



**UNIVERSITAS INDONESIA**

**PIRAMIDA  
PENINGGALAN BUDAYA DARI PERADABAN MESIR KUNO**

**SKRIPSI**

**RETNO KURNIASIH  
0705070653**

**FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA  
PROGRAM STUDI ARAB  
DEPOK  
JANUARI 2010**



**UNIVERSITAS INDONESIA**

**PIRAMIDA  
PENINGGALAN BUDAYA DARI PERADABAN MESIR KUNO**

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Humaniora (S.Hum.)**

**RETNO KURNIASIH  
0705070653**

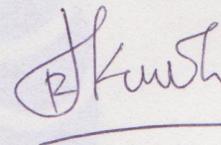
**FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA  
PROGRAM STUDI ARAB  
DEPOK  
JANUARI 2010**

## **SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan sebenarnya menyatakan bahwa skripsi ini saya susun tanpa tindakan plagiarisme sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Indonesia.

Jika di kemudian hari saya melakukan tindakan plagiarisme, saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan menerima sanksi yang dijatuhkan oleh Universitas Indonesia kepada saya.

**Jakarta, 15 Januari 2010**



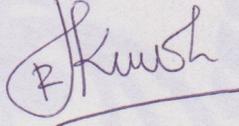
**( Retno Kurniasih )**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri,  
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk  
telah saya nyatakan dengan benar.**

**Nama : Retno Kurniasih**

**NPM : 0705070653**

**Tanda Tangan :** 

**Tanggal : 15 Januari 2010**

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Retno Kurniasih  
NPM : 0705070653  
Program Studi : Arab  
Judul Skripsi : Piramida: Peninggalan Budaya dari Peradaban Mesir Kuno

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Humaniora pada Program Studi Arab, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia.

### DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Juhdi Syarif, M.Hum.

(.....)

Penguji : Dr. Apipudin, M.Hum.

(.....)

Penguji : Suranta, M.Hum.

(.....)

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 15 Januari 2010

Oleh

Dekan  
Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya  
Universitas Indonesia

(Dr. Bambang Wibawarta S.S., M.A.)  
NIP. : 131882265

Skripsi ini khusus Aku persembahkan untuk  
Orang Tua K u tercinta dan Adik K u tersayang

Betapa banyak jalan keluar yang datang setelah rasa putus asa dan  
betapa banyak kegembiraan datang setelah kesusahan  
Siapa yang berbaik sangka pada Pemilik 'Arasy  
maka ia akan memetik manisnya buah  
yang dipetik dari pohon berduri (Penyair)

"Aku sesuai sangkaan hamba-K u kepada-K u,  
maka ia bebas berprasangka apa saja kepada-K u." (Hadits Qudsi)

## KATA PENGANTAR

Segala puji tiada terkira bagi Allah *Rabbul Izzati* yang telah melimpahkan ramhat dan hidayah-Nya kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga tercurahkan kepada baginda Rasulullah *Shalallahu 'Alaihi Wa Sallam*, keluarga, para sahabat, dan umatnya yang istiqomah di jalan-Nya hingga hari kiamat.

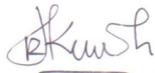
Selama pembuatan skripsi ini penulis sempat mengalami naik-turunnya semangat dan gairah dalam menulis, yaitu minimnya literatur dan ketidakjelasan materi yang akan di bahas. Namun, hal tersebut dapat dilalui dengan baik dan lancar berkat dukungan dari berbagai pihak yang membantu sampai penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Juhdi Syarif, M.Hum., selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing peneliti selama penyusunan skripsi ini.
2. Dr. Apipudin, M.Hum. dan Suranta, M.Hum., selaku pembaca dan penguji yang dengan sabar dan teliti dalam mengarahkan penulis untuk memperbaiki skripsi ini.
3. Para dosen Program Studi Arab dan dosen-dosen yang pernah mengajar penulis.
4. Orang tua, saudara, dan sahabat-sahabat penulis.
5. Semua pihak yang telah berjasa dan membantu penulis dalam menyelesaikan studinya.

Akhir kata, peneliti berharap Allah *Rabbul Izzati* berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Peneliti juga berharap semoga skripsi ini membawa manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Depok, 15 Januari 2010

Penulis,

  
(Retno Kurniasih)

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

---

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Retno Kurniasih  
NPM : 0705070653  
Program Studi : Arab  
Fakultas : Ilmu Pengetahuan Budaya  
Jenis karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Piramida: Peninggalan Budaya dari Peradaban Mesir Kuno”

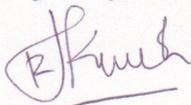
beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok

Pada tanggal : 15 Januari 2010

Yang menyatakan,

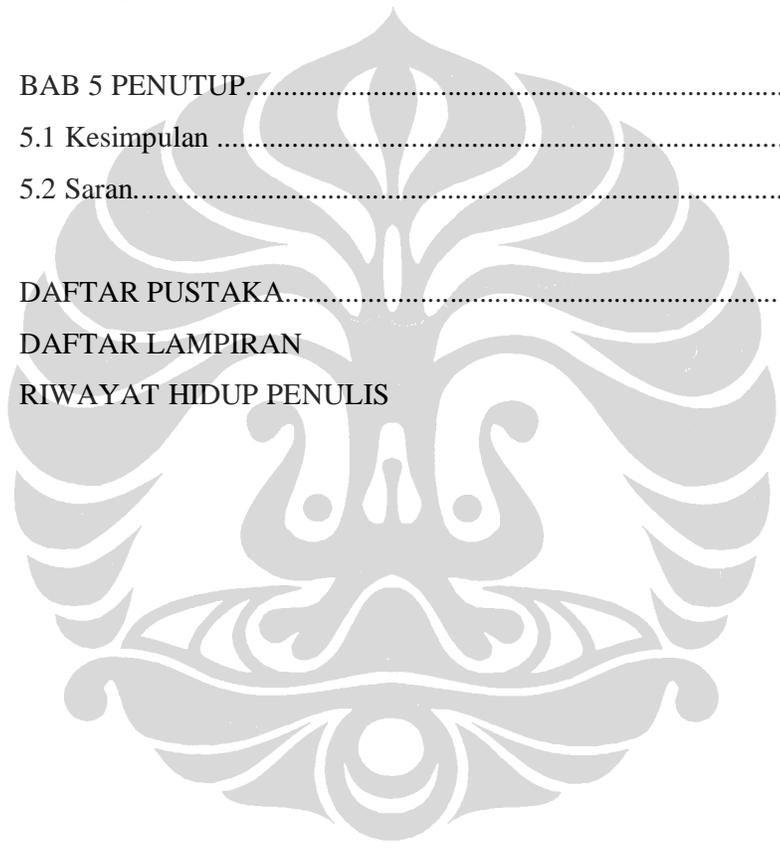


(Retno Kurniasih)

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	ix
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Ruang Lingkup.....	4
1.5 Sumber Data.....	4
1.6 Landasan Teori.....	6
1.7 Metode Penelitian.....	8
1.8 Sistematika Penulisan.....	9
BAB 2 KEBUDAYAAN MESIR KUNO.....	11
2.1 Sistem Religi.....	11
2.2 Sistem Kemasyarakatan.....	13
2.3 Pengetahuan.....	15
2.4 Bahasa.....	17
2.5 Kesenian.....	21
2.6 Mata pencaharian.....	25
2.7 Peralatan Hidup dan Teknologi.....	27

BAB 3 PEMBANGUNAN PIRAMIDA MESIR.....	30
3.1 Kerajaan Lama Mesir Kuno.....	30
3.2 Piramida di Mesir.....	37
3.3 Teknik Bangunan.....	43
BAB 4 PIRAMIDA SEBAGAI OBJEK WISATA.....	51
4.1 Lokasi Piramida.....	52
4.2 Dampak Piramida sebagai Objek Wisata.....	55
BAB 5 PENUTUP.....	58
5.1 Kesimpulan.....	58
5.2 Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA.....	60
DAFTAR LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP PENULIS	



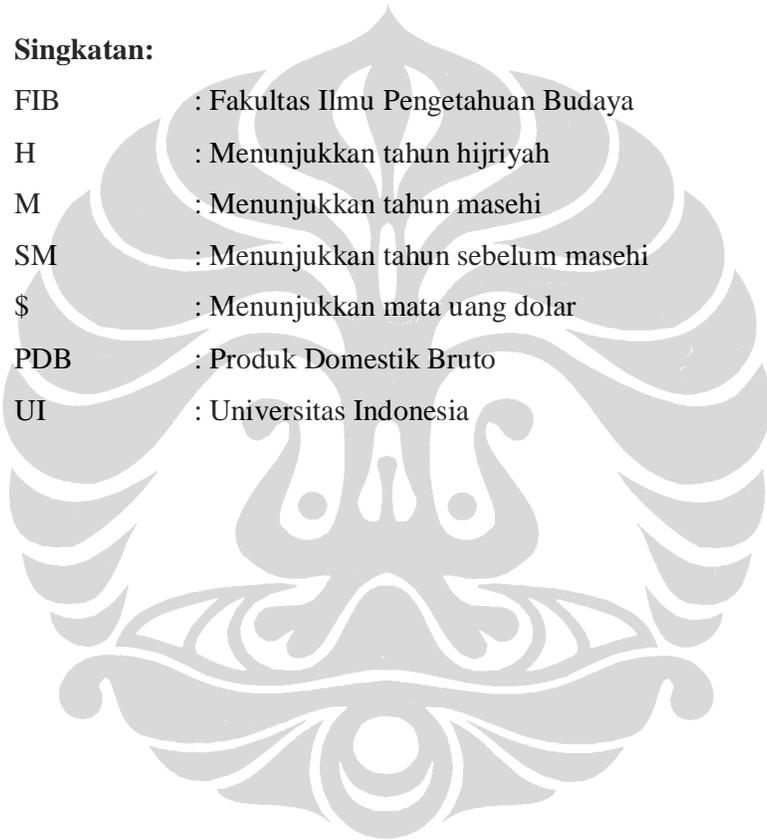
## DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

### Lambang:

- : Menunjukkan spasi antar kata
- cetak miring : Menunjukkan bahasa asing atau kata istilah atau judul buku
- cetak tebal : Menunjukkan penekanan pada sebuah huruf, kata, atau kalimat

### Singkatan:

- FIB : Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya
- H : Menunjukkan tahun hijriyah
- M : Menunjukkan tahun masehi
- SM : Menunjukkan tahun sebelum masehi
- \$ : Menunjukkan mata uang dolar
- PDB : Produk Domestik Bruto
- UI : Universitas Indonesia



## LEMBAR KETERANGAN TABEL DAN GAMBAR

### Tabel:

- Tabel 1: Daftar Raja Dinasti Ketiga Kerajaan Lama Mesir Kuno.....
- Tabel 2: Daftar Raja Dinasti Keempat Kerajaan Lama Mesir Kuno.....
- Tabel 3: Daftar Raja Dinasti Kelima Kerajaan Lama Mesir Kuno.....
- Tabel 4: Daftar Raja Dinasti Keenam Kerajaan Lama Mesir Kuno.....

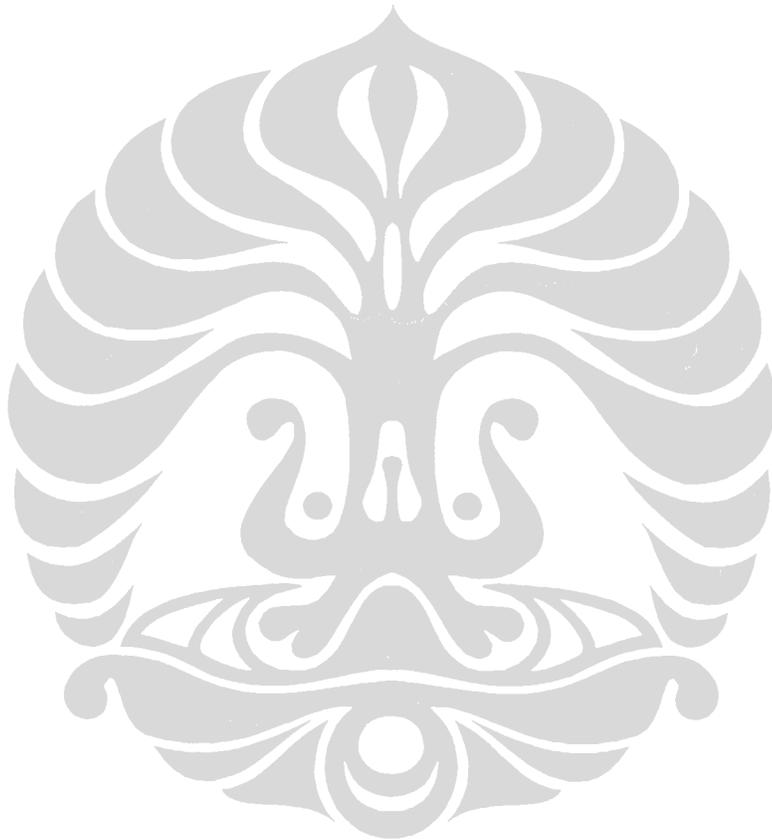
### Grafik:

- Grafik 1: Populasi Penduduk Mesir tahun 1970-1996.....
- Grafik 2: Pertumbuhan Pariwisata Mesir Tahun 2000-2004.....

### Gambar:

- Gambar 1.1 : Peta Mesir Kuno.....
- Gambar 1.2 : Peta Mesir.....
- Gambar 2 : Hieroglif.....
- Gambar 3 : Rumah Mesir Kuno.....
- Gambar 4.1 & 4.2 : Piramida Sakkara.....
- Gambar 4.3 & 4.4 : Piramida Dhahsur.....
- Gambar 5.1 & 5.2 : Piramida Agung Giza.....
- Gambar 5.3, 5.4 & 5.5: Denah Piramida Agung Giza.....
- Gambar 6.1 6.2 : Sphinx.....
- Gambar 7 : Mumi.....
- Gambar 8.1 : Museum Mesir.....
- Gambar 8.2 : Iskandariyah.....
- Gambar 8.3 : Teater Terbuka.....
- Gambar 8.4 : Masjid Abu Al-Abas.....
- Gambar 8.5 : Istana Almontazah.....
- Gambar 8.6 : Benteng Qait Bay.....
- Gambar 8.7 : Museum Luxor.....
- Gambar 8.8 : Kuil Karnak.....

Gambar 8.9	: Kuil Luxor.....
Gambr 8.10	: Lembah Para Raja.....
Gambar 8.11	: Bendungan Aswan.....
Gambar 8.12	: Museum Aswan.....
Gambar 8.13	: Abu Simbel.....
Gambar 8.14	: Kuil Isis.....
Gambar 8.15	: Sungai Nil.....



## ABSTRAK

Nama : Retno Kurniasih  
Program Studi : Arab  
Judul : Piramida: Peninggalan Budaya dari Peradaban Mesir Kuno

Skripsi ini membahas tentang kebudayaan Mesir Kuno dan pembangunan Piramida. Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan dengan jelas bagaimana budaya Mesir Kuno terlihat sangat unik dengan peninggalannya yang bersejarah yaitu Piramida. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif analitis yaitu penulis memberikan gambaran dan menganalisis kebudayaan Mesir Kuno dan pembangunan Piramida. Untuk menunjang penelitian, penulis juga memperkaya data ini dengan menggunakan metode kepustakaan. Untuk kebutuhan analisis, penulis menggunakan teori yang diterapkan oleh Koentjaraningrat yang dalam karyanya banyak membahas tentang manusia dan budaya. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa Mesir kuno adalah peradaban tertua yang sangat maju. Hal ini terbukti dengan adanya peninggalan budaya yang bersejarah seperti Piramida.

Kata kunci:

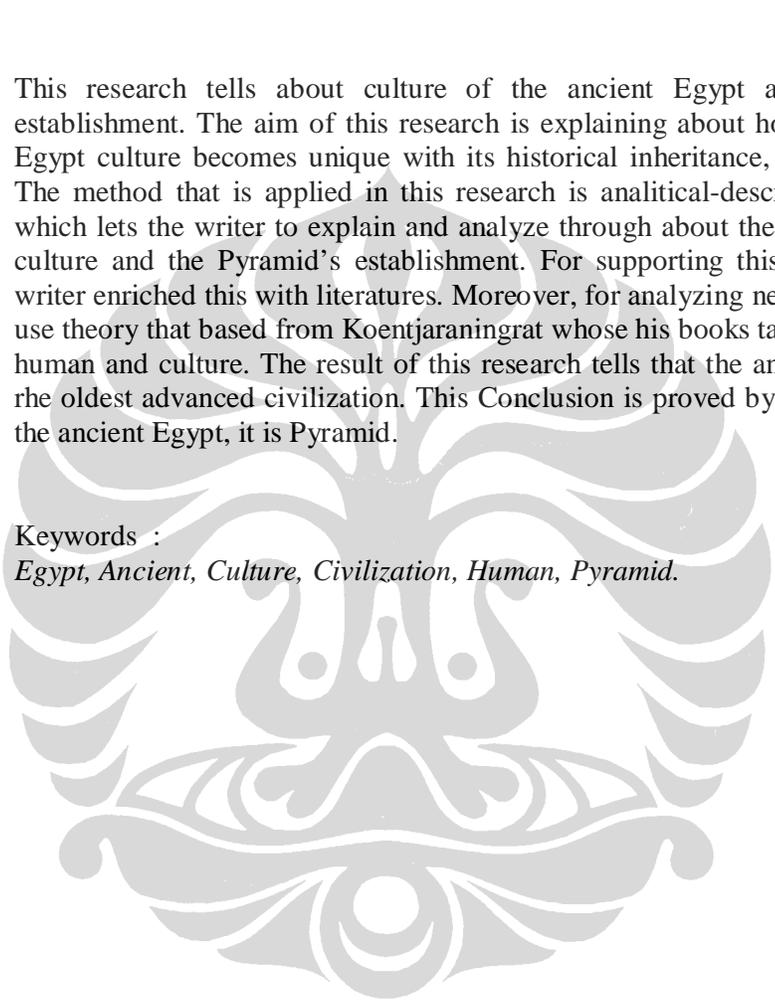
*Mesir, Kuno, Budaya, Peradaban, Manusia, Piramida.*

## ABSTRACT

Name : Retno Kurniasih  
Study Program : Arabic  
Title : Pyramid: Cultural Inheritance of the Ancient Egypt  
Civilization

This research tells about culture of the ancient Egypt and Pyramid's establishment. The aim of this research is explaining about how the ancient Egypt culture becomes unique with its historical inheritance, it is Pyramid. The method that is applied in this research is analitical-descriptive-method which lets the writer to explain and analyze through about the ancient Egypt culture and the Pyramid's establishment. For supporting this research, the writer enriched this with literatures. Moreover, for analyzing needs, the writer use theory that based from Koentjaraningrat whose his books talk much about human and culture. The result of this research tells that the ancient Egypt is rhe oldest advanced civilization. This Conclusion is proved by inheritance of the ancient Egypt, it is Pyramid.

Keywords :  
*Egypt, Ancient, Culture, Civilization, Human, Pyramid.*



## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Republik Arab Mesir, lebih di kenal sebagai Mesir, adalah sebuah negara yang sebagian besar wilayahnya terletak di Afrika bagian Timur Laut. Dengan luas wilayah sekitar 997.739 km<sup>2</sup>, Mesir mencakup Semenanjung Sinai. Sebagian besar wilayahnya terletak di Afrika Utara. Mesir berbatasan dengan Libya di sebelah Barat, Sudan di Selatan, jalur Gaza dan Israel di Utara-Timur. Perbatasannya dengan perairan ialah Laut Tengah di Utara dan Laut Merah di Timur. Mayoritas penduduk Mesir menetap di pinggir Sungai Nil. Sebagian besar daratan merupakan bagian dari gurun Sahara yang jarang dihuni.<sup>1</sup> Walaupun Mesir terletak di Afrika Utara, tetapi sejak dahulu negeri lembah Nil itu tidak mau dimasukkan ke wilayah Afrika Utara, karena mempunyai perkembangan budaya dan peradabannya sendiri sejak zaman Fir'aun.<sup>2</sup>

Seluruh bangsa Semit yang mengitari Mesir menyebut negeri ini dengan nama *Misr*, begitu pula dengan bangsa Assyria. Sedangkan bangsa Aram menyebutnya *Misrayin*, dan bangsa Ibrani menyebut negeri ini dengan nama Misrayem. *Misr* dalam bahasa Semit berarti batas. Bangsa-bangsa Semit yang terdiri dari bangsa-bangsa Assyria, Aram, Ibrani, dan Arab menyebut daerah yang berada di perbatasan mereka sebagai *Misr*, dan menyebut orang-orangnya *Misriyiin*. Sebagaimana kata Finish dalam bahasa Latin yang berarti juga batas. Sedangkan orang-orang Qibti menyebut negeri ini di zaman dahulu dengan istilah Kemy, yang berarti hitam atau tanah yang hitam. Adapun orang-orang Assyria dalam peninggalan-peninggalan prasasti Venekia menyebut negeri ini sebagai Hecobtah yang di ambil dari sebutan orang-orang Mesir sendiri buat ibukota kerajaan mereka dulu, yaitu *Menaf* atau *Memphis* yang berarti *Bait* atau persemayaman Roh Bietah. Bietah adalah Tuhan Mesir yang menangani serta melindungi perindustrian di masa dahulu. Sementara orang-orang Yunani

---

<sup>1</sup> "Mesir". <http://id.wikipedia.org/wiki/Mesir>, diakses pada tanggal 29 Jan 2009 jam 11:28.

<sup>2</sup> Dr. Mufrodi Ali, *Islam di Kawasan Kebudayaan Arab*, Jakarta : Logos Wacana Ilmu, 1997. hlm. 4.

menyebut Mesir dengan nama Egyptus yang mereka dengar dan ambil dari orang-orang sebelumnya sejak masa dahulu.<sup>3</sup>

Salah satu faktor penting yang berhubungan dengan lahirnya peradaban manusia adalah sungai. Asia dan Afrika adalah benua yang melahirkan peradaban tertua, umumnya di lembah-lembah sungai misalnya lembah Sungai Nil di Mesir.<sup>4</sup> Banjir yang melanda lembah sungai dapat membawa dua akibat yaitu penderitaan bagi umat manusia karena dapat menenggelamkan rumah dan harta benda. Di sisi lain banjir juga membawa hikmah. Apabila air surut, banjir tersebut akan meninggalkan lumpur yang membawa kesuburan. Manusia yang tinggal di lembah sungai berusaha menaklukkan tantangan alam tersebut agar bermanfaat bagi kehidupannya. Oleh karena itu lahirlah peradaban lembah sungai.

Peradaban lembah Nil lahir disebabkan kesuburan tanah di sekitar lembah sungai yang diakibatkan oleh banjir yang membawa lumpur. Kemudian manusia tertarik untuk mulai hidup dan membangun peradaban di tempat tersebut. Peradaban lembah sungai Nil dibangun oleh masyarakat Mesir Kuno.<sup>5</sup> Bagi masyarakat Mesir, sungai Nil merupakan sumber utama untuk kehidupan masyarakat dan budayanya. Hal ini sesuai dengan ucapan Herodotus<sup>6</sup> yang terkenal dan tetap diingat sampai sekarang, "*Egypt is the gift of the Nile*", yang berarti bahwa eksistensi Mesir adalah berkat sungai Nil.

Peradaban Mesir Kuno didasari atas kontrol keseimbangan yang baik antara sumber daya alam dan manusia. Ada beberapa hal yang dapat membuktikannya, pertama, irigasi yang teratur terhadap Lembah Nil; kedua, eksploitasi mineral dari lembah dan wilayah gurun di sekitarnya; ketiga, perkembangan awal sistem tulisan dan literatur independen; keempat, organisasi proyek kolektif; kelima, perdagangan dengan wilayah Afrika Timur dan Tengah serta Mediterania Timur; dan aktivitas militer yang menunjukkan karakteristik kuat hegemoni kerajaan dan dominasi wilayah terhadap kebudayaan tetangga pada

<sup>3</sup>"Asal Nama Mesir". <http://www.acehforum.or.id>, diakses pada tanggal 29 Jan 2009 jam 11:28.

<sup>4</sup>"Mesir". <http://id.wikipedia.org/wiki/Mesir>, diakses pada tanggal 29 Jan 2009 jam 11:28.

<sup>5</sup>"Mesir". <http://id.wikipedia.org/wiki/Mesir>, diakses pada tanggal 29 Jan 2009 jam 11:28.

<sup>6</sup> Herodotus adalah seorang ahli sejarah Yunani yang hidup pada abad ke-5 SM ( $\pm$  484 SM-425 SM). Ia dikenal karena tulisannya "Sejarah", suatu kumpulan cerita mengenai berbagai tempat dan orang yang ia kumpulkan sepanjang perjalanannya. Karena karya ini ia sering disebut sebagai Bapak Sejarah. "Herodotus". <http://id.wikipedia.org/wiki/Herodotus>, diakses pada tanggal 27 Nov 2009 jam 18:50.

beberapa periode berbeda.<sup>7</sup> Di Mesir terdapat banyak peninggalan budaya, contohnya yaitu Piramida<sup>8</sup>. Piramida raksasa Mesir merupakan salah satu dari tujuh keajaiban dunia saat ini, sejak dahulu di pandang sebagai bangunan yang misterius dan megah oleh orang-orang.<sup>9</sup> Saat ini Piramida menjadi salah satu objek wisata yang terkenal di Mesir.

Penulis mengambil judul “Piramida: Peninggalan Budaya dari Peradaban Mesir Kuno” karena tema yang berkaitan dengan judul sangat menarik untuk dibahas lebih mendalam dan penulis belum menemukan skripsi dengan tema yang sama di lingkungan Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia (FIB UI), terutama di Program Studi Arab. Peninggalan budaya dari peradaban Mesir Kuno, Piramida serta *sphinx* memiliki daya tarik tersendiri untuk digali dan dianalisis. Mulai dari sejarah terbentuknya peradaban Mesir Kuno sampai Piramida sebagai salah satu peninggalan budayanya, seperti yang tertulis dalam judul.

## 1.2 Masalah

Rumusan masalah dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Apa saja kebudayaan Mesir Kuno?
2. Apa dampak Piramida bagi sektor pariwisata Mesir?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menjelaskan kepada pembaca mengenai kebudayaan Mesir Kuno.
2. Untuk menjelaskan kepada pembaca mengenai Piramida dan dampaknya bagi sektor pariwisata Mesir.

---

<sup>7</sup> “Mesir Kuno”. [http://id.wikipedia.org/wiki/Mesir\\_Kuno](http://id.wikipedia.org/wiki/Mesir_Kuno) – 47, diakses pada tanggal 29 Jan 2009 jam 11:28.

<sup>8</sup> Piramida adalah bangunan dari batu yang berbentuk limas sebagai tempat penyimpanan mumi raja-raja Mesir dahulu. Hasan Alwi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* , Edisi Ketiga Cetakan Kedua, Jakarta: Balai Pustaka, 2002. hlm. 878.

<sup>9</sup>“Piramida Mesir: Mahakarya Manusia Raksasa”. <http://Erabaru.or.id>, diakses pada tanggal 5 Maret 2009 jam 15:20.

## 1.4 Ruang Lingkup

Berdasarkan uraian yang dipaparkan sebelumnya, maka yang menjadi fokus dalam penulisan skripsi ini adalah budaya masyarakat Mesir Kuno, Piramida dan pariwisata. Pada bab isi yang pertama, ruang lingkungannya adalah kebudayaan Mesir Kuno. Kemudian fokus pembahasan dipersempit menjadi pembangunan Piramida Mesir yang dimulai pada periode Kerajaan Lama sekitar tahun 2660 SM-2180 SM.<sup>10</sup> Pada bab isi yang terakhir, ruang lingkungannya adalah Piramida sebagai peninggalan budaya dari zaman kuno dikaitkan dengan sektor pariwisata.

## 1.5 Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam proses penulisan skripsi ini berupa buku, artikel, dan internet. Di bawah ini adalah beberapa sumber yang memberikan data-data yang berkaitan dengan tema skripsi penulis dan kemudian dijadikan bahan penulisan skripsi ini. Data-data tersebut berasal dari buku yang berjudul *Seri Penerbitan Sejarah Peradaban Manusia Zaman Mesir Kuno I*, Karangan Y. Achadiati S.<sup>11</sup> Buku ini membahas mengenai tatanan politik masyarakat Mesir Kuno, tatanan kehidupan dan keadaan alam Mesir: Karakteristik orang Mesir, kehidupan keluarga dan sistem pendidikan; karya seni: pohon papyrus; kemajuan ilmu pengetahuan : matematika dan astronomi, huruf Hieroglif; tatanan religius : pemujaan dewa dan hewan, proses pembuatan mumi dan penguburan Fir'aun, legenda Osiris; *sphinx*.

Selain itu, penulis juga mendapatkan buku yang berjudul *Aku ingin Tahu Mengapa Orang Mesir Membangun Piramida dan Banyak Pertanyaan Lain*

<sup>10</sup> Dalam buku Thames and Hudson, *EGYPT to the end of the Old Kingdom*, London: Jarrold and Sons LTD Norwich, 1965. Editor: Stuart Piggott. Periode Kerajaan Lama berlangsung dari tahun 2700 SM- 2810 SM. Sedangkan di situs internet "Daftar Raja Mesir Kuno". [http://wapedia.mobi/id/Daftar\\_Raja\\_Mesir\\_Kuno?t=4](http://wapedia.mobi/id/Daftar_Raja_Mesir_Kuno?t=4), diakses pada tanggal 27 Nov 2009 jam 18:50 tertulis bahwa Kerajaan Mesir Lama berlangsung dari tahun 2686 SM-2181 SM dan di situs internet "Peradaban Lembah Sungai Nil". [http://id.wikipedia.org/wiki/Peradaban\\_lembah\\_sungai\\_Nil](http://id.wikipedia.org/wiki/Peradaban_lembah_sungai_Nil), diakses pada tanggal 29 Jan 2009 jam 11:28 tertulis periode Kerajaan Mesir Kuno berlangsung dari tahun 2660 SM- 2180 SM.

<sup>11</sup> Y. Achadiati, S., Indah Rimbawati, dan Ali Anwar. *Seri Penerbitan Sejarah Peradaban Manusia Zaman Mesir Kuno I*, Jakarta: Multiguna CV, 1991.

*Tentang Bangsa Mesir Kuno*, karangan Philip Steele.<sup>12</sup> Buku ini membahas keberadaan bangsa Mesir Kuno, Fir'aun, mumi, Piramida, kehidupan, dan gaya hidup masyarakat Mesir Kuno, serta aksara Mesir Kuno. Ada pula buku yang berjudul *EGYPT to the end of the Old Kingdom*, karangan Thames dan Hudson.<sup>13</sup> Buku ini membahas mengenai Dinasti-dinasti Mesir Kuno dari sebelum berbentuk Dinasti dengan fokus pembahasan yang terletak pada Kerajaan Lama. Buku *Ancient Egypt Its Culture and History*, karangan J.E Manchip White atau M.A Cantab<sup>14</sup> juga membahas tentang Mesir Kuno dari segi budaya dan sejarah antara lain, Sungai Nil, Fir'aun, Piramida, dan arsiteknya.

Penulis menggunakan Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi ke-3 yang diterbitkan oleh Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka untuk memperjelas istilah-istilah penting yang terdapat dalam skripsi ini. Sebagai contoh, penulis menjelaskan definisi dari Piramida adalah bangunan dari batu yang berbentuk limas sebagai tempat penyimpanan mumi raja-raja Mesir dahulu.<sup>15</sup> Selain itu, penulis juga menggunakan sumber data yang berasal dari internet, diantaranya: tentang definisi Piramida Mesir adalah sebutan untuk Piramida yang terletak di Mesir yang dikenal sebagai negeri Piramida sekalipun ditemukan situs yang berupa bangunan berbentuk Piramida dalam jumlah besar di Semenanjung Yucatan yang merupakan pusat peradaban Maya.<sup>16</sup> Ada pula situs yang menjelaskan bahwa Asia dan Afrika adalah benua yang melahirkan peradaban tertua, umumnya di lembah-lembah sungai misalnya lembah Sungai Nil di Mesir.<sup>17</sup>

<sup>12</sup>Philip Steele, *Aku ingin Tahu Mengapa Orang Mesir Membangun Piramida dan Banyak Pertanyaan Lain Tentang Bangsa Mesir Kuno*. Trans. Joni Setiawan. London: Kingfisher Publications plc, 2003. Trans. Indonesia: PT. Pabrik Kertas Tjiwi Kimia, Tbk, 2004.

<sup>13</sup>Thames and Hudson, *EGYPT to the end of the Old Kingdom*, London: Jarrold and Sons LTD Norwich, 1965. Editor: Stuart Piggott.

<sup>14</sup>White (M.A Cantab), J.E., Manchip *Ancient Egypt Its Culture and History*, New York: Publication, Inc., 1970.

<sup>15</sup>Hasan Alwi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* Edisi Ketiga Cetakan Kedua, Jakarta: Balai Pustaka, 2002. hlm. 878.

<sup>16</sup>"Piramida dan Sphinx, Bangunan Berperadaban Tinggi". <http://my.opera.com/aktif-kreatif/blog/Piramida-dan-sphinx-bangunan-berperadaban-tinggi>, diakses pada tanggal 20 Mei 2009 jam 17:21.

<sup>17</sup>"Mesir". <http://id.wikipedia.org/wiki/Mesir>, diakses pada tanggal 29 Jan 2009 jam 11:28.

## 1.6 Landasan Teori

Landasan teori sangat penting dalam penulisan sebuah karya ilmiah, oleh karena itu penulis menggunakan beberapa teori yang dapat melandasi tema skripsi ini. Teori tersebut antara lain terdapat pada buku yang berjudul *Pengantar Antropologi I* karangan Koentjaraningrat,<sup>18</sup> salah satu babnya membahas tentang unsur-unsur kebudayaan. Menurut Koentjaraningrat ada tujuh unsur kebudayaan universal, yaitu pertama, sistem religi yang meliputi sistem keagamaan, sistem nilai dan pandangan hidup, komunikasi keagamaan dan upacara keagamaan; kedua, sistem kemasyarakatan atau organisasi sosial yang meliputi kekerabatan, asosiasi dan perkumpulan, sistem kenegaraan, sistem kesatuan hidup, dan perkumpulan; ketiga, sistem pengetahuan yang meliputi pengetahuan tentang flora dan fauna, waktu, ruang dan bilangan, tubuh manusia, dan perilaku antar sesama manusia; keempat, bahasa yaitu alat komunikasi yang berbentuk lisan dan tulisan; kelima, kesenian yang meliputi seni patung/pahat, relief, lukis dan gambar, rias, vokal, musik, bangunan, kesusastraan, dan drama; keenam, sistem mata pencaharian hidup atau sistem ekonomi yang meliputi berburu dan mengumpulkan makanan, bercocok tanam, perikanan, peternakan, perdagangan; ketujuh, sistem peralatan hidup atau teknologi yang meliputi produksi, distribusi, transportasi, peralatan komunikasi, peralatan konsumsi dalam bentuk wadah, pakaian dan perhiasan, tempat berlindung dan perumahan, senjata.

Bekerja dan berkarya menunjukkan bahwa manusia itu berbudaya. Kebudayaan berasal kata “budaya”. Budaya diambil dari bahasa Sanskerta “buddhayah” sebagai bentuk jamak dari “buddhi” yang berarti budi atau akal.<sup>19</sup> Landasan teori yang digunakan dalam penulisan skripsi ini meliputi aspek budaya. Sehingga penulis menggunakan konsep dari Koentjaraningrat yang mengemukakan bahwa kebudayaan itu merupakan perkembangan dari majemuk “budi-daya”, artinya daya dari budi, kekuatan dari akal. Beliau merumuskan definisi kebudayaan itu sebagai “keseluruhan gagasan dan karya manusia yang harus dibiasakannya sebagai belajar, beserta keseluruhan dari hasil budi dan

<sup>18</sup> Koentjaraningrat, *Pengantar Antropologi I*, Jakarta: Penerbit Raneka Cipta, 1996. hlm 15-30

<sup>19</sup> Abdulkadir Muhammad S. H., *Ilmu Budaya Dasar*, Jakarta : Fajar Agung, 1992. hlm. 20.

karyanya itu”. Kebudayaan itu adalah keseluruhan dari apa yang pernah dihasilkan oleh manusia karena pemikiran dan karyanya<sup>20</sup>

Mengenai pengertian budaya sejauh ini memang tidak ada keseragaman. Orang awam menyamakan pengertian budaya dengan karya seni, misalnya tari-tarian, pakaian, seni pahat, seni lainnya, dan adat istiadat. Pada masa kini ada penyesuaian pendapat, bahwa budaya ditanggapi sebagai suatu kata kerja yang dinamis. Suatu proses belajar yang berlanjut terus-menerus dengan aspek kreativitas dan disintegrasinya.<sup>21</sup>

Kebudayaan berkaitan erat dengan peradaban. Istilah peradaban dalam bahasa Inggris disebut *Civilization*. Istilah peradaban sering di pakai untuk menunjukkan pendapat dan penilaian kita terhadap perkembangan kebudayaan. Pada waktu perkembangan kebudayaan mencapai puncaknya berwujud unsur-unsur budaya yang bersifat halus, indah, tinggi, sopan, luhur dan sebagainya, maka masyarakat pemilik kebudayaan tersebut dikatakan telah memiliki peradaban yang tinggi. Dengan batasan-batasan pengertian di atas maka istilah peradaban sering di pakai untuk hasil-hasil kebudayaan seperti: kesenian, ilmu pengetahuan dan teknologi, adat sopan santun serta pergaulan. Selain itu juga kepandaian menulis, organisasi bernegara serta masyarakat kota yang maju dan kompleks. Tinggi rendahnya peradaban suatu bangsa sangat dipengaruhi oleh faktor pendidikan, kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan. Tiap-tiap masyarakat atau bangsa dimanapun selalu berkebudayaan, akan tetapi tidak semuanya memiliki peradaban yang tinggi. Contoh bangsa-bangsa yang memiliki peradaban yang tinggi pada masa lampau adalah yang tinggal di lembah sungai Nil, lembah sungai Eufkrat Tigris, lembah sungai Indus dan lembah sungai Hoang Ho.<sup>22</sup>

Dengan mengenal sejarah peradaban manusia maka kita akan memahami betapa panjang dan sulitnya lika-liku yang dihadapi manusia untuk meningkatkan dirinya. Di satu pihak manusia dihadapkan pada tantangan alam yang maha dahsyat untuk dimanfaatkannya, di lain pihak mereka dihadapkan pada dorongan-

---

<sup>20</sup> Koentjaraningrat, *Kebudayaan, Mentalitas, dan Pembangunan*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 1974. hlm. 5, 20, dan 21.

<sup>21</sup> Y. Achadiati S., *Op. Cit.*, hlm. 2.

<sup>22</sup> M. Sri Muryaningsih, *Peradaban Kuno Asia dan Afrika I*, hlm. 11.

dorongan destruktif yang ada pada dirinya sendiri. Adalah suatu karunia besar bahwa pada diri manusia masih ada daya-daya yang kreatif-konstruktif di dalam menghadapi masalah tersebut. Sehingga manusia mampu mengubah segala hal yang negatif menjadi positif bagi seluruh kemanusiaan. Dengan demikian terwujudlah peradaban manusia.<sup>23</sup>

Selain aspek budaya, penulis juga menggunakan aspek pariwisata. Dalam buku yang berjudul *Universal Tourism Enriching or Degrading Culture* pada halaman kelima di subbab *Marketing Cultural Tourism* dikatakan:

“In Dealing with culture and the market, it is often forgotten that the role of culture tourism is not primarily that of conservation or preservation tool but rather it has to be an economic generator.”<sup>24</sup>

Teori ini menjelaskan bahwa dalam hal yang berhubungan dengan kebudayaan dan perekonomian, ada hal yang sering terlupakan yaitu tujuan dari pariwisata yaitu khususnya pariwisata budaya tidak hanya dengan pemeliharaan maupun pelestarian saja, akan tetapi penggerak ekonomi juga perlu diperhatikan.

Masih dalam buku yang sama,<sup>25</sup> Prof. Geoffrey Wall, seorang peneliti senior dari Faculty of Environmental Studies, University of Waterloo, Ontario, Canada mengatakan bahwa pariwisata dan budaya merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan, bahkan dalam jangka waktu yang lama sekali pun.

## 1.7 Metode Penelitian

Dalam melakukan suatu penelitian diperlukan metode untuk mencapai tujuan yang diharapkan dari penelitian tersebut. Alat yang digunakan dalam penulisan ini adalah studi kepustakaan (*Library Research*)<sup>26</sup> yaitu dengan mencari kemudian membaca data-data pustaka yang dapat dijadikan referensi dalam penulisan skripsi ini. Peneliti mendapatkan data-data tersebut dari buku, artikel, jurnal ilmiah, majalah yang berkaitan dengan tema skripsi ini. Data-data pustaka tersebut didapat dari Perpustakaan Fakultas Ilmu Pengatahuan Budaya Universitas Indonesia, Perpustakaan Pusat Universitas Indonesia, Perpustakaan Nasional

<sup>23</sup> Y. Achadiati.S., *Loc. Cit.*

<sup>24</sup> Wiendu Nuryanti, dkk, *Universal Tourism Enriching or Degrading Culture*, Jogjakarta: Gajah Mada University Press, 1992, hlm. 115.

<sup>25</sup> *Ibid.*

<sup>26</sup> Dudung Abdurrahman, *Metode Penelitian Sejarah*, Jakarta: PT. Logos Wacana Ilmu, 1999. hlm. 91.

Republik Indonesia, Perpustakaan Departemen Wisata dan Budaya Republik Indonesia, Perpustakaan Iman Jama' dan Toko Buku Gramedia. Selain dari data-data pustaka, peneliti juga mencari sumber-sumber lain dari media elektronika seperti internet.

Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini ada tiga macam yaitu, tahap pertama yang dilakukan adalah pengumpulan data. Pada tahap ini penulis menggunakan metode studi kepustakaan yang meliputi pengumpulan sumber-sumber kepustakaan yang berkenaan dengan tema penelitian. Tahap kedua yang dilakukan adalah pengolahan data. Dalam tahap ini seluruh hasil yang diperoleh dari studi kepustakaan dianalisis oleh peneliti. Tahap berikutnya adalah penafsiran data, yaitu menarik kesimpulan sesuai dengan permasalahan dan tujuan penelitian karena penelitian ini bersifat deskriptif analitis.<sup>27</sup>

### **1.8 Sistematika Penulisan**

Penulisan pada skripsi ini terdiri atas lima bab. Bab 1 adalah pendahuluan yang terdiri dari subbab: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penulisan, ruang lingkup penelitian, metode penulisan, landasan teori, tinjauan pustaka, sistematika penulisan.

Bab 2 Membahas kebudayaan Mesir Kuno, yang terdiri atas subbab: sistem religi, sistem kemasyarakatan, pengetahuan, bahasa, kesenian, mata pencaharian, peralatan hidup, dan teknologi.

Bab 3 Membahas Pembangunan Piramida Mesir terdiri dari atas subbab sejarah Kerajaan Lama Mesir Kuno terdiri dari raja Mesir Kuno, Piramida Mesir, teknik bangunan.

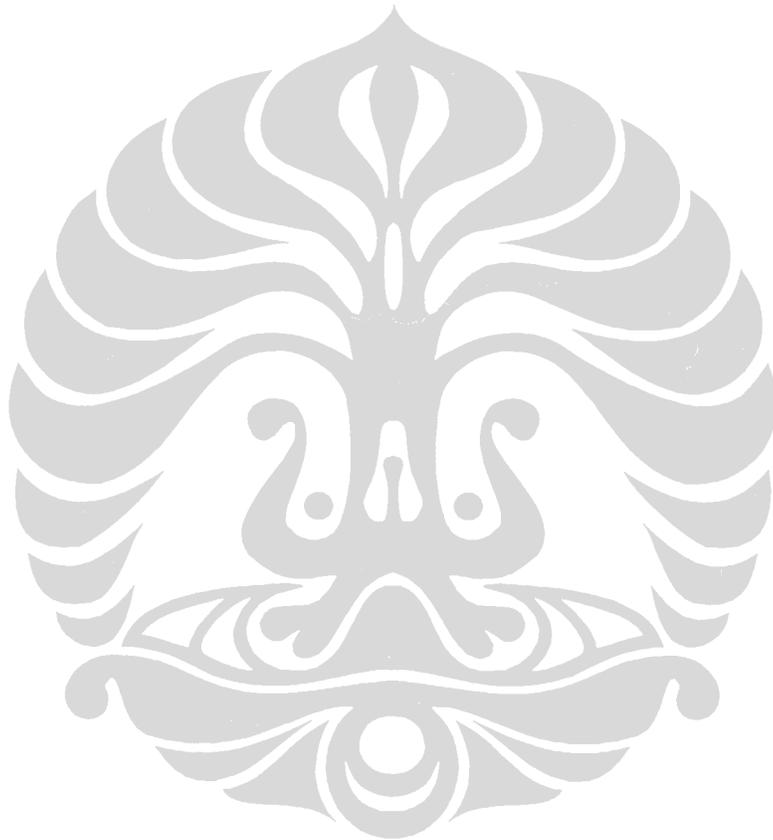
Bab 4 Membahas dampak Piramida sebagai objek wisata, terdiri atas subbab lokasi Piramida, dampak Piramida sebagai objek wisata.

Bab 5 Penutup merupakan bab terakhir dari skripsi ini yang berisi uraian dari bab-bab sebelumnya terdiri atas kesimpulan dari seluruh pembahasan yang telah dilakukan sesuai dengan tujuan penelitian dan ruang lingkungannya. Selain

---

<sup>27</sup>Metodologi deskriptif analitis, yaitu suatu metode yang dilakukan dengan memberikan gambaran atau deskripsi data, kemudian mengadakan analisis terhadap data tersebut. Data yang ada dijelaskan secara umum terlebih dahulu, kemudian dijelaskan secara khusus. Dudung Aburrahman. *Loc. Cit.*

kesimpulan, terdapat pula saran mengenai hal-hal yang masih perlu dan belum diteliti. Pada bagian akhir penulis juga melampirkan daftar pustaka dan beberapa lampiran untuk melengkapi penjelasan dalam skripsi ini.



## BAB 2

### KEBUDAYAAN MESIR KUNO

#### 2.1 Sistem Religi

Mesir Kuno adalah suatu peradaban kuno di bagian Timur Laut Afrika. Peradaban ini terpusat sepanjang pertengahan hingga hilir Sungai Nil yang mencapai kejayaannya pada sekitar abad ke-2 SM, pada masa periode Kerajaan Baru. Daerahnya mencakup wilayah Delta Nil<sup>28</sup> di Utara, hingga Jebel Barkal di Katarak Keempat Nil. Pada beberapa zaman tertentu, peradaban Mesir meluas hingga bagian Selatan Levant, Gurun Timur, pesisir pantai Laut Merah, Semenanjung Sinai, serta Gurun Barat terpusat pada beberapa oasis.<sup>29</sup> Peradaban Mesir Kuno berkembang selama kurang lebih tiga setengah abad. Di mulai dengan kelompok-kelompok yang ada di Lembah Nil sekitar 3150 SM, peradaban ini berakhir pada sekitar 31 SM, sewaktu Kekaisaran Romawi<sup>30</sup> awal menaklukkan wilayah Mesir Ptolemi sebagai bagian provinsi Romawi.<sup>31</sup>

Peradaban lembah sungai Nil di Mesir, Afrika, lahir disebabkan kesuburan tanah disekitar lembah sungai yang diakibatkan oleh banjir yang membawa lumpur. Hal inilah yang menarik perhatian manusia untuk mulai hidup dan membangun peradaban di tempat tersebut. Peradaban lembah sungai Nil dibangun oleh masyarakat Mesir Kuno. Sungai Nil adalah sungai terpanjang di dunia yaitu mencapai 6400 kilometer. Sungai Nil bersumber dari mata air di dataran tinggi atau pegunungan Kilimanjaro di Afrika Timur.<sup>32</sup>

<sup>28</sup> Delta Nil adalah sebuah delta yang terbentuk dari Utara Mesir dimana Sungai Nil bermuara ke Laut Tengah. Ini merupakan salah satu delta terbesar di dunia yang terbentang dari Iskandariyah di bagian Barat sampai ke Port Said di bagian Timur yang meliputi sekitar 240 km garis pantai Laut Tengah dan merupakan daerah agrikultural. diukur dari Utara ke Selatan delta ini memiliki panjang sekitar 160 km. "Mesir Kuno". [http://www.wikipedia.org/wiki/Mesir\\_Kuno\\_-\\_47k](http://www.wikipedia.org/wiki/Mesir_Kuno_-_47k), diakses pada 29 Jan 2009 jam 11:52.

<sup>29</sup> "Mesir Kuno". [http://www.wikipedia.org/wiki/Mesir\\_Kuno\\_-\\_47k](http://www.wikipedia.org/wiki/Mesir_Kuno_-_47k), diakses pada 29 Jan 2009 jam 11:52.

<sup>30</sup> Kekaisaran Romawi berdiri pada tahun 30 SM, Octavianus yang memakai gelar Augustus menjadi kaisar pertama. Dengan demikian berakhirilah kekuasaan Republik Romawi. Mukhtar Yahya, *Perpindahan-Perpindahan Kekuasaan di Timur Tengah Sebelum Lahir Agama Islam*, Jakarta: PT. Bulan Bintang, 1985. hlm. 445.

<sup>31</sup> *Ibid.*

<sup>32</sup> "Peradaban Lembah Sungai Nil".

[http://id.wikipedia.org/wiki/Peradaban\\_lembah\\_sungai\\_Nil](http://id.wikipedia.org/wiki/Peradaban_lembah_sungai_Nil), diakses pada 29 Jan 2009 jam 11:52.

Sungai Nil mengalir dari arah Selatan ke Utara bermuara ke Laut Tengah. Ada empat negara yang dilewati sungai Nil yaitu Uganda, Sudan, Ethiopia dan Mesir. Setiap tahun sungai Nil selalu banjir. Luapan banjir itu menggenangi daerah di kiri kanan sungai, sehingga menjadi lembah yang subur selebar antara 15 sampai 50 kilometer. Di sekeliling lembah sungai adalah gurun. Batas Timur adalah gurun Arabia di tepi Laut Merah. Batas Selatan terdapat gurun Nubia di Sudan, batas barat adalah gurun Libia. Kemudian batas Utara Mesir adalah Laut Tengah. Menurut mitos, air sungai yang mengalir terus tersebut adalah air mata Dewi Isis yang selalu sibuk menangis dan menyusuri sungai Nil untuk mencari jenazah puteranya yang gugur dalam pertempuran. Namun secara ilmiah, air tersebut berasal dari gletsyer yang mencair dari pegunungan Kilimanjaro sebagai hulu sungai Nil. Peranan sungai Nil begitu penting bagi lahirnya kehidupan masyarakat di lembah sungai tersebut.

Lembah sungai Nil yang subur mendorong masyarakat untuk bertani. Air sungai Nil dimanfaatkan untuk irigasi dengan membangun saluran air, terusan-terusan dan waduk. Air sungai dialirkan ke ladang-ladang milik penduduk dengan distribusi yang merata. Untuk keperluan irigasi dibuatlah organisasi pengairan yang biasanya diketuai oleh para tuan tanah atau golongan feodal.<sup>33</sup>

Masyarakat Mesir mengenal agama dan kepercayaan yang bersifat politeisme.<sup>34</sup> Menurut Orang Mesir, kehidupan dan kematian tidaklah terlepas dari kehendak dewa. Sebelum munculnya Fir'aun, orang Mesir sangat percaya dan menghormati hewan. Misalnya kebuasan singa, kekuatan buaya, serta kemesraan induk sapi ketika memberikan perawatan kepada anaknya, dan sebagainya. Alam yang mempunyai kekuatan dan keajaiban dianggap memiliki kekuatan kedewaan, sehingga dewa-dewi bermunculan terus sepanjang sejarah Mesir dan kerap kali diwujudkan dalam bentuk binatang. *Toth*, merupakan dewa kearifan dan pengetahuan, pencipta tulisan, sang wasir, dan juru tulis resmi di akhirat. Beliau dilambangkan sebagai burung Upih-upih dan Babun. Lalu *Knum*, yaitu dewa pencipta yang digambarkan sebagai domba jantan, hewan yang di anggap subur

<sup>33</sup>“Peradaban Lembah sungai Nil”. [http://id.wikipedia.org/wiki/Peradaban\\_lembah\\_sungai\\_Nil](http://id.wikipedia.org/wiki/Peradaban_lembah_sungai_Nil) diakses pada 29 Jan 2009 jam 11:52.

<sup>34</sup>Politeisme adalah Kepercayaan atau pemujaan lebih dari satu Tuhan. Hasan Alwi, *Op. Cit*, hlm. 886.

oleh orang Mesir. *Anubis* sebagai dewa penjaga makam diwujudkan dalam bentuk serigala yang duduk terbujur. *Sobek* yaitu dewa air di kota-kota berwujud buaya. *Basset* sebagai dewi delta sungai Nil berwujud burung rajawali. Hewan-hewan yang dilambangkan sebagai dewa-dewi ini di pelihara hidup-hidup di dalam kuil dan istana, serta di manjakan dalam kemewahan.<sup>35</sup>

Selain hewan, orang Mesir pun percaya pada kekuatan alam yang dianggapnya dewa. Matahari adalah salah satu kekuatan alam yang sangat dihormati karena mereka menganggap matahari merupakan sumber penghidupan yang sangat berjasa, yang melambangkan dewa Ra atau dewa perlindungan, keadilan dan penjunjung kekuatan moral dunia. Untuk memujanya, maka didirikanlah Obelisk-obelisk<sup>36</sup> di atasnya. Tempatnya di kota Heliopolis. Selain Ra, orang Mesir pun mengenal *Osiris* yang dipuja sebagai dewa kehidupan alam, banjir, gandum, dan penguasa alam arwah. Osiris adalah putera dewa Ra. Beristrikan adiknya yang bernama *Isis* dan mempunyai anak bernama *Horus*.<sup>37</sup>

## 2.2 Sistem Kemasyarakatan

Perkawinan dan ikatan keluarga di kalangan orang Mesir Kuno secara umum tidak jauh berbeda dengan perkawinan yang berlaku di seluruh dunia saat ini. Orang Mesir Kuno mengadakan perkawinan sebagai sebuah ikatan suci. Hal ini telah terlihat jelas dalam banyak patung dan tulisan yang menggambarkan laki-laki dan perempuan dalam suatu hubungan di mana keduanya bergantung satu sama lain. Banyak mitos tentang perkawinan orang Mesir Kuno dan telah ditemukan praktek yang tidak benar. Untuk waktu yang lama banyak orang berpikir bahwa orang Mesir akan mengambil banyak istri. Hal ini telah terbukti sebagian besar benar. Beberapa raja akan mengambil banyak istri dalam rangka untuk menghasilkan ahli waris jika turun tahta.<sup>38</sup> Namun, orang-orang biasa akan mengambil istri lebih dari satu dengan alasan istrinya tidak bisa menghasilkan anak. Tetapi, ada pula yang memilih untuk mengadopsi anak.

<sup>35</sup> Y. Achadiati S., *Op. Cit.*, hlm. 23-24.

<sup>36</sup> Obelisk adalah tugu tinggi dengan bentuk runcing/tiang segi empat meruncing ke ujung dan bermahkota Piramida. Hasan Alwi, *Op. Cit.*, hlm. 793.

<sup>37</sup> Y. Achadiati S., *Loc. Cit.*

<sup>38</sup> Seorang lelaki maupun Fir'aun tidak boleh memiliki istri resmi lebih dari satu orang. Namun demikian selir masih diperkenankan. Y. Achadiati S., *Op. Cit.*, hlm. 14.

Dasar unit keluarga di Mesir Kuno adalah keluarga inti. Keluarga itu di pecah menjadi beberapa peran. Sang ayah-lah yang akan bekerja sepanjang hari karena ibu rumah tangga lebih kecil tanggung jawabnya atas segala hal yang berkaitan dengan rumah tangga. Memasak, membersihkan dan mengawasi anak-anak itu semua tanggung jawabnya. Dalam rumah yang ukurannya lebih besar, beberapa pelayan menjabat sebagai pembantu dan bidan untuk membantu ibu. Mesir Kuno adalah masyarakat patrilineal<sup>39</sup>, sehingga silsilah keluarga dapat dilacak melalui latar belakang ayah mereka.<sup>40</sup> Tetapi ada pula yang menyebutkan bahwa garis keturunan masyarakat Mesir berdasarkan garis ibu atau matrilineal. Sehingga perempuan memiliki kedudukan yang terhormat dan diperbolehkan menduduki tahta kerajaan.<sup>41</sup>

Perempuan di Mesir diharapkan menikah sekitar usia dua belas tahun. Perempuan itu kemudian pindah ke rumah suaminya. Hak-hak hukum, tanggung jawab dan status dibagi berdasarkan kelas sosial. Dalam suatu kelas, pria dan perempuan memiliki hak yang sama. Perempuan di Mesir yang bebas untuk mencari pekerjaan di luar rumah. Perempuan bebas untuk membeli dan menjual properti.<sup>42</sup> Seorang perempuan bisa memperoleh harta, properti, dan utang terpisah dari suaminya melalui tenaga kerja atau warisan. Seorang perempuan berhak mewarisi sepertiga dari harta bersama mereka di atas kematian suaminya, sisa warisan dibagi antara anak-anak dan saudara yang masih hidup. Perempuan sama-sama bertanggung jawab di bawah hukum. Apabila ditemukan seorang perempuan hamil yang melakukan perbuatan melanggar hukum maka ia akan dihukum mati. Tetapi ia mendapat sedikit keringanan selama proses eksekusi, ia tinggal dipenjara sampai melahirkan anak. Lalu ia dihukum mati.<sup>43</sup>

<sup>39</sup>Patrilineal adalah mengenai hubungan keturunan melalui garis kerabat pria saja. Hasan Alwi, *Op. Cit.*, hlm. 837.

<sup>40</sup>“Kekerabatan dan Pernikahan”.

<http://www.mnsu.edu/emuseum/prehistory/egypt/history/history.html>, diakses 24 Nov 2009 jam 15:57.

<sup>41</sup>Y. Achadiati.S., *Loc. Cit.*

<sup>42</sup>Properti adalah harta berupa tanah dan bangunan serta sarana dan prasarana yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari tanah/bangunan yang dimaksud. Hasan Alwi, *Op. Cit.*, hlm. 898.

<sup>43</sup>“Lives of Non-Royal Women”.

<http://www.mnsu.edu/emuseum/prehistory/egypt/history/history.html>, diakses pada tanggal 24 Nov 2009 jam 15:58.

### 2.3 Pengetahuan

Dalam bidang ilmu pengetahuan, masyarakat Mesir Kuno pada mulanya hanya menitik-beratkan bidang matematika dan astronomi. Keduanya dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan hidup yang praktis saja atau untuk menghitung dan menentukan waktu meluapnya air sungai Nil, perencanaan pembuatan Piramida, patung-patung dan kuil-kuil. Pengetahuan ini juga dipakai untuk memecahkan masalah irigasi dan pengawasan umum. Metode yang dipakai dalam matematika sangat sederhana. Pertama, menggunakan ilmu hitung sederhana yang terbatas pada penambahan dan pengurangan saja. Tetapi dalam menghitung perkalian dan pembagian mereka menggunakan cara yang beraneka ragam dan rumit sehingga kurang praktis.<sup>44</sup> Bidang geometri, mereka telah mampu mengukur dan menghitung dengan tepat luas segi tiga, segi empat, segi lima dan seterusnya. Bidang astronomi pun sudah mereka kenal dengan baik, berdasarkan perhitungan matematis mereka sudah dapat menentukan perhitungan kalender.<sup>45</sup>

Masyarakat Mesir mula-mula membuat kalender berdasarkan siklus peredaran bulan selama 29 1/2 hari. Karena dianggap kurang tepat kemudian mereka menetapkan kalender berdasarkan kemunculan bintang anjing *Sirius* yang muncul setiap tahun. Mereka menghitung satu tahun adalah 12 bulan, satu bulan 30 hari dan lamanya setahun adalah 365 hari yaitu 12 x 30 hari lalu ditambahkan 5 hari. Mereka juga mengenal tahun kabisat. Penghitungan ini sama dengan kalender yang kita gunakan sekarang yang disebut Tahun Syamsiah.<sup>46</sup> Penghitungan kalender Mesir dengan sistem Solar kemudian diadopsi atau diambil alih oleh bangsa Romawi menjadi kalender Romawi dengan sistem Gregorian. Sedangkan bangsa Arab kuno mengambil alih penghitungan sistem lunar atau peredaran bulan menjadi *tarikh Hijriah*.<sup>47</sup>

Masyarakat Mesir menggunakan perhitungan kalender dalam bidang pertanian. Hasil pertanian yang terdapat di tepi sungai Nil beraneka ragam.

<sup>44</sup>Y. Achadiati.S., *Op. Cit.*, hlm. 19.

<sup>45</sup>Y. Achadiati.S., *Op. Cit.*, hlm. 20.

<sup>46</sup>“Peradaban Lembah Sungai Nil”. [http://id.wikipedia.org/wiki/Peradaban\\_lembah\\_sungai\\_Nil](http://id.wikipedia.org/wiki/Peradaban_lembah_sungai_Nil) diakses pada tanggal 29 Jan 2009 jam 11:28.

<sup>47</sup>“Peradaban Lembah Sungai Nil”. [http://id.wikipedia.org/wiki/Peradaban\\_lembah\\_sungai\\_Nil](http://id.wikipedia.org/wiki/Peradaban_lembah_sungai_Nil) diakses 29 Jan 2009 jam 11:28.

Namun, yang yang sangat terkenal dan berjasa besar dalam bidang kebudayaan Mesir adalah pohon papirus<sup>48</sup>. Bentuk pohon papirus menyerupai ilalang. Pohon ini memiliki banyak manfaat, antara lain sebagai bahan pembuat rakit, kertas, tali dan lain-lain. Bila dibandingkan dengan tanaman gandum dan kapas, proses penanaman papirus jauh lebih mudah dan praktis karena tidak memerlukan waktu yang lama atau tenaga yang besar. Untuk memetik hasil tanaman papirus, orang Mesir menggunakan cara seperti jika kita memotong padi di sawah.<sup>49</sup> Selama musim gugur, sebagian sungai Nil berwarna merah dengan bunga teratai. Teratai adalah tanaman yang tumbuh di daerah Hilir sungai Nil.

Masyarakat Mesir Kuno menganggap setiap mayat yang utuh merupakan tempat bagi roh dan kehidupan sesudah mati. Mereka pun percaya bahwa Fir'aun akan tetap hidup di dalam jasadnya dan menjadi dewa setelah mati. Oleh sebab itu agar mayat tersebut tetap utuh, maka mayat harus diawetkan dengan cara pembalseman. Mumi<sup>50</sup> adalah mayat yang dikeringkan agar awet selama ribuan tahun dan dibungkus rapat dengan bahan mirip perban.<sup>51</sup> Istilah mumi berasal dari kulit dan tulang mayat yang dibalsem hingga berwarna hitam, seakan-akan menggunakan aspal. Kemudian mereka mengartikan mumi itu sebagai aspal. Pengawetan mayat secara buatan ini berlangsung sejak 2600 SM. Gunanya untuk mencegah pembusukan sejak mayat dikubur dalam pusara berongga atau peti kayu. Sebelum dikenal peti mati dan pusara berongga, mayat dapat tidak membusuk karena adanya proses pengeringan secara alamiah oleh panas pasir gurun.<sup>52</sup>

Pada masa Fir'aun proses pengawetan mayat dilakukan dengan cara sebagai berikut: mula-mula bagian tubuh yang lunak dikeluarkan, otak dikeluarkan melalui hidung, isi perut dikeluarkan melalui sisi sebelah kiri yang dibedah.

<sup>48</sup> Papirus merupakan tanaman yang tumbuh di daerah Hulu sungai Nil. Papirus adalah alang-alang air yang tumbuh di Eropa Selatan dan Afrika Utara, digunakan sebagai bahan kertas pada zaman dahulu. Hasan Alwi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Ketiga Cetakan Kedua, Jakarta: Balai Pustaka, 2002. hlm. 828.

<sup>49</sup> Y. Achadiati.S., *Op. Cit.*, hlm. 18-19.

<sup>50</sup> Mumi adalah mayat yang diawetkan dengan jalan pembalseman, seperti pada masyarakat Mesir Kuno. Hasan Alwi, *Op. Cit.*, hlm. 763.

<sup>51</sup> Philip Steele, *Aku ingin Tahu Mengapa Orang Mesir Membangun Piramida dan Banyak Pertanyaan Lain Tentang Bangsa Mesir Kuno*, Trans. Joni Setiawan, London: Kingfisher Publications plc, 2003. Trans. Indonesia: PT. Pabrik Kertas Tjiwi Kimia, Tbk, 2004. hlm. 10.

<sup>52</sup> Y. Achadiati.S., *Op. Cit.*, hlm. 25.

Bagian-bagian tersebut di keringkan dan dibungkus dengan kain lena atau sejenis perban. Kemudian bungkusan itu disimpan dalam tempat khusus atau peti. Hati dan ginjal tidak dikeluarkan dari tubuh. Agar kelihatan tetap utuh dan baik, biasanya rongga badan diisi dengan lilin atau damar atau biasanya seluruh tubuh dikeringkan terlebih dahulu dengan cara dilumuri dengan lumpur. Setelah tubuh itu kering, tahap selanjutnya adalah mencuci tubuh itu dan kemudian melumurinya dengan minyak. Tahap terakhir adalah membalut tubuh itu dengan kain lena secara cermat, rapi dan hati-hati. Supaya mayat tetap terjaga dengan baik, maka dibuatlah peti yang terdiri dari tiga lapisan yaitu kayu, kemudian batu yang diukir, dan yang terakhir peti yang disepuh dengan emas. Berat keseluruhan peti adalah 110 kg. Setiap bagian penutup peti itu diukir menurut bentuk sosok raja, sehingga wajah mumi sang raja masih terasa nampak, walaupun raja sudah terbaring di dalamnya.<sup>53</sup>

## 2.4 Bahasa

Bahasa Mesir Kuno berasal dari sebuah surat perjanjian yang disebut batu Rosetta. Batu ini ditulis dengan bahasa Yunani kuno, bahasa Hieroglif dan Demotik. Bahasa Demotik sendiri mempunyai bentuk yang lebih sederhana dari Hieroglif. Setelah kerajaan-kerajaan Mesir Kuno runtuh, terdapat seorang penjelajah yang menganggap bahwa bahasa Mesir ini merupakan suatu teka-teki yang sulit dipecahkan. Para ahli membagi bahasa Mesir ke dalam enam bagian yaitu : pertama Bahasa Mesir Kuno sebelum 2600 SM. Kedua, Bahasa Mesir Lama dari tahun 2600 SM-2000 SM. Ketiga, Bahasa Mesir Pertengahan dari tahun 2000 SM-1300 SM. Keempat, Bahasa Mesir Akhir dari tahun 1300 SM-700 SM. Kelima, Bahasa Mesir Demotik mulai Abad ke-7 SM-abad ke-5 M. Keenam, Bahasa Mesir Koptik dari Abad ke-4 M-abad ke-17 M.<sup>54</sup>

Masyarakat Mesir mengenal bentuk tulisan yang disebut Hieroglif<sup>55</sup> berbentuk gambar. Tulisan Hieroglif ditemukan di dinding Piramida, tugu obelisk

<sup>53</sup>Y. Achadiati.S., *Op. Cit.*, hlm. 26.

<sup>54</sup>“Bahasa Afro Asia”. [http://wapedia/mobi/id/Bahasa\\_Afro\\_Asia](http://wapedia/mobi/id/Bahasa_Afro_Asia) diakses pada tanggal 27 Nov 2009 jam 18:50.

<sup>55</sup>Hieroglif adalah sistem tulisan formal yang digunakan masyarakat Mesir Kuno yang terdiri dari kombinasi dari elemen logograf dan alfabet. “Hieroglif”. <http://wapedia.mobi/id/Hieroglif>, diakses pada tanggal 27 Nov 2009 jam 18:40.

maupun daun papyrus. Huruf Hieroglif terdiri dari gambar dan lambang berbentuk manusia, hewan dan benda-benda. Setiap lambang memiliki makna. Setelah para ahli melakukan penelitian, maka mereka berkesimpulan bahwa Hieroglif berasal dari bahasa Yunani yang bermakna ukiran suci. Huruf Hieroglif terbagi menjadi tiga bagian, yaitu gambar-gambar ideogram yang menggambarkan satu lambang untuk satu suku kata lengkap, serta tanda-tanda abjad. Hieroglif ini ada yang tertulis ke bawah, dari kanan ke kiri atau kiri ke kanan. Sedangkan membacanya harus menurut arah yang berlawanan. Sebagian tulisan Hieroglif juga banyak terdapat pada bangunan-bangunan keagamaan seperti contohnya pada Piramida, kuil-kuil serta tugu.<sup>56</sup> Masyarakat Mesir menggunakan Hieroglif Kursif untuk sastra keagamaan pada Papyrus dan kayu. Tulisan Hieroglif berkembang menjadi lebih sederhana dengan variasi format tulisan yang lebih kecil, kemudian di kenal dengan tulisan Hieratik dan Demotis. Tulisan hieratik atau tulisan suci dipergunakan oleh para pendeta. Demotis adalah tulisan rakyat yang dipergunakan untuk urusan keduniawian misalnya jual beli.

Huruf-huruf Mesir itu semula menimbulkan teka-teki karena tidak diketahui maknanya. Pada tahun 1799 ditemukan sebuah batu besar berwarna hitam di daerah Rosetta oleh salah satu pasukan dari Napoleon. Batu itu kemudian dikenal dengan batu Rosetta<sup>57</sup> memuat inskripsi dalam tiga bahasa. Pada tahun 1822 M.<sup>58</sup> Champollion telah menemukan arti dari isi tulisan batu Rosetta dengan membandingkan tiga bentuk tulisan yang digunakan yaitu Hieroglif, Demotik dan Yunani. Dengan terbacanya isi batu Rosetta terbukalah tabir mengenai pengetahuan Mesir Kuno (Egyptologi) yang Anda kenal sampai sekarang. Selain di batu, tulisan Hieroglif juga ditemukan di kertas yang terbuat dari batang Papyrus. Dokumen Papyrus sudah digunakan sejak dinasti yang pertama. Cara

<sup>56</sup> Y. Achadiati.S., *Op. Cit.*, hlm. 20.

<sup>57</sup>Batu Rosetta adalah sebuah batu granudiorit yang membantu peneliti modern dalam penerjemahan teks kuno dalam naskah Demotik bahasa Mesir, bahasa Yunani, dan Hieriglif bahasa Mesir. Batu ini dibuat pada tahun 196 SM dan ditemukan pada tahun 1799. "Batu Rosetta". [http://id.wikipedia.org/wiki/Batu\\_Rosetta](http://id.wikipedia.org/wiki/Batu_Rosetta), diakses pada tanggal 28 Nov 2009 jam 19:26.

<sup>58</sup>"Batu Rosetta". [http://id.wikipedia.org/wiki/Batu\\_Rosetta](http://id.wikipedia.org/wiki/Batu_Rosetta), diakses pada tanggal 28 Nov 2009 jam 19:26.

membuat kertas dari gelagah papyrus adalah dengan memotongnya. Kemudian kulitnya dikupas dan intinya diiris/disayat tipis-tipis.<sup>59</sup>

Bahasa Mesir Kuno adalah bahasa Afro-Asia yang sangat erat kaitannya dengan bahasa Berber, bahasa Semit dan bahasa Beja. Bahasa ini bertahan sampai abad ke-5 Masehi dalam bentuk bahasa Demotik dan sampai abad ke-17 Masehi dalam bentuk bahasa Koptik. Catatan tertulis dengan bahasa Mesir dari tahun 3200 SM membuatnya menjadi bahasa tertua dalam bentuk tulisan.<sup>60</sup> Bahasa Lama adalah bahasa Mesir yang digunakan sejak tahun 2600 SM-2000 SM selama Kerajaan Lama dan periode Menengah Pertama. Teks Piramida adalah contoh literatur tertulis dan terbesar pada masa bahasa ini. Dinding-dinding makam para bangsawan Mesir dari periode ini memuat tulisan autobiografi mengenai orang-orang tersebut. Salah satu cirinya adalah pelipat-tigaan ideogram, fonogram dan determinatif untuk menandakan bentuk jamak. Secara keseluruhan bahasa ini tidak begitu berbeda dengan bahasa Mesir Pertengahan.<sup>61</sup>

Bahasa Pertengahan adalah bentuk khusus dari bahasa Mesir yang digunakan sejak tahun 2000 SM-1300 SM (setelah bahasa Mesir Lama dan sebelum bahasa Mesir Akhir).<sup>62</sup> Walaupun telah berkembang menjadi bahasa Mesir akhir sejak abad ke-14 SM, bahasa Mesir Pertengahan tetap digunakan sebagai bahasa baku sampai abad ke-4 M. Karena itu bahasa ini adalah varian klasik dari bahasa Mesir yang secara historis menarik paling banyak perhatian dari Egyptologi. Kemajuan pemahaman mengenai bahasa Mesir Pertengahan merupakan hasil usaha dari Adolf Erman dan Sekolah Berlin miliknya Erman juga menerbitkan tata bahasa Mesir Pertengahan tahun 1894, dan dilanjutkan pada tahun 1927 oleh karya besar Alan H. Gardiner. Sejak Pertengahan abad ke-20, para Egyptologi menganggap bahwa pemahaman mereka mengenai bahasa Mesir Pertengahan telah lengkap dan mulai berfokus pada bahasa Mesir Lama. Tetapi perdebatan mengenai tata bahasa Mesir Pertengahan akhirnya dihidupkan kembali oleh Hans J. Polotsky dan teori standar-standarnya sejak 1944.

<sup>59</sup>“Peradaban Lembah Sungai Nil”. [http://id.wikipedia.org/wiki/Peradaban\\_lembah\\_sungai\\_Ni](http://id.wikipedia.org/wiki/Peradaban_lembah_sungai_Ni), diakses 29 Jan 2009 jm 11:28.

<sup>60</sup>“Bahasa Mesir Kuno”. <http://www.wikipedia.com>, diakses pada tanggal 27 Nov 2009 jam 18:50.

<sup>61</sup>“Bahasa Mesir Kuno”. <http://www.wikipedia.com>, diakses pada tanggal 27 Nov 2009 jam 18:50.

Bahasa Akhir adalah tahapan bahasa Mesir yang mulai di tulis pada masa Kerajaan Mesir Baru sekitar periode Amarna. Bahasa ini dapat ditemui pada benda-benda religius dan literatur pendidikan seperti cerita Wenamun dan “Perintah Ani”. Perintah menjadi gaya sastra yang populer pada masa kejayaan Mesir Baru, berbentuk nasihat pada manusia untuk berkelakuan baik. Bahasa ini juga merupakan bahasa dalam kegiatan Pemerintahan Ramessida.<sup>63</sup> Bahasa Mesir Akhir tidak sepenuhnya berbeda dari bahasa Mesir Pertengahan. Bagaimanapun perbedaan bahasa Mesir Pertengahan dan Akhir lebih besar dari perbedaan antara bahasa Mesir Pertengahan dan Lama. Bahasa ini juga merupakan contoh yang lebih baik daripada bahasa Mesir Pertengahan untuk disamakan pada masa Kerajaan Mesir Baru dan seterusnya.<sup>64</sup> Bahasa Demotik ditemukan dalam naskah Mesir Kuno yang berasal dari Hieratik bagian Utara yang digunakan di delta sungai Nil dan juga tahapan bahasa Mesir yang menyambung bahasa Mesir Akhir dan digantikan oleh bahasa Koptik. Istilah ini pertama kali digunakan oleh seorang sejarah Yunani Herodotus untuk membedakannya dari naskah Hieratik dan Hieroglif. Berdasarkan konvensi kata “Demotik” ditulis dan diawali dengan huruf besar untuk membedakannya dari bahasa Demotik Yunani.<sup>65</sup>

Bahasa Koptik adalah tahapan bahasa terakhir dari bahasa Mesir, sebuah bahasa Afro-Asia yang digunakan di Mesir sampai setidaknya abad ke-17 M.<sup>66</sup> Bahasa Mesir mulai ditulis dalam alfabet Yunani pada abad pertama Masehi. Sistem penulisan terbaru adalah alfabet Koptik, adaptasi dari alfabet Yunani dengan tambahan enam-tujuh tanda dari bahasa Demotik untuk mewakili fenom. Fenom adalah sebuah istilah Linguistik dan merupakan satuan terkecil dalam sebuah bahasa yang masih bisa menunjukkan perbedaan makna bahasa Mesir yang tidak terdapat dalam bahasa Yunani. Beberapa perbedaan dialek Koptik diketahui yang paling utama adalah Sahidic, Bohainic. dalam tahapan perkembangan bahasa Mesir, Koptik dan Demotik cukup lekat dalam tata bahasanya dengan bahasa Mesir Akhir yang telah ditulis dalam naskah Hieroglif

---

<sup>63</sup>“Bahasa Mesir Kuno”. <http://www.wikipedia.com>, diakses pada tanggal 27 Nov 2009 jam 18:50.

<sup>64</sup>“Bahasa Mesir Kuno”. <http://www.wikipedia.com>, diakses pada tanggal 27 Nov 2009 jam 18:50.

akan tetapi sangat berbeda dalam penggambaran grafiknya.<sup>67</sup> Koptik berkembang sebagai bahasa kesusastraan sejak abad ke-2 sampai ke-13 SM dan dialek *Bohainicnya* tetap menjadi bahasa *Liturgis* Gereja Ortodoks Koptik Alexandria. Koptik digantikan oleh bahasa Mesir Arab sebagai bahasa sehari-hari sampai sekarang, walaupun beberapa usaha untuk membangkitkan kembali bahasa ini telah berlangsung sejak abad ke-19 M.<sup>68</sup>

## 2.5 Kesenian

Patung-patung dibangun untuk mewakili Fir'aun terkenal dan ratu mereka. Kebanyakan patung menggambarkan individu sebagai abadi muda dan cantik, menatap lurus ke depan, pandangan mereka tenggelam dalam kontemplasi. Komponen utama lainnya patung Mesir terletak pada fakta bahwa mereka harus mematuhi aturan-aturan ketat. Ini adalah satu undang-undang yang sangat ketat, yang setiap seniman harus mengikuti. Duduk patung harus memiliki tangan mereka di lutut mereka; patung laki-laki harus dibuat dengan menggunakan bahan lebih gelap dari betina. Hal ini terutama karena struktur sosial-ekonomi dari laki-laki memiliki kulit yang lebih gelap dari berada di luar rumah sepanjang hari. Hanya ada tiga pilihan untuk angka patung. Orang bisa baik berdiri, duduk, atau berlutut. Ini karena seniman tidak membebaskan bentuk patung dari blok batu.<sup>69</sup> Gambar dan simbol-simbol Hieroglif, jelas dan akurat dipahat pada batu. Produk akhir lebih atau kurang ideal dengan cara, cara individu pasti ingin menjadi selama sisa hidup kekal mereka. Selain dari posisi, ada penekanan pada ukuran individu. Ini adalah untuk menunjukkan keilahian, atau status sosial dan kekuasaan Fir'aun. Namun ratu-nya kuat, dia paling sering digambarkan agak kecil, nyaris tidak lebih tinggi daripada anak-anak. Anak-anak digambarkan telanjang. Ketelanjangan menunjukkan usia muda yang tidak bersalah dari anak. Namun, orang dewasa kadang-kadang digambarkan telanjang, tetapi maknanya

<sup>67</sup> "Bahasa Mesir Kuno". <http://www.wikipedia.com>, diakses pada tanggal 27 Nov 2009 jam 18:50.

<sup>68</sup> "Bahasa Mesir Kuno". <http://www.wikipedia.com>, diakses pada tanggal 27 Nov 2009 jam 18:50.

<sup>69</sup> "Patung Mesir". <http://www.mnsu.edu/emuseum/prehistory/egypt/history/history.html> diakses pada tanggal 24 Nov jam 15:57.

sebagai simbol kelahiran kembali di alam baka dan ini sering ditemukan dalam patung pemakaman.<sup>70</sup>

Selama 3000 tahun Mesir Kuno orang mempraktikkan bentuk seni dan gaya yang hampir segera dikenali sebagai Mesir. Pada tahun 3000 SM<sup>71</sup> hampir tidak ada perubahan dalam gaya, makna warna, atau makna tubuh penempatan dalam sebuah lukisan, dengan pengecualian dari Periode Armarna. Orang Mesir menggunakan kode khusus warna dalam setiap lukisan yang mereka lakukan, dengan setiap warna mewakili kualitas yang berbeda dari orang-orang yang diwakili. Ada enam warna bangsa Mesir Kuno yang digunakan dalam lukisan mereka merah, hijau, biru, kuning, hitam, dan putih. Mereka membuat warna-warna ini senyawa mineral. Warna hijau merupakan simbol dari kehidupan baru, pertumbuhan, vegetasi, dan kesuburan.<sup>72</sup>

Dari peninggalan bangunan-bangunan yang masih bisa disaksikan sampai sekarang menunjukkan bahwa bangsa Mesir telah memiliki kemampuan yang menonjol di bidang matematika, geometri dan arsitektur. Peninggalan bangunan Mesir yang terkenal adalah Piramida dan kuil yang erat kaitannya dengan kehidupan keagamaan. Piramida dibangun untuk tempat pemakaman Fir'aun. Arsitek terkenal pembuat Piramida adalah Imhotep. Bangunan ini biasanya memiliki kamar bawah tanah, pekarangan dan kuil kecil di bagian luarnya. Tiang-tiang dan dindingnya dihiasi dengan hiasan yang indah. Di bagian dalam terdapat lorong-lorong, lubang angin dan ruang jenazah raja. Di depan Piramida terdapat sphinx yaitu patung singa berkepala manusia. Fungsi sphinx adalah penjaga Piramida.<sup>73</sup> Piramida terbesar adalah makam raja Kheops, yang tingginya mencapai 137 meter di Giza. Selain Kheops, di Giza juga terdapat Piramida Khafre dan Menkaure. Di Sakkara terdapat Piramida Fir'aun Djoser.<sup>74</sup> Berdasarkan penggalian di daerah El Badari ditemukan pemakaman yang disebut

<sup>70</sup>“Patung Mesir”. <http://www.mnsu.edu/emuseum/prehistory/egypt/history/history.html> diakses pada tanggal 24 Nov jam 15:57.

<sup>71</sup>“Lukisan Mesir”. <http://www.mnsu.edu/emuseum/prehistory/egypt/history/history.html> diakses pada tanggal 24 Nov jam 15:57.

<sup>72</sup> “Lukisan Mesir”. <http://www.mnsu.edu/emuseum/prehistory/egypt/history/history.html> diakses pada tanggal 24 Nov 2009 jam 15:57

<sup>73</sup>“Peradaban Lembah Sungai Nil”. [http://id.wikipedia.org/wiki/Peradaban\\_lembah\\_sungai\\_Nil](http://id.wikipedia.org/wiki/Peradaban_lembah_sungai_Nil), diakses pada tanggal 29 Jan 2009 jam 11:28.

Hockerbestattung, Hocker artinya jongkok dan bestattung artinya pemakaman. karena orang yang meninggal dimasukkan dengan cara didudukkan menjongkok. Ada pula pemakaman yang disebut *Mastaba* yaitu makam yang menyerupai bangku. untuk golongan bangsawan. Bangunan kedua adalah kuil yang berfungsi sebagai tempat pemujaan dewa-dewa. Kuil terbesar dan terindah adalah Kuil Karnak untuk pemujaan Dewa Amon Ra. Kuil Karnak panjangnya  $\pm 433$  m atau 1300 kaki, tiang-tiangnya setinggi 23,5 m dengan diameter  $\pm 6,6$  m atau 20 kaki.<sup>75</sup> Tembok, tiang dan pintu gerbang dipenuhi dengan lukisan dan tulisan yang menceritakan pemerintahan raja.<sup>76</sup>

Para perempuan kaya di Mesir sangat suka bersolek. Mereka memoles wajah mereka dengan dandanannya yang menyolok. Pertama-tama mereka memulas kelopak mata, lalu menorehkan garis penghitam di sekeliling mata, dan akhirnya memulas bibir dan pipi dengan warna merah. Mereka memang cantik seperti terlihat pada lukisan kuno. Bagi masyarakat Mesir Kuno, penampilan adalah masalah penting. Penampilan menunjukkan status orang, peran dalam masyarakat atau signifikansi politik. Mesir gaya rambut dan gaya rambut kita saat ini memiliki banyak kesamaan. Seperti gaya rambut modern gaya rambut Mesir bervariasi dengan usia, jenis kelamin dan status sosial. Gaya rambut anak-anak yang unik di Mesir Kuno kecuali yang disebut kunci samping. Kunci ini berbentuk S digambarkan dengan simbol Hieroglif anak. Anak perempuan dan anak laki-laki memakai gaya ini sampai masa pubertas. Anak-anak muda sering mencukur kepala mereka, sementara gadis-gadis muda memakai anyaman pada rambut mereka atau kadang-kadang memakai gaya ekor kuda. Laki-laki Mesir biasanya berrambut pendek dan gaya rambut ini bertahan sampai rambut mereka mulai tipis atau usia lanjut. Gaya rambut perempuan lebih unik daripada laki-laki. Perempuan umumnya lebih suka yang halus, alami, dan panjang bergelombang menggulung. Perempuan dalam Kerajaan Lama lebih suka memiliki potongan

<sup>75</sup> "Peradaban Lembah Sungai Nil".

[http://id.wikipedia.org/wiki/Peradaban\\_lembah\\_sungai\\_Nil](http://id.wikipedia.org/wiki/Peradaban_lembah_sungai_Nil) , diakses pada tanggal 29 Jan 2009 jm 11:28.

<sup>76</sup> "Peradaban Lembah Sungai Nil".

[http://id.wikipedia.org/wiki/Peradaban\\_lembah\\_sungai\\_Nil](http://id.wikipedia.org/wiki/Peradaban_lembah_sungai_Nil) , diakses pada tanggal 29 Jan 2009 jm 11:28.

pendek atau *bobs*.<sup>77</sup> Budak dan pelayan tidak dapat berpakaian sama seperti bangsawan Mesir. Cara yang mereka dalam menghiasi rambut sangat berbeda. Umumnya, mereka mengikat rambut mereka di bagian belakang kepala menjadi semacam *loop*. Tipe lain dari gaya rambut yaitu mengikatnya dalam delapan atau sembilan anyaman panjang di bagian belakang kepala atau di salah satu sisi leher dan wajah. Di Mesir Kuno, laki-laki dan perempuan mencukur rambut mereka sampai botak serta mengganti rambut alami mereka dengan rambut palsu. Perempuan Mesir selalu memakai rambut palsu. Mencukur rambut memiliki sejumlah manfaat. Pertama, dengan begitu rambut mereka jauh lebih nyaman karena di Mesir beriklim panas. Kedua, agar mudah untuk menjaga kebersihan dan menghindari bahaya kutu rambut.<sup>78</sup>

Selain tata rias, masyarakat Mesir mengenal seni pembuatan kertas dari pohon papirus. Pohon Papirus biasa digunakan untuk bahan pembuat kertas. Kertas yang terbuat dari papirus ini sangat baik, tahan lama dapat dilipat, digulung dan mudah dibawa. Inilah sebabnya mengapa bangsa Mesir secara besar-besaran memanfaatkan pohon Papirus sebagai bahan ekspor.<sup>79</sup> Kertas Papirus ini ternyata sekarang pun masih berjasa karena banyak peristiwa penting pada masa lampau sekarang dapat terungkap kembali. selain sebagai alat tulis, serat Papirus dapat juga digunakan untuk membuat tali. tali yang dihasilkan Papirus sangat kuat dan mutunya bagus. Selain itu, orang Mesir memanfaatkan Papirus untuk membuat tikar, keranjang bahkan sandal dan tempat duduk.<sup>80</sup> Bila dibandingkan dengan gandum dan kapas, penanaman Papirus jauh lebih mudah dan lebih praktis, tidak memerlukan waktu yang lama dan tenaga yang besar. Untuk memetik hasil tanaman Papirus, orang Mesir menggunakan cara seperti memotong padi di sawah.

---

<sup>77</sup> "Gaya Rambut Mesir Kuno".

<http://www.mnsu.edu/emuseum/prehistory/egypt/history/history.html>, di akses pada tanggal 24 Nov 2009 jam 15:57.

<sup>78</sup> "Gaya Rambut Mesir Kuno".

<http://www.mnsu.edu/emuseum/prehistory/egypt/history/history.html>, di akses pada tanggal 24 Nov 2009 jam 15:57.

<sup>79</sup> Y. Achadiati S., *Op. Cit.*, hlm. 18.

<sup>80</sup> Y. Achadiati S., *Op. Cit.*, hlm. 19.

Metode pembuatan kertas dari papyrus<sup>81</sup> adalah sebagai berikut : pertama, batang dari tanaman papyrus dipanen. Berikutnya kulit hijau dari tangkai akan dikupas dan isi empulur diambil keluar dan dipotong menjadi potongan panjang. Irisan tersebut kemudian ditumbuk dan direndam dalam air selama 3 hari sampai lunak. Kemudian lembaran tersebut kemudian dipotong dengan panjang yang diinginkan dan diletakkan secara horizontal pada lembaran katun yang tumpang tindih sekitar 1 milimeter. Lembaran lain yang diletakkan secara vertikal di atas lembaran sehingga horisontal mengakibatkan pola silang di kertas papyrus. Lembaran kapas lain diletakkan di atas. selanjutnya lembaran tersebut kemudian disatukan dan diremas bersama-sama, dengan seprai katun yang digantikan sampai semua kelembaban dihilangkan. Terakhir, semua lembaran yang di tekan bersama-sama membentuk sehelai kertas papyrus.

## 2.6 Mata Pencaharian

Mesir Kuno adalah surga dari berbagai jenis hewan, termasuk keragaman burung, buaya sungai Nil, hyena, singa, macan tutul, rusa, burung unta, dan rusa dari rumput savana. Mesir Kuno menggunakan berbagai senjata pada berburu termasuk, tombak, panah, melempar tongkat, jala, dan jenis senjata bumerang. Mesir Kuno juga menggunakan hewan untuk berburu binatang lain, anjing greyhound populer dan jinak cheetah mungkin telah digunakan dalam berburu. Ada bukti bahwa para bangsawan dan Fir'aun memelihara binatang liar dan bahkan mencoba pembiakan mereka. Ratu Hatshepsut memelihara binatang liar seperti monyet, jerapah, cheetah, dan burung-burung eksotis yang diimpor dari tanah Punt sehingga Raja Akhenaten membangun sebuah kandang binatang buas.<sup>82</sup>

Perburuan<sup>83</sup> pertama di Mesir Kuno dilakukan pada kaki dan dekat dengan rumah. Fir'aun dan bangsawan adalah kalangan yang cukup istimewa untuk

<sup>81</sup>"Papyrus". <http://www.mnsu.edu/emuseum/prehistory/egypt/history/history.html>, diakses pada tanggal 24 Nov 2009 jam 15:57.

<sup>82</sup>"Papyrus". <http://www.mnsu.edu/emuseum/prehistory/egypt/history/history.html>, diakses pada tanggal 24 Nov 2009 jam 15:57.

<sup>83</sup>Berburu adalah olahraga yang aktif di Mesir Kuno dan hiburan bagi Fir'aun dan bangsawan, tetapi mereka juga tidak mengkonsumsi daging dan menyimpan kulit. "Berburu, Mesir Kuno". <http://www.mnsu.edu/emuseum/prehistory/egypt/history/history.html>, diakses pada tanggal 24 Nov 2009 jam 15:57.

berburu permainan besar. Di Mesir Kuno, berburu permainan liar dianggap sebagai olahraga para raja dan pejabat.<sup>84</sup> Fir'aun biasanya berburu rusa, kijang, sapi kecil, domba, dan burung unta. Meskipun singa, dan macan tutul di buru itu jarang karena membutuhkan keberanian dan keterampilan untuk membunuh binatang tersebut. Pemburu yang akrab dengan binatang yang mereka buru pasti mengetahui makanan yang mereka makan, kebiasaan kawin, dan penyakit-penyakit yang mereka bawa. Sebelum berburu mereka meminta keselamatan/keberhasilan dalam berburu kepada dewa-dewa agar perburuan mereka berhasil.<sup>85</sup>

Bangsa Mesir Kuno ada sejak ribuan tahun lalu. Hampir seluruh daratan Mesir ditutupi gurun pasir, tanpa pepohonan sedikitpun. Orang Mesir Kuno memilih untuk bertempat tinggal dan bercocok tanam di pinggir sungai Nil. Di sana mereka memperoleh cukup air untuk memberi minum segenap anggota keluarga, kawanan ternak, dan mengairi ladang. Para petani Mesir Kuno selalu memperoleh hasil panen yang melimpah.<sup>86</sup> Musim panas merupakan saat yang mengembirakan. Masyarakat Mesir akan menggarap kembali lahan-lahan pertanian mereka. tanah mereka bertambah subur karena lumpur-lumpur yang ditinggalkan oleh banjir. mereka menanam lahan pertaniannya dengan tanaman gandum, pohon papyrus, kapas, pohon jarak dan biji rami.<sup>87</sup> Hasil pertanian yang merupakan sumber penghidupan orang Mesir adalah tanaman pohon jarak dan biji rami serta beberapa tanaman lain yang mengandung minyak. Bahan inilah yang di kemudian hari merupakan sumber utama bagi masyarakat Mesir dan negeri-negeri di Laut Tengah, sebagai alat untuk membuat api, untuk memasak, membuat sabun serta sebagai sumber penerangan. Masyarakat Mesir mengenal tiga macam musim dalam setahun. Pertama, musim hujan yang berlangsung sejak bulan Juni sampai bulan September. Kedua, musim panas atau musim untuk berladang yang

---

<sup>84</sup>“Berburu, Mesir Kuno”. <http://www.mnsu.edu/emuseum/prehistory/egypt/history/history.html>, diakses pada tanggal 24 Nov 2009 jam 15:57.

<sup>85</sup>“Berburu, Mesir Kuno”. <http://www.mnsu.edu/emuseum/prehistory/egypt/history/history.html>, diakses pada tanggal 24 Nov 2009 jam 15:57.

<sup>86</sup>Philip Steele, *Op. Cit.*, hlm. 4-5.

<sup>87</sup> Y. Achadiati.S., *Op. Cit.*, hlm. 13.

berlangsung dari bulan Oktober sampai bulan Februari. Ketiga, musim kering atau musim panen, yang berlangsung sejak bulan Maret sampai bulan Juni.<sup>88</sup>

## 2.7 Peralatan Hidup dan Teknologi

Sepanjang Aliran sungai Nil terdapat banyak lembah. Pada waktu musim hujan, lembah-lembah ini menampung banyak endapan lumpur air bah sungai Nil. Orang Mesir memanfaatkan lumpur-lumpur tersebut untuk membuat rumah. Cara membuat rumah dari lumpur tersebut adalah dengan memcetak lumpur menjadi lempengan-lempengan yang kemudian di jemur di bawah sinar matahari hingga kering. Setelah itu lempengan-lempengan lumpur yang telah kering disusun menjadi bangunan rumah sesuai dengan yang dikehendaki. Orang Mesir Kuno mendirikan rumah yang beratap rata. Biasanya atap ditutupi pohon rindang. Rumah yang beratap miring atau joglo hanya dibangun di daerah-daerah yang sering hujan. Karena atap miring dapat lebih cepat mengalirkan air hujan.<sup>89</sup> Dinding rumah bagian dalam diplester dan dicat. Keluarga kaya Mesir tinggal di rumah besar, sedangkan keluarga miskin tinggal di rumah petak. Bangsa Mesir melengkapi rumah mereka dengan kursi kayu, bangku, meja, kotak penyimpanan, dan tempat tidur berukir. Kursi dengan tiga kaki atau empat kaki adalah salah satu mebel paling terkenal. Permadani atau tikar kayu dipakai untuk menutupi lantai. Umumnya dapur dilengkapi dengan oven silinder yang terbuat dari bata tanah liat. Bangsa Mesir membakar arang atau kayu sebagai bahan bakar. Kemudian memasak makanan di oven atau di panci dengan dua pegangan. Kendaraan yang biasa digunakan oleh orang Mesir Kuno adalah perahu yang terbuat dari rumput buluh (galah) atau kayu. Perahu ini kuat dan gesit dalam mengarungi arus sungai Nil sehingga dapat membawa orang Mesir yang ingin menyebrang sungai.<sup>90</sup> Orang mesir sering digambarkan berpakaian tipis karena iklim di Mesir panas. Bahkan para buruh hanya melilitkan kain di pinggang Orang kaya dapat membeli pakaian dari bahan linen yang dipintal dari tumbuhan *flax*, biasanya terasa halus dan sejuk di badan. Para Perempuan menggunakan gaun panjang dengan

---

<sup>88</sup> Y. Achadiati.S., *Op. Cit.*, hlm. 13.

<sup>89</sup> Philip Steele, *Op. Cit.*, hlm. 16-17.

<sup>90</sup> Philip Steele, *Op. Cit.*, hlm. 15.

lingkaran kerah di leher. Sedangkan kaum pria menggunakan rok wiru sebatas lutut.

Di Mesir Kuno, perempuan memproses gandum menjadi tepung, tepung kemudian di tumbuk oleh laki-laki untuk membuat butir halus, dan dalam beberapa kasus biji wijen, madu, buah-buahan, mentega, dan rempah-rempah yang sering ditambahkan ke dalam adonan untuk membantu rasa roti. Namun, sedikit lebih rumit dari itu.<sup>91</sup> Dalam budidaya gandum, tanah yang dibudidayakan biasanya terlebih dahulu dibajak dengan kapak kayu. Membajak telah dilakukan dengan bantuan dari hewan, atau oleh kekuatan manusia. Penaburan bibit dilakukan dengan tangan, dengan bantuan kambing yang berjalan di atas ladang-ladang. Setelah gandum siap untuk panen, pemanenan dilakukan dengan sabit. Gandum itu di bundel dan di bawa di belakang keledai ke tempat yang aman dan kering untuk menghindari agar tidak busuk. Biji-bijian kemudian dimasukkan melalui proses yang dikenal sebagai mengirik. Hal ini sering dilakukan oleh perempuan, garpu kayu digunakan untuk menghilangkan cahaya sekam dan jerami dari gandum. Selanjutnya, mereka akan menggunakan saringan yang terbuat dari alang-alang dan daun palem untuk memisahkan sekam dan gulma dari gandum. Langkah terakhir adalah untuk mengamankan panen gandum. Orang Mesir Kuno mengeksport roti ke negara-negara tetangga untuk menopang perekonomian.<sup>92</sup>

Bir adalah minuman yang sangat populer, yang terbuat dari roti, makanan pokok dalam diet Mesir. Seiring dengan serpihan roti bir dibuat dengan jelai. Jelai dibiarkan kering, dan kemudian dimasukkan ke roti. Roti jelai yang dipanggang kemudian pecah berkeping-keping dan dicampur dengan biji-bijian kering dalam kendi air besar dan dibiarkan berfermentasi. Anggur adalah minuman yang dihasilkan oleh orang Mesir, namun itu biasanya ditemukan hanya di meja-meja orang kaya. Mengingat sebagian besar orang Mesir tidak kaya, yang sebagian

---

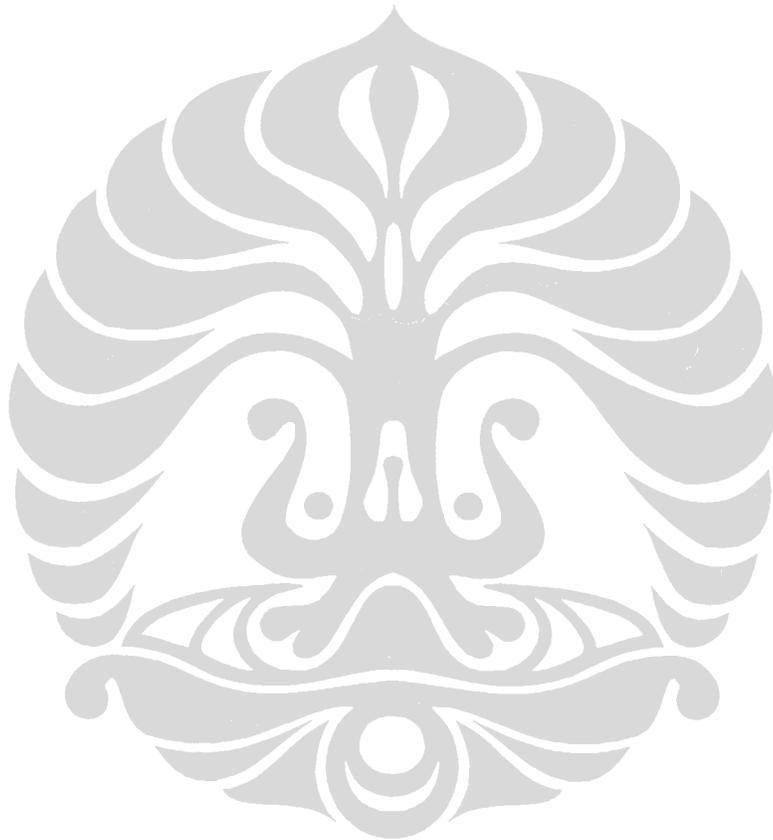
<sup>91</sup>“Membuat Roti dan Bir”.

<http://www.mnsu.edu/emuseum/prehistory/egypt/history/history.html>, diakses pada tanggal 24 Nov 2009 jam 15:57.

<sup>92</sup>“Membuat Roti dan Bir”.

<http://www.mnsu.edu/emuseum/prehistory/egypt/history/history.html>, diakses pada tanggal 24 Nov 2009 jam 15:57.

besar orang Mesir minum bir.<sup>93</sup> Legenda menunjukkan bahwa Osiris mengajarkan manusia untuk minum bir. Sesuai dengan gagasan ini orang Mesir minum bir setiap melakukan upacara keagamaan.<sup>94</sup>



---

<sup>93</sup> "Membuat Roti dan Bir".

<http://www.mnsu.edu/emuseum/prehistory/egypt/history/history.html>, diakses pada tanggal 24 Nov 2009 jam 15:57.

<sup>94</sup> "Membuat Roti dan Bir".

<http://www.mnsu.edu/emuseum/prehistory/egypt/history/history.html>, diakses pada tanggal 24 Nov 2009 jam 15:57.

## BAB 3

### PEMBANGUNAN PIRAMIDA

#### 3.1 Kerajaan Lama Mesir Kuno

Mesir merupakan sebuah kerajaan yang diperintah oleh raja yang bergelar Fir'aun yang berkuasa secara mutlak. Fir'aun dianggap dewa dan dipercaya sebagai putera Dewa Osiris. Seluruh kekuasaan berada ditangannya baik sipil, militer maupun agama. Sejak tahun 3400 SM sejarah Mesir diperintah oleh 30 Dinasti yang berbeda yang terdiri dari tiga zaman yaitu Kerajaan Mesir Tua yang berpusat di Memphis, Kerajaan Tengah di Awaris dan Mesir Baru di Thebe.<sup>95</sup>

Secara garis besar keadaan pemerintahan raja-raja Mesir<sup>96</sup> adalah sebagai berikut: Pertama, Kerajaan Mesir Tua dari tahun 2660 SM– 2180 SM<sup>97</sup>: Lahirnya kerajaan Mesir Tua setelah Menes berhasil mempersatukan Mesir Hulu dan Mesir Hilir. Sebagai pemersatu ia digelar Nesutbiti dan digambarkan memakai mahkota kembar. Kerajaan Mesir Tua disebut zaman Piramida karena pada masa inilah dibangun Piramida-Piramida terkenal misalnya Piramida Sakkara dari Fir'aun Joser. Piramida di Gizeh adalah makam Fir'aun Kheops, Khafre, dan Menkaure. Runtuhnya Mesir Tua disebabkan karena sejak tahun 2500 SM pemerintahan mengalami kekacauan. Bangsa-bangsa dari luar misalnya dari Asia Kecil melancarkan serangan ke Mesir. Para bangsawan banyak yang melepaskan diri dan ingin berkuasa sendiri-sendiri. Akhirnya terjadilah perpecahan antara Mesir Hilir dan Mesir Hulu. Kedua, Kerajaan Mesir Tengah dari tahun 1640 – 1570

<sup>95</sup> “Kekuasaan Raja-Raja Mesir Kuno”.

[http://id.wikipedia.org/wiki/Peradaban lembah sungai Nil, kekuasaan raja-raja Mesir Kuno](http://id.wikipedia.org/wiki/Peradaban_lembah_sungai_Nil,kekuasaan_raja-raja_Mesir_Kuno), diakses pada tanggal 29 Jan 2009 jam 11.28

<sup>96</sup> “Egyptian History is generally periodized into Old Kingdom, Middle Kingdom, and New Kingdom. The dating of these epochs depends upon one’s definition of the intermediate periods. One possible scheme is as follows: Old Kingdom, 2640-2170 B.C., Middle Kingdom, 2050-1650 B.C., New Kingdom, 1552-1080 B.C., follow by a period of decline until the conquest of Egypt by Alexander the Great in 332 B.C. brought an end to native rule there. William H. McNeill, and Jean W. Sedlar, *Reading in World History Volume 2, The Ancient Near Asia*, New York: Oxford University Press Inc., 1968. hlm. 3. Diambil dari buku J.H. Breasted, ed., *Ancient Records of Egypt*, Vol. I, Chicago: University of Chicago Press, 1906, pp. 250-253.

<sup>97</sup> “Kekuasaan Raja-Raja Mesir Kuno”.

[http://id.wikipedia.org/wiki/Peradaban lembah sungai Nil, kekuasaan raja-raja Mesir Kuno](http://id.wikipedia.org/wiki/Peradaban_lembah_sungai_Nil,kekuasaan_raja-raja_Mesir_Kuno), diakses pada tanggal 29 Jan 2009 jam 11:28.

SM<sup>98</sup>: Kerajaan Mesir Tengah dikenal dengan tampilnya Sesotris III. Ia berhasil memulihkan persatuan dan membangun kembali Mesir. Tindakannya antara lain membuka tanah pertanian, membangun proyek irigasi, pembuatan waduk, dan lain-lain. Ia meningkatkan perdagangan serta membuka hubungan dagang dengan Palestina, Syria dan pulau Kreta. Sesotris III juga berhasil memperluas wilayah ke Selatan sampai Nubia kini berganti nama menjadi Ethiopia. Sejak tahun 1800 SM kerajaan Mesir Tengah diserbu dan ditaklukkan oleh bangsa Hyksos. Terakhir, Kerajaan Mesir Baru sejak tahun 1570 SM-1075 SM. Sesudah diduduki bangsa Hyksos, Mesir memasuki zaman kerajaan baru atau zaman imperium. Disebut zaman imperium karena para Fir'aun Mesir berhasil merebut wilayah/daerah di Asia Barat termasuk Palestina, Tunisia dan Syria. Raja-raja yang memerintah zaman Mesir Baru antara lain: Ahmosis I. Ia berhasil mengusir bangsa Hyksos dari Mesir sehingga berkuasalah dinasti ke-18, ke-19 dan ke-20.<sup>99</sup> Kedua, Thutmosis I. Pada masa pemerintahannya Mesir berhasil menguasai Mesopotamia yang subur. Ketiga, Thutmosis III. Merupakan raja terbesar di Mesir. Ia memerintah bersama istrinya Hatshepsut. Batas wilayah kekuasaannya di Timur sampai Syria, di Selatan sampai Nubia, di Barat sampai Lybia dan di Utara sampai pulau Kreta dan Sicilia. Karena tindakannya tersebut ia digelari "Napoleon dari Mesir". Thutmosis III juga dikenal karena memerintahkan pembangunan Kuil Karnak dan Luxor. Keempat, Amen Hotep IV. Kaisar ini dikenal seorang raja yang pertama kali memperkenalkan kepercayaan yang bersifat monotheis kepada rakyat Mesir Kuno yaitu hanya menyembah dewa Aton atau Dewa Matahari yang merupakan roh dan tidak berbentuk. Ia juga menyatakan sebagai manusia biasa dan bukan dewa. Kelima, Ramses II. Ramses II di kenal membangun bangunan besar bernama Ramesseum dan Kuil serta makamnya di Abusimbel. Ia juga pernah memerintahkan penggalian sebuah terusan yang menghubungkan daerah sungai Nil dengan Laut Merah namun belum berhasil. Masa Ramses II diperkirakan sezaman dengan kehidupan nabi Musa. Setelah pemerintahan

---

<sup>98</sup> "Kekuasaan Raja-Raja Mesir Kuno".

[http://id.wikipedia.org/wiki/Peradaban\\_lembah\\_sungai\\_Nil](http://id.wikipedia.org/wiki/Peradaban_lembah_sungai_Nil), kekuasaan raja-raja Mesir Kuno, diakses pada tanggal 29 Jan 2009 jam 11:28.

<sup>99</sup> "Kekuasaan Raja-Raja Mesir Kuno".

[http://id.wikipedia.org/wiki/Peradaban\\_lembah\\_sungai\\_Nil](http://id.wikipedia.org/wiki/Peradaban_lembah_sungai_Nil), diakses pada tanggal 29 Jan 2009 jam 11:28.

Ramses II kekuasaan di Mesir mengalami kemunduran. Mesir ditaklukkan Assyria pada tahun 670 SM dan pada tahun 525 SM<sup>100</sup> Mesir menjadi bagian imperium Persia.<sup>101</sup> Setelah Persia, Mesir dikuasai oleh Iskandar Zulkarnaen dan para penggantinya dari Yunani dengan dinasti terakhir Ptolemeus. Salah satu keturunan dinasti Ptolemeus adalah Ratu Cleopatra dan sejak tahun 27 SM Mesir menjadi wilayah Romawi.<sup>102</sup>

Bangsa Mesir Kuno diperintah oleh seorang raja yang disebut Fir'aun.<sup>103</sup> Segenap rakyat percaya bahwa raja Mesir pertama adalah jelmaan dari Dewa Matahari Ra. Maka semua keturunannya diyakini memiliki darah dewa yang suci dan berkuasa. Rakyat menganggap Fir'aun sebagai dewa yang hadir di bumi.<sup>104</sup> Asal mula gelar Fir'aun terjadi pada masa awal-awal perkembangan masyarakat lembah Sungai Nil yang sangat subur yang bercorak pertanian. Untuk pengairan, masyarakat Mesir Kuno pada awalnya mengandalkan musim banjir dan kemudian dilengkapi dengan irigasi teknis pada masa-masa berikutnya. Karena tanah dan batas-batas tanah sangat penting dalam struktur masyarakat Mesir Kuno saat itu, maka diangkatlah tokoh masyarakat yang dihormati untuk mengatur batas-batas tanah dan segala hal yang menyangkut tata kehidupan masyarakat. Tetua masyarakat itu diberi gelar '*pharao* atau Fir'aun<sup>105</sup> yang karena berkembangnya sistem kemasyarakatan dan Negara. Raja Menes dari Thebes akhirnya

<sup>100</sup> "Kekuasaan Raja-Raja Mesir Kuno".  
[http://id.wikipedia.org/wiki/Peradaban\\_lembah\\_sungai\\_Nil](http://id.wikipedia.org/wiki/Peradaban_lembah_sungai_Nil), diakses pada tanggal 29 Jan 2009 jam 11:28.

<sup>101</sup> "Kekuasaan Raja-Raja Mesir Kuno".  
[http://id.wikipedia.org/wiki/Peradaban\\_lembah\\_sungai\\_Nil](http://id.wikipedia.org/wiki/Peradaban_lembah_sungai_Nil), diakses pada tanggal 29 Jan 2009 jam 11:28.

<sup>102</sup> "Kekuasaan Raja-Raja Mesir Kuno".  
[http://id.wikipedia.org/wiki/Peradaban\\_lembah\\_sungai\\_Nil](http://id.wikipedia.org/wiki/Peradaban_lembah_sungai_Nil), diakses pada tanggal 29 Jan 2009 jam 11:28.

<sup>103</sup> Fir'aun diyakini berasal dari kata Pharaoh. Sedangkan kata Fir'aun dalam bahasa Indonesia adalah bentuk dalam bahasa Arab dari kata ini. Akhirnya kata ini berasal dari bahasa Mesir Pr-Aa yang artinya adalah "Rumah Besar". Pertama-pertama ini adalah istilah untuk istana kerajaan, kemudian berubah arti menjadi penghuni istana ini, yaitu sang raja. "Firaun".  
<http://id.wikipedia.org/wiki/Firaun>, diakses pada tanggal 14 Agust 2009 18:27.

<sup>104</sup> Philip Steele, *Op. Cit.*, hlm. 6.

<sup>105</sup> *Pharao* ini diangkat menjadi raja dimana pada masa itu sebagai pimpinan negara dan pimpinan keagamaan. Pada awal perkembangannya, masyarakat Mesir Kuno terbagi atas Mesir hulu dan Mesir hilir yang memiliki Fir'aun dan lambang mahkota sendiri.

"Firaun". <http://id.wikipedia.org/wiki/Firaun>, diakses pada tanggal 14 Agust 2009 18:27.

menyatukan kedua daerah menjadi satu kesatuan kekuasaan. Mahkota yang digunakan adalah mahkota rangkap.<sup>106</sup>

Kedudukan Fir'aun diberikan secara turun-temurun. Agar kewibawaan dan kekuasaannya tetap kokoh, maka Fir'aun haruslah seorang yang pandai serta menguasai berbagai pengetahuan dan keterampilan. Untuk itu, seorang calon Fir'aun harus belajar memerintah dengan bantuan pengawasa yang dilakukan oleh ayahnya. Cara yang umum dilakukan adalah menempatkan dan mendidik calon Fir'aun itu sebagai wazir atau Perdana Menteri atau pengawas pekerjaan umum. Sehingga setelah ayahnya meninggal, sang anak dapat langsung menduduki tahta kerajaan dan berperan sebagai orang yang ahli dalam bidang tata negara.<sup>107</sup>

Mesir Kuno memiliki beberapa periodisasi dinasti. Salah satunya yaitu Kerajaan Lama. Kerajaan Lama adalah nama yang umumnya diberikan pada periode milenium ke-3 SM saat Mesir mencapai puncak peradaban yang berkelanjutan yang pertama dalam kompleksitas dan prestasi. Ini merupakan yang pertama dari tiga periode kerajaan yang ditandai dengan tingginya tingkat peradaban di lembah Nil Hilir. Kerajaan lama terdiri dari empat Dinasti, yaitu Dinasti ke-3, ke-4, ke-5 dan ke-6.<sup>108</sup>

Dinasti Ketiga adalah Dinasti pertama dari Kerajaan Lama. Ibukota pada periode Kerajaan Lama terletak di Memphis. Raja-raja Mesir Kuno pada periode Kerajaan Lama, Dinasti Ketiga antara lain sebagai berikut: Pertama, Sanakhte yang berkuasa dari tahun 2686 SM sampai dengan 2668 SM; Kedua, Djoser yang berkuasa dari tahun 2668 SM sampai dengan 2649 SM. Djoser adalah pencetus pembangunan Piramida Mesir. Selanjutnya Sekhemkhet yang berkuasa dari tahun 2649 SM sampai dengan 2643 SM. Keempat, Khaba yang berkuasa dari tahun 2643 sampai dengan tahun 2637 SM. Terakhir Huni yang berkuasa dari tahun 2637 SM sampai dengan tahun 2613 SM. Raja Mesir yang terkenal pada Dinasti ini adalah Djoser. Dia mengangkat pegawainya yang bernama Imhotep untuk membangun Piramida pertama, yaitu Piramida bertingkat di Sakkara. Raja Mesir

---

<sup>106</sup> "Firaun". <http://id.wikipedia.org/wiki/Firaun>, diakses pada tanggal 14 Agust 2009 18:27.

<sup>107</sup> Y. Achadiati S., *Op. Cit.*, hlm. 6.

<sup>108</sup> "Kerajaan Lama". [http://wapedia/id/Kerajaan\\_Lama](http://wapedia/id/Kerajaan_Lama), diakses pada tanggal 27 Nov 2009 jam 19:20.

terakhir pada Dinasti Ketiga adalah Huni. Dia mendirikan sebuah benteng di Pulau Elephantine untuk mengamankan perbatasan di bagian Selatan Mesir.<sup>109</sup>

No.	Nama Raja	Tahun
1.	Sanakhte	2686 SM- 2668 SM
2.	Djoser	2668 SM- 2649 SM
3.	Sekhemkhet	2649 SM- 2643 SM
4.	Khaba	2643 SM- 2637 SM
5.	Huni	2637 SM- 2613 SM

Tabel 1.3

Dinasti Keempat adalah masa keemasan dari Kerajaan Lama. Dari budaya, politik, dan sudut pandang keagamaan, Dinasti ke-4 telah membawa beberapa perubahan yang membedakan dari dinasti sebelumnya. Perubahan yang paling luar biasa pada dinasti ini adalah transisi dari langkah membuat Piramida yang benar sehingga Piramida memiliki permukaan halus. Transisi ini bukan hanya hasil peningkatan keterampilan teknis, tetapi lebih dari pandangan keagamaan yang bergeser dari bintang ke matahari. Piramida melambangkan langkah tangga ke bintang-bintang. Piramida, di sisi lain di anggap sebagai simbol matahari dan sebagai representasi dari gundukan dari semua kehidupan yang telah bermunculan.<sup>110</sup>

Raja-raja Mesir Kuno pada periode Kerajaan Lama, Dinasti Keempat antara lain sebagai berikut: Pertama, Sneferu yang berkuasa dari tahun 2613 SM sampai dengan 2689 SM. Kedua, Khufu yang berkuasa dari tahun 2689 SM sampai dengan 2566 SM. Ketiga, Djedefra atau Radjedef yang berkuasa dari tahun 2655 SM sampai dengan 2558 SM. Keempat, Khafre yang berkuasa dari tahun 2558 SM sampai dengan tahun 2532 SM. Kelima, Menkaure yang berkuasa dari tahun 2532 SM sampai dengan 2503 SM. Dan terakhir adalah Shepseskaf yang berkuasa dari tahun 2503 SM sampai dengan 2503 SM sampai dengan 2498 SM. Khufu, Khafre dan Menkaure adalah nama Piramida agung di Giza. Selama

<sup>109</sup> "Kerajaan Lama". [http://wapedia/id/Kerajaan\\_Lama](http://wapedia/id/Kerajaan_Lama), diakses pada tanggal 27 Nov 2009 jam 19:20.

<sup>110</sup> "Kerajaan Lama". [http://wapedia/id/Kerajaan\\_Lama](http://wapedia/id/Kerajaan_Lama), diakses pada tanggal 27 Nov 2009 jam 19:20.

Dinasti ke-4, ada juga beberapa kegiatan militer di Selatan, di Nubia, di mana sebuah benteng yang dibangun di Buhen, dekat katarak ke-2. Benteng ini tidak hanya mengkonfirmasi kehadiran militer Mesir di Nubia, itu juga merupakan penyelesaian komersial di mana para pedagang dari seluruh Nubia akan datang untuk berdagang dengan Mesir. Karena Dinasti ke-4, Nubia, kaya dalam banyak bahan baku dan terutama emas, hal ini menjadi daya tarik untuk bangsa Mesir Kuno pada masa itu.<sup>111</sup> Penambahan gelar "Putra Re" di Kerajaan Titulary dari pemerintahan Djedefre, menunjukkan peningkatan penting dalam kultus matahari. Bahkan lebih dari itu, sebagai contoh, menekankan peran raja sebagai wakil dari matahari di bumi.

No.	Nama Raja	Tahun
1.	Sneferu	2613 SM- 2689 SM
2.	Khufu	2689 SM- 2566 SM
3.	Djedefra/Radjedef	2655 SM- 2558 SM
4.	Khafre	2558 SM- 2532 SM
5.	Menkaure	2532 SM- 2503 SM
6.	Shepseskaf	2503 SM- 2498 SM

Tabel 2.3

Dinasti Kelima terletak di Heliopolis. Raja-raja Mesir Kuno pada periode Kerajaan Lama, Dinasti Kelima antara lain sebagai berikut: Pertama, Userkap yang berkuasa dari tahun 2498 SM sampai dengan 2491 SM. Kedua, Sahure yang berkuasa dari tahun 2487 SM sampai dengan 2577 SM. Ketiga, Niferirkare yang berkuasa dari tahun 2477 SM sampai dengan 2467 SM. Selanjutnya adalah Shepseskare yang berkuasa dari tahun 2467 SM sampai dengan 2460 SM. Kelima, Neferefre yang berkuasa dari tahun 2460 SM sampai dengan 2453 SM. Kemudian dilanjutkan oleh Nyussere Ini yang berkuasa dari tahun 2453 SM sampai dengan 2422 SM. Terakhir adalah Menkauhor Kaiu yang berkuasa dari tahun 2422 SM-2414 SM. Faktor ekonomi dan politik memiliki beberapa peran penting.

<sup>111</sup> "Kerajaan Lama". [http://wapedia/id/Kerajaan\\_Lama](http://wapedia/id/Kerajaan_Lama), diakses pada tanggal 27 Nov 2009 jam 19:20.

Pemerintah Dinasti ke-5 tampaknya telah kurang terpusat dan kurang kuat. Raja terakhir dari Dinasti ke-5 adalah Unas yang memperkenalkan Teks Piramida. Teks-teks ini berhubungan dengan nasib raja di akhirat, ketika ia mengambil tempat di antara para dewa dan di antara bintang-bintang.<sup>112</sup>

No.	Nama Raja	Tahun
1.	Userkap	2498 SM- 2491 SM
2.	Sahure	2487 SM- 2577 SM
3.	Niferirkare	2477 SM- 2467 SM
4.	Shepseskare	2467 SM- 2460 SM
5.	Neferefre	2460 SM- 2453 SM
6.	Nyussere Ini	2453 SM- 2422 SM
7.	Menkauhor Kaiu	2422 SM- 2414 SM
8.	Djedkare	2414 SM- 2375 SM
9.	Unas	2375 SM- 2345 SM

Tabel 3.3

Dinasti Keenam Raja-raja Mesir Kuno pada periode Kerajaan Lama, Dinasti Keenam antara lain sebagai berikut: Pertama, Teti yang berkuasa dari tahun 2345 SM sampai dengan 2333 SM. Kedua, Userkare yang berkuasa dari tahun 2333 SM sampai dengan 2332 SM. Ketiga, Pepi I yang berkuasa dari tahun 2332 SM sampai dengan 2283 SM. Kemudian dilanjutkan oleh Merenre Nemtyemsaf I yang berkuasa dari tahun 2283 SM- 2278 SM. Kelima adalah Pepi II Neferkare yang berkuasa dari tahun 2278 SM sampai dengan 2184 SM. Keenam adalah Merenre Nemtyemsaf II yang berkuasa pada tahun 2184 SM. Terakhir dipimpin oleh Nitiqret yang berkuasa dari tahun 2184 SM-2189 SM. Pemerintahan Dinasti ke-6 Kerajaan Lama mulai mengalami kemunduran. Meskipun beberapa kegiatan militer terus berjalan di Timur Delta atau di Palestina dan di Nubia, kekuasaan pusat raja terus memburuk. Ini mungkin disebabkan, sebagian, oleh pemerintahan Pepi II, yang selama memerintah lebih banyak

<sup>112</sup> "Kerajaan Lama". [http://wopedia.id/Kerajaan\\_Lama](http://wopedia.id/Kerajaan_Lama), diakses pada tanggal 27 Nov 2009 jam 19:20.

diserahkan kepada pemerintah pusat dan pemerintah daerah. Faktor kunci lain dalam Kerajaan Lama adalah penurunan banjir Sungai Nil dan langkah yang diperlukan untuk memastikan bahwa genangan banjir akan cukup membuat tanah tetap subur. Administrator lokal dan gubernur yang berhasil dalam mengendalikan aliran banjir untuk wilayah mereka memperkuat posisi terhadap pemerintah pusat.

No.	Nama Raja	Tahun
1.	Teti	2345 SM- 2333 SM
2.	Userkare	2333 SM- 2332 SM
3.	Pepi I	2332 SM- 2283 SM
4.	Merenre Nemtyemsaf I	2283 SM- 2278 SM
5.	Pepi II Neferkare	2278 SM- 2184 SM
6.	Merenre Nemtyemsaf II	2184 SM
7.	Nitiqret	2184 SM- 2189 SM

Tabel 4.3

### 3.2 Piramida di Mesir

Kerajaan Mesir Tua disebut Zaman Piramida karena pada Dinasti ke-III atau periode ke-II Kerajaan Lama untuk pertama kalinya dibangun Piramida, yaitu Piramida Tangga di Sakkarah. Selain itu juga dibangun bangunan-bangunan dan patung-patung yang terbuat dari batu. Piramida Tangga ini dibuat untuk pemakaman Fir'aun Djoser. Pembuatnya adalah seorang arsitek terkenal dan berbakat yang bernama Imhotep, yang hampir sama terkenalnya dengan Fir'aun yang hendak diabadikannya. Dalam menyelesaikan Piramida Tangga ini, digunakan susunan dari gabungan enam Mastaba yaitu makam yang menyerupai bangku kemudian ditumpuk dengan balok-balok batu kecil, yang diletakkan menjadi satu seperti bata. Ukuran kakinya seluas 124 x 103 meter, sedangkan ketinggiannya mencapai 60 meter. Bangunan ini memiliki kamar bawah tanah serta pekarangan dan kuil kecil di bagian luarnya. Semuanya itu dihiasi secara cermat. Hal ini terlihat pada tiang batu gampingnya yang di ukir dengan pola tumbuh-tumbuhan dan langit-langitnya di ukir menyerupai atap dari balok kayu.

Selain itu, dindingnya yang kokoh juga di ukir sedemikian rupa sehingga menyerupai tikar gelagah yang biasanya menutupi dinding rumah orang Mesir.<sup>113</sup>

Imhotep adalah arsitek pertama yang mendesain Piramida Djoser di Sakkara. Dengan alat sederhana dan keahlian matematikanya. Imhotep menciptakan sebuah monumen mengagumkan yang masih berdiri hingga saat ini. Banyak para ahli dan arsitek sesudahnya yang mengikuti jejaknya untuk membuat bangunan menggunakan teknik dan idenya. Batu *limestone* pertama kali digunakan pada skala pembangunan besar sebagai materil konstruksi Piramida. Piramida Djoser dibangun dan dirancang oleh Imhotep untuk rajanya Djoser yang sebenarnya bernama Horus Netjerikhet seperti nama yang ditemukan pada dinding Piramida tersebut. Imhotep lahir di Ankhtowe, sebuah daerah pinggiran dari kota Memphis pada awal sejarah Mesir Kuno.<sup>114</sup> Tetapi ada naskah kuno yang menyebutkan bahwa dia berasal dari desa di Gebelein, sebelah Selatan dari kota kuno Thebes. Ayahnya juga seorang arsitek yang bernama Kanofer dan ibunya bernama Khreduonkh yang berasal dari daerah Mendes. Imhotep mempunyai istri yang bernama Ronfrenofert. Sebagai seorang ahli bangunan, Imhotep dikenal sebagai arsitek pertama yang membangun Piramida Djoser, tetapi juga Piramida yang tidak selesai yaitu Piramida Sekhemkhet. Imhotep juga dikenal sebagai bapak dari ilmu kedokteran dan obat-obatan Mesir. Dia juga mendirikan sekolah kedokteran di Memphis, bagian dari kompleks yang dikenal sebagai *Asklepion*. Ia hidup hingga mencapai usia tua dan meninggal pada masa pemerintahan Fir'aun Huni. Imhotep merupakan tokoh yang sangat penting bagi dunia arsitektur terutama bagi bangsa Mesir. Sekitar 100 tahun setelah kematiannya, dia dipuja sebagai seorang setengah dewa kedokteran oleh bangsa Mesir, pada tahun 525 SM, sekitar 2000 tahun setelahnya, dia diangkat menjadi dewa menggantikan Nefertum di Memphis.<sup>115</sup> Imhotep bersama Amenhotep merupakan dua orang yang luar biasa, manusia yang mampu mencapai posisi sebagai dewa penuh dalam kebudayaan dan kepercayaan masyarakat Mesir. bahkan dia juga di puja pada awal

---

<sup>113</sup> Y. Achadiati S., Indah Rimbawati, dan Ali Anwar, *Seri Penerbitan Sejarah Peradaban Manusia Zaman Mesir Kuna 1*, Jakarta: Multiguna CV, 1991. hlm. 9-10.

<sup>114</sup> "Imhotep". <http://wapedia/mobi/id/imhotep>, diakses pada tanggal 27 Nov 2009 jam 19:45.

<sup>115</sup> "Imhotep". <http://wapedia/mobi/id/imhotep>, diakses pada tanggal 27 Nov 2009 jam 19:45.

perkembangan Kristiani, Yunani, Romawi bahkan pada tradisi kepercayaan bangsa Arab.<sup>116</sup>

Piramida adalah bangunan besar untuk menaruh mumi para Fir'aun dan orang penting lainnya. Para Fir'aun dikubur bersama dengan segala pakaian dan perhiasan mahalnya. Maka di dalam Piramida ada banyak perangkat untuk menjebak pencur.<sup>117</sup> Fungsi utama dari Piramida Mesir adalah sebagai tempat peristirahatan terakhir bagi raja-raja Mesir Kuno yang di kenal dengan nama Fir'aun. Puluhan mayat para penguasa Mesir Kuno dipastikan dikuburkan di sekitar Piramida. Selain itu, disamping berfungsi sebagai makam, Piramida juga digunakan untuk menimbun berbagai kekayaan yang dimiliki penguasa yang berupa perhiasan, artefak dan barang-barang berharga lainnya bersamaan dengan mayat Fir'aun yang dibalsemi untuk di bawa ke alam baka dengan berbagai mantra pelindung. Hal inilah yang menjadikan Piramida sebagai sasaran penjarahan dan perampokan. Untuk mencegah aksi penjarahan tersebut, pada masa berikutnya, makam raja-raja dan para bangsawan ditempatkan pada lembah yang tersembunyi. Salah satu dari makam penguasa Mesir Kuno yang tempatnya terpisah dan tersembunyi adalah makam Fir'aun Tutankhamun, generasi terakhir dari dinasti ke-18.<sup>118</sup>

Piramida Djoser atau persembahan kepada dewa dibangun untuk Fir'aun Djoser oleh arsiteknya Imhotep. Bangunan ini didirikan selama abad ke-27 SM di Nekropolis berasal dari bahasa Yunani yang artinya kota kematian adalah sebuah tempat pemakaman yang luas. Biasanya istilah ini mengacu padalokasi pemakaman yang letaknya dekat dengan peradaban kuno. Sakkara adalah sebuah situs pemakaman Mesir Kuno yang terletak di mesir. di situs ini terdapat Piramida bertanggatertua di dunia. di Barat Laut kota Memphis adalah ibukota kuno nome atau distrik/divisi administratif subnasional Mesir Kuno pertama Mesir Hilir atau bagian paling Utara dari Mesir dan Kerajaan Lama Mesir. Piramida Mesir pertama terdiri dari beberapa Mastaba adalah bangunan yang beratap datar,

<sup>116</sup>[http://www.archicenteum.com/index.php?mod=com\\_sapadia\\_&pg=details&nid=20](http://www.archicenteum.com/index.php?mod=com_sapadia_&pg=details&nid=20), diakses pada tanggal 1 Des 2009 jam 12:25.

<sup>117</sup>Philip Steele, *Op. Cit.*, hlm. 12.

<sup>118</sup>“Piramida dan Sphinx, Bangunan Berperadaban Tinggi”  
<http://my.opera.com/aktif-kreatif/blog/Piramida-dan-sphinx-bangunan-berperadaban-tinggi>, diakses pada tanggal 20 Mei 2009, 17:21.

berbentuk balok dengan sisi-sisi yang miring. Bangunan ini terbuat dari batuan tanah liat. Mastaba menandai situs pemakaman para tokoh Mesir Kuno yang terkenal. Piramida ini pada masa itu memiliki 62 meter dan diselubungi oleh marmer putih. Piramida ini sering disebut juga Piramida Bertingkat atau Proto Piramida yang merupakan bangunan berskala besar pertama yang dibangun.<sup>119</sup> Pembangunan Piramida yang amat terkenal, yakni Piramida Giza atau Kawasan Giza atau El Giza atau dikenal juga Gizeh atau El Gizeh atau Al Jizah adalah kawasan yang terletak di daerah dekat Kairo ibukota Mesir, Piramida-Piramida yang ditemukan disini adalah katagori terbesar dibandingkan dengan Piramida yang ada di bumi yang dibuat untuk Raja Khufu, berlangsung selama dua puluh tiga tahun. Pembangunannya dilakukan sejak tahun 2600 SM, dengan memakai pemikiran dan pekerja ahli yang banyak.<sup>120</sup>

Piramida Giza atau Piramida agung yang terbentang di hamparan padang pasir bersuhu lebih dari 35 derajat Celcius itu terdiri atas 3 Piramida besar plus satu buah sphinx. Ketiga Piramida itu adalah Khufu atau Kheops, Khafre atau Rakhaef / Khafre dan Menkaure atau Mycerinus ditambah tiga Piramida kecil. Masing masing dari Piramida Kheops, Khafre dan Menkaure memiliki kesamaan Interior. Ada ruang raja, ruangan ratu, pintu terowongan yang berdiameter satu seperempat meter dengan panjang 40 meter. Kompleks Piramida Giza yang dibangun bangsa Mesir Kuno sekitar 5000 tahun yang lalu memiliki luas area yang bisa disamakan antara jarak dari St Peter kota Roma, Katedral Florence kota Milan sampai ke St. Paul kota London. Diyakini pula kumpulan batu di Piramida Giza apabila disatukan bisa membuat tembok setinggi 3 meter dengan ketebalan 0,3 meter yang bisa melingkupi seluruh Perancis. Jika dibandingkan dengan *Empire State Building* di New York, Piramida ini lebih besar 30 kali lipat dan bahkan bisa terlihat dari bulan. Sementara bangsa Mesir Kuno sendiri membangunnya dalam waktu 30 tahun. Dan yang menakjubkan adalah cara memindahkan batu batuan dan menyusunnya menjadi Piramida yang tinggi (ada yang mengatakan membuat struktur lereng atau ulir seperti pada skrup yang kemudian dikapur dengan batu kapur pada lapisan luar. Menurut penelitian dari

<sup>119</sup>"Piramida Djoser". [http://id.wikipedia.org/wiki/Piramida\\_Djoser](http://id.wikipedia.org/wiki/Piramida_Djoser), diakses pada tanggal 1 Des 2009 jam 13:00.

<sup>120</sup> Y. Achadiati S., *Op. Cit.*, hlm. 10.

Ilmuwan dan Arkeologi, bahan baku pembuatan Piramida diambil dari beberapa tempat. Misalnya batu kapur dari Tura, granit dari Aswan, tembaga dari Sinai dan kayu untuk peti dari Libanon yang kesemuanya diangkut melalui Sungai Nil.<sup>121</sup>

Di bawah ini adalah rincian dari tiga Piramida besar yang ada di Giza : Piramida Kheops Piramida ini merupakan Piramida terbesar di antara ketiga Piramida yang berjejer. Di bangun oleh Kheops, raja dari dinasti ke IV. Piramida ini dibangun pada tahun 2690 SM di atas areal seluas 13 acre. Tinggi Piramida ini semula 146 m., namun sekarang hanya berketinggi 136 m, disebabkan oleh erosi pada puncaknya. Jumlah batu-batunya sekitar 2,5 juta meter kubik.<sup>122</sup> Kheops adalah raja kedua yang memilih Giza sebagai lokasi monumen pemakamannya. Kheops putra tertua yang masih hidup dan penggantinya Djedefre, tidak mengikuti jejak ayahnya dan menjauh dari Giza ke pegunungan yang lebih luas Abu Rawash sekitar 8 km ke Utara, sehingga membentuk bagian paling utara dari pekuburan Memphis.<sup>123</sup> Kedua adalah Piramida Khafre, Piramida ini di bangun oleh Khafre, putra raja Kheops pada tahun 2650 SM. Tinggi Piramida ini mencapai 136 m. Panjang setiap sisinya 214 m. Jumlah batu-batu pada Piramida ini sekitar 2,2 juta meter kubik.<sup>124</sup> Ketiga, Piramida Menkaure yang dibangun oleh Menkaure, putra Khefre. Dibangun pada tahun 2600 SM. Tingginya hanya 62 m, panjang tiap sisinya yang dilapisi dengan granit hanya 104 m.<sup>125</sup> Menkaure kemudian di pandang sebagai raja yang murah hati dan bijaksana. Ini mungkin disebabkan oleh kenyataan bahwa Piramida yang dibangun di sebelah Piramida Kheops dan Khafre di Giza, kurang dari setengah ukuran kedua Piramida besar. Candi dibangun kamar mayat di depan Piramida selesai, baik itu agak tergesa-gesa, oleh penggantinya Shepseskaf.

<sup>121</sup> "Piramida Giza Mesir".

<http://www.new7wonders.com>, [andiefest.blogspot.com](http://andiefest.blogspot.com), [id.wikipedia.org](http://id.wikipedia.org), diakses pada 10 Sept 2009 18:35.

<sup>122</sup> "Kemesiran".

<http://Piramida.wordpress.com/category/kemesiran>, diakses pada tanggal 10 Sept 2009 jam 18:35.

<sup>123</sup> "Kemesiran".

<http://Piramida.wordpress.com/category/kemesiran>, diakses pada tanggal 10 Sept 2009 jam 18:35.

<sup>124</sup> "Kemesiran".

<http://Piramida.wordpress.com/category/kemesiran>, diakses pada tanggal 10 Sept 2009 jam 18:35.

<sup>125</sup> "Objek Wisata Mesir". <http://Piramida.wordpress.com/category/kemesiran>, diakses pada 10 Sept 2009 18:35.

Selain Piramida, di kompleks Piramida Agung Giza juga terdapat Sphinx yang berfungsi sebagai penjaga Piramida. Sphinx merupakan bukti betapa tingginya peradaban yang telah dimiliki oleh bangsa Mesir Kuno. Patung kuno warisan dunia ini diperkirakan dibangun semasa pemerintahan Fira'un Chafren, bersamaan dengan pembangunan Piramida Chafren. Patung ini memiliki ketinggian 20 meter dengan panjang mencapai 57 meter. Dalam mitologi Mesir, Sphinx dianggap sebagai kepala Kheops, salah satu penguasa Mesir Kuno yang disegani saat itu. Sebagian masyarakat Mesir percaya bahwa Sphinx melambangkan sosok keberanian bagai singa dan kelembutan jiwa bagai manusia. Selain itu, Sphinx juga diyakini sebagai pelindung atau penjaga makam-makam para raja-raja Mesir Kuno, sebagaimana anggapan Aristoteles bahwa Piramida merupakan simbol kekuasaan dan kekuatan raja-raja Fir'aun di tanah Mesir.<sup>126</sup> *Sphinx* adalah penggambaran salah seorang dewa Mesir yaitu *Harmakhis* yang berarti *Horus pada Cakrawala*. Horus pada zaman Mesir Kuno adalah dewa Garuda yang sekaligus juga melambangkan dewa Langit, dimana matahari dan bulan merupakan mata Horus. Raja-raja Mesir percaya bahwa mereka adalah titisan Horus. Namun begitu raja-raja Mesir yang kemudian banyak memuja dewa Ra atau Dewa Matahari sehingga horus disamakan dengan Matahari, sementara itu bagi rakyat kebanyakan Horus dikenal sebagai anak Osiris atau putera dewa Ra. Ada Horus lambang Matahari, ada Horus putera Osiris. Harmakhis adalah perwujudan pribadi Horus yang melambangkan terbitnya matahari, itulah sebabnya dinamakan Horus pada Cakrawala. Harmakhis ini kadang-kadang digambarkan sebagai orang yang berkepala garuda dengan berbagai mahkota, kadang-kadang sebagai singa berkepala garuda atau sebagai domba berkepala singa.<sup>127</sup>

### 3.3 Teknik Bangunan

Pada akhir tahun 1880 silam, bapak arsitektur modern yakni William F menuturkan bahwa yang paling menakjubkan dari Piramida ini adalah

---

<sup>126</sup>“Piramida dan Sphinx, Bangunan Berperadaban Tinggi”.  
<http://my.opera.com/aktif-kreatif/blog/Piramida-dan-sphinx-bangunan-berperadaban-tinggi>,  
 diakses pada 20 Mei 2009 17:21.

<sup>127</sup> Y. Achadiati.S, *Op. Cit.*, hlm. 32.

posisinya.<sup>128</sup> Sebab tiap-tiap garis sisinya dengan begitu akurat mengarah pada tenggara Barat Laut. Selain itu, keakuratan tarafnya juga sangat mengagumkan. Sebab toleransinya hanya 1.5 inci atau 3.8 cm,<sup>129</sup> meski bangunan modern sekalipun juga sulit menyamainya. Ilmuwan memperkirakan bahwa jika hendak mencapai taraf teknik tinggi seperti bangunan Piramida yang maha besar ini sedikitnya butuh evolusi ribuan tahun. Namun setelah memeriksa catatan sejarah Mesir, tidak ditemukan adanya catatan tentang perkembangan teknik demikian.. Bentuk kerucutnya bukan di tata secara langsung dengan 2 juta lebih batuan. Seandainya jika hanya menggunakan teknik sederhana, apabila sebagian di dalamnya roboh, maka seluruh bangunan itu akan ambruk karena terlalu berat. Konstruksi yang menopang Piramida mirip dengan lingkaran tahunan pohon, yaitu dibentuk dari lapisan batu yang di sumbat ke celanya dan konstruksi kokoh yang disebut tembok penopang. Konstruksi ini hanya menyebabkan sebagian kecil batuan di sisi luar ambruk ketika terjadi gempa dahsyat pada abad ke-13,<sup>130</sup> sedangkan keseluruhan strukturnya sedikitpun tidak terpengaruh.

Para sarjana Mesir secara memperkirakan lebih dari 30 macam metode pembangunannya. Namun menurut sarjana bernama Graham Hancock yang pernah mendaki Piramida bahwa menurut metode pembangunan yang diumpamakan saat ini kemungkinan itu kecil. Menurutnya di tempat yang tinggi menjulang. Di satu sisi harus menjaga keseimbangan, sisi lainnya harus mengangkut dari bawah ke atas, satu demi satu batu tersebut yang beratnya paling tidak 2 kali lipat beratnya mobil sekarang. Batu raksasa yang digunakan membangun Piramida kala itu, dipadukan dengan pengukuran yang tepat akurat, teknik pembangunan yang akurat, jika di lakukan dengan metode yang diperkirakan sekarang, jelas itu adakala mimpi buruk bagi pekerja dan pengurus lapangan. Ditilik dari kecerdasan yang ditunjukkan Piramida, Hancock memperkirakan bahwa metode pembangunan oleh pembangun zaman dahulu mungkin melampaui imajinasi kita. Karena terdapat sejumlah besar tanda tanya

<sup>128</sup> "Membuat Piramida". <http://www.indonesiaindonesia.com/f/36405-membuat-Piramida>, diakses pada tanggal 18 Nov 2009 jam 15:42.

<sup>129</sup> "Membuat Piramida". <http://www.indonesiaindonesia.com/f/36405-membuat-Piramida>, diakses pada tanggal 18 Nov 2009 jam 15:42.

<sup>130</sup> "Membuat Piramida". <http://www.indonesiaindonesia.com/f/36405-membuat-Piramida>, diakses pada tanggal 18 Nov 2009 jam 15:42.

pada pandangan tradisional, ditambah lagi dengan sulitnya menemukan catatan sejarah, ilmuwan modern mengemukakan pandangan peradaban prasejarah yang menantang dengan metode secara geologi, klimatologi kuno, dan metode lain untuk meneliti tempat bersejarah di atas dataran tinggi tersebut.<sup>131</sup> Sphinx juga merupakan inti penelitian para sarjana. Tingginya 20 m, panjang total 73 m, dianggap sebagai bangunan yang didirikan raja Fir'aun Khafre dari Dinasti ke-4. Namun, dari bekas erosi di permukaan patung manusia berbadan singa tersebut, baru-baru ini ilmuwan memperkirakan bahwa masa pembangunannya besar kemungkinan lebih awal dari perkiraan sebelumnya, diperkirakan 10.000 tahun silam SM.<sup>132</sup>

Matematikawan Swalle Rubich menyebutkan, pada sebagian badan Singa *Sphinx* tersebut jelas terdapat bekas kikisan air, ia menduga bahwa itu adalah akibat hujan lebat secara beruntun dan banjir dahsyat pada tahun 11.000 SM.<sup>133</sup> Sarjana lainnya yakni John Westheth juga menyatakan pendapat yang sama seperti di atas, dan menyangkal pandangan bahwa itu adalah akibat pengikisan angin. Sebab jika pengikisan oleh angin, maka bangunan dari batu kapur lainnya pada masa yang sama semestinya juga mengalami pengikisan yang sama, akan tetapi, kami mendapati di antara bangunan yang tersisa tidak ada satu pun pengikisan yang demikian parah seperti patung bermuka manusia berbadan Singa tersebut. Roberto Sewski juga menyetujui bahwa pengikisan yang dialami Sphinx<sup>134</sup> tersebut kedalamannya mencapai sekitar 2 m, sehingga penampilan luar tampak berkelok-kelok, seperti gelombang, nyata sekali bahwa semua itu merupakan bekas dari akibat terjangan angin dan hujan yang hebat selama ribuan tahun. Menurut Houden: Piramida di bangun dari dalam, di bagian dalam terdapat sebuah landaian atau lereng. Teori lain yang berhubungan dengan lereng tersebut sulit untuk menjelaskan bagaimana sentuhan terakhir itu dirampungkan, sebab

<sup>131</sup> "Membuat Piramida". <http://www.indonesiaindonesia.com/f/36405-membuat-Piramida>, diakses pada tanggal 18 Nov 2009 jam 15:42.

<sup>132</sup> "Membuat Piramida". <http://www.indonesiaindonesia.com/f/36405-membuat-Piramida>, diakses pada tanggal 18 Nov 2009 jam 15:42.

<sup>133</sup> "Membuat Piramida". <http://www.indonesiaindonesia.com/f/36405-membuat-Piramida>, diakses pada tanggal 18 Nov 2009 jam 15:42.

<sup>134</sup> Sphinx adalah patung bermuka manusia berbadan Singa. "Membuat Piramida". <http://www.indonesiaindonesia.com/f/36405-membuat-Piramida>, diakses pada tanggal 18 Nov 2009 jam 15:42.

kalau bukan terlalu panjang, derajat kemiringan lereng terlalu besar. Hingga selesai dibangun, bahan bangunan yang diperlukan di angkut ke atas dari lereng bagian dalam, sebuah koridor bagian dalam. Piramida paling panjang mencapai 1.6 km. Berdasarkan hipotesa ini, telah di buat animasi 3 dimensi.<sup>135</sup> Landasan teori Houden berdasarkan maket komputer multidimensi dalam proses pembangunan dan struktur Piramida. Menurutnya, pekerja bangunan menempatkan granit dan gamping atau batu kapur ke setiap bagian Piramida dengan menggunakan seperangkat alat keseimbangan berat.<sup>136</sup> Peneliti senior asal AS yakni Blair adalah ahli peneliti tempat bersejarah di Mesir. Adapun mengenai bangunan Piramida, di masa lalu ada dua versi. Versi pertama adalah, di depan Piramida terdapat sebuah lereng yang besar, dan versi lainnya mengatakan bahwa di luar Piramida terdapat jalan bergelombang berbentuk spiral. Namun kami tahu kedua pandangan ini tidak benar dan bermasalah. Sekarang kami memiliki pandangan ke tiga, dan pandangan ini tidak ada masalah-masalah itu.<sup>137</sup> Piramida merupakan salah satu bangunan manusia yang terbesar di dunia, dan para arkeolog telah menyelidiki selama beberapa abad terhadap Piramida. Sejumlah besar arkeolog mengatakan, tidak mengherankan bila seorang arsitek mengemukakan uraian terbaru atas misteri Piramida dengan teknologi abad ke-21 ini.

Jasey Hawass<sup>138</sup> mengumumkan bahwa hasil temuan arkeologi terbaru menunjukkan, bahwasannya Piramida itu dibuat oleh buruh. Hasil temuan ini menyangkal infrensi bahwa Piramida dibuat oleh budak belian. Doktor Hawass<sup>139</sup> mengumumkan temuan di bawah kaki Piramida dekat Kairo dan di lokasi penggalian ini adalah makam pekerja yang meninggal dalam proses pembangunan

<sup>135</sup> “Membuat Piramida”. <http://www.indonesiaindonesia.com/f/36405-membuat-Piramida>, diakses pada tanggal 18 Nov 2009 jam 15:42.

<sup>136</sup> “Membuat Piramida”. <http://www.indonesiaindonesia.com/f/36405-membuat-Piramida>, diakses pada tanggal 18 Nov 2009 jam 15:42.

<sup>137</sup> “Membuat Piramida”. <http://www.indonesiaindonesia.com/f/36405-membuat-Piramida>, diakses pada tanggal 18 Nov 2009 jam 15:42.

<sup>138</sup> Sekretaris jenderal dewan tertinggi tentang benda budaya Mesir. “Membuat Piramida”. <http://www.indonesiaindonesia.com/f/36405-membuat-Piramida>, diakses pada tanggal 18 Nov 2009 jam 15:42.

<sup>139</sup> Doktor Hawass yang berusia 55 tahun dinobatkan sebagai pakar paling berpengaruh dalam penelitian benda budaya kuno Mesir. “Membuat Piramida”. <http://www.indonesiaindonesia.com/f/36405-membuat-Piramida>, diakses pada tanggal 18 Nov 2009 jam 15:42.

Piramida. Hal ini menunjukkan bahwa Piramida itu dibangun oleh buruh bukan budak belian.<sup>140</sup> Hawass menjelaskan bahwa, peneliti arkeologi menemukan sejumlah besar alat hitung, alat ukur dan perkakas batu prosesing dalam barang-barang yang dikubur bersama si mati. Ini menunjukkan bahwa orang-orang yang meninggal ini adalah pembuat Piramida. Dan tidak mungkin mereka adalah budak belian, sebab budak yang mati tidak akan dikebumikan. Selain itu, arkeolog juga menemukan perkakas operasi dari logam primitif dan bekas pengobatan si mati yang mengalami patah tulang dalam liang kubur. Ini menunjukkan bahwa si mati mendapat perlakuan dan perawatan medis yang baik jika budak belian tidak akan mendapat perlakuan demikian.<sup>141</sup> Hawass menuturkan, bahwa pintu masuk ke makam ini adalah sepotong granit, sama dengan batu raksasa untuk pembangunan Piramida juga berasal dari daerah Aswan, Selatan Mesir. Ini menunjukkan bahwa status si pemilik makam berasal dari golongan terhormat. Epigraf<sup>142</sup> di atas pintu menunjukkan, bahwa pemilik makam adalah pejabat administrasi tertinggi di daerah administratif Piramida.<sup>143</sup> Arkeolog menemukan sebuah peti mati dari batu dalam liang kubur, dan yang menggembarakan adalah peti mati batuan ini tidak ada tanda mengalami pencurian dan penggalian. Hawass bahkan mengatakan, bahwa daerah penghidupan para pekerja berada di sekitar makam. Personel arkeologi menemukan bekas tempat tinggal sekretaris jenderal di sana.<sup>144</sup>

Selain itu, peneliti juga menemukan perlengkapan para pekerja di dalam kawasan penghidupan tersebut. Dari perkiraan peninggalan-peninggalan ini, secara total terdapat lebih dari 20.000 pekerja yang turut dalam pembangunan Piramida. Dan ini berarti bahwa kesimpulan sejarawan Yunani Kuno tentang pembangunan Piramida yang dikerjakan oleh 10.000 tukang batu itu tidak benar. Hawass menambahkan, bahwa pekerja-pekerja tersebut bekerja secara bergantian di proyek ini, dengan masa kontrak kerja 3 bulan, dan sebagian besar pekerja adalah

<sup>140</sup> "Membuat Piramida". <http://www.indonesiaindonesia.com/f/36405-membuat-Piramida>, diakses pada tanggal 18 Nov 2009 jam 15:42.

<sup>141</sup> "Membuat Piramida". <http://www.indonesiaindonesia.com/f/36405-membuat-Piramida>, diakses pada tanggal 18 Nov 2009 jam 15:42.

<sup>142</sup> Epigraf atau Prasasti adalah Piagam yang tertulis pada batu, tembaga dsb. Hasan Alwi, *Op. Cit.*, hlm. 305 dan 893.

<sup>143</sup> "Membuat Piramida". <http://www.indonesiaindonesia.com/f/36405-membuat-Piramida>, diakses pada tanggal 18 Nov 2009 jam 15:42.

<sup>144</sup> "Membuat Piramida". <http://www.indonesiaindonesia.com/f/36405-membuat-Piramida>, diakses pada tanggal 18 Nov 2009 jam 15:42.

petani, tukang batu yang miskin, biaya penghidupan mereka ditanggung oleh keluarga yang berada kampungnya.<sup>145</sup> Piramida terletak di sebelah Selatan Kairo, adalah Piramida terbesar di Mesir, dan dinobatkan sebagai salah satu dari 7 keajaiban dunia. Piramida ini di bangun dari 2.3 juta batu raksasa, batu yang paling ringan adalah 2.5 ton, sedang yang paling berat mencapai 40 ton.<sup>146</sup> Konstruksi yang akurat serta titik berat pusat benda. Ada lagi yang berspekulasi bahwa Piramida di bangun oleh manusia masa datang yang terdampar di masa lalu. Ada pula Piramida berhubungan dengan rasi gugus bintang Orion ditinjau dari letak katiga Piramida Giza dan Piramida Maya pun diyakini memiliki letak dan posisi yang sama berdasarkan gugus rasi bintang Orion. Selain itu diyakini pula ada ruangan di bawah *Sphinx* yang merupakan kunci rahasia menuju Zep Tepi.<sup>147</sup>

Menurut penelitian dari Ilmuwan dan Arkeologi, bahan baku pembuatan Piramida diambil dari beberapa tempat. Misalnya batu kapur dari Tura, granit dari Aswan, tembaga dari Sinai dan kayu untuk peti dari Libanon yang kesemuanya diangkut melalui Sungai Nil. Kemudian buruh-buruh pekerja rata-rata meninggal pada usia muda diantara 30 tahun karena mengalami cedera tulang belakang karena membawa beban yang sangat berat. Kemudian terungkap pula terdapat cara pertolongan gawat darurat bagi buruh yang cedera.<sup>148</sup> Kajian tersebut menyatakan bahwa *Sphinx* dan tiga Piramida besar di sekelilingnya yaitu Khufu, Khafre, dan Menkaure, di bangun dan di susun menurut konstelasi bintang-bintang dalam rasi atau kumpulan bintang-bintang Orion.<sup>149</sup> Antara Januari hingga Mei, rasi bintang Orion ini bisa kita amati di arah Timur. Bila bintang-bintang tersebut ditarik garis, memang akan terlihat seperti ada sebuah adegan manusia

<sup>145</sup> "Membuat Piramida". <http://www.indonesiaindonesia.com/f/36405-membuat-Piramida>, diakses pada tanggal 18 Nov 2009 jam 15:42.

<sup>146</sup> "Membuat Piramida". <http://www.indonesiaindonesia.com/f/36405-membuat-Piramida>, diakses pada tanggal 18 Nov 2009 jam 15:42.

<sup>147</sup> Zep Tepi yakni suatu zaman keemasan masa lampau ketika Piramida Giza ini di buat. "Piramida Giza di Mesir". <http://www.new7wonders.com>, [andiefest.blogspot.com](http://andiefest.blogspot.com), 10 Sept jam 18:35.

<sup>148</sup> "Piramida Giza di Mesir". <http://www.new7wonders.com>, [andiefest.blogspot.com](http://andiefest.blogspot.com), 10 Sept jam 18:35.

<sup>149</sup> Nama Orion diambil dari salah satu tokoh dalam mitologi Yunani, anak dari pasangan dewa Poseidon dikenal juga sebagai Neptunus dan Euryale. Sebagai anak dewa, Orion diberi banyak kesaktian oleh orangtuanya. Misalnya, oleh ayahnya yang merupakan penguasa samudera, dia diberi kesaktian bisa hidup di lautan seperti makhluk laut. "Piramida Giza di Mesir". <http://www.new7wonders.com>, [andiefest.blogspot.com](http://andiefest.blogspot.com), 10 Sept jam 18:35.

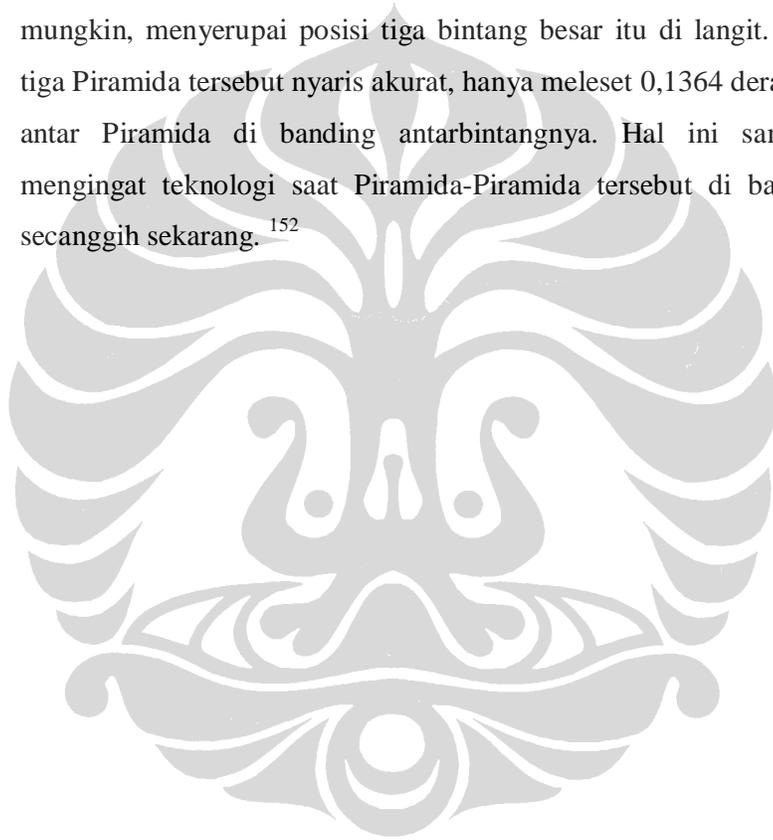
sedang mengacungkan senjata. Dalam astronomi, rasi bintang Orion dibentuk oleh delapan bintang besar Betelgeus, Meissa, Bellatrix, susunan bintang Mintaka-Alnilam-Alnitak sering disebut sebagai sabuk Orion, Saiph, dan Rigel. Bersama bintang-bintang kecil lain yang berperan seperti satelitnya. Rasi bintang Orion dan bintang-bintang besar yang disebut di atas seperti Matahari di galaksi Bimasakti. Sedangkan bintang-bintang kecilnya adalah planet-planet yang mengelilinginya, seperti Bumi, Mars, Saturnus, hingga Pluto, mengelilingi Matahari. Hanya saja bedanya, di rasi bintang Orion mataharinya lebih dari satu, sedangkan di galaksi kita hanya satu.

Dari susunan para bintang besar dan masing-masing satelitnya itulah, bila di tarik dalam sebuah garis tak putus, akan tergambar seperti seorang pemuda gagah dengan senjatanya. Oleh mitologi Yunani disebutkan sebagai penjelmaan tokoh Orion. Lalu di sebelah selatan Orion, terlihat rasi bintang yang lebih kecil disebut Lepus. Bila bintang-bintang di rasi bintang tersebut di tarik garis, maka akan terlihat seperti anjing. Rasi bintang inilah yang disebut dalam mitologi sebagai salah satu anjing yang menemani Orion di langit. Terdiri atas dua bintang besar yaitu Nihal dan Arneb serta bintang-bintang yang ukurannya jauh lebih kecil.<sup>150</sup> Terdapat pula deretan bintang yang kadang menggambarkan sosok kalajengking, tapi bisa juga banteng. Itu semua tergantung dari mana arah kita memandang. Yang pasti, rasi bintang Taurus atau Scorpio ini terdiri dari lima bintang besar, yakni Al Nath, Aldebaran, Hyades, Ain, Pleiades, dan tentunya bintang-bintang satelit mereka masing-masing. Dengan paduan tiga rasi bintang Orion, Lepus, dan Scorpius/Taurus, mitologi tentang Orion tercipta. Ini dihubungkan dengan pemujaan bangsa Mesir purba terhadap Osiris, yang tak lain dipercaya sebagai jelmaan Orion yang kemudian menjadi dewa kematian. Dalam relief-relief di Piramida yang ditemukan, Osiris ini digambarkan sebagai dewa yang mengenakan mahkota putih tinggi. Lewat kesaktiannya, Osiris dengan mudah bisa membinasakan bumi dan isinya.<sup>151</sup>

<sup>150</sup> "Piramida Giza di Mesir". <http://www.new7wonders.com, andiefest.blogspot.com>, 10 Sept jam 18:35.

<sup>151</sup> "Piramida Giza di Mesir". <http://www.new7wonders.com, andiefest.blogspot.com>, 10 Sept jam 18:35.

Masyarakat Mesir Kuno juga percaya bahwa dewa-dewa di langit itu juga harus mempunyai persinggahan di bumi. Atas dasar latar belakang itulah, kemudian kompleks Piramida Giza dibangun. Tentu karena untuk Osiris, maka, arsitektur posisi tiap Piramidanya di buat sedemikian rupa agar mirip dengan posisi rasi bintangnya. Termasuk membangun penjaganya, yakni makhluk berbadan singa berkepala manusia. Piramida Khufu menggambarkan bintang Alnitak, Piramida Khafre untuk bintang Alnilam, sedangkan Piramida Menkaure sebagai simbol bintang Mintaka. Deret posisi tiap Piramida pun dibuat seakurat mungkin, menyerupai posisi tiga bintang besar itu di langit. Penempatan posisi tiga Piramida tersebut nyaris akurat, hanya meleset 0,1364 derajat dari besar sudut antar Piramida di banding antarbintangnya. Hal ini sangat menakjubkan, mengingat teknologi saat Piramida-Piramida tersebut di bangun, tentu belum secanggih sekarang.<sup>152</sup>



---

<sup>152</sup>“Piramida Giza di Mesir”. <http://www.new7wonders.com>, [andiefest.blogspot.com](http://andiefest.blogspot.com), 10 Sept jam 18:35.

## BAB 4

### PIRAMIDA SEBAGAI OBJEK WISATA

#### 4.1 Lokasi Piramida

Pariwisata adalah sebuah perjalanan yang dilakukan untuk sementara waktu yang diselenggarakan dari satu tempat ke tempat lain dengan maksud tujuan bukan untuk berusaha atau mencari nafkah di tempat yang dikunjungi, tetapi semata-mata menikmati perjalanan tersebut untuk memenuhi kebutuhan atau keinginan yang bermacam-macam.<sup>153</sup> Pariwisata telah menjadi salah satu industri terbesar di dunia dan merupakan andalan utama dalam menghasilkan devisa di berbagai negara.<sup>154</sup>

Faktor-faktor yang menunjang pertumbuhan wisata Internasional adalah sebagai berikut: Pertama, pertambahan waktu luang. Kedua, perkembangan teknologi dan urbanisasi. Ketiga, kemajuan alat angkut. Keempat, kesejahteraan ekonomi. Kelima, faktor-faktor budaya. Keenam, perhatian pemerintah yang meningkat.<sup>155</sup>

Mesir merupakan negara padang pasir. Sebagai negara tempat kelahiran peradaban pertama tertua di dunia, Mesir memang sangat mengandalkan sektor wisata budaya. Setiap jengkal tanah yang dipijak, seolah mengisahkan peristiwa sejarah tersendiri. Seakan-akan kita berjalan menelusuri sebuah museum raksasa yang menyimpan ribuan peninggalan sejarah berbagai peradaban, mulai dari Mesir Kuno atau Koptik, Firaun atau Pharaos, Yunani atau Hellenisme, Romawi hingga peradaban Islam. Khususnya Piramida Mesir dan Sphinx yang merupakan salah satu dari tujuh keajaiban dunia yang sudah ribuan tahun sebelum Masehi berdiri kokoh dan menjadi saksi bisu lahirnya peristiwa-peristiwa bersejarah di lembah sungai Nil.

Piramida yang berdiri tegak di atas padang pasir di peluaran kota Kairo, Mesir adalah salah satu keajaiban tempat bersejarah yang terkenal di dunia, setiap tahun selalu di kunjungi wisatawan mancanegara. Sampai kini bangunan Piramida

<sup>153</sup> Oka A. Yoeti, *Pemasaran Wisata*, Bandung : Angkasa, 1985. hlm. 21.

<sup>154</sup> I Gde Pinata, & Putu G. Gayatri, *Sosiologi Wisata*, Yogyakarta: Andi, 2005. hlm .3.

<sup>155</sup> Salah Wahab, *Manajemen Kewisataan*, Jakarta : PT Pradnya Paramita, 1989. hlm. 32-35.

merupakan misteri yang tak terpecahkan di bidang arsitektur dan ini juga satu alasan mengapa Piramida dan Spinx bisa menarik sejumlah besar wisatawan berkunjung kesana.

Dengan keindahan yang memanjang hingga melintasi sembilan negara ini, Sungai Nil menjadi anugerah terbesar bagi sektor wisata Mesir. Sejumlah wisatawan yang datang ke Mesir, biasanya tak melupakan untuk berkunjung ke Sungai Nil. Dari sini, penduduk Mesir mendirikan sejumlah hotel mewah dan berbintang di sepanjang bantaran Sungai Nil.<sup>156</sup> Bagi banyak wisatawan, tujuan berkunjung ke Mesir bukan hanya untuk melihat dan menyaksikan keindahan sungai terpanjang di dunia ini. Mereka datang juga untuk menyaksikan sejumlah peradaban bangsa Mesir kuno. Karena itu, bagi para wisatawan, Mesir bagaikan museum terbuka. Penemuan benda-benda bersejarah membuat banyak orang untuk datang menyaksikan peradaban sejarah Mesir kuno. Sebuah data statistik menyebutkan, setiap tahun sektor wisata Kota Mesir, mampu menghasilkan hingga satu miliar dolar AS bagi devisa negara Mesir. Dan, sejumlah produk kerajinan tangan berupa souvenir di jual di Mesir, seperti miniatur Piramida dan patung *Sphinx*.

Negara Mesir banyak menjadi tujuan wisatawan karena banyak terdapat peninggalan yang berkaitan dengan sejarah masa lalu. Di antaranya, Piramida, patung Sphinx, museum Tahrir, Luxor atau Uksur, Memphis, dan Istana Karnak. Piramida Mesir adalah sebutan untuk Piramida yang terletak di Mesir yang dikenal sebagai "negeri Piramida" sekalipun ditemukan situs yang berupa bangunan berbentuk Piramida dalam jumlah besar di Semenanjung Yucatan yang merupakan pusat peradaban Maya.<sup>157</sup> Banyak orang mengira bahwa Piramida di Mesir hanya tiga, seperti yang terdapat di Giza. Namun sebenarnya tidak kurang dari 97 Piramida ada di seluruh Mesir, hanya bentuknya lebih kecil dari Piramida di Giza. Sebagian Piramida tersebut berada di padang pasir Sakkara yaitu 25 Km dari Kairo yang merupakan Piramida tertua di Mesir. Piramida ini dibangun oleh

---

<sup>156</sup> "Sungai Nil Jantung dan Nyawa Mesir".

[http://www.republika.co.id/berita/74619/Sungai\\_Nil\\_Jantung\\_dan\\_Nyawa\\_Mesir](http://www.republika.co.id/berita/74619/Sungai_Nil_Jantung_dan_Nyawa_Mesir), diakses pada tanggal 10 Nov 2009 jam 15.33.

<sup>157</sup> "Piramida dan Sphinx, Bangunan Berperadaban Tinggi". <http://my.opera.com/aktif-kreatif/blog/Piramida-dan-sphinx-bangunan-berperadaban-tinggi>, diakses pada tanggal 20 Mei 2009 jam 17:21.

Raja Djoser. Sedangkan lainnya bisa didapati di kawasan Wastha yaitu 90 Km Selatan Kairo. Meski begitu, yang paling terkenal adalah tiga Piramida di Giza, masing-masing punya nama: Kheops atau Khufu, Khafre atau Khafre, Mycerinus Menkaure.<sup>158</sup> Piramida pertama adalah Piramida Djoser yang merupakan potongan pusat penguburan yang luas kompleks yang dibangun untuk Fir'aun Djoser Dinasti Ketiga sekitar 2700 SM dan terletak di Sakkara. Dikelilingi oleh dinding yang dibangun seperti tembok kota Memphis dengan tinggi 62 m terdiri atas rangkaian mastaba yang semakin ke atas semakin kecil. Piramida Dhahsur Hanya sekitar 1/2 jam dari Sakkara, terletak Merah Bent Piramida dan Piramida Dhahsur. Keduanya dibangun oleh Dinasti ke-4 Fir'aun, bersama-sama dengan Piramida lain.

Piramida Agung Giza adalah Piramida tertua dan terbesar dari tiga Piramida yang ada di Nekropolis Giza dan dipercaya bahwa Piramida ini dibangun sebagai makam untuk firaun dinasti keempat Mesir, Khufu atau Kheops yang dibangun selama lebih dari 20 tahun dan diperkirakan berlangsung pada sekitar tahun 2560 SM. Piramida ini terkadang di sebut sebagai Piramida Khufu. Kawasan Giza atau El Giza atau dikenal juga Gizeh atau El Gizeh atau Al Jizah adalah kawasan yang terletak di daerah dekat Kairo atau Mesir, Piramida-Piramida yang ditemukan disini adalah katagori terbesar dibandingkan dengan Piramida yang ada di bumi. Piramida Giza atau Piramida agung yang terbentang di hamparan padang pasir bersuhu lebih dari 35 derajat Celcius itu terdiri atas 3 Piramid besar plus satu buah Sphinx. Ketiga, Piramida itu adalah Khufu atau Kheops, Khafre Rakhaef/Chephren dan Menkaure Mycerinus ditambah tiga Piramida kecil. Masing masing dari Piramida Kheops Chepren dan Mycerinus memiliki kesamaan Interior. Ada ruang raja, ruangan ratu, pintu terowongan yang berdiameter satu seperempat meter dengan panjang 40 meter.<sup>159</sup>

Pada dasarnya seseorang melakukan perjalanan dimotivasi oleh beberapa hal. Dari berbagai motivasi yang mendorong perjalanan wisatawan mengunjungi Mesir antara lain untuk relaksasi, kesehatan, kenyamanan diri. Selain iu,

<sup>158</sup>“Wisata Mesir Kuno”.

<http://www.acehforum.or.id/wisatamesirtourt3428.html?s=aeb02e00f7c47b3b29152da2c2e8fd8f&amp>, diakses pada 5 Des 2008 jam 14:33.

<sup>159</sup>“Piramida Giza Mesir”. <http://www.new7wonders.com>, [andiefest.blogspot.com](http://andiefest.blogspot.com), diakses pada tanggal 10 Sept 2009 jam 18:35.

keinginan untuk mengetahui budaya, adat, tradisi, dan kesenian daerah setempat, termasuk juga ketertarikan akan berbagai objek peninggalan budaya atau monumen bersejarah adalah alasan wisatawan mengunjungi Piramida yang merupakan salah satu objek wisata terkenal di Mesir.

Meskipun penurunan pendapatan sebagai akibat dari kekerasan politik, pariwisata tetap menjadi kontributor yang signifikan untuk perekonomian Mesir dan sumber utama dari penerimaan devisa. Sektor memiliki potensi yang sangat besar, karena Mesir kaya akan warisan arkeologi, seperti Piramida dan tujuan wisata menarik lainnya di Laut Merah. Mayoritas wisatawan yang berkunjung ke Mesir, hampir 61 persen berasal dari Eropa Barat dan Selatan. Wisatawan dari wilayah lain Timur Tengah, terutama dari kawasan Teluk Arab, account untuk 19 persen dari jumlah total, sementara Amerika dan Eropa Timur masing-masing mewakili 6 persen dari total, dan Asia 5 persen.<sup>160</sup>

Pertumbuhan sektor pariwisata telah dilumpuhkan oleh kekerasan politik Islam periodik karena tidak adanya fasilitas yang memadai, dan pengelolaan yang buruk. Industri pariwisata mengalami penurunan tajam dari bulan Oktober 1992, ketika gerakan-gerakan Islam militan melancarkan perang mereka untuk mendiskreditkan negara. Sektor pariwisata mulai pulih pada tahun 1995, dengan catatan 4 juta wisatawan yang berkunjung ke negara di 1.996-97 dan menghasilkan sekitar US \$ 3,7 milyar pada penerimaan wisatawan. Tren ini terbalik setelah pembantaian November 1997 di mana 58 wisatawan tewas saat mengunjungi situs arkeologi Luxor. Sektor pariwisata telah berhasil pulih dengan cepat, hal ini terbukti dengan sekitar 4,8 juta wisatawan yang berkunjung ke negara pada tahun 1999, menghabiskan sekitar US \$ 4 milyar. Menurut EIU *Country Profile* for 2000-01, pendapatan pariwisata diyakini telah meningkat sebesar 33 persen pada tahun 1999-2000, menghasilkan rekor US \$ 4,3 milyar. Rencana sedang dilakukan untuk mencapai 12 persen pertumbuhan di sektor pariwisata dengan tahun 2005 dengan mengundang sekitar 9,5 juta wisatawan setiap tahun selama 5 tahun. Hotel Internasional besar hadir di Mesir, antara lain Four Seasons, Sheraton, Hilton, dan Marriott dan ada kompleks resor utama di

<sup>160</sup>“Egypt”. <http://www.nationsencyclopedia.com/economies/Africa/Egypt.html>, diakses pada tanggal 15 Des 2009 jam 19:35.

Laut Merah. Pertumbuhan industri pariwisata yang paling terlihat pesat adalah pengoperasian kapal pesiar. Puluhan kapal pesiar, banyak dimiliki dan dioperasikan oleh perusahaan asing, dan terutama di sungai Aswan dan Luxor, berhenti untuk mengambil darat untuk pengunjung utama situs budaya Mesir Kuno. Kapal pesiar ini disertai oleh tim berlisensi dan sangat berkualitas.

#### 4.2 Dampak Piramida Sebagai Objek Wisata

Dampak wisata terhadap sosial ekonomi Mesir antara lain sebagai berikut: dampak wisatawan asing terhadap pengeluaran pada PDB atau Pendapatan Domestik Bruto jauh melebihi angka yang umum sekitar 1 persen. Bahkan, sehubungan dengan nilai tambah dan output, wisatawan asing berbelanja 2-3 kali lipat dan berdampak langsung terhadap pengeluaran total output tahun 1999 yaitu \$ 3,6 milyar dolar atau 4,4 persen dari PDB. Penerimaan pajak dari turis asing yang berbelanja jumlahnya lebih dari 3,6 milyar sehingga persentasenya naik menjadi menjadi 5,1 persen dari total pajak langsung dan tidak langsung. Oleh karena itu, kemampuan pariwisata untuk memberikan kontribusi positif terhadap tujuan ekonomi Mesir mendapatkan peringkat yang lebih tinggi dalam daftar prioritas kebijakan pemerintah Mesir.<sup>161</sup>

Hampir semua literatur dan kajian studi lapangan menunjukkan bahwa pembangunan wisata pada suatu daerah mampu memberikan dampak-dampak yang di nilai positif, yaitu dampak yang diharapkan, bahwa peningkatan pendapatan masyarakat, peningkatan penerimaan devisa, peningkatan kesempatan kerja dan peluang usaha, peningkatan pendapatan pemerintah dari pajak dan keuntungan badan usaha milik pemerintah dan sebagainya. Di samping berbagai dampak yang di nilai positif, hampir semua penelitian juga menunjukkan adanya berbagai dampak yang tidak diharapkan atau dampak negatif, seperti semakin memburuknya kesenjangan pendapatan antarkelompok masyarakat, memburuknya ketimpangan antardaerah, hilangnya kontrol masyarakat lokal

<sup>161</sup>" Dampak Ekonomi Pariwisata di Mesir".  
[http://www.eces.org.eg/Publications/View\\_Pub.asp?p\\_id=10&p\\_detail\\_id=189](http://www.eces.org.eg/Publications/View_Pub.asp?p_id=10&p_detail_id=189), diakses pada tanggal 13 Jan 2010 jam 17:15.

terhadap sumber daya ekonomi, munculnya neo-kolonialisme atau neo-imperialisme, dan sebagainya.<sup>162</sup>

Pada tahun 2000, ada 5.506.179 kedatangan turis asing, dengan lebih dari 3.800.000 dari Eropa, dan penerimaan mencapai lebih dari \$ 4,3 miliar. Pada tahun itu ada 113.611 kamar di hotel dan 227.222 tempat tidur dengan tingkat hunian 73%. Pada tahun 2002, pemerintah AS memperkirakan biaya harian rata-rata tinggal di Kairo menjadi sekitar \$ 167, sekitar sama seperti kota-kota besar lainnya di Mesir.<sup>163</sup>

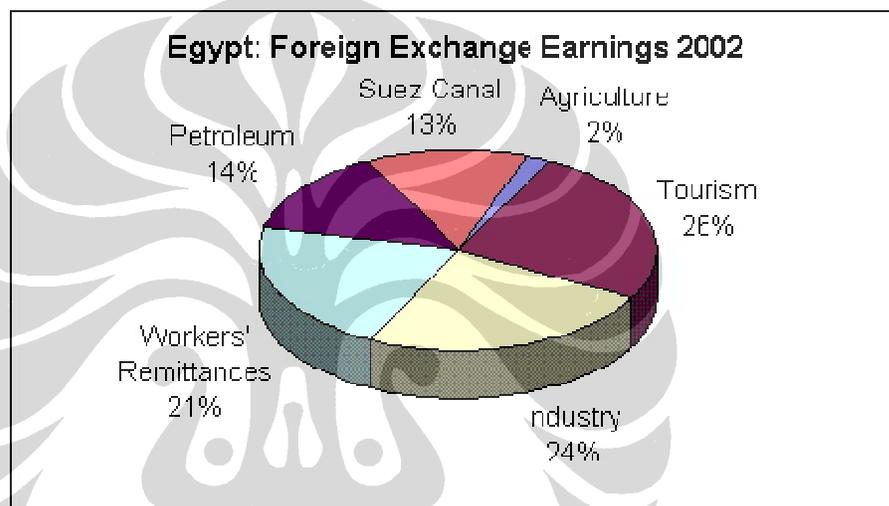


Diagram 1.4 Pendapatan Mesir dari Berbagai Sektor Usaha pada Tahun 2002<sup>164</sup>

<sup>162</sup> I Gde Pinata, dan Putu G. Gayatri, *Sosiologi Pariwisata* Yogyakarta: Andi, 2005. hlm. 110.

<sup>163</sup> "Pariwisata di Mesir". <http://www.wikipedia.com>, diakses pada tanggal 17 Nov 2009 jam 19:18.

<sup>164</sup> "Egypt". <http://www.gulfnews.com/Articles/print.asp?ArticleID=77530> dan <http://www.writefix.com/graphs/egypt.htm>, diakses pada tanggal 13 Jan 2010 jam 17:15.

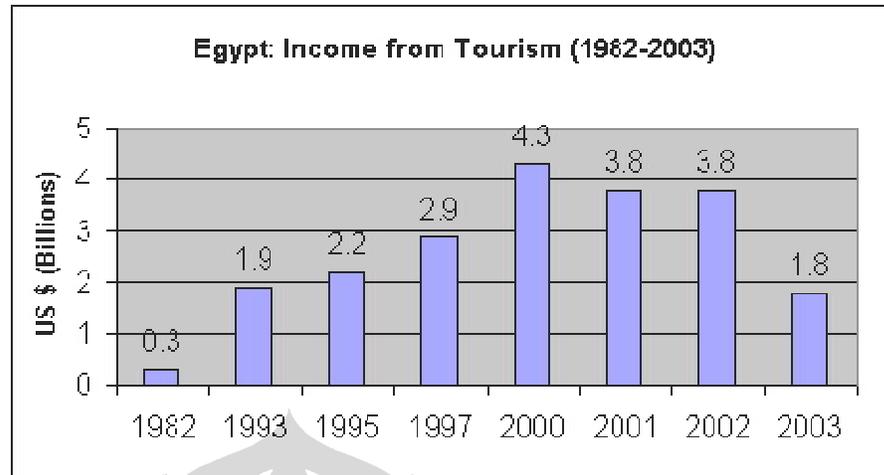


Diagram 2.4 Pendapatan dari Sektor Pariwisata Tahun 1982-2003<sup>165</sup>

Diagram di atas menunjukkan bahwa sektor pariwisata memberikan sumbangan devisa terbesar dibanding sektor lainnya. Sektor pariwisata mempunyai prospek yang sangat menjanjikan untuk kesejahteraan negara dan masyarakat Mesir. Pada tahun 2000 Mesir mendapat devisa terbesar dari sektor pariwisata selama kurun waktu 1982-2003. Dalam kaitannya dengan dampak wisata terhadap kehidupan sosial budaya masyarakat, harus dilihat bahwa ada banyak faktor lain yang ikut berperan dalam mengubah kondisi sosial budaya tersebut seperti pendidikan, media masa, transportasi, komunikasi, maupun sektor-sektor pembangunan lainnya yang menjadi wahana dalam perubahan sosial budaya serta dinamika internal masyarakat itu sendiri.

Dalam pandangan kepariwisataan, sistem ritus dan upacara serta kesatuan sosial dari suatu religi sangat potensial bagi pengembangan pariwisata. Hal ini terjadi karena sistem ritus dan upacara serta kesatuan sosialnya banyak mengandung unsur-unsur yang unik dan indah sehingga dapat dinikmati oleh para wisatawan. selain itu sistem ritus dan upacara serta kesatuan sosial merupakan wujud terluar dari sistem religi sebagai suatu wujud kebudayaan.<sup>166</sup>

Total 96 Piramida di seantero Mesir. Namun, yang biasanya dikunjungi oleh para wisatawan adalah yang terbesar saja karena tiga Piramida terbesar di

<sup>165</sup> "Egypt". <http://www.gulfnews.com/Articles/print.asp?ArticleID=77530> dan <http://www.writefix.com/graphs/egypt.htm>, diakses pada tanggal 13 Jan 2010 jam 17:15.

<sup>166</sup> Koentjaraningrat, *Koentjaraningrat dan Antropologi di Indonesia*, Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 1997. hlm. 276.

Mesir masih berada dalam satu kompleks yaitu di Giza, Kairo. Tiga Piramida terbesar, adalah Piramida Kheops, Piramida Chevreton, dan Piramida Menkaura. Nama-nama tersebut diambil dari raja yang membuatnya. Kheops adalah ayah Chevreton, dan Chevreton adalah ayah Menkaura. Jadi, tiga Piramida ini merupakan Piramida keluarga. Dari tengah Kota Kairo, siluet ketiga Piramida tersebut terlihat. Ada semacam aura magis tersendiri untuk melihat salah satu dari tujuh keajaiban dunia. Dari tiga Piramida itu, yang tertua adalah Piramida Kheops. Piramida ini didirikan oleh Raja Kheops, raja dari Dinasti IV atau Mesir Kuno Pertengahan pada 2690 SM. Berdiri di atas lahan seluas 13 hektare, tinggi Piramida itu sebenarnya 146 meter. Namun, karena erosi pada puncaknya, tingginya tinggal 136 meter. Cara pembuatannya membuat orang takjub. Total batu yang digunakan sebanyak 2,5 juta batu yang masing-masing batu berukuran satu meter kubik. Dibuat selama 20 tahun, dan mengerahkan 13.500 orang untuk membangunnya. Ke-13.500 pekerja itu diganti per minggunya dengan jumlah yang sama. Mayoritas dari para pekerja itu adalah bangsa Yahudi. Oleh karena itu, saat gerakan Zionisme mulai muncul, sempat ada klaim bahwa Piramida tersebut adalah milik bangsa Yahudi. Sekitar 10 ribu wisatawan yang datang setiap hari rata-rata mempunyai pose sendiri yang unik untuk berfoto, misalnya dengan melebarkan kedua tangannya di atas dan di bawah.<sup>167</sup>

---

<sup>167</sup>"Berada di Dalam Piramida Serasa seperti Film Mumi Mengunjungi Mesir, Negeri dengan Banyak Situs Spektakuler (3)". <http://www.kaltimpost.co.id/?mib=berita.detail&id=13726>, diakses pada tanggal 17 jan 2010 jam 11:45.

The Pyramids of Giza & the Sphinx	60 LE
Great pyramid of Chepos	100 LE
The Step Pyramid at Sakkara	60 LE
New Tombs of Sakkara	20 LE
The Pyramid of Meidum	40 LE
The Pyramids of Dahshur	40 LE
Great Pyramid of Khufu ( entry)	100 LE
Boat Museum of Khufu's Pyramid	45 LE
Second Pyramid of Khafre	20 LE
Pyramid of Hawara	30 LE
Pyramid of El-Lahun	25 LE
Open Air Museum of Memphis	30 LE
Cairo Museum	50 LE
Mummies room in Cairo Museum	100 LE
Islamic Museum	30 LE
Kasr El-Manayal Palace Museum	20 LE
Gayer Anderson Museum	20 LE
The Citadel of Saladin	40LE
The Virgin Mary Tree in Matria	10 LE
Coptic Museum	30 LE
The Hanging Church	Free
The Province of El-Fayoum	Free
Church of St. Barbara	Free
Ben Ezra Synagogue.	Free
Church of St. Sergio (Sergius or Abu Serga)	Free
Mosque of Amr Ibn Al-As	Free

Tabel 5 Daftar Harga Tiket Masuk Objek Wisata Mesir<sup>168</sup>

Tabel ini di atas menunjukkan harga tiket masuk yang harus dibeli pengunjung yang ingin masuk ke dalam objek pariwisata Mesir. Dari daftar tersebut dapat kita ketahui bahwa harga tiket masuk ke dalam Piramida Giza dan *Sphinx* adalah 60 LE atau 60 Pound Mesir atau sekitar Rp.180.000. Objek wisata Piramida Giza dibuka dari pukul 08.00 pagi sampai pukul 17.00 waktu setempat. Tetapi, apabila musim dingin waktu kunjungan hanya sampai dengan pukul 16.30 atau setengah jam lebih awal dari biasanya. Pada bulan Ramadhan, tempat wisata tersebut tutup lebih awal lagi yaitu pukul 15.00 atau setengah jam lebih awal dari

<sup>168</sup>“Entrance Fees For All Major Tourist Sites In Egypt”.

<http://www.ask-aladdin.com/whattovisit1.htm>, diakses pada tanggal 16 Jan 2010 jam 17:35.

musim dingin. Piramida ini tidak hanya dikagumi kemegahannya dari luar tetapi wisatawan juga bisa masuk kedalam terowongan sempit sepanjang 30 meter. Demi melindungi struktur bangunan dan bebatuan dari kilatan cahaya maka tidak di perkenankan membawa kamera kedalam terowongan. Ada tiga terowongan di dalam Piramida, yang satu terletak pada bagian dasar, yang dua lagi adalah terowongan menuju Ruang Raja dan yang satu lagi terowongan menuju ruang Ratu. Untuk memudahkan pengunjung masuk kedalam terowongan, lantainya dibuat bersekat balok besi dengan alas kayu. Ketika masuk terowongan yang punya kemiringan cukup tajam, maka pengunjung harus membungkukkan badan dan harus siap dengan ruangan yang oksigennya agak lemah karena jumlah pengunjung dengan sempitnya ruangan tidak seimbang ditambah tidak ada ventilasi, ibarat berada dalam gua. Tiket masuk kedalam terowongan yaitu 30 pound Mesir sekitar Rp 60,000.<sup>169</sup>

Piramida Mesir membawa kesejahteraan bagi masyarakat yang tinggal sekitar Piramida. Mereka dapat meningkatkan perekonomian mereka dengan diresmikannya Piramida sebagai objek wisata. Usaha yang dapat mereka lakukan untuk mendapatkan keuntungan dari banyaknya wisatawan yang berkunjung ke Piramida antara lain: menjual souvenir, jasa pemandu wisata, jasa transportasi dan penginapan. Berbagai souvenir untuk wisatawan dari miniatur Piramida dari batu limestone, keramik dan Kristal bisa diperoleh dengan harga yang cukup murah. Tentu saja disini tidak ada harga pasti. Semua harus melalui proses tawar-menawar. Paling tidak harus ditawar  $\frac{3}{4}$  dari harga penawaran. Kemudian kedua pihak akan bertemu dengan harga akhir yang disepakati.<sup>170</sup> Terdapat berbagai fasilitas yang dapat digunakan oleh pengunjung bila sedang berlibur ke Mesir dan ingin mengunjungi Piramida giza. Salah fasilitas satu yang mempunyai nilai ekonomi yang tinggi adalah lapangan golf yang terletak tidak jauh dari lokasi wisata Piramida Giza. Para wisatawan yang ingin menikmati indahnya alam Mesir dengan panorama Piramida sekaligus berolah raga, dapat menggunakan fasilitas tersebut.

---

<sup>169</sup> "Wisata Piramida Giza ". <http://erabaru.net/wisata/64-pariwisata/5857-wisata-Piramida-giza>, diakses pada tanggal 17 Jan 2010 jam 12:10.

<sup>170</sup> "Wisata Piramida Giza ". <http://erabaru.net/wisata/64-pariwisata/5857-wisata-Piramida-giza>, diakses pada tanggal 17 Jan 2010 jam 12:10.

## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Peradaban Mesir Kuno terkenal sebagai salah satu sejarah peradaban manusia tertua di dunia dengan sistem negara paling maju dalam hubungan sosial serta keanekaragaman budayanya. Dengan peradaban yang telah dimulai sejak sekitar 7000 tahun yang lampau. Hal ini tidak aneh karena Jauh sebelum ada teleskop apalagi observatorium, masyarakat Mesir sudah memiliki teknologi astronomi tinggi yaitu Piramida dan Sphinx. Piramida dan Sphinx adalah salah satu dari tujuh keajaiban dunia sudah ribuan tahun sebelum Masehi berdiri kokoh menjadi saksi bisu lahirnya peristiwa-peristiwa bersejarah di lembah Nil.

Peninggalan-peninggalan sejarah tersebut harus selalu dijaga dan dilestarikan karena nilainya sangat berharga. Generasi yang akan datang harus mengetahui dan mempelajari sejarah peradaban manusia tertua di Mesir agar mereka dapat lebih menghargai jasa orang-orang hebat terdahulu. Budaya masyarakat Mesir kuno sudah tergolong maju dibandingkan dengan peradaban yang lain. Hal ini terbukti dengan ilmu pengetahuan, sistem kemasyarakatan dan mata pencaharian yang mereka miliki sehingga kebudayaan mereka lebih maju dari kebudayaan yang lain.

Mesir berada dalam urutan atas negara-negara tujuan wisata dunia. Hal ini dikarenakan oleh pesatnya perkembangan sektor pariwisata Mesir. Mesir memiliki keanekaragaman objek wisata yang syarat dengan nilai budaya dan sejarah peninggalan masa lampau yang masih ada sampai saat ini. Meningkatnya jumlah wisatawan berarti meningkat pula pendapatan negara Mesir. Disamping itu, pendapatan dan kesejahteraan masyarakat Mesir khususnya yang tinggal di sekitar objek wisata juga meningkat. Hal ini disebabkan oleh tingginya jumlah wisatawan yang berkunjung sehingga berbanding lurus dengan pendapatan yang mereka terima dari hasil menjual souvenir, jasa pemandu wisata, jasa penginapan, restoran, dan jasa transportasi. Sektor pariwisata adalah sektor yang menyumbangkan devisa terbesar bagi Mesir. Oleh karena itu, pemerintah Mesir wajib meningkatkan kualitas pelayanan yang berupa sarana dan prasarana kepada wisatawan yang berkunjung ke Mesir. Pemerintah juga harus bekerja sama dengan

masyarakat Mesir untuk menjaga dan melestarikan warisan budaya mereka agar dapat terus dipelajari dan dikenal oleh banyak orang khususnya wisatawan yang berkunjung ke Mesir dan generasi yang akan datang.

## 5.2 Saran

Sepengetahuan penulis, tema skripsi ini belum pernah dibahas di lingkungan FIB UI khususnya Program Studi Arab. Skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan karena sumber untuk dijadikan literatur tergolong langka. Penulis mendapat kesulitan untuk mendapatkan buku-buku yang membahas tentang sejarah Mesir Kuno secara lengkap. Oleh karena itu, penulis menyarankan agar pembaca yang ingin membuat karya ilmiah dengan tema sejarah Mesir Kuno harus pandai dalam mencari bahan. Jika memungkinkan lakukan penelitian lapangan agar data yang diperoleh lebih banyak dan akurat. Dan hasilnya pasti akan lebih baik.

Penulis menyarankan kepada pembaca yang ingin membuat tugas akhir atau karya ilmiah untuk menulis tentang pariwisata di Mesir. Tema ini sangat menarik karena banyak hal yang dapat diteliti dari tema tersebut seperti apa saja objek wisata di Mesir, di mana saja lokasinya, berapa jumlah wisatawan dan dari negara mana saja yang datang setiap tahunnya. Selain itu, aksara Hieroglif Mesir Kuno juga perlu diteliti. Misalnya, ada berapa jumlah aksara Hieroglif, siapa yang pertama kali memakai aksara tersebut, bagaimana cara membacanya, mengapa terdapat pada dinding Piramida dan benda-benda bersejarah lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Pustaka:

- Abdurrahman, Dudung, *Metode Penelitian Sejarah*, Jakarta: PT. Logos Wacana Ilmu, 1999.
- Achadiati.S., Y, Indah Rimbawati, dan Ali Anwar. *Seri Penerbitan Sejarah Peradaban Manusia Zaman Mesir Kuna 1*. Jakarta: Multiguna CV, 1991.
- Alwi, Hasan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga Cetakan Kedua*, Jakarta: Balai Pustaka, 2002
- A.Yoeti, Oka. *Pemasaran Pariwisata*, Bandung : Angkasa, 1985.
- Koentjaraningrat, *Kebudayaan, Mentalitas dan Pembangunan*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1974.
- , *Koentjaraningrat dan Antropologi di Indonesia*, Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 1997.
- , *Pengantar Antropologi I*, Jakarta: Penerbit Raneka Cipta, 1996.
- Kuntowijoyo, *Pengantar Ilmu Sejarah*, Yogyakarta : Yayasan Bentang Budaya, 1997.
- McNeill, William H. and Jean W. Sedlar, *Reading in World History Volume 2 The Ancient Near Asia*, New York: Oxford University Press Inc., 1968.
- Muhammad, Abdulkadir, SH., *Ilmu Budaya Dasar*, Jakarta: Fajar Agung, 1992.
- Pinata, I Gde, dan Putu G. Gayatri, *Sosiologi Pariwisata* Yogyakarta: Andi, 2005.
- Steele, Philip. *Aku ingin Tahu Mengapa Orang Mesir Membangun Piramida dan Banyak Pertanyaan Lain Tentang Bangsa Mesir Kuno*. Trans. Joni Setiawan. London: Kingfisher Publications plc, 2003. Trans. Indonesia: PT. Pabrik Kertas Tjiwi Kimia, Tbk, 2004.
- Thames and Hudson, *EGYPT to the end of the Old Kingdom*, London: Jarrold and Sons LTD Norwich, 1965. Editor: Stuart Piggott.
- Wahab, Salah, *Manajemen Kepariwisata*, Jakarta : PT Pradnya Paramita,1989.
- White (M.A Cantab), J.E., *Manchip Ancient Egypt Its Culture and History* New York: Publication, Inc., 1970.
- Wiendu Nuryanti, dkk, *Universal Tourism Enriching or Degrading Culture*.

Jogjakarta: Gajah Mada University Press, 1992, hal.115.

Wuryaningsih, M.Y. Sri, *Peradaban Kuno Asia dan Afrika 1*.

Yahya, Mukhtar, *Perpindahan-Perpindahan Kekuasaan di Timur Tengah Sebelum Lahir Agama Islam*, Jakarta: PT. Bulan Bintang, 1985.

**Internet:**

“Asal Nama Mesir”

<http://www.acehforum.or.id>, diakses pada tanggal 29 Jan 2009 jam 11.28.

“Definisi Sejarah Mesir”

<http://lpsa.wordpress.com/2007/11/14/>, diakses pada 29 Jan 2009 jam 12.15.

“Egypt”

<http://www.nationsencyclopedia.com/economies/Africa/Egypt.html>, diakses pada tanggal 15 Des 2009 jam 19.35.

“Membuat Piramida”

<http://www.indonesiaindonesia.com/f/36405>, diakses pada tanggal 18 Nov 2009 jam 15.42.

“Objek Wisata di Mesir”

<http://hmmmesir.20m.com/ttgpariwisata.htm>, diakses pada 5 Des 2008 jam 14:33.

“Piramida Giza Mesir”

<http://www.new7wonders.com>, [andiefest.blogspot.com](http://andiefest.blogspot.com), diakses pada tanggal 10 Sept 2009 jam 18:35.

“Sungai Nil Jantung dan Nyawa Mesir”

<http://www.republika.co.id/berita/74619/>, diakses pada tanggal 10 Nov 2009 jam 15:33.

“Entrance Fees For All Major Tourist Sites In Egypt”

<http://www.ask-aladdin.com/whattovisit1.htm>, diakses pada tanggal 16 Jan 2010 jam 17.35.

“Wisata Piramida Giza “

<http://erabaru.net/wisata/64-pariwisata/5857-wisata-Piramida-giza>, diakses pada tanggal 17 Jan 2010 jam 12:10.

“Berada di Dalam Piramida Serasa seperti Film Mumi Mengunjungi Mesir, Negeri dengan Banyak Situs Spektakuler (3)”

<http://www.kaltimpost.co.id/?mib=berita.detail&id=13726>, diakses pada tanggal 17 jan 2010 jam 11:45.

## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran 1

#### Tabel:

**Tabel 1.3**

**Daftar Raja Mesir Dinasti Ke-3 Kerajaan Lama Mesir Kuno**

No.	Nama Raja	Tahun
1.	Sanakhte	2686 SM- 2668 SM
2.	Djoser	2668 SM- 2649 SM
3.	Sekhemkhet	2649 SM- 2643 SM
4.	Khaba	2643 SM- 2637 SM
5.	Huni	2637 SM- 2613 SM

**Tabel 2.3**

**Daftar Raja Mesir Dinasti Ke-4 Kerajaan Lama Mesir Kuno**

No.	Nama Raja	Tahun
1.	Sneferu	2613 SM- 2689 SM
2.	Khufu	2689 SM- 2566 SM
3.	Djedefra/Radjedef	2655 SM- 2558 SM
4.	Khafre	2558 SM- 2532 SM
5.	Menkaure	2532 SM- 2503 SM
6.	Shepseskaf	2503 SM- 2498 SM

**Tabel 3.3**

**Daftar Raja Mesir Dinasti Ke-5 Kerajaan Lama Mesir Kuno**

No.	Nama Raja	Tahun
1.	Userkap	2498 SM- 2491 SM
2.	Sahure	2487 SM- 2577 SM
3.	Niferirkare	2477 SM- 2467 SM
4.	Shepseskare	2467 SM- 2460 SM
5.	Neferefre	2460 SM- 2453 SM
6.	Nyussere Ini	2453 SM- 2422 SM
7.	Menkauhor Kaiu	2422 SM- 2414 SM
8.	Djedkare	2414 SM- 2375 SM
9.	Unas	2375 SM- 2345 SM

**Tabel 4.3**  
**Daftar Raja Mesir Dinasti Ke-6 Kerajaan Lama Mesir Kuno**

No.	Nama Raja	Tahun
1.	Teti	2345 SM- 2333 SM
2.	Userkare	2333 SM- 2332 SM
3.	Pepi I	2332 SM- 2283 SM
4.	Merenre Nemtyemsaf I	2283 SM- 2278 SM
5.	Pepi II Neferkare	2278 SM- 2184 SM
6.	Merenre Nemtyemsaf II	2184 SM
7.	Nitiqret	2184 SM- 2189 SM

**Tabel 5**  
**Daftar Harga Tiket Masuk Objek Wisata Mesir**

The Pyramids of Giza & the Sphinx	60 LE
Great pyramid of Chepos	100 LE
The Step Pyramid at Sakkara	60 LE
New Tombs of Sakkara	20 LE
The Pyramid of Meidum	40 LE
The Pyramids of Dahshur	40 LE
Great Pyramid of Khufu ( entry)	100 LE
Boat Museum of Khufu's Pyramid	45 LE
Second Pyramid of Khafre	20 LE
Pyramid of Hawara	30 LE
Pyramid of El-Lahun	25 LE
Open Air Museum of Memphis	30 LE
Cairo Museum	50 LE
Mummies room in Cairo Museum	100 LE
Islamic Museum	30 LE
Kasr El-Manayal Palace Museum	20 LE
Gayer Anderson Museum	20 LE
The Citadel of Saladin	40LE
The Virgin Mary Tree in Matria	10 LE
Coptic Museum	30 LE
The Hanging Church	Free
The Province of El-Fayoum	Free
Church of St. Barbara	Free
Ben Ezra Synagogue.	Free
Church of St. Sergio (Sergius or Abu Serga)	Free
Mosque of Amr Ibn Al-As	Free

Diagram:

Diagram 1.4

Pendapatan Mesir dari Berbagai Sektor Usaha pada Tahun 2002

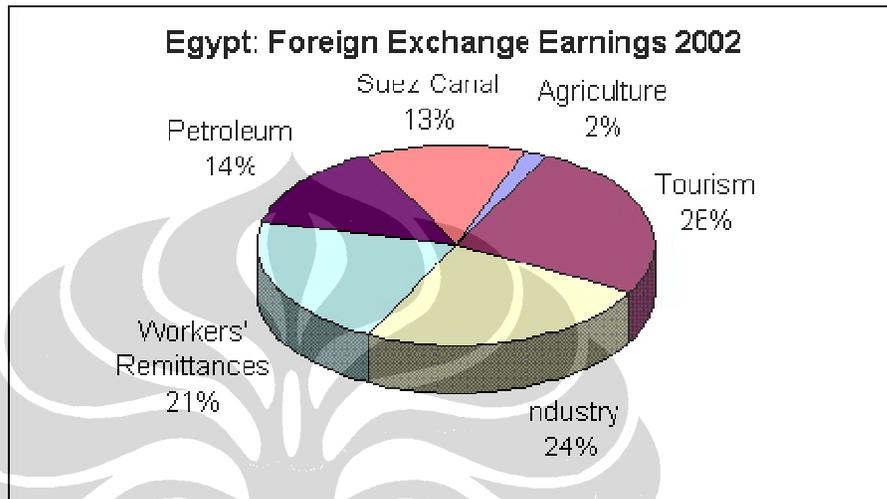


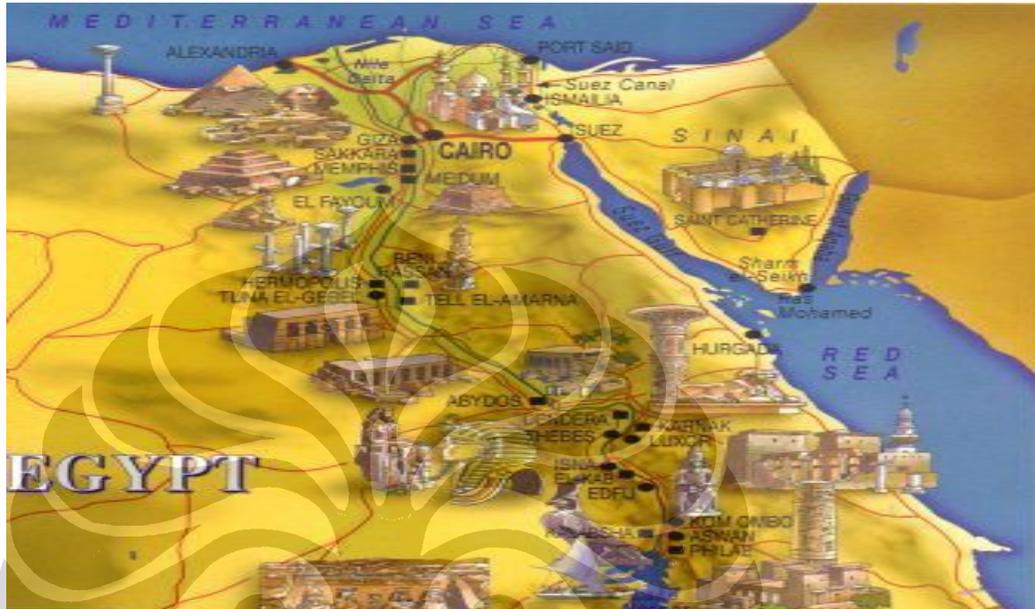
Diagram 2.4

Pendapatan dari Sektor Pariwisata Tahun 1982-2003



Lampiran 2  
Peta:

**Gambar 1**  
**Peta Mesir**



**Gambar:**

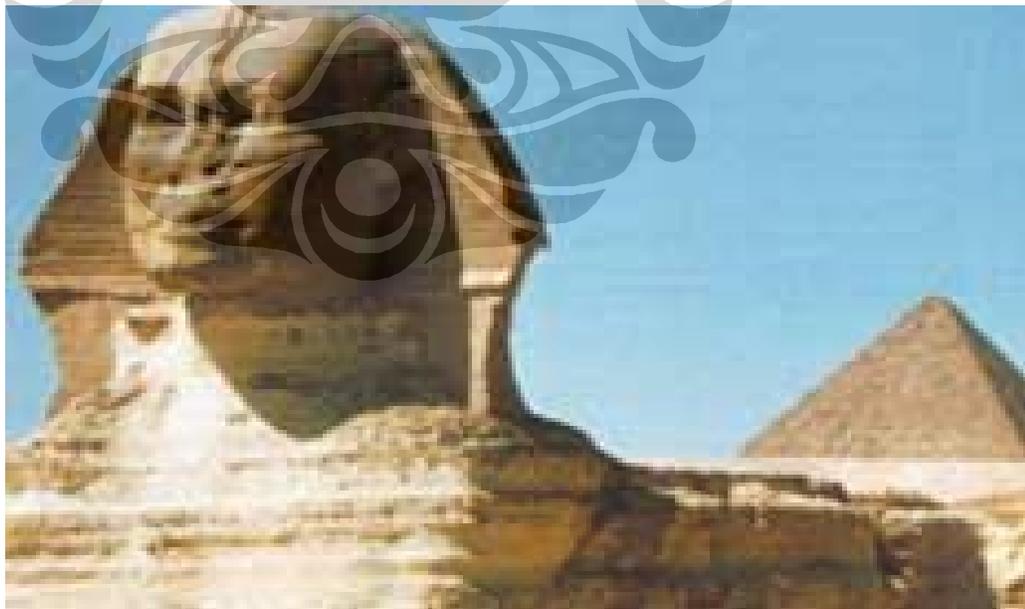
**Gambar 2**  
**Piramida Agung Giza**



**Gambar 3**  
**Lapangan Golf yang Bersebelahan dengan Objek Wisata Piramida**



**Gambar 4**  
**Sphinx**



## RIWAYAT HIDUP PENULIS

RETNO KURNIASIH lahir di Jakarta pada tanggal 19 Maret 1987. Anak pertama dari dua bersaudara, terlahir dari pasangan Ma'rup dan Rumbawati. Jenjang pendidikan yang pernah dilalui yaitu,

1. Sekolah Dasar Negeri 03 Petang Cipinang Muara, Jakarta Timur tahun 1993-1999.
2. Sekolah Menengah Pertama Negeri 52 Jakarta tahun 1999-2002.
3. Sekolah Menengah Umum Negeri 54 Jakarta tahun 2002-2005.
4. Program Studi Arab, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia Depok tahun 2005-2010.

Penulis berhasil menyelesaikan studi S1 pada awal tahun 2010 dengan skripsi yang berjudul:

### **Piramida**

#### **Peninggalan Budaya dari Peradaban Mesir Kuno.**

Pada saat kuliah, penulis sempat aktif di Senat Mahasiswa/Badan Eksekutif Mahasiswa(BEM) Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia dalam bidang Kesejahteraan Mahasiswa(KESMA). Penulis juga aktif menjadi panitia pada acara-acara kampus baik di dalam maupun di luar fakultas.