

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Kebudayaan Warak Ngendog

Warak Ngendog telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari tradisi Dugderan di Semarang. Meski sekarang ikon ini diakui secara luas oleh masyarakat dan pemerintah sebagai simbol budaya kota Semarang, hingga saat ini belum ada dokumentasi resmi atau catatan sejarah yang jelas mengenai asal-usul tradisi Dugderan dan Warak Ngendog. (Muhammad, 2016: 137) Kerajinan khas yang dikenal sebagai Warak Ngendog, yang memiliki wujud unik sebagai karya seni khas Semarang, sampai saat ini dianggap diciptakan oleh seseorang yang tidak diketahui identitasnya, atau dianggap anonim.



Gambar 2. 1 Dugderan
Sumber seputarsemarang.com

2.1.1 Warak Ngendog Sebagai Permainan Anak

Warak Ngendog berkembang sebagai bagian dari budaya masyarakat Semarang dan dikenal sebagai mainan anak-anak yang sangat populer di masa lalu. Mainan ini biasanya dijual saat pasar malam yang diadakan dalam rangka perayaan tradisi Dugderan. Warak Ngendog adalah sebuah karya seni rakyat yang dibuat untuk permainan anak-anak di acara Dugderan. (Muhammad, 2016: 132). Awalnya, Warak Ngendog merupakan permainan anak-anak khas Semarang yang terbuat dari bahan sederhana yang mudah ditemukan pada zamannya, seperti kayu, kertas minyak berwarna, bambu, karton, dan tali. Bentuk Warak Ngendog adalah hasil gabungan dari berbagai binatang, menciptakan wujud imajinatif dengan karakteristik unik seperti mata tajam, mulut lebar terbuka menampakkan gigi, leher panjang, tanduk,

empat kaki lurus, bulu keriting berwarna cerah dari kertas minyak, ekor panjang yang tegak, dan telur di antara kakinya. Sejak tahun 1930-an hingga saat ini, Warak Ngendog dapat dibagi menjadi tiga kategori utama: bentuk tradisional, modern, dan kontemporer. Pada tahap tradisional, bentuk Warak Ngendog masih mengikuti aturan baku, di mana struktur dan atributnya bersifat simbolik. Hewan ini digambarkan secara imajinatif, dengan mulut terbuka lebar dan bertaring, leher serta kepala

berwarna merah, dan tubuh yang berbentuk garis lurus. Elemen-elemen tersebut melambangkan pentingnya kemampuan manusia untuk menahan hawa nafsu selama menjalani puasa. (Triyanto et al, 2013)



Gambar 2. 2 Diagram Struktur Warak Ngendog

Sumber: Analisis Pribadi

2.1.2 Warak Ngendog Sebagai Ikon Kota Semarang

Seiring berjalannya waktu, Warak Ngendog sebagai simbol dalam tradisi Dugderan dan ikon budaya Kota Semarang telah berkembang maknanya di masyarakat. Hewan imajinatif ini kini dilihat sebagai lambang dari perpaduan budaya, karena wujud Warak Ngendog mencerminkan elemen-elemen dari tiga kelompok etnis utama yang ada di Semarang, yaitu Jawa, Tionghoa, dan Arab. (Laras, 2018).



Gambar 2. 3 Sculpture Warak Ngendog

Sumber: phinemo.com

2.2 Tinjauan Tempat Edukasi

Wisata edukasi termasuk dalam kategori wisata minat khusus (special interest tourism), yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan wisatawan dengan keahlian atau ketertarikan tertentu. Menurut Ismayanti (2010), wisata jenis ini menawarkan pengalaman unik yang tidak biasa dilakukan oleh kebanyakan wisatawan. Fandeli (2002) menyebutkan beberapa kriteria wisata minat khusus, yaitu:

1. Learning : Wisata yang berfokus pada aspek pembelajaran.
2. Rewarding : Memberikan penghargaan atas keindahan, keunikan, dan kekayaan atraksi yang dikunjungi.
3. Enriching : Memberikan peluang pengayaan pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan atau masyarakat.

4. Adventuring : Wisata yang dirancang sebagai bentuk petualangan.



Gambar 2. 4 Wisata Edukasi Petualangan

Sumber: wisatasekolah.com

Wisata edukasi menjadi media untuk bersosialisasi sekaligus menanamkan rasa bangga terhadap budaya dan bangsa. Aktivitas ini bertujuan untuk memberikan pendidikan langsung kepada peserta, menjadikannya sebagai pengalaman belajar yang menyenangkan. Dalam dunia pendidikan, wisata edukasi erat kaitannya dengan berbagai disiplin ilmu, seperti geografi, sejarah, ekonomi, bahasa, dan lain-lain. Suwantoro (1997) menyebut wisata edukasi sebagai perjalanan yang bertujuan memberikan wawasan melalui observasi langsung. Rodger (1998) menambahkan bahwa wisata ini melibatkan kelompok wisatawan yang mengeksplorasi lokasi tertentu untuk memperoleh pengalaman belajar.

Konsep wisata edukasi juga berkaitan dengan Taksonomi Bloom, yang mengklasifikasikan tujuan pendidikan dalam tiga ranah:

1. Kognitif: Pengembangan kemampuan berpikir, memahami, dan menganalisis.
2. Afektif: Pembentukan sikap, emosi, dan penerimaan terhadap objek tertentu.
3. Psikomotorik: Penguasaan keterampilan praktis yang melibatkan gerakan fisik.

Jafari dan Ritchie (1981) menjelaskan bahwa wisata edukasi mencakup konferensi, penelitian, pertukaran pelajar, kunjungan sekolah, dan studi lapangan, baik secara formal maupun nonformal. Aktivitas ini melibatkan pembelajaran berbagai aspek, seperti sejarah, budaya, geografi, dan bahasa, melalui kunjungan ke situs penting atau kegiatan penelitian

(Cohen, 2008). Destinasi utama biasanya adalah lembaga pendidikan atau tempat bersejarah, dengan mahasiswa dan pelajar sebagai peserta utamanya (Wang & Li, 2008 dalam Wijayanti, 2017).

Wood (2002) menekankan bahwa sarana dan jasa dalam edutourism harus berorientasi pada keberlanjutan, dengan memperhatikan aspek lingkungan dan budaya lokal, seperti:

- Pelestarian lingkungan dan budaya setempat.
- Minimnya dampak negatif pada ekosistem selama pembangunan dan operasional.
- Arsitektur yang menyatu dengan lingkungan.
- Pengelolaan sumber daya air dan energi secara efisien.
- Pengelolaan limbah yang bertanggung jawab.
- Kemitraan dengan komunitas lokal.
- Penyediaan program edukatif berkualitas bagi wisatawan dan tenaga kerja.

Dengan pendekatan ini, wisata edukasi tidak hanya memberikan pengalaman belajar, tetapi juga mendukung keberlanjutan lingkungan dan pengembangan masyarakat setempat.

2.3 Tinjauan Taman Budaya

2.3.1 Pengertian Taman Budaya

Kebudayaan mencerminkan hasil karya manusia yang lahir dari kebiasaan dan tradisi kelompok masyarakat tertentu, mencakup kerajinan tangan hingga aktivitas adat yang khas. Budaya diartikan sebagai segala sesuatu yang tidak muncul secara naluriah, melainkan melalui proses pembelajaran. Secara umum, budaya memiliki bentuk berupa gagasan, perilaku, hasil karya, serta pandangan hidup yang mencerminkan identitas kelompok masyarakat, bahkan menjadi ciri khas suatu bangsa (Koentjaraningrat, 1990).

Dari pemahaman tersebut, Taman Budaya dapat didefinisikan sebagai sebuah area yang dirancang untuk menjadi pusat kegiatan seni dan budaya, mewadahi berbagai aktivitas kreatif yang berkaitan dengan pelestarian dan pengembangan budaya.

2.3.2 Tugas dan Fungsi Taman Budaya

Taman Budaya memiliki tugas utama untuk melestarikan dan mengembangkan seni budaya daerah. Tugas ini melibatkan pembinaan terhadap seniman dan masyarakat agar memahami pentingnya seni budaya sebagai bagian dari identitas nasional. Fungsi utama Taman Budaya meliputi:

- Menyelenggarakan berbagai kegiatan seni seperti pameran, pertunjukan, dan lokakarya.
- Mendorong eksperimentasi seni untuk menghasilkan inovasi kreatif.
- Memberikan edukasi seni kepada masyarakat melalui diskusi, pelatihan, dan publikasi.



Gambar 2. 12 Pertunjukan Budaya di Taman Budaya Kulon

Sumber: kulonprogokab.go.id

2.3.3 Unsur-unsur dalam Taman Budaya

Komponen utama yang mendukung keberadaan Taman Budaya antara lain:

- a. Seniman dan kelompok seni yang menciptakan dan menyajikan karya seni kepada masyarakat.
- b. Pengelola seni budaya, termasuk pemerintah dan lembaga budaya yang bertanggung jawab atas pemeliharaan fasilitas dan program.
- c. Kritikus seni, yang memberikan evaluasi dan memperkenalkan karya seni kepada publik.
- d. Masyarakat pencinta seni, yang menjadi audiens sekaligus pendorong perkembangan seni.
- e. Karya seni, hasil kreativitas seniman yang menjadi inti dari aktivitas budaya.

2.3.4 Program Kegiatan di Taman Budaya

Kegiatan Taman Budaya dikelompokkan berdasarkan tujuan dan bentuknya:

- 1) Berdasarkan tujuan:
 - a. Pelestarian: Menjaga keaslian seni budaya agar tidak punah.
 - b. Pembinaan: Melatih seniman dan masyarakat untuk menciptakan karya berkualitas.
 - c. Pengembangan: Menciptakan inovasi seni berbasis tradisi tanpa menghilangkan esensi aslinya.
- 2) Berdasarkan bentuk:
 - a. Pementasan seni: Menampilkan seni tari, drama, atau musik dalam bentuk pertunjukan.
 - b. Pameran seni: Menyajikan karya seni untuk diapresiasi.
 - c. Pelatihan seni budaya: Melibatkan masyarakat dalam kegiatan edukasi seni.
 - d. Pengelolaan operasional: Mengatur keberlangsungan aktivitas di Taman Budaya.
 - e. Promosi dan publikasi: Menarik minat publik terhadap seni budaya.

2.3.5 Taman Budaya sebagai Wadah Kegiatan Seni

Taman Budaya menjadi tempat penting untuk mengapresiasi berbagai bentuk seni, baik tradisional maupun modern. Di dalamnya terdapat ruang-ruang khusus untuk pertunjukan, pameran, pelatihan, dan interaksi antara seniman dengan masyarakat. Selain itu, ruang terbuka seperti plaza juga dirancang untuk mendukung acara seni berskala besar seperti festival atau pasar seni.

Dengan fungsi yang beragam, Taman Budaya tidak hanya menjadi pusat seni, tetapi juga berperan sebagai fasilitas rekreasi kota, menghadirkan suasana yang menghibur sekaligus edukatif bagi masyarakat.

2.4 Studi Preseden

Tinjauan mengenai studi preseden ini memperhatikan beberapa aspek seperti taman budaya dan tempat edukasi serta kegiatan penunjang di dalamnya.

2.4.1 Garuda Wisnu Kencana

Garuda Wisnu Kencana (GWK) adalah taman budaya ikonik yang terletak di Bukit Ungasan, Bali. Tempat ini terkenal dengan patung raksasa Garuda Wisnu Kencana yang merupakan salah satu patung tertinggi di dunia, dengan tinggi mencapai 120,9 meter termasuk alasnya. Patung ini melambangkan Dewa Wisnu yang menaiki Garuda, karya seniman terkenal I Nyoman Nuarta. Patung tersebut menjadi lambang keagungan budaya Bali sekaligus daya tarik wisata utama.

Taman Budaya GWK menawarkan berbagai fasilitas menarik bagi pengunjung:

- a. Wisnu Plaza: Dataran tertinggi di GWK dengan pemandangan menakjubkan dan patung Dewa Wisnu yang dikelilingi kolam kecil.
- b. Indraloka Garden: Taman yang cocok untuk acara keluarga, pernikahan, dan pemandangan spektakuler.
- c. Amfiteater: Tempat untuk menikmati pertunjukan seni seperti Tari Kecak yang ditampilkan secara gratis setiap sore.
- d. Lotus Pond: Area luas untuk acara besar, dikelilingi tebing kapur megah.
- e. Restoran dan Toko Souvenir: Beberapa restoran seperti The New Beranda dan Jendela Bali, serta toko souvenir khas Bali.
- f. Pusat Seni dan Galeri: Menampilkan proses pembuatan patung hingga karya seni lainnya.
- g. WiFi, ATM, Toilet, dan Ruang Ibadah: Fasilitas penunjang kenyamanan pengunjung.

Selain itu, GWK juga menyuguhkan berbagai pertunjukan seni tradisional, seperti Tari Barong, Garuda Wisnu Balet, hingga parade budaya Bali, sesuai jadwal harian.



Gambar 2. 20 Patung Garuda Wisnu Kencana

Sumber: Dokumentasi Pribadi

2.4.2 Bajra Sandhi

Museum Bajra Sandhi adalah monumen sekaligus museum yang terletak di Denpasar, Bali. Bangunan ini dirancang sebagai penghormatan terhadap perjuangan rakyat Bali dalam melawan penjajahan. Nama "Bajra Sandhi" berasal dari bentuk arsitektur utamanya yang menyerupai "bajra" atau lonceng yang biasa digunakan dalam upacara keagamaan Hindu. Selain mencerminkan arsitektur khas Bali dengan ukiran tradisional, museum ini juga menyampaikan filosofi Hindu yang mendalam, seperti semangat perjuangan dan harmoni.

Fasilitas dan Daya Tarik Museum Bajra Sandhi:

1. Diorama Sejarah: Di dalam museum terdapat 33 diorama yang menggambarkan sejarah Bali, mulai dari masa prasejarah hingga perjuangan melawan penjajahan Belanda. Diorama ini menghadirkan perjalanan hidup masyarakat Bali secara visual dan edukatif.
2. Perpustakaan: Museum ini memiliki perpustakaan yang menyimpan berbagai koleksi literatur tentang sejarah dan budaya Bali, cocok bagi pengunjung yang ingin memperdalam wawasan.
3. Observasi Pemandangan: Pengunjung dapat menikmati pemandangan 360 derajat Kota Denpasar dari lantai tertinggi museum. Tempat ini

memberikan sudut pandang unik karena minimnya gedung pencakar langit di kota tersebut.

4. Taman Puputan: Museum ini berada di tengah area hijau Taman Puputan, yang sering digunakan untuk aktivitas rekreasi seperti jogging atau piknik oleh warga lokal dan wisatawan.
5. Fasilitas Lainnya: Museum juga dilengkapi dengan area parkir luas, toilet bersih, serta kios souvenir yang menjual kerajinan tangan khas Bali.



Gambar 2. 28 Monumen Bajhra Sandhi

Sumber: Dokumentasi Pribadi

2.4.3 Taman Dedari

Taman Dedari adalah destinasi wisata unik di Ubud, Bali, yang menawarkan keindahan seni patung dan lanskap alam yang memukau. Berlokasi di Kedewatan, kawasan ini terletak dekat dengan Sungai Ayung dan bersebelahan dengan hotel The Royal Pita Maha, menjadikannya tempat yang mudah diakses dan strategis untuk berwisata.

Taman Dedari terkenal dengan patung-patung bidadari besar yang artistik, menciptakan suasana mistis dan memukau. Puluhan patung menghiasi taman ini, namun yang paling menarik perhatian adalah empat patung besar yang seakan menyambut pengunjung. Pemandangan hijau di sekitarnya, berpadu dengan Sungai Ayung yang jernih, menciptakan suasana damai dan alami.

Taman Dedari menawarkan berbagai fasilitas, seperti:

- 1) Area Parkir Luas: Dapat menampung kendaraan roda dua maupun

empat.

- 2) Toilet dan Mushala: Fasilitas dasar yang memadai bagi pengunjung.
- 3) Restoran dengan Menu Lokal: Menyediakan hidangan khas Bali, seperti bebek crispy Dedari, ayam betutu panggang, dan gurami goreng kriyuk. Minuman khas seperti es mint madu dan es jeruk kelapa juga tersedia dengan harga terjangkau.
- 4) Akses Gratis: Pengunjung dapat memasuki taman tanpa tiket masuk, hanya dikenakan biaya untuk parkir atau makanan.
- 5) Taman Dedari juga sering menjadi lokasi untuk bersantai sambil menikmati suasana alam, berfoto dengan latar patung dan lanskap, atau sekadar berjalan-jalan menyusuri taman yang indah



Gambar 2. 29 Patung Taman Dedari

Sumber: Dokumentasi Pribadi