

ORNAMEN DAN NILAI-NILAI KARAKTER
CERITA PAÑCATANTRA PADA RELIEF CANDI MENDUT
DAN CANDI SOJIWAN

Oleh:

Waluyo

STABN Sriwijaya Tangerang Banten

waluyo.stabn.sriwijaya@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini didasarkan pada cerita bertema *pañcatantra* di Candi Mendut dan Candi Sojiwan yang mengandung nilai moral luhur dalam membentuk karakter seseorang, namun belum dimanfaatkan secara optimal, serta belum adanya penjabaran komprehensif persamaan dan perbedaannya pada kedua candi, baik pada ornamen dan analisis reliefnya maupun karakter yang ada. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan ornamen dan nilai-nilai karakter cerita *pañcatantra* yang terdapat di Candi Mendut dan Candi Sojiwan.

Penelitian ini menggunakan paradigma kualitatif dengan metode penelitian arkeologi yang mendasarkan pada analisis ikonografi. Relief bertema *pañcatantra* dilakukan analisis ikonografi dari segi narasi, bentuk, morfologi, teknologi, dan kontekstual. Data bersumber dari Candi Mendut dan Candi Sojiwan yang terpatut banyak relief bertema *pañcatantra* yang mengandung nilai-nilai karakter. Keabsahan data ditempuh melalui peningkatan ketekunan, diskusi dengan sejawat dan ahli, triangulasi, di samping proses *dependability*, *transferability*, dan *confirmability*. Analisis data menggunakan analisis relief sebagai bagian dari analisis ikonografi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (a) relief cerita fabel bertema *pañcatantra* yang terpatut pada Candi Mendut dan Candi Sojiwan yaitu "Garuda dan Penyu", "Buaya dan Kera", "Gajah dan Tikus Pengerat", "Kepiting dan Bangau", "Burung Berkepala Dua", dan "Serigala dan Lembu"; sedangkan cerita yang hanya terpatut pada Candi Mendut yaitu "Ular dan Luwak", "Penyu dan Angsa", "Seekor Kera", "Brahmana, Ular, dan Kepiting", "Rusa, Macan, dan Kera", "Ular dan Manusia Terbang", "Kera Pemarah", "Macan, Kera, dan Kambing", "Dua Rusa", dan "Kucing dan Tiga Tikus"; serta cerita yang hanya terpatut di Candi Sojiwan yaitu "Singa dan Manusia", "Serigala dan Manusia", "Anjing dan Manusia", dan "Gajah dan Kambing"; (b) persamaan ornamen relief *pañcatantra* pada Candi Mendut dan Candi Sojiwan mengambil bentuk *monoscentic narratives*, bentuk *continuous narratives* pada Candi Mendut; sebagian besar berbentuk empat persegi panjang, ada juga bentuk segitiga dan tak beraturan pada Candi Mendut; sedangkan pada analisis morfologi figur yang dipatutkan sebagian besar naturalis, pada Candi Sojiwan ditemukan tidak naturalis berupa garuda, hiasan kerang, dan kinnara; ukuran relief pada Candi Mendut bervariasi, pada Candi Sojiwan berukuran sama; pada kedua candi memiliki ukuran figur tokoh sentral yang diapit oleh hiasan flora dan atau fauna; dari segi teknologi, kedua candi termasuk kategori

haut relief; analisis kontekstual kedua candi berbeda atas ditemukannya *gana* unik dan spesifik berupa gajah, singa, dan manusia menunggang singa di Candi Sojiwan; persamaannya yaitu terdapat *makara* dan *gana* dengan karakter yang sedikit berbeda; (c) nilai-nilai karakter cerita *pañcatantra* pada Candi Mendut dan Candi Sojiwan yang bernilai positif yaitu tanggung jawab, strategi, pengorbanan, pertolongan, kebersamaan, suka cita, usaha keras, kerja bertahap, belas kasih, balas budi, kebijaksanaan, persahabatan, saling menolong, persaudaraan, kecerdikan, berterima kasih, pemahaman sebab akibat, kesetiaan, kejujuran, kesabaran, tepat waktu, perjuangan, kewaspadaan, empati, dan siap menghadapi tantangan; sedangkan nilai-nilai negatif yang muncul di antaranya permusuhan, tipu daya, balas dendam, lupa diri, kesombongan, keras kepala, serakah, rakus, rencana jahat, pembunuhan, tipu muslihat, kebodohan, kekalahan, suka mengejek, kemarahan, mengharapakan sesuatu yang tidak mungkin, bersama dalam kejahatan, kepura-puraan, keinginan lebih, iri hati, keinginan salah, dan menyia-nyiakan kesempatan.

Kata kunci: Candi Mendut, Candi Sojiwan, *pañcatantra*, ornamen, relief.

PENDAHULUAN

Kebudayaan dan kearifan lokal menjadi dasar dalam pemilihan sumber belajar yang *powerful* dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Unsur-unsur budaya daerah dapat dicari makna filosofis maupun metodis untuk membangun cara dan metode pembelajaran yang kontekstual. Pembelajaran kontekstual dapat memotivasi peserta didik untuk memahami materi pembelajaran dengan mengaitkan pada sumber belajar atau pengalaman yang ditemui dalam dunia yang dekat dengan kesehariannya. Namun demikian, sumber belajar yang berbasis kearifan lokal masih sedikit dimanfaatkan oleh penyelenggara pendidikan untuk dijadikan sebagai sarana pencapaian tujuan pembelajaran. Relief *pañcatantra* yang terpahat pada dinding candi dapat dipandang sebagai kearifan lokal yang mengandung cerita bermakna mendalam untuk penguatan pendidikan karakter.

Cerita *pañcatantra* yang terpahat di Candi Mendut dan Candi Sojiwan memiliki pesan moral yang dapat digunakan sebagai sumber belajar dalam pendidikan karakter. Cerita *pañcatantra* mengandung nilai-nilai kehidupan yang masih relevan dengan pendidikan karakter di masa kini. Cerita *pañcatantra* di Candi Mendut dan Candi Sojiwan relatif sama dalam pengambilan bentuk yang banyak menampilkan cerita hewan, namun juga ada beberapa perbedaan cerita yang dipahatkan. Perbedaan tampak pada jenis relief, bentuk panil relief, dan teknik analisis. Unsur nilai-nilai pesan moral yang disampaikan, baik dari persamaan maupun perbedaan cerita *pañcatantra* dari kedua candi tersebut sebagai sumber belajar pendidikan karakter perlu dideskripsikan secara komprehensif.

Cerita *pañcatantra* yang berasal dari India Kuno menyebar ke seluruh dunia secara mudah dan terjaga hingga kini dengan membawa pesan moral melalui media yang efektif dan efisien, di samping memiliki cita rasa bernilai

artistik tinggi. Penerjemahan cerita *pañcatantra* ke dalam media yang sesuai dengan konteks budaya dan masyarakat melalui berbagai media membedakan pemaknaan masyarakatnya sesuai dengan latar belakang dan karakteristik budaya setempat. Namun demikian, persamaan penerjemahan makna juga terdapat pada penggunaan media dan penokohan relief yang dipahatkan. Hal ini juga tersirat pada relief *pañcatantra* yang terdapat pada Candi Mendut dan Candi Sojiwan, namun belum ada analisis yang cukup komprehensif tentang persamaan dan perbedaan tersebut, baik dari segi ornamen, cerita, maupun pemaknaan pesan cerita yang terkandung di dalamnya. Perbandingan mengenai persamaan dan perbedaan pada relief kedua candi diperlukan untuk mengetahui karakteristik masing-masing agar dapat digunakan pemanfaatannya sebagai sumber belajar kontekstual sesuai dengan kearifan lokal.

Hasil deskripsi penggambaran perbandingan cerita *pañcatantra* yang terdapat pada Candi Mendut dan Candi Sojiwan diharapkan memberikan manfaat besar dalam mendukung program Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter yang dicanangkan oleh Pemerintah. Cerita *pañcatantra* yang terpatut pada relief Candi Mendut dan Candi Sojiwan sebagai hasil kebudayaan dan kearifan lokal memiliki potensi besar untuk dijadikan sumber belajar dalam pendidikan karakter. Sumber belajar dengan memanfaatkan kearifan lokal memiliki signifikansi besar sebagai kekuatan yang mengubah dan membekali peserta didik dalam menghadapi degradasi moral, etika, dan budi pekerti. Di samping itu, dari segi arkeologi pada situs keagamaan, manfaat kajian ini berdampak pada pemahaman analisis relief yang cukup komprehensif tentang cerita *pañcatantra* yang banyak dijumpai di beberapa candi di Indonesia, baik dari sudut jenis, bentuk, morfologi, teknologi, maupun kontekstual.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persamaan dan perbedaan ornamen dan nilai-nilai karakter cerita *pañcatantra* yang terdapat di Candi Mendut dan Candi Sojiwan. Tujuan ini dijadikan acuan untuk menghasilkan kesimpulan yang mengarah pada jumlah relief cerita *pañcatantra* yang terdapat di Candi Mendut dan Candi Sojiwan, persamaan ornamen dan karakter cerita *pañcatantra* yang terdapat di kedua candi, serta nilai-nilai karakter yang muncul dari cerita *pañcatantra* yang terdapat di Candi Mendut dan Candi Sojiwan.

Menurut Helen G. Douglas (Muchlas Samani & Hariyanto, 2012: 41) bahwa *character isn't inherited, one builds its daily by the way one thinks and acts, thought by thought, action by action*. Karakter dibangun secara berkesinambungan secara periodik hari ke hari, melalui pemikiran dan perbuatan, pikiran demi pikiran, dan tindakan demi tindakan. Pendidikan karakter dirancang untuk membiasakan penanaman dan penumbuhan karakter bernilai baik agar terinternalisasi dalam pribadi setiap orang. Pengembangan karakter menjadi tanggung jawab semua pihak yang ditempuh dengan berbagai cara, media, strategi, jenjang pendidikan, bentuk pendidikan, maupun melalui kelompok-kelompok masyarakat tertentu. Karakter setiap individu dipandang sebagai kepribadian yang menjadi sifat mulai yang terwujud dari pikiran, ucapan, dan perbuatan seseorang. Menurut pandangan Buddhis, nilai-

nilai karakter sejalan dengan kebajikan-kebajikan mulia yang diperjuangkan seseorang dalam mencapai kesempurnaan sebagai pribadi luhur. Kebajikan mulia dilakukan dalam rangka menjaga keharmonisan masyarakat sebagai upaya realisasi pribadi berkarakter. Kebajikan-kebajikan mulia yang harus dilaksanakan sebagai karakter luhur yaitu *dāna* (kemurahan hati), *sīla* (kebajikan, moralitas), *nekkhamma* (melepaskan keduniawian), *paññā* (kebijaksanaan), *virīya* (teknun, semangat, usaha), *khanti* (kesabaran, toleransi, penerimaan, daya tahan), *sacca* (kebenaran, kejujuran), *adhiṭṭhāna* (tekad, resolusi), *mettā* (cinta kasih), dan *upekkhā* (ketenangseimbangan) (Mingun, 2009: 76).

Pañcatantra terdiri dari dua kata, yaitu *pañca* yang berarti lima dan *tantra* yang bermakna ajaran untuk berperilaku yang terdiri dari lima hal yaitu percaya diri atau keteguhan pikiran, kemakmuran, kesungguhan berusaha, persahabatan, dan pengetahuan (Shivkumar, 2015: 3). Tema-tema cerita dalam *pañcatantra* mencerminkan karakter dan sikap afektif yang berguna bagi peserta didik, baik untuk sukses belajar maupun bekal dalam menjalani kehidupan di masa mendatang. Teks awal *pañcatantra* ditulis oleh cendekiawan Hindu bernama Vishnu Sharma sekitar tahun 200 Sebelum Masehi yang sekarang telah berkembang ke Persia, Arab, Yunani, bahkan Eropa (Pai, 1981: i). Cerita *pañcatantra* bertemakan nilai-nilai karakter yang terdapat pada kehidupan masyarakat. Menurut Ryder (1925: 8-11) *pañcatantra* terdiri dari lima buku dengan judul masing-masing mengenai tema dari cerita-cerita yang terkandung di dalamnya, yaitu *the loss of friends*, *the winning of friends*, *crows and owls*, *loss of gains*, dan *ill-considered action*. Setiap buku bukanlah merupakan kelanjutan dari buku lainnya dan bukan buku yang berisi cerita bersambung. *Pañcatantra* di Indonesia dikenal dengan cerita *Tantri*, terutama di Jawa sebagai penghormatan kepada gadis bernama Dewi Tantri dan di Bali dari gadis bernama Ni Diah Tantri; di mana gadis tersebut bertugas menceritakan satu kisah kepada seorang raja setiap malam sepanjang periode tertentu hingga raja menjadi terpesona atas kisah-kisah yang disampaikan (Made Taro, 2015: vii). Cerita *pañcatantra* banyak terdapat di relief-relief candi di Indonesia, di antaranya Candi Mendut dan Candi Sojiwan.

Candi Mendut dalam Prasasti Karangtengah dikenal dengan nama *venuwanamandira* yang berarti sebuah candi yang berada di tengah-tengah hutan bambu (Soeharsono, 1969: 26). Relief cerita yang dipahatkan di Candi Mendut berasal dari Kitab Jataka, Panchatantra, dan Tantri (Kaelan, 1959: 15). Candi Mendut memiliki signifikansi dengan Candi Plaosan sebagai candi Buddhis yang memiliki persamaan dan perbedaan dalam hal cerita yang terpahat pada reliefnya. Menurut Blom (1935) dalam Lailly Prihatiningtyas (2017: 120) nama Sojiwan berasal dari frasa Sanskerta *reksajīvan*, yang berarti pertahanan hidup. Analisis relief merupakan salah satu bagian dari analisis ikonografi pada metode penelitian arkeologi, selain analisis ikonografi klasik dan analisis arca megalitik. Relief merupakan suatu bentuk dari hiasan yang terdapat dalam karya arsitektur berupa bangunan candi, petirtaan, gua-gua, punden berundak, pintu gerbang, dan lainnya (Dewan Redaksi Pusat

Penelitian dan Pengembangan Arkeologi Nasional, 2008: 108). Narasi yang dipahatkan dalam bentuk relief meliputi: *monoscentic narratives*, *continuous narratives*, *sequential narratives*, *synoptic narratives*, dan *conflated narratives* (Dehejia, 1997: 10-32).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode penelitian arkeologi yang mendasarkan pada analisis ikonografi. Analisis ikonografi merinci ciri-ciri suatu benda yang menggambarkan tokoh dewa atau orang suci, atau simbol-simbol keagamaan tertentu dalam bentuk lukisan, relief, mosaik, arca, atau benda lainnya (Dewan Redaksi Pusat Penelitian dan Pengembangan Arkeologi Nasional, 2008: 101). Penelitian ini juga menggunakan interaksionisme simbolis sebagai aliran teori yang mendasarinya. Interaksionisme simbolis menekankan pertanyaan pada kumpulan simbol dan pemahaman umum apa yang muncul dan memberikan makna pada interaksi antarmanusia (Dédé Oetomo, 2013: 178). Di samping mendasarkan pada teori interaksionisme, penelitian ini juga menggunakan segitiga makna (*triangle of meaning: sign, object, interpretant*) dari Charles Sanders Peirce. Penelitian ini mengambil tempat pada monumen tak bergerak Candi Mendut, Desa Mendut, Kecamatan Mungkid, Kabupaten Magelang dan Candi Sojiwan, Desa Kebondalem Kidul, Kecamatan Prambanan, Kabupaten Klaten. Pada kedua candi tersebut terdapat relief cerita *pañcatantra* yang mengandung pesan moral yang sesuai untuk mendukung upaya Pemerintah dalam Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter.

Subjek penelitian adalah seorang yang mengetahui keberadaan relief cerita *pañcatantra* yang terdapat di Candi Mendut dan Candi Sojiwan. Informasi digali tidak saja berupa informasi verbal dari subjek penelitian tetapi juga dikonfirmasi dengan dokumen pendukung yang ada hubungannya dengan cerita-cerita yang terpahat pada dinding kedua candi. Objek penelitian adalah cerita *pañcatantra* yang terpahat pada dinding Candi Mendut dan Candi Sojiwan. Penelitian ini hendak mengkaji perbandingan cerita *pañcatantra* yang ada di Candi Mendut dan Candi Sojiwan dalam hubungannya dengan sumber belajar pendidikan karakter dan pedoman menjalani kehidupan.

Data penelitian ini merupakan informasi deskriptif berupa relief bertema *pañcatantra* yang terpahat pada Candi Mendut dan Candi Sojiwan. Deskripsi mengenai cerita-cerita yang dipahatkan berasal dari dokumen buku-buku tentang cerita *pañcatantra* maupun yang berkembang di masyarakat. Data bersumber dari relief yang terpahat pada dinding Candi Mendut dan Candi Sojiwan yang diobservasi dan didokumentasi.

Berdasarkan kepentingan menangkap makna secara tepat, cermat, rinci, dan komprehensif, pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui dokumentasi dan observasi. Kedua teknik pengumpulan data digunakan untuk saling melengkapi satu sama lain, di samping sebagai salah satu cara menjaga kredibilitas data. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data dan

informasi mengenai relief cerita *pañcatantra* yang terdapat pada dinding Candi Mendut dan Candi Sojiwan.

Cara yang digunakan untuk memeriksa keabsahan data dalam penelitian ini adalah dengan menguji kredibilitas data, yang meliputi perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan, triangulasi, diskusi dengan teman, dan analisis kasus negatif; *transferability*; *dependability*; dan *confirmability* (Sugiyono, 2007: 121). Penelitian ini berusaha memenuhi semua keabsahan data untuk menjamin validitas dan reliabilitas data.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis relief untuk menggambarkan proses penelitian yang meliputi analisis morfologi, teknologi, dan kontekstual (Dewan Redaksi Pusat Penelitian dan Pengembangan Arkeologi Nasional, 2008: 113-114). Analisis morfologi mendeskripsikan relief berdasarkan figur yang dipahatkan, perbedaan tokoh pria, wanita, bangsawan, putri, raksasa, dewa, dan makhluk lainnya, flora, dan fauna pada tiap panil. Analisis teknologi menjelaskan teknik pahatan, media, langgam atau gaya relief. Analisis kontekstual berupaya menghubungkan keterkaitan antara relief dengan artefak lainnya pada tempat relief dipahatkan.

Hasil analisis relief digunakan untuk proses selanjutnya dalam pemaknaan nilai-nilai karakter yang mendasarkan pada model Spradley dengan tahapan sebagai berikut: (1) analisis domain, (2) analisis taksonomi, (3) analisis komponensial, dan (4) analisis tema budaya (Djamal, 2015: 149).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Nilai-nilai karakter yang terpahat pada relief *pañcatantra* di Candi Mendut dan Candi Sojiwan memiliki tema sentral yang sama dengan mengambil cerita fabel untuk menggambarkan jalannya kisah. Sinopsis masing-masing cerita diperoleh dari berbagai sumber, baik dokumen maupun wawancara singkat dari informan yang sering menggunakan kisah *pañcatantra* sebagai media pengajaran moral. Eksistensi relief *pañcatantra* di kedua candi diperoleh berdasarkan observasi terstruktur pada beberapa periode waktu untuk merinci keseluruhan data. Analisis relief dikelompokkan dalam berbagai aspek yaitu narasi cerita, morfologi, teknologi, dan kontekstual. Analisis narasi cerita menemukan dua kategori yaitu *monoscenic narratives* dan *continuous narratives*. Analisis morfologi yang terdiri dari figur, pakaian, perhiasan, bentuk, ukuran, maupun hiasan dekoratif menemukan sejumlah persamaan dan perbedaan yang cukup signifikan. Analisis teknologi dan kontekstual menemukan persamaan yang nyata, di samping sejumlah kecil perbedaan pada penggambaran figur tidak naturalis dan penempatan *gana* berupa gajah dan manusia menunggang singa pada Candi Sojiwan. Nilai-nilai karakter sebagai pesan moral yang disampaikan pada cerita relief bertema *pañcatantra* pada Candi Mendut dan Candi Sojiwan memiliki persamaan dalam memberikan pelajaran moral yang digunakan sebagai pedoman menjalani kehidupan. Keseluruhan temuan sebagai data penelitian dapat dilihat pada tabel-tabel berikut.

Tabel 1

Nilai-Nilai Karakter Relief Bertema *Pañcatantra*
di Candi Mendut dan Candi Sojiwan

Candi	Judul Cerita	Nilai Karakter	
Mendut	Ular dan Luwak	<ul style="list-style-type: none"> • Tanggung jawab • Strategi • Pengorbanan 	<ul style="list-style-type: none"> • Permusuhan • Tipu daya • Balas dendam
	Penyu dan Angsa	<ul style="list-style-type: none"> • Pertolongan • Kebersamaan • Suka cita 	<ul style="list-style-type: none"> • Lupa diri • Kesombongan • Keras kepala
	Seekor Kera	<ul style="list-style-type: none"> • Usaha keras • Kerja bertahap 	<ul style="list-style-type: none"> • Serakah • Rakus
	Brahmana, Ular, dan Kepiting	<ul style="list-style-type: none"> • Belas kasih • Balas budi • Kebijaksanaan 	<ul style="list-style-type: none"> • Rencana jahat • Pembunuhan • Tipu muslihat
	Penyu dan Garuda	<ul style="list-style-type: none"> • Persaudaraan • Kecerdikan • Kebersamaan 	<ul style="list-style-type: none"> • Tipu muslihat • Kebodohan • Kekalahan
	Ular dan Manusia Terbang	<ul style="list-style-type: none"> • Balas budi • Tanggung jawab • Berterima kasih 	
	Kera Pemarah	<ul style="list-style-type: none"> • Pemahaman sebab akibat 	<ul style="list-style-type: none"> • Suka mengejek • Balas dendam • Kemarahan
	Gajah dan Tikus Pengerat	<ul style="list-style-type: none"> • Persahabatan • Saling menolong • Balas budi 	
	Serigala dan Lembu	<ul style="list-style-type: none"> • Kesetiaan • Kejujuran 	<ul style="list-style-type: none"> • Kebodohan • Mengharapkan sesuatu yang tidak mungkin
	Macan, Kera, dan Kambing	<ul style="list-style-type: none"> • Kecerdikan • Persahabatan • Kerja sama 	<ul style="list-style-type: none"> • Balas dendam • Tipu muslihat • Bersama dalam kejahatan
	Dua Rusa	<ul style="list-style-type: none"> • Kesetiaan • Belas kasih 	
	Kepiting dan Bangau	<ul style="list-style-type: none"> • Kesabaran • Tepat waktu • Perjuangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Kepura-puraan • Tipu daya

Candi	Judul Cerita	Nilai Karakter
	Kucing dan Tiga Tikus	<ul style="list-style-type: none"> • Kewaspadaan • Strategi
	Buaya dan Kera	<ul style="list-style-type: none"> • Tanggung jawab • Kesetiaan • Kejujuran
	Burung Berkepala Dua	<ul style="list-style-type: none"> • Kerja sama • Empati
Sojiwan	Garuda dan Penyu	<ul style="list-style-type: none"> • Persaudaraan • Kecerdikan • Kebersamaan
	Buaya dan Kera	<ul style="list-style-type: none"> • Tanggung jawab • Kesetiaan • Kejujuran
	Gajah dan Binatang Pengerat	<ul style="list-style-type: none"> • Persahabatan • Saling menolong • Balas budi
	Singa dan Manusia	<ul style="list-style-type: none"> • Siap menghadapi tantangan
	Serigala dan Manusia	<ul style="list-style-type: none"> • Kecerakahan • Keinginan lebih • Rakus • Menyia-nyiakan kesempatan
	Anjing dan Manusia	<ul style="list-style-type: none"> • Kecerakahan • kebodohan
	Kepiting, Bangau, dan Manusia	<ul style="list-style-type: none"> • Kesabaran • Tepat waktu • Perjuangan
	Burung Berkepala Dua dan Manusia	<ul style="list-style-type: none"> • Kerja sama • Empati
	Gajah dan Kambing	<ul style="list-style-type: none"> • Tolong-menolong

Candi	Judul Cerita	Nilai Karakter
	Serigala dan Lembu	<ul style="list-style-type: none"> • Pengorbanan • Kesetiaan • Kejujuran • Kebodohan • Mengharapkan sesuatu yang tidak mungkin

Tabel 2
Perbandingan Analisis Relief Candi Mendut dan Candi Sojiwan

Analisis Relief	Candi Mendut	Candi Sojiwan	Persamaan	Perbedaan
Naratif	<ul style="list-style-type: none"> • Potongan cerita, <i>monoscenic narratives, continuous narratives</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Potongan cerita, <i>monoscenic narratives</i> • Muncul tokoh lain, manusia dengan inti cerita 	<ul style="list-style-type: none"> • Candi Mendut dan Candi Sojiwan sebagian besar berupa <i>monoscenic narratives</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Ada satu relief di Candi Mendut merupakan <i>continuous narratives</i>
Bentuk	<ul style="list-style-type: none"> • Empat persegi panjang • Segitiga • Tak beraturan 	<ul style="list-style-type: none"> • Empat persegi panjang 	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk empat persegi panjang • Dipisahkan sekat antarpanil 	<ul style="list-style-type: none"> • Di Candi Mendut ada relief berbentuk segitiga dan tak beraturan
Morfologi				
Figur	<ul style="list-style-type: none"> • Ular, luwak, burung beo, penyu, bangau, manusia, kerbau, kera, kepiting, ular, orang tua, rusa, singa, manusia terbang, gajah, tikus pengerat, serigala, 	<ul style="list-style-type: none"> • Garuda, penyu, kera, buaya, gajah, singa, brahmana, serigala, manusia biasa tua, anjing, manusia biasa muda, bangau, kepiting, pertapa, burung 	<ul style="list-style-type: none"> • Naturalis 	<ul style="list-style-type: none"> • Di Candi Sojiwan ada yang tidak naturalis : garuda, <i>kinnara</i>, manusia berkepala kera

Analisis Relief	Candi Mendut	Candi Sojiwan	Persamaan	Perbedaan
Pakaian	<ul style="list-style-type: none"> lembu, kambing, macan, kucing, tiga tikus, buaya, burung berkepala dua • Kalung, hiasan leher, anting, kain, perhiasan lengan, gelang, kalung pertapa, rambut ukel, mahkota, sabuk, ikat kepala 	<ul style="list-style-type: none"> berkepala dua, manusia berhiasan gelang, kambing, anjing, lembu • Kalung garuda, kain, rambut ukel, pakaian sederhana manusia tua, pakaian sederhana manusia muda, pakaian biasa, kain panjang bagian depan 		
Perhiasan	<ul style="list-style-type: none"> • Perhiasan lengan, gelang, kalung pertapa, rambut ukel, mahkota, sabuk, ikat kepala 	<ul style="list-style-type: none"> • Gelang kaki dan kalung garuda, gelang lengan 		
Atribut	<ul style="list-style-type: none"> • Tombak, panah, persembahan, buah, senjata, pelindung matahari, kotak perhiasan, pikulan, keranjang, 	<ul style="list-style-type: none"> • Payung 		

Analisis Relief	Candi Mendut	Candi Sojiwan	Persamaan	Perbedaan
Flora & Fauna	<p>caping, mangkok, kendi, galah, tasbih, kamar, kemoceng</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pohon dengan berbagai macam jenis bentuk daun (bulat, lonjong, seperti buah, dua pohon, dll.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Floral, sulur bunga, burung beo 		
Hiasan sekitar tokoh	<ul style="list-style-type: none"> • Sulur flora berfauna burung beo 	<ul style="list-style-type: none"> • Sulur bunga, tiga mengandung burung beo 	<ul style="list-style-type: none"> • Sulur flora fauna 	<ul style="list-style-type: none"> • Di Candi Mendut sama, di Candi Sojiwan dua jenis
Ukuran	<ul style="list-style-type: none"> • Berbagai macam ukuran (variatif) 	<ul style="list-style-type: none"> • Ukuran relatif sama 	<ul style="list-style-type: none"> • Penyesuaian bidang 	<ul style="list-style-type: none"> • Ukuran relief di Candi Sojiwan sama, sedangkan di Candi Mendut bervariasi
Ukuran figure	<ul style="list-style-type: none"> • Proporsional, di tengah panil dengan hiasan seragam sulur bunga dan burung beo 	<ul style="list-style-type: none"> • Proporsional, di tengah panil dengan hiasan seragam sulur bunga, dan di tengah sisi dinding kanan-kiri- 	<ul style="list-style-type: none"> • Proporsional • Di tengah panil diapit hiasan 	

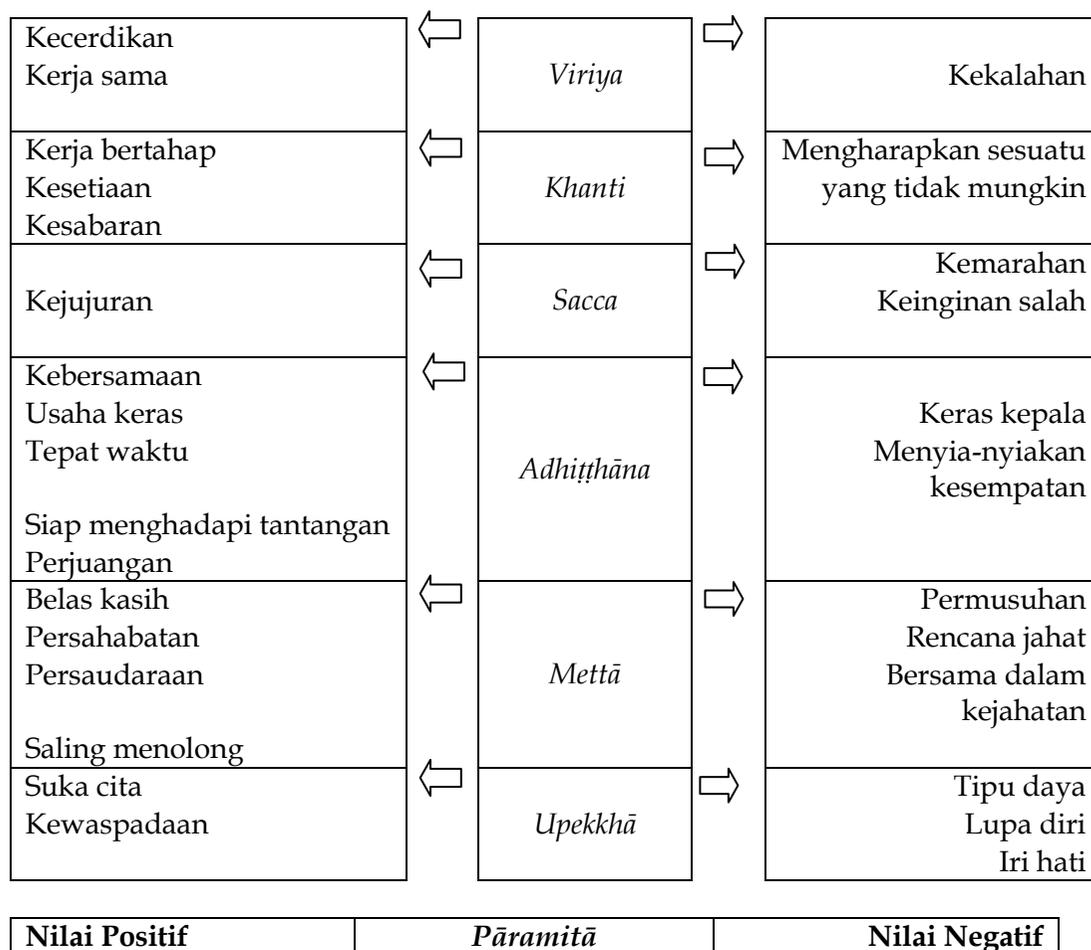
Analisis Relief	Candi Mendut	Candi Sojiwan	Persamaan	Perbedaan
Teknologi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Haut relief</i>, batu keras, tokoh dipahat mendalam, naturalis 	<p>belakang terdapat sulur bunga dengan burung beo</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Haut relief</i>, batu keras, tokoh dipahat mendalam, naturalis, ada beberapa tidak naturalis 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Haut relief</i>, batu keras, dipahat mendalam 	<ul style="list-style-type: none"> • Di Candi Sojiwan ada yang tidak naturalis
Kontekstual	<ul style="list-style-type: none"> • Gana, makara, hiasan kerang memutar ke kanan 	<ul style="list-style-type: none"> • Gana, makara, gana khusus di bawah gana biasa: gajah, singa, manusia menunggang singa, hiasan kerang memutar ke kanan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ada gana dan makara, serta kerang memutar ke kanan 	<ul style="list-style-type: none"> • Di Candi Sojiwan ada gana khusus dan spesifik • Ada kinnara pada Candi Sojiwan

Nilai-nilai karakter yang terkandung dalam cerita bertema *pañcatantra* di Candi Mendut dan Candi Sojiwan terbagi menjadi dua kelompok yaitu positif dan negatif. Nilai-nilai karakter ini diambil dari pemaknaan terhadap jalannya cerita pada masing-masing relief yang terpahat pada kedua candi. Nilai positif merupakan sikap luhur yang dimiliki tokoh cerita yang harus dilakukan, diperjuangkan secara konsisten, dan dikembangkan dalam diri seseorang. Sebaliknya, nilai negatif merupakan sikap-sikap buruk yang harus dihindari, dipadamkan, dan selayaknya tak dilakukan oleh seseorang dalam konteks sosialnya. Nilai-nilai karakter diperoleh sebagai interpretasi atas objek dan tanda-tanda khusus yang terdapat pada panil-panil relief cerita bertema *pañcatantra* di Candi Mendut dan Candi Sojiwan. Objek berupa relief cerita bertema *pañcatantra* ditemukan di kedua candi, berasal dari kisah-kisah dari India yang menyebar ke seluruh penjuru dunia. Objek tersebut memiliki tanda-tanda khusus yang dikenali sebagai cerita bertema *pañcatantra* yang mengandung nilai-nilai kehidupan untuk mengembangkan karakter.

Nilai-nilai karakter positif yang ditemukan dalam cerita bertema *pañcatantra* di Candi Mendut dan Candi Sojiwan yaitu pengorbanan, pertolongan, kebersamaan, suka cita, usaha keras, kerja bertahap, belas kasih, kebijaksanaan, persahabatan, saling menolong, persaudaraan, kecerdikan, berterima kasih, pemahaman sebab akibat, kesetiaan, kejujuran, kerja sama, kesabaran, tepat waktu, perjuangan, kewaspadaan, empati, dan siap menghadapi tantangan. Nilai-nilai karakter negatif yang ditemukan yaitu permusuhan, tipu daya, balas dendam, lupa diri, kesombongan, keras kepala, serakah, rakus, rencana jahat, pembunuhan, tipu muslihat, kebodohan, kekalahan, suka mengejek, kemarahan, mengharapkan sesuatu yang tidak mungkin, bersama dalam kejahatan, kepura-puraan, keinginan lebih, iri hati, keinginan salah, dan menyia-nyiakan kesempatan. Nilai positif dan negatif selalu menjadi dualisme yang ada pada situasi sosial masyarakat. Keduanya menjadi ciri khas kehidupan manusia dalam segala bentuk konteks sosial sejak dahulu hingga sekarang. Penggunaan cerita bertema *pañcatantra* untuk menunjukkan kompleksitas sosial dalam hal keterkaitan antarmanusia relevan hingga zaman sekarang dan yang akan datang.

Nilai-nilai karakter yang terkandung dalam cerita bertema *pañcatantra* di Candi Mendut dan Candi Sojiwan memiliki keselarasan dengan konsep kebajikan luhur (*pāramitā*) dalam ajaran agama Buddha, yaitu *dāna* (kemurahan hati), *sīla* (kebajikan, moralitas), *nekkhamma* (melepaskan keduniawian, kerelaan), *paññā* (kebijaksanaan), *virīya* (tekun, semangat, usaha), *khanti* (kesabaran, toleransi, penerimaan, daya tahan), *sacca* (kebenaran, kejujuran), *adhiṭṭhāna* (tekad, resolusi), *mettā* (cinta kasih), dan *upekkhā* (ketenangseimbangan). Keterkaitan di antara keduanya dapat dilukiskan pada gambar 6 berikut ini.

Nilai Positif	<i>Pāramitā</i>	Nilai Negatif
Pertolongan Berterima kasih Empati	← <i>Dāna</i> →	Serakah Rakus Keinginan lebih
Balas budi	← <i>Sīla</i> →	Balas dendam Pembunuhan Tipu muslihat Suka mengejek
Tanggung jawab Pengorbanan	← <i>Nekkhamma</i> →	Kepura-puraan
Strategi Kebijaksanaan Pemahaman sebab akibat	← <i>Paññā</i> →	Kesombongan Kebodohan



Gambar 1. Bagan Keterkaitan antara Nilai-Nilai Karakter Cerita Bertema *Pañcatantra* dengan *Pāramitā*

Kebajikan *dāna* (kemurahan hati) merupakan perbuatan yang mudah dilakukan oleh seseorang tanpa harus memiliki modal materi. Orang yang bermurah hati akan senang memberikan pertolongan kepada orang lain, baik donasi berupa barang, perlengkapan, uang, kebutuhan fisik, maupun nonmateri berupa *sharing knowledge*, nasihat, dan berbagai bentuk kepedulian lainnya. Hal ini dilakukan dengan motivasi meringankan beban orang lain dan sebagai wujud empati atas derita lingkungan sekitar. Pada konteks sosial, kemurahan hati dilakukan jika ada pihak lain yang perlu diberi bantuan atau sarana mewujudkan tindakan *dāna*. Dengan demikian, perbuatan *dāna* menjadi sempurna jika pihak lain menerima kebaikan yang diberikan oleh seseorang. Baik pemberi maupun penerima, keduanya terlibat dalam proses tindakan perbuatan bermurah hati berlangsung. Ucapan terima kasih dan rasa syukur menjadi ungkapan yang rasional atas kondisi tersebut. Pemberi mengucapkan terima kasih karena mendapatkan kesempatan berbuat baik, sedangkan penerima mengungkapkannya sebagai spontanitas atas ringannya beban yang

dirasakan. Kemurahan hati tidak akan dimiliki jika di dalam diri seseorang terdapat sifat serakah, rakus, dan keinginan-keinginan berlebihan untuk memuaskan diri sendiri.

Sīla (kebajikan, moralitas) merupakan karakter luhur yang dapat dilaksanakan seseorang sebagai bentuk pengendalian diri agar dirinya terbebas dari kejahatan dan membawa dampak pada kehidupan sosial yang menjadi harmonis. Hubungan antarorang akan menjadi baik jika di antaranya saling menjaga hak dan kewajiban demi terciptanya stabilitas sosial. Dengan kata lain, perbuatan-perbuatan baik dilakukan seseorang atas dasar sebuah kewajiban untuk memenuhi hak orang lain. Jika keserasian antara hak dan kewajiban menjadi motivasi seseorang melakukan perbuatan, maka hubungan tersebut menjadi sarana balas budi atas kebaikan-kebaikan yang telah dikerjakan. Misalnya, seseorang yang mengendalikan diri dari perbuatan membunuh atau menyakiti makhluk lain, maka kesempatan orang lain untuk hidup terbuka lebar yang bisa jadi digunakan sebagai sarana untuk menyempurnakan kebaikan-kebaikan lainnya. Pembunuhan dapat berawal dari hal sepele saling mengejek antarteman sehingga memunculkan pertengkaran, tawuran, dan saling serang, serta diwarnai berbagai tipu muslihat hingga berujung saling balas dendam antargenerasi. Pengendalian diri sebagai unsur utama dalam pelaksanaan *sīla* akan menjaga suatu perbuatan buruk tidak muncul dan berdampak panjang. Secara otomatis, keseimbangan antara hak dan kewajiban anggota masyarakat akan serasi dan selaras.

Kebajikan *nekkhama* (melepaskan keduniawian, kerelaan) memerlukan tanggung jawab dan pengorbanan besar dalam mewujudkannya. Seseorang yang memiliki sifat merelakan akan dengan mudah menerima segala macam kondisi dunia dan lingkungannya. Orang yang mudah merelakan memiliki tanggung jawab terhadap pihak lain, bahkan sering berkorban tanpa memikirkan kesenangan diri sendiri. Tanggung jawab merupakan bentuk integritas yang diperlukan untuk menumbuhkan kepercayaan seseorang dalam hubungan sosial agar menghasilkan masyarakat yang saling menghargai sesuai peran masing-masing. Peran seseorang di masyarakat ada kalanya dilaksanakan dengan penuh pengorbanan sesuai kapasitas, kemampuan, dan kesempatan yang ada, bahkan melebihinya. Pengorbanan dan kerelaan menjadi indikator kepedulian peran seseorang atas kepentingan bersama di masyarakat. Peran ini dilaksanakan penuh dedikasi tanpa harus berpura-pura menjadi diri orang lain. Atribut yang dikenakan seseorang mencerminkan peran dan tugas pekerjaan yang menjadi tanggung jawabnya. Jika ada seseorang yang berpura-pura memakai atribut yang dapat menipu orang lain, maka seiring berjalannya waktu tipu daya tersebut akan diketahui masyarakat sehingga secara otomatis orang tersebut akan mendapatkan hukuman sosial.

Kebajikan *paññā* (kebijaksanaan) merupakan hasil dari memahami pengetahuan secara teoretis dan praktis yang didukung dengan landasan moral dan perenungan mendalam. Pemahaman mengenai sebab dan akibat menjadi ciri seseorang yang telah memiliki kebijaksanaan. Orang yang bijaksana mampu membedakan suatu perbuatan ke dalam kategori baik atau

buruk. Perbuatan baik akan menghasilkan kebahagiaan, sebaliknya, perbuatan buruk akan menghasilkan penderitaan. Hasil proses pemahaman dan perenungan berupa kebijaksanaan diperoleh dengan menggunakan strategi, metode, pendekatan, media, dan evaluasi yang sesuai. Pemahaman dan perenungan ini untuk menghindari kebodohan dan kepicikan batin yang justru akan membelenggu diri seseorang. Kebodohan dan kepicikan akan membawa seseorang pada kesombongan, perbandingan, dan merasa unggul di atas orang lain. Orang yang bijaksana tidak akan membawa dirinya dan orang lain ke dalam tindakan-tindakan bodoh yang justru menjerumuskannya pada perilaku-perilaku irasional.

Kebajikan *viriya* (tekun, semangat, usaha) disempurnakan melalui konsistensi, perjuangan, dan dedikasi dalam melakukan tindakan apapun yang didasari keinginan memperbaiki keadaan untuk menjadi lebih baik. Usaha yang tekun akan menentukan hasil yang dapat memberi kontribusi pada perubahan kehidupan seseorang. Orang yang memiliki *viriya* akan bekerja dengan gigih, tidak menyerah, tekun, dan berusaha menghasilkan karya terbaik yang bisa dilakukan. Hal ini membutuhkan kepandaian, kecerdikan, dan pengetahuan dalam menyusun rencana, melaksanakan, maupun mengevaluasinya. Perencanaan yang matang dengan penuh pertimbangan dan strategi pelaksanaannya dibutuhkan kerja sama dengan berbagai pihak agar muncul kolaborasi sosial yang saling mendukung satu sama lain. Kerja sama yang baik akan menumbuhkan kekuatan sinergis untuk mencapai hasil optimal sebagai indikator keberhasilan suatu proses. Keberhasilan yang diraih bersama merupakan kemenangan semua pihak yang memberi rasa puas sebagaiantisipasi kekalahan.

Kebajikan *khanti* (kesabaran, toleransi, penerimaan, daya tahan) memberi kekuatan pada seseorang dalam menghadapi kehidupan yang dinamis. Kehidupan yang terus berubah harus diantisipasi dengan kesabaran, daya tahan, daya juang, penerimaan melalui kerja yang tekun, ulet, dan bertahap. Perubahan yang baik perlu disikapi dengan mawas diri dan tanpa kesombongan sebagai wujud toleransi kepada pihak-pihak yang tidak mendapatkan kesempatan yang sama. Perubahan yang buruk hendaknya digunakan sebagai kesempatan untuk meneguhkan kembali tekad semula dan dihadapi dengan penuh kesabaran dan daya tahan. Kekuatan *khanti* akan mendukung penyempurnaan kebajikan-kebajikan lain tanpa menyerah pada keadaan, bahkan kondisi tersulit sekalipun. *Khanti* yang teguh akan mengukur kemampuan diri dalam mengharapkan sesuatu yang tidak mungkin. Dengan kata lain, kesabaran dan daya tahan seseorang hendaknya disertai dengan perhitungan matang dan daya nalar yang mengukur kemampuan diri untuk mencapainya.

Sacca (kebenaran, kejujuran) menjadi ciri seseorang yang teguh dalam pendirian untuk menyampaikan kebenaran. Kebenaran harus dikatakan dengan jujur walaupun menyakitkan. Kejujuran mencerminkan kebulatan tekad seseorang dalam menjaga kebenaran tersampaikan secara objektif. Objektivitas suatu persoalan atau fenomena yang disampaikan menjadi

indikasi integritas seseorang sebagai makhluk sosial. Kejujuran selalu berseberangan dengan kebohongan dan manipulasi yang dapat menyebabkan kemarahan. Berbagai bentuk kepalsuan, kebohongan, manipulasi maupun kecurangan yang dilakukan penguasa akan menimbulkan gejolak kemarahan publik. Hal ini akan berdampak besar pada penyelenggaraan dan stabilitas negara secara keseluruhan. Kebohongan, manipulasi, dan kecurangan didasari atas keinginan salah yang cenderung dilakukan untuk mencari keuntungan diri sendiri.

Adhiṭṭhāna (tekad, resolusi) merupakan kebulatan tekad sebagai wujud kemauan kuat yang dimiliki seseorang untuk mengupayakan niat dan resolusi agar terwujud hasil baik. Proses mewujudkan tekad ini diperlukan usaha keras, perjuangan, dan siap menghadapi tantangan agar menghasilkan pencapaian sesuai keinginan dan tepat waktu. Orang yang memiliki *adhiṭṭhāna* akan berusaha keras dan konsisten pada jalan yang sedang ditempuhnya. Bagi pemilik sikap *adhiṭṭhāna* ini, kegagalan akan menjadi tantangan yang siap untuk dihadapi sebagai kesempatan untuk berusaha lebih keras lagi. Suatu niat yang diperjuangkan akan memiliki dampak, baik bagi diri sendiri maupun orang lain. Dampak ini meneguhkan niat lainnya untuk segera diperjuangkan kembali. Namun demikian, dalam mengusahakan suatu niat baik harus menghindari sifat keras kepala semauanya sendiri tanpa mempertimbangkan pihak lain.

Kebajikan *mettā* (cinta kasih) merupakan kemauan baik yang didasari cinta kasih, persahabatan, dan persaudaraan untuk meringankan beban orang lain. Kesempurnaan *mettā* diwujudkan dalam bentuk belas kasih dan memberikan pertolongan pada pihak lain yang dipandang perlu diberi bantuan. Orang yang memiliki *mettā* akan bebas dari rencana jahat, rasa permusuhan, maupun bekerja sama dalam kejahatan. Hal ini dikarenakan sifat *mettā* yang didasari atas kebahagiaan pihak lain sehingga suasana persahabatan dan persaudaraan dijadikan sebagai sarana penyempurnaannya. *Mettā* dilakukan secara bertahap mulai dari diri sendiri, keluarga, lingkungan terdekat, komunitas, hingga semua makhluk tanpa batas secara universal.

Upekkhā (ketenangseimbangan) merujuk pada sifat batin yang seimbang karena pemahaman mendalam yang diperoleh dari pikiran yang tenang, bahkan dalam situasi sulit. Kewaspadaan dan *eling-waspada* menjadi ciri orang yang memiliki kebajikan *upekkhā*. Sikap batin *upekkhā* bukanlah hasil yang dipaksakan, tetapi dilakukan melalui aktivitas keseharian yang penuh suka cita. Orang yang memiliki *upekkhā* tidak mungkin memiliki usaha tipu daya, lupa diri, dan iri hati yang justru akan memperkeruh batinnya. *Upekkhā* sebagai kondisi seseorang yang batinnya tenang dapat dicapai dengan praktik meditasi dan hidup berkesadaran.

Pelaksanaan nilai-nilai kebajikan (*pāramitā*) tidak dilakukan satu per satu secara berurutan, tetapi saling mendukung satu sama lain. Misalnya, seseorang yang memiliki *adhiṭṭhāna* ber-*dāna* dilakukan untuk mendukung *nekkhamma* dan *sīla* yang dijalankannya dengan penuh *virīya*, *khanti*, dan *sacca* atas dasar *mettā* dan *paññā* dengan penuh *upekkhā*.

PENUTUP

Penelitian ini memberikan kesimpulan, yaitu: (a) relief fabel yang dapat diidentifikasi memuat tema cerita *pañcatantra* pada Candi Mendut terdapat pada dinding pipi tangga masuk dan badan candi bagian dalam selasar sejumlah enam belas, sedangkan pada Candi Sojiwan terdapat pada lingkaran badan candi berjumlah sepuluh; di mana cerita sama yang terpahat pada Candi Mendut dan Candi Sojiwan yaitu “Garuda dan Penyu”, “Buaya dan Kera”, “Gajah dan Tikus Pengerat”, “Kepiting dan Bangau”, “Burung Berkepala Dua”, dan “Serigala dan Lembu”; sedangkan cerita yang terdapat pada Candi Mendut tetapi tidak terdapat pada Candi Sojiwan yaitu “Ular dan Luwak”, “Penyu dan Angsa”, “Seekor Kera”, “Brahmana, Ular, dan Kepiting”, “Rusa, Macan, dan Kera”, “Ular dan Manusia Terbang”, “Kera Pemarah”, “Macan, Kera, dan Kambing”, “Dua Rusa”, dan “Kucing dan Tiga Tikus”; serta cerita yang hanya terdapat di Candi Sojiwan namun tidak terdapat pada Candi Mendut yaitu “Singa dan Manusia”, “Serigala dan Manusia”, “Anjing dan Manusia”, dan “Gajah dan Kambing”; (b) persamaan ornamen relief *pañcatantra* pada Candi Mendut dan Candi Sojiwan mengambil bentuk *monoscenic narratives*, namun terdapat pula bentuk *continuous narratives* pada Candi Mendut; di mana sebagian besar berbentuk empat persegi panjang, di samping ada juga bentuk segitiga dan tak beraturan pada Candi Mendut; dengan analisis morfologi figur yang dipahatkan sebagian besar naturalis, kecuali pada Candi Sojiwan ditemukan tidak naturalis berupa garuda, hiasan kerang, *kinnara*, dan manusia berkepala kera; morfologi pakaian dan perhiasan pada kedua candi memiliki persamaan yaitu penggunaan kain, gelang, kalung, gelang lengan, sabuk, ikat kepala, mahkota, rambut ukel, pakaian yang menunjukkan peran pada figur manusia; dengan atribut yang ada di sekitar tokoh sentral yaitu panah, galah, persembahan, buah, payung, senjata, kotak perhiasan, pikulan, keranjang, caping, mangkok, kendi, tasbih, kemoceng; morfologi hiasan di sekitar tokoh pada kedua candi didominasi oleh sulur floral berupa bunga berbentuk bulat berhias yang menampilkan banyak burung beo di Candi Mendut, sedangkan di Candi Sojiwan hanya ada tiga relief yang berhiaskan burung beo pada hiasan di sekitar tokohnya; morfologi berdasarkan ukuran relief pada Candi Mendut bervariasi sesuai dengan bidang yang ada, sedangkan pada Candi Sojiwan berukuran sama pada semua relief; di mana pada kedua candi memiliki ukuran figur tokoh sentral secara proporsional terletak pada tengah panil yang diapit oleh hiasan flora dan atau fauna; menurut analisis relief dari segi teknologi, kedua candi termasuk pada kategori *haut relief* (relief tinggi) dengan ciri terpahat pada batu keras, mendalam, dan lebih naturalis; namun demikian, pada Candi Sojiwan ditemukan garuda, kerang dengan arah putar ke kanan, *kinnara*, dan manusia berkepala kera yang tidak naturalis; pada analisis kontekstual, kedua candi berbeda atas ditemukannya *gana* unik dan spesifik berupa gajah, singa, dan manusia menunggang singa di Candi Sojiwan; di samping persamaannya yaitu terdapat *makara* dan *gana* dengan karakter yang sedikit berbeda; dan (c) nilai-

nilai karakter cerita *pañcatantra* sebagai *niti-shastra* yang dapat dipakai sebagai *the wise conduct of life* pada Candi Mendut dan Candi Sojiwan yang bernilai positif, yaitu tanggung jawab, strategi, pengorbanan, pertolongan, kebersamaan, suka cita, usaha keras, kerja bertahap, belas kasih, balas budi, kebijaksanaan, persahabatan, saling menolong, persaudaraan, kecerdikan, berterima kasih, pemahaman sebab akibat, kesetiaan, kejujuran, kesabaran, tepat waktu, perjuangan, kewaspadaan, empati, dan siap menghadapi tantangan; namun demikian, terdapat nilai-nilai negatif yang muncul, di antaranya permusuhan, tipu daya, balas dendam, lupa diri, kesombongan, keras kepala, serakah, rakus, rencana jahat, pembunuhan, tipu muslihat, kebodohan, kekalahan, suka mengejek, kemarahan, mengharapkan sesuatu yang tidak mungkin, bersama dalam kejahatan, kepura-puraan, keinginan lebih, iri hati, keinginan salah, dan menyia-nyiakan kesempatan.

Peneliti memberikan saran kepada berbagai pihak sebagai berikut: (a) bagi penyelenggara pendidikan, baik formal, informal, maupun nonformal dapat menggunakan cerita-cerita bertema *pañcatantra* yang terdapat di Candi Mendut dan Candi Sojiwan untuk mengembangkan karakter bernilai positif dan menghindarkan peserta didik dari nilai-nilai negatif; (b) bagi pengambil kebijakan, baik lokal maupun nasional dapat memasukkan cerita-cerita bertema *pañcatantra* yang terdapat di Candi Mendut dan Candi Sojiwan sebagai contoh dalam sumber belajar yang digunakan; (c) bagi penggiat industri kreatif dapat menggunakan cerita-cerita bertema *pañcatantra* yang terdapat di Candi Mendut dan Candi Sojiwan sebagai sumber ide dan gagasan dalam menciptakan karya-karya inovatif yang mampu memberdayakan ekonomi masyarakat sekaligus mendukung upaya pemerintah dalam bidang *human literacy*; dan (d) bagi peneliti lain yang hendak melakukan penelitian serupa dapat lebih memperdalam kajian guna mendapatkan simpulan yang komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Dédé Oetomo. 2013. Penelitian Kualitatif: Aliran & Tema. *Metode Penelitian Sosial: Berbagai Alternatif Pendekatan*. Editor Bagong Suyanto & Sutinah. Jakarta: Kencana.
- Dehejia, Vidya. 1997. *Discourse in Early Buddhist Art: Visual Narratives of India*. New Delhi: Munshiram Manoharlal.
- Dewan Redaksi Pusat Penelitian dan Pengembangan Arkeologi Nasional. 2008. *Metode Penelitian Arkeologi*. Jakarta: Pusat Penelitian dan Pengembangan Arkeologi Nasional, Badan Pengembangan Sumber Daya Kebudayaan dan Pariwisata, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata.
- Djamal. 2015. *Paradigma Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kaelan. 1959. *Petundjuk Tjandi: Mendut, Pawon, Barabudur*. Jogjakarta: Djawatan Kebudayaan, Tjabang Bagian Bahasa.
- Lailly Prihatiningtyas. 2017. *Kraton Ratu Boko: A Javanese Site of Enigmatic Beauty*. Yogyakarta: PT Taman Wisata Candi Borobudur, Prambanan, Ratu Boko.

- Made Taro. 2015. *Kisah-Kisah Tantri*. Denpasar: Sanggar Kukuruyuk.
- Mingun, Tipitakadhara, Sayadaw. 2009. *Riwayat Agung Para Buddha: The Great Chronicle of Buddhas*. Terjemahan Indra Anggara. Jakarta: GiriMangala Publications & Ehipassiko Foundation.
- Muchlas Samani & Hariyanto. 2012. *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pai, Anant. 1981. *Panchatantra: Crows and Owls and Other Stories*. Mumbai: Padmini Mirchandani for India Book House.
- Ryder, Arthur W. 1925. *The Panchatantra of Vishnu Sharma: English Translation*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Shivkumar. 2015. *Stories From Panchatantra*. New Delhi: Children's Book Trust.
- Soeharsono. 1969. *Petunjuk Singkat untuk Bangunan Sutji Barabudur*. Jogjakarta: Penerbit Taman Siswa.
- Sugiyono. 2007. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Penerbit Alfabeta.