POTENSI RELIEF CERITA SEBAGAI SUMBER INSPIRASI INDUSTRI KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN

Andri Restiyadi[1)]

[1]Pusat Riset Arkeologi Prasejarah dan Sejarah, Badan Riset dan Inovasi Nasional

E-mail: andriekoe@gmail.com

Abstract

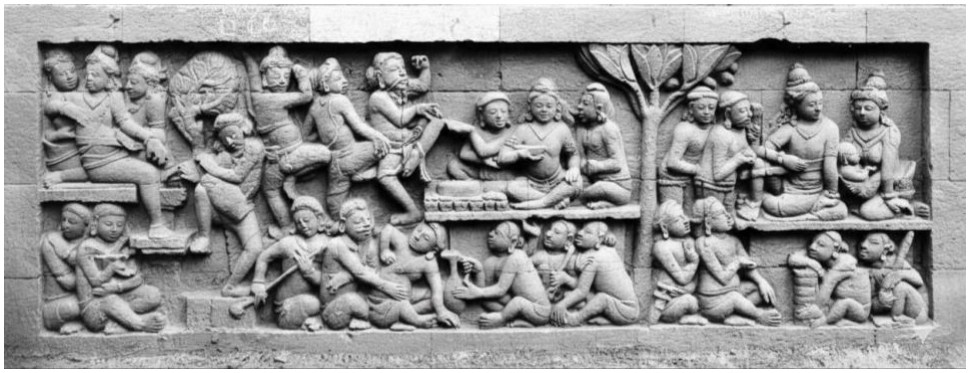
Scholars have predominantly studied narrative reliefs on Hindu-Buddhist temples in Indonesia as archaeological sources for understanding the religious, social, and cultural life of past societies. However, narrative reliefs also possess significant potential as cultural resources that can support the development of creative industries and culture-based entrepreneurship. This study aims to map the potential of narrative reliefs on Central Javanese temples as sources of creative inspiration and to develop an ecosystem model for a narrative-relief-based creative industry. The study employs a qualitative exploratory approach that integrates archaeological research, visual analysis, design, and cultural entrepreneurship. Data were collected through documentation and inventory of narrative reliefs, literature review, classification of narrative and visual elements, identification of creative potential, and mapping of stakeholders involved in heritage development. The findings indicate that narrative reliefs contain diverse creative assets, including characters, gestures, clothing, artifacts, visual compositions, motifs, narratives, and cultural values that can be transformed into various creative products and media without altering or relocating the original heritage objects. These potentials include illustration, storybooks, comics, animation, games, fashion, crafts, educational media, and digital media. The study also proposes an ecosystem model involving knowledge producers, heritage guardians, creative producers, business and industry actors, distribution and experience providers, and local communities. Therefore, narrative reliefs should not be viewed solely as sources of archaeological information but also as cultural resources capable of supporting creative innovation, heritage interpretation, community participation, and the sustainable development of culture-based entrepreneurship.

Keywords: *narrative reliefs, cultural heritage, creative industries, cultural entrepreneurship*

PENDAHULUAN

Relief cerita sebagai warisan budaya dapat dilihat sebagai salah satu sumber pengetahuan masa lampau yang masih dapat dibaca dan dipahami sampai saat ini. Secara umum relief dipahami sebagai bentuk seni pahat dwimatra yang biasanya dijumpai sebagai dekorasi bangunan candi. Walaupun demikian, tidak menutup kemungkinan adanya relief lepas yang tidak menjadi bagian dari dekorasi candi. Relief sebagai bagian dari dekorasi candi dapat dibagi menjadi dua yaitu, relief cerita dan noncerita. Perbedaan dari keduanya terletak pada keberadaan alur cerita. Sebuah alur cerita dapat dipahatkan dalam satu sampai dengan beberapa panel (Restiyadi, 2017). Dalam perspektif arkeologi, selain mengandung aspek seni visual-naratif, relief cerita juga merupakan warisan budaya

bendawi yang diproduksi pada masa tertentu dan ditujukan untuk kepentingan tertentu. Relief cerita juga mengandung identitas, gagasan, cara pandang, dan informasi lain dalam konteks sosial budaya masyarakat masa lampau.



Gambar 1. Relief Kharmawibhangga panel O-020, Candi Borobudur
(Dokumentasi Andri Restiyadi reproduksi dari Museum Karmawibhangga)

Candi Borobudur dan Candi Prambanan merupakan dua contoh paling penting. Relief pada Borobudur tidak hanya menggambarkan kisah keagamaan, tetapi juga menghadirkan berbagai aspek kehidupan masyarakat Jawa Kuno. Kajian terhadap Relief Karmawibhangga menunjukkan bahwa sejumlah adegan menggambarkan kehidupan masyarakat Jawa Kuno pada sekitar abad ke-9–10 Masehi dan berkaitan dengan ajaran sebab-akibat dalam agama Buddha (Santiko, 2016). Penelitian lain menunjukkan bahwa relief *Jatakamala* di Borobudur merepresentasikan nilai-nilai kesempurnaan dan mengandung pesan universal yang dapat berfungsi sebagai sarana pembelajaran (Lee & Munandar, 2022).



Gambar 2. Relief Cerita Krsna Panel 01, Candi Prambanan
(Dokumentasi Andri Restiyadi)

Kekayaan informasi tersebut menjadikan relief memiliki peluang untuk dikembangkan sebagai sumber inspirasi industri kreatif. Dalam konteks Indonesia, ekonomi kreatif mencakup berbagai subsektor, antara lain kriya, fesyen, seni rupa, desain komunikasi visual, desain produk, film, animasi, video, penerbitan, fotografi, aplikasi, dan *game* (Kementerian Ekonomi Kreatif/ Badan Ekonomi Kreatif, 2026). Kondisi ini membuka ruang yang luas bagi pemanfaatan sumber daya budaya sebagai bahan inspirasi dan penciptaan nilai tambah.

Berkaitan dengan relief cerita, dewasa ini pandangan terhadap pengelolaan warisan budaya telah mengalami pergeseran signifikan dari yang mulanya fokus pada konservasi objek menuju pendekatan yang memadukan warisan budaya dengan dinamika masyarakat, kreativitas, dan tradisi keberlanjutan. Merujuk pada UNESCO (2018), kreativitas dan budaya adalah pilar penting pembangunan berkelanjutan yang dapat menggerakkan perekonomian warga. Atas dasar ini, pelestarian dan pemanfaatan warisan budaya tidak lagi bersifat kontradiktif, melainkan saling melengkapi selama nilai dan kelestariannya tetap terjaga.

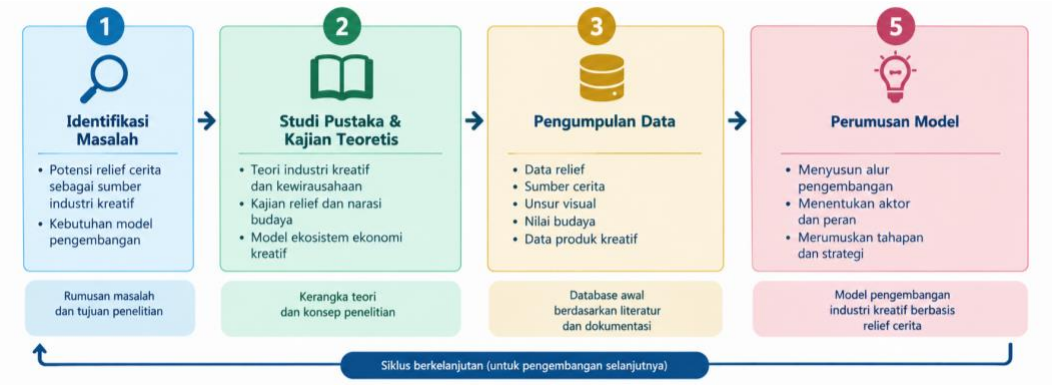
Dalam ranah industri kreatif, pengetahuan budaya bertransformasi menjadi modal utama untuk menciptakan nilai tambah melalui kreativitas dan keahlian. Warisan budaya tampil sebagai sumber inspirasi yang unik karena menyimpan narasi sejarah, kehasan lokal, dan simbolik yang membedakannya dari gagasan umum. Hubungan erat ini melahirkan pendekatan *heritage entrepreneurship*, yang menempatkan kebudayaan sebagai penggerak inovasi dan nilai ekonomi dalam jaringan kewirausahaan (Ratten, 2023). Dengan demikian, warisan budaya sejatinya dapat diolah menjadi nilai baru tanpa harus mengabaikan esensi dasarnya, selama proses pengembangannya tetap menghormati nilai-nilai keberlanjutan.

Menerjemahkan warisan budaya ke dalam industri kreatif memicu pertanyaan penting: bagian mana dari kebudayaan yang sebenarnya diolah? Sering kali, proses kreatif hanya menyentuh permukaan visual seperti dekorasi, motif, atau arsitektur. Cara ini memang berhasil memperlihatkan karakter lokal, namun berisiko mengerdilkan nilai warisan budaya menjadi sekadar materi visual. Wujud material suatu artefak sejatinya hanyalah puncak gunung es dari lapisan pengetahuan yang mencakup simbol, fungsi, nilai sosial, serta sejarah yang membentuk maknanya. Oleh karena itu, tantangan terbesarnya adalah bagaimana potensi pengembangan relief cerita sebagai aset industri kreatif tanpa

menghilangkan nilai warisan budayanya? Dan bagaimana model ekosistem industri kreatif yang berbasis relief cerita? Tujuan dari penelitian ini adalah memetakan potensi dari relief cerita pada candi-candi di Jawa Tengah pada khususnya yang dapat dikembangkan sebagai industri kreatif, sekaligus membuat model ekosistem industri kreatif yang berbasis relief cerita untuk dapat diterapkan.

METODE PENELITIAN

Studi ini memadukan ilmu arkeologi, analisis visual, desain, dan kewirausahaan budaya melalui pendekatan kualitatif eksploratif. Fokus utamanya bukan pada pengukuran nilai ekonomi kuantitatif, melainkan pada eksplorasi bagaimana narasi arkeologis dalam relief dapat diterjemahkan menjadi *creative assets*, ide produk, pengalaman baru, dan kekayaan intelektual. Merujuk pada pemikiran UNESCO (2021, 2025), warisan budaya adalah fondasi utama penciptaan karya kreatif. Atas dasar tersebut, penelitian ini tidak berupaya untuk mengkomersialkan relief secara instan, tetapi relief ditempatkan sebagai sumber pengetahuan yang harus melewati fase dokumentasi, interpretasi, pemetaan potensi, transformasi, hingga evaluasi.



Gambar 3. Bagan jalannya penelitian

Data utama dalam hal ini adalah empat candi yang memiliki relief cerita dan di Jawa Tengah. Penentuan candi yang dijadikan sebagai sampel didasarkan pada kondisi relief cerita, kejelasan alur relief cerita, jumlah panel relief cerita, dan kesamaan gaya seni relief cerita. Relief-relief cerita tersebut akan diinventarisasi, kemudian dikategorisasikan menurut jumlah, posisi, cerita, dan tema. Setelah itu, dari kategorisasi tersebut akan dilakukan analisis tenntang potensi yang dapat dikembangkan dari masing-masing cerita relief. Oleh karena terkait dengan industri kreatif dan warisan budaya, maka identifikasi terhadap *stakeholder* akan dilakukan. Identifikasi tersebut akan dikategorikan

menurut peran dan fungsinnya masing-masing. Melalui pendekata tersebut, diharapkan akan dapat menghasilkan hasil akhir berupa model yang dapat dikembangkan untuk kepentingan industri kreatif tanpa menghilangkan konteks sosial masyarakatnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pada oservasi lapangan dan studi pustaka tidak semua candi di Jawa Tengah memiliki relief cerita. Beberapa candi di Jawa Tengah yang memiliki relief cerita antara lain Candi Borobudur, Candi Prambanan, Candi Mendut, Candi Sojiwan, dan Candi Sukuh. Masing-masing candi memiliki tema besar yang berbeda-beda tergantung pada tujuan candi tersebut dibangun pada masa itu. Berdasarkan pada deskripsi masing-masing cerita relief terdapat beberapa panel relief yang belum dapat terdeteksi ceritanya. Walaupun demikian, unsur lain dari relief yaitu unsur visual tetap dapat dimanfaatkan sebagai sumber inspirasi pada industri kreatif.

Posisi relief bertransformasi dari objek peninggalan masa lalu menjadi modal dasar industri kreatif. Sebagai materi arkeologi, relief utamanya dikaji lewat dokumentasi, klasifikasi, hingga konservasi. Namun saat ditempatkan sebagai aset budaya-kreatif, data pemaknaan relief justru diolah untuk menghadirkan gagasan dan pengalaman baru. Perubahan ini dilakukan tanpa perlu mengubah wujud fisik, memindahkan, atau mengkomersialkan benda aslinya. Proses transformasi sepenuhnya bertumpu pada penerjemahan narasi dan pengetahuan relief ke dalam media kekinian yang merupakan langkah penting agar pengembangan kreativitas tetap menghormati keaslian budaya sekaligus memperluas jangkauan edukasinya di masyarakat.

Tabel 1
Relief cerita pada candi-candi di Jawa Tengah

No.	Candi	Relief/ Cerita	Jml Panel	Keterangan
1	**Borobudur**	Karmawibhangga	**160**	Relief pada kaki candi; menggambarkan hukum sebab-akibat perbuatan manusia.
2	**Borobudur**	Lalitavistara	**120**	Kisah kehidupan Buddha Gautama sejak di Tusita hingga pengajaran pertama.
3	**Borobudur**	Jātaka–Avadāna	**720**	Terdiri atas beberapa deretan pada dinding dan pagar langkan.

4	**Borobudur**	Gaṇḍavyūha	**460**	Kisah perjalanan Sudhana mencari pengetahuan dan para *kalyāṇamitra*.
5	**Borobudur**	Bhadracari	**72**	Bagian penutup rangkaian Gaṇḍavyūha pada galeri tingkat IV.
6	**Mendut**	Jātaka	**15 panel teridentifikasi**	Penelitian identifikasi Jātaka menemukan 15 panel yang dapat diidentifikasi sebagai Jātaka.
7	**Mendut**	Fabel/ Pañcatantra/ Tantri	**31 panel cerita**	Jumlah 31 merupakan keseluruhan panel cerita pada bagian dasar tubuh candi; tidak seluruhnya dapat disebut Jātaka.
8	**Sojiwan**	Jātaka	**8 panel teridentifikasi**	Dari 20 panel cerita yang diidentifikasi, 8 dikaitkan dengan kisah Jātaka.
9	**Sojiwan**	Fabel/ Pañcatantra/ Tantri	**12 panel**	Dari 20 panel yang diidentifikasi, 12 tidak dikategorikan sebagai Jātaka tetapi dikaitkan dengan sumber cerita lainnya.
10	**Prambanan – Siwa**	Rāmāyaṇa	**24**	Bagian awal rangkaian Rāmāyaṇa; berada pada pagar langkan bagian dalam.
11	**Prambanan – Brahma**	Rāmāyaṇa	**30**	Kelanjutan cerita dari Candi Siwa.
12	**Prambanan – Wisnu**	Kṛṣṇāyana/ Kresnayana	**30**	Angka 30 merupakan jumlah panel yang digunakan dalam sejumlah penelitian; ada sumber lain yang menghitung 15 cerita/panel tertentu, sehingga perlu disebutkan metodologi penghitungan.

Adapun kendala dalam identifikasi cerita pada relief cerita adalah karena beberapa panel relief telah aus, dan tidak dapat dikenali lagi. Selain itu, sumber naskah utama yang digunakan sebagai rujukan seringkali berbeda dengan penggambaran secara visual. Hal ini bisa jadi merupakan satu keahlian dari para seniman Jawa Kuna dalam mengadaptasi cerita menjadi bentuk visual dengan gaya lokal nusantara. Hal inilah yang kemudian menjadikan relief cerita yang terpahat pada candi membawa unsur identitas yang dapat dimanfaatkan sebagai aset budaya.

Selanjutnya berdasarkan pada data inventarisasi relief di atas, diperlukan analisis lebih lanjut tentang unsur-unsur yang dapat diekstraksi dari relief cerita, dan industri kreatif yang dapat dikembangkan dari relief cerita yang dimaksud. Rincian tentang

analisis yang dilakukan terdapat relief cerita akan dipaparkan seperti pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2
Potensi relief cerita sebagai aset industri kreatif

Candi	**Cerita**	**Unsur yang dapat diekstraksi**	**Nilai/ tema**	**Subsektor kreatif potensial**
Borobudur	Karmawibhangga	Manusia, aktivitas sosial, lingkungan	Sebab-akibat, moral	Ilustrasi, buku, film, edukasi
Borobudur	Jātaka	Tokoh manusia & hewan	Keteladanan	Komik, animasi, game
Borobudur	Lalitavistara	Siddhartha, kehidupan istana	Perjalanan spiritual	Film, animasi, ilustrasi
Borobudur	Gandavyūha	Sudhana dan tokoh-tokoh yang ditemui	Pencarian pengetahuan	Komik, game, media interaktif
Mendut	Fabel	Hewan sebagai karakter	Moral dan kecerdikan	Buku anak, animasi, merchandise
Sojiwan	Kera–buaya	Karakter hewan	Kecerdikan	Animasi, komik, gim
Sojiwan	Kura-kura–angsa	Karakter hewan	Pengendalian diri	Buku anak, media edukasi
Prambanan	Ramayana	Rama, Sinta, Hanuman, Rahwana	Kepahlawanan, kesetiaan	Film, animasi, gim, fesyen
Prambanan	Kresnayana	Krishna dan tokoh terkait	Kepahlawanan dan relasi sosial	Animasi, komik, ilustrasi

Beberapa industri kreatif yang berkembang di masyarakat memang ada yang sudah memanfaatkan relief cerita sebagai referensi, terutama unsur visualnya. Kebanyakan unsur visual relief cerita digunakan sebagai inspirasi dalam desain batik (Bentri dan Jati, 2021; Riyanto, 2019; Hidayatullah dan Franita, 2024), karya film animasi (Harto, 2016), buku komik (Andito, 2017), *Augmented-Reality* (Fiaji dkk, 2021), seni tari (Wibowo, 2016), dekorasi (Nusantara, 2025). Sebuah contoh nyata dari inspirasi relief cerita ke dalam bentuk industri kreatif adalah sandal *upanat* (Utami, 2026). Sandal *upanat*

merupakan alas kaki wajib yang digunakan oleh pengunjung pada saat menaiki Candi Borobudur untuk mengurangi tingkat keausan batu candi.



Gambar 4. Sandal *upanat* yang terinsipirasi dari relief Karmawibhangga di Candi Borobudur (Sumber: https://kemenpar.go.id/berita/sandal-upanat-terinspirasi-dari-relief-pada-candi-borobudur)

Produk seperti sandal *upanat*, batik, buku cerita, animasi, dan karya kreatif yang lain merupakan produk yang memiliki identitas budaya, keberlanjutan nilai-nilai budaya, nilai estetika dan ergonomi (Utami, 2026). Selain itu juga memberdayakan masyarakat lokal untuk memproduksinya merupakan bentuk dari pendekatan desain berbasis budaya yang inovatif tanpa menghilangkan makna simbolis budaya itu sendiri. Dalam rangka mewujudkan ekosistem tersebut, maka diperlukan kolaborasi antar*stakeholder*. Adapun *stakeholder* yang dimaksud dapat dirangkum menjadi enam kategori peran.

Tabel 3

Stakeholder yang terlibat dan perannya dalam ekosistem industri kreatif berbasis relief cerita

Peran	Pelaku	Fungsi dalam ekosistem
Knowledge Producer	Arkeolog, sejarawan, filolog, ahli ikonografi, perguruan tinggi	Menghasilkan dan memvalidasi pengetahuan
Heritage Guardian	Pengelola situs, lembaga konservasi, pemerintah, komunitas	Melindungi dan menjaga konteks budaya
Creative Producer	Seniman, ilustrator, animator, penulis, desainer, pengrajin	Mengubah pengetahuan menjadi karya
Business & Industry	UMKM, startup, produser, penerbit, investor	Mengubah karya menjadi produk/jasa bernilai ekonomi

Distribution & Experience	Pariwisata, museum, platform digital, media, pemandu	Membawa produk kepada masyarakat
User & Community	Masyarakat lokal, sekolah, wisatawan, konsumen	Menggunakan, membeli, menikmati, dan memberi umpan balik

Pada konteks ini relief cerita sangat berpotensi untuk menjadi inspirasi karya-karya kreatif yang nantinya akan dapat menjadi produk unggulan daerah yang tetunya tidak merusak relief secara langsung, tetapi turut serta dalam menanamkan nilai-nilai budaya dan pengetahuan masa lampau kepada generasi muda. Hubungan dari masing-masing *stakeholder* tidak linear melainkan saling berkaitan.



Gambar 5. Model ekosistem industri kreatif Berbasis Relief Cerita

Hal yang sangat penting diingat adalah adannya kesadaran bahwa warisan budaya tidaak hanya menjadi milik *stakeholder* tertentu saja, misalnya akademisi, pengelola warisan budaya, ataupun peneliti. Warisan budaya haruslah dapat dimanfaatkan untuk kesejahteraan masyarakat antara lain melalui berbgai industri kreatif.

KESIMPULAN

Relief cerita yang semula dipandang sebagai sumber data arkeologi yang berfungsi untuk merekonstruksi kehidupan manusia masa mampau, saat ini harus dilihat sebagai sumber daya budaya yang dapat dikembangkan menjadi produk industri kreatif. Keberadaan relief cerita yang memadukan seni visual-naratif apabila dianalisis secara lebih detail ternyata mengandung gagasan-gagasan inovatif. Beberapa aspek seperti unsur visual, naratif, gestur, artefak yang digambarkan, pakaian, desain, komposisi dapat menjadi sumber inspirasi pada penciptaan karya seni seperti animasi, *game*, barang-barang kerajinan, batik, dekorasi, dan sebagainya.

Peran *stakeholder* yang berkaitan dengan relief cerita juga perlu diperhatikan dalam proses kreatif berbasis warisan budaya dalam konteks ini adalah relief cerita. Sebuah model multipihak dan multiperan diperlukan untuk dapat menunjang pelestariaan, etika budaya, dan kekayaan intelektual.

DAFTAR PUSTAKA

Andito, T. (2018). Perancangan Komik Andhe Andhe Lumut Berdasarkan Relief Kisah Panji di Kompleks Candi Penataran. *DeKaVe*, *10*(2), 49–61. https://doi.org/10.24821/dkv.v10i2.1993

Bentri, S. A., & Jati, M. (2021). Relief Cerita Sudamala sebagai Sumber Ide Penciptaan Batik untuk Busana Pesta Wanita. *Sanggitarupa*, *1*(2), 1–8. https://doi.org/10.33153/sanggitarupa.v1i2.4164

Fiaji, N. A., Brata, K. C., & Zulvarina, P. (2021). Aplikasi AR-CA (Augmented Reality Relief Candi Jago) sebagai Upaya Pendokumentasian Digital Relief Candi Jago dan Pengenalan Wisata Sejarah di Malang. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, *8*(4), 815–822. https://doi.org/10.25126/jtiik.2021844447

Harto, D. B. (2016). Diseminasi Model Film Animasi Berbasis Revitalisasi Bahasa Rupa Relief Lalitavistara Borobudur Pada Industri Kreatif. *Proceeding SENDI U*. Retrieved from https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/sendi_u/article/view/4288

Lee, S. T. S., & Munandar, A. A. (2022). Pemaknaan ajaran paramita pada relief Jatakamala di Candi Borobudur: Perspektif semiotika. *Berkala Arkeologi*, *42*(1), 37–56. https://doi.org/10.30883/jba.v42i2.963

Mochammad Charis Hidayahtullah, & Eka Legya Frannita. (2024). Revitalisasi Candi Rimbi Sebagai Batik Ikonik Khas Jombang. *Prosiding Seminar Nasional Industri Kerajinan Dan Batik*, *5*(1), A.02 1-14. Retrieved from https://proceeding.batik.go.id/index.php/SNBK/article/view/218

Nusantara, Dwi Ardyansyah Kriya. Kreasi Relief Candi Sebagai Ide Penciptaan Elemen Dekorasi Panggung Pertunjukan Rakyat Desa Ngijo Karangploso Malang. (2025). *SULUH: Jurnal Seni Desain Budaya*, *8*(2), 109-130. https://doi.org/10.34001/jsuluh.v8i2.8967

Ratten, V. (2023). *Heritage entrepreneurship: Cultural and creative pursuits in business management*. Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1007/978-981-19-5149-7

Restiyadi, Andri. (2017). Relief Rāmāyana dan Kṛṣṇacaritra di Percandian Lara Jonggrang dalam Konteks Sosial-Politik Jawa Kuna Abad IX Masehi (Sebuah Kajian Arkeologi Interpretif). *Tesis*.

Santiko, H. (2016). Identifikasi relief Karmawibhangga pada Candi Borobudur. *AMERTA, 34*(2), 129–138. https://doi.org/10.24832/amt.v34i2.3400

Sugeng Riyanto. (2019). Ragam Hias Pada Candi Sebagai Motif Batik. *Prosiding Seminar Nasional Industri Kerajinan Dan Batik*, *1*(1), A1. Retrieved from https://proceeding.batik.go.id/index.php/SNBK/article/view/10

UNESCO. (2022). *Re|shaping policies for creativity: addressing culture as a global public good*. (2022). https://doi.org/10.58337/oiln3726

UNESCO. (2021). *Exploring Borobudur World Heritage Site through music*. Retrieved from https://www.unesco.org/en/articles/exploring-borobudur-world-heritage-site-through-music

Utami, S. (2026). Kajian Sandal Upanat Borobudur: Integrasi Desain, Materialitas, Ergonomi, dan Keberlanjutan dalam Konteks Warisan Budaya. *Dampeng: Journal of Art, Heritage and Culture*, *2*(1), 1-9. https://doi.org/10.70742/dampeng.v2i1.543

Wibowo, A. K. (2016). Dari Relief Candi Menuju Karya Tari: Sebuah Catatan Kreatif. *Greget Jurnal Pengetahuan Dan Penciptaan Tari*, *12*(2). https://doi.org/10.33153/grt.v12i2.493