* (*magical power*) untuk pembuatan arca Rangda dan Barong pada saat upacara piodalan di Pura Bukit Dharma Durga Kutri Desa Burwan Gianyar, sebagai peninggalan *sekte* Siwa Bairawa. Pura Bukit Dharma terletak di Banjar (Dusun) Kutri, Desa Buruan, Kecamatan Blahbatuh, Kabupaten Gianyar.

Berdasarkan prasasti Tengkulak A berangka tahun 1023 M yang dikeluarkan oleh Raja Marakata (putra kedua raja Udayana) disebutkan “...*wka haji dewata sang lumah ring airwka sajalu stri*” (Ginarsa dalam Ardana et.al. 2012:87; Anom et.al., 2007). Artinya “putra raja dewata yang dicandikan di air wka (raja) suami istri”. Dalam prasasti Pandak Bandung yang berangka tahun 1071 M terdapat kalimat yang berbunyi “...*paduka haji anak wungsu nirakalih bhatari lumah i burwan, bhatara lumah i banuwka....*” (Goris, 1965:31). Artinya “...paduka raja Anak Wungsu (putra) baginda berdua (suami-istri) ratu yang dicandikan di Burwan dan raja yang dicandikan di Banyuwka. Berdasarkan teks prasasti tersebut diperkirakan Pura Bukit Dharma Durga Kutri didirikan oleh Raja Anak Wungsu pada abad ke-11 sebagai suatu bentuk penghormatan untuk memuja roh leluhur orang tuanya (Raja Udayana dan Ratu Gunapriya Dharmapatni). Hal ini didasarkan atas bukti-bukti tulisan yang ada pada candi paling utara pada kelompok lima candi yang ada di sebelah timur Sungai Pakerisan yang berbunyi “...*haji lumah ing jalu*” artinya “raja yang dimakamkan di Jalu” (Kempers, 1960: 49). ‘Jalu’ artinya susuh ayam jantan ibarat keris, sehingga diinterpretasi kata ini memiliki konotasi Sungai Pakerisan.

Pada deretan candi nomor dua di sebelah selatan terdapat tulisan “...*rwa ta nak ira*” (dua putra beliau). Beliau yang dimaksudkan di sini adalah raja suami-istri Udayana dan Ratu Gunapriya Dharmapatni. Dua putra beliau adalah Marakata

dan Anak Wungsu. Sejak zaman Bali Kuno, Desa Burwan sudah terdapat desa adat (Pakaraman), dibuktikan dengan tulisan dalam prasasti yang berbunyi, “...*thani karaman i burwan*” dan “...*sang hyang candi i burwan*” (Goris, R. 1965:31).

Menurut Goris, di sekitar Pura Kedharman Kutri sudah terdapat permukiman penduduk yang bernama karaman (desa) Burwan. Kemungkinan kata *thani* dapat ditafsirkan untuk menunjukkan wilayah mengingat kata *thani* berarti wilayah desa (Goris, 1954b: 319). Di Desa Burwan dan Kutri pada abad ke-10 dan ke-11 terdapat asrama pendeta Buddha. Hal ini dibuktikan dengan adanya kalimat-kalimat dalam prasasti yang berbunyi, “...*mpungkwing kutihanar*” dan “...*mpungkwing burwan*.” Kata *kutihanar* dicantumkan dalam prasasti Tengkulak, Buwahan E, Campaga C, Sukawana D dan prasasti Pengotan. Perkataan *kutihanar* berasal dari kata *kuti* dan *hanar*. *Kuti* berasal dari bahasa Sansekerta yang berarti biara, asrama, pertapaan dan *hanar* berarti baru. *Kutihanar* berarti “asrama baru”. *Kutihanar* diperkirakan sebagai salah satu asrama Budha di Bali. Nama Banjar Kutri diperkirakan berasal dari kata *kuti* tersebut dan *Burwan* menjadi asal-usul nama Desa Burwan. Ini berarti di Desa Kutri sekitar abad ke-10 pernah menjadi asrama pendeta Budha dan juga pendeta Siwa (Callenfels dalam Anom, 2007: 47).

Keberadaan arca Durga Mahisa Asuramardini di Pura Bukit Dharma Durga Kutri merupakan suatu petunjuk kuat akan keberadaan sekte Siwa Bhairawa yang pernah berkembang di Bali. Bhairawa menurut Goris (1974:15) adalah sekte pemuja Durga yang disebut Wamacakta (Tantris Kiri). Sekte Bhairawa mengajarkan pencapaian kelepasan (kamoksan) dari praktik ajaran *Panca-Tatwa* (Panca-Makara), yaitu *madya* (minum alkohol), *mangsa* (makan daging), *matsya* (makan ikan), *mudra* (melakukan gerakan pemujaan Tuhan dengan sikap tangan), *maithuna* (persetubuhan). Di Bali ajaran ini tidak lagi dikenal dan diakui, karena dianggap ajaran yang magis kiri, karena mengejar pemenuhan nafsu manusia yang secara umum bertentangan dengan ajaran magis putih. Aliran magis-kiri ini kini masih tersisa dalam cerita rakyat (*folklore*) “Calon Arang”,



Foto: 1. Arca permaisuri Raja Udayana yang bergelar Ratu Guna Priya Dharmapatni (Mahendradatta) (Foto: Arsip Pusat Kajian Bali)

yaitu aliran yang melakukan pemujaan dewa kuburan. Dalam karya sastra tokoh utama cerita ini adalah “Rangda Nateng Girah” dengan putrinya “Ratna Manggali” yang sangat terkenal di Jawa Timur.

Ratu Gunapriya Dharmapatni oleh masyarakat desa Burwan dipercaya sebagai penganut sekta Siwa Berawa yang memuja Dewi Durga. Guna Priya Dharmapatni dalam arca perwujudannya memakai atribut kedewataannya, seperti mahkota (*jatamakuta*) berhias bunga, bertangan delapan sebagai simbol delapan penjuru dunia, dengan senjata cakra, tombak dan anak panah untuk menegakkan keadilan, kebenaran, membasmi kejahatan; serta perisai untuk mencegah segala kejahatan yang berasal dari segala arah penjuru dunia.

Ada beberapa alasan yang dapat dikemukakan bahwa Ratu Gunapriya Dharmapatni sebagai penganut Siwa Berawa, antara lain: (a) Pura Bukit Dharma Durga Kutri oleh masyarakat

lokal dikaitkan dengan Dewi Durga adalah panteon agama Hindu yang berhubungan dengan cerita “Calon Arang”; (b) Pada saat Piodalan di pura ini yang jatuh pada hari *Purnama Sasih Kasa*, maka masyarakat *pengempon* (*penyungsong*) Desa Buruan akan mengarak Tapakan Barong dan Rangda. Rangda adalah perwujudan dari Dewi Durga yang dikaitkan dengan cerita “Calon Arang”; (c) Cerita calon Arang berkaitan erat dengan upacara “Durga Puja” yang ada di India.

“Object Based Metaphor, Touch with the Heart of Udayana King”

Makna konotasi dari metaphor *Touch with the Hearth of Udayana King* adalah sebagai berikut. *Heart* konotasinya adalah buah hati (belahan jiwa), yaitu sosok permaisuri Raja Udayana yang bergelar Ratu Guna Priya Dharmapatni (Mahendradatta). Secara konseptual *object based metaphor*, yaitu metaphor yang disusun berdasarkan objek-objek peninggalan yang bersifat *tangible*, seperti keberadaan sebuah patung demonik yang disebut arca Durga Mahesasura Mardini sebagai perwujudan dari permaisuri Raja Udayana. *Touch with the Heart of Udayana King* adalah makna dari unit tema, dapat dipersempit lagi kedalam makna *The Queen of Guna Priya Dharmapatni has the qualities of a pearl*.

Selanjutnya metapor ini dipersempit lagi ke dalam makna akhir yang ingin disampaikan kepada wisatawan dengan menggunakan ungkapan metapor *The Queen of Guna Priya Dharmapatni is beautiful, pure, and natural, like a pearl*, seperti bisa dijelaskan dalam Tabel 2:

Tabel 2. Derivasi (Makna Turunan) dari Tema Metaphor

Makna dari unit tema	Makna lebih sempit	Makna akhir yang ingin disampaikan	Katagori Metaphor
<i>“Touch with the Heart of Udayana King”</i>	<i>“The Queen of Guna Priya Dharmapatni has the qualities of a pearl”</i>	<i>“The Queen of Guna Priya Dharmapatni is beautiful, pure, and natural, like a pearl”.</i>	<i>Object-based metaphore.</i>

Sumber: Dimodifikasi dari Djafora dan Anderson, 2008.

Untuk mendukung narasi *guide* dalam memberikan penjelasan tentang sosok permaisuri Guna Priya Dharmapatni sebagai seorang dewi yang memancarkan keindahan dan kecantikan, seperti mutiara dengan sifat-sifat kedewataannya, maka seorang *guide* bisa memulai penjelasannya secara visual dengan mengajak wisatawan untuk melihat secara langsung keberadaan patung ini. Secara semiotika budaya patung arca berbentuk seorang dewi yang sangat cantik, bertangan delapan dengan berbagai atribut kedewataannya.

Dalam sejarah Bali Kuno abad ke-12, ketika berkuasanya Raja Udayana dengan permaisurinya Sri Gunapriya Dharmapatni, menurut Goris (1974: 17) permaisuri ini dikatakan sebagai penganut sekte Siwa Bairawa, dibuktikan dengan pengkultusan pemujaan beliau sebagai Durga Mahesa Asuramardini. Karakteristik dari arca itu menggambarkan sebuah semiotika *socio-cultural-religi* yang dapat dimaknai sebagai sifat-sifat kepemimpinan Raja Udayana dan permaisurinya yang besifar mengayomi (melindungi), bertindak adil dan bijaksana, tegas dalam memberantas kejahatan. Arca ini berukuran tinggi keseluruhan 237 cm, tinggi arca 196 cm, lebar 107 cm, tebal 50 cm. Adapun karakteristik arca itu sebagai berikut: (a) sikap: berdiri atau *alidha*, telapak tangan dan kaki berjauhan, yakni kaki kiri terletak di atas kepala kerbau dan kaki kanan terletak di punggung bagian belakang dari kerbau; (b) sikap (*asana*): padmasana; (c) wahana (kendaraan) kerbau dengan sikap berbaring dan kepalanya besar serta pada leher terdapat kalung yang berhias genta; (d) pakaian berupa kain berhias, *viron* menggantung sampai punggung kerbau; (e) perhiasan: memakai mahkota berbentuk *jatamakuta* berhias bunga, kalung susun dua, gelang lengan, gelang kaki berhias simbar; (f) atribut: arca bertangan delapan dan masing-masing membawa cakra, tombak dan anak panah di tangan kanan dan tangan kiri memegang sangka bersayap, busur dan perisai (Ardana et al. 2012: 89-90).

Durga sebagai dewi membunuh asura (raksasa) yang berada dalam badan kerbau. Tokoh Dewi Durga dengan segala atribut yang dibawanya mengandung simbol-simbol semiotika

budaya, menurut Goris bermakna bahwa, sifat-sifat keraksasaan (*demonish*) hanya dapat dibunuh dengan membunuh makhluk yang dihindarkannya, dengan cara mengusir sifat-sifat setan yang ada pada diri manusia dengan mengorbankan hidup duniawi yang disimbolkan dengan badan kerbau yang dimasuki oleh *asura* (setan). Pengorbanan hidup duniawi ini dilakukan dengan meninggalkan kehidupan duniawi menjadi seorang *sanyasin* (*biksuka*), karena di Pura Bukit Dharma Durga Kutri ditemukan goa tempat pertapaan pada zaman Raja Udayana Warmadewa. Arca Durgamahesa Asuramardhini oleh Stutterheim (1929: 35) diperkirakan sebagai arca perwujudan dari Ratu Guna Priya Dharmapatni. Di Indonesia, seorang raja yang telah wafat diarcakan sesuai dengan agama yang dianutnya dengan membawa tanda-tanda kedewataannya. (Anom et.al, 2007:57). Selain itu, karakteristik dari arca tersebut juga menggambarkan sebuah semiotika *socio-cultural-religi* yang dapat dimaknai sebagai sifat-sifat kepemimpinan Raja Udayana dan permaisurinya yang besifar mengayomi (melindungi), bertindak adil dan bijaksana, tegas dalam memberantas kejahatan. Sifat-sifat ini bisa dilihat dari peninggalan-peninggalan prasasti yang menyebutkan betapa sang raja sangat hati-hati dalam pengambilan keputusan.

Pada masa pemerintahan Raja Udayana, keadaan masyarakat sering mengalami penderitaan sebagai akibat dari ulah pejabat kerajaan yang menarik pajak (*drwyahaji*) yang terlalu tinggi, selain juga sering terjadi serangan terhadap penduduk yang tinggal di pesisir pantai utara Bali (Buleleng) oleh para perompak dan kerajaan-kerajaan di luar Bali, sehingga raja Udayana dan permaisurinya harus bertindak adil dan bijaksana untuk menegakkan kebenaran. Figur kepemimpinan seperti ini bisa dilihat dari keputusan-keputusan yang diambil oleh raja Udayana, seperti termuat dalam prasasti Abang yang dikeluarkan oleh Raja Udayana dan permaisurinya pada tahun 1023 Saka (1101 M). Prasasti tersebut berisi permohonan keringanan pembayaran pajak persilangan kuda (*drwyahaji tengkalik*) dan permohonan tenggang waktu pembayaran pajak.

Raja Udayana yang senantiasa memikirkan nasib rak-

satunya, sebelum permohonan tersebut diputuskan untuk dikabulkan, terlebih dahulu merapatkan para pejabat kerajaan yang duduk dalam Badan Penasehat Pusat dan para ulama baik agama Siwa maupun Agama Budha untuk membicarakan maksud (tujuan) penduduk desa Abang tersebut. Lembaga itu dalam mempertimbangkan segala sesuatunya juga bertindak hati-hati. Mereka terlebih dahulu melakukan pengecekan ke desa bersangkutan dan menanyai penduduk serta memeriksa situasi dan kondisi desa tersebut. Hasil pemeriksaan tersebut setelah diyakini kebenarannya, kemudian dijadikan bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan pada persidangan untuk mengabulkan permohonan penduduk desa tersebut. Dalam prasasti disebutkan sebagai berikut: IIa.2."...*angenangen sapanyang nikagnanak thani, matangnyan pakon sira palapkna isang senapati, ser nayaka, ring pakirakiran I jero makabehan* (raja senantiasa memikirkan kehendak penduduk desa, oleh karena itu ia memerintahkan agar para *senapati ser nayaka* yang duduk dalam badan penasekat pusat). ...*makadi mpungku saiwasogata makabehan, umalapkna sayatha sambhawa ni panambah nikanganak thani, prekue kapwa sireng pakirakiran, makadi mpungku saiwasogata* (juga para pendeta dari agama Siwa dan Budha untuk ikut mempertimbangkan keadaan penduduk desa yang menghadap raja. Diperiksalah permohonan tersebut oleh anggota badan penasehat pusat, juga termasuk para pendeta Agama Siwa dan Budha). ...*gata tumulwi ta sira mangdidi mwan anung kapracayanira, tomontona ikang karaman i thaninya, hana pwa sira wiku balahaji, humaturi pasamuhanira makabaihan...*" (kemudian mereka mengamati apa yang dipercayakan kepada mereka, menyaksikan keadaan penduduk desa. Tersebutlah seorang *wiku bala haji* (guru/petugas pembina mental para prajuru) yang telah memberikan informasi keadaan desa kepada para pejabat dalam persidangan..." (Ardika dkk., 2012: 139).

Simpulan

Sejalan dengan perubahan paradigma perjalanan, ada satu kecenderungan di mana wisatawan semakin tertarik untuk

memperluas wawasan melalui proses pembelajaran (*learning something*), keterbukaan wawasan (*open mindedness*) dan kesiapan untuk menimba pengalaman (*readiness for experiences*). Dengan kata lain, perjalanan dianggap sebagai sebuah proses pendidikan dan pembelajaran (*edu-tour*) terhadap lingkungan multi-kultural, sejarah dan budaya masyarakat lokal. Oleh karena itu, untuk memberikan proses pembelajaran kepada wisatawan dibutuhkan adanya aspek kompetensi khusus yang dimiliki oleh pemandu wisata, meliputi aspek pengetahuan tentang objek wisata, ketrampilan untuk mengkemas informasi objek wisata sejarah dengan menggunakan bahasa metaphor.

Penggunaan bahasa *metaphor* dalam pariwisata bertujuan untuk mengajak wisatawan melakukan kontemplasi ke masa lalu sehingga peristiwa sejarah bisa hidup kembali dalam imajinasi mereka, ketika masuk kedalam ruang *liminal* di objek wisata sejarah. Pengkemasan informasi wisata sejarah menggunakan *concept based metaphor* dan *object based metaphor*. *Concept based metaphor* dibuat dengan menggunakan bahasa *metaphor* untuk mengungkapkan figur Raja Udayana, yaitu *The Soul of Balinese Culture*. Makna konotasi dari *metaphor* tersebut adalah Raja Udayana simbol spirit yang meletakkan dasar-dasar filosofis budaya Bali, sehingga masyarakat Bali sampai saat ini dapat mempertahankan nilai-nilai tradisi sejarah Bali Kuno, sehingga wisatawan dapat pula menikmati *living culture* dan *living monument* di objek wisata sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anandakusuma, Sri Reshi. 1986. *Kamus Bahasa Bali: Bali-Indonesia. Indonesia-Bali*. Denpasar: CV Kayumas.
- Anom, I Gusti Ngurah, dkk., 2007. *Sejarah Pura Bukit Dharma Durga Kutri*. Gianyar: Desa Pakraman Kutri, Desa Buruan, Kecamatan Blahbatuh, Kabupaten Gianyar.
- Ardana, I Gusti Gde dkk., 2012. *Raja Udayana di Bali (989-1011)*. 2012. Denpasar: Udayana University Press.

- Ardika, I Wayan dkk., 2012. *Sejarah Bali Dari Pra-Sejarah Hingga Modern*. 2012. Denpasar: Udayana University Press.
- Camelk, Mac. D. 1994. *The Tourist: A New Theory of The Leisure Class*. 2nd ed. Berkely, California: University of Californa Press.
- Covarrubias, M. 2013. *Pulau Bali: Temuan yang Menakjubkan*. Edisi Terjemahan. Denpasar: Udayana University Press.
- Danandjaja, James. 1997. *Folklor Jepang Dilihat Dari Kacamata Indonesia*. Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti.
- Djafarora, Elmira and Hans-Christian Andersen. 2010. "Visual Images of Metaphor in Tourism Advertising" dalam P. Burns eds, J.A. Lester and L. Bibbing. 2010. *Tourism and Visual Culture*. Volume 2. CABI International.
- Gmelch, Sharon Bohn. 2004. *Tourist and Tourism: A Reader*. USA: Waveland Press Inc.
- Goris, R. 1948. *Sejarah Bali Kuno*. Singaradja.
- Goris, R. 1954. *Prasasti Bali II*. Bandung: Lembaga Bahasa dan Budaya Fakultas Sastra dan Filsafat Universitas Indonesia.
- Goris, R. 1965. *Ancient History of Bali*. Denpasar: Faculty of Letters Udayana University.
- Goris, R. 1974. *Sekte-Sekte di Bali*. Denpasar. Bhratara.
- Hawkes, T. 1984. *Metaphor*. London: Methuen.
- Kempers, AJ Bernet. 1960. *Bali Purbakala: Petunjuk Tentang Peninggalan Purbakala di Bali*. Djakarta: PT Penerbit Balai Buku Ichtiar.
- Pichard, Michael. 2006. *Bali Pariwisata Budaya Dan Budaya Pariwisata*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Piliang, Yasraf Amir. *Semiotika dan Hiper Semiotika: Kode, Gaya & Matinya Makna*. 2010. Bandung: Matahari.
- Pitana, IGde dan Putu G. Gayatri. 2005. *Sosiologi Pariwisata*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Salazar, Noel B. 2004. "Tourism and Glocalization Local Tour Guiding" dalam *Annal of Tourism Research*. Volume 32. No. 3. 2004.
- Soekanto, S. 2012. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Thomson, Della. 1992. *Oxford Dictionary of Current English*. USA: Oxford University Press.
- Urry, John dan Jonas Larsen. 2011. *The Tourist Gaze*. British: Saga Publication Ltd.