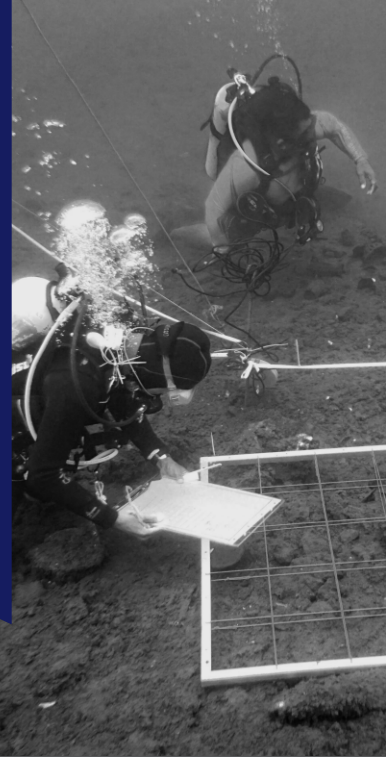
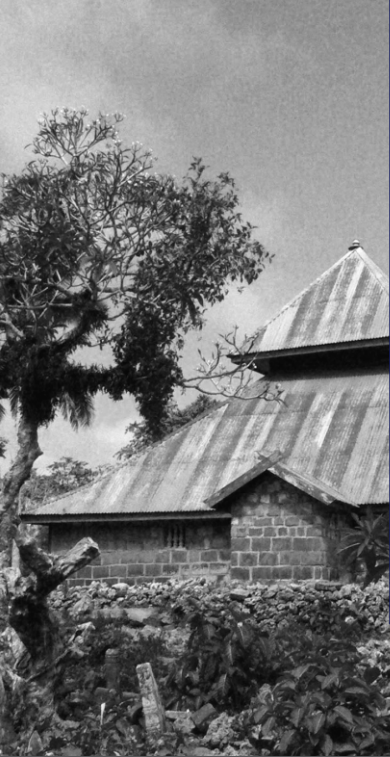


B u l e t i n SOMBAOPU

VOL. 21 No. 25 NOVEMBER 2018



B u l e t i n
SOMBAOPU



Balai Pelestarian Cagar Budaya
Sulawesi Selatan



Pengelolaan Kawasan
Perkampungan Tua Santarung Lalangbata Selayar
Sebagai Kawasan Wisata Budaya

1

PERADABAN YANG TERSISA DARI DANAU MATANO

13

Nilai Penting Benteng Ujungpandang (Fort Rotterdam)
Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan

23

NILAI PENTING
SITUS KERAJAAN TANETE, BARRU

35

Kolaborasi Akademisi dan Masyarakat dalam Pemanfaatan Kawasan
Gua Prasejarah Rammang-Rammang Maros sebagai Objek Wisata

47

FORT ROTTERDAM, CITRA KOTA MAKASSAR YANG SESUNGGUHNYA
Suatu Komunikasi dan Promosi Cagar Budaya
dalam Perspektif Integrated Marketing Communication

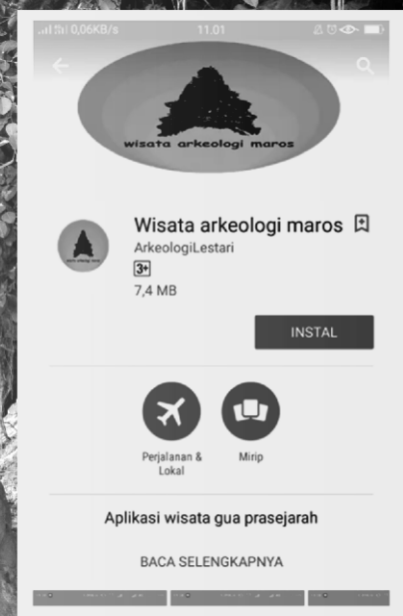
53

Peran Juru Pelihara
Dalam Pelestarian Cagar Budaya

67

APLIKASI WISATA BUDAYA BERBASIS ANDROID
PADA KAWASAN GUA PRASEJARAH MAROS

77



SEJARAH BALAI PELESTARIAN CAGAR BUDAYA SULAWESI SELATAN

Penanganan kepurbakalaan di Indonesia, berawal dari pembentukan suatu komisi non pemerintah pada masa pemerintahan Hindia Belanda, bernama "Commissie in Nederlandsch Indie Voor Oudheidkundig Onderzoek op Java en Madura" dengan wilayah kerja Jawa dan Madura yang berkedudukan di Jakarta.

14 Juni 1913 diterbitkan Surat Keputusan Pemerintah Hindia Belanda No. 62 yang menyatakan resminya didirikan lembaga khusus yang menangani permasalahan kepurbakalaan yang bernama 'Oudheidkundige Diensten in Nederlandsch Indie'. Lembaga ini menangani wilayah Jawa, Madura, Sumatera, Kalimantan, Sulawesi dan bagian timur wilayah Hindia Belanda.

1942. Oudheidkundige Diensten in Nederlandsch Indie pada masa pemerintahan Jepang kemudian berganti menjadi Jawatan Urusan barang-Barang Purbakala yang berkantor di Prambanan, Yogyakarta.

1945. Oudheidkundige Diensten dijalankan kembali oleh Belanda yang dipimpin oleh V. R. Van Romant dengan memindahkan pusat kegiatan di Makassar. Kantor cabang di Makassar dipimpin oleh J. C. Krijgsman yang dibantu oleh ahli prasejarah Van Heekeren. Selanjutnya 1950 dipindahkan ke Bali

1951. Jawatan Purbakala diubah menjadi Dinas Purbakala di bawah Jawatan Kebudayaan Departemen Pengajaran dan Kebudayaan (P.P. dan K).

1956. Dinas Purbakala diubah menjadi Lembaga Purbakala dan Peninggalan Nasional (LPPN) dibawah Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen P dan K.

1973. LPPN memiliki kantor cabang di Prambanan, Jawa Tengah; Mojokerto, Jawa Timur; Gianyar, Bali dan Ujungpandang, Sulawesi.

1975. LPPN dibagi menjadi 2 cabang, Pusat Penelitian Purbakala dan Peninggalan Nasional, yang sekarang bernama Pusat Penelitian Arkeologi Nasional, di daerah disebut dengan Balai Arkeologi; kedua, Direktorat Sejarah dan Purbakala, di daerah disebut Suaka Peninggalan Sejarah dan Purbakala.

2002. Suaka Peninggalan Sejarah dan Purbakala diubah namanya menjadi Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala Makassar dengan wilayah kerja Sulawesi Selatan, Sulawesi Tenggara dan Sulawesi Tengah.

2012. Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala Makassar yang sebelumnya dibawah naungan Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata, kembali di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Namanya diubah menjadi Balai Pelestarian Cagar Budaya Makassar dengan wilayah kerja Sulawesi Selatan, Sulawesi Tenggara dan Sulawesi Barat.

2015. Balai Pelestarian Cagar Budaya Makassar namanya diubah menjadi Balai Pelestarian Cagar Budaya Sulawesi Selatan. Balai Pelestarian Cagar Budaya Sulawesi Selatan berkantor di Benteng Ujungpandang (Fort Rotterdam) sejak awal pembentukannya, tahun 1973.

TUGAS DAN FUNGSI

BALAI PELESTARIAN CAGAR BUDAYA SULAWESI SELATAN

Balai Pelestarian Cagar Budaya (BPCB) mempunyai tugas melaksanakan perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan cagar budaya dan yang diduga cagar budaya di wilayah kerjanya.

Dalam melaksanakan tugas tersebut, BPCB menyelenggarakan fungsi:

- pelaksanaan penyelamatan dan pengamanan cagar budaya dan yang diduga cagar budaya;
- pelaksanaan zonasi cagar budaya dan yang diduga cagar budaya;
- pelaksanaan pemeliharaan cagar budaya dan yang diduga cagar budaya;
- pelaksanaan pengembangan cagar budaya dan yang diduga cagar budaya;
- pelaksanaan pemanfaatan cagar budaya dan yang diduga cagar budaya;
- pelaksanaan dokumentasi dan publikasi cagar budaya dan yang diduga cagar budaya;
- pelaksanaan kemitraan di bidang pelestarian cagar budaya dan yang diduga cagar budaya; dan

Penanggungjawab
LA ODE MUHAMMAD AKSA

Redaktur
MOHAMMAD NATSIR

Penyunting
ALBERTINUS

Disain Grafis
ANZHAR
ALAUDDIN

Sekretariat
CHALID
HASAN MANGENDK

Fotografer
JAMALUDDIN

Balai Pelestarian Cagar Budaya Sulawesi Selatan
Kompleks Benteng Ujung Pandang
Jalan Ujung Pandang No. 1
Makassar, Sulawesi Selatan 90111
w : kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcbsulsel/
e : bpcbmakassar@yahoo.com
Ph: 0411 3621701 Fax: 0411 3621702

B u l e t i n SOMBA OPU

VOL. 21 No. 25 NOVEMBER 2018

Diterbitkan oleh Balai Pelestarian Cagar Budaya Sulawesi Selatan Wilayah Kerja Provinsi Sulawesi Selatan, Sulawesi Tenggara, dan Sulawesi Barat dimaksudkan sebagai media kajian ilmiah, deskripsi dan survey mengenai Pengelolaan dan Pelestarian Cagar Budaya serta kegiatan mengenai ilmu-ilmu budaya, yang meliputi bidang-bidang: Sejarah, Arkeologi, Antropologi, Kesenian, Arsitektur, dan bidang lain yang berkaitan.

Redaksi menerima kiriman naskah dari para ahli atau penulis manapun yang berminat pada masalah pelestarian Cagar Budaya dan bidang ilmu yang menjadi cakupan penerbitan buletin ini. Naskah dapat ditulis dalam bahasa Indonesia dan Inggris; panjang naskah 10 – 20 halaman kuarto (termasuk daftar acuan), spasi lengkap, karangan harus asli (bukan jiplakan), boleh terjemahan, saduran asalkan disebutkan sumbernya dengan jelas. Redaksi berhak menyunting karangan tanpa mengubah atau menyimpang dari isi karangan. Karangan yang dimuat dalam Buletin Somba Opu walau berisi tentang suatu kritik atau perbedaan pendapat, hal ini bukanlah pendapat Balai Pelestarian Cagar Budaya Sulawesi Selatan, sehingga semua karangan yang telah dimuat oleh Buletin Somba Opu adalah pendapat pribadi dari penulis.



Pengelolaan Kawasan Perkampungan Tua Gantarang Lalangbata Selayar Sebagai Kawasan Wisata Budaya

(Mubarak Andi Pampang)
Balai Pelestarian Cagar Budaya Jambi

I. Latar Belakang

Pariwisata sebagai bagian dari perkembangan dunia yang dinamis, juga telah berkembang dan merambah dalam berbagai bentuk dan terminologi seperti, *sustainable tourism development* (pengembangan wisata berkelanjutan), *village tourism* (desa wisata), *ecotourism* (wisata ekologi/lingkungan), dan masih banyak lagi. Pengembangan baru ini merupakan pendekatan pengembangan kepariwisataan yang berupaya menjamin agar wisata dapat dilaksanakan di daerah tujuan wisata bukan perkotaan.

Salah satu pendekatan pengembangan wisata alternatif—seperti yang telah disebutkan di atas—adalah desa wisata (*village tourism*) untuk pembangunan pedesaan yang berkelanjutan dalam bidang pariwisata. Konsep desa wisata ini telah didefinisikan oleh Nuryanti (1993) sebagai bentuk integrasi antara atraksi, akomodasi dan fasilitas pendukung yang disajikan dalam suatu struktur kehidupan masyarakat yang menyatu dengan tata cara dan tradisi yang berlaku (Nuryanti, 1993:2-3). Sementara Inskeep (1991) mendefinisikan desa wisata sebagai aktifitas bermukim untuk sementara waktu di wilayah pedesaan yang jauh dari pusat kota untuk belajar atau menikmati lingkungan tradisional pedesaan (Inskeep, 1991:166). Inskeep tampaknya mendefinisikan desa wisata hanya sebagai aktifitas berwisata untuk pemenuhan hasrat menikmati nuansa etnik dan tradisional, tanpa perlu mempersoalkan bagaimana menata dan mengelola objek wisatanya.

Pengembangan desa wisata sebagai salah satu produk alternatif yang dapat memberikan dorongan bagi pembangunan pedesaan berkelanjutan. Pembangunan tersebut selayaknya memiliki prinsip-prinsip pengelolaan antara lain, memanfaatkan, menguntungkan, berskala kecil, dan melibatkan masyarakat setempat.

II. Sekilas Tentang Gantarang Lalangbata

Secara administratif, Perkampungan Tua Gantarang Lalangbata masuk dalam wilayah Dusun Gantarang Lalangbata, Desa Bontorannu, Kecamatan Bontomanai, Kabupaten Kepulauan Selayar, Provinsi Sulawesi Selatan. Berjarak sekitar 12 km dari Benteng ibukota Kabupaten Kepulauan Selayar ke arah timur, dan dapat dijangkau dengan semua jenis kendaraan. Pemukiman Tua Gantarang atau masyarakat setempat biasa menyebut dengan *Gantarang Lalangbata*, berasal dari kata *gang* yang berarti jalan, *tarang* berarti terang, sehingga *Gantarang* adalah jalan terang, sedangkan *lalang* berarti dalam dan *bata* artinya pagar, sehingga secara keseluruhan disebut sebagai sebuah daerah yang dipagari oleh benteng. Penamaan ini kemungkinan diilhami tumpukan batu karang yang disusun membentuk benteng yang mengelilingi kampung.



Gambar 1 Foto suasana Kampung Gantarang Lalangbata
(Dok. BPCB Sul-Sel 2007)

Gantarang Lalangbata adalah sebuah perkampungan tua yang berada di atas ketinggian 275 meter dari permukaan laut dan dikelilingi oleh lembah, sedangkan di sebelah timurnya di kelilingi oleh laut. Wilayahnya ditandai dengan batas benteng yang terbuat dari batu tersusun dan mengelilingi benteng ini.

Menurut cerita masyarakat kerajaan ini memiliki empat pintu masuk, yaitu pintu barat (*babaang lembang-lembang*) berukuran tinggi 200 cm dan lebar 60 cm, pintu timur (*babaang turungang*) berukuran tinggi 135 cm dan lebar 60 cm, pintu selatan (*babaang selle*) berukuran tinggi 100 cm dan lebar 60 cm, serta pintu rahasia (*babaang Manrusu*) berukuran tinggi 160 cm dan lebar 60 cm.



Gambar 2 Foto pintu gerbang kampung Gantarang Lalangbata, *Babaang Turungang* (kiri) dan *Babaang Lembang-Lembang* (kanan) (Dok. BPCB Sul-Sel 2007)



Gambar 3 Foto pintu *Babaang Manrusu* (kiri) dan *Babaang Sele* (kanan) (Dok. BPCB Sul-Sel 2007)

Pemukiman Tua Gantarang Lalangbata sarat akan warisan budaya masa lalu yang masih bertahan dan dipertahankan oleh generasi mereka saat ini. Adapun sisa-sisa warisan budaya tersebut ada yang berbentuk bendawi yang monumental dan adapula yang berupa warisan non-bendawi (tingkah laku dan nilai) yang masih diterapkan sampai saat ini, antara lain:

2.1 Potensi Sumberdaya Bendawi/Arkeologis (*Tangible Heritage*)

2.1.1 Masjid Kuno Gantarang

Masjid kuno Gantarang atau biasa disebut Masjid Awaluddin dibangun pada masa pemerintahan Sultan Pangali Patta Raja yang merupakan raja pertama memeluk agama Islam. Di dalam masjid terdapat satu buah gendang/beduk dan satu buah mimbar yang terbuat dari kayu. Memiliki denah dasar persegi empat dengan ukuran badan masjid 8,5 m x 15 m dan ukuran mihrab 2,5 m x 2,5 m, dengan dinding bangunan dari bahan batu

gunung yang dipilester. Pilar-pilar masjid ini dari balok kayu dengan ukuran kayu 0,12 x 0,12 m. Tinggi bangunan dari dasar tanah sampai ke puncak atap 9,52 m. Atap masjid berbentuk tumpang yang terbuat dari seng bergelombang.



Gambar 4 Masjid kuno Gantarang (Dok. BPCB Sul-Sel 2007)

2.1.2 Struktur Benteng



Gambar 5 Foto Struktur benteng yang mengelilingi Kampung Gantarang (Dok. BPCB Sul-Sel 2007)

Gantarang Lalangbata dibentengi oleh pagar batu karang, dan stukturnya masih dapat disaksikan sampai saat ini, dengan ketinggian struktur mencapai 70 cm dari permukaan tanah dengan ketebalan mencapai 1 meter.

2.1.3 Pusat Bumi (To'do)

Pusat bumi (*to'do*) atau yang biasa juga masyarakat Gantarang sebut *posi' tana* merupakan tempat untuk manasik haji, sebelum calon jemaah haji akan menuju mekkah. Pusat bumi ini dikeramatkan oleh penduduk sekitar, sehingga masih dapat bertahan sampai sekarang. Konon, kehajian seseorang tidak akan syah jika tidak mengunjungi Gantarang Lalangbata, terutama *to'do* ini. Oleh karena itu, orang-orang menyebut Gantarang Lalangbata juga disebut *Makkakeke* (Mekah).



Gambar 6 Foto lokasi di tengah-tengah kampung yang dipercaya sebagai pusat bumi atau *to'do* oleh masyarakat Gantarang (Dok BPCB Sul-Sel 2007)

2.1.4 Pakkojokang



Gambar 7 Batu Pakkojokang
(Dok. BPCB Sul-Sel 2007)

Pakkojokang adalah sebuah batu berlubang yang berada tepat di samping pusat bumi (*to'do*). Konon, jika memasukkan tangan ke dalam lubang ini, kita akan mendapatkan sesuatu yang baik.

2.1.5 Kompleks Makam Kuno

Makam-makam kuno ini tersebar mulai dari pintu masuk sisi kiri kampung hingga ke bagian tengah kampung atau sekitar masjid. Kondisi sebagian besar makam-makam tersebut sudah mengalami kerusakan. Secara umum bentuk dan bahan pembuatan makam memiliki kesamaan dengan makam-makam yang ada di Sulawesi Selatan, yaitu memiliki jirat dengan gunung di sisi utara dan selatan serta terbuat dari batu andesit dan batukapur.



Gambar 8 Tinggalan makam kuno
(Dok. BPCB Sul-Sel 2007)

2.1.6 Meriam

Meriam ini ditemukan samping masjid tua Gantarang, asal usul tentang keberadaan meriam ini tidak diketahui oleh masyarakat sekitar. Meriam ini diletakkan di areal dekat perkuburan tua di wilayah ini, berukuran 1 meter dengan diameter lubang 15 cm.



Gambar 9 Sebuah Meriam yang diletakkan di samping masjid
(Dok. BPCB Sul-Sel 2007)

2.1.7 Gua Persembunyian dan Tempat Pembakaran Mayat Manrusu

Gua ini pada awalnya digunakan sebagai tempat pembakaran mayat. Namun, setelah Islam masuk dan menyebar di wilayah ini, aktivitas pembakaran mayat pun dihentikan, dan beralih pada menguburkan mayat kedalam tanah. Gua tersebut kemudian difungsikan menjadi tempat persembunyian jika kerajaan Gantarang dilanda permasalahan yang mengharuskan mereka untuk bersembunyi dalam rangka menyelamatkan diri. Pada saat itulah pintu rahasia (*babaang Manrusu*) difungsikan untuk dapat menuju gua tersebut, terutama pada masa peperangan dengan orang-orang Pulau Seram yang terkenal kejam atas perintah pihak VOC.



Gambar 10 Gua Manrusu yang bagian terasnya dahulu digunakan sebagai tempat membakar mayat pada masa pra Islam (Koleksi Pribadi 2007)

2.1.8 Benda Pusaka Kerajaan

Benda-benda pusaka peninggalan kerajaan Gantarang diantaranya *gaukang*, pedang, baju besi dan *bute* (tulisan arab). Koleksi benda-benda pusaka tersebut saat ini disimpan oleh generasi terakhir pewarisnya di Benteng (ibukota kabupaten Kepulauan Selayar).



Gambar 11 Beberapa koleksi benda pusaka Kerajaan Gantarang
(Dok. BPCB Sul-Sel 2007)

2.2 Potensi Budaya Tak Bendawi/Tradisi (*Intangible Heritage*)

2.2.1 Prosesi Salat Jumat

Menurut penuturan masyarakat, tata cara atau aturan dalam mengerjakan Salat Jumat atau salat tertentu lainnya merupakan warisan budaya dari leluhur mereka. Prosesi Salat Jumat dimulai dengan mengumandangkan azan oleh dua orang muazin secara bersamaan. Selesai azan, muazin paling kiri berbalik menghadapi jamaah dan mengumumkan—dalam bahasa Arab—bahwa rangkaian salat Jumat akan segera dimulai. Setelah itu dia berjalan ke saf pertama deretan paling kiri untuk menjemput khatib yang akan membawakan khotbah Jumat. Penjemput langsung duduk di belakang khatib dan



Gambar 12 Salah satu rangkaian prosesi Salat Jumat di Masjid Kuno Gantarang (Dok. BPCB Sul-Sel 2007)

menyerukan salam kepada Rasulullah SAW dan langsung dijawab oleh sang khatib. Kemudian keduanya berdiri dengan posisi muazin di depan khatib. Lalu mereka berjalan ke arah mimbar. Tata cara berjalan mereka dilakukan dengan melangkahkan kaki kanan lebih dulu lalu ditutup kaki kiri dan begitu seterusnya hingga tiba di mimbar. Begitu tiba di mimbar muazin langsung duduk di samping mimbar dan khatib bersimpuh di depan tangga mimbar dan membaca salam serta shalawat kepada nabi Muhammad SAW. Sang khatib lalu naik ke atas mimbar, membuka gulungan naskah khotbah Jumat dan mulai membacanya. Selesai khotbah khatib menggulung kembali naskah khotbahnya dan turun dari mimbar serta langsung menjadi imam salat Jumat. Selain prosesi azan dan memanggil khatib, prosesi salat Jumat lainnya sama dengan yang dilakukan di masjid-masjid lain.

2.2.2 Prosesi Mengelilingi To'do

Dalam kepercayaan masyarakat setempat, nilai haji seseorang apabila sebelum atau kembalinya melaksanakan ibadah haji di Mekkah tidak sah apabila belum melakukan ritual mengelilingi *to'do*. Adapun tata cara dan bacaannya sama dengan pelaksanaan ibadah tawaf atau mengelilingi ka'bah di Mekkah sebagai salah satu prosesi pelaksanaan ibadah haji.

III. Kampung Wisata Gantarang Lalangbata

Perkampungan Tua Gantarang Lalangbata memiliki nilai-nilai keunikan yang khas, tidak hanya karena bentuk fisik kampung yang ditunjang oleh tata letak dan arsitekturnya yang unik dan mengandung banyak nilai filosofis dari adat kebiasaan secara khusus. Selain itu warisan budaya bendawi (tangible) dan budaya non bendawi (intangible) yang cukup beragam dan masih bertahan sampai saat ini, merupakan sebuah potensi yang layak dikelola dan dimanfaatkan sebagai sebuah atraksi wisata yang berkelanjutan. Berikut beberapa hal yang dianggap penting untuk dilakukan dalam perencanaan, pelaksanaan dan pengevaluasian Perkampungan Tua Gantarang sebagai Desa Wisata Budaya:

3.1 Pembuatan Regulasi

Untuk mendukung upaya pelestarian kawasan Perkampungan Tua Gantarang Lalangbata, diperlukan seperangkat peraturan perundang-undangan yang memberi payung hukum terhadap upaya pengembangan dan pemanfaatan kawasan sebagai kawasan wisata. Pembuatan regulasi ini melibatkan semua pihak yang akan terlibat nantinya. Dasar perumusan regulasi juga harus mengacu pada prinsip dan nilai serta adat istiadat yang dalam masyarakat, serta berdasarkan pada peraturan perundang-undangan yang terkait, baik nasional maupun internasional. Regulasi tersebut memuat dasar penetapan kawasan ini sebagai suatu kawasan wisata, bentuk pengembangan hingga pemanfaatannya, hal-hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan di dalam kawasan ini, serta mengatur semua pihak yang terlibat nantinya.

3.2 Pengembangan Kawasan

3.2.1 Sumberdaya Bendawi/Arkeologi (*Tangible*)

Pengembangan sumberdaya bendawi/arkeologi dalam kawasan ini dimaksudkan agar sumberdaya arkeologi tersebut lebih memiliki nilai tawar di mata masyarakat, serta memberi peluang yang sebesar-besarnya bagi masyarakat untuk dapat mengapresiasi sumberdaya arkeologi tersebut. Bentuk pengembangan yang ditawarkan terhadap sumberdaya arkeologi di kawasan ini berupa penataan dan pemberian papan informasi yang memuat deskripsi dan latar sejarah serta berbagai kemasan informasi yang terkait dengan sumberdaya alam yang terdapat dalam kawasan ini. Informasi penting lain adalah aktifitas yang boleh dan tidak boleh dilakukan terhadap tinggalan arkeologi.

3.2.2 Sumberdaya Tak Benda (*Intangible*)

Sumberdaya tak benda berupa pola hidup sehari-hari, prosesi salat Jumat yang unik, ritual mengelilingi to'do, kearifan dalam pengelolaan kawasan hutan adat, merupakan beberapa aset yang sebaiknya terus diupayakan kelestariannya. Upaya pelestarian bisa dengan kajian keilmuan multidisiplin untuk mengungkap lebih banyak

kearifan lokal dan mendokumentasikannya kemudian merancang semacam metode pelestarian nilai-nilai tersebut, terutama bagi generasi muda masyarakat Gantarang Lalangbata. Pola hidup tradisional yang jauh dari kesan moderen hendaknya menjadi simbol penguatan nilai kawasan sekaligus menjadi nilai jual bagi wisatawan—bahkan bisa menjadi nilai jual utama apabila tetap dipertahankan.

3.2.3 Penataan Lingkungan

Hal ini dimaksudkan untuk mengatur penempatan unsur-unsur fasilitas dan lingkungan suatu situs atau sumberdaya arkeologi guna menunjang upaya pelestariannya. Pembuatan zonasi atau studi peruntukan lahan sangat penting untuk mengatur wilayah serta peruntukan lahannya agar situs beserta lingkungannya dapat tetap lestari serta terlihat rapi dan nyaman.

3.2.4 Masyarakat

Tujuan utama rencana pengembangan yang akan dilakukan terhadap masyarakat (pemberdayaan masyarakat) adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan masyarakat untuk berperan serta dalam upaya pelestarian, penelitian, dan pengembangan situs dan kawasannya, termasuk kesiapan pelibatan mereka dalam kepariwisataan. Serta diarahkan pula pada peningkatan pendapatan masyarakat, melalui peningkatan jiwa kewirausahaan dan keterampilan. Beberapa program yang dapat dilakukan antara lain, penelitian partisipatoris, program pemberdayaan, pengemasan menjadi muatan lokal, koordinasi lintas sektoral, dan menghidupkan kembali lembaga adat.

3.2.5 Pelaksanaan

Pengelolaan sumberdaya budaya perlu suatu manajemen yang baik. Manajemen merupakan alat untuk mencapai tujuan dalam kegiatan dengan bantuan sumberdaya manusia dan peralatan. Ada tiga unsur manajemen yang harus dipenuhi yakni tujuan yang ingin dicapai, proses untuk mencapai tujuan, dan sumberdaya manusia dan peralatan untuk berproses sehingga mencapai tujuan. Demikian juga penerapan lima fungsi manajemen harus dilaksanakan seperti :

- Perencanaan (*planning*), dengan menyusun kegiatan yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan,
- Pengorganisasian (*organizing*), dengan menempatkan setiap pihak berdasarkan tugas dan kewenangannya,
- Pengarahan (*directing*), melakukan bimbingan dan arahan serta contoh bagi pelaksana kegiatan,
- Pengkoordinasian (*coordinating*), dengan menciptakan kerjasama yang terpadu dan saling menunjang pada setiap pihak yang terlibat,
- Pengawasan (*controlling*), dengan melakukan control dan evaluasi terhadap setiap pihak yang terlibat (Wasito, 2001).

Mengingat potensi, nilai penting, ancaman dan keterbatasan yang dimiliki kawasan Situs Perkampungan Tua Gantarang, maka model pengelolaan yang ditawarkan adalah Kampung Wisata. Model ini dipilih dengan pertimbangan bahwa kawasan ini, baik masyarakat dan lingkungannya masih hadir dan mempertahankan nilai tradisi dan adat istiadat serta suasana kehidupan yang masih tradisional.

Menjadikan Situs Kawasan Perkampungan Tua Gantarang sebagai sebuah kawasan Kampung Wisata tentu saja membutuhkan waktu untuk berproses, pendanaan yang besar serta kesiapan masing-masing pihak yang terkait (*stakeholder*) seperti pemerintah (baik pusat maupun daerah) sebagai pihak penentu kebijakan, masyarakat sebagai pemilik kawasan, lembaga pelestari dan peneliti sebagai pihak yang bersentuhan langsung dengan sumberdaya arkeologi dan sumberdaya alam lainnya, LSM sebagai lembaga kontrol sosial, investor dan lain sebagainya. Agar masing-masing pihak memiliki tanggungjawab, perlu dibuatkan poin-poin yang menjadi tugas maupun kewenangan setiap pihak dalam menerapkan model ini agar tidak terjadi benturan kepentingan. Selengkapya bisa dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1 Tugas dan Kewenangan Stakeholders Terkait

INSTANSI/ LEMBAGA/ PIHAK	TUGAS/ KEWENANGAN	INSTANSI/ LEMBAGA/ PIHAK TERKAIT
Pemerintah (Pusat dan Daerah Kabupaten Kepulauan Selayar)	– Penerbitan Perda penetapan kawasan sebagai kawasan cagar budaya dan daerah tujuan wisata. – Perbaikan maupun pembangunan sarana dan prasarana yang menunjang. – Mengalokasikan pendanaan untuk rencana pengembangan dan pemanfaatannya, bila perlu menjalin kerjasama dengan pihak swasta untuk menjaring investor. Namun posisi pemerintah tetap sebagai pemegang kendali utama. – Penataan/ pemindahan rumah penduduk yang bersifat permanen (tembok). – Melakukan fungsi pengontrol jalannya kegiatan pemanfaatan kepada semua pihak yang terlibat. – Penerbitan tarif – Melakukan pertemuan-pertemuan secara berkala untuk mengevaluasi dan memonitoring program yang telah berjalan.	DPRD Kabupaten Kepulauan Selayar BPCB Sul-Sel Investor Swasta Masyarakat
Masyarakat Gantarang	– Mengetahui setiap hasil-hasil penelitian yang dilakukan di kawasan ini. – Mendapatkan bimbingan dalam menjalani proses pengembangan dan pemanfaatan, termasuk bimbingan untuk melatih kemandirian lokal (seperti pelatihan pembuatan souvenir).	Pemerintah Balai Arkeologi Balai Pelestarian Cagar Budaya Lembaga Swadaya

	- Memperoleh fasilitas dan pendampingan untuk menghidupkan kembali dan mempertahankan atraksi-atraksi kesenian maupun upacara-upacara adat. - Status kawasan tetap dimiliki oleh masyarakat sebagai generasi penerus	Masyarakat
Lembaga Pelestari (BPCB Sul-Sel)	- Studi teknis dan melakukan pemintakatan kawasan serta menetapkan pemintakatan tersebut. - Melakukan pelestarian fisik sumberdaya arkeologi dan lingkungan sekitarnya (preservasi, konservasi, pemugaran) - Penataan lingkungan fisik terutama kawasan inti (pembuatan papan informasi, ruang informasi, pos pengamanan, gazebo, panggung atraksi)	Pemerintah Masyarakat Lembaga Peneliti Lembaga Swadaya Masyarakat
Lembaga Peneliti (Balai Arkeologi Sul-Sel)	- Melakukan kajian-kajian keilmuan untuk lebih mengungkap aspek nilai penting keilmuan, kebudayaan, kesejarahan, keunikan dan nilai ekonomis dari kawasan. - Melakukan publikasi hasil-hasil penelitian, bila perlu sampai taraf internasional. - Menjalin kerjasama lintas disiplin ilmu agar hasil yang diperoleh multi interpretative sehingga validitas datanya lebih bisa dipertanggungjawabkan secara ilmiah.	Pemerintah Media (cetak dan elektronik) Lembaga publikasi hasil penelitian (Scientific Journey) Lembaga bantuan penelitian (untuk membantu pendanaan penelitian)
Lembaga Swadaya Masyarakat	- Melakukan fungsinya sebagai lembaga kontrol terhadap setiap kebijakan yang diambil oleh pemerintah - Mendampingi masyarakat	Pemerintah Masyarakat
Investor	- Membantu dalam bentuk pendanaan maupun penyediaan sarana dan prasarana penunjang (sesuai nilai investasi dan kesepakatan dengan pemerintah). - Memperoleh <i>sharing profit</i> dari hasil pemasukan.	Pemerintah Masyarakat Lembaga Swadaya Masyarakat

Dari tabel di atas terlihat betapa semua pihak saling terkait terhadap setiap kewenangan yang dimiliki. Sehingga menjadi keharusan bagi pemerintah sebagai penanggungjawab pelaksana model pengelolaan ini nantinya, untuk selalu terbuka dan mau mengajak setiap pihak yang terkait untuk duduk bersama membicarakan hal-hal yang kiranya dapat menjadi kendala dikemudian hari.

VI. Penutup

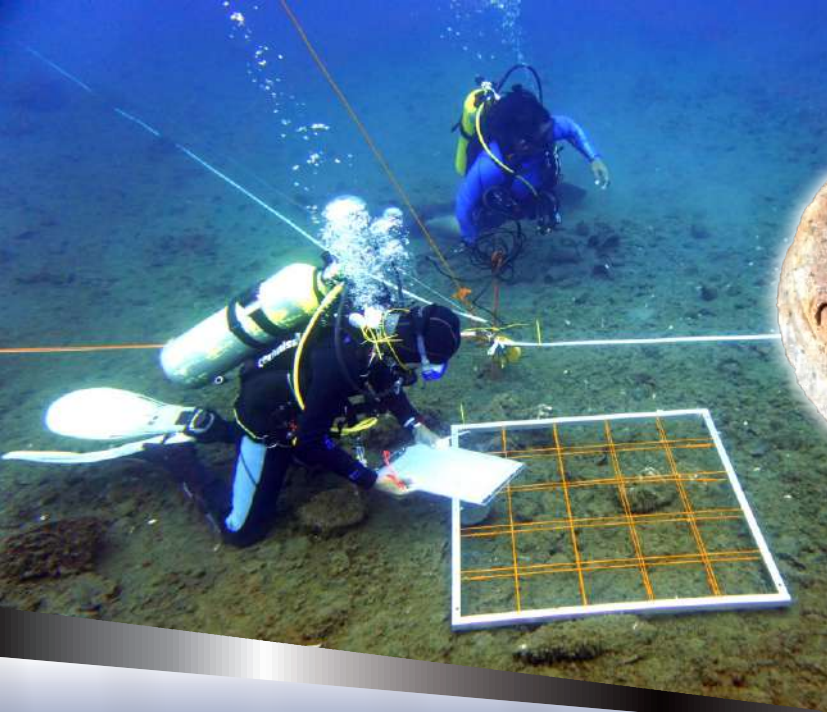
Berdasarkan sekelumit pemaparan diatas, kampung wisata dipilih karena model ini diharapkan dapat menjadi solusi yang dapat menangani semua permasalahan yang timbul sebagai akibat dari rencana pengembangan kawasan tersebut ke arah pariwisata khususnya wisata budaya. Model ini juga diharapkan dapat menjadi solusi dalam upaya pelestarian budaya materi (*tangible culture*) dan budaya non-materi (*intangible culture*), karena komponen utama dalam kampung wisata adalah alam dan masyarakat dengan kebudayaannya yang masih asli.

Agar dapat mewujudkan model tersebut harus tercipta jalinan kerjasama yang harmonis bagi semua *stakeholders* yang terkait seperti pemerintah sebagai pengambil kebijakan, akademisi sebagai peneliti dan yang paling utama adalah masyarakat lokal sebagai pemilik yang nantinya akan merasakan langsung dampak dari pemanfaatan kawasan ini. Pelibatan pihak-pihak seperti investor, penyedia jasa layanan wisata, LSM dan lain sebagainya dalam menyusun program pengembangan Situs Kawasan Perkampungan Tua Gantarang dapat lebih memberi variasi terhadap program yang dihasilkan.

Penelitian berkelanjutan dari semua disiplin ilmu penting untuk terus diintensifkan dalam rangka menginterpretasikan nilai-nilai penting kawasan demi pengembangan ilmu pengetahuan, sejarah dan kebudayaan, yang dibarengi dengan penyajian hasil-hasil penelitian kawasan kepada masyarakat baik secara parsial maupun holistik agar semakin menumbuhkan jiwa kesadaran untuk tetap mempertahankan nilai-nilai tersebut yang pada akhirnya bermuara pada penguatan jati diri dan memperkokoh nasionalisme.

Referensi

- Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala Makassar. (2008). Laporan Destinasi Budaya Kabupaten Selayar Provinsi Sulawesi Selatan. Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala Makassar. Makassar: Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala Makassar.
- Inskeep, E. (1991). *Tourism Planning: An Integrated and Sustainable Development Approach*. New York: Von Nostrand Reinhold.
- Nuryanti, W. (1993). *Concept, Perspective and Challenges*. Konferensi Internasional Pariwisata Budaya. Sleman: Gadjah Mada University Press.



PERADABAN YANG TERSISA DARI DANAU MATANO

(Abdullah, SS)

Balai Pelestarian Cagar Budaya Sulawesi Selatan

Semenjak menggeluti kegiatan arkeologi bawah air, untuk pertama kalinya saya mendapatkan informasi tentang keberadaan gerabah di dasar danau, di mana temuan gerabah selama ini lebih sering ditemukan di darat sebagai salah satu indikasi sisa pemukiman dan di dasar laut sebagai muatan kapal karam. Apakah gerabah tersebut menjadi indikasi akan keberadaan kapal karam, ataukah gerabah tersebut menjadi indikasi tentang keberadaan suatu pemukiman seperti yang sering saya jumpai pada situs-situs Arkeologi yang ada di darat.

Setelah melewati beberapa pertimbangan ketertarikan tentang informasi tersebut kemudian kami ajukan sebagai salah satu program dalam kegiatan pelestarian cagar budaya di Unit Pengendalian Bawah Air Balai Pelestarian Cagar Budaya Sulawesi Selatan, namun setelah menunggu beberapa tahun kegiatan tersebut tidak juga terealisasi, alasannya kegiatan tersebut belum terlalu mendesak untuk ditindaklanjuti dibandingkan dengan program yang lain yang keberadaan situs-situsnya memang dalam kondisi terancam dan merupakan permintaan dari masyarakat.

Penantian kami akhirnya menuai titik terang pada tahun 2016, berawal dari adanya penelitian yang dilakukan oleh pihak kepolisian yang diberitakan di Tribun Timur. Kegiatan tersebut diindikasikan sebagai sebuah permasalahan karena pelaksanaan tidak sesuai dengan prosedur yang berlaku sehingga terkesan sebagai upaya untuk mengumpulkan benda cagar budaya.

Berdasarkan berita tersebut kepala kantor Balai Pelestarian Cagar Budaya Sulawesi Selatan langsung menginstruksikan untuk melakukan peninjauan, berdasarkan

hasil yang diperoleh dilapangan ternyata berita yang dimuat oleh Tribun Timur adalah salah satu upaya pencegahan oleh pihak kepolisian, terhadap kegiatan pencurian yang selama ini sering dilakukan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab.

Sedang asik-asiknya melihat foto-foto hasil peninjauan, HP saya berdering menandakan ada panggilan masuk, setelah saya lihat ternyata tertulis nomor yang tidak saya kenal, sehingga panggilan tersebut saya abaikan, tidak lama berselang HP saya kembali berdering sebagai tanda adanya pesan masuk. Setelah saya buka pesan singkat tersebut berasal dari nomor yang sama dengan panggilan masuk sebelumnya, pesannya berisi “ Selamat siang bang Dul saya Sinatria dari Puslit Arkenas rencananya mau melakukan penelitian di danau matano, Bang Dul bisa nemenin yah?” pesan tersebut langsung saya balas “bisa saja yang penting ada surat permintaan sebagai acuan untuk melaksanakan tugas dari kantor”. Sinatria merupakan salah satu stap dari Puslit Arkenas yang menggeluti bidang Kemaritiman, perkenalan saya berawal dari kegiatan Ekspedisi Bawah Air yang dilaksanakan oleh Direktorat Bawah Air Kementian Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2011 di Belitun.

Sejak itu saya mulai mengumpulkan referensi tentang Danau Matano baik melauai internet, laporan penelitian maupun melakukan diskusi dengan orang-orang yang pernah melakukan penelitian di lokasi tersebut, dari penelusuran tersebut ternyata danau Matano memang sangat menarik untuk dikunjungi. Danau tersebut merupakan danau terdalam di Asia Tenggara dan menempati urutan kedelapan danau terdalam di dunia. Pembentukan danau bukan diakibatkan oleh letusan gunung berapi yang umumnya menjadi proses terbentuknya gunung berapi di Indonesi, danau ini terbentuk oleh patahan yang diakibatkan oleh pergeseran lempeng akibat dari gempa bumi, sumber air bukan berasal dari beberapa muara sungai saja tetapi juga berasal ribuan titik mata air, sehingga air yang terdapat di danau tersebut sangat jernih dan menjadi spot yang sangat bagus untuk penyelaman.



Foto. Danau Matano

Tinggal Sejarah

Terkait dengan referensi yang saya kumpulkan terdapat satu artikel yang cukup menarik, pada artikel tersebut diceritakan tentang Salah satu kerajaan tertua yang pernah mendiami pulau Sulawesi, judul artikel tersebut adalah Misteri Kerajaan Kuno Rahampu'u di Sulawesi". Dalam artikel tersebut diuraikan bahwa kerajaan itu berada di sekitar danau Matano dan ibu kotanya di perkiraan berada di desa Matano tepatnya di tepi barat danau Matano saat ini (<https://www.the.sawerigadinginstitute.org>).

Sumber utama kerajaan tersebut berupa bahan baku besi yang mengandung kadar nikel yang sangat tinggi. Bahan-bahan tersebut kemudian dikirim ke Luwu untuk diolah dan hasilnya kemudian dikirim keluar. Jika dirunut dengan sejarah tentang Majapahit yang termuat dalam catatan Mpuh Prapanca terdapat informasi yang memiliki sinergi dengan kondisi tersebut diatas, dalam catatan tersebut dijelaskan bahwa salah satu sumber besi yang digunakan oleh Majapahit adalah besi yang berasal dari kerajaan Luwu dan kemungkinan sumbernya berasal dari Matano.

Kerajaan Rahampu'u diperkirakan sudah ada sejak abad ke 12, hal tersebut diperkuat dengan hasil penelitian arkeologi yang tergabung dalam proyek penelitian *The Origin of complex society in South Sulawesi (OXIS)*. Pada masa kejayaannya wilayah kekuasaan dibagi menjadi tiga kelompok besar yaitu Anak Mokole, Ihi Inia dan Palili, masing-masing wilayah terbagi ke dalam beberapa perkampungan yang tersebar hingga ke Kolaka (Sulawesi Tenggara).

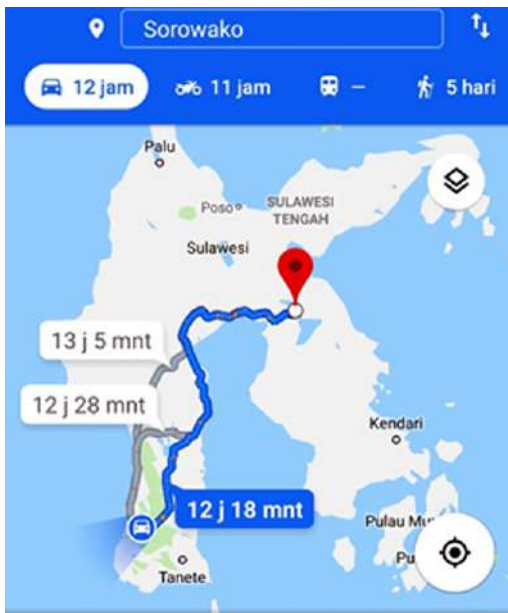
Di Desa Matano masih ditemukan sisa-sisa peradaban Kerajaan Rahampu'u berupa benteng tanah, makam raja-raja, lubang bekas tambang bahan baku besi, kerak besi hasil peleburan dan sebaran gerabah. Kondisi tinggalan kerajaan tersebut sekarang ini sungguh sangat memprihatinkan, karena banyak terjadi penjarahan dan belum adanya penanganan yang serius sehingga kerusakan masih saja terus terjadi. Berdasarkan informasi dari masyarakat pada tahun 1970an kondisi makam raja-raja masih baik, dikisahkan bahwa makam raja-raja cukup mewah, dibuat hingga tujuh

tingkat dan di kelilingi sekitar 40 patung prajurit yang memiliki tinggi 1 hingga 2 meter. kondisi tersebut kini tinggal cerita, selain tinggalan budaya bendawi yang sangat kaya sudah banyak hilang, keahlian berupa peleburan besi oleh masyarakat setempat juga sudah tidak lagi berlangsung, bahkan pengetahuan tersebut kini tidak lagi diketahui oleh masyarakat Desa Matano.



Foto Makam Raja Matano

Eksplorasi Danau Matano



12 j 18 mnt (573 km)

Rute tercepat, lalu lintas normal

sekitar jam 15.00 wita kita kumpul diloby untuk bertemu dengan narasumber dan membicarakan rencana pelaksanaan kegiatan kita”.

Kurang 15 menit jam 15.00 wita saya turun ke loby ternyata pak Gufi dan Ibu Demplon sudah lebih dulu berada di disana. “Gimana Istirahatnya nyaman” sambil duduk pertanyaan pak Gufi langsung saya jawab “iya pak sangat nyaman, gimana Narasumbernya sudah datang pak” sambungku sambil memperhatikan kondisi loby “informasinya sudah di jalan sebentar lagi juga sampai” tidak lama berselang tim kami pun lengkap dan narasumber juga sudah datang, kamipun melakukan diskusi yang diselengi dengan canda tawa sebagai tanda kearaban yang kami rasakan.

Setelah berdiskusi selama dua jam lebih kami pun mendapatkan beberapa informasi yang cukup menarik, dari penuturan narasumber terdapat beberapa tempat di

dasar danau yang memiliki sebaran temuan yang diindikasikan sebagai tinggalan Arkeologi, seperti sebaran gerabah dan alat-alat yang terbuat dari besi, sayang sebagian besar temuan yang berbahan besi telah diangkat dari dasar danau yang kemudian dijadikan sebagai koleksi, baik pribadi Maupun kelompok. Secara keseluruhan lokasi yang dimaksud berada di sisi selatan danau yang terletak di tiga tempat yaitu Pontada (Pantai ide), pulau Ampat dan Sebengkuro.



Diskusi dengan Narasumber

Dengan informasi yang kami peroleh perencanaan penyelaman pun kami buat dengan teliti, berdasarkan perhitungan ketinggian yang kemudian dikompersi ke dalam tabel selam maka penyelaman yang aman untuk dilakukan adalah dua kali psetiap harinya. Durasi penyelaman antara 18 samapi 30 menit, waktu istirahat penyelaman pertama dengan penyelaman kedua adalah satu jam dengan maksimal kedalaman antara 18 samapai 20 meter, perhitungan ini dibuat untuk mencegah terjadinya penyelaman dekompresi yang akibatnya sangat berbahaya untuk kesehatan penyelam.



Lingkungan Pesisir Danau Matano

Selain itu berdasarkan kondisi lingkungan, penyelaman hanya bisa dilakukan pada pagi sampai siang hari karena kondisi air pada saat sore hari akan berombak yang diakibatkan oleh masuknya waktu angin, sehingga air yang berada di pesisir danau akan menjadi keruh karena sedimen lumpur yang terdapat dibawah permukaan akan terangkat seiring dengan besarnya pergerakan ombak .

Lokasi pertama yang menjadi sasaran adalah pulau Ampat, lokasi ini dapat dijangkau dengan menggunakan perahu dengan waktu tempuh antara 45-60 menit. Setiba dilokasi kami hanya bisa berdecap kagum, “wah lokasinya disini yah, airnya jernih

sekali kayak berada di atas kaca nih” tutur Sinatria sambil melihat kearah bawah, setelah istirahat sejenak pak Gufi langsung menginstruksikan “penyelaman pertama akan kita laksanakan di sebelah timur dan penyelaman kedua akan dilaksanakan di sebelah barat pulau terluar (pulau Pertama)”, setelah berdoa bersama kami pun langsung setting peralatan dan turun secara bergantian, dibawah permukaan air kami langsung melakukan pencarian



Foto Lingkungan Bawah Air Pulau Ampat

dengan cara berbanjar sambil sesekali melakukan pengambilan gambar (foto dan video), ketika menemukan spot berupa konsentrasi pecahan gerabah yang berasosiasi dengan serpih batu dan kerang kami pun berhenti dan melakukan identifikasi awal, penyelaman pertama dilakukan dengan durasi 20 menit pada kedalaman 2 sampai 20 meter, penyelaman kedua dilakukan dengan durasi selama 18 menit dengan kedalaman 4 sampai 15 meter.



Konsentrasi Alat Batu Berasosiasi dengan kerang dan gerabah

Peyelaman pada lokasi ini dilakukan selama 4 hari, pekerjaan di fokuskan pada pencarian dan perekaman data. Di pulau Ampat terdapat empat lokasi yang memiliki potensi tinggalan arkeologi berupa pecahan gerabah, tulang, cangkang kerang, kerak besi, alat batu dan susunan batu yang memiliki pola. Kondisi lingkungan keempat lokasi sama, permukaan tanah berlumpur campur pasir, terdapat banyak bongkahan batu yang berukuran cukup besar yang tersebar di beberapa tempat.

Yang menarik perhatian kami adalah temuan berupa Serpih yang diperkirakan Alat batu dan susunan Batu yang memiliki pola, “ wah ini menarik sekali bisa jadi kita menemukan situs prasejarah bawah air pertama di Indonesia” ucap Sinatrian setelah melakukan penyelaman. Awalnya kami hanya fokus terhadap temuan gerabah yang sangat melimpah tetapi setelah melakukan penelusuran di lokasi ini terdapat indikasi lain berupa temuan serpihan-serpihan batu yang berasosiasi dengan cangkang kerang, karena merasa penasaran pengambilan beberapa sampel kami lakukan untuk melakukan identifikasi secara teliti.

Lokasi berikutnya adalah Pontada berdasarkan informasi, lokasi ini dulunya merupakan perkampungan tua, yang tenggelam karena naiknya permukaan air danau. Setelah persiapan selesai kami pun langsung melakukan penyelaman, penelusuran yang kami lakukan mengikuti arah bibir danau yang



Lingkungan Pontada (Pantai Ide)



Kondisi Bawah Air Pontada

memanjang dari barat ke timur. Temuan yang kami dapatkan berupa sebaran gerabah yang cukup melimpah, selain itu pada lokasi ini kami juga menemukan beberapa potongan kayu gelondongan yang memiliki panjang yang hampir sama, setelah diperhatikan dengan teliti ternyata pada bagian tengah

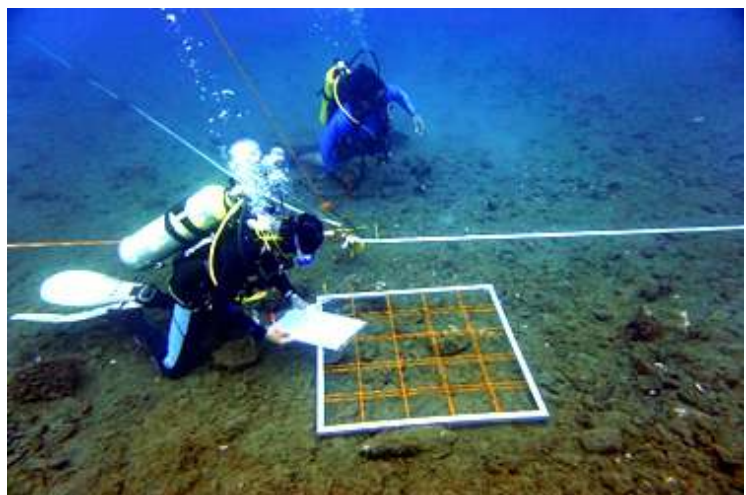
potongan kayu tersebut terdapat lubang dengan ukuran diameter yang tidak jauh bedah. Lingkungan permukaan cukup landai dimana sedimen lumpur sangat tebal, pada beberapa tempat terdapat konsentris tumpukan batu yang memiliki ukuran yang bervariasi.

Lokasi ketiga dikenal masyarakat dengan sebutan Sendengkuro dalam bahasa setempat kata tersebut memiliki arti pecahan gerabah, lokasinya berada di sebelah barat pula Ampat. “lokasinya disini pak” ucap pak Damrin sambil menunjukkan ke arah bawah “waktu kecil kami sering kesini mencari kerang” sambungnya sambil tersenyum.

Kondisi lingkungan pada lokasi ini sama dengan kondisi lingkungan di Pontada, permukaan cukup landai dengan sedimentasi lumpur yang cukup tebal, temuan yang terdapat pada lokasi ini juga didominasi oleh pecahan gerabah yang berasosiasi dengan tumpukan batu yang memiliki ukuran yang bervariasi. Yang menarik adalah temuan gerabah yang terdapat pada lokasi ini ukurannya cukup besar dan memiliki motif yang beragam.



Lingkungan Permukaan Sedengkuro



Situasi Bawah Air Sedengkuro

Peradaban di danau Matano

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan ternyata danau matano menyimpan banyak cerita yang menarik untuk dikaji, temuan-temuan yang diperoleh dapat menceritakan tentang beberapa masa yang pernah terjadi pada lokasi ini, cerita tersebut tidak hanya terjadi pada masa ketika manusia mulai mengenal gerabah yang menjadi ciri dari masa menetap dan bercocok tanam, tetapi masa jauh sebelumnya juga

dapat diungkap dari danau ini, penemuan serpihan-serpihan batu yang diperkirakan sebagai alat batu tersebut memperlihatkan ciri-ciri yang menandakan bahwa batu-batu tersebut sengaja dibuat dan digunakan untuk menunjang kehidupan pada masanya.



Serpih batu yang diretus

Kategori alat batu yang ditemukan di danau matano terdiri dari tatal, batu inti dan alat-alat serpih dengan indikasi berupa jejak pakai dan peretusan pada sisi tajam alat, bahan utama pembuatan alat adalah batuan jenis Rijang yang juga dikenal dengan nama Chart, dan berdasarkan jejak pakai yang tersisa kemungkinan besar alat tersebut digunakan untuk menyerut dan memotong. Berdasarkan hasil komparasi yang

dilakukan dengan situs-situs lain yang terdapat di Sulawesi, alat batu tersebut memiliki ciri dan karakter yang sama dengan alat batu yang ada di situs Rota yang diduga berumur sekitar 19.000 sampai 3.000 tahun yang lalu.

Penemuan gerabah yang memiliki jumlah yang sangat banyak dan intensitas temuan yang sangat rapat menandakan lokasi tersebut telah dihuni secara terus menerus dalam jangka waktu yang lama, gerabah tersebut dibuat dari tanah liat yang berpasir dengan tekstur kasar, diperkirakan dibakar pada suhu sekitar 700 sampai dengan 850 derajat celsius, bentuk gerabah sangat beragam, mulai dari



Penemuan Gerabah Di Bawah Air



Salah Satu Gerabah yang berasal dari Pulau Ampat

periuk, tempayan, pedupaan, piring dan jambangan, hiasan yang digunakan juga bervariasi seperti geometris, tumpal, garis lurus dan bulatan, hiasan dibuat dengan menggunakan teknik gores, cungkil dan tekan. Pola hias tersebut memperlihatkan ciri dari kebudayaan lapita yang banyak tersebar di Indonesia, kebudayaan ini diperkirakan sudah ada sejak 3.500 sampai dengan 500 tahun yang lalu dan bahkan masih berlanjut hingga sekarang di beberapa daerah.

Selain sebagai perlengkapan rumah tangga, temuan gerabah yang terdapat pada lokasi tersebut juga mengindikasikan adanya budaya peleburan besi. Temuan gerabah tersebut berasosiasi dengan kerak besi yang berasal dari peleburan bahan mentah yang juga dapat dijumpai di sekitar danau Matano. Pada lokasi ini juga ditemukan perkakas dari logam, tetapi temuan-temuan tersebut sebahagian besar sudah diangkat dari dasar danau



Identifikasi Perkakas Logam
dari hasil pengangkatan di danau Matano

untuk dikumpulkan sebagai alasan keamanan dari para pencari benda-benda besi dari luar, berdasarkan pendataan yang dilakukan perkakas dari logam cukup bervariasi mulai dari parang panjang (*Ponai* bahasa lokal), parang pendek (*owu* bahasa lokal), Kapak (*Endramu* Bahasa lokal), tombak dan badik. Besar kemungkinan perkakas ini dibuat semasa dengan puncak kejayaan kerajaan Rahampu'u, dalam sejarah kerajaan ini dikenal sebagai penghasil besi yang kemudian dikirim keluar sebagai barang dagangan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan untuk sementara dapat disimpulkan bahwa permukaan danau Matano telah mengalami perubahan sehingga terdapat beberapa perkampungan yang berada dipesisir danau tenggelam, tetapi masa peradaban-peradaban tersebut ditinggalkan masih belum ditau secara pasti apakah sudah ditinggalkan dan kemudian tenggelam ataukah karena peradaban itu tenggelam sehingga ditinggalakan manusia pendukungnya. Penemuan berupa alat batu dan sususunan batu menandakan bahwa lokasi ini ternyata memiliki rentang waktu yang jauh lebih tua dari perkiraan sebelumnya yang menganggap bahwa lokasi ini telah didiami dan mengalami perkembangan pada abad ke 12.

Kasus danau matano masih memerlukan penelitian yang lebih lanjut mengingat penelitian yang dilakukan masih sangat awal. selain itu terdapat kendala jika melakukan penelitian dengan penggalian (Ekskavasi) dan pembacaan lapisan tanah yang terdapat pada lokasi tersebut tentu memerlukan waktu dan perencanaan yang lebih baik. Lokasi yang berada di dasar danau tentu akan membutuhkan waktu yang sangat lama dan berimplikasi terhadap pendanaan, seperti melakukan penggalian disekitar yang kemungkinannya memiliki lapisan tanah yang sama dengan situs dengan melakukan pengeboran di dasar Danau Matano untuk mendapatkan gambaran tentang lapisan tanah yang terdapat di lokasi tersebut.

Daftar Bacaan

Bulbeck, David,. Cadwell, Ian. 2000. *Land of iron; the hitorical archaeology of luwu and cenranna valley. The centre for south-eats Asia studies, the university of hull. School of Archaeology and Anthoropology Australian National University.*

Bowes Amanda. 2009, *Uderwatet Archaeologi : The NAS Guide to Principles and Practice.*

Pusat Penelitian Arkeologi Nasional, 2016. Laporan penelitian eksplorasi potensi arkeologi maritim di danau Matano. Jakarta

<https://www.the.sawerigadinginstitute.org/sejarah-kerajaan-kuno-rahampuu-di-matano/>



Nilai Penting Benteng Ujungpandang (Fort Rotterdam) Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan

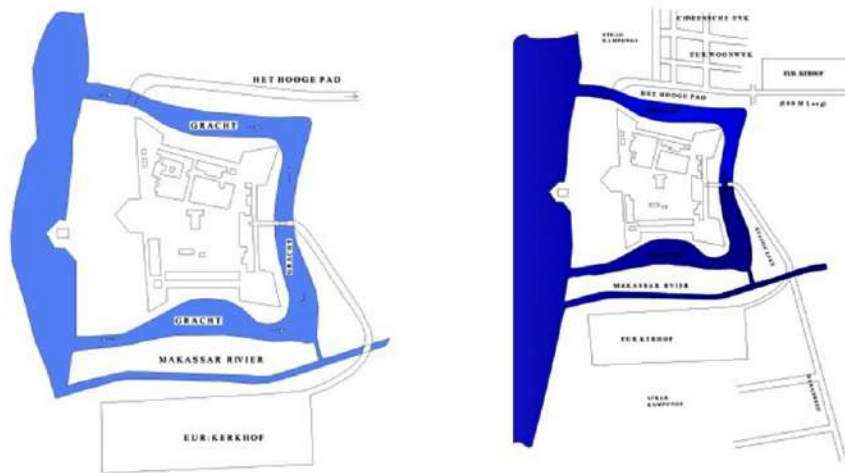
(Iswadi)

Balai Pelestarian Cagar Budaya Sulawesi Selatan

Latar Belakang

Kota Makassar merupakan salah satu kota yang dikembangkan oleh kolonial Belanda. Hal ini tidak lain karena pada masa penjajahan baik masa VOC maupun kerajaan Belanda, Makassar dijadikan sebagai pusat perdagangan untuk kawasan timur Nusantara. Peran kota Makassar pada saat itu sangat penting bagi perdagangan Belanda yaitu sebagai pelabuhan transito, terutama bagi daerah-daerah Sulawesi, Maluku dan Nusa Tenggara. Makassar sendiri sebelum masa kolonial merupakan sebutan untuk kerajaan kembar yang terletak di pesisir barat jazirah selatan yaitu Gowa-Tallo. Makassar kemudian menjadi terkenal pada abad XVI karena merupakan bandar terkenal yang berkedudukan di Somba Opu. Sejarah masuknya Belanda di Makassar berawal dari pendirian loji pedagang-pedagang Belanda pada tahun 1607 (Poelinggomang, 1995). Demikianlah maka sejak saat itu Makassar berkembang sebagai kota Kolonial yang merupakan pusat pemerintahan dan perdagangan bagi Belanda untuk kawasan timur nusantara. (Mansyur, 2001:4).

Terbentuknya Kota Makassar diawali di Benteng Ujungpandang yang berganti nama menjadi Benteng Rotterdam. Sejak itu Makassar tumbuh menjadi kota kolonial mulai akhir abad ke -17. Pemukiman seperti *Vlaardingen* dan Kampung Baru tumbuh di sebelah utara dan selatan benteng yang dihuni oleh masyarakat dari berbagai kelompok termasuk Melayu, Cina, Belanda, Bugis, Jawa, dan masyarakat Makassar dari Gowa dan sekitarnya (Asmunandar, 2004:173).



Gambar 1. Peta situasi Benteng Ujung Pandang Tahun 1700an dan Tahun 1800an (Sumber: BPCB Sulawesi Selatan).

Benteng Ujung Pandang sebelumnya adalah benteng peninggalan Kesultanan Gowa-Tallo yang bernama Benteng Jungpandang. Kesultanan ini pernah berjaya pada abad XVII. Kesultanan ini sebenarnya memiliki 17 benteng, diantaranya Benteng Somba Opu, Benteng Ana Gowa, Benteng Balanipa, Benteng Baro Boso, Benteng Barombong, Benteng Galesong, Benteng Garassi, Benteng Kale Gowa, Benteng Mariso, Benteng Panakkukang, Benteng Sanrobone, Benteng Tallo, dan Benteng Ujung Tanah, yang mengitari seluruh ibukotanya. Benteng Rotterdam merupakan benteng paling megah di antara benteng lainnya dan keasliannya masih terpelihara hingga kini.

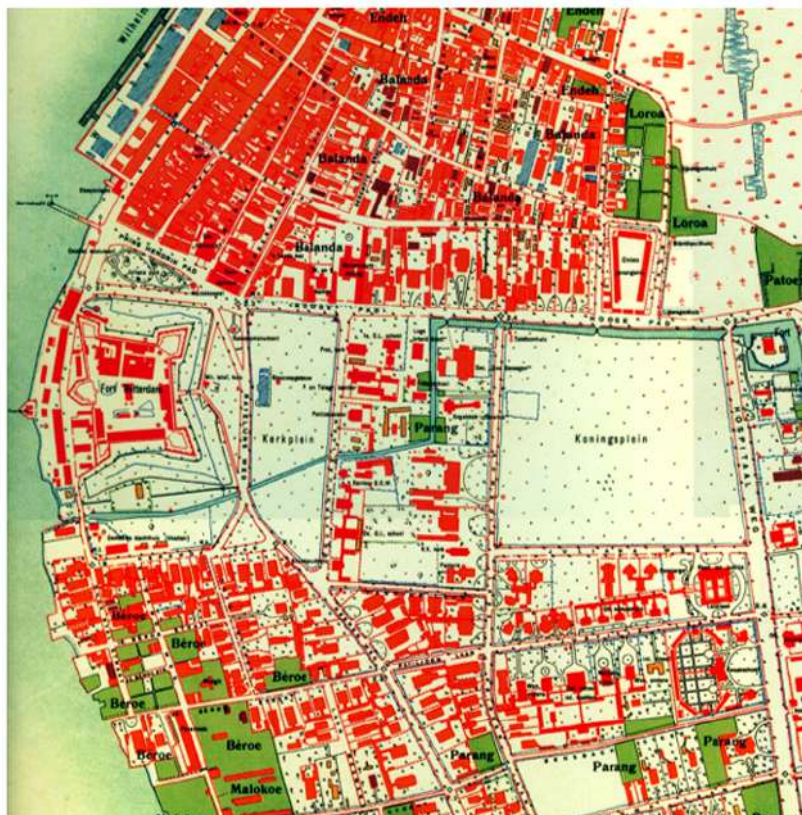
Pada tahun 1545 oleh Raja Gowa X yang bernama I Manrigau Daeng Bonto Karaeng Lakiung atau Karaeng Tunipalangga Ulaweng. Membangun benteng ini. Pada awalnya benteng ini berbentuk segi empat seperti halnya benteng gaya Portugis. Bahan dasarnya adalah campuran batu dan tanah liat yang dibakar hingga kering. Pada tanggal 9 Agustus 1634, Sultan Gowa XIV (I Mangerangi Daeng Manrabbia atau Sultan Alauddin) membuat dinding tembok dengan batu padas hitam yang didatangkan dari daerah Gowa dan Takalar, batu karang, dan batu bata, serta menggunakan kapur dan pasir sebagai perekatnya. Pada tanggal 23 Juni 1635, dibangun lagi dinding tembok kedua di dekat pintu gerbang.



Gambar 2. Kondisi Kawasan Benteng Ujung Pandang, pada tahun 1925 tampak arah timur (www.kitlv.nl)

Benteng Ujungpandang hancur dalam Perang Makassar, antara tahun 1655-1669 Belanda menyerang Kesultanan Gowa yang saat itu dipimpin Sultan Hasanuddin. Akibat serangan itu, sebagian benteng hancur dan Kesultanan Gowa mengalami kekalahan. Puncaknya, pada tanggal 18 November 1667, Sultan Gowa dipaksa untuk menandatangani Perjanjian Bongaya. Gubernur Jendral Speelman kemudian membangun kembali benteng yang sebagian hancur dengan gaya arsitektur Belanda. Benteng ini kemudian dinamakan Fort Rotterdam, yang merupakan kota tempat kelahiran Speelman di Belanda.

Pada masa Kolonial Belanda (1667-1942) benteng ini berfungsi sebagai markas komando pertahanan, kantor pusat perdagangan, dan pemukiman bagi para pejabat tinggi Belanda. Pangeran Diponegoro ditawan di benteng ini sejak tahun 1833 sampai dengan wafatnya pada 8 Januari 1855. Pada tahun 1937, Benteng Rotterdam diserahkan oleh Pemerintah Belanda kepada Yayasan Fort Rotterdam. Pada tahun 1938, pemerintah Hindia Belanda pernah mendirikan museum di bekas kediaman Cornelis Speelman yang diberi nama Celebes Museum. Museum ini kemudian ditutup pada saat Jepang masuk. Pada tanggal 23 Mei 1940 bangunan ini didaftar sebagai monumen bersejarah dengan Nomor Registrasi 1010 sesuai *Monumenten Staatsblad* Tahun 1931.



Gambar 3. Kondisi Benteng Ujungpandang dan sekitarnya pada abad 20 (Sumber: KITLV)

Pada masa pendudukan Jepang (1942-1945), Benteng Ujungpandang digunakan sebagai pusat penelitian ilmu pertanian dan bahasa. Pada tahun 1945-1949, Benteng Ujungpandang digunakan sebagai pusat kegiatan pertahanan Belanda dalam menumpas pejuang-pejuang Republik Indonesia. Pada tahun 1950, Benteng Ujungpandang sempat menjadi tempat tinggal anggota TNI dan warga sipil sebelum jatuh kembali ke tangan Belanda pada tahun yang sama dan dijadikan Pusat Pertahanan Tentara *Koninklijke Nederlandsch Indische Leger* (KNIL) dalam mematahkan perlawanan Tentara Nasional Indonesia (TNI). Pada 20 Juli 1950, dikeluarkan surat keputusan dari Ratu Belanda bahwa KNIL dibubarkan secara resmi, sehingga Benteng Ujungpandang berada di tangan TNI. Pada tahun 1970, Benteng Rotterdam dikosongkan dan kemudian dipugar. Salah satu gedung di dalam kompleks Benteng ini difungsikan menjadi Museum Provinsi Sulawesi Selatan atau dikenal dengan nama Museum La Galigo. Pada tanggal 27 April 1977, Benteng Ujungpandang diresmikan sebagai Kantor Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala Makassar. Saat ini berganti nama menjadi Balai Pelestarian Cagar Budaya Sulawesi Selatan.

Benteng Ujungpandang sebagai sumberdaya budaya di Kota Makassar, tidak hanya memiliki potensi arkeologis tetapi juga potensi untuk kegiatan pengembangan dan pemanfaatan untuk tujuan pelestarian cagar budaya dan tujuan lainnya. salah satu hal yang perlu dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut adalah menemukan dan mengungkapkan nilai penting di balik keberadaan Benteng Ujungpandang dan lingkungannya. Hal itu yang kemudian yang akan dibahas dalam makalah ini pada bagian selanjutnya.

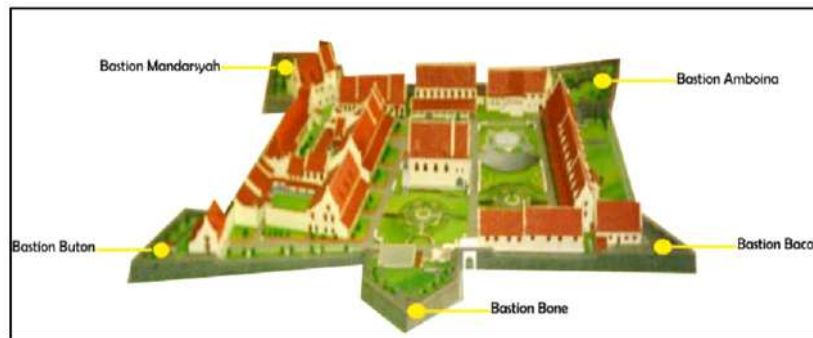
Deskripsi Benteng Ujungpandang (Fort Rotterdam)

Secara administratif Benteng Ujungpandang berada di Jalan Ujung Pandang No 1. Kelurahan Bulogading, Kecamatan Ujung Pandang Kota Makassar Provinsi Sulawesi Selatan. Sedangkan secara astronomis berada pada 5° 07' 55" - 5° 08' 08" LS dan 119° 24' 14" - 119° 24' 26" BT. Adapun batas-batas Benteng Rotterdam sebagai berikut:

- Sebelah Utara : Jalan Riburane
- Sebelah Timur : Jalan Slamet Riyadi
- Sebelah Selatan : Jalan WR. Supratman
- Sebelah Barat : Jalan Ujungpandang dan Selat Makassar

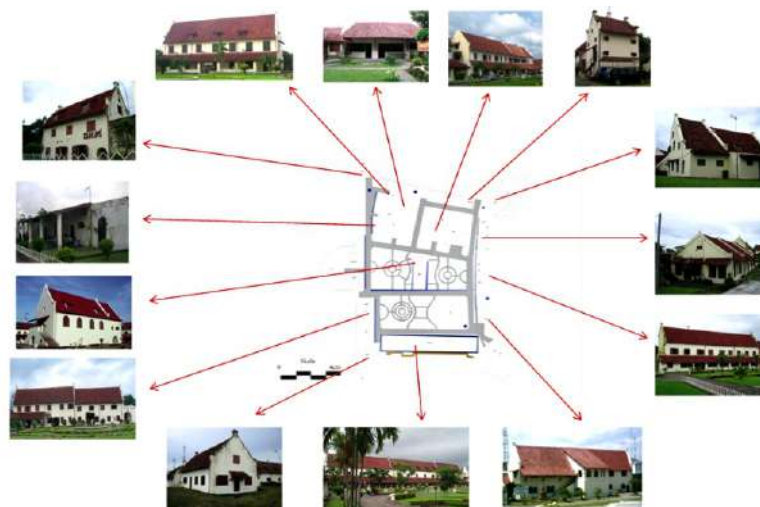
Benteng Ujungpandang merupakan lokasi tempat berdirinya sejumlah bangunan dan struktur meliputi, pintu gerbang, gedung-gedung di bagian tengah (16 bangunan bergaya kolonial), parit keliling, dan tembok keliling menggunakan material batuan andesit dan tufa. Denah benteng berbentuk kura-kura dengan lima bastion model mata panah, masing-masing diberi nama, yaitu: Benteng ini memiliki 5 (lima) bastion yang sekarang

dikenal sebagai; Bastion Buton di sudut Timur Laut dan Mandarsyah di sudut Tenggara, Bastion Bacan di sudut Barat Laut dan Bastion Amboina di sudut Barat Daya, serta Bastion Bone di bagian barat, atau di sisi pintu gerbang. Luas Benteng Rotterdam secara keseluruhan 12,41 Ha. Ukuran panjang tiap sisi benteng: Dinding bagian barat 225 m, dinding bagian utara 164 m, dinding bagian timur 193,2 m, dinding bagian selatan 155,35 m. sedangkan tinggi dinding benteng: 5-7 m dan tebal dinding benteng 2 m.



Gambar 4. Denah Benteng Ujungpandang dan kelima bastionnya

DENAH BENTENG UJUNG PANDANG EXSISTING



Gambar 5. Keletakan Bangunan Dalam Benteng Rotterdam
(Sumber: Balai Pelestarian Cagar Budaya Sulawesi Selatan)

Konsep nilai Penting Warisan Budaya

Nilai penting yang kuat dan dominan dari sumberdaya budaya akan menjadi dasar dalam pengambilan keputusan terhadap warisan budaya (Mason, 2002:5; Tanudirjo, 2004a:1) dan akan menghasilkan rekomendasi apakah suatu Cagar Budaya akan dikonservasi, dihancurkan, dimodifikasi atau dibiarkan begitu saja (Pearson & Sullivan, 1995:8). Secara konseptual dan teoritis, untuk memberi penilaian terhadap keberadaan

warisan budaya, ada beberapa kriteria sebagaimana yang telah dirumuskan oleh beberapa ahli. Schiffer dan Gummerman (1977), memaparkan enam kriteria nilai penting yang digunakan untuk melakukan penilaian yaitu, nilai penting ilmu pengetahuan, nilai penting sejarah, nilai penting etnik, nilai penting publik, nilai penting hukum dan nilai penting dalam pendanaan (Schiffer dan Gummerman, 1977; 241-254).

Dalam nilai penting ilmu pengetahuan, Schiffer dan Gummerman (1977) mendefinisikan sebagai warisan budaya jika mempunyai potensi untuk diteliti lebih lanjut dalam menjawab masalah-masalah dalam bidang keilmuan. Selanjutnya, nilai penting sejarah menurut Schiffer dan Gummerman (1977), dapat diukur dari kemampuan warisan budaya untuk menjadi bukti kehidupan manusia baik pada masa prasejarah, sejarah, maupun yang berkaitan dengan peristiwa atau kejadian-kejadian tertentu yang mengandung sejarah penting. Warisan budaya yang mempunyai kaitan dengan sejarah ilmu pengetahuan dapat dimasukkan pula dalam kriteria ini.

Walaupun rumusan yang disusun oleh Schiffer dan Gummerman tersebut cukup lengkap, namun oleh ahli lainnya seperti Snyder dan Catanese (1988) memberikan enam tolak ukur nilai penting cagar budaya, yakni : nilai kelangkaan, mengacu pada karya yang langka yang tidak dimiliki oleh daerah lain, dapat pula berdasarkan pada terbatasnya ketersediaan warisan budaya, dimana semakin terbatas sebuah warisan budaya, maka semakin tinggi nilainya; nilai estetika, dipertimbangkan berdasarkan pada aspek-aspek seni yang dikandung warisan budaya, yang meliputi keindahan bentuk, struktur maupun ornamen bangunan; nilai kesejarahan, menyangkut lokasi peristiwa bersejarah yang penting; nilai superlativitas, dalam arti tertua, tertinggi maupun terpanjang; nilai kejamakan, sebuah bangunan merupakan karya yang tipikal, mewakili suatu jenis atau ragam bangunan tertentu; dan nilai kualitas pengaruh, yakni keberadaannya dapat meningkatkan citra lingkungan sekitarnya (Snyder dan Catanese, 1988).

Sedangkan Menurut Pearson dan Sullivan (1995), yang merujuk Burra Charter, nilai penting dilihat dari dua sudut pandang, yakni nilai penting alam (*natural significance*) dan nilai penting budaya (*significance cultural*). Nilai penting alam jika sumberdaya budaya atau situs menjadi penting karena merupakan bentang alam yang unik, menunjukkan proses alami yang penting, mengandung keragaman hayati yang tinggi, atau merupakan ekosistem yang khas. Sementara nilai penting budaya terdiri atas lima nilai penting, yakni estetika, arsitektur, sejarah, ilmu pengetahuan, dan sosial (Pearson dan Sullivan, 1995:134-170).

Mengenai nilai penting dari sudut budaya, Pearson dan Sullivan (1995:133-168). memberikan catatan bahwa nilai penting itu tidak statis, tetapi dinamis. Suatu situs atau sumberdaya budaya arti pentingnya tergantung pada pemahaman konteks yang ada saat

ini (*current understanding of context*), sehingga nilai pentingnya dapat berubah di masa akan datang. Gagasan mengenai nilai penting khususnya bangunan kuna atau lingkungan bersejarah juga memiliki nilai penting bangunan kuna atau lingkungan bersejarah dilihat dari beberapa nilai, yakni: nilai Sosial, jika sebuah bangunan bermakna bagi masyarakat; nilai komersil, sehubungan dengan peluangnya untuk dimanfaatkan bagi kegiatan ekonomis; dan nilai ilmiah, yang berkaitan dengan peranannya untuk pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan.

Sebuah bangunan bersejarah menjadi benda budaya yang memiliki nilai penting bila: bangunan tersebut merupakan bangunan pertama atau bangunan awal yang berdiri di sebuah wilayah; bila benda budaya tersebut menurut sejarah patut diperhatikan karena memiliki keterkaitan dengan peristiwa bersejarah orang-orang terkenal; karena benda budaya tersebut patut sebagai contoh untuk generasi yang akan datang, karena merupakan yang terbaik dalam golongannya; karena benda budaya tersebut merupakan tipikal yang dapat mencerminkan keadaan sebenarnya, cara kehidupan dan melambangkan tradisi kebudayaan suatu tempat dalam waktu tertentu; dan bila benda budaya tersebut termasuk barang langka dan unik sehingga menjadi salah satu jenis atau peninggalan terakhir dari sebuah tipe atau gaya bangunan. (Anonim, 2015:94-96).

Aturan tentang nilai penting juga telah diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 11 tahun 2011 tentang Cagar Budaya, yakni pada Pasal 1 ayat 1. Dalam pasal tersebut dinyatakan :

Cagar Budaya adalah warisan budaya bersifat kebendaan berupa Benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya, Struktur Cagar Budaya, Situs Cagar Budaya, dan Kawasan Cagar Budaya di darat dan/atau di air yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan/atau kebudayaan melalui proses penetapan.

Adapun secara rinci dalam undang-undang tersebut nilai penting tidak dijelaskan secara detail. Kondisi ini tidak jauh berbeda pada masa Undang-Undang No. 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya. Hal ini pula yang melatar belakangi Tanudirjo (2004) mengusulkan pedoman penentuan nilai penting yang terdapat pada warisan budaya yaitu 1. Nilai penting Sejarah : apabila sumberdaya budaya tersebut dapat menjadi bukti yang berbobot dari peristiwa yang terjadi pada masa prasejarah dan sejarah, berkaitan erat dengan tokoh-tokoh sejarah, atau menjadi bukti perkembangan penting dalam bidang tertentu 2. Nilai penting Ilmu Pengetahuan : apabila sumberdaya budaya itu mempunyai potensi untuk diteliti lebih lanjut dalam rangka menjawab masalah-masalah dalam bidang keilmuan tertentu. 3. Nilai penting Kebudayaan : apabila sumberdaya budaya tersebut

dapat mewakili hasil pencapaian budaya tertentu, mendorong proses penciptaan budaya, atau menjadi jati diri (cultural identity) bangsa atau komunitas tertentu.

Dari berbagai kriteria nilai penting yang dijelaskan di atas, kriteria nilai penting sumberdaya budaya secara garis besar dapat dibedakan atas tiga nilai penting dengan tiga kepentingan. Ketiga nilai penting tersebut yakni, nilai untuk kepentingan ilmiah, nilai yang berkaitan dengan sejarah dan nilai untuk kepentingan publik (masyarakat). Pemaparan nilai penting yang diajukan Tanudirjo (2004a) tersebut di atas, masih relevan dengan kondisi kekinian. Untuk mensinkronkan dengan nilai penting di Undang-Undang No. 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya, maka perlu dirumuskan pula nilai penting yang terkait dengan nilai penting pendidikan dan agama. Walaupun khusus untuk nilai pendidikan pada hakekatnya tidak dapat dilepaskan dari nilai penting ilmu pengetahuan. Demikian pula untuk nilai penting agama, tidak dapat dilepaskan dari nilai penting kebudayaan.

Nilai Penting Benteng Ujung Pandang

Berdasarkan uraian nilai penting yang dikemukakan oleh ahli, maka untuk penentuan nilai penting kawasan Benteng Ujung Pandang ini menggunakan kriteria nilai penting dalam Undang-Undang Cagar Budaya yang dielaborasi oleh Tanudirjo (2004).

1. **Nilai Penting Sejarah**, Kawasan Benteng Ujung Pandang. Makassar sudah lama dikenal sebagai pusat perdagangan, kota Pelabuhan dan pelabuhan transito terbesar di wilayah kepulauan Indonesia timur. Sejak abad ke-16, pedagang dari berbagai penjuru dunia, Melayu, Cina, India, Portugis, Spanyol, Inggris, dan Belanda berdatangan dan pada paruh kedua abad ke-17, Makassar telah berada dalam pengawasan VOC. Belanda menempatkan meriam-meriam di depan Benteng Ujung Pandang demi melindungi monopoli negara Eropa ini dalam perdagangan rempah-rempah (Sutherland dalam Poelinggomang, 2002). Kawasan Benteng menjadi pusat kegiatan perdagangan ini, kompleks Benteng sendiri yang menjadi Kantor Dagang VOC dan Vlaardingen sebagai kota dagang.

Peristiwa yang sulit dilupakan adalah lahirnya Perang Makassar dan lahirnya Perjanjian Bungayya (*Cappaya ri Bungayya*) pada tahun 1667 yang merupakan akibat dari ketakutan Belanda terhadap kedudukan politik dan ekonomi Kerajaan Gowa-Tallo yang semakin kuat. Perjanjian Bungayya tersebut menyebabkan pengalihan kekuasaan atas Benteng Ujung Pandang dari Kerajaan Gowa kepada Pemerintah Belanda. Speelman, sebagai penguasa Belanda di Makassar, mengganti nama benteng menjadi Fort Rotterdam. Atas peristiwa ini Sultan Hasanuddin merasa tidak dapat memperjuangkan kemerdekaan rakyatnya, sehingga beliau memutuskan untuk turun tahta. Perjuangan beliau bukan untuk mempertahankan pangkat dan

derajat untuk dirinya sendiri akan tetapi untuk rakyatnya. Lebih baik hancur lebur daripada dijajah oleh bangsa lain.

Pada masa kolonial, sebelum menjadi pusat pemerintahan, kawasan ini menjadi pusat niaga dibawah kendali VOC di Indonesia Timur dengan menjadikan benteng sebagai kantor pusat dagangnya. Lalu kemudian berikutnya sebagai pusat pemerintahan, berbagai fasilitas didirikan untuk menunjang kelancaran aktivitas pemerintahan Belanda pada waktu itu, ketika itu kondisi masih bergejolak, masih banyak serangan-serangan kecil dari pribumi. Oleh karena itu, pada Belanda juga membangun benteng kecil di sebelah timur yakni Benteng Vredenburg untuk menahan serangan dari timur. Setelah kondisi sudah terasa aman, Belanda mulai bermukim di luar benteng dan membangun fasilitas kota seperti jalur jalan, fasilitas sosial, pemerintahan, dan hiburan. Bangunan-bangunan tersebut dibangun dengan arsitektur bercorak Eropa. Selain itu, di masa ini pula pertama muncul arsitektur bercorak Oriental yang terlihat pada bangunan ibadah (Klenteng) Tionghoa yang bermukim di sebelah utara benteng. Pada masa pendudukan Belanda, salah satu bangunan di dalam benteng dijadikan sebagai ruang tahanan bagi pahlawan bangsa, Pangeran Diponegoro. Pada tanggal 28 Maret 1834 beliau dipindahkan dari Manado ke Benteng Ujung Pandang dalam pengasingannya. Selama 25 tahun Pangeran Diponegoro ditahan, beliau menuliskan kisah perjuangannya, Babad Diponegoro dalam bahasa Jawa setebal 700 halaman. Pada tanggal 8 Juni 1855, beliau meninggal dan dimakamkan di Kampung Melayu, Ujung Pandang.

Pada masa pendudukan Jepang yang hanya lima tahun, kawasan benteng dan bangunan di dalam difungsikan sebagai kantor, Pusat Penelitian Ilmiah terutama pertanian dan bahasa, sedangkan bangunan fasilitas lain di luar tetap dengan fungsi pada saat pemerintahan Belanda.

2. **Nilai Penting Ilmu Pengetahuan**, Kawasan Benteng Ujung Pandang. Bentuk tata kota lama yang khas dengan pola grid ini memungkinkan kawasan ini menjadi sumber informasi dalam penelitian sejarah perkembangan tata ruang kota, yakni kajian Ilmu Perencanaan Tata Kota. Bukan hanya itu, bukti-bukti sejarah kawasan ini seperti keberadaan benteng dan pelabuhan berpotensi pula untuk diteliti tentang sejarah perdagangan maritim dan perekonomian kota Makassar kajian Ilmu Sejarah. Jaringan jalan, adanya parit-parit penghubung antara Benteng Ujung Pandang dengan Benteng Vredenburg serta sistem drainase kota jaman Belanda, tentu berpotensi bagi bidang Ilmu Arkeologi perkotaan. Selain itu, sebagai kawasan Cagar Budaya perkotaan, tentu kawasan ini rentan berbagai konflik kepentingan. Hal ini berpotensi diteliti bidang Ilmu Manajemen Sumberdaya Budaya dan kajian Arkeologi Publik. Selain itu kawasan ini

berpotensi pula untuk diteliti bidang Ilmu Arsitektur dan Teknik Sipil khususnya teknik rancang bangun gaya Indis dan teknik perbentengan dan teknik rancang bangun bangunan-bangunan kolonial yang banyak terdapat di kawasan. Salah satu teknik pemasangan atap pada bangunan dalam benteng sehingga kayu-kayu kaso terhindar dari pelapukan akibat air hujan. Teknik ini rupanya tidak dijumpai pada bangunan modern. Pelapukan yang terjadi pada bangunan-bangunan kolonial juga berpotensi diteliti bidang Ilmu Kimia dan Biologi. Keunikan dan kekhasan sumberdaya dalam kawasan benteng tentu menarik dan berpotensi untuk dijadikan objek kajian bagi Ilmu Kepariwisata karena posisi strategisnya yang berdampingan dengan kawasan Pecinan dan termasuk ke dalam area kota lama sehingga menarik untuk dikaji sebagai suatu objek wisata kota (*Urban Tourism*).

3. **Nilai Penting Kebudayaan**, Kawasan Benteng Ujung Pandang. Kawasan Benteng Ujung Pandang juga merupakan wujud kearifan lokal masyarakat Makassar. Tidak hanya menyangkut hal teknis—arsitektur dan teknologi persenjataan—strategi pertahanan/perlawanan yang diberlakukan juga bagian dari kearifan lokal. Semua merupakan respon terhadap kondisi lingkungan, serta daya antisipatif masyarakat terhadap perubahan yang ditimbulkan oleh pengaruh lingkungan atau serangan dari pihak luar yang mengancam. Kandungan nilai estetik juga dimiliki oleh Kawasan benteng ini. Bukan hanya keindahan bangunan-bangunan arsitektur gaya Gotik dalam Benteng Ujung Pandang maupun yang bergaya khas Eropa lainnya di luar gaya Gotik tetapi keindahan alam pantai tepat di sisi barat, juga memiliki daya tarik tersendiri. Tidak jarang keindahan-keindahan tersebut dimanfaatkan oleh seniman sebagai inspirasi lukisan dan karya sastra.

Nilai publik juga dimiliki oleh benteng Ujung Pandang. Saat ini Kawasan Benteng Ujung Pandang menjadi destinasi wisata budaya yang populer di Makassar yang sering dikunjungi oleh wisatawan domestik maupun mancanegara. Selain itu sebagai tempat rekreasi budaya tempat berkumpul bagi warga Makassar, terutama penikmat seni, bukan hanya di dalam benteng, tetapi banyak juga di area kawasan lainnya seperti di gedung Societeit de Harmoni (Wawancara Andre (32), tanggal 18 Juli 2011). Tidak jarang juga diadakan liputan untuk acara televisi di benteng ini. Beberapa pelajar dan mahasiswa secara rutin memanfaatkan kawasan dalam benteng menjadi lokasi perkumpulan diskusi berbahasa Inggris dan bahasa asing lainnya, juga terkadang diadakan perkampungan bahasa Inggris (*English Village*). Mereka senang karena mereka dapat mempraktekkan keahlian bercakap dengan turis-turis mancanegara yang berkunjung di benteng ini. Ada juga kelompok masyarakat yang menjadikan Kawasan ini Ujung Pandang sebagai tempat berziarah, dari ruang bekas

tahanan Pangeran Diponegoro hingga berlanjut ke makam beliau di Kampung Melayu (Yusriana, 2011: 90-96).

Penutup

Di dalam Undang-Undang RI No. 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya, warisan budaya harus dilestarikan baik dalam bentuk perlindungan, pengembangan maupun pemanfaatan apabila memiliki nilai penting tidak hanya bagi ilmu pengetahuan, sejarah, pendidikan, agama, ataupun kebudayaan. Selain itu, kandungan dari nilai penting pula yang menjadi dasar dalam penetapan, peringkat Cagar Budaya. Oleh karena itu kajian nilai penting warisan budaya menjadi hal pokok yang harus dilakukan dalam pelestarian cagar budaya.

Daftar Pustaka

- Anonim, 2010. *Laporan Pemintakatan Benteng Ujung Pandang*. Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala (BP3) Makassar.
- _____, 2014. Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Nomor 025/PM/2014 Tentang Benteng Rotterdam Sebagai Situs Cagar Budaya Nasional.
- Asmunandar. 2008. "Membangun Identitas Masyarakat melalui Kota Kuna Makassar". Tesis Program Pascasarjana Arkeologi. Universitas Gadjah Mada Yogyakarta. Tidak terbit.
- Mansyur, Syahrudin. 2001. "Kota Makassar Akhir Abad XVII hingga Awal Abad XX (Suatu Studi Arkeologi Ruang)". Skripsi Fakultas Sastra Universitas Hasanuddin Makassar.
- Mason, Randall. 2002. "Assesing Values in Conservation Planning: Methodological Issue and Choice. Dalam Marta de la Torre (ed). 2002. "Assessing the Values of Cultural Heritage". *Research Report*. Los Angeles: The Getty Conservation Institute.
- Pearson, M. dan S. Sullivan. 1995. *Looking After Heritage Places*. Melbourne: Melbourne University Press.
- Schiffer, Michael B. & George J. Gummerman. 1977. *Conservation Archaeology, A Guide for Cultural Resources Management Studies*. London: Academic Press New York San Fransisco.
- Tanurdirjo, Daud Aris. 2004a. "*Pengelolaan Sumber Daya Arkeologi*": Sebuah Pengantar: Bahan diskusi untuk Pelatihan Pengelolaan Sumberdaya Arkeologi, di Trowulan, Mojokerto, 27 Agustus – 1 September 2004.
- _____, 2004b. "*Manajemen Sumberdaya Budaya Kepurbakalaan*". Disampaikan sebagai bahan Penataran Tenaga Teknis Pelestarian Benda Cagar Budaya, Asdep Urusan Kepurbakalaan dan Permuseuman, di Bogor 18 – 28 Agustus 2004.
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Yusriana, 2011. Arah Kebijakan Revitalisasi Kawasan Benteng Ujung Pandang. Tesis. Program Studi Arkeologi. Kelompok Ilmu Humainora. Program Pascasarjana. Universitas Gadjah Mada. Yogyakarta.



NILAI PENTING SITUS KERAJAAN TANETE, BARRU

Muhammad Nur & Muhammad Tang

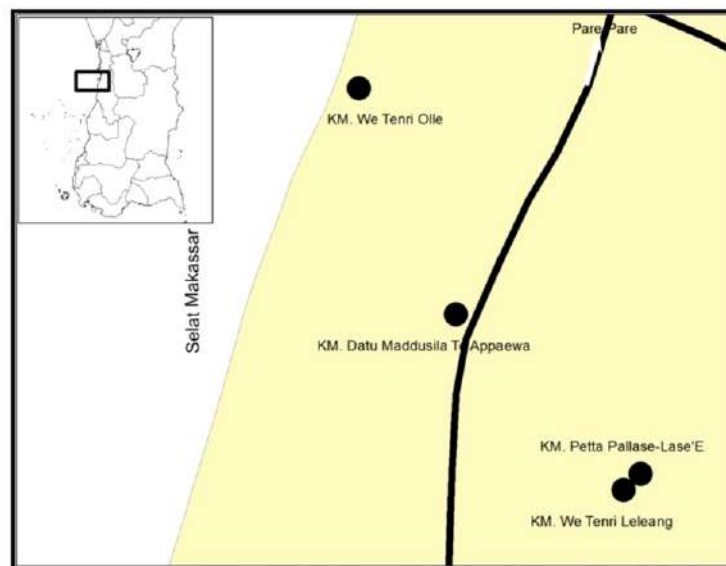
1. Pendahuluan

Kabupaten Barru lebih dikenal sebagai ladang kajian filologi karena peran sentral tokoh Arung Pancana Toa Retna Kencana Colli Pujie (1812-1876) yang telah menyalin ulang (atau menyelamatkan) naskah Lagaligo sehingga kita masih dapat membacanya sekarang. Di sisi lain, Kabupaten Barru juga memiliki artefak atau situs arkeologi yang melimpah, tersebar dari wilayah pantai sampai pegunungan, salah satu adalah situs yang berasal dari peninggalan Kerajaan Tanete. Khusus artefak atau situs peninggalan Kerajaan Tanete, masyarakatnya masih memiliki persepsi dan apresiasi yang kuat, bahkan masih dikaitkan dengan budaya yang berkembang di Kab. Barru sekarang. Bukti akan persepsi dan apresiasi yang kuat adalah peninggalan arkeologi terutama makam raja-raja di Tanete masih sering diziarahi sampai sekarang.

Situs bekas Kerajaan Tanete mengandung banyak peninggalan seperti makam, keramik, masjid dan benteng. Begitu pentingnya situs bekas Kerajaan Tanete sehingga beberapa proyek pelestarian seperti, zonasi kawasan cagar budaya, delineasi situs, dan pemugaran serta penempatan beberapa juru pelihara telah dilakukan oleh Balai Pelestarian Cagar Budaya (BPCB) Sulawesi Selatan. Perhatian kantor BPCB Makassar didasarkan pada pertimbangan bahwa situs bekas Kerajaan Tanete adalah aset budaya yang penting untuk pemahaman historiografi lokal dan Nusantara. Tulisan ini dibuat sebagai salah satu bentuk partisipasi secara akademik dalam pelestarian situs bekas Kerajaan Tanete, atau lebih spesifik, penguatan secara akademik untuk peningkatan statusnya menjadi Situs Cagar Budaya.

Tulisan ini memuat hasil kajian terhadap nilai penting situs bekas Kerajaan Tanete abad ke-16 atau lebih awal hingga awal abad ke-20. Untuk kemudahannya secara aplikatif, nilai penting menurut Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya akan diacu. Adapun nilai penting yang dimiliki oleh cagar budaya menurut regulasi nasional tersebut adalah nilai penting sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama dan atau kebudayaan.

Sebelum pendugaan nilai penting dilakukan, akan diuraikan kondisi dan jenis data secara garis besar. Data utama yang masih jelas matriksnya adalah makam Raja-Raja Tanete. Ada empat situs Raja-raja Kerajaan Tanete yaitu situs makam Petta Pallase-lase'e, situs makam We Tenri Leleang, situs makam Maddusila dan situs makam We Tenri Olle. Keempat situs makam Raja-Raja Tanete tersebut diurut berdasarkan kronologi dari yang tertua hingga yang terakhir. Keempat situs makam Raja-Raja Tanete tersebut juga mewakili atau dapat dikatakan sebagai ekspresi ideologi keagamaan, kondisi sosial, ekonomi, politik dan teknologi yang berkembang di Kerajaan Tanete pada saat itu. Secara geneologi, keempat situs makam tersebut juga saling terkait, bahkan juga terkait dengan kerajaan lain di Sulawesi Selatan karena jalinan perkawinan antar bangsawan.



Peta 1. Keletakan situs makam Raja-Raja Tanete

Secara arkeologis, keempat situs makam dan wilayah sekitarnya mengandung tinggalan arkeologis yang mencerminkan pertumbuhan pemukiman Kerajaan Tanete. Paling tidak, komponen pemukiman yang ditemukan dalam survei lapangan adalah susunan batu yang berfungsi sebagai benteng atau pembatas wilayah (Foto 1), makam raja-raja, keluarga dan bangsawan Tanete (Foto 5 sampai 16), tembikar (Foto 4), poselin (Foto 3), stoneware (Foto 3), batu pelantikan raja atau *Batu Pallantikang* (Foto 2), masjid tua dan sumur atau sumber mata air (Tang, *et al.*, 2017).



Foto 1. Susunan benteng batu alam sebagai batas Lalabata. Tebalnya sekitar dua meter.



Foto 2. Batu Pallantikang yang dipercaya masyarakat sebagai tempat pelantikan Raja-raja Tanete.

Dari uraian di atas, alasan akademik untuk memisahkan nilai penting setiap temuan arkeologis terutama situs makam Raja-raja Tanete tidak kuat karena semuanya memiliki arti penting yang sama bagi masyarakat Tanete atau Barru meskipun tidak dapat dipungkiri bahwa ada nilai penting tertentu yang menonjol pada satu temuan atau situs makam dibandingkan situs makam lainnya. Untuk kemudahan memahami nilai penting temuan arkeologis dan keempat situs makam tersebut serta menghindari pengulangan maka tinjauannya disatukan meskipun juga terdapat penekanan pada aspek tertentu untuk membedakan nilai penting spesifik dari setiap temuan arkeologis atau situs makam.



Foto 3. Fragmen porselin dan stoneware yang ditemukan dalam pemukiman tua Tanete.



Foto 4. Fragmen tembikar yang ditemukan dalam pemukiman tua Kerajaan Tanete.

2. Analisis Nilai penting

Nilai Penting Sejarah

Sebaran artefak di situs Kerajaan Tanete seperti keramik asing (China, Vietnam dan Thailand), makam, masjid dan temuan lain jelas menggambarkan keberadaan suatu kerajaan di lokasi tersebut. Dalam historiografi Sulawesi Selatan, Kerajaan

Tanete merupakan kerajaan yang berada di bawah kendali Kerajaan Gowa pada abad ke-16 hingga 17. Sebagai kerajaan penyangga, Kerajaan Tanete berperan penting dalam terciptanya masa gemilang Kerajaan Gowa. Oleh karena itu, pengaruh Gowa cukup kuat pada Kerajaan Tanete yang tergambar dari artefak makam tunggal bercungkup di situs makam Petta Pallase-Lase'E.

Keempat situs makam raja-raja Tanete dan situs sekitarnya diasumsikan memiliki nilai penting sejarah karena kekayaan datanya untuk mengungkap sejarah Kerajaan Tanete dan hubungannya dengan kerajaan lain di Sulawesi, dengan VOC, pemerintah Belanda, Inggris atau dengan Tanah Melayu. Sejarah Kerajaan Tanete yang awalnya bernama Kerajaan Agang Nionjo juga memiliki sejarah lahir yang berbeda dengan kerajaan lain di Sulawesi Selatan yang umumnya diawali dengan kemunculan tokoh supranatural (*Tomanurung*) dari langit. Di Kerajaan Agang Nionjo, sejarah kemunculannya diawali oleh tokoh yang bernama To Sangiang yang muncul dari dunia bawah (Asba, 2010:34).

Dalam konteks historiografi, makam Raja-raja Tanete merupakan data penting untuk sejarah lokal dan historiografi Nusantara. Raja dan tokoh yang dimakamkan pada empat makam tersebut telah mewarnai dinamika sejarah moderen Sulawesi Selatan dan Nusantara. Kerajaan Tanete sebagai bagian dari persekutuan Mallusetasi yang terdiri dari Soreang, Bacokiki, Bojo, Palanro dan Nepo adalah satu kesatuan geo-politik pada masa lalu. Persekutuan ini adalah satu simpul kekuatan selain persekutuan Tellumpocoe (Bone, Soppeng, Wajo) atau Ajattapareng di wilayah geo-politik Bugis.

Salah satu makam di situs makam Petta Pallase-lase'e memakai batu Aceh tipe C. Berdasarkan data bandingan, tipe tersebut berkembang di Aceh pada abad ke-16. Keberadaan nisan Aceh tipe C (Foto 7) adalah gambaran dari pentingnya Tanete dalam historiografi Nusantara. Nisan Aceh diproduksi sejak awal abad ke-15 sampai abad ke-19, dengan jumlah 14 tipe, dimana tipe-tipe tersebut mewakili periode perkembangan [Yatim, 1987]. Nisan Aceh dibuat untuk memperindah makam, dengan segala simbol dan pemaknaan di dalamnya. Biasanya, dipakai sebagai tanda kubur raja atau keluarga kerajaan, bangsawan, kepala kampung atau orang kaya. Di Malaysia, nisan Aceh banyak dipakai oleh raja-raja Melayu [Mohamed *et al.*, 2008]. Keberadaan nisan Aceh di situs makam Petta Pallase-lase'e adalah simbol penyetaraan kerajaan Tanete dengan kerajaan terkemuka lain di Asia Tenggara seperti kerajaan Samudra Pasai atau kerajaan-kerajaan Melayu di Malaysia.

Pada abad awal ke-19, Tanete memiliki kisah perlawanan Lapatau (Raja Tanete) melawan Belanda, merupakan catatan tersendiri dalam sejarah perjuangan rakyat Sulawesi Selatan (Asba, 2010). Konflik berkepanjangan antara Raja Tanete Lapatau dengan pemerintah Belanda yang berakhir dengan perampasan bendera *Labolong*, Regalia paling tinggi kerajaan Tanete adalah rekaman heroik perjuangan rakyat Tanete

dalam mempertahankan tanahnya (Bahrum, 2015). Benteng pertahanan yang melingkupi wilayah inti Tanete termasuk keempat situs makam raja Tanete adalah cagar budaya yang menyimpan cerita tersebut yang kisahnya masih tersimpan dalam memori kolektif masyarakat setempat.

Sebagai satu kerajaan berdaulat dan penting, kemuliaan darah raja-raja Tanete adalah hasil kawin mawin dengan kerajaan terpenting di Sulawesi Selatan seperti Bone, Soppeng, Luwu dan Gowa. Bukan hanya bangsawan tinggi Sulawesi Selatan, perkawinan bangsawan Tanete dengan penguasa Melayu juga menegaskan pentingnya Kerajaan Tanete dalam historiografi Nusantara. Sebagai contoh, Larumpang Megga yang merupakan Raja Tanete (1840-185) adalah keturunan campuran dari kerajaan besar Luwu, Bone, Soppeng dan Tanete. Istrinya, Colliq Pakue Jouhar Manikam Petta I Rappeq adalah putri Ince Muhammad Ali Asdullah yang menduduki jabatan sebagai Kepala Syahbandar di Kerajaan Gowa abad ke-19. Putri La Rumpang Megga dengan Colliq Pakue adalah Arung Pancana Toa (1812-1876) Retna Kencana Colliq Pujie (ibunda Raja Tanete We Tenri Olle) (Amir, 2015; Bahrum, 2015:1-2) yang ke-Melayuannya jelas tergambar dari namanya.

Kisah lain yang lebih menginspirasi adalah tampilnya tokoh intelektual Bugis Retna Kencana Colliq Pujie sebagai penulis lontarak yang menyalin ulang naskah Lagaligo, hasil dari upayanya menyatukan cerita dari banyak *passurek* (penulis lontarak) di Sulawesi Selatan. Naskah Lagaligo yang merupakan karya sastra terpanjang di dunia ini telah dijadikan sebagai *memory of the world* oleh Unesco pada tahun 2015. Kematangan mental intelektual Colliq Pujie diasah di istana Raja Tanete.

Demikianlah, nilai penting makam raja-raja Tanete dan kerajaan Tanete dalam versi singkat. Tentunya banyak kisah yang melekat pada nama raja dan tokoh yang dimakamkan di keempat situs makam Raja Tanete, baik kisah yang masih hidup dalam ingatan kolektif masyarakatnya maupun kisah dalam lembaran naskah lontarak atau arsip Eropa dan Batavia yang semakin buram tapi berharga.

Nilai penting ilmu pengetahuan

Nilai penting ilmu pengetahuan situs makam raja-raja Tanete adalah nilai penting ilmu arkeologi, ilmu sejarah, ilmu bangun dan seni rupa. Nilai penting ilmu arkeologi situs makam raja-raja Tanete dan pemukiman dalam Lalabata (benteng sebagai pembatas dan pengaman kerajaan) adalah sangat potensial. Sebaran data pemukiman dan makam kuno merupakan objek kajian dalam kajian arkeologi pemukiman, arkeologi kubur, arkeologi ruang dan arkeologi politik. Dari segi tipologi makam, perubahan pemahaman terhadap konsep kematian sejak abad ke-16 sampai abad ke-20 jelas tergambar. Dari segi bentuk makam, keempat situs makam menggambarkan empat tahap masa perkembangan yang berbeda. Situs makam Petta

Pallase-lase'e dan Datu Gollae merupakan tahap awal, memperlihatkan ciri yang lebih monumental seperti terlihat makam yang memakai cungkup (Foto 18). Ciri ini mirip dengan makam seumur seperti situs makam Sultan Hasanuddin di Gowa dan situs makam raja-raja Tallo yang memakai cungkup. Tahap selanjutnya adalah makam-makam yang terdapat di situs makam We Tenri Leleang yang dicirikan oleh jirat ornamental dengan penonjolan pada hiasan sulur-suluran. Tahap ketiga adalah situs makam Maddusila dimana makam-makamnya dicirikan oleh penonjolan kaligrafi Arab dengan kalimat-kalimat tauhid yang dipahat secara detail dan cermat. Tahap keempat adalah situs makam We Tenri Olle yang dicirikan oleh makam yang memakai kubah dengan bentuk atap *dome* berciri arsitektur Eropa (Belanda). Pemakaian kubah pada makam raja atau pemuka Islam adalah kecenderungan (*trend*) pada abad ke-19 seperti yang terdapat di situs makam Lajangiru di Bontoala (Makassar) dan situs makam Katangka (Gowa). Secara arkeologis, keempat situs makam Raja-raja Tanete menggambarkan aspek sosial politik yang berkembang pada saat itu. Selain itu, keberadaan nisan Aceh tipe C yang masa perkembangannya berlangsung pada abad ke-16 adalah data artefak yang dapat digunakan untuk menjelaskan hubungan budaya yang terjadi pada kerajaan-kerajaan Islam Asia Tenggara. Di Sulawesi Selatan, jarang situs makam raja-raja yang memiliki nilai arkeologis seperti di Tanete. Nilai penting arkeologi adalah nilai penting yang paling menonjol di keempat situs makam Raja-raja Tanete dibandingkan dengan jenis nilai penting lain.

Makam raja-raja Tanete memiliki nilai penting untuk ilmu sejarah karena potensi datanya yang dapat dikaji untuk pengembangan akademik terutama dalam pengembangan konsep dan teori pertumbuhan kerajaan moderen di Sulawesi dan Nusantara. Raja-raja Tanete yang dimakamkan pada empat situs makam tersebut memiliki kaitan geneologis dengan bangsawan atau raja lain, baik di Sulawesi Selatan maupun dengan bangsawan Melayu. Karena itu, kajian terhadap sistem perkawinan dan politik yang berkembang pada masa lalu adalah lahan kajian sejarah politik yang sangat potensial di Tanete. Pada dasarnya, Raja-raja Tanete yang dimakamkan pada keempat lokasi tersebut memiliki peran dalam dinamika sejarah sosial, politik dan ekonomi Sulawesi Selatan.

Nilai penting arsitektural situs makam Raja-raja Tanete terdapat pada teknik penyusunan batu yang membentuk makam bercungkup. Berdasarkan data material yang ditemukan, dapat diketahui bahwa keempat situs makam di Tanete dicirikan oleh makam bercungkup, meskipun jumlah makam tanpa cungkup juga banyak. Makam Petta Pallase-lase'e memakai cungkup yang dibangun dari susunan batu padas tanpa perekat. Teknik susun batunya mengandalkan perhitungan berat batuan sebagai kekuatan konstruksi. Pada situs Makam We Tenri Leleang dan Maddusila, juga menggunakan kubah tetapi bagian dindingnya sudah hancur. Bekas dinding dan pondasinya masih ditemukan dalam penelitian lapangan. Bentuk kubahnya tidak

diketahui tetapi bahannya menggunakan batu bata dengan perekat kapur. Situs makam We Tenri Olle juga memakai kubah dan konstruksinya masih lengkap (Foto 16). Bentuk atapnya melengkung diikuti oleh bentuk atasan jendela dan pintu yang juga melengkung. Sangat jelas bahwa gaya arsitektur Eropa berpengaruh pada bentuk atap, pintu dan jendela kubah makam. Jika dihubungkan dengan data sejarah, bentuk kubah makam We Tenri Olle yang menggunakan gaya arsitektur Eropa adalah wujud dari kuatnya persahabatan antara We Tenri Olle dengan Pemerintah Belanda ketika memerintah. Urutan perkembangan bentuk kubah makam dan nisan pada keempat situs makam di atas menggambarkan perubahan budaya dalam hal ilmu bangun atau arsitektur di Kerajaan Tanete.

Nilai penting ilmu seni rupa situs makam raja-raja Tanete terletak pada ornamen yang melekat pada jirat dan nisan makam. Unsur seni rupa yang paling menonjol adalah penggunaan ragam hias sulur-suluran, pohon dan kaligrafi yang menonjol pada dua situs makam yaitu situs makam We Tenti Leleang (Foto 8 dan 9) dan situs makam Maddusila (Foto 14 dan 15). Identitas seni pahat dengan motif sulur-suluran dan bagian pucuk yang mekar menghadap ke atas atau ke samping adalah ciri khas sulur-suluran Bugis (Foto 12 dan 15). Ini adalah unsur asli yang sangat berbeda dengan gaya sulur-suluran Jawa yang selalu menunduk dan menghadap ke bawah (Fadilah, 1999; Nur dan Hasanuddin, 2017). Sangat jelas tergambar bahwa makna filosofis melandasi ornamen makam dan nisan yang sangat detail pada situs makam We Tenri Leleang dan situs makam Maddusila.

Nilai penting pendidikan

Nilai penting pendidikan situs makam raja-raja Tanete adalah dapat dijadikan sebagai lokasi untuk mengembangkan pendidikan terutama pendidikan karakter, pendidikan muatan lokal dan pendidikan kearifan lokal (*local wisdom*). Meskipun lebih dari separuh makam dan kubah sudah hancur pada keempat situs makam raja-raja Tanete tetapi material yang tersisa sekarang masih memungkinkan untuk pengkayaan wawasan pendidikan karakter ke-Bugisan, perubahan pemahaman ke-Islaman dari abad ke-16 sampai abad ke-20 dan nilai-nilai kearifan yang jelas ditunjukkan pada artefak nisan yang penggarapannya sangat detail dan indah.

Ada dua tokoh dalam sejarah Kerajaan Tanete yang dapat dijadikan sebagai fokus dalam pengembangan pendidikan karakter yaitu Lapatau dan Retna Kencana Colliq Pujie (1812-1878). Tokoh Lapatau adalah Raja Tanete pada 1806-1824 dan 1829-1840, merupakan raja yang sangat menentang kebijakan Pemerintah Belanda di Sulawesi Selatan dan melancarkan peperangan selama masa pemerintahannya. Tokoh kedua adalah Retna Kencana Colliq Pujie yang telah menyalin ulang 12 jilid Sureq La Galigo yang memuat hingga 300,000 bait dan menjadi mahakarya sastra terpanjang di dunia. Selama hidupnya, perempuan kuat ini juga gigih mempertahankan negerinya

dari kekejaman Pemerintah Belanda. Kedua tokoh ini sangat baik dan tepat ditonjolkan dalam pendidikan karakter untuk penguatan mental siswa atau pemuda sekarang.

Nilai penting agama

Nilai penting keagamaan situs makam raja-raja Tanete adalah budaya kubur yang dilandasi oleh semangat ke-Islaman. Perubahan pemahaman ke-Islaman dalam kaitannya dengan konsep kematian dari abad ke-16 sampai abad ke-20 tergambarkan dari pola bentuk makam yang berbeda pada keempat situs makam raja-raja Tanete. Pola situs makam Petta Pallase-lase'e dan Datu Gollae merupakan tahap awal, memperlihatkan ciri yang lebih monumental dengan unsur prasejarah yang masih tegas. Tahap selanjutnya adalah makam-makam yang terdapat di situs makam We Tenri Leleang yang dicirikan oleh jirat ornamental dengan penonjolan pada hiasan sulur-suluran. Tahap ketiga adalah situs makam Maddusila dimana makam-makamnya dicirikan oleh penonjolan kaligrafi Arab dengan kalimat-kalimat tauhid yang dipahat secara detail dan cermat. Tahap keempat adalah situs Makam WeTenri Olle yang dicirikan oleh kubah makam berciri arsitektur Eropa (Belanda) (Foto 16 dan 17).

Gambaran perubahan bentuk makam jelas menggambarkan alam pikir masyarakat dan Raja-Raja Tanete sepanjang masa. Alam pikir yang berlandaskan pada nilai keagamaan Islam dan nilai-nilai pra-Islam atau nilai dari luar adalah gambaran perjalanan religiusitas masyarakat dan Raja-Raja Tanete sejak abad ke-16 hingga abad ke-20. Pada situs makam raja-raja lainnya di Sulawesi Selatan, gejala transformasi yang tergambarkan pada bentuk artefak makam sudah sulit ditelusuri karena sebagian besar makam kuno sudah hancur.

Nilai penting kebudayaan

Nilai penting kebudayaan situs makam Raja-Raja Tanete adalah menguatkan karakter budaya Sulawesi Selatan dan transformasi budaya material kubur abad ke 16-20. Sebagai bagian dari geografi budaya Bugis wilayah pesisir, data situs Kerajaan Tanete dan data arkeologi kubur Kerajaan Tanete menggambarkan karakteristik ke-Bugisan yang masyarakatnya selalu berpikiran terbuka (*open mind*) akan perubahan. Perubahan budaya material kubur yang terbagi ke dalam empat tahapan (telah dijelaskan dalam nilai penting arkeologi dan agama) adalah akibat dari perjumpaan dengan budaya luar. Hal ini dimungkinkan oleh posisi geografi yang berada di pesisir dan bagian tengah dari jalur lalu lintas budaya pada abad ke-16 sampai ke-20. Minimal ada beberapa unsur budaya luar Sulawesi Selatan yang dapat ditemukan pada data makam yaitu pertama adalah unsur Aceh yang tergambarkan dari nisan Aceh tipe C, unsur Melayu (yang juga telah terpengaruh oleh budaya Tionghoa) tergambarkan dari pola hias sulur dan bentuk makam, dan unsur budaya Persia yang tergambarkan dari penggunaan makam kolektif berkubah.



Foto 5. Tampak perbedaan bahan makam yang memakai batu padas dan batu bata di situs makam Petta



Foto 6. Pada jirat dan nisan terdapat hiasan namun tidak menonjol di situs makam Petta Pallase-lase'e.



Foto 7. Nisan Batu Aceh tipe C di situs makam Petta Pallase-lase'e.



Foto 8. Salah satu makam yang memakai bahan batu granit di situs makam We Tenri Leleang dengan pononjolan hiasan sulur pada permukaan jirat dan nisan.



Foto 9. Hiasan nisan di situs makam We Tenri Leleang dengan panel berisi hiasan sulur tanpa adanya inskripsi.



Foto 10. Salah satu jirat makam di situs makam We Tenri Leleang dengan hiasan surya yang memakai tiang. Motif hias ini tidak ditemukan di makam lain di Sulawesi Selatan



Foto 11. Salah satu jirat makam di situs makam We Tenri Leleang motif hias bangunan berundak.



Foto 12. Salah satu jirat makam di situs makam We Tenri Leleang motif hias sulur dengan pucuk yang menghadap ke atas.



Foto 13. Beberapa makam di situs makam Maddusila yang dicirikan oleh inskripsi dan hiasan sulur dan pohon.



Foto 14. Tiga nisan dengan inskripsi dalam panel berbentuk belah ketupat (kiri dan tengah) dan sulur (kanan) di situs makam Maddusila



Foto 15. Jirat dengan hiasan sulur yang dibuat secara simetris di situs makam Maddusila



Foto 16. Kubah makam We Tenri Olle yang berbentuk setengah lingkaran, menunjukkan unsur arsitektur Eropa



Foto 17. Prasasti situs makam We Tenri Olle yang menggunakan aksara latin dan bahasa Belanda, melengket pada dinding sisi barat. Prasasti ini menguatkan kesan unsur Eropa



Foto 18. Makam cungkup di situs makam Petta Pallase-lase'e, tipe yang umum digunakan di kerajaan penting di Sulawesi Selatan pada abad ke-17.

3. Kesimpulan

Kami menyimpulkan bahwa peninggalan Kerajaan Tanete terutama data makam memiliki nilai penting sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama dan kebudayaan. Di antara lima nilai penting tersebut, dua nilai yang paling menonjol adalah nilai kebudayaan dan nilai sejarah, terlihat pada peninggalan Kerajaan Tanete yang masih dijadikan sebagai identitas dan kebanggaan oleh Masyarakat Barru sekarang. Nilai sejarah dan kebudayaan peninggalan Kerajaan Tanete sangat baik dikelola untuk menguatkan identitas dan memberi arah pada perkembangan budaya masyarakat Barru sekarang. Jika nilai penting yang menonjol adalah nilai sejarah dan kebudayaan, maka peruntukan pengelolaannya di masa mendatang hendaknya ditelaah lebih dalam supaya nilai sejarah dan kebudayaan yang ada dapat lebih kuat dan terhindar dari degradasi nilai.

Daftar Pustaka

- Amir, Amrullah. 2016. Syahbandar, Kapitan Melayu, dan Raja: Kisah Keluarga Ince Ali Asdullah dan Keturunannya Di Bandar Pelabuhan Makassar, 1739-1917. *Proceeding Konferensi Nasional Sejarah X tahun. Jakarta.*
- Asba, A. Rasyid. 2010. Gerakan Sosial di Tanah Bugis: Raja Tanete Lapatau Menantang Belanda. Yogyakarta. Penerbit Ombak.
- Bahrum, Shaifuddin, 2015. *Mengasah Pena di Langit Biru, Mengisahkan Retna Kencana Colliq Pujie, Arung Pancana Toa [1812-1876]*. Makassar. Penerbit Baruga Nusantara.
- Fadillah, Muhammad Ali. 1999. "Warisan Budaya Bugis Di Pesisir Selatan Denpasar. *Nuansa Islam Di Bali*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Pusat Penelitian Arkeologi Nasional.
- Mohamed, Azlinah. Faizatul Huda Bt Mat, Sofianita Mutalib, Shuzlina Abdul Rahman, Noor Habibah Arshad. 2008, *Batu Aceh Typology Identification Using Back Propagation Algorithm. Faculty of Information Technology & Quantitative Sciences*, Universiti Teknologi MARA, Selangor.
- Nur, Muhammad dan Hasanuddin. 2017. Unsur budaya Prasejarah dan Tipo-kronologi Nisan di Kompleks Makam Mattakko, Maros, Sulawesi Selatan. *Jurnal Arkeologi Papua*. Vol. 9 no. 1. hal: 59-70.
- Tang, Muhammad, *et al.*. 2017. *Kajian Zonasi Makam-Makam Islam di Kabupaten Barru*. BPCB Sulawesi Selatan, Tidak Terbit.
- Yatim, Mohd, O., 1987, *Batu Aceh: Early Islamic gravestones in Peninsular Malaysia*, Kuala Lumpur: United Selangor Press.



Kolaborasi Akademisi dan Masyarakat dalam Pemanfaatan Kawasan Gua Prasejarah Rammang-Rammang Maros sebagai Objek Wisata

*Evi Siti Rosdiyanti; Lia Islamiyah; Syarwan Zaman;
Nurul Hikmah; Jumriani; Yusriana*

A. Pendahuluan

Pelestarian sumberdaya budaya adalah upaya untuk mempertahankan agar suatu sumber daya tetap berada pada konteks sistem agar dapat berfungsi aktif dan dimanfaatkan oleh masyarakat. Agar sumberdaya tersebut dapat berfungsi aktif dalam masyarakat, maka sumberdaya budaya harus memiliki makna baru bagi masyarakat (Yusriana, 2018: hal.2). Maka dari itu, masyarakat diberi pemahaman dalam memaknai suatu benda cagar budaya.

Berdasarkan UU No.11 Tahun 2010 mengenai cagar budaya, pelestarian merupakan upaya dinamis untuk mempertahankan keberadaan cagar budaya dan nilainya dengan cara melindungi, mengembangkan dan memanfaatkan. Adanya hal tersebut tertera jelas bahwa cagar budaya tidak hanya dilindungi dan dikembangkan tapi perlu pula untuk dimanfaatkan dengan menggunakan konsep-konsep tertentu. Salah satu bentuk pemanfaatan yang dapat dilakukan dengan melihat nilai penting dan potensi cagar budaya yang dapat dikelola menjadi wisata budaya. Selain itu, juga perlu memperhatikan dampak akan yang terjadi terhadap cagar budaya serta peran serta masyarakat dalam upaya pelestarian cagar budaya.

Salah satu objek wisata yang di dalamnya terdapat tinggalan budaya adalah kampung wisata Rammang-Rammang Kabupaten Maros. Saat ini, kampung Rammang-Rammang dikelola sebagai kampung wisata berwawasan lingkungan alami (eko-wisata). Adapun objek gua prasejarah yang ada saat ini masih menjadi objek wisata minat khusus bagi wisatawan. Kampung Wisata Rammang-Rammang dikelola oleh Kelompok Sadar Wisata (POKDARWIS).

Berdasarkan hasil diskusi tim dengan warga khususnya POKDARWIS Rammang-Rammang, bahwa saat ini objek gua Prasejarah yang terdapat di lingkungan Rammang-Rammang belum diekspos untuk wisatawan secara umum, mengingat kondisi situs yang dikhawatirkan akan cepat mengalami kerusakan apabila terlalu banyak dikunjungi oleh wisatawan. Sehingga, saat ini masih dikembangkan wisata alam Rammang-Rammang. Namun, tentunya kehadiran gua prasejarah di Rammang-Rammang tetap harus diketahui nilai pentingnya oleh masyarakat khususnya warga di sekitar situs.

Guna memberikan pemahaman tentang nilai penting gua prasejarah yang ada di sekitar mereka, kegiatan sosialisasi dan pendampingan dianggap sebagai solusi tepat untuk memahami masyarakat khususnya di Rammang-Rammang mengenai Undang-Undang No 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya dan Nilai Penting Gua Prasejarah. Selain itu, melalui kegiatan pendampingan dapat menumbuhkan kesadaran dalam diri masyarakat mengenai peran serta masyarakat dalam Pelestarian dan Pemanfaatannya. Kegiatan sosialisasi dan pendampingan merupakan langkah nyata peran akademisi dalam berkontribusi menyadarkan masyarakat tentang pelestarian dan pemanfaatan cagar budaya.

Gagasan pendampingan yang diterapkan berupa pendampingan dalam pembuatan souvenir 'khas' prasejarah, yakni souvenir berbentuk replika 'Maros Point' yang merupakan artefak mata panah yang banyak ditemukan pada gua-gua prasejarah Maros dan Pangkep. Mengapa memilih artefak tersebut sebagai model souvenir karena selama ini, belum ada cinderamata khas dari objek wisata ini yang menggambarkan kekhasan kawasan Karst dan utamanya tinggalan budayanya. Kekhasan bentuk dari Maros Point diharapkan dapat memberi kesan dan sekaligus mempublikasikan kepada khalayak luas tentang tinggalan budaya yang ada di Rammang-Rammang.

b. Kawasan Prasejarah Rammang-Rammang

Kawasan Prasejarah Rammang-Rammang kaya akan karst dan merupakan kawasan karst terluas setelah negeri tirai bambu (UNESCO). Selain itu, kawasan ini juga mengandung cagar budaya yang kaya akan nilai pengetahuan yang dapat kita jumpai pada gua-gua prasejarah di kampung tersebut. Adapun situs-situs yang mengandung nilai sejarah tersebut, yaitu leang karama dan leang batu tianang. Leang tersebut merupakan bukti bahwa kampung Rammang-Rammang merupakan kampung yang berpotensi dalam pelestarian cagar budaya.

Pemanfaatan yang dilakukan terhadap kawasan karst Rammang-Rammang yakni pariwisata alam yang dapat kita jumpai dengan kreativitas masyarakat dalam menggunakan dan memanfaatkan alam sebagai potensi dalam menarik wisatawan, baik wisatawan lokal maupun wisatawan asing. Ada beberapa leang yang terdapat di Rammang-Rammang, yakni leang Pasaung dan leang Karama.

Leang Pasaung berada di Dusun Rammang-Rammang, Desa Salenrang, Kecamatan Bontoa, Kabupaten Maros. Dalam leang tersebut dijumpai beberapa temuan arkeologis berupa gambar cadas yang tidak dapat diidentifikasi bentuknya, artefak batu dan sampah dapur. Selain itu, juga terdapat leang yang diberi nama oleh masyarakat setempat Leang Karama. Leang Karama berada di Dusun Rammang-Rammang, Desa Salenrang, Kecamatan Bontoa, Kabupaten Maros. Leang Karama mengandung beberapa temuan arkeologis yakni gambar cadas (telapak tangan, geometris), artefak batu dan sampah dapur.

c. Model Pemanfaatan Cagar Budaya untuk Pariwisata

Di Indonesia, pemanfaatan cagar budaya untuk pariwisata telah banyak dijumpai. Salah satu tempat wisata cagar budaya yang paling banyak diminati di pulau Jawa yakni Candi Borobudur. Candi Borobudur merupakan warisan budaya yang dibangun pada abad ke VIII masa pemerintahan Wangsa Sailendra. Objek wisata Candi Borobudur merupakan salah satu tempat wisata yang tidak hanya menyimpan nilai-nilai religius tetap juga memiliki daya tarik keindahan alamnya, karena letaknya yang dikelilingi gunung-gunung menjulang tinggi. Selain itu, Candi Borobudur termasuk kedalam 7 keajaiban dunia. Adanya objek wisata Candi Borobudur berpengaruh terhadap kehidupan sosial-ekonomi masyarakat di sekitar candi, sehingga membuka lapangan pekerjaan bagi masyarakat.

Tidak hanya pulau Jawa yang menjadi daya tarik pengunjung lokal maupun mancanegara. Pulau Sulawesi juga menjadi tempat wisata yang paling banyak dinikmati wisatawan. Tempat yang paling banyak dikunjungi adalah daerah Kabupaten Toraja. Toraja memiliki daya tarik sendiri bagi wisatawan, karena budayanya yang masih dilakukan sampai sekarang. Salah satu budaya yang sampai sekarang masih dilakukan adalah upacara kematian (*Rambu Solo*). Tidak hanya itu, Toraja juga menyimpan banyak sejarah mengenai penguburan orang-orang dahulu. Terdapat banyak tempat penguburan yang sering dikunjungi wisatawan. Salah satu situs yang telah dikelola menjadi objek wisata adalah *Kete' Kesu*.

d. Partisipasi Masyarakat dalam Pengelolaan dan Pemanfaatan

Masyarakat Rammang-Rammang telah mengelola wisata budaya yakni ekowisata dengan cara memanfaatkan karst Rammang-Rammang sebagai daya tarik pariwisata lokal maupun mancanegara. Salah satu contohnya masyarakat telah membuat asosiasi/perkumpulan yakni, Pokdarwis (Kelompok Sadar Wisata). Kelompok tersebut berorientasi bukan pada profit tetapi memanfaatkan potensi masyarakat untuk menjaga dan melestarikan warisan budaya.

Pemanfaatan karst Rammang-Rammang telah membantu perekonomian masyarakat khusus dan pemerintah setempat pada umumnya. Saat ini, masyarakat

Rammang-Rammang telah mengelola berbagai macam souvenir, namun yang menjadi fokusnya adalah dengan membuat souvenir berupa *Maros Point*. Selain sebagai kreatifitas masyarakat, juga membantu dalam mensosialisasikan mengenai benda cagar budaya yang terdapat di Rammang-Rammang, Maros.

e. Kolaborasi Akademisi dan Masyarakat Kawasan Prasejarah Rammang-Rammang

Salah satu bentuk upaya pelestarian dan pemanfaatan cagar budaya dapat ditempuh dengan melakukan sosialisasi dan pendampingan kepada masyarakat. Sosialisasi yang telah dilakukan dengan masyarakat Rammang-Rammang yakni memberikan pemahaman masyarakat terkait nilai penting gua prasejarah yang ada di Rammang-Rammang. Sosialisasi dilakukan agar masyarakat tidak salah memahami dalam mengelola dan memanfaatkan cagar budaya. Bukan hanya itu, keterlibatan masyarakat dalam pelestarian dan pemanfaatan cagar budaya merupakan amanah dari Undang-Undang No 10 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya.

Kegiatan sosialisasi dan pendampingan kepada masyarakat merupakan langkah akademisi dalam membantu masyarakat sekitar situs dalam mendapatkan manfaat dari objek arkeologis di sekitar mereka, sekurang-kurangnya membuka peluang bagi kesibukan baru dan mendapatkan penghasilan tambahan bagi mereka.



Gbr. 1 (a) Sosialisasi tentang Nilai Penting Gua Prasejarah dan Pentingnya Peran masyarakat ;
(b) Pendampingan masyarakat dalam pembuatan souvenir (Foto: Syarwan Zaman, 2018)

Pendampingan terhadap masyarakat oleh akademisi berupa pendampingan dalam pembuatan *souvenir* khas yang terinspirasi dari artefak prasejarah berupa mata panah 'Maros Point'. Proses pendampingan dalam pembuatan cinderamata tersebut kurang lebih tiga bulan. Pada awalnya, masyarakat yang dilatih terdiri dari ibu-ibu rumah tangga dan beberapa pemuda. Selanjutnya, warga masyarakat sangat antusias terutama para pemuda. Pekerjaan membuat cinderamata akhirnya dikerjakan secara serius oleh warga dengan mulai mendirikan kios khusus untuk tempat pemasaran cinderamata.

Hasil dari pendampingan warga dalam pembuatan souvenir telah menumbuhkan ide-ide kreatif lain dari warga, bukan hanya souvenir berbentuk mata panah, tetapi bentuk-bentuk lain yang lebih kreatif dan menggambarkan kawasan Rammang-Rammang seperti bentuk gua dan replika lukisan cap-cap tangan. Dampak positif dari kegiatan sosialisasi

dan pendampingan telah memberikan peluang kerja baru kepada masyarakat yang dapat meningkatkan penghasilan bagi mereka. Selain itu yang lebih penting adalah memberikan pemahaman mengenai tinggalan budaya di sekitar mereka.



Gbr. 2 (a) Artefak mata panah 'Maros Point' dari situs arkeologi Maros;
(b) Souvenir replika 'Maros Point' yang dibuat oleh masyarakat Rammang-Rammang
(Foto: Lia Islamiah, 2018)

f. Penutup

Pendampingan dalam pembuatan souvenir 'Maros Point' merupakan bentuk kolaborasi antara akademisi dan masyarakat dalam menumbuhkan kesadaran tentang pelestarian dan pemanfaatan sumberdaya budaya. Souvenir yang dihasilkan dari kegiatan pendampingan menjadi media publikasi kepada khalayak luas tentang tinggalan budaya yang terkandung di kawasan Gua Prasejarah Maros.

Daftar Pustaka

- Aji Wiratmoko, Bangun. 2012. *Pengaruh Taman Wisata Candi Borobudur Terhadap Kondisi Kehidupan Sosial Ekonomi Masyarakat Kabupaten Magelang 1980-1997*. Jurnal Of Indonesian History, Volume 1 No.2 tahun 2012.
- Ridwan, Masri. Fatchan, Ach. Dkk. 2016. *Potensi Objek Wisata Toraja Utara Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber materi Geografi Pariwisata*. Jurnal Pendidikan, Volume 1 No. 1 tahun 2016.
- Yusriana. *Partisipasi Kolaboratif Antar Stakeholder dalam Pelestarian Situs Kompleks Makam Belanda di Kabupaten Majene*. Makassar: Departemen Arkeologi FIB Unhas.



FORT ROTTERDAM, CITRA KOTA MAKASSAR YANG SESUNGGUHNYA;

**Suatu Komunikasi dan Promosi Cagar Budaya
dalam Perspektif Integrated Marketing Communication**

Adang Sujana & Jarot Mahendra

I. Pendahuluan

Cagar budaya sebagai warisan sejarah dan peninggalan budaya masa lalu mempunyai arti penting bagi pembentukan keperibadian, karakter, dan jati diri bangsa. Oleh karenanya cagar budaya dapat dijadikan sarana untuk menumbuhkan dan mengembangkan kebudayaan dan peradaban manusia. Keberadaan dan keberlangsungan cagar budaya harus didorong dengan meningkatkan kesadaran akan pelestarian cagar budaya. Sehingga diperlukan pula upaya komunikasi dan promosi yang terintergrasi dan terencana.

Komunikasi dapat diartikan sebagai penyampaian suatu pesan atau informasi dari satu sumber kepada sumber lainnya. Menurut Wood dalam (Ginjar, 2014) komunikasi cenderung mengalir satu arah atau linear, dari pengirim ke penerima. Proses ini melibatkan sejumlah elemen yaitu komunikator sebagai pihak penyampai pesan, pesan sebagai materi informasi, saluran komunikasi sebagai media untuk mengirim pesan, penerima pesan sebagai pihak yang menerima pesan, dan dampak sebagai pengaruh atas akibat terkirimnya pesan (Ginjar, 2014). Dalam bidang kebudayaan komunikasi memiliki beberapa peran penting, yaitu: (1) komunikasi sebagai opini publik, (2) komunikasi sebagai bahasa, (3) komunikasi sebagai transmisi informasi, (4) komunikasi sebagai pengembang hubungan dan (5) komunikasi sebagai penentu, intepreter, dan kritik budaya (Eadie, nd). Dengan pentingnya komunikasi dalam memengaruhi kebudayaan, sehingga informasi cagar budaya perlu dikomunikasi dengan baik.

Sebagaimana besar perusahaan memberikan perhatian yang penting dalam praktik komunikasi dan promosi yang melibatkan media masa. Hal ini tentunya salah satu usaha perusahaan untuk melakukan komunikasi dan promosi dengan tujuan meningkatnya penjualan produknya. Pada sisi lain, Pengelolaan Cagar Budaya dianggap sebagai Perusahaan belum melakukan usaha yang optimal dan serius dalam melakukan komunikasi dan promosikan cagar budayanya untuk meningkatkan ketertarikan masyarakat pada cagar budaya dengan tujuan akhir adalah kesadaran masyarakat pada pelestarian cagar budaya. Sehingga sudah dianggap perlu bagi pengelola cagar budaya untuk melakukan komunikasi dan promosi yang efektif dengan membuat sebuah unit khusus yang dapat menerapkan praktik-praktik dan bergerak menangani komunikasi dan promosi Cagar Budaya yang terintergrasi.

II. *Integrated Marketing Communication* (IMC)

Menurut Shimp dan Andrews (2013), IMC merupakan koordinasi elemen campuran dari promosi (*advertising, public relations, sales promotion, personal selling, direct marketing, and online marketing/social media*) satu sama lain dan dengan elemen lain membaur sehingga semua elemen dapat berbicara dengan satu suara. Terdapat lima fitur penting yang saling bergantung dan sangat penting dalam memahami filosofi IMC dan penerapannya. Fitur dalam konsep IMC adalah sebagai berikut:

1. Memulai dengan pelanggan atau calon pelanggan

Fitur ini menekankan proses yang dimulai dari pelanggan atau calon pelanggan dan kemudian bekerja mundur ke komunikator dalam menentukan pesan dan media yang paling tepat untuk digunakan. Pendekatan IMC dimulai dengan pelanggan yang menentukan metode komunikasi mana yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka dan motivasi mereka untuk membeli produk tersebut. Begitu halnya dengan komunikasi cagar budaya, pengelola harus memulai prosesnya dengan melakukan riset tentang interpretasi masyarakat tentang cagar budaya. Yaitu bagaimana masyarakat melihat cagar budaya, hal apa yang lebih membuat masyarakat tertarik dan bagaimana posisi Cagar Budaya dalam kehidupan masyarakat.

2. Gunakan segala bentuk kontak yang relevan

Seorang komunikator pemasaran harus dapat memilih sarana terbaik (*advertising, social media, publicity, dll*) untuk pekerjaannya. Praktisi IMC harus bisa menerima semua bentuk kontak sebagai sarana pengiriman pesan yang potensial. Kontak digunakan disini sebagai istilah atau pengertian yang berarti media pesan yang mampu menjangkau target pelanggan dan menghadirkan produk yang hadir kepada pelanggan.

3. Berbicara dengan satu suara

IMC sangat menekankan bahwa komunikator pemasaran harus selalu berbicara dengan satu suara. Koordinasi pesan dan media sangat penting dan terpadu. Kegagalan untuk mengkoordinasikan semua elemen komunikasi dengan baik dapat mengakibatkan duplikasi dan lebih buruk lagi pesan yang kontradiktif. Hal ini akan sangat membahayakan ketika pengelola cagar budaya yang terdiri dari beberapa bagian memberikan suatu informasi yang berbeda tentang cagar budaya. Dan sangat mungkin ketika pimpinan otoritas cagar budaya memberikan informasi yang berbeda dengan bagian komunikasi atau hubungan masyarakat dari institusi yang sama. Perlu dibuatkan sebuah peraturan agar tidak semua orang dalam institusi pengelola cagar budaya dapat bertindak sebagai komunikator.

4. Membangun hubungan

Komunikasi pemasaran yang sukses membutuhkan hubungan antara produk dengan konsumen mereka. Hubungan yang berhasil antara pelanggan dan produk menyebabkan pembelian berulang dan idealnya kesetiaan terhadap produk. Hubungan ini dapat ibaratkan dengan filosofi “ember bocor”. Dimana ketika perusahaan kehilangan pelanggan (terjadi kebocoran di bagian bawah ember), maka perusahaan harus terus menambahkan pelanggan baru (ke dalam bagian ember). Bahkan perusahaan diharuskan untuk menyumbat kebocoran tersebut, agar ember tetap lebih penuh.

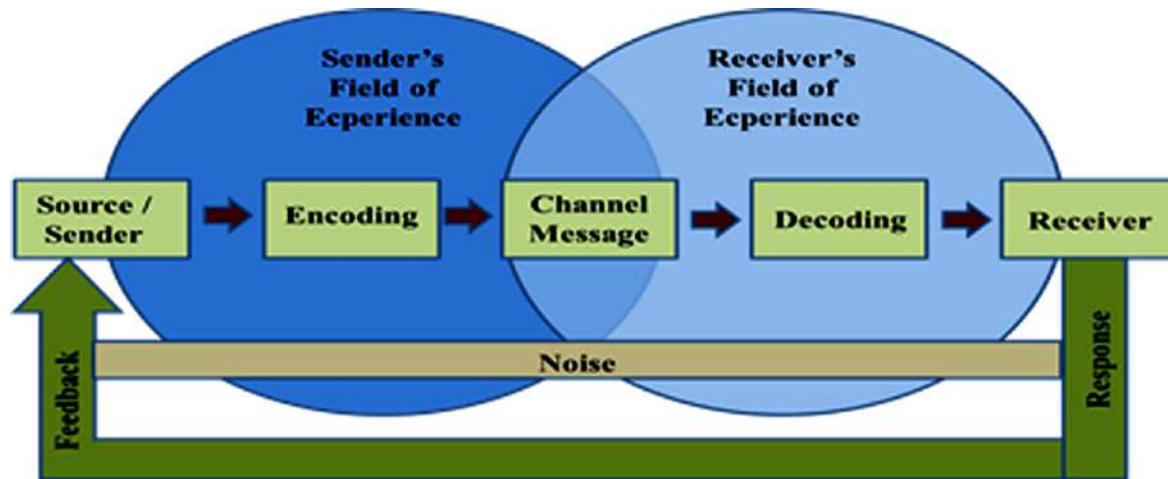
5. Mempengaruhi perilaku

Bertujuan untuk mempengaruhi perilaku target permirsa. Ini berarti bahwa komunikasi pemasaran pada akhirnya harus dilakukan lebih dari sekedar mempengaruhi peningkatan sikap konsumen terhadap produk. IMC yang sukses mengharuskan upaya komunikasi diarahkan untuk mendorong beberapa bentuk respon perilaku konsumen. Tujuannya untuk memindahkan/perubahan perilaku pengunjung cagar budaya dapat menjadi suatu kebiasaan. Sehingga pengunjung akan datang berkali-kali dan dapat pula menjadi agen untuk penyebaran komunikasi dan promosi cagar budaya. Misalnya, mengajak orang lain untuk selalu berkunjung ke cagar budaya.

III. Model Proses Komunikasi dan Promosi

Telah banyak berkembang mengenai model komunikasi, salah satu adalah model komunikasi menurut Belch (2003), yang terdiri dari dua elemen utama dalam proses komunikasi yaitu pengirim dan penerima, dua alat komunikasi utama yaitu pesan (*messages*) dan saluran (*channel*), dan empat elemen fungsi dan proses utama yaitu

encoding, decoding, response, and feedback. Sedangkan elemen terakhir yaitu *noise*, merupakan faktor-faktor asing dalam sistem yang dapat mengganggu proses dan kerja yang dapat mengurangi komunikasi efektif.



Gambar. Model Proses Komunikasi (Blech, Blech, 2003)

1. *Source Encoding*

Pengirim atau sumber komunikasi adalah orang atau organisasi yang memiliki *informasi* untuk dibagikan dengan orang atau kelompok orang lain. Dalam konteks komunikasi cagar budaya di Indonesia, sumber komunikasi adalah pengelola cagar budaya, diantaranya Balai Pelestarian Cagar Budaya, Pemerintah Daerah, atau Direktorat Jenderal Kebudayaan, karena persepsi penerima (masyarakat) terhadap pengelola cagar budaya mempengaruhi bagaimana komunikasi diterima. Oleh karena itu, pengelola cagar budaya harus berhati-hati untuk memilih komunikator yang seharusnya dan diyakini oleh penerima berpengetahuan dan dapat dipercaya (Blech, 2003).

Proses komunikasi dimulai saat sumber memilih kata simbol, gambar, dan sejenisnya, untuk mewakili pesan yang akan dikirimkan ke penerima. Proses ini dikenal dengan pengkodean (*encoding*). Dalam proses *encoding* diperlukan interpretasi berdasarkan pemikiran, gagasan atau informasi menjadi bentuk simbolis. Sehingga dapat dimengerti oleh penerima. Ini berarti harus menggunakan kata-kata, tanda, atau simbol yang familiar bagi masyarakat (Blech, 2003).

Pada proses *encoding* ini, pengelola harus kreatif menciptakan bentuk simbolis berdasarkan interpretasi yang ingin dimunculkan. Pembuatan *encoding* ini tidak harus

dibuat oleh pengelola, apabila pengelola tidak memiliki sumber daya manusia yang mempunyai untuk membuat encoding yang kreatif. Pengelola dapat saja bekerja sama dengan biro iklan atau entertainment yang memiliki kompetensi dibidang ini, tetapi tetap berada dalam pengawasan pengelola mengenai konten atau isi interpretasi, agar tidak dapat memberikan penafsiran yang berbeda di masyarakat.

2. *Message*

Proses *encoding* mengarah pada pengembangan pesan yang berisi informasi atau makna yang diharapkan oleh sumbernya. Pesan dapat berupa lisan atau nonverbal, tulisan, atau simbolis. Pesan harus dapat ditransmisikan yang sesuai untuk saluran atau *channel* komunikasi yang akan digunakan. Dalam periklanan, pesan dapat berupa tulisan yang terdiri dari beberapa kata yang akan dibaca penerima. Bagi beberapa perusahaan, bukan kata-kata dari pesan yang menentukan keefektifan komunikasinya, tetapi kesan atau citra yang diciptakan iklan (Blech, Blech, 2003).

Untuk lebih memahami makna simbolis yang akan disampaikan, perlu adanya riset komunikasi yang memusatkan perhatian pada semiotika, yang mempelajari sifat makna. Teori semiotika penting dalam komunikasi pemasaran karena produk atau brands memperoleh makna melalui iklan dan konsumen menggunakan produk *brands* untuk mengekspresikan identitas sosial mereka (Blech, Blech, 2003).

Dalam perspektif semiotika pemasaran cagar budaya, setiap pesan memiliki tiga komponen dasar: objek, tanda atau simbol, dan penafsir. Objek adalah produk yang menjadi fokus pesan, yaitu cagar budaya yang akan dipasarkan. Tanda adalah citra sensorik yang mewakili makna objek yang dimaksud, misalnya kerajaan Majapahit pada situs Trowulan. Penafsir adalah makna yang diturunkan, misalnya kejayaan, kebesaran, atau identitas. Pengelola cagar budaya harus menyiapkan SDM atau agen yang dilatih atau terlatih di bidang semiotika dan bidang terkait seperti antropologi budaya untuk lebih memahami makna sadar dan bawah sadar tanda dan simbol nonverbal dalam iklan yang akan dikirimkan ke masyarakat. Hal lain yang perlu diperhatikan adalah pesan yang disampaikan tidak terlalu banyak dan tidak terlalu intelektual, karena makna iklan atau bentuk komunikasi pemasaran tidak terletak pada pesan tapi pada orang yang melihat dan menafsirkannya. Selain itu, masyarakat berperilaku berdasarkan makna yang mereka anggap sebagai rangsangan pasar. Sehingga pengelola cagar budaya harus memperhatikan makna yang melekat pada masyarakat atau interpretasi masyarakat pada tanda dan simbol.

3. *Channel*

Channel atau saluran adalah metode dimana komunikasi berpindah dari sumber atau pengirim ke penerima. Secara umum, *channel* komunikasi terdiri dari dua jenis, yaitu pribadi dan nonpersonal. *Channel* komunikasi pribadi berhubungan langsung secara interpersonal atau tatap muka dengan individu atau kelompok. Tenaga penjualan berfungsi sebagai *channel* komunikasi pribadi saat menyampaikan pesan penjualan kepada pembeli atau calon pelanggan. Salah satu *channel* komunikasi pribadi yang kuat adalah komunikasi mulut ke mulut dari orang ke orang (Blech, 2003).

Channel komunikasi nonpersonal adalah komunikasi yang membawa pesan tanpa kontak interpersonal antara pengirim dan penerima. *Channel* nonpersonal umumnya disebut media masa atau komunikasi masa, karena pesan tersebut dikirim ke banyak individu sekaligus. *Channel* komunikasi nonpersonal terdiri dari dua jenis yaitu cetak dan penyiaran. Media cetak meliputi surat kabar, majalah, surat langsung, dan papan reklame, sedangkan media penyiaran meliputi radio dan televisi (Blech, 2003).

4. *Receiver/Decoding*

Receiver atau penerima adalah orang yang oleh pengirim ingin berbagi pemikiran atau informasi. Umumnya, *receiver* adalah konsumen atau audiens yang akan membaca, mendengar, dan atau melihat pesan dan memecahkan kode pesan. *Decoding* adalah proses mengubah pesan pengirim kembali menjadi pemikiran. Proses ini sangat dipengaruhi oleh kerangka acuan atau bidang pengalaman penerima, yang mengacu pada pengalaman, persepsi, sikap, dan nilai yang dibawa ke situasi komunikasi (Blech, 2003).

Agar komunikasi efektif terjadi, proses decoding pesan penerima, harus sesuai dengan pengkodean pengirim. Sederhananya, receiver mengerti dan menafsirkan dengan benar apa yang dikomunikasikan oleh sumbernya. Dalam gambar model proses komunikasi diatas, pengirim dan penerima masing-masing memiliki kerangka acuan atau field of experience yang mereka bawa ke situasi komunikasi. Komunikasi yang efektif lebih mudah terjadi bila ada kesamaan antara kedua belah pihak (irisan yang terjadi pada kedua lingkaran field of experience). Semakin banyak pengetahuan yang dikirim pengirim tentang penerima, semakin baik pengirim dapat memahami kebutuhan mereka, berempati dengan mereka, dan berkomunikasi secara efektif (Blech, 2003).

Hal ini mengindikasikan bahwa dalam melakukan komunikasi cagar budaya kepada masyarakat, pengelola harus dapat mengetahui dan memahami kebutuhan,

pengetahuan dan interpretasi masyarakat tentang cagar budaya. Untuk itu perlu dilakukan riset atau *public outreach* untuk mengetahui pemahaman masyarakat terhadap peninggalan arkeologi dan pelestarian fisik dari sumber daya arkeologi (McManammon, 2000). Hal penting lainnya, pengelola cagar budaya harus menentukan segmentasi penerima, apakah berdasarkan usia, profesi, letak geografis atau latar belakang pendidikan. Karena setiap segmentasi penerima dapat saja mempengaruhi metode komunikasi yang digunakan.

5. Noise

Sepanjang proses komunikasi, pesan dipengaruhi oleh faktor-faktor asing yang dapat mendistorsi atau mengganggu penerimanya. Distorsi atau gangguan yang tidak direncanakan dikenal dengan noise. Kesalahan atau masalah yang terjadi dalam pengkodean pesan, distorsi pada sinyal radio atau TV adalah contoh dari noise (Blech, 2003). Noise dapat pula terjadi karena perbedaan pengalaman (*field of experience*) pengirim dan penerima sehingga tidak yumpang tindih. Kurangnya kesamaan dapat menyebabkan pengkodean pesan yang tidak benar dalam menggunakan tanda atau memilih arti berbeda dengan penerima (Blech, 2003). Dalam komunikasi cagar budaya, dapat saja pengelola membuat tanda atau simbol yang memiliki multi tafsir, sehingga pengelola dan masyarakat memiliki perbedaan interpretasi pada pesan yang disampaikan dalam komunikasi. Akan berbahaya apabila kesalahan menggunakan tanda atau simbol dapat memberikan dampak negatif pada pelestarian fisik cagar budaya dan dapat menimbulkan konflik. Pengelola harus mengetahui dengan pasti tanda atau simbol yang digunakan sesuai dengan interpretasi pengelola dan tidak multi tafsir.

6. Response/Feedback

Respon merupakan rangkaian reaksi dari penerima setelah melihat, mendengar, atau membaca pesan. Pemasar sangat tertarik pada *feedback*, yaitu bagian respon penerima yang dikomunikasikan kembali ke pengirim (Blech, 2003). Respon umumnya diterima pengirim tidak secara langsung dari pelanggan, sehingga pengirim harus menentukan cara mengetahui bagaimana pesan mereka diterima oleh penerima. Metode yang umum digunakan untuk mengetahui respon, yaitu menanyakan langsung ke pelanggan (wawancara) atau kartu ulasan. Respon ini pun harus diperhatikan bagi pengelola cagar budaya, tentang respon mereka setelah berkunjung ke cagar budaya. Respon ini dapat berguna untuk digunakan kembali sebagai bahan masukan dalam menyampaikan pesan berikutnya, sehingga akan selalu ada perbaikan atau peningkatan pesan yang disampaikan. Bahkan bila perlu

diberikan sebuah apresiasi berupa ucapan terimakasih bagi pengunjung yang telah memberikan respon atau masukan yang positif untuk perbaikan pengelolaan cagar budaya. Respon pengunjung harus disikapi secara positif sebagai sebuah masukan yang berharga.

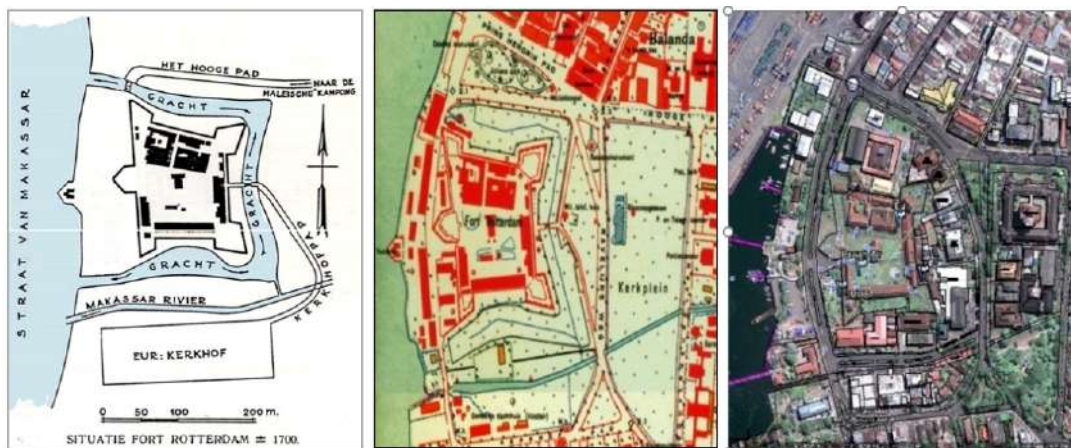
Setelah mengetahui tentang IMC dan model proses komunikasi dan promosi tentang pengelolaan cagar budaya, dalam artikel ini akan menerapkan elemen tersebut dengan mengambil studi kasus Benteng Rotterdam di Makassar. Artikel ini akan mengambil fokus hanya pada proses pembuatan pesan komunikasi.

IV. Komunikasi dan Promosi Benteng Rotterdam

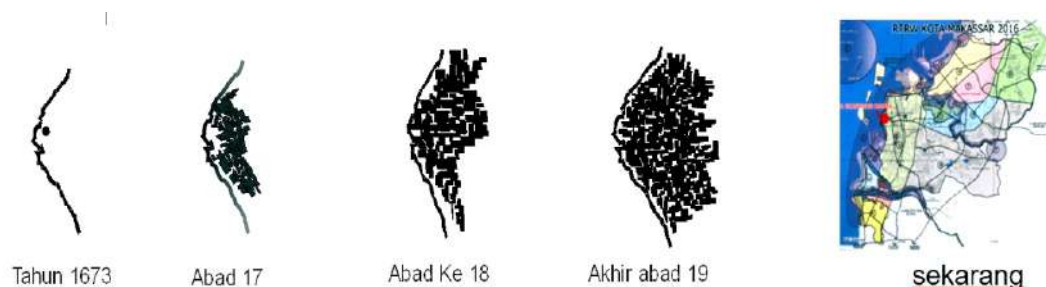
a. Interpretasi

1. Pengelola

Fort Rotterdam telah ditetapkan sebagai Cagar Budaya berdasarkan Peraturan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata Nomor : PM. 59/PW.007/MKP/2010 Tentang Penetapan Benteng Ujung Pandang/Fort Rotterdam, Museum Kota Makassar, dan lain-lain, sebagai Benda Cagar Budaya, Situs, atau Kawasan Cagar Budaya. Fort Rotterdam merupakan benteng yang dibangun oleh Raja Gowa Tunipalangga Ulaweng X pada tahun 1545. Pada tahun 1673, benteng ini dirombak dan berganti nama menjadi Fort Rotterdam. Pada fase pertama kolonial (Abad 17) di dalam benteng dibangun sarana pemukiman dan pemerintahan termasuk kantor Gubernur. Dan fase akhir abad ke 19 sampai sekarang, pada tahun 1937 Fort Rotterdam diserahkan oleh pemerintah Belanda kepada Yayasan Fort Rotterdam, tahun 1940 didaftarkan sebagai monumen, tahun 1942 Jepang menjadikan Benteng Ujungpandang sebagai kantor dan Pusat Penelitian Ilmiah dalam ilmu pertanian dan bahasa, tahun 1950, benteng beralih fungsi menjadi pusat kegiatan pertahanan KNIL dalam melawan TNI, dan pada tahun 1970 diserahkan kepada Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.



Gambar. Fase Pertama, Kedua Kolonial, dan Fase Akhir Abad 19 - sekarang



Gambar. Fort Rotterdam sebagai *Starting Point* Kota Makassar

Berdasarkan data sejarah dan sebaran tinggalan arkeologi, perkembangan kota Makassar di mulai dari pemukiman dalam benteng Ujung Pandang di abad 17, dan kemudian berkembang keluar benteng mulai abad 18–akhir 19. persebaran bangunan yang mengikuti pola jalan yang ada (*system grid*) dan terkonsentrasi di bagian utara, selatan, serta timur benteng Ujungpandang. Dengan demikian, benteng Ujungpandang memiliki nilai penting yang sangat tinggi karena menjadi awal dari pertumbuhan kota Makassar. Termasuk juga kawasan di sekitar benteng yang merupakan kawasan kota lama Makassar memiliki banyak tinggalan cagar budaya. Berdasarkan hasil pendataan tahun 2008, terdapat 74 bangunan cagar budaya di Makassar.

2. Masyarakat

Untuk mengetahui interpretasi dari masyarakat tentang Fort Rotterdam, telah dilakukan penelitian sederhana dengan metode sampling interpretasi masyarakat terhadap Fort Rotterdam lewat media internet, khususnya mesin pencarian google. Dengan mengetik 'Fort Rotterdam' di google, maka muncul 32 blog dari komunitas blogger dimasyarakat. Hasil penelusuran tersebut disusun berdasarkan issue atau pandangan masyarakat tentang Fort Rotterdam, sebagai berikut :

No	ISSUE	Jumlah Pengulas
1	Pusat Kerajaan Gowa-Tallo	9
2	Penjara Pangeran Diponegoro	6
3	Landmark Kota Makassar	1
4	Lanskap dalam Benteng	2
5	Benteng Panyyua (Penyu) dan Struktur Benteng	6
6	Perkembangan Kebudayaan (Makassar, Bugis)	4
7	Penanda tanganan Perjanjian Bongaya	2
8	Biaya Travel	1
9	Benteng Angker	1

b. Messages

1. Informasi Budaya

Memberikan informasi dapat dilakukan dengan membangun narasi kemudian bercerita dengan narasi tersebut. Informasi yang digunakan adalah narasi, karena narasi bebas akan interpretasi, sehingga informasinya dapat diterima dan masyarakat menerima informasi tersebut. Meskipun informasi narasi menyampaikan produk/objek seperti halnya informasi faktual, informasi tersebut dikemas dengan percakapan. Gaya narasi yang digunakan adalah narasi top dog dan narasi under dog (Agi Ginanjar, 2014; 18), top dog adalah sesuatu yang diuntungkan dan diprediksi untuk menang, sedangkan under dog adalah kebalikan dari top dog, yaitu sesuatu yang tidak diuntungkan dan diprediksi untuk kalah atau sesuatu yang lemah dan tidak berdaya yang biasanya mendapat hal buruk dalam menghadapi kesulitan.

Contoh narasi *top dog* yaitu kerajaan Gowa Tallo mencapai kejayaan dengan menjadi kerajaan terbesar di wilayah timur nusantara sehingga membangun sampai 17 buah benteng, yang salah satu yang terbesar adalah Fort Rotterdam, dalam menjaga wilayahnya.

Contoh narasi *under dog* adalah akhirnya kejayaan kerajaan Gowa Tallo harus runtuh setelah perjuangan mempertahankan diri berakhir di Benteng Somba Opu dan terjadi perjanjian penyerahan kekuasaan kepada Belanda yang disebut Perjanjian Bungaya di Fort Rotterdam.

2. Major Selling Idea

Berdasarkan penelitian interpretasi masyarakat terhadap Fort Rotterdam diatas, isu-isu oleh masyarakat tersebut dapat digolongkan menjadi 3 kelompok yaitu :

- a) Identitas: Perkembangan Kebudayaan (4), sebanyak 4 sampel.
- b) Fisik/lokasi: Pusat Kerajaan Gowa-Tallo (9); Penjara Pangeran Diponegoro (6); Landmark Kota Makassar (1); Lanskap dalam Benteng (2); Benteng Panyyua dan Struktur Benteng (6), sebanyak 24 sampel.
- c) Makna: Penanda tanganan Perjanjian Bongaya (2); Biaya Travel/ pariwisata (1); Benteng Angker (1), sebanyak 4 sampel.

Sehingga interpretasi yang dominan dan menonjol menurut penelitian ini adalah mengenai fisik atau lokasi dengan sebanyak 24 sampel dari 32 sampel. Penggolongan diatas sejalan dengan komponen yang membentuk citra kota yang diungkap oleh Kevin Lynch (Zahnd, 1999; 156), yaitu identitas (identifikasi objek-

objek), struktur (Objek yang dapat dilihat/pola perkotaan), dan makna (arti/rasa yang dapat dialami).

Citra kota dapat disebut juga sebagai kesan atau persepsi antara pengamat dengan lingkungannya. Kesan pengamat terhadap lingkungannya tergantung dari kemampuan beradaptasi “pengamat” dalam menyeleksi, mengorganisir sehingga lingkungan yang diamatinya akan memberikan perbedaan dan keterhubungan. Persepsi atau *perceive* dapat diartikan sebagai pengamatan yang dilakukan secara langsung dikaitkan dengan suatu makna. Persepsi setiap orang berbeda, hal ini dipengaruhi oleh tingkat pendidikan, pengalaman yang dialami, sudut pengamatan, dan lain-lain.

Identitas membutuhkan waktu yang lama untuk membentuknya. Jati diri kota berkaitan dengan ritme sejarah yang telah melalui proses panjang sehingga jati diri suatu kota tidak dapat diciptakan begitu saja berbeda dengan citra kota. Citra/kesan/wajah pada sebuah kota merupakan kesan yang diberikan oleh orang banyak bukan individual. Citra kota lebih ditekankan pada lingkungan fisik atau sebagai kualitas sebuah obyek fisik (seperti warna, struktur yang kuat, dll), sehingga akan menimbulkan bentuk yang berbeda, bagus dan menarik perhatian.

Elemen pembentuk citra kota menurut Kevin Lynch dapat dijelaskan singkat sebagai berikut:

- a) Paths; merupakan suatu jalur yang digunakan oleh pengamat untuk bergerak atau berpindah tempat. Sebagai starting poin Makassar maka Fort Rotterdam merupakan arus utama di Kawasan Kota Tua Makassar, yang berada di jalan Ujung Pandang No. 1.
- b) Edges; Merupakan batas, dapat berupa suatu desain, jalan, laut, sungai, gunung. Fort Rotterdam terletak di tepi pantai menghadap Selat Makassar, bukti bahwa Makassar sebagai water front city.
- c) Districts; Merupakan suatu bagian kota mempunyai karakter atau aktivitas khusus yang dapat dikenali oleh pengamatnya. Fort Rotterdam berada di pusat Kawasan Kota Tua Makassar.
- d) Nodes; merupakan simpul atau lingkaran daerah strategis di mana arah atau aktivitasnya saling bertemu dan dapat diubah ke arah atau aktivitas lain. Fort Rotterdam berada dipersimpangan jalan antara ruang terbuka Pantai Losari dengan Kawasan Perdagangan dan Pecinan, Fort Rotterdam sendiri menjadi ruang terbuka hijau bagi masyarakat kota Makassar, juga Fort Rotterdam sangat dekat dengan Lapangan Karebosi yang menjadi pusat simpul angkutan transportasi.

- e) Landmark; merupakan simbol yang menarik secara visual dengan sifat penempatan yang menarik perhatian. Biasanya landmark mempunyai bentuk yang unik serta terdapat perbedaan skala dalam lingkungannya. Fort Rotterdam sendiri sudah menjadi salah satu landmark kota Makassar.

Dengan demikian Fort Rotterdam memenuhi semua komponen dan elemen suatu citra kota, diperkuat dan sejalan dengan hasil penelitian interpretasi masyarakat. Maka **Major Selling Idea** dari fort Rotterdam adalah **Citra Kota**.

3. Creative Strategy Statement

“Fort Rotterdam, Citra Kota Makassar Yang Sesungguhnya”

Mengandung arti bahwa Fort Rotterdam merupakan Citra/kesan/wajah dari kota Makassar, citra kota yang memiliki identitas dan jati diri kota yang sangat kuat kesejarahan, yang mampu hidup dan lestari dalam perkembangan kota, dulu, sekarang, hingga nanti.

c. Penerima : Target Audience

Fort Rotterdam sebagai Cagar Budaya dan kawasannya yang terletak di kota Makassar haruslah member arti bagi masyarakat kota tempatnya. Dan jika dihubungkan dengan visi Makassar untuk “kembali” menjadi kota dunia maka target utama adalah masyarakat lokal kota Makassar dan masyarakat umum dari berbagai daerah dan bangsa, serta sebagai sebuah nilai tambah atau bonus yaitu peningkatan sektor pariwisata dan ekonomi, sehingga wisatawan yang hadir di kota Makassar menjadi target berikutnya.

d. Respon

Respon yang diharapkan adalah mengajak masyarakat untuk ikut melestarikan cagar budaya Fort Rotterdam sampai ketinggian *behavior*, masyarakat dapat tergugah sampai menjadi tingkah laku pelestari dalam kebiasaannya.

V. Kesimpulan

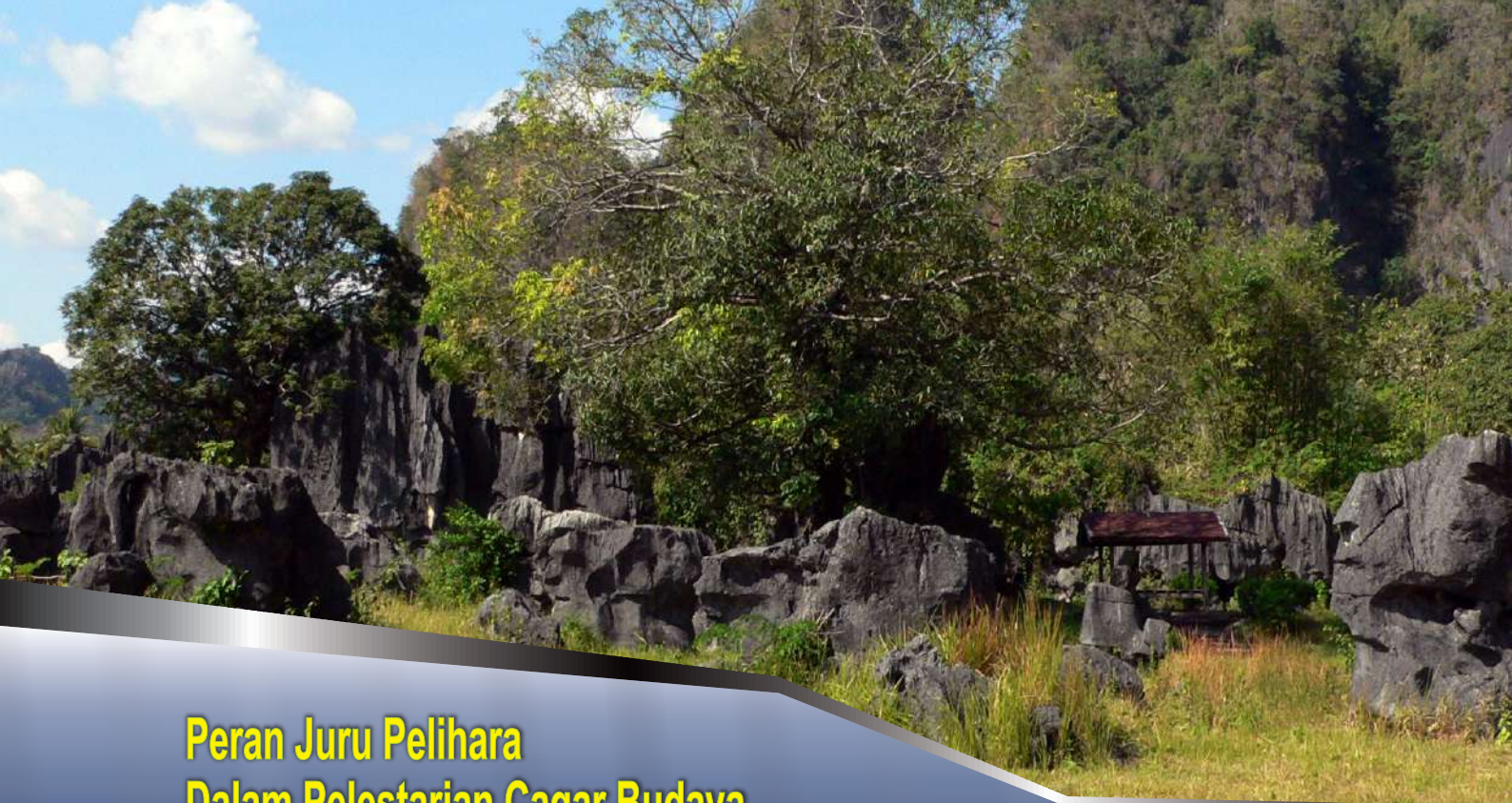
Setiap cagar budaya memiliki nilai-nilai penting yang harus dikomunikasikan kepada masyarakat. Pemilihan nilai penting atau pesan yang disampaikan dan metode komunikasi yang digunakan harus tepat, sehingga komunikasi yang efektif dapat terjadi. IMC memberikan perspektif untuk pengelola cagar budaya untuk melakukan komunikasi yang efektif. IMC mengharuskan pengelola melakukan fitur-fitur yang ada agar komunikasi dapat berjalan efektif dan tidak dapat menimbulkan mis-interpretasi yang berujung pada konflik. Model proses

komunikasi yang dikembangkan oleh Blech dan Blech (2003) dalam penerapan IMC memberikan gambaran yang utuh dalam siklus komunikasi. Model ini dapat diterapkan dalam konteks pengelolaan cagar budaya dan tentunya perlu dipersiapkan juga Sumber Daya Manusia yang memiliki kompetensi, atau dapat juga pengelola bekerjasama dengan agen pengiklanan yang telah memiliki kompetensi dan pengalaman dalam proses komunikasi dan promosi dan tetap dilakukan pengawasan terhadap isi pesan.

Akhirnya tulisan ini, yang berdasarkan penelitian sederhana berhasil mengungkapkan Creative Strategy Statement dari Fort Rotterdam, yakni “**Fort Rotterdam, Citra Kota Makassar Yang Sesungguhnya**”, mengandung arti bahwa Fort Rotterdam merupakan Citra/kesan/wajah dari kota Makassar, citra kota yang memiliki identitas dan jati diri kota yang sangat kuat kesejarahan, yang mampu hidup dan lestari dalam perkembangan kota, dulu, sekarang, hingga nanti.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmunandar, 2008. Thesis: Membangun identitas Masyarakat Melalui Kota Kuna Makassar. Yogyakarta: UGM.
- Blech, George E & Michael A Blech. 2003. *Advertising and Promotion An Integrated Marketing Communications Perspective Sixth Edition*. The McGraw-Hill Companies.
- Eadie, William F dan Robin Goret. Nd. *Theories and Models of Communication: Faoundations and Heritage*. S. Diego State Univ.
- GINANJAR, AGI. 2017. *Integrated Marketing Communication Bahan Kuliah Komunikasi dan Promosi Cagar Budaya*. Depok
- GINANJAR, AGI. 2014. *Komunikasi Cagar Budaya Pada Remaja: Studi Eksperimen Disertasi*. Depok: Universitas Indonesia.
- McManamon, Francis. 2000. *Archaeological Messages and Messengers*.
<https://core.tdar.org/document/373274/archaeologicalmessagesandmessengers>.
- Shrimp, Terence A dan J Craig Andrews. 2013. *Advertising, Promoting and Other Aspects of Intergrated Marketing Communications ninth edition*. USA: South-Western Cengage Learning.
- Zahnd, Markus. 1999. Perancangan Kota secara Terpadu; Teori Perancangan Kota dan Penerapannya. Yogyakarta: Kanisius.
- http://www.kompasiana.com/losnito/sejarah-dan-angkernya-benteng-fort-rotterdam_5700dc68b27a61f308759b36
- <https://travel.detik.com/domestic-destination/3200942/mengenal-sejarah-makassar-lewat-benteng-rotterdam>
- <https://ceritariyanti.wordpress.com/2014/06/10/tengah-hari-di-fort-rotterdam/>
- <http://me-and-mitra.blogspot.co.id/2014/08/berkunjung-ke-museum-la-galigo-fort.html>
- <http://anekawisatanusantara.blogspot.com/2015/04/wisata-sejarah-fort-rotterdam-makassar.html>
- <http://www.rappler.com/indonesia/gaya-hidup/169786-benteng-rotterdam-saksi-perjuangan-lawan-penjajahan-belanda>
- <https://catperku.com/benteng-fort-rotterdam-wisata-sejarah-di-makassar/>
- <http://www.liburkeluarga.com/destination/cerita-pendek-untuk-trip-singkat-ke-makassar>
- <http://jalan2.com/forum/topic/4694-fort-rotterdam-jejak-sejarah-makassar/>
- <http://namnamstory.blogspot.co.id/2016/04/benteng-ujung-pandang-aka-fort.html>



Peran Juru Pelihara Dalam Pelestarian Cagar Budaya

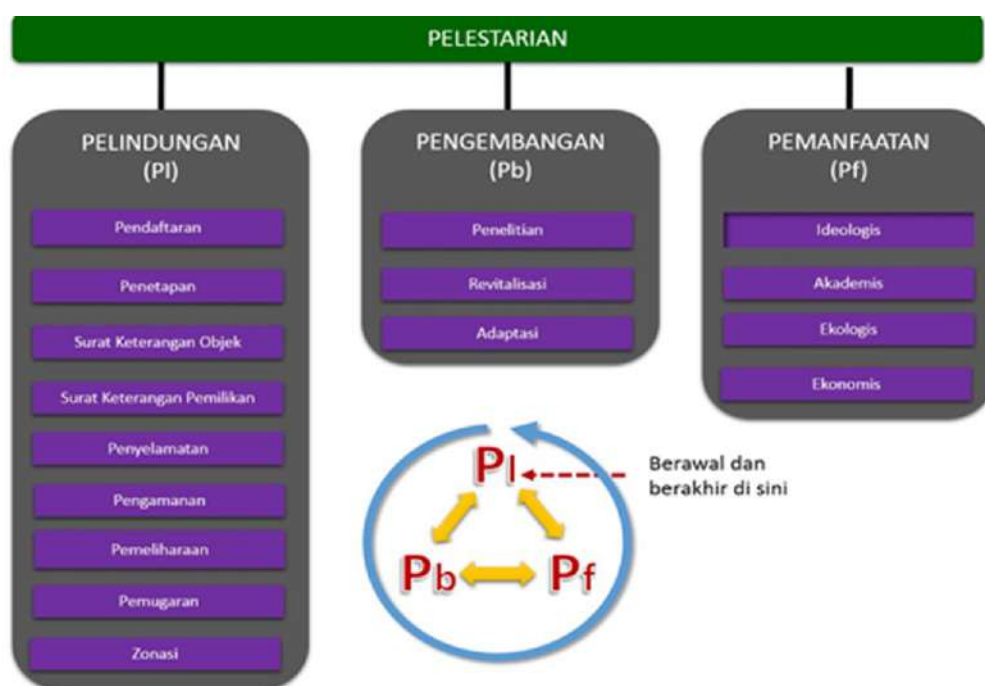
Yadi Mulyadi, (Pusat Kajian Arkeologi untuk Masyarakat)

A. Pendahuluan

Indonesia sejak 2010 telah memiliki peraturan perundang-undangan mengenai cagar budaya yang secara garis besar mengatur dua hal pokok yaitu pelestarian dan pengelolaan cagar budaya. Pelestarian dan pengelolaan cagar budaya bertumpu pada tiga hal penting; perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan. Dalam peraturan perundangan tersebut yaitu Undang-Undang No. 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya, pada Pasal 1 ayat 21, disebutkan yang dimaksud dengan pengelolaan adalah upaya terpadu untuk melindungi, mengembangkan, dan memanfaatkan Cagar Budaya melalui kebijakan pengaturan perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan untuk sebesar-besarnya kesejahteraan rakyat. Sedangkan pada Pasal 1 ayat 22, disebutkan yang dimaksud dengan pelestarian adalah upaya dinamis untuk mempertahankan keberadaan Cagar Budaya dan nilainya dengan cara melindungi, mengembangkan, dan memanfaatkannya.

Berikut penjelasan mengenai ketiga pilar pelestarian dan pengelolaan cagar budaya. Pelindungan adalah upaya mencegah dan menanggulangi dari kerusakan, kehancuran, atau kemusnahan dengan cara Penyelamatan, Pengamanan, Zonasi, Pemeliharaan, dan Pemugaran Cagar Budaya. Pengembangan adalah peningkatan potensi nilai, informasi, dan promosi Cagar Budaya serta pemanfaatannya melalui Penelitian, Revitalisasi, dan Adaptasi secara berkelanjutan serta tidak bertentangan dengan tujuan Pelestarian. Pemanfaatan adalah pendayagunaan Cagar Budaya untuk kepentingan sebesar-besarnya kesejahteraan rakyat dengan tetap mempertahankan kelestariannya.

Berdasarkan pemaparan tersebut, pelestarian dan pengelolaan cagar budaya merupakan satu kesatuan sistem yang bertumpu pada perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan. Secara konseptual, tujuan dari pelestarian cagar budaya sebagai upaya dinamis ditujukan untuk menjamin keberlanjutan dari pengelolaan sehingga dapat memperbesar peluang peningkatan kesejahteraan masyarakat. Disisi lain, pengelolaan itu sendiri sebagai upaya terpadu harus dilakukan dengan tetap berorientasi pada pelestarian cagar budaya sehingga terjamin kelestarian dari keberadaan cagar budayanya. Dengan demikian pada hakekatnya pelestarian dan pengelolaan merupakan sebuah siklus yang terus berkelanjutan, sebagaimana sifat dari kebudayaan yang dinamis.



Gambar 1. Bagan Alur Pelestarian Cagar Budaya "berawal dan berakhir di perlindungan"

Pada bagan alur tersebut memberikan pemahaman bahwa pelestarian cagar budaya merupakan proses yang panjang yang tentunya melibatkan banyak pihak. Hal ini sejalan dengan paradigma pengelolaan cagar budaya yang diarahkan pada pelibatan masyarakat secara aktif dalam setiap upaya pengelolaannya. Dalam hal ini, dapat dipahami bahwa setiap upaya pengelolaan cagar budaya harus berdampak pada peningkatan kesejahteraan masyarakat, karena merekalah pemilik cagar budaya. Dengan demikian, jika pengelolaan cagar budaya tidak memberikan manfaat pada masyarakat maka pengelolaan yang dilakukan dianggap tidak berhasil (Mulyadi, 2015).

Hal inilah yang menjadi tantangan besar bagi para pengelola atau pihak-pihak yang terlibat dalam pengelolaan cagar budaya. Bagaimana membuat suatu bentuk pengelolaan

cagar budaya yang bukan hanya berdampak pada lestarnya cagar budaya tetapi juga memberikan manfaat berupa kesejahteraan bagi masyarakat. Oleh karena itu, setiap rancangan pengelolaan cagar budaya diharapkan memberikan ruang sekaligus peluang yang besar bagi masyarakat untuk terlibat secara aktif (Magetsari, 2016).

Dalam Undang-Undang Cagar Budaya No.11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya, dengan tegas menyatakan bahwa keterlibatan masyarakat dalam pengelolaan cagar budaya harus lebih ditingkatkan. Paradigma pengelolaan cagar budaya tidak lagi hanya ditujukan untuk kepentingan akademik semata, tetapi harus meliputi kepentingan ideologi dan juga ekonomi. Oleh karena itu, untuk mencapai ketiga kepentingan tersebut, diperlukan sinergitas antara pemerintah, akademisi, masyarakat dan juga sektor swasta. Salah satu ujung tombak di lapangan dalam upaya pelestarian cagar budaya adalah Juru Pelihara.



Gambar 2. Perubahan Paradigma Perundangan Cagar Budaya di Indonesia

Definisi Juru Pelihara, menurut Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) yang termuat dalam Kepmen Tenaga Kerja dan Transmigrasi RI No 274/MEN/XI/2011) adalah:

Juru pelihara merupakan salah satu tenaga kerja bidang cagar budaya yang mempunyai tugas memelihara, menjaga keamanan dan keselamatan cagar budaya agar tidak hilang, hancur, rusak, atau musnah.

berdasarkan pengertian tersebut, jelas bahwa Juru Pelihara memiliki peran penting dalam upaya memelihara, menjaga keamanan, dan keselamatan cagar budaya agar tidak hilang, hancur, rusak atau musnah. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa Juru Pelihara adalah ujung tombak di lapangan dalam upaya pelestarian cagar budaya, sehingga perlu dioptimalkan perannya.

Payung hukum utama yang mengatur pelestarian cagar budaya di Indonesia yaitu Undang-Undang No. 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya. Dalam mengoptimalkan perannya sebagai Juru Pelihara, mereka harus memahami dengan baik undang-undang cagar budaya tersebut, termasuk peraturan lainnya yang terkait. Adapun beberapa pasal yang relevan dengan tugas Juru Pelihara dalam Undang-Undang No. 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya adalah sebagai berikut.

Pada Pasal 62 ayat (1) disebutkan “Pengamanan Cagar Budaya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 61 dapat dilakukan oleh Juru Pelihara dan/atau Polisi Khusus”. Pasal ini mengandung arti bahwa salah satu tugas Juru Pelihara adalah **pengamanan cagar budaya**. Lalu apa yang dimaksud dengan pengamanan cagar budaya, hal ini bisa merujuk pada Pasal 61 ayat (1) bahwa “pengamanan dilakukan untuk menjaga dan mencegah cagar budaya agar tidak hilang, rusak, atau musnah”. Kemudian pada Pasal 64 “Pengamanan Cagar Budaya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 61 harus memperhatikan pemanfaatannya bagi kepentingan sosial, pendidikan, pengembangan ilmu pengetahuan, agama, kebudayaan, dan/atau pariwisata”. Lalu pada Pasal 65, “Pengamanan Cagar Budaya dapat dilakukan dengan memberi pelindung, menyimpan, dan/atau menempatkannya pada tempat yang terhindar dari gangguan alam dan manusia”.

Selain bertugas dalam pengamanan cagar budaya, Juru Pelihara bertugas untuk perawatan cagar budaya. Hal ini mengacu pada Pasal 76 ayat (5) “Pemerintah dan Pemerintah Daerah dapat mengangkat atau menempatkan Juru Pelihara untuk melakukan **perawatan Cagar Budaya**”. Adapun penjelasan mengenai yang dimaksud dengan perawatan cagar budaya juga dapat dilihat pada Pasal 76 mulai ayat 1 – 4 sebagai berikut:

- (1) Pemeliharaan dilakukan dengan cara merawat Cagar Budaya untuk mencegah dan menanggulangi kerusakan akibat pengaruh alam dan/atau perbuatan manusia.
- (2) Pemeliharaan Cagar Budaya sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dapat dilakukan di lokasi asli atau di tempat lain, setelah lebih dahulu didokumentasikan secara lengkap.

- (3) Perawatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan dengan pembersihan, pengawetan, dan perbaikan atas kerusakan dengan memperhatikan keaslian bentuk, tata letak, gaya, bahan, dan/atau teknologi Cagar Budaya.
- (4) Perawatan Cagar Budaya sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang berasal dari air harus dilakukan sejak proses pengangkatan sampai ke tempat penyimpanannya dengan tata cara khusus.

Berdasarkan pada pasal-pasal tersebut, maka dalam mengoptimalkan peran Juru Pelihara sudah seyogyanya ada upaya pembelajaran mandiri dari setiap Juru pelihara untuk meningkatkan pengetahuan dan kompetensinya yang dapat menunjang dalam upaya pengamanan dan perawatan cagar budaya. Mengingat tugas pengamanan dan perawatan cagar budaya ini membutuhkan kemampuan teknis tertentu, idealnya pemerintah dalam hal ini SKPD yang terkait dengan kebudayaan mengikutsertakan Juru Pelihara dalam bimbingan teknis atau workshop yang terkait dengan pengamanan dan perawatan cagar budaya.

Dalam persepektif perencanaan program, upaya peningkatan kapasitas atau *building capacity* bagi para Juru Pelihara dapat dijadikan sebagai program kerja rutin yang sifatnya berkesinambungan, dan dilaksanakan setiap tahun dengan jenis bimtek atau workshop yang berbeda tetapi saling berkait. Keikutsertaan Juru Pelihara dalam bimtek atau workshop itu tentunya akan berdampak positif pada peningkatan peran Juru Pelihara dalam pelestarian cagar budaya.



Gambar 3. Peserta Bimtek Juru Pelihara di Taman Prasejarah Leang-Leang Maros yang dilaksanakan oleh Departemen Arkeologi Universitas Hasanuddin (Sumber: Yadi Mulyadi, 2017)

C. Standar Kompetensi Juru Pelihara

Mengingat Juru Pelihara merupakan salah satu tenaga kerja bidang cagar budaya, maka terikat pada ketentuan standar kompetensi yang diatur dalam SKKNI. Dalam uraian di bawah ini dipaparkan standar kompetensi Juru Pelihara. Standar Kompetensi Juru Pelihara diuraikan dalam Uraian Jabatan adalah sebagai berikut:

- 1) Nama Jabatan : Juru Pelihara
- 2) Rumusan Tugas : Membersihkan dan merawat cagar budaya dan situs sesuai dengan prosedur pelestarian cagar budaya
- 3) Rincian Tugas :
 - Membersihkan cagar budaya, situs dan lingkungannya;
 - Merawat cagar budaya dan situs;
 - Menjaga keamanan cagar budaya, situs, dan lingkungannya;
 - Menerima dan memandu pengunjung di kawasan cagar budaya dan situs;
 - Mencatat jumlah pengunjung;
 - Merawat taman di lingkungan BCB;
 - Melakukan penanganan darurat untuk mengamankan cagar budaya;
 - Membuat laporan kerusakan cagar budaya dan situs;
 - Membuat laporan pelaksanaan tugas kepada atasan pertanggungjawaban pelaksanaan tugas;
 - Melaksanakan tugas kedinasan lain yang diberikan oleh atasan
- 4) Hasil Kerja :
 - Kebersihan BCB, situs, dan lingkungannya;
 - Cagar budaya dan situs terawat;
 - Keamanan cagar budaya, situs, dan lingkungannya;
 - Kemampuan memandu pengunjung;
 - Data pengunjung;
 - Taman terpelihara;
 - Laporan kejadian;
 - Penanganan darurat atas keamanan cagar budaya;
 - Laporan hasil pelaksanaan tugas kepada atasan.
 - Pelaksanaan tugas kedinasan lain.
- 5) Bahan Kerja : benda, bangunan, struktur, situs dan kawasan cagar budaya
- 6) Peralatan Kerja :

Dalam menunjang kerjanya, perlu didukung dengan alat tulis kantor (buku tamu, buku kerja harian, dan alat tulis; Daftar Isian (Absensi, Keterawatan Cagar Budaya, Pengontrolan Keamanan Cagar Budaya, Data Pengunjung,

Pengontrolan Tiap Catur Wulan untuk Koordinator Wilayah); Alat Kebersihan (peralatan habis pakai/non inventaris kantor seperti; sapu, sikat ijuk, sabit, pacul, senter dan lain-lain; peralatan inventaris kantor seperti, mesin potong rumput, diésel/mesin pompa air untuk menyirami taman/tanaman, megaphone, tangga, sabuk pengaman dan lain-lain); Pedoman Kerja berupa Program Kerja dan SOP Perawatan dan Pemeliharaan cagar Budaya.

- 7) Wewenang : Menegur dan mengingatkan pengunjung yang tidak sesuai dengan prosedur pelestarian cagar budaya.
- 8) Tanggung Jawab :
 - Keamanan dan keselamatan pengunjung;
 - Kebersihan lingkungan situs;
 - Kebenaran dan ketepatan laporan pelaksanaan tugas;
 - Melaporkan kerusakan yang terjadi terhadap BCB dan lingkungannya;
 - Ketepatan waktu dan membuka dan menutup pintu kawasan cagar budaya.
- 9) Syarat Juru Pelihara :
Pendidikan Formal SD/Sederajat; Pangkat/Golongan Juru Muda, I/a (PNS); sikap kerja harus teliti, cermat, tekun dan bisa bekerja sama.
- 10) Kewajiban Juru Pelihara :
 - a) Juru pelihara harus menguasai sejarah dan kepurbakalaan cagar budaya yang dipelihara;
 - b) Selalu merawat dan menjaga kebersihan, keamanan, keindahan lokasi cagar budaya dan lingkungannya;
 - c) Bila ada pengunjung yang mencurigakan segera mencatat identitas jenis kelamin, serta jenis, warna, dan plat nomor kendaraan;
 - d) Setiap pengunjung diwajibkan mengisi buku tamu, dan tamu yang menginap diwajibkan menyerahkan KTP/identitas lain yang sah;
 - e) Juru pelihara diwajibkan untuk selalu ramah dan akrab dengan masyarakat di lingkungan situs sehingga masyarakat sekitar akan ikut berperan serta menjaga cagar budaya;
 - f) Melayani pengunjung dengan ramah, sopan, dan rasa tanggung jawab;
 - g) Selalu hadir dan pulang sesuai dengan jam kerja;
 - h) Jika dalam situs/kawasan dijaga beberapa juru pelihara diharapkan selalu menjaga kekompakan dalam bekerja;
 - i) Jika situs/kawasan dijaga lebih dari satu orang harus dipakai sistem kaveling atau pembagian area untuk memudahkan pengawasan;
 - j) Jumlah Juru Pelihara setiap situs disesuaikan dengan luasan

bangunan/struktur/situs/kawasan cagar budaya, tingkat kesulitan pemeliharaan, dan jumlah pengunjung;

- k) Jika ada instansi, masyarakat baik secara kelompok maupun individu akan membangun fasilitas di situs, Jupel wajib mengarahkan kepada pimpinan Balai Pelestarian Cagar Budaya untuk mendapatkan ijin terlebih dahulu;
- l) Melaporkan hasil kerja kepada pimpinan/ atasan langsung.

11) Hak Juru Pelihara:

- a) Mendapatkan pelayanan yang baik dari kantor Balai Pelestarian Cagar Budaya apabila menyerahkan laporan bulanan atau melaporkan peristiwa yang terjadi cagar budaya yang dijaga
- b) Mendapatkan gaji atau honor sesuai dengan peraturan yang berlaku dan tepat waktu
- c) Mendapatkan fasilitas atau peralatan yang memadai guna menunjang pekerjaan sebagai Juru Pelihara
- d) Mendapatkan penghargaan apabila berprestasi dalam menjaga dan memelihara cagar budaya
- e) Mendapatkan kepastian hukum dalam kaitannya sebagai Juru Pelihara, yaitu mendapatkan Surat Keputusan dari pejabat yang berwenang
- f) Mendapatkan hak ijin, ijin sakit, dan cuti apabila dibutuhkan

Standar kompetensi Juru Pelihara ini merupakan pedoman bagi para Juru Pelihara dalam menjalankan dan mengoptimalkan perannya.



*Gambar 3. Bapak H. Lahade Juru Pelihara di Taman Prasejarah Leang-Leang Maros sementara memberikan penjelasan kepada pengunjung
(Sumber: Yadi Mulyadi, 2017)*

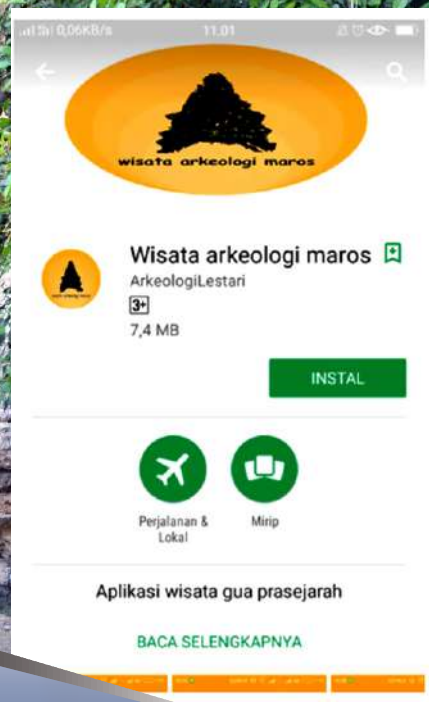
D. Penutup

Juru Pelihara sebagai garda terdepan dalam pelestarian cagar budaya harus memiliki keinginan yang kuat guna meningkatkan pengetahuan dan kompetensinya. Hal ini mengingat peran penting yang harus dijalankan Juru Pelihara dalam pelestarian cagar budaya. Selain pengetahuan yang bersifat teknis dan manajerial, perlu juga pemahaman yang baik mengenai peraturan perundang-undangan mengenai cagar budaya, mulai dari Undang-Undang No. 11 tahun 2010 tentang Cagar Budaya, Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2016 tentang Museum, Permen PU & Perumahan Rakyat No. 01/PRT/M/2015 tentang Bangunan Gedung Cagar Budaya yang dilestarikan, dan juga termasuk peraturan daerah terkait cagar budaya, dalam konteks Provinsi Sulawesi Selatan yaitu Peraturan Daerah Provinsi Sulawesi Selatan No. 2 Tahun 2014 tentang Pelestarian dan Pengelolaan Cagar Budaya, serta perda cagar budaya yang diterbitkan oleh pemerintah kota/kabupaten di Provinsi Sulawesi Selatan.

Pengetahuan dan kompetensi yang baik terutama dalam hal pengamanan dan perawatan cagar budaya dapat mengoptimalkan peran Juru Pelihara sebagai garda terdepan dalam pelestarian cagar budaya. Dalam hal ini perlu adanya motivasi yang kuat yang dapat mendorong kinerja dari Juru Pelihara, dan hal ini perlu dukungan dari setiap stakeholder, termasuk dari pemerintah daerah. Dorongan motivasi ini bisa berupa pemberian *reward* atau penghargaan bagi setiap Juru Pelihara yang telah melaksanakan tugasnya dengan baik. Juru Pelihara dapat menerapkan prinsip dalam menjalankan tugasnya dengan motivasi “**Bekerja Tanpa Diperintah, Disiplin Tanpa Diawasi**”. Mari bersama lestarikan cagar budaya kita.

Daftar Pustaka

- . (2014). Undang-Undang No. 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya. Jakarta: Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman
- ._____. (2015). Kepmen Tenaga Kerja dan Transmigrasi RI No 274/MEN/XI/2011. Makassar: Pusat Kajian Arkeologi untuk Masyarakat.
- Magetsari, N. (2016). Perspektif Arkeologi Masa Kini. Jakarta: PT. Kompas Media Nusantara.
- Mulyadi, Y. (2015). Cagar Budaya untuk Masyarakat. Kudungga, 2, 18-29.



APLIKASI WISATA BUDAYA BERBASIS ANDROID PADA KAWASAN GUA PRASEJARAH MAROS

*Yusriana, Khadijah Thahir Muda, Ashraful Basri
Departemen Arkeologi Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin*

A. Latar Belakang

"... The earliest dated image from Maros, with a minimum age of 39.9 ribu tahun yang lalu, is now the oldest known hand stencil in the world " (<http://www.nature.com/nature/journal/v514/n7521/abs/nature13422.html>).

Kalimat di atas merupakan kutipan dari laman jurnal online *Nature* pada tahun 2014 lalu, bahwa salah satu lukisan gua di Maros, dinobatkan sebagai lukisan tertua di dunia. Hasil penelitian ini mengejutkan banyak wisatawan yang selama ini memahami bahwa Eropa memiliki peradaban lukisan gua tertua di dunia.

Penelitian mengungkap umur lukisan tertua di Maros tersebut merupakan hasil penelitian kerjasama antara Pusat Penelitian Arkeologi Nasional, Universitas Griffith, Universitas Woolonggong, Balai Arkeologi Sulawesi Selatan dan Balai Pelestarian Cagar Budaya Sulawesi Selatan yang dilaksanakan pada tahun 2014. Dampak publikasi tersebut,



Gbr. 1 Lukisan Babi dan Cap-Cap tangan dari Gua Pettakere (Dok: BPCB, 2010)

menjadikan kawasan ini bukan hanya menjadi daya tarik di tingkat lokal saja, namun telah menjadi perhatian dunia. Maka, pantas saja jika Kawasan Gua Prasejarah Maros dan Pangkep disejajarkan dengan warisan-warisan dunia yang lain dan didaftarkan menjadi *nominee* warisan dunia (*World Heritage*) oleh UNESCO di tahun 2010.

Kawasan Gua Prasejarah Maros dan Pangkep telah menjadi salah satu destinasi pariwisata unggulan di Sulawesi Selatan. Pariwisata budaya (*cultural tourism*) termasuk di dalamnya pariwisata arkeologi merupakan sektor industri yang unggul dan berpeluang besar dalam memajukan industri kreatif. Peluang tersebut didukung dengan kemajuan teknologi dan informasi. Sulawesi Selatan khususnya Kabupaten Maros dan Pangkep memiliki potensi untuk pengembangan pariwisata budaya karena memiliki sumberdaya arkeologi berupa kawasan gua prasejarah yang khas. Tinggalan arkeologis yang terdapat di kawasan tersebut di antaranya adalah gua dengan tinggalan berupa lukisan purba, sisa makanan purba dan artefak.

Penelitian yang dilakukan pada wilayah ini pertama kali dilakukan oleh Van Heekern, Miss Heern Palm dan CJH Fransen pada tahun 1950 pada gua atau Leang Pettae, Leang Burung, dan Leang Jarie. Pengkajian tersebut menjadi tombak awal dalam penelitian gambar pada gua yang ada di wilayah ini. Kemudian pada tahun 1985, Harun Kadir melakukan penelitian pula terkait lukisan gua. Lukisan babi rusa, ikan, dan cap tangan serta motif geometris dinyatakan sebagai pernyataan seni tertua yang melukiskan tentang pengalaman, perjuangan dan harapan hidup (Kadir, 1985:4 dalam Kosasih, 1986). Pada tahun 1995, Citra Andari mengkaji tentang teknik pembuatan gambar (cap tangan) dengan eksperimental pada gua. Tahun 1998, Andi Vetriyani mengkaji tentang makna gambar dengan menggunakan data etnografi dan analisis komparasi, melalui perbandingan cap tangan pada gua dengan cap tangan yang ada pada rumah panggung di desa Ralla Kabupaten Barru. Pada tahun 2004, Yadi Mulyadi meneliti tentang pengolahan data lukisan prasejarah Maros dan Pangkep berbasis komputer.

Selanjutnya, tahun 2005 Linda Siagian merancang desain pariwisata dalam bentuk CD Interaktif Gua Prasejarah Maros. Adapula peneliti lain yaitu R Cecep Eka Permana di tahun 2008, yang mengkaji pola gambar prasejarah berupa gambar telapak tangan dengan menggunakan Digit D2:D4 untuk membedakan antara bekas telapak tangan perempuan atau laki-laki. Selanjutnya di tahun 2014 penelitian dilakukan oleh Anwar Thosibo *et.al*, untuk mengidentifikasi unsur bahan pembuat lukisan gua prasejarah. Lalu penelitian mengenai pertanggalan (tarikh) lukisan gua yang dilakukan oleh Aubert dkk pada tahun 2014 (tim penelitian dari Universitas Griffith dan Woolonggong bekerja sama dengan Puslit Arkenas, Balai Arkeologi Sulsel dan BPCB Sulsel). Penelitian terakhir dilakukan oleh Godlief Arsthen Pelesetehaha di tahun 2016 meneliti tentang analisis potensi bencana di Kawasan Gua Prasejarah berbasis Sistem informasi Geografis.

Dari beberapa penelitian yang telah dilakukan, salah satu penelitian yang mengarah pada aplikasi interaktif adalah penelitian oleh Linda Siagian (2005), namun,

untuk kondisi saat ini, akses informasi yang dirancang dalam bentuk CD interaktif sudah mulai ditinggalkan dan bergeser pada aplikasi mobile. Perkembangan zaman dan kebutuhan akses untuk kepentingan pariwisata kawasan gua prasejarah Maros sangat berpeluang untuk dikembangkan. Tentunya masyarakat yang berminat untuk mengetahui tentang kawasan gua prasejarah Maros dan Pangkep membutuhkan kemudahan dalam mengakses informasi. Aplikasi berbasis android dipilih karena android merupakan sistem operasi yang mudah dijalankan, murah dan memiliki jumlah peminat yang semakin meningkat. Sehingga, dengan dasar inilah diharapkan aplikasi ini dapat dijangkau oleh semua kalangan.

B. Tinjauan Pustaka

1) Pariwisata Budaya dan Industri Kreatif

Pengembangan pariwisata budaya yang bersifat bendawi (tinggalan arkeologis) adalah salah satu bentuk edukasi kultural yang bertujuan mengenalkan kepada masyarakat tentang peninggalan sejarah purbakala untuk dapat dipahami dan selanjutnya dicintai (Siswanto, 2007:159).

Pariwisata budaya mulai diakui sebagai kategori produk yang berbeda di akhir 1970-an ketika pemasar pariwisata dan peneliti pariwisata menyadari bahwa beberapa orang melakukan perjalanan khusus untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam budaya atau warisan budaya (Tighe, 1986 dalam McKercher & Du Cros, 2012:1).

Paradigma pembangunan di banyak negara saat ini lebih diarahkan pada pengembangan sektor jasa dan industri pariwisata. Demikian pula di Indonesia dalam tiga dasawarsa terakhir sektor pariwisata telah didorong dan ditanggapi secara positif oleh pemerintah dengan harapan dapat menggantikan sektor minyak dan gas (migas) yang selama ini menjadi primadona dalam penerimaan devisa negara (Siswanto, 2007:155).

Adapun bidang Industri kreatif tidak dapat dilepaskan dari usaha pariwisata. Industri kreatif adalah industri yang tumbuh pada tahap skala mikro, kecil, dan menengah. Kekhasan industri kreatif adalah menonjolkan diri dari sisi kreativitas dalam menciptakan (memproduksi) sebuah produk atau jasa (Wilantara, 2016:3). Ciri industri kreatif antara lain dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Industri yang unsur utamanya adalah kreativitas, keahlian dan talenta yang berpotensi meningkatkan kesejahteraan melalui penawaran kreasi intelektual.
2. Industri kreatif terdiri dari penyediaan produk kreatif langsung pada pelanggan dan pendukung penciptaan nilai kreatif pada sektor lain yang secara tidak langsung berhubungan dengan pelanggan
3. Produk dari industri kreatif mempunyai ciri siklus hidup singkat, margin tinggi, keanekaragaman tinggi, persaingan tinggi, dan mudah ditiru (Wilantara, 2016:3).

2) Aplikasi Android untuk Penelitian dan Publikasi Situs Arkeologi

Kehadiran aplikasi Android sangat membantu dan memudahkan informasi dalam segala bidang termasuk bidang arkeologi. kecanggihan teknologi sangat dirasakan terkait dalam pengumpulan dan pengolahan data. Terdapat beberapa aplikasi Android sesuai kebutuhan antara lain: pemetaan dapat menggunakan *online Topo maps/US Topo Maps Free, Gaia GPS, Polaris GPS Navigation, Old Maps*. Sedangkan untuk kebutuhan pengukuran dapat menggunakan *Dioptra*. Untuk kebutuhan penggambaran dapat menggunakan *CamScanner, Architecture Draw, Scetch, Paint, D Strecth*, dan *Adobe Photoshop Sketch*. Kebutuhan yang lain yang sedang marak yaitu fotogrametri dapat menggunakan aplikasi *Trnio, Scan 3D, dan Recap 360* (<http://www.indianpeaksarchaeology.org>).

C. Metode Penelitian

Aplikasi ini bertujuan untuk menyebarkan informasi tentang beberapa situs Gua Prasejarah di Maros, Sulawesi Selatan dan bermaksud agar wisatawan dapat memiliki aplikasi ini. Adapun data yang dibutuhkan untuk tujuan tersebut terdiri dari: Tinggalan arkeologis, akses menuju situs, dan fasilitas umum yang menunjang kepariwisataan (restoran dan hotel).

Aplikasi ini ditujukan bagi wisatawan untuk segala umur yang berminat terhadap situs gua prasejarah dan berminat terhadap wisata petualangan. Aplikasi ini dapat memudahkan wisatawan dalam menemukan informasi mengenai sejarah situs, deskripsi tinggalan budaya yang ada pada gua, bagaimana wisatawan dapat menjangkau situs, dan memudahkan wisatawan yang ingin mencari restoran dan penginapan terdekat dari situs.

Adapun metode penelitian yang dilakukan dalam pembuatan aplikasi adalah sebagai berikut:

a. Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan inventarisasi data baik melalui studi pustaka maupun studi lapangan. Pada tahap studi pustaka dilakukan penelusuran hasil-hasil penelitian arkeologi yang telah dilakukan di Kawasan Gua Prasejarah Maros baik berupa laporan, skripsi, tesis, disertasi dan jurnal ilmiah. Selain itu, juga ditelusuri mengenai referensi yang terkait dengan desain aplikasi interaktif. Selanjutnya pada observasi dan survei lapangan dilakukan perekaman data pemotretan kawasan gua dan lingkungan, tinggalan arkeologis, akses, serta fasilitas umum yang ada, sehingga menghasilkan informasi berupa deskripsi verbal dan piktorial.

b. Pengolahan Data (analisis)

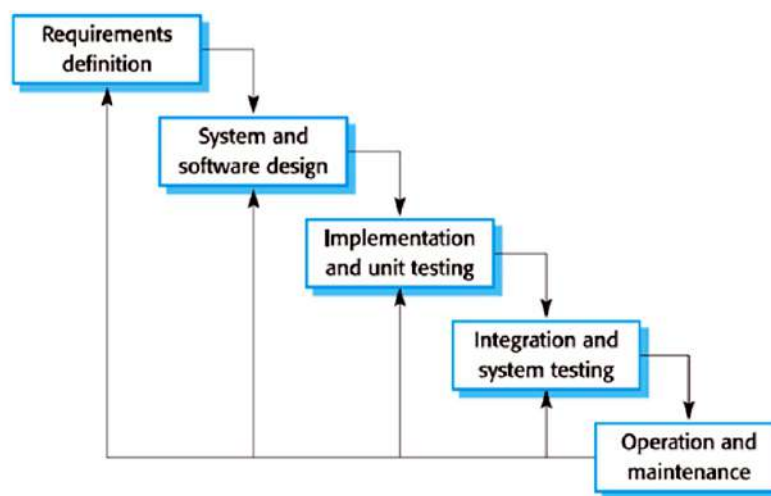
Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan fungsional untuk mengidentifikasi apa saja yang dibutuhkan oleh sistem (fasilitas dan aktivitas). Selain itu dilakukan pula analisis non-fungsional berupa pemilihan perangkat lunak (*software*), perangkat keras (*hardware*)

dan pengembangannya serta kebutuhan manusia (*brainware*).

c. Desain Aplikasi

Dalam upaya perancangan aplikasi digunakan metode *Waterfall* yang merupakan suatu proses pengembangan perangkat lunak berurutan, di mana kemajuan dipandang sebagai terus mengalir ke bawah (seperti air terjun) melewati fase-fase perencanaan, pemodelan, implementasi (konstruksi), dan pengujian. Berikut adalah gambar pengembangan perangkat lunak berurutan/ linear (Pressman, Roger S. 2001):

Dalam pengembangannya metode *waterfall* memiliki beberapa tahapan yang runtut: *requirement* (analisis kebutuhan), disain sistem (*system design*), *Coding & Testing*, Penerapan Program, dan pemeliharaan.



Gbr 2. Metode Waterfall (sumber: Nugroho, 2014)

➤ *Requirement* (analisis kebutuhan)

Dalam langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Data dikumpulkan dari penelitian lapangan, wawancara atau studi literatur yang telah dilakukan. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirement* atau data yang berhubungan dengan kebutuhan pembuatan sistem. Dokumen ini menjadi acuan sistem analisis untuk menterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman.

➤ *Design System* (desain sistem)

Proses desain menterjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat koding. Proses ini berfokus pada: struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface*, dan detail (algoritma) prosedural. Tahapan ini menghasilkan dokumen yang disebut *software requirement*. Dokumen tersebut akan digunakan untuk melakukan aktivitas pembuatan sistemnya.

➤ *Coding & Testing* (penulisan sinkode program / *implementation*)

Coding merupakan penerjemahan *design* dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh programmer yang akan menterjemahkan transaksi yang diminta oleh user. Tahapan ini merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap system tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

➤ *Penerapan / Pengujian Program (Integration & Testing)*

Tahapan ini merupakan final dalam pembuatan sebuah sistem. Setelah melakukan analisa, design dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh user.

d. Mempublikasikan.

Adapun tahapan publikasi merupakan proses umum yang membuat aplikasi Android tersedia pada pengguna. Aplikasi yang berhasil dibuat selanjutnya diunggah ke *googleplay store*.

D. Hasil dan Pembahasan

Kabupaten Maros merupakan salah satu daerah kabupaten di Sulawesi Selatan antara 40°45'50" LS dan 109°20'00" BT sampai dengan 129°12'00" BT . Luas wilayah Kabupaten Maros adalah 1.619,12 Km². Dengan batas wilayah sebelah utara dengan Kabupaten Pangkep, sebelah selatan dengan Makassar dan Kabupaten Gowa, sebelah timur dengan Kabupaten Bone, dan sebelah barat dengan Selat Makassar.

Berdasarkan data hasil pemintakatan tahun 2007 oleh Balai Pelestarian Cagar Budaya Makassar terhadap kawasan gua-gua prasejarah Kecamatan Bantimurung dan Kecamatan Simbang Kabupaten Maros, diperoleh informasi bahwa objek gua prasejarah tersebar pada 5 desa/kelurahan, masing-masing sebagai berikut:

- 26 gua di Kelurahan Kalabbirang Kecamatan Bantimurung
- 6 gua di Kelurahan Leang-Leang Kecamatan Bantimurung
- 3 gua di Desa Bungaeja Kecamatan Bantimurung
- 8 gua di Desa Tukamasea Kecamatan Bantimurung
- 3 gua di Desa Samanggi Kecamatan Simbang

Adapun gua prasejarah yang dijadikan objek untuk konten aplikasi adalah:

- 1) Gua/ Leang Pattae
- 2) Gua/Leang Petta Kere

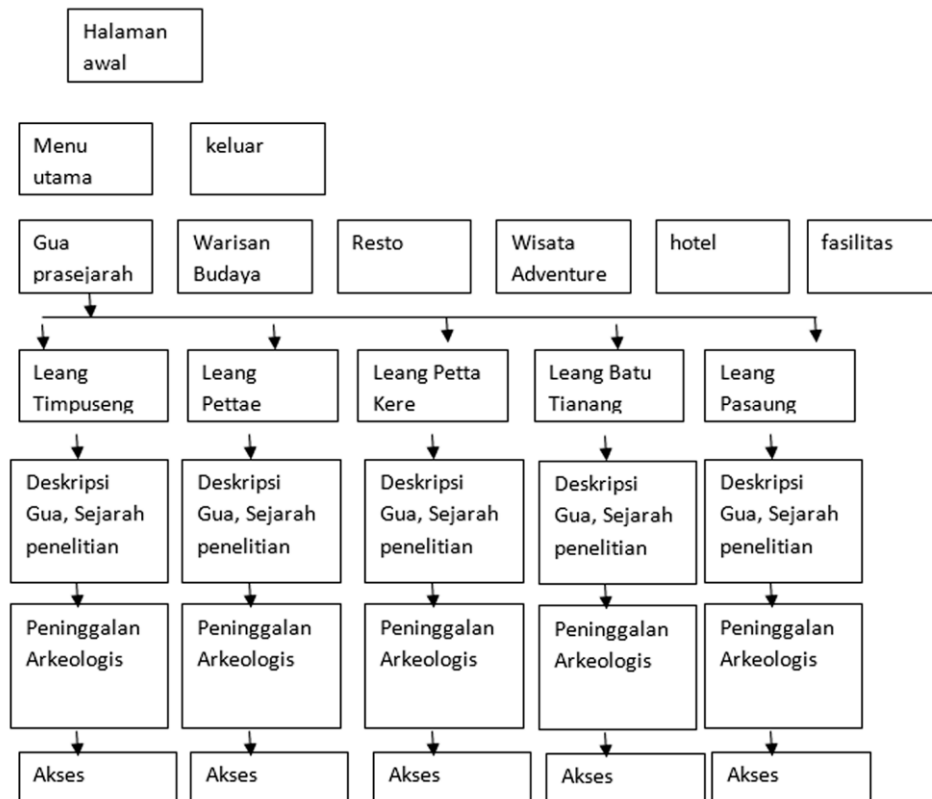
- 3) Gua/Leang Timpuseng
- 4) Gua/Leang Batu Tianang
- 5) Gua/Leang Pasaung

Alasan pemilihan gua tersebut didasarkan pada ketersediaan data arkeologis, ketersediaan sarana wisata dan akses yang relatif mudah. Selain itu, gua-gua tersebut merupakan gua yang termasuk dalam area destinasi wisata.

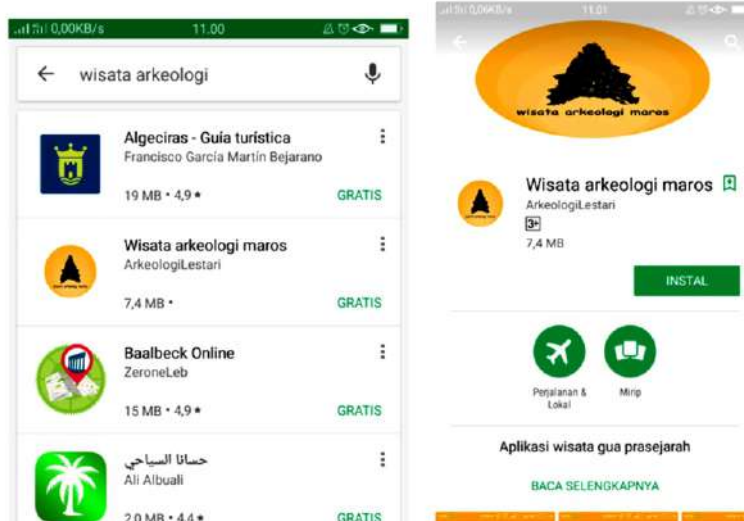
c. Rancangan Aplikasi Berbasis Android

Pada aplikasi pariwisata arkeologi gua prasejarah Maros, terdapat 6 menu pilihan informasi yaitu: [Objek Gua Prasejarah], [Warisan budaya], dan [Fasilitas Pendukung Wisata], serta [Wisata Petualangan], [Hotel dan Resto].

Menu [Gua Prasejarah] merupakan menu yang terdiri dari uraian/deskripsi dan foto peninggalan arkeologi dan akses mencapai lokasi. Menu [Warisan Budaya] berisi tentang daftar tradisi dan kesenian masyarakat Maros yang masih sering dilakukan saat ini. Menu [Fasilitas Pendukung Wisata] berisi uraian dan foto-foto fasilitas yang ada pada setiap situs. Menu [Wisata Petualangan] berisi uraian dan foto spot olahraga dan aktivitas petualangan di sekitar gua Prasejarah. Terakhir, Menu [Hotel dan Resto] berisi daftar hotel dan restoran yang terdapat di sekitar kawasan Gua Prasejarah Maros lengkap dengan alamat dan nomor telepon yang dapat dihubungi. Aplikasi ini dapat dijalankan pada android versi apapun. Hasil ujicoba dilakukan pada android versi 6.01. Adapun struktur navigasi u



Gbr. 3. Struktur Navigasi Aplikasi

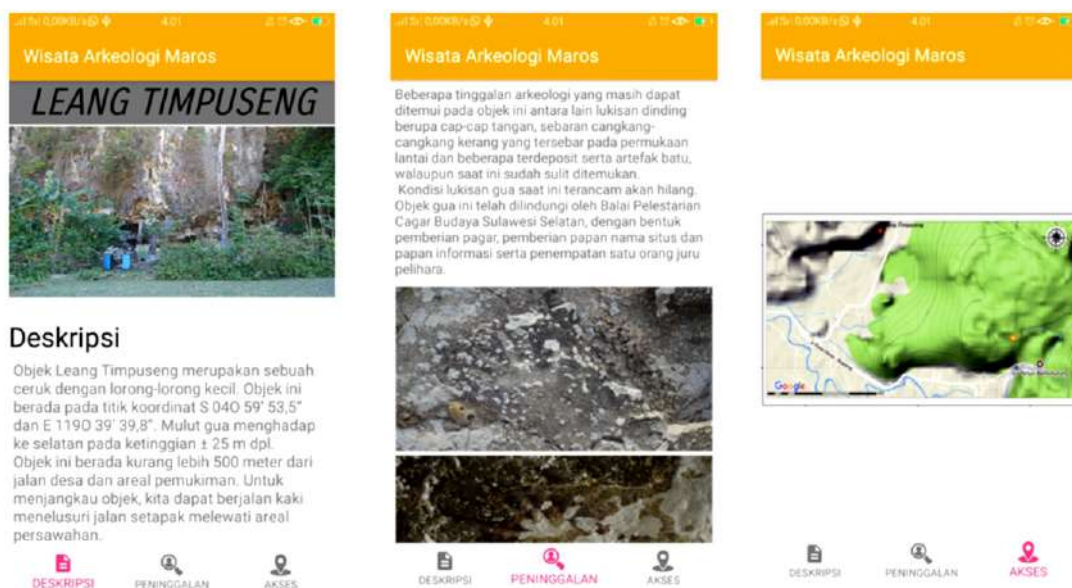


Gbr.4 Tampilan aplikasi pada menu pencarian di googleplay store

Berikut uraian setiap ikon (menu) yang terdapat pada aplikasi.

Ikon 1 : Gua

- Setelah di-*tap* maka akan muncul profil dari masing-masing gua prasejarah di Maros
- Masing-masing gua akan muncul nama dan foto
- Apabila salah satu nama gua di-*tap*, maka akan muncul tampilan deskripsi gua. Di bagian bawah terdapat button untuk mengarahkan kita melihat informasi tentang tinggalan arkeologis, dan akses menuju situs.



Gbr. 5. Tampilan tiap menu jika ditap (ditekan) akan muncul masing-masing layar

Ikon 2: Warisan Budaya

- Setelah ikon tersebut di-*tap*, maka akan muncul profil kesenian dan tradisi masyarakat lokal.
- Informasi yang ditampilkan terdiri dari jenis-jenis tarian, kesenian, dan tradisi lokal.

Ikon 3 : Resto

- Setelah ikon tersebut di-*tap*, maka akan muncul daftar restoran dan rumah makan di sekitar Maros

Ikon 4 : Wisata petualangan

- Setelah ikon tersebut di-*tap*, maka akan muncul salah satu objek wisata petualangan di sekitar gua Prasejarah tepatnya di Leang Cabbu, Dusun Lopi-lop.



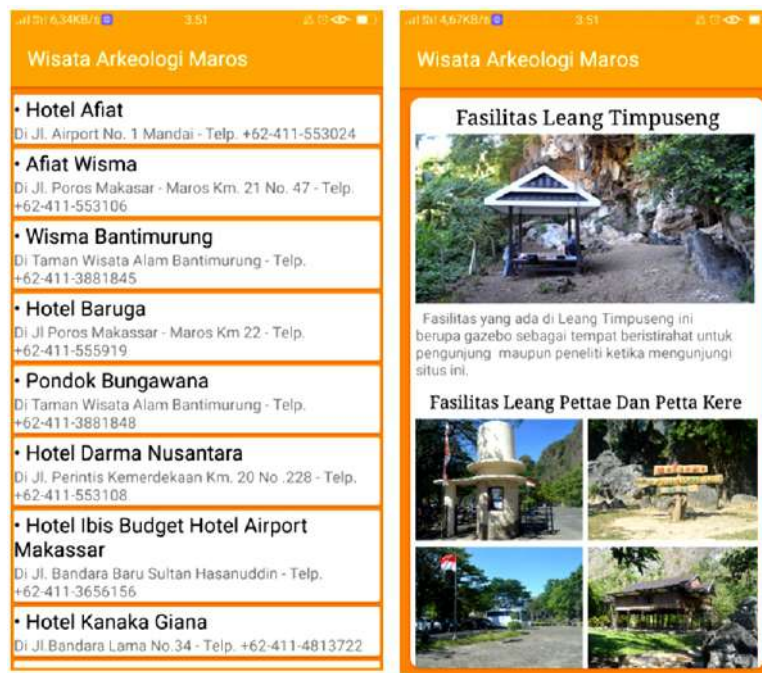
Gbr. 6. Tampilan menu warisan budaya, wisata adventure dan resto

Ikon 5 : Hotel

- Setelah icon tersebut di-*tap*, maka akan muncul daftar hotel dan penginapan di sekitar Maros

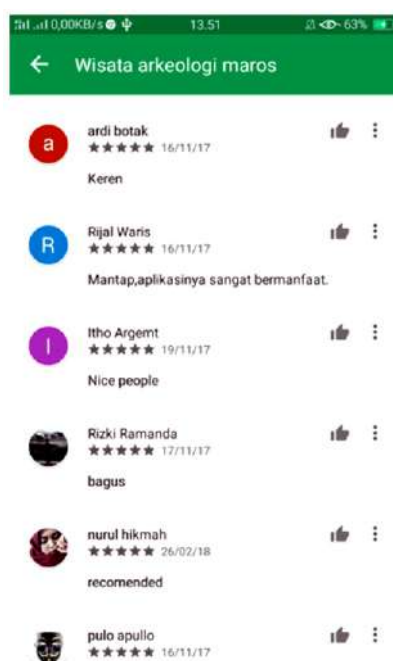
Ikon 6 : Fasilitas

- Setelah ikon tersebut di-*tap*, maka akan muncul daftar fasilitas wisata yang tersedia di gua prasejarah Maros.



Gbr. 7. Tampilan Menu Hotel dan Fasilitas Wisata di Setiap Gua Prasejarah

Sejak publikasi aplikasi wisata arkeologi Maros di tahun 2017, beberapa pengunjung telah mengulas dan memberi *rate* terhadap aplikasi.



Gbr. 8. Tampilan Ulasan Aplikasi oleh Pengunjung sejak diluncurkan tahun 2017

E. Penutup

Aplikasi ini merupakan satu-satunya aplikasi berbasis android yang menyajikan informasi terkait wisata arkeologi gua prasejarah Maros Sulawesi Selatan. Harapan dari aplikasi ini dapat membantu para peminat wisata arkeologi Kawasan Gua Prasejarah Maros untuk mendapat informasi lebih cepat hanya dengan mengunduh di googleplay store. Walaupun telah terpublikasi, namun aplikasi ini masih terus dilakukan perbaikan (*maintenance*) apabila dirasa ada informasi yang perlu diubah dan ditambahkan.

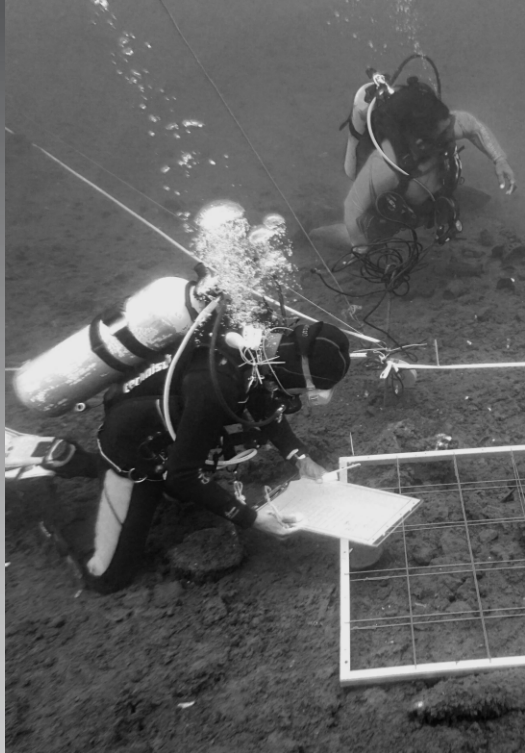
F. Ucapan Terima Kasih

Dalam kegiatan penelitian ini penulis telah banyak dibantu oleh beberapa pihak di antaranya pihak LPPM Unhas selaku pemberi dana, Dekan FIB, pimpinan dan rekan dosen di Departemen Arkeologi, Pihak Balai Pelestarian Cagar Budaya (BPCB) Sulawesi Selatan yang telah memberikan data dan izin penelitian, masyarakat di sekitar objek penelitian serta anggota tim penelitian yang telah membantu terlaksananya kegiatan ini, untuk itu penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya atas dukungan dan kerjasamanya.

Daftar Pustaka

- Anonim. 2007. *Laporan Pemintakatan Gua-Gua Prasejarah Kawasan Karst Bantimurung Kabupaten Maros*. BPCB Makassar.
- Intania (Ed.) 2012. *All About Android*. Jakarta: Kuncikom.
- Kosasih, 1986. Studi Komparatif tentang Lukisan-Lukisan Gua Prasejarah di Kawasan Asia Tenggara Indonesia, Thailand dan Philipina. *Pertemuan Ilmiah Arkeologi (PIA VI)*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta: Pusat Penelitian Arkeologi Nasional.
- Murtiwiayati dan Lauren, Glenn. 2013. Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Komputasi*. Volume 12 Nomor 2, Desember 2013 ISSN: 1412-9434.
- McKercher, Bob dan Du Cros, Hilary. 2012. *Cultural Tourism The Partnership Beetwen Tourism and Cultural Heritage Management*. New York: Routledge.
- Permana, R. Cecep Eka. 2008. Pola Gambar Tangan pada Gua-Gua Prasejarah di Wilayah Pangkep dan Maros Sulawesi Selatan. *Disertasi*. Depok: Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia.
- Sabri, AZ Sani dan Abu, Roziya. 2016. Aplikasi Interaktif Pensejaraan Rumah Tradisional Kedah. Materi Presentasi dalam Seminar Internasional ASBAMV, 26-27 Juli di Makassar. (tidak terbit).
- Siswanto. 2007. Pariwisata dan Pelestarian Budaya. *Berkala Arkeologi Tahun XXVII Edisi No.1/Mei 2007*. (Terakreditasi LIPI nomor 441/AU1/P2MI-LIPI/08/2012).
- Thosibo, Anwar. Dkk. 2014. Pelestarian Karya Seni Lukis Gua Prasejarah Maros-Pangkep melalui Analisis Kandungan Kimia. Makassar: Lembaga Penelitian Universitas Hasanuddin.
- Wilantara, Rio. 2016. Pengembangan Industri Kreatif Lintas Budaya pada SMEs di Kalangan Pemuda Indonesia dan Malaysia. Diunduh dari <http://repository.unpas.ac.id/6121/1/Artikel%20rio2.pdf> pada 30 Januari 2017.
- Mulyadi, Yadi. 2004. Pengolahan Data Berbasis Komputer Lukisan Gua Prasejarah Maros Pangkep. *Skripsi Jurusan Arkeologi Fakultas Sastra Universitas Hasanuddin*.
<http://www.kemendagri.go.id/pages/profil-daerah/kabupaten/id/73/name/sulawesi-selatan/detail/7309/maros>.





B u l e t i n

S O M B A L O P U

