

B u l e t i n

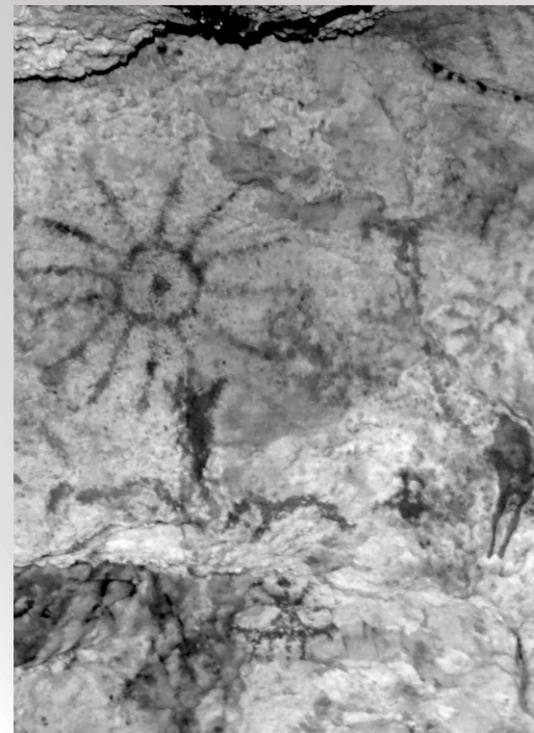
S O M B A O P U

VOL. 21 No. 25 NOVEMBER 2019



B u l e t i n

S O M B A O P U



Balai Pelestarian Cagar Budaya
Sulawesi Selatan

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.

PENULIS

Laode Muhammad Aksa

Yadi Muliadi

Andini Perdana

Iswadi

Muhammad Jang - Muhammad Nur

Abdullah - Yadi Muliadi

Dewi Susanti

Anggi Purnamasari

PENULIS

Laode Muhammad Aksa

Yadi Muliadi

Andini Perdana

Iswadi

Muhammad Jang - Muhammad Nur

Abdullah - Yadi Muliadi

Dewi Susanti

Anggi Purnamasari

ISBN :

Editor :

Andriany

Desain sampul dan Tata letak

Anzhar

Penerbit :

Balai Pelestarian Cagar Budaya Sulawesi Selatan

Redaksi :

Kompleks Benteng Ujung Pandang

Jalan Ujung Pandang No. 1

Makassar, Sulawesi Selatan 90111

[Email : bpcbmakassar@yahoo.com](mailto:bpcbmakassar@yahoo.com)

www : kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcbsulsel/

Ph : 0411 3621701 Fax : 0411 3621702

Cetakan Pertama, November 2019

Hak cipta dilindungi undang-undang
dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara
apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit

DAFTAR ISI

“Pesan Empiris dari Gua Prasejarah” Desa Liang Kobori di Pulau Muna <i>Laode Muhammad Aksa</i>	1
Silang Sengkarut Pelestarian Cagar Budaya Fort Rotterdam <i>Yadi Mulyadi</i>	17
Konsep Open Storage Di Rumah Informasi Prasejarah Calio <i>Andini Perdana</i>	27
Karakteristik Situs Dan Nilai Penting Tinggalan Budaya Seko Kabupaten Luwu Utara Provinsi Sulawesi Selatan <i>Iswadi</i>	45
Nilai Penting Lukisan Dinding Gua Pulau Muna, Sulawesi Tenggara <i>Muhammad Tang - Muhammad Nur</i>	59
Permasalahan Dalam Pendaftaran Cagar Budaya (Studi Kasus Wilayah Kerja Balai Pelestarian Cagar Budaya Sulawesi Selatan) <i>Abdullah - Yadi Mulyadi</i>	75
Pengembangan Kawasan Prasejarah Bellae sebagai Desa Wisata <i>Dewi Susanti</i>	87
Pameran Interaktif dan Partisipatori pada Pameran Temporer <i>Anggi Purnamasari</i>	101

Salam Redaksi

Sejak tahun 1997, Buletin Somba Opu terus berusaha mengembangkan diri dalam menyampaikan informasi terkait Pelestarian Cagar Budaya. Pelestarian Cagar Budaya masa kini banyak berkembang, menggunakan disiplin ilmu yang beragam. Demikian pula dengan tulisan-tulisan dalam Buletin Somba Opu menjadi sangat berkembang dengan menggunakan perspektif berbagai jenis disiplin ilmu yang saling berkaitan. Mencari benang merah dalam Pelestarian Cagar Budaya yang kemudian disampaikan untuk para pembaca Buletin Somba Opu.

Tidak lah mudah memenuhi harapan pembaca Buletin Somba Opu dalam menghadirkan bacaan-bacaan yang menyegarkan dalam bidang Pelestarian Cagar Budaya. Gagasan kreatif dan semangat dalam membagi ilmu Pelestarian sangat dibutuhkan dalam media yang sederhana ini.

Semoga Buletin Somba Opu edisi kali ini dapat menghanyutkan pembaca betapa pentingnya Pelestarian Cagar Budaya karena Pelestarian Cagar Budaya harus dilakukan bersama.

Selamat membaca!





“Pesan Empiris dari Gua Prasejarah” Desa Liang Kabori di Pulau Muna

(Laode Muhammad Aksa)
Balai Pelestarian Cagar Budaya Sulawesi Selatan

I. Pendahuluan

Ada banyak alasan untuk percaya bahwa kawanan pemburu – pengumpul makanan yang hidup ribuan tahun silam di lokasi gua karst Pulau Muna. Gua-gua tersebut berada di kawasan Desa Liang Kabori lebih kurang 15 km selatan ibukota Kabupaten Muna, Raha. Wilayah karst ini berkembang sebagai karst bertipe tebing-tebing vertikal yang dominan. Hal ini terjadi karena adanya kegiatan pengangkatan kulit bumi menjadi perbukitan karst terjal dan berkelompok, sehingga membentuk rangkaian bukit-bukit karst (*conical hill*) yang mencerminkan topografi karst dan kandungan batuan gamping.

Bentang alam Pulau Muna menampilkan ribuan bukit-bukit atau kubah karst, memperlihatkan lansekap yang indah dengan etalase gua-gua di ketinggian dan diameter yang bervariasi dan mengukir kawasan ini menjadi formasi karst, yang dahulu kala merupakan dasar laut dangkal. Peristiwa tektonik kemudian memunculkan dasar laut kepermukaan.

Seperti bukti arkeologis, dalam gambar cadas di kawasan gua prasejarah Liang Kabori, Pulau Muna kita dapat melihat "masa lalu yang terfragmentasi" dan penulis mencari pola untuk memahami arti gambar tersebut. Memahami makna gambar cadas ini seperti menafsirkan tindakan yang berarti.

Dalam catatan arkeologis, gambar cadas atau seni cadas, adalah yang paling mudah diakses sebagai data budaya. Gambar cadas ini menangkap imajinasi kita, menyampaikan makna seperti

"dialog visual" antara pandangan dunia tentang pembuat gambar atau seniman dari masa lalu dan pengunjung masa lalu ataupun dengan pengamat dan penikmat gambar cadas di masa sekarang. Penulis ingin menunjukkan beberapa teori dapat digunakan. Pada awalnya, penulis termotivasi dengan pemikiran arkeologi, estetika, dan seni rupa.

Melalui gambar-gambar ini, kita bisa melihat cara kerjanya pikiran manusia dan pemahaman seniman tentang dunia di sekelilingnya, namun demikian, kita jauh dari dunia pada waktunya. Arkeolog merekonstruksi masa lalu dari kehidupan dan aktivitas manusia prasejarah yang menghuni gua dengan manusia modern masa sekarang dengan melihat pola masa lalu dicocokkan dengan pola sekarang, yang terlihat di masyarakat.

Antropolog melihat seni suku/seni rakyat sebagai kategori etnografi dan mempelajari penggunaan seni untuk memahami hubungannya dengan aspek-aspek lain dari budaya dalam kehidupan di masyarakat. Demikian pula, para arkeolog mempelajari seni prasejarah untuk mempelajari "budaya gagasan" dari manusia dari masa lalu untuk merekonstruksi kehidupannya, cara berpikir, kepercayaan, aktivitas dan kreatifitas individu ataupun masyarakat. Etnoarkeologi menyediakan hubungan antara masa kini dan masa lalu.

Sementara para arkeolog melihat perubahan jangka panjang, studi *ethnoarchaeology* perubahan jangka pendek di masyarakat untuk menemukan jawaban analogis untuk perilaku masyarakat masa lalu. *Ethnoarchaeology*, sub-disiplin dari arkeologi, secara sistematis mendefinisikan hubungan antara perilaku dan budaya material untuk memastikan bagaimana fitur tertentu dari perilaku yang dapat diamati tercermin dalam temuan arkeologis.

Bukan masalah untuk mengkorelasikan temuan arkeologis dengan proses sosial masa lalu. Dalam tulisan ini telah dilakukan upaya untuk melihat hubungan antara temuan arkeologis berupa gambar cadas dan pola hidup, kepercayaan, aktivitas dan kreativitas dan tradisi masyarakat Suku Muna untuk dipelajari dan melihat apakah ada hubungan antara saat ini dan masa lalu, dengan mengingat bahwa masyarakat secara terus-menerus mengalami perubahan.

Hermeneutika, ilmu interpretasi yang menganggap tindakan bermakna sebagai "Teks," untuk membantu kita dalam memahami makna simbolis abstrak dari gambar-gambar cadas tersebut untuk disandingkan dari sudut pandang para pengkaji. Pertama-tama memahami aturan dan kode budaya gambar cadas ini memiliki domain fisik, biologis, ekonomi dan kemudian secara mendalam mengamatinya dari perspektif karya seni ini dibuat dari masa prasejarah. Seniman pembuat gambar cadas menempatkan pengalaman mereka sendiri dalam kreasi mereka. Para ahli Hermeneutika menyatakan bahwa ada kontinuitas kognitif antara seniman gua prasejarah dan kemampuan modern manusia untuk berhubungan dengan gambar-gambar visual ini, terlepas dari kapan dibuatnya.

II. Budaya Gambar Prasejarah

Pada awal penelitian tentang gambar cadas yang merupakan gambar cadas tertua, atau seni gua prasejarah yang paling awal ditemukan di antara gambar cadas gua El Castillo di Cantabria, Spanyol. Gambar-gambar ini masing-masing penanggalannya antara 39.000 SM dan 35.500 SM dengan menggunakan radiocarbon.

Namun, tahun 2014 tim peneliti arkeologi dari Australia di Indonesia menggunakan teknik penanggalan Uranium series mengambil sampel di antara gambar-gambar cap tangan Leang Timpuseng, Maros, Sulawesi Selatan berumur 39.900 SM. Untuk gambar binatang di situs ini berumur 35.400 SM.

Naluri penulis sebagai arkeolog ketika melihat gambar cadas adalah mencoba memahami gambar cadas, siapa yang menciptakan, yang jelas adalah sebagai 'tanda buatan manusia yang diletakkan di dinding dan langit-langit gua alam.

Dan, sebenarnya, melihatnya dari perspektif itu, jika menemukan pertanyaan yang cukup menarik. Penulis akan tergoda untuk mengatakan ya ketika manusia prasejarah yang menggambar untuk mewakili binatang, atau apapun yang memenuhi syarat sebagai seniman pada masanya dalam pikiran saya. Namun, jika beberapa seni cadas hanya memiliki penggunaan praktis seperti melacak sumber daya, maka tidak ada tujuan yang lebih tinggi, pesan atau ekspresi pribadi dan ada juga para ahli yang memahami tidak menganggap gambar cadas itu sebagai seni.

Perkiraan penulis, hal tersebut tergantung pada konteks di mana gambar cadas dibuat dan untuk tujuan apa. Apakah kita dapat memiliki petunjuk tentang itu? penulis tidak tahu tetapi kecenderungan dapat dipercaya ada dimensi artistik dalam banyak pengamatan gambar cadas Muna.

Perlu kajian mendalam untuk mendapatkan informasi tentang etnografi yang terkait dengan gambar cadas di masyarakat Muna. Tulisan ini dimulai dengan pertanyaan dan mengidentifikasi gambar cadas atau seni gua prasejarah yang telah didalilkan dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan, misalnya arkeologi, antropologi, desain grafis, sejarah seni dan sebagainya, dan juga berbagai analisis, antara lain analisis struktural, analisis semiotik, yang jelas dalam penulisan ini hasilnya memiliki implikasi yang signifikan untuk gagasan gambar cadas di Kawasan Desa Liang Kabori memberi pesan unik untuk manusia jaman sekarang yang mendorong mengungkap epistemologi dengan pendekatan evolusi kognitif.

Kajian etnografi untuk wilayah Muna sangat jarang yang menulis dalam artikel khusus untuk situs gua-gua prasejarah di Desa Liang Kabori. Penulis menggunakan pendekatan saja dan membandingkan dengan gambar cadas yang sama yang berada di tempat lain sebagai sumber untuk dokumentasi etnografi awal yang mencakup informasi tentang gestur, postur dan *proxemics* sebagai sistem makna.

Gambar cadas Muna pada dasarnya adalah dua dimensi, dan untuk penulisan ini, masing-masing gambar diperlakukan sebagai unit informasi, sebagai contoh yang berkaitan dengan gerakan termasuk tarian, upacara, aturan budaya dan pola yang terjadi pada data etnografi.

Pada titik inilah kita berbicara tentang seni. Seni berasal dari bahasa Latin, yaitu *art* yang berarti kemahiran. Secara etimologis, seni (*art*) diformulasikan sebagai suatu kemahiran dalam membuat barang atau mengerjakan sesuatu. Pengertian seni merupakan kebalikan dari alam, yaitu sebagai hasil campur tangan (sentuhan) manusia. Seni merupakan pengolahan budi manusia secara tekun untuk mengubah suatu benda bagi kepentingan rohani dan jasmani manusia. Seni merupakan ekspresi jiwa seseorang yang hasil ekspresi tersebut berkembang menjadi bagian dari budaya manusia. Seni dan keindahan yang tercipta merupakan dua sisi yang tidak bisa dipisahkan. Dengan seni, cipta dan karya manusia, termasuk teknologi, di dalamnya mendapat sentuhan keindahan atau estetika. Sedangkan fungsi seni sebagai pemberi persepsi mengenai suatu keberaturan dalam hidup dengan menempatkan suatu keberaturan padanya. Seni memberi sentuhan estetik sebagai hasil budaya yang indah dari manusia.

III. Berbagai Perspektif “Gambar Cadas”

Seni gua prasejarah menarik perhatian, warna-warna cerah, mural dramatis, dan sekitarnya yang memikat membuat hal tersebut luar biasa untuk dilihat. Penghuni gua yang takjub di seluruh dunia berhasil mencapai puluhan ribu tahun. Tapi apakah kekaguman ini saja yang mendorong mereka untuk menciptakan seni ini? Atau apakah mereka termotivasi oleh sesuatu yang lain? Banyak penelitian berusaha mengungkap dalam upaya untuk mencari tahu mengapa orang membuat gambar cadas ataupun seni gua, banyak arkeolog mempelajari subjek ini selama lebih dari 100 tahun. Terlepas dari semua penelitian tersebut, belum menemukan jawaban yang pasti, banyak kemungkinan dan ada banyak hipotesis telah menjelaskan.

Melihat dari perspektif tersebut, ketika manusia prasejarah yang menggambar sebagai seniman pada masanya. Namun, jika beberapa gambar cadas hanya memiliki penggunaan praktis dengan tujuan sebagai pesan atau ekspresi pribadi dan ada juga para ahli yang memahami tidak menganggap gambar cadas itu sebagai seni.

Penulis berpikir hal itu tergantung pada konteks di mana gambar cadas dibuat dan untuk tujuan apa. Apakah kita dapat memiliki petunjuk tentang itu? Penulis tidak tahu tetapi hal tersebut masih cenderung percaya ada dimensi artistik dalam banyak kasus. Sangat menarik, ada beberapa pemahaman dengan tesis yang sama. Penulis ingin menunjukkan beberapa teori yang dapat digunakan. Pada awalnya, penulis termotivasi dengan pemikiran arkeologi, estetika, dan seni rupa.

Definisi sederhana gambar cadas atau seni cadas adalah sebagai tanda buatan manusia yang dibuat pada permukaan batu cadas. Gambar cadas yang ditemukan terdiri beberapa bentuk, yang paling umum adalah lukisan dinding gua dan permukaan tebing atau ceruk. Gambar cadas atau seni cadas adalah istilah yang dapat mengisyaratkan semacam fungsi dekoratif atau estetika dan juga mempunyai nilai-nilai representasi dari aktivitas yang mereka lakukan termasuk makna-makna religius.

Dalam publikasi terkenal *Story Art*, EH Gombrich menulis tentang seni prasejarah, dengan kesimpulan:

1. *If we would like to find some sorts of art comparing to ours age, that are collected and represented in the Galleries or Museums, we would definitely not find any, and we could say, that prehistory was without art.*
2. *But if we thing about some decorated clothes, sculptures or other cult paintings as a Works of Art, than we could speak about prehistoric art. So there is the point.*

Terjemahan bebasnya:

1. Jika kita ingin menemukan beberapa jenis seni dibandingkan dengan usia kita, yang dikumpulkan dan diwakili dalam Galeri atau Museum, kita pasti tidak akan menemukannya, dan kita dapat mengatakan, bahwa prasejarah itu tanpa seni.
2. Tetapi jika kita memikirkan beberapa dekorasi pakaian, patung atau lukisan kultus lain sebagai Karya Seni, maka kita dapat berbicara tentang seni prasejarah. Jadi itulah poinnya.

Pernyataan di atas adalah pilihan pembaca bagaimana memilih, tetapi itu tidak sepenuhnya benar. Kita harus mempertimbangkan peran dan tempat seni rupa atau seni gua atau gambar cadas dalam sejarah seni rupa tidak sepenuhnya seni untuk seni. Secara umum penulis dapat mengatakan gambar cadas selayaknya artefak prasejarah.

Gambar cadas yang paling umum dan paling misterius adalah gambar cap tangan berwarna merah, sebagai warisan budaya prasejarah. Dalam beberapa tahun terakhir, teknik-teknik baru penanggalan gambar cadas langsung telah digunakan di Indonesia terhadap gambar cadas gua di Maros–Pangkep dan gua-gua di Sangkulirang, Kalimantan Timur yang menghasilkan penanggalan umur gambar cadas yang sangat mengejutkan: gambar cap tangan dan gambar babi-rusa di Sulawesi berusia 39.000 tahun (oleh ahli arkeologi Australia) - sebanding dengan lukisan figuratif di Eropa. Umur gambar cadas di Indonesia, bersama dengan sebagian besar gambar cadas di Australia, semuanya menunjukkan bahwa ada gambar cadas di Daratan Asia Tenggara yang setidaknya sama tuanya, dan mungkin lebih tua.

Masyarakat prasejarah dalam dunia simbolis mulai dari penjelasan bentuk artistik mereka, dan konsep-konsep sihir simpatik, totemisme dan simbologi religius menjadi elemen kunci dalam wacana dan juga evolusi kegiatan seni.

Penulisan ini tidak memprioritaskan perasaan estetika sebagai kekuatan pendorong di belakang seni, dan sebaliknya menekankan karakter utilitarian dari kreasi manusia. Kemungkinan aktivitas artistik masyarakat tradisional bukanlah hal yang luhur, kebutuhan dan persyaratan terpisah,

umumnya memiliki kegunaan nyata atau dugaan dan bahkan sering menjadi kebutuhan hidup.

Tulisan ini mengusulkan bahwa gambar cadas prasejarah di Kawasan Desa Liang Kobori mewakili aspek-aspek lingkungan alam, mata pencaharian dan sosial yang dituntut secara estetis, untuk alasan praktis dan simbolis, dan gambar cadas berfungsi sebagai media komunikasi dalam tiga konteks utama. Merujuk pada persepsi dan pengetahuan informasi lokal yang signifikan secara adaptif. Oleh karena itu gambar cadas Muna adalah instrumen khusus untuk menyelidiki kajian gambar cadas sebagai seni prasejarah dari sejarah seni, arkeologi, dan sudut pandang antropologis, tulisan ini mencoba melihat konteks fungsi asli atau maknanya dapat disusun. Representasi grafis sebagai mode pengetahuan. Tiga tradisi utama dilihat dari gambar cadas prasejarah di kawasan situs Liang Kobori Pulau Muna, adalah fokus penjelasan tema arkeologi dari pengetahuan prasejarah.

A. Apakah manusia berbicara melalui gambar cadas?

“Gambar kuno dan asal mula bahasa”.

Kemunculan bahasa dalam sejarah manusia tidak jelas. Menurut beberapa ahli bahwa *homo sapiens* diperkirakan berumur sekitar 200.000 tahun. Bahasa manusia sering dianggap setidaknya berusia 100.000 tahun. Sangat sulit untuk mencoba memahami bagaimana bahasa manusia itu sendiri muncul dalam evolusi, kata Miyagawa, mencatat bahwa "kita tidak tahu 99,9999 persen dari apa yang terjadi saat itu." Namun, ia menambahkan, "Ada gagasan bahwa bahasa tidak menjadi fosil, dan itu benar, tetapi mungkin dalam artefak ini (gambar cadas), kita dapat melihat beberapa permulaan dari *homo sapiens* sebagai makhluk simbolis."

Beberapa fitur khusus gambar gua dapat memberikan petunjuk tentang bagaimana kemampuan bahasa simbolik. Menurut sebuah artikel yang ditulis bersama oleh ahli bahasa MIT Shigeru Miyagawa, Cora Lesure, dan Vitor A. Nobrega (diterbitkan dalam jurnal *Frontiers in Psychology*, Departemen Linguistik MIT), bahwa kunci dari ide ini adalah bahwa seni gua sering terletak di "hot spot" akustik, tempat suara bergema kuat, seperti yang diamati oleh beberapa sarjana. Gambar-gambar itu terletak di bagian gua yang lebih dalam dan sulit diakses, yang menunjukkan bahwa akustik merupakan alasan utama penempatan gambar di dalam gua. Gambar-gambar itu, pada gilirannya, dapat mewakili suara yang dihasilkan manusia prasejarah di titik-titik itu.

Dalam artikel tersebut, konvergensi bunyi dan gambar inilah yang juga disebut sebagai "transfer informasi modalitas", konvergensi informasi pendengaran dan seni visual yang, menurut para penulis, "memungkinkan manusia prasejarah untuk meningkatkan kemampuan mereka menyampaikan simbolik, berpikir." Kombinasi suara dan gambar adalah salah satu hal yang menjadi ciri bahasa manusia saat ini, bersama dengan aspek simbolis dan kemampuannya untuk menghasilkan kalimat baru tanpa batas. Miyagawa juga mengatakan bahwa seni gua adalah

bagian dari paket dalam hal bagaimana *homo sapiens* datang untuk memiliki proses kognitif tingkat tinggi ini, Proses kognitif dimiliki oleh setiap manusia sangat konkret yang mengubah sinyal akustik menjadi representasi mental dan mengeksternalisasikannya sebagai visual."

B. Seniman Prasejarah, Unik, Kreatif dan Takjub?

Seniman gua Pulau Muna sejak penghunian dan bertempat tinggal dalam gua menciptakan berbagai gambar figuratif dan abstrak. Gambar-gambar naturalistik kebanyakan menggambarkan adegan berburu, atau pengaturan gambar hewan seperti, kuda, rusa, sapi, reptil, ikan, burung dan makhluk juga muncul seperti gambar-gambar manusia ataupun mirip manusia. Dalam elemen lanskap gambar cadas atau seni prasejarah Indonesia belum ditemukan gambar lanskap atau bahkan elemen lanskap seperti gunung, sungai dan laut.

Gambar abstrak juga banyak ditemukan di dinding-dinding gua yang dipenuhi berbagai titik, garis, tanda, dan simbol. Semuanya dicat dengan gaya yang sama, dan muncul berulang-ulang di gua yang berbeda. Beberapa dari gambar abstrak tersebut dengan sapuan kuas sederhana membentuk seperti lingkaran, setengah lingkaran, segi tiga, garis lurus, dan melengkung. Gambar yang lain cap tangan dan juga terdapat gambar matahari.

Hasil penelitian tentang gambar cadas bereksperimen bahwa seniman prasejarah mulai dengan menggambar menggunakan jari-jari mereka. Kemudian, mereka menggunakan krayon pigmen kental, atau sikat yang terbuat dari bulu hewan atau serat nabati. Teknik-teknik gambar cadas yang paling canggih termasuk gambar semprot, menggunakan buluh atau tulang berlubang khusus. Pigmen warna yang ditemukan dalam gambar cadas gua umumnya diperoleh dari sumber mineral, hewani atau nabati (mis. *Ochres* tanah liat, arang, mangan dioksida, kalsium fosfat dari tulang hewan yang dihancurkan, darah hewan dan urin). Lihat juga: Palet warna prasejarah.

Gambar cadas atau seni gua pertama kali ditemukan pada abad ke-19, dan segera orang mulai mencari penjelasan. Yang pertama, dan untuk waktu yang lama paling populer, adalah "seni untuk seni" Seperti namanya, idenya adalah bahwa seni gua adalah menikmati sendiri bagi para pembuatnya. Banyak seniman juga menganut filosofi ini, dengan alasan bahwa seni harus dibuat untuk kepentingannya sendiri. Ini juga terbungkus dalam ide-ide mereka tentang superioritas manusia, menyarankan kita hebat karena kita memiliki percikan kreatif. Seni adalah hasil yang tak terhindarkan.

Sejak abad ke-19 ide ini tidak disukai lagi, mengingat banyaknya usaha yang dilakukan orang-orang dalam bidang ini. Mereka menciptakan perancah untuk mencapai area tinggi, berkelana ke area yang dalam, gelap dan berbahaya (yang melibatkan penemuan lampu minyak) dan banyak lagi. Jelas, banyak yang berpendapat, mereka berinvestasi terlalu banyak pada karya seni ini hanya untuk itu menjadi gambar yang tak berarti (*doodle*).

Gambar-gambar cadas situs gua prasejarah di Pulau Muna nampak menunjukkan sosok manusia sedang berburu. Gambar cadas gua Metanduno, gua Kobori dan gua Pominsa terlihat seperti galeri seni prasejarah, gambar cadas yang menggambarkan anjing, kuda, perahu, dan prosesi orang menghiasi dinding dan langit-langit gua karst di Desa Liang Kobori. Tim BPCB Sulsel menemukan beberapa lokasi gua prasejarah, membuat penulis takjub, setelah survei di Pulau Muna tahun 2016, 2017 dan 2018, sudah mencapai 38 gua berisi karya seni manusia prasejarah yang masuk perlindungan situs gua prasejarah.

Batu kapur yang membukit dan berlobang di Kecamatan Lohia yang dikenal sebagai tempat hunian gua adalah salah satu dari lebih dari 38 situs seni cadas prasejarah yang ditemukan oleh masyarakat, para peneliti dan tim survey BPCB. Gua dan ceruk bersama gambar cadasnya memberi kesan seperti galeri alam, dan seni gua itu ada di dinding dan langit-langit. Motif gambar cadas di Muna yang terbanyak adalah gambar manusia, dan kedua gambar hewan (kuda, rusa, anjing). Gambar manusia dengan beberapa figur dan hewan membentuk dekoratif. Penelitian dan pengambilan sampel pertanggalan terhadap gambar cadas oleh peneliti Max Hubler dari Griffith University Australia dan kebetulan penulis ikut serta kegiatan ini di gua Metanduno dan gua Pominsa di kawasan gua prasejarah Desa Liang Kobori pada bulan juni 2019 untuk mengetahui umur absolutnya, sampai saat menulis artikel ini belum ada hasil pemeriksaan dari laboratorium di Australia.

IV. Menyelami Kisah dari Gambar Cadas

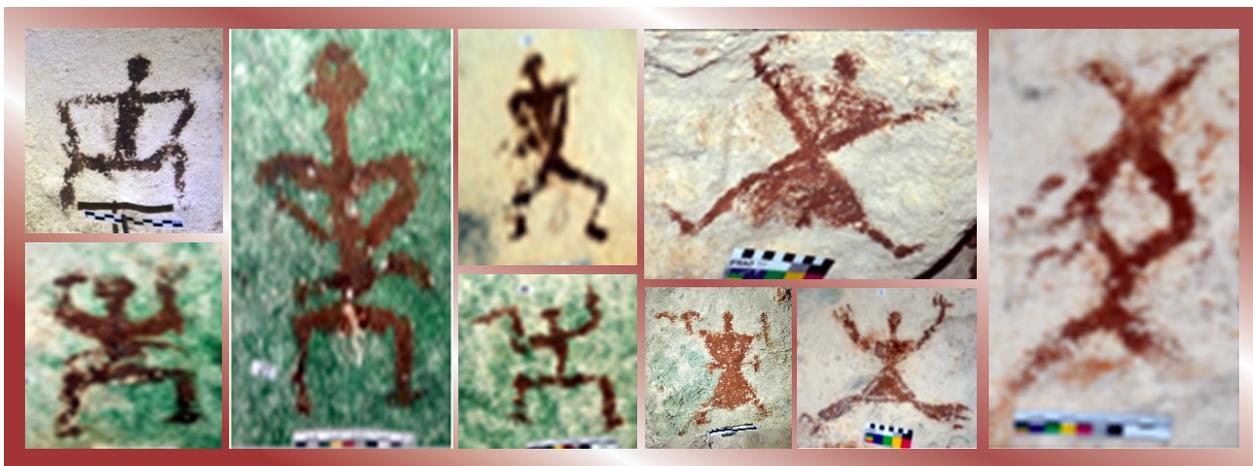
Seni cadas di Pulau Muna secara eksplisit atau implisit menggambarkan kegiatan yang terkait dengan kegiatan aktivitas berburu dan sosial, dan mungkin juga gambar yang mengandung ritual sebagai kegiatan yang terkait dengan produksi seni cadas. Apa pun konten atau fokusnya, memiliki nilai universal. Penulisan Ini tentang kreativitas seni prasejarah yang melampirkan kehidupan dan masyarakat memiliki latar belakang historis gambar cadas Muna dikaitkan dengan kehidupan sosial budaya masyarakat. Penciptaan seni dengan berbagai aspek, kepercayaan, adat dan benda-benda untuk kebutuhan berburu dan sosial. Kepercayaan, adat dan benda material yang digunakan di dalamnya semuanya saling terkait. Identifikasi motif spesifik seperti seorang pria berjari kaki dan tangan yang besar, perisainya, tombak, beberapa figur manusia, gambar matahari, anjing, kuda, perahu, gambar beberapa figure manusia. Gambar-gambar cadas di Kawasan Liang Kobori Pulau Muna nampak terlihat seperti galeri seni prasejarah, menghiasi dinding dan langit-langit gua karst di Desa Liang Kobori. Gua yang tersebar di Kawasan Desa Liang Kobori, Kabupaten Muna adalah jejak manusia yang tinggal di sana ribuan tahun yang lalu. Di wilayah ini ada 38 situs gua bergambar prasejarah dan yang paling terkenal adalah Gua

Kobori dan Metanduno berisi ratusan gambar cadas. Beberapa gambar dibuat di atas yang lain, menunjukkan bahwa gambar tersebut dibuat lebih dari satu kali.

A. Figur Manusia

Gambar manusia berdasarkan interpretasi figuratif, gambar cadas atau seni cadas mirip manusia, tetapi memang demikian sulit diceritakan, tetapi dapat disebut gambar visual. Jenis kelamin "Laki-laki" direkam karena identifikasi subjektif alat kelamin atau bentuk tubuh. Kaki digambarkan dengan posisi bagian atas dan bawah, yaitu posisi kaki bagian bawah mungkin diagonal ke dalam atau diagonal ke luar. Figur bertubuh penuh dalam warna solid atau solid dengan garis warna yang monoton. Kategori lain mirip dengan gambar bentuk T, diamati sampel untuk gaya tubuh. (lihat gambar di bawah).

Setiap gambar manusia diidentifikasi dari titik artikulasi seperti bahu, siku, pinggul, lutut dan pergelangan kaki. Tubuh diperlakukan sebagai satu unit tunggal dengan tiga posisi yang mungkin, vertikal, horizontal dan terbalik. Oleh karena itu, penggambaran grafis dari gua-gua Pulau Muna dalam tampilan gestural akan menjadi grafis. Lengan atas, lengan bawah, atas dan kaki bagian bawah adalah unit artikulasi yang terpisah. (lihat gambar di bawah). Gambar segitiga didefinisikan oleh garis tubuh segitiga, yang dapat diisi dengan padat atau kosong. Garis besarnya juga bisa 'terbuka' dalam apa yang disebut sebagai sosok bertubuh terbuka segitiga.



Jelas bahwa pembagian semacam itu tidak digunakan secara universal. Untuk keperluan tulisan ini, hasil survei hanya motif mirip manusia, bahwa gambar-gambar tersebut mungkin hanya terdiri dari sebagian saja potensi data antropomorfik yang ada di gua-gua Pulau Muna. Gambar realistik ini merupakan gambaran tentang makhluk berjari tangan besar menunjukkan makhluk-makhluk yang lebih-lebihkan jarinya, apakah mereka mewakili orang atau roh atau keduanya tidak dikenal.



B. Adegan berburu

Adegan perburuan hewan adalah subjek utama dalam gambar cadas Muna. Beberapa ahli arkeologi pada awalnya mengatakan bahwa gambar cadas tersebut sengaja dibuat untuk maksud magis artinya jika hewan yang digambar akan memberi pertolongan dengan mudah ditangkap hewan tersebut. Hewan pada waktu itu adalah subjek utama dalam gambar seperti foto di bawah ini menunjukkan gaya sangat bervariasi.

Kehidupan sehari-hari di masa prasejarah manusia penghuni gua Muna dibutuhkan untuk mengembangkan kemampuan mengatasi kesulitan lingkungan mereka. Mereka mulai menggunakan akal sehat semakin, banyak penglihatan, dan indra penciuman. Mereka harus waspada setiap saat, selalu siap untuk menangkap atau mengumpulkan makanan. Ketika mereka berdiri dengan kaki belakang mereka, bagian depan mereka anggota badan bebas untuk membuat dan menangani apa pun yang mereka miliki dibutuhkan, terutama yang digunakan untuk berburu. Sebagian besar lukisan di gua prasejarah Muna berada dalam gaya masa berburu, digunakan antara sekitar ribuan sampai ratusan tahun sebelum masehi. Ada banyak gambar rusa, dan hewan domestikasi seperti anjing dan kuda, sebagai teman manusia melakukan pekerjaan ini sehari-hari.



Tidak semua dinding dan langit-langit gua memiliki gambar tetapi beberapa di antaranya penuh dengan lukisan binatang. (Foto: Gambar Gua Metanduno)



C. Perahu: Menyibak Budaya Maritim Penghuni Gua Kawasan Liang Kabori

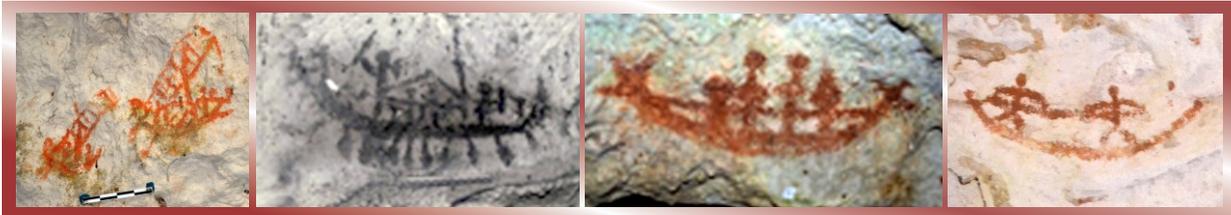
Gambar Perahu adalah memberi informasi dan menambah perspektif sumber budaya maritim tradisional dan ekspresi yang digunakan untuk merujuk spasial hubungan antara darat dan laut, dan menambahkan perspektif wawasan masyarakatnya.

Beberapa gua di Kawasan Liang Kabori terdapat gambar perahu dengan berbagai tipe, dengan citra yang terinspirasi oleh kontak dengan laut. Ini memberi kita catatan visual yang langka tentang periode interaksi budaya dan perubahan budaya, dengan perahu digambarkan mengingatkan kita adanya transportasi dan kontak budaya antar pulau dapat terjadi dengan cepat. Selain itu, bahwa gua di Pulau Muna mengandung lebih banyak penggambaran perahu dengan berbagai tipe daripada situs seni cadas lainnya di Asia Tenggara. Dalam tulisan ini, gambar-gambar tersebut memberi informasi kepada kita tentang aktivitas sejarah maritim dan kontak lintas budaya di Laut Sulawesi dan Timor sebagai bagian dari eksplorasi pulau di bibir Samudra Pasifik. Beberapa ilustrasi yang dapat dipahami dari gambar perahu tersebut, antara lain:

- Menggambarkan impresi tradisi berlayar pada masa lalu.
- Gambar perahu terdapat pada beberapa gua prasejarah yaitu Metanduno, Kabori, Pominsa, Lakulombu, dan Marewu.
- Adalah wujud dari kekayaan seni dan mencerminkan budaya maritim.
- Sebagai moda transportasi air sehari-hari yang digunakan oleh masyarakat tradisional sejak ribuan tahun yang lalu.
- Sejak zaman prasejarah perahu sangat berperan di Nusantara dalam proses migrasi atau ekspansi suatu komunitas dari suatu tempat ke tempat yang baru didukung alat layar yang menggerakkan perahu.
- Sebagai bukti bahwa penghuni gua di kawasan Liang Kabori telah memiliki pengetahuan dan teknologi di bidang maritim.
- Memperlihatkan atribut perahu; lunas dan lambung, figur manusia, dan layar, kemudi, dayung dan tongkat. Dan juga memperlihatkan daya jelajah atau jangkauan berlayar.
- Penggambaran bentuk perahu di beberapa gua yang ada di Pulau Muna menunjukkan kalau perahu itu telah mendapat pengaruh dari teknologi yang sepertinya dikembangkan pada awal-awal masehi.
- Penggambaran perahu di Gua Kabori dianggap spektakuler ditunjukkan oleh perahu

dengan layar yang berbentuk persegi panjang dan pola yang nyaris vertikal.

- Perahu itu digambarkan memiliki dayung dan juga kemudi, di dalam perahu itu bahkan digambarkan orang yang sedang naik; awak perahu.
- Pola unik lainnya ditemukan di Gua Toko, yang menampilkan bentuk pohon kelapa dan jagung
- Melihat bentuknya, pola perahu digambarkan dalam dua gaya; sebagai perahu niaga dan untuk mencari ikan.

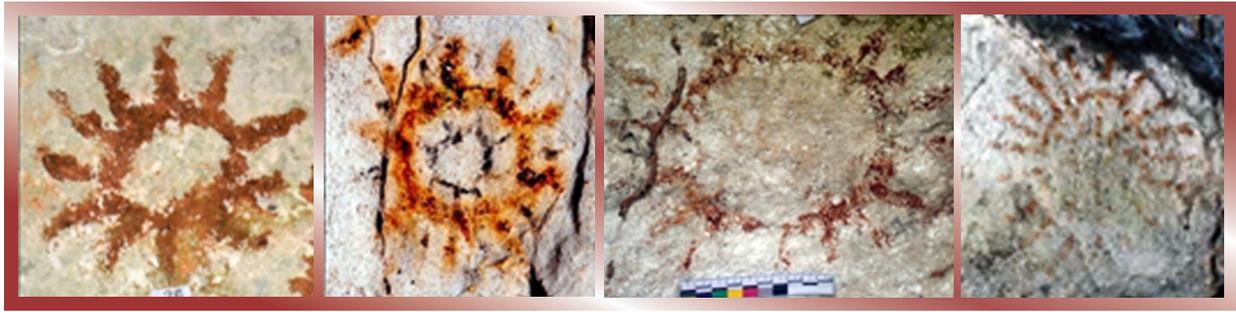


D. Matahari Bersinar “Motivasi Religi dalam Seni”

Begitu nenek moyang awal kita berkembang ke titik tertentu, mereka mulai membuat karya seni. Objek seni paling awal mungkin ada telah dibuat untuk tujuan kepercayaan. Dalam banyak kasus, seni mungkin telah dikaitkan dengan sihir. Dalam cara berpikir hari ini, seorang seniman menghasilkan seni untuk mengekspresikan ide, pemikiran, atau perasaan pribadi. Tapi benda seni masa prasejarah adalah bagian dari ritual dan upacara yang berkaitan dengan kelahiran, kematian, dan kesuburan. Para seniman menghadapi masalah dan kesulitan yang sama seperti orang-orang lain dalam kelompok mereka. Dalam masyarakat kecil seperti di gua prasejarah Muna, tidak mungkin ada orang yang hanya didedikasikan untuk seni. Gambar cadas sebagai karya seni prasejarah pertama mungkin memiliki tujuan kepercayaan dan magis. Mereka tidak dibuat hanya untuk ekspresi pribadi. tetapi sebagai bagian dari ritual yang diasosiasikan dengan kelahiran. kematian. dan kesuburan.

Sinar Matahari adalah energi yang sangat membantu perkembangan kehidupan di bumi melalui fotosintesis dan merubah cuaca di bumi. Matahari telah menjadi simbol penting di banyak kebudayaan sepanjang peradaban manusia. Dalam mitologi dimiliki oleh beberapa bangsa di dunia dikenal dengan nama berbeda-beda Pada tiap kebudayaan dan seringkali disembah sebagai dewa. Nilai lain bahwa gambar matahari adalah simbol bijak dan sosok imajinasi yang penuh makna hidup, penjaga dan pelindung bagi mereka yang menggambarkannya. Analisis ini terlepas dari keterbatasan, memberikan dasar pemahaman tentang hubungan antara produksi seni cadas dan ritual.

Kemungkinan ini adalah kreativitas seni artistik tertentu yang melampirkan kehidupan dan masyarakat memiliki latar belakang budaya. Penciptaan gambar matahari perspektif aspek kepercayaan yang memiliki proses sosial. Kepercayaan, adat dan matahari yang digunakan di dalamnya semuanya saling terkait.



E. Kehidupan Sosial

Beberapa lukisan menunjukkan peristiwa atau kegiatan umum di masyarakat. Gambar cadas lainnya kemungkinan untuk tujuan keagamaan, untuk mendapatkan berkah bagi kelompok. Di situs kawasan Liang Kobori kurang Lebih terdapat 2000 gambar cadas dan sisa-sisa arkeologi lainnya. ini adalah bukti nyata dari beragam peradaban yang dimiliki tinggal di daerah itu. Situs arkeologi ini kaya dengan seni prasejarah sebagai kesaksian yang tak ternilai bagi banyak gambaran budaya yang telah tinggal di daerah tersebut. Arkeolog - ilmuwan yang mempelajari sisa-sisa dari masa lalu peradaban- telah menemukan bahwa orang telah hidup dan mendiami di bagian wilayah Pulau Muna selama lebih ribuan tahun silam. Selama berabad-abad, penghuni harus menyesuaikan diri dengan iklim yang lebih kering.

Untuk melihat perilaku sosial-budaya dari gambar cadas Muna, dalam kehidupan tradisional memperlihatkan pola pemukiman, kegiatan sosial, pekerjaan khusus, adalah fenomena berharga sistem pencatatan budaya untuk interpretasi arkeologi. Kehidupan sosial penghuni gua Muna secara khusus, deskripsi mereka tentang metafora budaya yang digunakan untuk menggambarkan hubungan kekerabatan dan keluarga sangat membantu. Meskipun pecinta seni mungkin tidak mengunjungi pameran yang indah dalam arti formal, lukisan yang sebagian besar diciptakan sekitar ribuan tahun yang lalu, mungkin merupakan tanda munculnya elit sosial di antara orang-orang penghuni gua di wilayah tersebut.

Gambar Cadas Muna lebih didominasi pencitraan realitas dan berbagai gambar yang membantu manusia untuk beradaptasi, hidup berdampingan, dan berbagi dan bekerja sama, serta membentuk kisah-kisah yang diceriterakan sebagai penghubung dan penyampaian. Setiap contohnya dapat dengan mudah ditafsirkan secara berbeda, dan interpretasi dari motif yang sama mengilustrasikan motif pendekatan bentuk komunikasi.

Secara pragmatis dan empiris bentuk komunikasi gambar cadas, bahwa pengirim (orang yang menyandikan informasi, yang dalam hal ini akan menjadi seniman), pesan (informasi atau konten untuk dibagikan), saluran (bentuk gambar) dan penerima (yang memecahkan kode pesan). Agar

transmisi informasi memiliki efektivitas maksimal, agen yang berinteraksi (pengirim dan penerima), melalui serangkaian tanda, simbol, atau gambar yang sama. Tetapi apa yang terjadi ketika tidak ada latar belakang budaya bersama di antara masyarakat pendukungnya saat itu yang berinteraksi? Kemungkinan pesan akan terdistorsi selama proses komunikasi, sehingga mencegah komunikasi yang efektif. Beberapa gambar di bawah ini merupakan penggambaran senjata seperti pedang dan perisai mirip dengan pandangan zaman logam.



F. Hewan Gambar Favorit

Hewan pada waktu itu adalah subjek utama dalam gambar. Para seniman prasejarah penghuni gua di Kawasan karst Desa Liang Kobori memilih ruang untuk menggambar hewan mengambil tempat di kedalaman, kegelapan atau kelegaan dalam mewarnainya membentuk gambar yang diinginkan. Salah satu kamar paling menarik di Gua Metanduno adalah tempat gambar sapi yang cukup besar kurang lebih 2 meter panjangnya.

Subjek yang paling umum dalam lukisan guadi Muna adalah hewan, seperti kuda, anjing dan rusa sebagai spesies yang paling sering diburu oleh manusia, dan spesies kuda adalah yang paling umum ditemukan hamper semua gua dengan berbagai figur dan juga dikendarai. Gambar adegan berburu berlimpah. Pada saat yang sama perburuan seperti rusa di daerah Pulau Muna sampai tahun 1970an masyarakat Suku Muna masih melakukan perburuan menggunakan kuda dan anjing dan ada juga yang menggunakan senjata rakitan. Gambar rusa adalah hewan lokal yang banyak ditampilkan di gambar cadas Muna. Tetapi ada juga adegan kehidupan sehari-hari, seperti memancing, navigasi, dan upacara ritual. Bahkan ada adegan bertani, Sosok-sosok itu digambar di dinding atau langit-langit gua berwarna coklat, baik sebagian atau seluruhnya. Gambar-gambar rusa di Muna sangat penasaran yaitu figur: sisi rusa dan rusa kadang-kadang disilangkan.



V. Penutup

Masalah dalam penulisan ini adalah pemahaman tentang tradisi gambar cadas Pulau Muna dan studi etnoarkeologi sampai saat ini peran gambar cadas dalam konteks etnografi belum dilihat secara mendalam untuk interpretasi gambar cadas, tapi tetap memperhitungkan bahasan hubungan antara gambar cadas tersebut dan kehidupan masyarakat Muna saat ini.

Penulis lebih mempelajari produksi gambar cadas Pulau Muna sebagai data variabel yang berkaitan dengan kreativitas seni lukis, bersifat representasional, ekspresif dan aktivitas masyarakat penghuni gua yang dipengaruhi oleh konteks sosial-budaya.

Di banyak masyarakat pra-literasi dulu dan sekarang gambar cadas telah digunakan sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan gagasan, kepercayaan, pengetahuan leluhur, tradisi, identitas, aturan, cerita, perilaku sosial atau hukum. Melalui perspektif etno-arkeologis berdasarkan gambar cadas kita dapat mengeksplorasi berbagai fungsi seni, bagaimana informasi budaya tertanam dalam citra dan yang lebih penting, sejauh mana informasi tersebut dapat diterjemahkan oleh orang yang belum tahu atau orang luar ke budaya yang menghasilkan seni.

Tulisan singkat ini memberikan sedikit wawasan tentang kompleksitas menganalisis dan menafsirkan bentuk komunikasi non-verbal ini termasuk sejauh mana para arkeolog dapat mendekodekan informasi budaya yang disembunyikan dalam bentuk gambar cadas di Pulau Muna.

Beberapa ahli arkeologi maupun non arkeologi yang minat terhadap gambar cadas prasejarah mengatakan bahwa gambar cadas di Kawasan Liang Kobori adalah media visual yang digunakan oleh masyarakat pra-literasi dulu sebagai bentuk komunikasi dan pertukaran informasi non-verbal. Selama beberapa generasi telah digunakan untuk menggambarkan cerita atau untuk secara grafis mewakili berbagai jenis informasi budaya untuk mendidik, mengingatkan, mengatur, dan sebagainya.

Penggambaran motif figuratif yang diilhami oleh sumber-sumber objek nyata dapat memungkinkan pembacaan literal seni (yaitu identifikasi literal motif sebagai "rusa, kambing, manusia" atau aksi "adegan perang, tarian, sebuah upacara, adegan berburu). Namun, Sebagai contoh, gambar rusa dapat mewakili mangsa, tetapi itu juga dapat mewakili roh atau leluhur, kekuatan atau kemampuan yang diinginkan, identitas individu atau kelompok, dan sebagainya.

Kemungkinan komunikasi yang sukses bahkan lebih lemah ketika penggambaran meliputi objek non-figuratif (penggambaran geometris dan abstrak), yang ditafsirkan sebagai penyederhanaan atau abstraksi dari konsep yang akan dibagikan.

Daftar Pustaka

1. Barbara Olins Alpert, *The Creative Ice Age Brain: Cave Art in the Light of Neuroscience* (New York: Foundation 20 21, 2008), 186-190. (PDF Book/E Publish)
2. Paul Ricoeur, *Hermeneutics and Human Sciences*, ed. and trans. John B. Thompson (Cambridge: Cambridge University Press, 1981). (PDF Book/E Publish)
3. Ian Hodder, *Theory and Practice in Archaeology*, London and New York: Routledge, 1992,
4. EH Gombrich, *Story Art*, Phaidon Press, 1995 (PDF Book/E Publish)
5. Bahn, P. 1998. *The Cambridge Illustrated History of Prehistoric Art*. Cambridge: Cambridge University Press
6. White, R. H., (2003). *Prehistoric Art: the Symbolic Journey of Humankind*. New York: Harry N. Abrams.
7. Hodgson, D., 2019. The origin, significance, and development of the earliest geometric patterns in the archaeological record. *Journal of Archaeological Science: Reports*, 24, pp.588-592.
8. Changizi, M.A., Zhang, Q., Ye, H. and Shimojo, S., 2006. The structures of letters and symbols throughout human history are selected to match those found in objects in natural scenes. *The American Naturalist*, 167(5), pp.E117-E139.
9. Straffon, L.M., 2019. Evolution and the Origins of Visual Art: An Archaeological Perspective. In *Handbook of Evolutionary Research in Archaeology* (pp. 407-435). Springer, Cham.



Silang Sengkarut Pelestarian Cagar Budaya Fort Rotterdam

*(Yadi Mulyadi)
Ketua Perkumpulan Ahli Arkeologi Indonesia (IAAI)
Komda Sulawesi Maluku Ambon Papua*

We are not looking for the beauty of the monument itself, but for the admiring of others that saw this monument before. We first look towards what you should have seen, the so called curiosity (or in Lonely Planet language place to go (Baudelaire).

Kami tidak mencari keindahan monumen itu sendiri, tetapi untuk mengagumi orang lain yang melihat monumen ini sebelumnya. Kami pertama-tama melihat ke arah apa yang seharusnya Anda lihat, apa yang disebut rasa ingin tahu atau dalam “bahasa” *Lonely Planet* untuk dikunjungi (Baudelaire).

Pengantar

Pernyataan dari Baudelaire sangat relevan dengan konteks permasalahan pelestarian cagar budaya Fort Rotterdam yang kembali menghangat di awal 2019. Hal ini dipicu dengan adanya pembangunan gedung tepat di depan Fort Rotterdam. Gedung berlantai tiga tersebut, dibangun oleh pihak swasta di area yang dalam Peta Zonasi Cagar Budaya Benteng Ujungpandang (2010) termasuk dalam zona cagar budaya III. Artinya peruntukan

di zona tersebut yaitu sebagai ruang terbuka hijau dan tidak diperkenankan ada bangunan permanen. Zona Cagar Budaya 3 meliputi area di bagian barat benteng hingga garis pantai, membujur dari Utara ke Selatan dengan batas gedung La Tunrung pada bagian utara dan bangunan Zona Cafe di bagian selatan yang diperuntukkan sebagai ruang terbuka khusus dengan luas area 3,9 Ha (Said & Ramli, 2013).

Mecermati hal ini, Perkumpulan Ahli Arkeologi Indonesia Komisariat Daerah Sulawesi Maluku Ambon Papua (IAAI Komda Sulampapua), sebagai organisasi profesi yang bergerak dibidang arkeologi serta pelestarian cagar budaya, melakukan kajian terkait hal ini. Hasil kajian tersebut yang menjadi dasar pertimbangan IAAI Komda Sulampapua mengirimkan surat pernyataan sikap yang ditujukan kepada Walikota Makassar, tertanggal 18 Januari 2019. Dalam surat pernyataan tersebut, IAAI Komda Sulampapua menyanggah dasar pertimbangan pada peraturan terkait cagar budaya yaitu:

- Undang-Undang No. 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya;
- Peraturan Daerah Provinsi Sulawesi Selatan No. 2 Tahun 2014 tentang Pelestarian dan Pengelolaan Cagar Budaya;
- Peraturan Daerah Kota Makassar No. 2 Tahun 2013 Tentang Pelestarian Cagar Budaya, Keputusan Mendikbud No. 025/M/2014 tentang Penetapan Benteng Rotterdam sebagai Situs Cagar Budaya Peringkat Nasional;
- Surat Keputusan Walikota Makassar No. 1658/430/Kep/III/2017 tentang penetapan status Cagar Budaya Peringkat Kota Makassar, dan
- Laporan Hasil Kajian Pemintakatan Benteng Ujungpandang, oleh Tim Kajian Balai Pelestarian Cagar Budaya Makassar tahun 2010.

Adapun surat pernyataan tersebut, terdiri atas tiga poin sebagai berikut:

1. Menolak segala bentuk pencemaran dan pemanfaatan fungsi ruang di Kawasan Benteng Rotterdam yang tidak sejalan dengan kepentingan pelestarian cagar budaya, khususnya pembangunan gedung Kantor Polisi Pelabuhan yang saat ini sementara berlangsung, dan bangunan-bangunan baru di area zona cagar budaya Benteng Ujungpandang yang tidak melalui kajian pelestarian terlebih dahulu;
2. Mengecam sikap Pemerintah Kota Makassar yang telah menerbitkan semua ijin

membangun di zona cagar budaya Benteng Rotterdam, yang tidak melalui kajian pelestarian sebagaimana peraturan yang berlaku;

3. Mengecam sikap Pemerintah Kota Makassar yang menjadikan trotoar di Jl. W.R Supratman (area wisata kuliner) yang berbatasan langsung dengan Ruang Terbuka Hijau (Taman dan Kanal Rotterdam) sebagai stasiun sampah. Hal ini tidak sejalan dengan fungsi ruang di kawasan tersebut sebagai zona cagar budaya, area wisata kuliner, dan ruang terbuka hijau.

Surat pernyataan dari IAAI Komda Sulampapua tersebut direspon oleh Pemerintah Kota Makassar, melalui Sekertariat Kota Makassar yang kemudian mengadakan pertemuan untuk membahas hal itu. Pertemuan dilaksanakan di ruang rapat Balai Kota dipimpin oleh Kepala Dinas Kebudayaan Kota Makassar. Dalam pertemuan tersebut, selain IAAI Komda Sulampapua, hadir juga perwakilan dari UPD Kota Makassar terkait, BPCB Sulawesi Selatan, akademisi Unhas dan UNM, serta PKAuM.

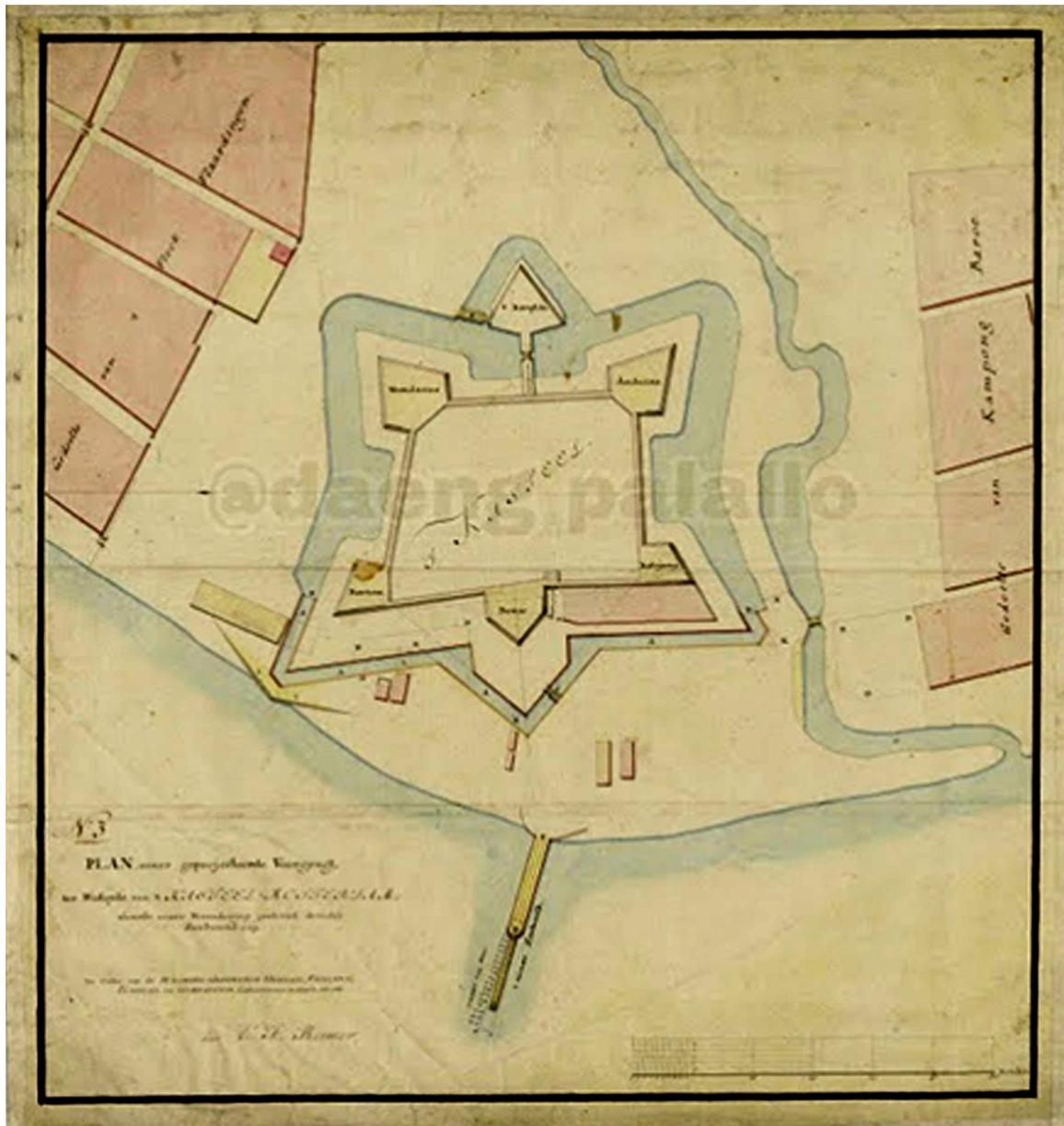
Pertemuan tersebut menghasilkan rekomendasi bahwa pembangunan gedung untuk sementara harus dihentikan dan segera dibentuk tim kajian pelestarian, namun sampai tulisan ini dibuat (Juni 2019) belum ada realisasi dari rekomendasi tersebut. Hal yang terjadi kemudian adalah permasalahan baru di area taman depan Fort Rotterdam, terkait dengan rencana revitalisasi area tersebut oleh BPCB Sulsel. Area yang akan direvitalisasi sendiri merupakan tanah negara yang bukti kepemilikannya berupa sertifikat hak milik Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Namun menjadi permasalahan karena adanya oknum yang memanfaatkan situasi ini untuk kepentingannya sendiri. Bahkan hal ini sempat memanas pada medio Februari 2019 dan menjadi pemberitaan di media cetak maupun online. Permasalahan tersebut menambah silang sengkabut pelestarian cagar budaya Fort Rotterdam. Tulisan ini mencoba memaparkan permasalahan tersebut dan menawarkan solusi yang diharapkan dapat mengoptimalkan pelestarian Fort Rotterdam sebagai cagar budaya.



Gerbang Fort Rotterdam tahun 1921 (Sumber: Tropen Museum)

ort Rotterdam dari Monumenten Ordonantie sampai Cagar Budaya

Sejarah Fort Rotterdam tidak dapat dilepaskan dari Benteng Ujungpandang dan Kerajaan Gowa Tallo, karena kehadiran benteng ini diawali oleh Raja Gowa Tallo ke X yaitu Tunipalangga Ulaweng yang menjadi inisiator pembangunan Benteng Ujungpandang pada 1545 Masehi. Kemudian ditata ulang oleh Sultan Alauddin Raja Gowa ke XIV pada 1634 Masehi. Pasca Perjanjian Bungayya (1669 Masehi), benteng ini diambil alih oleh VOC Belanda dan dibangun kembali pada 1673 lalu diganti namanya menjadi Fort Rotterdam. Pemerintah Belanda kemudian menyerahkan Fort Rotterdam ke Yayasan Fort Rotterdam, lalu pada 23 Mei 1940 didaftarkan sebagai *monument* dengan Nomor 1.010 mengacu pada peraturan cagar budaya pada saat itu, *Monumenten Ordonantie Stabald* 238 Tahun 1931. Hal ini menandakan bahwa Fort Rotterdam telah mendapatkan perlindungan hukum sebagai cagar budaya sejak 1931.



Bentuk Fort Rotterdam Abad 18 (Sumber:Kitlv.nl)

Pada masa Jepang tepatnya 1942, pemanfaatan Benteng Rotterdam dipergunakan sebagai Kantor dan Pusat Penelitian Ilmiah dalam ilmu pertanian dan Bahasa. Kemudian 1950 beralih fungsi menjadi pusat kegiatan pertahanan KNIL dalam melawan TNI. Baru pada 1970, benteng diserahkan kepada Departemen Pendidikan dan Kebudayaan untuk pemanfaatan dan pemeliharannya (Pampang, 2017).



(Foto Drone Benteng Rotterdam, 2016

(sumber: <https://makassar.tribunnews.com/2016/02/05/foto-benteng-fort-rotterdam-dari-udara>)

Upaya perlindungan hukum yang dilakukan pemerintah terus berlanjut, yaitu melalui surat keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata Nomor, PM.59/PW/MKP/2010 pada 22 Juni 2010 Benteng Ujungpandang/Fort Rotterdam ditetapkan sebagai Benda Cagar Budaya dengan menggunakan dasar hukum Undang-Undang Nomor 5 Tahun 1992 Tentang Benda Cagar Budaya. Status Benteng Rotterdam ini kemudian diperbaharui kembali melalui Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 025/M/2014, tertanggal 17 Januari 2014, sebagai Cagar Budaya Peringkat Nasional dengan mengacu pada Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya sebagai dasar penetapannya. Hal ini kemudian diperkuat dengan terbitnya Surat Keputusan Walikota Makassar, Nomor. 1658/430/Kep/III/2017 tentang Penetapan Status Cagar Budaya Peringkat Kota Makassar, termasuk dalam hal ini Situs Benteng Ujungpandang atau Fort Rotterdam.

Selain penetapan sebagai cagar budaya peringkat kota, kawasan Benteng Rotterdam telah ditetapkan sebagai Kawasan Lindung Situs Cagar Budaya, melalui Peraturan

Daerah Kota Makassar No. 4 Tahun 2015 tentang RTRW Kota Makassar 2015-2034. Dengan demikian dari aspek hukum, Benteng Rotterdam *multi protection* sebagai cagar budaya yang harus kita jaga, lindungi, dan lestarikan.

Silang Sengkarut Pelestarian

Terlepas dari status hukum sebagai cagar budaya, pelestarian cagar budaya Fort Rotterdam masih banyak menghadapi kendala, termasuk yang telah dipaparkan pada bagian awal tulisan ini. Pada saat ini pemanfaatan Fort Rotterdam berupa *adaptive use*, yaitu sebagian digunakan sebagai kantor Balai Pelestarian Cagar Budaya Sulawesi Selatan dan sebagiannya dimanfaatkan untuk Museum La Galigo Provinsi Sulawesi Selatan. Pemanfaatan model ini tidak bertentangan dengan peraturan, karena tidak menghilangkan akses masyarakat terhadap Fort Rotterdam sebagai cagar budaya. Namun disisi lain, perlu dipertimbangkan pemanfaatan sebagai Museum La Galigo khususnya terkait dengan aspek hukum. Mengingat Fort Rotterdam adalah aset pemerintah pusat, sedangkan Museum La Galigo saat ini merupakan UPTD Provinsi Sulawesi Selatan, berbeda status dengan dulu, dimana museum ini masih termasuk UPT Kemdikbud sama dengan Balai Pelestarian Cagar Budaya Sulawesi Selatan.

Selain itu, perlu dipertegas hak dan kewajiban masing-masing pihak yang saat ini diberikan ruang untuk memanfaatkan aset di dalam Fort Rotterdam, termasuk Dewan Kesenian Makassar. Hal ini penting dilakukan agar setiap pihak tersebut memiliki kepastian dalam keterlibatannya untuk pelestarian Fort Rotterdam. Selama ini kewajiban pelestarian masih dijalankan sendiri oleh Balai Pelestarian Cagar Budaya Sulawesi Selatan. Sudah saatnya pihak-pihak lain yang juga memanfaatkan Fort Rotterdam terlibat aktif dalam pelestarian. Sesuai dengan paradigma pelestarian cagar budaya bahwa seluruh pihak harus terlibat dalam upaya tersebut (Mulyadi, 2016). Implikasi pelestarian Fort Rotterdam sebagaimana diatur dalam peraturan perundangan cagar budaya, pelestarian meliputi tiga hal yaitu perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan.

Aspek perlindungan Fort Rotterdam boleh dikatakan secara aspek hukum telah diterapkan, dengan adanya penetapannya sebagai cagar budaya. Demikian pula aspek

pengembangan, salah satunya adalah terkait dengan penelitian, dimana Fort Rotterdam sudah menjadi objek penelitian mulai dari skala skripsi sampai disertasi serta penelitian lain yang dilakukan lembaga penelitian. Sudah ratusan hasil penelitian dan juga publikasi ilmiah mengenai Fort Rotterdam. Namun penerapan upaya perlindungan dan hasil penelitian yang merupakan bagian dari pengembangan itu, belum dioptimalkan dalam upaya pemanfaatan Fort Rotterdam khususnya sebagai objek wisata. Permasalahan lainnya adalah tidak optimalnya implementasi peraturan terkait dengan pengelolaan Fort Rotterdam beserta penataan ruang kawasan cagar budaya yang ada di sekitarnya dan memiliki keterkaitan yang tak dapat dipisahkan. Terkait dengan kebijakan penataan ruang di kawasan ini Yusriana dalam penelitian tesisnya telah mengusulkan untuk merevisi zonasi yang telah ditetapkan oleh Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala Makassar, dengan memperluas zona-zona tertentu dan memasukkan area penting yang bernilai sejarah dalam zonasi yang baru seperti kawasan Pecinan (dulu *Vlaardingen*) di sebelah utara benteng (Yusriana, 2011).

Lebih lanjut dalam tesisnya tersebut, Yusriana menegaskan bahwa dalam penataan kawasan Benteng Ujungpandang yang merupakan Kawasan Cagar Budaya yang telah ditetapkan dan dilindungi undang-undang, sehingga segala kebijakan penataan dan pengembangan yang diambil adalah tidak melenceng dari koridor pelestarian. Hal inilah yang menjadi dasar pertimbangan bahwa setiap kegiatan pemanfaatan dan pengembangan harus diawali dengan penelitian yang menyeluruh untuk menghindari efek negatif dari kegiatan tersebut. Sebagaimana yang terjadi dengan adanya pembangunan gedung 7 lantai depan benteng, dan adanya hunian di area taman depan benteng yang memicu permasalahan. Serta areal sisi taman selatan Fort Rotterdam yang sebagian lokasinya dipergunakan sebagai stasiun sampah, sesuatu yang jelas bukan bentuk pemanfaatan ruang yang sesuai dengan peruntukannya.

Sinergisitas Pelestarian Cagar Budaya

Beragam permasalahan pelestarian yang kerap muncul dan belum terselesaikan bukan hanya terjadi di Fort Rotterdam, tapi juga di objek cagar budaya lain. Akar masalahnya

pada dasarnya bermuara pada belum terjalannya sinergisitas antar pemangku kepentingan. Dalam konteks pelestarian cagar budaya Fort Rotterdam sudah saatnya dibangun sinergisitas antar pihak tersebut, yaitu Kemdikbud melalui UPT BPCB Sulsel, Pemerintah Provinsi Sulawesi Selatan, Pemerintah Kota Makassar, kalangan akademisi, dan tentunya masyarakat dalam hal ini komunitas pelestari cagar budaya.

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 ideologik dan juga ekonomik. Oleh karena itu, untuk mencapai ketiga kepentingan tersebut, diperlukan sinergisitas antara pemerintah, akademisi, masyarakat dan juga sektor swasta (Mulyadi, 2014).

Sinergisitas tersebut, bisa diawali dengan koordinasi dan konsolidasi dalam rangka penentuan batas situs dan kawasan Fort Rotterdam sebagai cagar budaya, pengaturan pemanfaatan ruangnya. Secara operasional dan mengacu pada peraturan pencagarbudayaan, hal itu dilakukan dalam bentuk kajian zonasi cagar budaya. Kajian zonasi ini dalam konteks merevisi hasil zonasi yang telah dilakukan sebelumnya. Hasil zonasi ini pula yang menjadi acuan TACB untuk merekomendasikan penetapan Fort Rotterdam sebagai kawasan cagar budaya. Setelah Fort Rotterdam ditetapkan sebagai Kawasan Cagar Budaya, sesuai dengan Pasal 97 ayat 3 UU No.11/2010 maka untuk pengelolaannya dilakukan Badan Pengelola yang dibentuk oleh Pemerintah, Pemerintah Daerah, dan/atau masyarakat hukum adat. Pada ayat selanjutnya, yaitu ayat 4, badan pengelola yang dimaksud pada ayat 3, dapat terdiri atas unsur Pemerintah, Pemerintah Daerah, dan/atau masyarakat hukum adat.

Badan pengelola inilah yang bertanggung jawab dalam pelestarian dan pengelolaan Kawasan Cagar Budaya Fort Rotterdam. Memastikan pelestarian sebagai sebuah sinergisitas perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan sehingga bermuara pada keberlanjutan dari setiap kegiatan pelestarian. Pelestarian yang berkelanjutan itulah yang akan memastikan pengelolaan Kawasan Cagar Budaya Fort Rotterdam semakin memperbesar peningkatan peluang kesejahteraan masyarakat.

Penutup

Fort Rotterdam adalah warisan budaya bangsa, jejak nyata perjalanan sejarah dan peradaban bangsa Indonesia yang memiliki nilai penting serta arti khusus sehingga perlu kita jaga, lindungi, dan lestarikan. Upaya-upaya yang telah dilakukan pemerintah dalam bentuk perlindungan, berupa penetapan status sebagai cagar budaya, pemeringkatan status sebagai cagar budaya peringkat nasional, perlu ditindaklanjuti dengan penetapannya sebagai Kawasan Cagar Budaya Fort Rotterdam yang terintegrasi dengan potensi cagar budaya Kota Tua Makassar. Tindak lanjut dari penetapan sebagai kawasan cagar budaya, berupa pembentukan badan pengelola yang terdiri dari unsur pemerintah, pemerintah daerah dalam hal ini Provinsi Sulawesi Selatan dan Pemerintah Kota Makassar, serta masyarakat. Dukungan semua pihak diperlukan dalam mewujudkan pengelolaan Fort Rotterdam berwawasan pelestarian dan berbasis masyarakat. Hal ini adalah tanggung jawab generasi kita sekarang untuk memastikan generasi mendatang tetap merasakan kebermanfaatan dari Fort Rotterdam sebagai warisan budaya bangsa Indonesia

Sumber Rujukan

- Mulyadi, Y. (2014). Pemanfaatan Cagar Budaya Dalam Perspektif Akademik dan Peraturan Perundang-undangan. Paper presented at the Sosialisasi Undang-Undang No. 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya, Makassar.
- Mulyadi, Y. (2016). Memasyarakatkan Jingle “Kunjungi, Lindungi, Lestarkan” sebagai Upaya untuk Meningkatkan Kesadaran Masyarakat akan Pentingnya Pelestarian Cagar Budaya. Kundungga, Volume V tahun 2015.
- Pampang, M. A. (2017). Benteng Rotterdam dan Permasalahannya. Buletin Somba Opu, Vol. 19 No.23.
- Said, A. M., & Ramli, M. (2013). Pelestarian dan Pengembangan Pemanfaatan Kawasan Benteng Ujung Pandang (Y. Mulyadi Ed. Pertama ed.). Makassar: Balai Pelestarian Cagar Budaya Makassar.
- Yusriana. (2011). Arahan Kebijakan Revitalisasi Kawasan Benteng Ujungpandang (Magister Thesis), Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta. .



Konsep Open Storage Di Rumah Informasi Prasejarah Calio

(Andini Perdana)
Balai Pelestarian Cagar Budaya Sulawesi Selatan

Pada tahun 1905, Paul dan Fritz Sarasin, dua orang naturalis Swiss bersaudara, menerbitkan sebuah buku berjudul *Reisen in Celebes*. Buku tersebut diinformasikan keberadaan artefak batu masif dari Situs di Lembah Sungai Walannae Soppeng. Sejak saat itu, penelitian dari berbagai bidang ilmu, seperti geologi, paleontologi, arkeologi, paleogeografi, dan paleoekologi aktif dilakukan. Penelitian tersebut menghasilkan berbagai hipotesis dan temuan, berupa stratigrafi tanah, fosil fauna purba, dan alat batu manusia prasejarah.

Lembah Sungai Walannae pun menjadi surga bagi para peneliti. Berbagai temuan yang bernilai penting bagi ilmu pengetahuan dan pendidikan ditemukan tersebar di daerah tersebut, khususnya di Situs-Situs Prasejarah Cabengge. Temuan luar biasa tersebut memerlukan wadah penyimpanan. Pada tahun 1990 didirikan sebuah bangunan permanen seluas 10,85 x 14,83 meter di atas lahan yang merupakan situs dengan nama Museum Prasejarah Calio.

Pada tahun 1995, temuan hasil penelitian di *display* dengan menggunakan vitrin atau rak-rak di ruang pamernya. Pada dinding ditampilkan peta geologi lembah Walannae, papan dokumentasi kegiatan, papan informasi mengenai data arkeologi, data paleontologi, manusia purba, dan evolusi gajah. Penelitian di berbagai Situs Prasejarah Cabengge

masih berlanjut, dan temuan lepas memerlukan tempat penyimpanan, sehingga Museum Prasejarah Calio menjadi kurang memadai. Dengan pertimbangan keselamatan dan keamanan, beberapa peneliti membawa temuan tersebut ke instansinya masing-masing, sebagian dipinjamkan, dan sebagian lagi disimpan di ruang konservasi museum dengan penataan seadanya.

Jika hal ini terus berlangsung, maka temuan yang bernilai penting tersebut akan semakin kehilangan konteksnya. Selain itu, tidak dapat dinikmati dan dikomunikasikan kepada masyarakat sekitar tentang arti penting Cabengnge terhadap ilmu pengetahuan dan pendidikan. Sehingga perluasan bangunan Museum dan perubahan konsep tata pameran dibutuhkan.

Pada tahun 2018, kantor Balai Pelestarian Cagar Budaya Sulawesi Selatan (BPCB Sul-Sel) melakukan penggantian papan nama museum. Bangunan yang pada awalnya bernama Museum Prasejarah Calio diubah menjadi Rumah Informasi Kawasan Prasejarah Calio. Perubahan hanya mencakup papan nama sedangkan bangunan maupun tata pameran belum pernah dilakukan.

Penulis setuju akan perubahan nama tersebut. Dengan pertimbangan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 66 tahun 2015 tentang Museum terkait syarat pendirian museum. Museum Prasejarah Calio belum memenuhi kriteria museum, sehingga dalam tulisan ini akan digunakan penamaan Rumah Informasi Prasejarah Calio dan analisis kelayakan sebagai museum tidak dibahas dalam tulisan ini karena memerlukan kajian tersendiri.



Rumah Informasi Prasejarah Calio, Kabupaten Soppeng

Salah satunya hasil kajian Pelestarian Situs-Situs Paleolitik Lembah Walanae Kabupaten Soppeng tahun 2016 yang dilakukan oleh BPCB Sul-Sel merekomendasikan Revitalisasi Museum Prasejarah Calio kepada Pemerintah Kabupaten Soppeng. Realisasi revitalisasi tersebut belum dilakukan hingga kini. Sementara ruang untuk menyimpan temuan relatif terbatas. Berdasarkan hal tersebut, maka penulis mengusulkan konsep *open storage*. Sebuah konsep dikenal dalam ilmu permuseuman, yang menggabungkan dua fungsi museum karena pada umumnya dianggap terpisah antara tempat penyimpanan (*storage*) dengan *display*. Dalam *open storage*, koleksi disajikan dengan kepadatan yang tinggi, tidak disediakan label interpretif, tetapi diberikan akses informasi setiap objek. *Open storage* memiliki sebutan lain, yaitu *visible storage*.

Tulisan ini akan membahas tentang model pengembangan Rumah Informasi Prasejarah Calio dengan konsep *open storage*. Tulisan akan dibagi menjadi 5 (lima) bagian, yaitu : *pertama*; Rumah Informasi Prasejarah Calio, *kedua*; konsep dasar *open storage*. *Ketiga*; Ruang pameran Rumah Informasi Prasejarah Calio. *Keempat*; Konsep desain *open storage* pada Rumah Informasi Prasejarah Calio. *Kelima*; Desain presentasi *open storage* pada Rumah Informasi Prasejarah Calio.

Rumah Informasi Prasejarah Calio

Rumah Informasi Prasejarah Calio yang disebut Museum Prasejarah Calio dikelola oleh BPCB Sul-Sel. Berdasarkan hasil wawancara, museum ini pertama kali di bangun pada tahun 1986 atas prakarsa Anwar Akib dengan bantuan G.J. Barstra dan R.P. Soejono. Pada mulanya, museum berupa bangunan semi permanen, dibangun karena kebutuhan mendesak tempat penyimpanan temuan penelitian yang dilakukan tahun 1947 sampai dengan 1990an.

Penelitian tersebut menghasilkan berbagai temuan luar biasa dalam jumlah relatif banyak. Pada tahun 1990, bangunan semi permanen tersebut dijadikan sebagai bangunan permanen oleh Anwar Akib, G.J. Barstra, dan R.P. Soejono. Pada tahun 1995, dilakukan pengadaan vitrin, sehingga berbagai temuan dapat ter*display* dan dilihat oleh masyarakat. Bangunan permanen yang dulunya disebut Museum Prasejarah Calio berubah nama menjadi Rumah Informasi Prasejarah Calio.

Rumah Informasi Prasejarah Calio terletak di kelurahan Ujung, Kecamatan Lilirilau,

Kabupaten Soppeng, Provinsi Sulawesi Selatan. Rumah informasi termasuk dalam bukit *Bulu Carule* yang secara astronomis terletak pada koordinat 04°20'11" LS dan 120°00'56.4" BT, dengan ketinggian lokasi 59 mdpl. Areal rumah informasi, sebelah utara berbatasan dengan kebun kakao, sebelah selatan berbatasan dengan jalan poros Pompanua, sebelah timur berbatasan dengan kebun kakao penduduk, dan sebelah barat berbatasan dengan Puskesmas Baringeng.

Calio dipilih sebagai tempat penyimpanan temuan penting karena konsentrasi temuan yang cukup banyak di daerah sekitarnya. Halaman museum yang saat ini dikelilingi oleh pagar terdapat temuan fosil, alat batu, dan konglomerat dengan fosil di dalamnya. Sebaran temuan terdapat hingga bagian belakang Puskesmas Baringeng. Penggalian pun pernah dilakukan di daerah tersebut.

Bangunan rumah informasi prasejarah Calio berarsitektur klasik dengan luas bangunan 10,85 x 14,83 meter. Terdiri atas teras, ruang utama yang difungsikan sebagai ruang pameran berukuran 7x7 meter, ruang kantor sekaligus ruang penyimpanan berukuran 3.36x3.18 meter, dan ruang konservasi berukuran 3.36x3.18 meter yang dilengkapi dengan toilet berukuran 1.50x1.50 meter.

Konsep Dasar Open Storage

Konsep *traditional museum* menyebutkan bahwa koleksi museum dapat disimpan di ruang pameran yang merupakan zona publik dan di ruang penyimpanan (*storage*) yang merupakan zona non publik. Fungsi *storage* berfokus pada preservasi, yaitu proses pengumpulan, dokumentasi, konservasi, dan restorasi koleksi museum. Berbeda dengan konsep *new museum*, yaitu selain harus memenuhi fungsi preservasi *open storage* juga harus memfasilitasi fungsi museum lainnya yaitu komunikasi.

Open storage menggunakan sistem klasifikasi sebagai kerangka kerja pengorganisasian dan informasi tentang koleksi disediakan secara tidak langsung. Seperti melalui *booklet*, katalog, akses virtual *database* komputer bukan pada label dan teks panel. Menempatkan koleksi pada *open storage* memungkinkan pengunjung khusus seperti peneliti dan akademisi untuk menarik kesimpulan sendiri tentang koleksi tanpa bergantung pada interpretasi kuratorial.

Dengan tampilan *open storage*, koleksi ditampilkan tanpa hiasan, berbaris dilingkungan

dengan pelabelan minimal. Tampak seperti penataan *traditional museum* namun disatu sisi memberikan informasi di tempat lain atau mendukung tema pameran. Tampilan yang berbeda akan mengundang pengunjung untuk tertarik dan berpikir tentang museum dan koleksinya.



Contoh penataan *open storage* pada bagian sudut ruang, disediakan komputer untuk akses publik (sumber: <http://www.museumethics.org>)

Open storage juga menjadi sajian menarik untuk memberikan sekilas di balik layar tentang bagaimana koleksi disimpan, dilestarikan, dan digunakan dalam penelitian. Hal ini membantu pengunjung untuk memahami misi dan fungsi museum sebagai unit preservasi, penelitian dan komunikasi sekaligus mendidik masyarakat serta memberikan pemahaman tentang museum.

Beberapa pendekatan terkait *open storage* telah dibuat sesuai dengan kebutuhannya. Jika perencanaan *open storage* bertujuan untuk menampilkan koleksi individu dengan jumlah banyak dan diberikan informasi detail, maka terdapat dua pendekatan yang dapat digunakan, yaitu :

- a. Menempatkan banyak objek pada atau didekat ruang pameran

Koleksi diambil dari tempat penyimpanan dan ditempatkan di ruang pameran atau didekat ruang pameran. Koleksi diperlakukan sebagai bahan referensi untuk cerita

intrepretatif yang diceritakan pada ruang pameran. Meskipun semua pengunjung dapat mengakses koleksi di area ini, namun pendekatan ini lebih menarik dan bermanfaat, bagi pengunjung khusus yang ingin mencari informasi tambahan.

b. Menjadikan pusat studi yang dapat diakses

Pada pendekatan ini, koleksi *display* dengan menggunakan unit-unit lemari atau rak-rak simpan yang dirancang khusus, terdapat meja kerja untuk studi serta adanya fasilitas data terkomputerisasi untuk memperoleh informasi mengenai koleksi.



Penyimpanan koleksi mineral batuan (kiri) dan koleksi paleontology (kanan)
National Museum of Natural History
(sumber : <https://www.smithsonianmag.com>)

Selain kedua pendekatan di atas, terdapat pendekatan lain yang tujuannya agar seluruh koleksi terlihat, menarik, dan di pahami secara konseptual sehingga membuat koleksi bermakna. Pendekatan ini memungkinkan pengunjung dapat memahami visi misi museum, koleksi, informasi, dan pesan yang disampaikan. Mereka akan mendapatkan pengalaman menarik dan mendorong pemahaman yang komprehensif tentang museum. Adapun pendekatan tersebut adalah :

1. **Peek-In.** Dengan pendekatan ini, museum membuat jendela diantara wilayah publik dan area penyimpanan. Pengunjung dapat melihat koleksi dalam lemari atau rak yang tertutup, serta dapat juga melihat aktivitas museum lainnya. Selain itu, museum menyediakan panel interpretatif yang dapat memberi informasi kepada pengunjung mengenai koleksi didalam area penyimpanan secara umum dan aktivitas pengelola museum.

2. **Walk-In.** Pendekatan *peek in* dimodifikasi dan diperluas, sehingga memberikan tampilan ruang yang lebih baik. Museum tidak hanya menyediakan jendela untuk melihat area penyimpanan, namun membangun daerah kaca tertutup yang dapat memproyeksikan, penglihatan pengunjung ke area penyimpanan.
3. **Walk-Through.** Pendekatan dengan mengundang pengunjung untuk melakukan *tour* dan menelusuri area penyimpanan. Koleksi ditempatkan di dalam lemari kaca sehingga memungkinkan pengunjung yang berjalan melaluinya dapat melihatnya. Media penyimpanan harus disesuaikan dengan jenis koleksi.

Ruang Pamer Rumah Informasi Prasejarah Calio

Meskipun telah dibangun permanen pada tahun 1990, namun akses publik terhadap Rumah Informasi berukuran 10,85 x 14,83 meter ini berlangsung setelah pengadaan vitrin tahun 1995. Pada ruang pameran seluas 7x7 meter dipamerkan koleksi alat batu, fosil kayu, dan fosil fauna. Informasi koleksi hanya berupa label nama koleksi tanpa penjelasan apapun. Selain itu, juga dibuat beberapa poster yang ditempel di dinding, seperti peta geologi Lembah Sungai Walennae, papan dokumentasi kegiatan dan papan informasi mengenai data arkeologi, data paleontologi, manusia purba, serta evolusi gajah. Baik *display* dan poster belum pernah diubah sejak tahun 1995.



Ruang Pamer Rumah Informasi Prasejarah Calio

Keberadaan Rumah Informasi Prasejarah Calio ini cukup membantu untuk menginformasikan temuan fosil dan alat batu di Lembah Sungai Walenna. Penataan semestinya diperbaharui termasuk poster yang ditempel di dinding, karena sudah tidak relevan dengan kondisi masyarakat dan hasil penelitian saat ini.

Koleksi yang tidak di *display*, disimpan di ruang kantor dalam plastik *sealed bag* yang diletakkan pada rak lemari plastik dan sebagian lagi di dalam karung dan kardus di lantai. Oleh karenanya, perlu disusun konsep dasar *open storage* di rumah informasi prasejarah Calio.

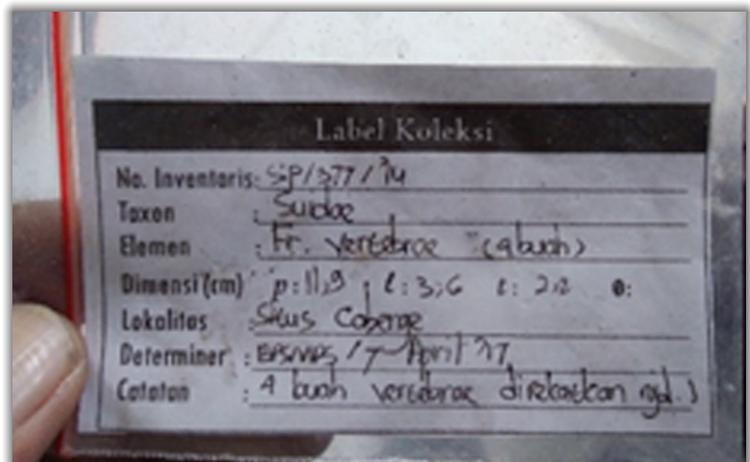


Lemari plastik, kardus, dan karung sebagai tempat penyimpanan koleksi yang tidak *display*

Seiring dengan banyaknya penemuan hasil penelitian, rumah informasi belum dapat menampungnya. Dengan pertimbangan pelestarian, beberapa temuan disimpan pada lembaga atau instansi peneliti. Misalnya peneliti Balai Arkeologi Makassar membawa temuannya untuk diidentifikasi, diteliti, dan disimpan di ruang penyimpanan dan ruang pamernya. Lembaga lain, Museum Geologi Bandung juga membawa sejumlah fosil untuk keperluan penelitian atau rekonstruksi yang selanjutnya dikomunikasikan kepada masyarakat di Ruang Pamer Museum Geologi. Sebagian temuan dipamerkan di Museum Villa Yuliana dengan status peminjaman.

Pada tahun 2014, dilakukan pendataan temuan dari Situs Lembah Sungai Walenna di Rumah Informasi Prasejarah Calio dan di Museum Villa Yuliana oleh BPCB Sul-Sel. Pendataan yang dilakukan berupa pengelompokan berdasarkan jenis temuannya (batu dan tulang), berjumlah 717 buah. Namun, pengelompokan belum sampai mengidentifikasi jenis temuan fauna.

Tahun 2016, Balai Pelestarian Situs Manusia Purba (BPSMP) Sangiran telah melakukan pendataan dan konservasi di Situs Paleolitik Lembah Walenna. Temuan tersebut disimpan di Rumah Informasi Prasejarah Calio dengan label koleksi. Akan tetapi, konservasi identifikasi belum mencakup keseluruhan temuan yang saat ini masih tersimpan dalam kardus dan karung.



Contoh label koleksi fragmen rahang bawah babi purba yang display di ruang pameran (kiri) dan contoh label koleksi yang telah diidentifikasi oleh BPSMP Sangiran (kanan)

Relatif banyak temuan yang berasal dari Situs Lembah Sungai Walenna namun belum dapat dipamerkan keseluruhan di Rumah Informasi Prasejarah Calio. Beberapa diantaranya bahkan tersimpan di instansi lain. Padahal jika memiliki peran rumah informasi sebagai wadah yang menginformasikan ke publik tentang temuan, informasi, pengetahuan, bahkan kebanggaan masyarakat Kabupaten Soppeng.

Dengan menggunakan konsep *open storage* diharapkan koleksi situs di Lembah Sungai Walenna dapat terkomunikasikan kepada masyarakat. Sementara pengunjung dapat melihat aktivitas konservasi atau identifikasi yang dilakukan peneliti dan juga mengakses informasi virtual dengan sistem komputerisasi.

Konsep desain *Open Storage* pada Rumah Informasi Prasejarah Calio

Konsep *open storage* yang ditawarkan pada tulisan ini adalah adanya satu ruang yang menyajikan koleksi dan label interpretatif sesuai dengan temanya. Koleksi *masterpiece*

dapat disajikan terpisah sedangkan koleksi pendukung dapat *display* berderet dalam lemari/rak di dekat atau disamping label (*open storage*). Sementara satu ruang lainnya dijadikan sebagai tempat penyimpanan koleksi yang klasifikasi berdasarkan bahan dan ukuran dan diletakkan dalam lemari atau rak serta dilengkapi dengan meja dan kursi untuk aktivitas penelitian. Disediakan pula komputer, brosur, katalog untuk akses informasi.

Dalam perancangan konsep desain *open storage* di Rumah Informasi Prasejarah Calio diperlukan penentuan konsep dasar yang diinginkan sesuai dengan tingkat visibilitas koleksi yang akan dipamerkan. Keterbatasan luas ruang pameran dan ruang kantor di rumah informasi, maka diusulkan ruang pameran dijadikan sebagai ruang *display* dengan label interpretatif yang jika memungkinkan ditambahkan lemari atau rak penyimpanan *open storage*. Sementara ruang kantor dijadikan sebagai *open storage* dengan fasilitas pendukung lainnya. Adapun konsep desain yang dapat digunakan, adalah:

1. Menjadikan pusat studi yang dapat diakses

Koleksi *display* dengan menggunakan unit-unit lemari atau rak simpan yang dirancang khusus, terdapat meja kerja untuk studi serta adanya fasilitas data terkomputerisasi mengenai koleksi. Konsep ini dapat diterapkan di Rumah Informasi Prasejarah Calio karena cukup banyak publik minat khusus, seperti peneliti, akademisi, dan mahasiswa yang melakukan penelitian di berbagai situs prasejarah Walenae.

Beberapa museum menyajikan koleksinya didalam vitrin yang dibagi berdasarkan jenis bahannya dan diganti secara periodik. Informasi yang disampaikan didekat koleksi hanya berupa label dengan informasi minim. Sehingga disiapkan data digital yang dapat diakses di komputer ruang pameran.



Galeri Studi Keramik di *Victoria and Albert Museum* (sumber <https://www.dezeen.com>)

2. *Walk through*

Pengujung dapat melihat koleksi *masterpiece* yang saat ini dipamerkan dan koleksi yang belum *terdisplay*. Pertimbangan konservasi menjadi hal yang penting untuk diperhitungkan karena terdapat koleksi yang jika ditempatkan dilemari kaca secara terus menerus akan mengalami kerusakan. Sehingga media penyimpanan harus disesuaikan dengan jenis koleksi dan dikonservasi secara berkala.

Desain Presentasi Open Storage pada Rumah Informasi Prasejarah Calio

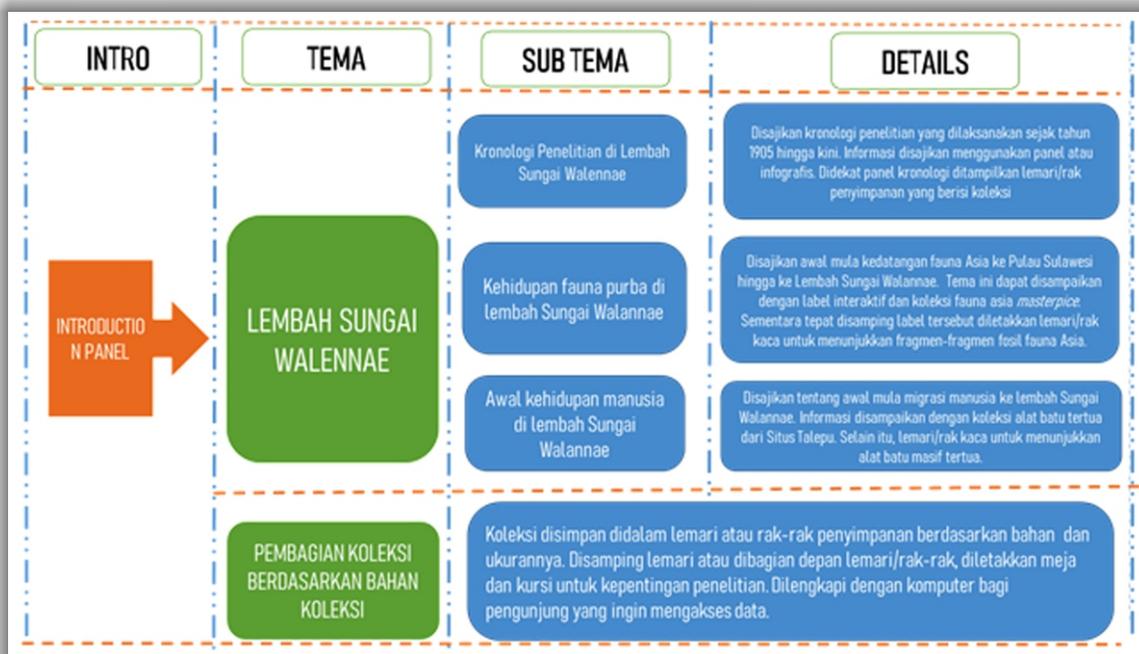
Meskipun hanya menempatkan lemari atau rak khusus penyimpanan koleksi, namun desain presentasi *open storage* perlu dirancang. Hal ini bertujuan agar penerapan konsep dapat dilaksanakan dengan baik. Desain presentasi mencakup desain ruang dan tema *open storage*



Display pada Derby Museum. Perpaduan antara vitrin dan lemari drawer
(sumber: <https://www.accessdisplays.co.uk>)

Berdasarkan tawaran konsep tersebut, serta banyaknya temuan maka perluasan bangunan dan ruang pada Rumah Informasi dipandang sebagai hal yang mendesak.. Terlepas dari permasalahan tersebut, dengan memanfaatkan ruang yang ada, ruang pameran dan ruang perkantoran saat ini dapat dijadikan sebagai ruang publik dengan menerapkan konsep *open storage*. Sementara ruang konservasi saat ini dijadikan sebagai ruang kantor.

Tema *open storage* di rumah informasi ditentukan agar pengunjung dapat memahami pesan yang hendak disampaikan. Pemilihan tema dapat berdasarkan hasil penelitian dan klasifikasi bahan koleksi. Konsep tema yang merujuk pada hasil penelitian sama dengan konsep pameran pada umumnya, sedangkan tema berdasarkan klasifikasi bahan koleksi diperlu dipertimbangkan dari sisi keterawatan koleksi. Setiap bahan koleksi memiliki standar berbeda terhadap faktor-faktor kerusakan. Misalnya, koleksi berbahan kayu akan berbeda perlakuan penyimpanannya dengan koleksi berbahan batu. Beberapa koleksi *masterpiece* dapat dibuatkan tema khusus dan diletakkan ditengah dengan label interpretif.



Contoh tema untuk *open storage* Rumah Informasi Prasejarah Calio

Contoh penataan tema Lembah Sungai Walennaе:

1. Subtema : penelitian di Lembah Sungai Walennaе

Pengunjung akan disajikan kronologi penelitian yang telah dilaksanakan sejak tahun 1905 hingga kini di Situs Lembah Sungai Walennaе. Informasi dapat disajikan dengan menggunakan panel atau infografis. Sementara pada bagian tepat didekat kronologi tahun tersebut, disajikan temuan hasil penelitian dalam lemari/rak yang disesuaikan dengan ukuran dan bahan koleksi.

2. Subtema : kehidupan fauna purba di Lembah Sungai Walannae

Pengunjung akan disajikan awal mula kedatangan fauna Asia ke Pulau Sulawesi hingga ke Lembah Sungai Walannae. Mereka pun berkembang biak dan mencari makan di lembah tersebut hingga akhirnya mati dan ditemukan fosilnya. Tema ini dapat disampaikan dengan label interaktif dan koleksi fauna Asia *masterpiece*. Sementara tepat disamping label tersebut diletakkan lemari/rak untuk menunjukkan fragmen-fragmen fosil fauna Asia



Penataan ruang pada *the Library of Ashurbanipal, British Museum*
(sumber: <https://blog.britishmuseum.org>)

3. Subtema : Awal kehidupan manusia di Lembah Sungai Walannae

Pengunjung akan disajikan tentang awal mula migrasi manusia ke lembah Sungai Walannae. Meskipun fosil manusia belum ditemukan hingga kini, namun bukti tinggalan material manusia ditemukan di beberapa situs. misalnya dengan menyajikan koleksi alat batu masif tertua berumur 200.000 tahun yang lalu di Situs Talepu, situs dengan Alat Batu Masif Tertua. Sementara tepat disamping label tersebut diletakkan lemari/rak untuk menunjukkan fragmen-fragmen fosil fauna Asia.

Contoh Tema : pembagian tempat penyimpanan berdasarkan bahan dan ukuran koleksi. Tema ini dapat diterapkan di ruang yang saat ini dijadikan sebagai ruang perkantoran. Koleksi disimpan didalam lemari atau rak penyimpanan berdasarkan bahan dan ukurannya. Disamping lemari atau dibagian depan lemari/rak-rak tersebut, diletakkan meja dan kursi untuk kepentingan penelitian.



Contoh penataan di *The Storage Gallery of the Larco Museum*.

(sumber: <https://www.apollo-magazine.com>)

Sebelum penerapan *open storage* di Rumah Informasi Prasejarah Calio, beberapa aspek yang harus diperhatikan yaitu:

1. **Aspek Kebutuhan Bangunan.** Berdasarkan Peraturan Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 28 tahun 2002 tentang Bangunan Gedung bahwa setiap bangunan harus dilengkapi dengan instalasi listrik termasuk sumber daya listriknya harus dijamin aman, andal, dan akrab lingkungan. Selain listrik, perlu sebagai persyaratan sistem sanitasi, setiap bangunan gedung harus dilengkapi dengan sistem air bersih, sistem pembuangan air kotor dan air limbah, kotoran dan sampah, serta penyaluran air hujan.
2. **Aspek Dokumentasi.** Registrasi dan inventarisasi telah dilakukan terhadap koleksi di rumah informasi. Akan tetapi, identifikasi detail terkait koleksi belum dilakukan secara

keseluruhan. Selain itu perlunya re-identifikasi dan re-inventarisasi koleksi karena beberapa koleksi tercampur dalam kardus, karung, dan rak-rak di ruang kantor dan konservasi.

3. **Aspek Konservasi.** Koleksi yang awalnya tertutup dan tersimpan dalam plastik, karung, dan kardus, kemudian *display* untuk dapat diakses publik tentunya memerlukan tindakan konservasi baik kuratif maupun preventif. Meskipun konservasi koleksi di rumah informasi prasejarah Calio telah dilakukan oleh BPSMP Sangiran. Namun, pemantauan lingkungan makro dan mikro, perbaikan, uji laboratorium, dan rekonstruksi koleksi belum dilakukan. Bahkan menurut pengamatan konservator BPSMP Sangiran, temuan yang disimpan dalam kardus dan ditumpuk di pojok ruangan dengan instensitas yang rendah akan menyebabkan meningkatnya proses pelapukan. Khususnya temuan fosil tulang hewan. Tumpukan juga akan menimbulkan retakan pada temuan atau malah memperparah retakan yang sebelumnya ada. Lebih jauh, pada laporan Pendataan dan Konservasi di Situs Lembah Sungai Walannae, BPSMP Sangiran telah mengidentifikasi bahwa sebagian dari fosil-fosil tersebut masih terbungkus oleh sedimen dari matrixnya sehingga belum dapat dipastikan takson dari fosil tersebut. Sedimen matrix yang membungkus fosil merupakan sedimen lempung coklat yang lumayan keras dan terdapat batuan konglomerat yang menempel. Oleh karena itu, kegiatan konservasi yang dibutuhkan dalam kondisi ini adalah pembersihan secara mekanis dan kimiawi, agar sedimen dapat dibersihkan dan dapat dilihat karakteristik tulangnya.

Selain didalam karung dan kardus, beberapa koleksi disimpan didalam kantong plastik berwarna putih *sealed bag*. Koleksi yang jika tidak dipantau tersebut akan mengalami kerusakan. Aspek konservasi koleksi menjadi hal yang sangat mendesak untuk dilakukan. Kelembapan dan temperatur merupakan faktor penyebab kerusakan untuk benda berbahan organik, seperti kayu, kulit, gading, tulang, dan sebagainya.

Selain disimpan di Museum Calio, beberapa temuan artefak batu dan fosil fauna juga disimpan di Museum Villa Yuliana, Balar Makassar, BPCB Sul-Sel, dan Museum Geologi Bandung. Beberapa fosil di museum tersebut telah mengalami kerusakan, seperti fosil gading gajah purba patah menjadi 12 bagian. Pengelola museum menyambung bagian patah tersebut dengan menggunakan kawat besi berukuran

tebal \pm 2 mm. Kawat besi tersebut dapat digunakan untuk menyatukan satu bagian patah dengan bagian lainnya sehingga bentuk gadingnya terlihat. Namun, penyambungan dengan kawat besi cukup berbahaya, karena sifat besi yang korosif akan merusak fosil dan menimbulkan bekas berwarna oranye pada fosil tersebut. Oleh karena itu, tetap perlu dilakukan penyambungan kembali dengan menggunakan bahan konsolidan agar fosil dapat tersambung secara sempurna.



Media penyimpanan alat batu pada Archaeological Museum
(sumber : <http://archaeologicalmuseum.jhu.edu>)

4. **Aspek keamanan.** Bangunan museum hanya dikelilingi oleh pagar besi yang relatif pendek. Sementara pintu dan jendela tidak memiliki teralis. Bahkan pada bagian depan bangunan masih terdapat fosi-fosil yang dapat ditemukan ditanah, namun tidak memiliki pelindung. Pengamanan disini, bukan hanya mencakup koleksi yang berada dalaam bangunan, melainkan mencakup luar bangunan. Oleh karenanya, diperlukan penambahan ruang seperti pos penjagaan di gerbang masuk yang operasionalnya 24 jam. Selain itu, lingkungan sekitar perlu dilengkapi dengan CCTV dan sarana pengamanan lainnya.
5. **Sumberdaya Manusia.** Rumah informasi hanya dijaga oleh 2-3 orang juru pelihara yang belum memiliki pengetahuan untuk melakukan semua pekerjaan sekaligus. Seperti kebersihan, keamanan, konservasi, pemanduan, penataan, dokumentasi, penelitian, dan sebagainya. Oleh karena dibutuhkan penambahan sumberdaya manusia atau partisipasi dari pemerintah daerah Kabupaten Soppeng dan masyarakat sekitar untuk dapat bersama-sama mengelola Rumah Informasi Prasejarah Calio.

Penutup

Konsep *open storage* dapat diterapkan di Rumah Informasi Prasejarah Calio dengan berbagai pertimbangan. *Pertama*; pada awal pendiriannya, bangunan ini difungsikan untuk menyimpan temuan hasil penelitian yang selanjutnya dikomunikasikan kepada masyarakat. Diperlukan sebuah konsep yang menghubungkan antara hasil penelitian dengan komunikasi kepada masyarakat. *Kedua*; keterbatasan ruang, sehingga cukup banyak koleksi yang tidak *terdisplay*. Dengan menerapkan konsep *open storage*, koleksi dapat *terdisplay* dengan ruang terbatas tanpa label interpretatif. *Ketiga*; sejak pengaturan *display* pada tahun 1995, belum pernah dilakukan perbaikan. Dengan penerapan *open storage* yang tidak memakan biaya besar, ruang pameran dan satu ruang lainnya dapat direvitalisasi.

Daftar Pustaka

- Access. *Derby Museum Custom Display Case*. [Online]. Tersedia: <https://www.accessdisplays.co.uk/portfolio-item/derby-museum> (21 Oktober 2019)
- Apollo the International Art Magazine. *Open the stores: conservation, collections and the museum of the future*. [Online]. Tersedia: <https://www.apollo-magazine.com/conservation-accessible-stores-museum-future> (21 Oktober 2019)
- Balai Pelestarian Cagar Budaya Sulawesi Selatan. (2016). *Kajian Pelestarian Situs-Situs Paleolitik Lembah Walanae Kabupaten Soppeng Provinsi Sulawesi Selatan*. Makassar: tidak diterbitkan.
- Balai Pelestarian Cagar Budaya Sulawesi Selatan. (2017). *Kajian Pelindungan Cagar Budaya Kawasan Lembah Walanae Kabupaten Soppeng Provinsi Sulawesi Selatan*. Makassar: tidak diterbitkan.
- Balai Pelestarian Cagar Budaya Sulawesi Selatan. (2019). *Studi Teknis Pengembangan Museum Prasejarah Calio*. Makassar: tidak diterbitkan.
- Dezeen. Inside award winner: V&A Ceramics Study Galleries by OPERA Amsterdam. [Online]. Tersedia: <https://www.dezeen.com/2011/11/02/inside-award-winner-va-ceramics-study-galleries-by-opera-amsterdam/>
- Fernandez, Isabel Maria Garcia dkk. *Making the Museum Visible: Reinventing a veterinary museum*. [Online]. Tersedia: <https://www.researchgate.net/publication/318522054/> (15 Oktober 2019)
- Hilberry, John. D dan Weinberg, Susan. K. (2005). "Museum Collection Storage" dalam *Care of Collection*. London and New York: Routledge.
- Institute of Museum Ethics. Museum Ethics Q & A: Open Storage. [Online]. Tersedia: <http://www.museumethics.org/2009/09/open-storage/> (21 Oktober 2019).
- Johns Hopkins Archaeological Museum. *Archival Housing for Objects Johns Hopkins Archaeological Museum*. [Online]. Tersedia: (21 Oktober 2019).
- Lestari, Dian Novita. (2013). *Kajian Visible Storage: Studi Kasus di Museum Nasional. Tesis pada Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia*: tidak diterbitkan.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 tahun 2015 tentang Museum.
- Peraturan Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 28 tahun 2002 tentang Bangunan Gedung
- Smithsonian.com. The Story Behind Those Jaw-Dropping Photos of the Collections at the Natural History Museum. [Online]. Tersedia: (21 Oktober 2019).
- The British Museum. *A Library Fit for a King*. [Online]. Tersedia: <https://blog.britishmuseum.org/a-library-fit-for-a-king> (21 Oktober 2019).
- Tim Konservasi dan Tata Pamer Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran (2017). Laporan Kegiatan Pendataan dan Konservasi di Situs Paleolitik Lembah Walenna. Solo: Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran.



Karakteristik Situs Dan Nilai Penting Tinggalan Budaya Seko Kabupaten Luwu Utara Provinsi Sulawesi Selatan

(Nswadi)

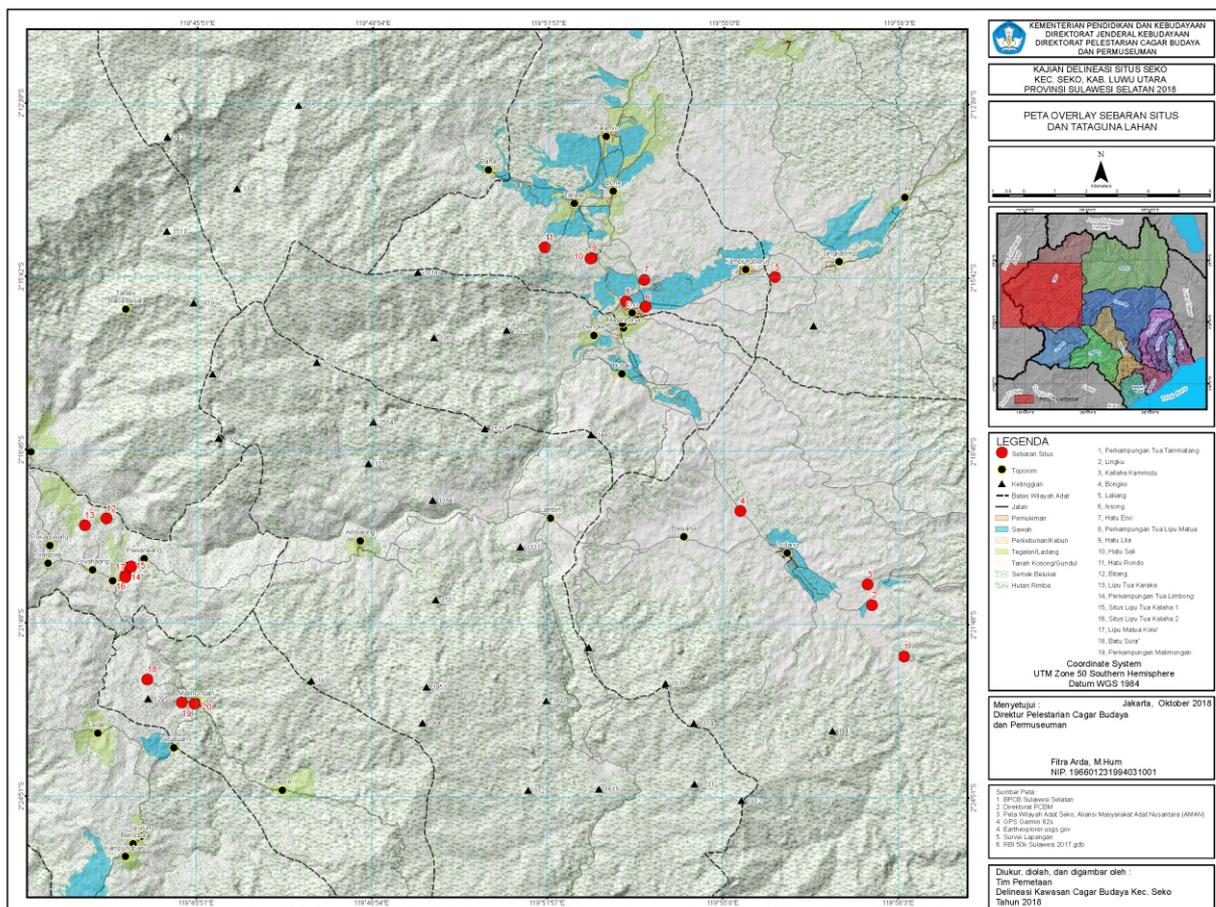
Balai Pelestarian Cagar Budaya Sulawesi Selatan

A. Pendahuluan

Warisan sejarah dan budaya yang selanjutnya disebut Cagar Budaya, merupakan kekayaan bangsa masa lalu mempunyai arti sangat penting bagi pembangunan bangsa ke depan. Cagar Budaya yang memiliki nilai budaya tinggi, di samping menjadi kebanggaan juga menjadi sumber pembentukan karakter bangsa dan budi pekerti bangsa sehingga perlu dilestarikan. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya, pelestarian adalah upaya dinamis untuk mempertahankan keberadaan cagar budaya dan nilainya dengan cara melindungi, mengembangkan dan mememanfaatkannya.

Dibandingkan dengan negara lain, Indonesia memiliki potensi warisan budaya dari berbagai babakan sejarah, salah satunya adalah Seko, wilayah ini merupakan salah satu kecamatan yang berada di bagian paling utara dan barat (barat laut) Kabupaten Luwu Utara Provinsi Sulawesi Selatan. Wilayah Kecamatan Seko berbatasan dengan Kecamatan Rampi, Masamba, dan Sabbang di sebelah timur, Kecamatan Limbong di selatan, dan Kecamatan Kalumpang Kabupaten Mamuju Provinsi Sulawesi Barat di

sebelah barat. Terdiri atas 12 Desa menempati bagian tengah dataran Pulau Sulawesi, meliputi dataran lembah di bagian tengah yang kelilingi pegunungan. Wilayah kecamatan ini secara astronomis menempati koordinat antara 1° 58' 14" - 2° 29' 7" LS dan 119° 32' 33" - 120° 3' 44" BT, dengan ketinggian antara 1.113-1.485 meter di atas permukaan laut. Selain lanskap budaya mengalitik, Seko juga terkenal dengan potensi sumberdaya alam serta tanah yang subur menghasilkan produk pertanian yang unggul seperti kopi dan beras.



**Gambar 1. Peta sebaran situs di wilayah Seko overlay tata guna lahan
(sumber: Lap. Delineasi Situs Seko Kab. Luwu Utara Prov. Sulawesi Selatan Tahun 2019).**

Berdasarkan hasil penelitian dan kegiatan pelestarian di wilayah ini baik yang dilakukan oleh Balai Arkeologi Sulawesi Selatan maupun Balai Pelestarian Cagar Budaya Sulawesi Selatan, diperoleh data awal potensi situs cagar budaya di Seko yaitu sebanyak 32 objek yang tersebar di wilayah Seko Padang, Seko Tengah, dan Seko Lemo. Namun dalam penjelasan tentang karakteristik situs, hanya mengambil 16 situs yang diharapkan dapat menggambarkan karakter situs di wilayah Seko.

Situs-situs tersebut antara lain: Situs Issong, Situs Laliang, Situs Perkampungan Tua Lipu Matua, Situs Hatu Eno, Situs Bongko, Situs Bata, Situs Kalaha Kalamutu, Situs Lipu Tua Karaka, Situs Perkampungan Tua Limbong, Situs Lipu Tua Kalaha 1 dan 2, Situs Lingku, Situs Hatu Rondo, Situs Bitang, Situs Lipu Matua Kote, Situs Batu Sura, Situs Perkampungan Tua Kariango, (Anonim, 2018).

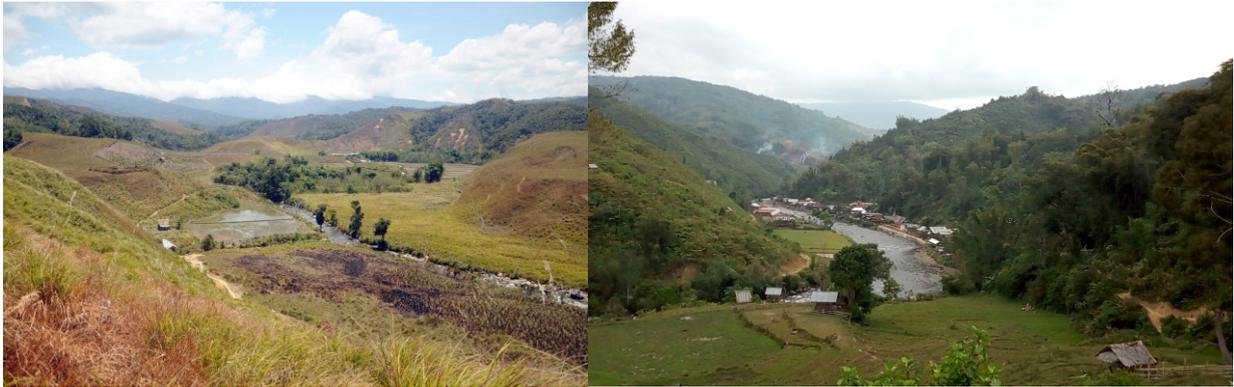


Foto 1. Lanskap wilayah Seko Kab. Luwu Utara



Foto 2. Berbagai temuan arkeologis pada Situs di wilayah Seko (dari kiri-kanan: Issong batu, hatu lila, umpak batu dan batu menhir: Sumber: BPCB Sul-Sel)



Foto 3. Temuan Batu dakon, ceruk penguburan, batu sura, dan peti kubur. (dari kiri-kanan. Sumber: BPCB Sul-Sel)

Dari keberadaan situs tersebut di atas, dapat memberikan informasi tentang karakteristik situs dan temuannya pada 16 situs yang ada serta akan diperoleh nilai penting situs dan kawasannya yang akan digunakan dalam upaya dan langkah pelestarian situs ke depannya, akan diuraikan sebagai berikut:

B. Karakteristik Situs dan Tinggalannya

Dari berbagai hasil penelitian dasar maupun penelitian terapan yang dilakukan oleh peneliti dan pelestari pada situs-situs di wilayah budaya Seko, diperoleh data yang kemudian akan digunakan untuk mengidentifikasi karakter situs dan kawasannya (baik yang terkait dengan jenis tinggalan dan keletakannya).

Tabel 1. Situs dan Tinggalannya

No	Nama Situs	Keletakan	M.dpl	Tinggalannya
1	Situs Issong	Perbukitan dan Sungai Betue	1097 dan 1116	Issong (Kalamba), dan Fragmen Tembikar,
2	Situs Laliang	Perbukitan dan Areal Persawahan	1.111	Batu Monolit, Tungku, dan Sebaran tembikar
3	Situs Perkampungan Tua Lipua Matua	Perbukitan	1.135	Umpak batu, Hatu Hila, dan Batu dakon
4	Situs Hatu Eno	Dataran Rendah	1.100	Hatu Eno (batu kalung) dan dakon
5	Situs Bongko	Perbukitan	1.178	Sebaran fragmen tembikar, umpak batu dan benteng tanah
6	Situs Bata	Dataran rendah	1.118	Menhir
7	Situs Kalaha Kamutu	Tepi Sungai dan Perbukitan	1.175	Batu dakon, ditemukan sebaran fragmen tembikar
8	Situs Lipu Tua Karaka	Perbukitan	1.092	Umpak batu dan batu monolit
9	Situs Perkampungan Tua Limbong	Perbukitan	1.108	Temuan 105 umpak batu
10	Situs Lipu Tua Kalaha 1 dan 2	Perbukitan	1.110	Umpak-umpak batu
11	Situs Lingku	Perbukitan	1.180	Altar batu dan fragmen tembikar
12	Situs Hatu Rondo		906	Batu bergores dengan puluhan jumlah gambar.
13	Situs Bitang	Kaki Bukit	974	Temuan Peti kubur kayu (erong) 4, tulang belulang manusia, dan 4 buah tempayan yang masih relatif utuh, serta beberapa framen tembikar
14	Situs Lipu Matua Kote	Puncak Bukit	1.221 - 1218	Temuan umpak batu 15 buah
15	Situs Batu Sura	Perbukitan	1.114	Temuan batu bergores yang memiliki 13 jenis ukiran.
16	Situs Perkampungan Tradisional Kariango	Tepi Sungai Uro	1.086	Temuan 10 banua batang dan menhir

Sumber: Hasil Survei Balai Arkeologi makassar Tahun 2015 dan Hasil Survei Balai Pelestarian Cagar Budaya Tahun 2014, 2015 dan Hasil Delineasi Situs Seko Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman tahun 2018.

1. Karakteristik Situs dan Indikasi Temuan Arkeologis

Data hasil penelitian arkeologis di wilayah Seko oleh Balai Arkeologi Makassar Tahun 2015 dan Hasil Survei Penyelamatan Balai Pelestarian Cagar Budaya Makassar tahun 2014-2015, menunjukkan bahwa temuan dari situs-situs memiliki indikasi adanya tradisi megalitik, adanya sistem penguburan dalam wadah, adanya indikasi kuat adanya pemukiman kuno dengan ditemukannya temuan arkeologis seperti umpak batu dan sebaran fragmen tembikar, bongkahan *Boulder* batu (yang kemudian disebut oleh masyarakat sebagai *hatu eno* atau batu kalung), benteng tanah, batu dakon, batu bergores, Kalamba (*issong*). Akan diuraikan sebagai berikut:

- Menhir, Di wilayah Seko, temuan menhir ditemukan di Situs Hatu Eno, Lipu matua, Bongko, Laliang, dan Bata Tampaknya menhir ini berhubungan dengan pemujaan arwah leluhur, dengan menyimpan bekal berupa kepala musuh dari hasil peperangan, Menhir kategori lain, Menhir seperti ini cukup banyak ditemukan, seperti di Situs Lipu Matua, Bongko, Laliang, dan Lipuang Matua. Menhir ini difungsikan sebagai umpak rumah dan ditemukan di beberapa situs yang menunjukkan adanya indikasi permukiman.
- Batu dakon ditemukan di Situs Hatu Eno dan Situs Tamarante (Kalaha Kammmutu), Batu Dakon biasanya difungsikan sebagai tempat saji atau sistem penanggalan untuk menghitung masa panen. Kompleks penguburan dengan bentuk nisan dari batu monolit ditemukan di Situs Lipu Matua dan Situs Tamarante. Kompleks makam di kedua situs tersebut menunjukkan bahwa adanya indikasi permukiman di sekitar tersebut.
- Temuan kalamba ini cukup menarik karena baru pertama kali ditemukan di wilayah seko, Sulawesi Selatan. Temuan Kalamba di wilayah Kepulauan Sulawesi hanya ditemukan di wilayah Sulawesi tengah yaitu Kalamba-kalamba tersebut diduga difungsikan sebagai wadah penguburan.
- Fragmen tembikar cukup padat hanya ditemukan di Situs Issong, Lipu Matua, Bongko, dan Lipuang Matua. Indikasi fragmen tembikar yang cukup padat menunjukkan bahwa situs-situs tersebut merupakan situs-situs permukiman (Anonim, 2015:30-31)

- Bentuk-bentuk peninggalan arkeologi di wilayah Seko terlihat berbeda dengan bentuk-bentuk peninggalan arkeologi yang ada di wilayah Rampi. Tidak ditemukan adanya temuan arca menhir di wilayah Seko seperti yang ditemukan di wilayah Rampi. Temuan kalamba yang ditemukan di wilayah Seko juga tidak ditemukan di wilayah Rampi (Anonim, 2015: 32).

2. Karakteristik Topografi dan Keletakan Situs

- Berdasarkan data keberadaan situs berada dekat dengan sumber air, ini dibuktikan dengan keletakan situs yang rata-rata berada di sepanjang Daerah Aliran Sungai (DAS) Karama (penamaan lokal seperti Sungai Betue, Sungai Kasummong, Sungai Uro, dan anak sungai dari sungai tersebut.
- Berada pada ketinggian antara 1095 sampai dengan 1165 dari permukaan air laut (M.dpl), dimana situs yang berada di daerah dataran rendah atau berada Lembah pengunungan Seko seperti Situs Hatu Eno, Situs Issong dan Situs Laliang yang berada pada ketinggian 109-1097 M.dpl sedangkan situs yang memiliki ketinggian tertinggi adalah Situs Bongko dan Situs Tamarante (Kalaha Kammutu) dengan ketinggian 1164-1165 M.dpl.
- Tersebar di area dataran rendah (lembah) yang menempati areal permukiman, areal pertanian seperti sawah, kaki, lereng sampai puncak-puncak bukit baik yang menempati areal perkebunan, hutan maupun padang savana.
- Kondisi wilayah budaya secara geografis berupa lembah dengan aliran sungai besar yang membelah pegunungan dan mengalir lembah-lembah;
- Pola situs yang berkembang di Seko banyak ditemukan di sepanjang aliran sungai, baik sungai utama maupun anak yaitu Sungai Uro dan Sungai Betue (Fakhri, 2016: 28).

C. Nilai Penting Situs dan Kawasannya

Panduan penilaian nilai penting cagar budaya sudah sangat banyak dikemukakan oleh para ahli. Diantaranya Pearson dan Sullivan (1995) yang menguraikan lima unsur nilai penting, yaitu nilai estetis, arsitektural, sejarah, ilmu pengetahuan, dan sosial (Pearson dan Sullivan, 1995: 133-153).

Mason (2002) membagi dua kategori utama, yaitu nilai sosio-kultural yang terdiri dari sejarah, budaya/simbolik, sosial spiritual/religi dan estetika; dan nilai ekonomi yang terdiri dari nilai guna (nilai pasar) dan nilai non-guna (nilai non-pasar yaitu nilai eksistensi dan nilai warisan) (Mason, 2002:10). Timothy Darvill (1995), membagi nilai penting menjadi delapan kriteria, yaitu, nilai penting penelitian ilmiah (*scientific research*), daya cipta seni (*creative arts*), pendidikan (*education*), rekreasi dan kepariwisataan (*recreation and tourism*), representasi simbolik (*symbolic representation*), legitimasi tindakan (*legitimation of action*), integrasi dan solidaritas sosial, (*social solidarity and integration*), serta manfaat ekonomis (*money and economic gain*) (Darvill, 1995: 44-55). Tanurdjo (2004) kemudian mencoba merangkum beberapa pendapat ahli seperti misalnya McGimsey dan Davis (1977), Schiffer dan House (1977), Scovill (1977), Lipe (1977), Schiffer dan Gummerman (1977), Yencken (1981), Bowdler (1977), Pearson dan Sullivan (1995), dengan menjadikan acuan utama Undang Undang Nomor 5 Tahun 1992 Tentang Benda Cagar Budaya sebagai kerangka besarnya, yaitu nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan. Ketiga unsur tersebut, oleh Tanudirdjo kemudian dielaborasi lagi menjadi unsur-unsur yang lebih rinci dan dapat diterapkan. Kemudian agar lebih mudah diterapkan, pada setiap unsur diberi pertanyaan-pertanyaan atau topik-topik sebagai pengejawantahan dari unsur-unsur nilai penting. Tidak lupa juga Tanudirdjo menekankan bahwa acuan tersebut tidak dapat dipergunakan sepanjang masa, sehingga perlu dilakukan revisi dan evaluasi untuk menyesuaikan dengan tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta masanya. Berikut tabel risalah unsur nilai penting sumberdaya budaya versi Tanudirdjo:

Tabel 2. Kriteria Nilai Penting dan Penjelasannya

	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
A	Berkaitan erat dengan peristiwa (event) penting yang terjadi pada masa prasejarah maupun sejarah
B	Berkaitan erat dengan tokoh-tokoh sejarah atau merupakaninggalan/karya tokoh terkemuka (master) dalam bidang tertentu
C	Berkaitan erat dengan tahap perkembangan yang menentukan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, atau mewakili salah satu tahapan penting tersebut, a.l. penemuan baru, munculnya ragam (style) baru, penerapan teknologi baru,

D	Berkaitan erat dengan tahap perkembangan suatu kehidupan tertentu atau tinggalan yang mewakili salah satu tahapan tersebut (misalnya, pasang-surut kehidupan ekonomi, sosial, politik)
2. Nilai penting Ilmu Pengetahuan : apabila sumberdaya budaya itu mempunyai potensi untuk diteliti lebih lanjut dalam rangka menjawab masalah-masalah dalam bidang keilmuan tertentu	
A	Arkeologi mendeskripsikan, menjelaskan dan menjawab masalah-masalah yang berkaitan dengan peristiwa atau proses-proses budaya di masa lampau, termasuk di dalamnya pengujian teori, metode, dan teknik tertentu di bidang ini
B	Antropologi , untuk mengkaji prinsip-prinsip umum dalam bidang ini, khususnya proses-proses perubahan budaya dalam jangka waktu yang panjang dan proses adaptasi ekologi, termasuk di dalamnya evolusi ragawi (biological evolution dan palaeoantropologi)
C	Ilmu-ilmu Sosial , untuk mengkaji prinsip-prinsip umum dalam bidang ilmu sosial humaniora, terutama yang berkaitan dengan interaksi sosial, struktur sosial, kekuasaan dan politik, dan proses-proses sosial lainnya.
D	Arsitektur dan Teknik Sipil , untuk mengkaji prinsip-prinsip umum dalam bidang seni bangun, rancang bangun, dan susunan (kontruksi) bangunan, termasuk kajian penggunaan bahan dan ketrampilan merancang, atau merupakan hasil penerapan teknologi dan materi baru pada masa dibangun.
E	Ilmu-ilmu Kebumian , untuk mengkaji prinsip-prinsip umum dalam ilmu kebumian (geologi, geomorfologi, geografi, geodesi), atau menjadi bukti peristiwa-peristiwa alam yang dikaji dalam bidang ilmu ini.
F	Ilmu-ilmu lain , mengandung informasi yang sangat khusus bagi kajian ilmu-ilmu tertentu yang belum disebutkan di atas. (Kriteria ini dimasukkan untuk mengakomodasi kemungkinan sumberdaya budaya mengandung informasi untuk ilmu yang biasanya tidak bersinggungan sama sekali dengan masa lampau, sehingga bersifat prediktif)
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	
A	Etnik , dapat memberikan pemahaman latarbelakang kehidupan sosial, sistem kepercayaan, dan mitologi yang semuanya merupakan jati diri suatu bangsa atau komunitas tertentu, merupakan bagian dari jati diri suatu bangsa atau komunitas tertentu

B	Estetik , mempunyai kandungan unsur-unsur keindahan baik yang terkait dengan seni rupa, seni hias, seni bangun, seni suara maupun bentuk-bentuk kesenian lain, termasuk juga keserasian antara bentang alam dan karya budaya (saujana budaya); menjadi sumber ilham yang penting untuk menghasilkan karya-karya budaya di masa kini dan mendatang
C	Publik , berpotensi untuk dikembangkan sebagai sarana pendidikan masyarakat tentang masa lampau dan cara penelitiannya, menyadarkan tentang keberadaan manusia sekarang; berpotensi atau telah menjadi fasilitas rekreasi; dan berpotensi atau telah menjadi sumberdaya yang dapat menambah penghasilan masyarakat, a.l lewat kepariwisataan.

Sumber: Tanudirjo (2004)

Pada tataran legalitas, terutama tingkat nasional, nilai-nilai penting sebuah sumberdaya budaya tertuang dalam Undang Undang Nomor 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya, khususnya pada Bab I Ketentuan Umum Pasal 1 ayat (1) yang memuat defenisi Cagar Budaya yang perlu dilestarikan karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, serta kebudayaan. Nilai penting menurut ahli, sebagaimana yang telah diuraikan di atas, kemudian dipadukan dengan nilai penting versi Undang Undang Nomor 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya, serta memperhatikan kondisi kekinian (*existing condition*) situs, akan dijadikan dasar dalam menentukan kandungan nilai penting pada situs-situs yang berada di kawasan Kecamatan Seko, Kabupaten Luwu Utara. Nilai penting yang diuraikan pada bagian ini, tidak hanya bersumber dariinggalan budaya material, namun dipadukan dengan potensi nilai adat istiadat, pola hidup dan kondisi fisik lingkungan Seko secara umum.

1. Nilai Penting Sejarah

Hingga saat ini belum ada penelitian yang dilakukan secara komprehensif untuk menempatkan Seko dalam lintasan sejarah menggunakan pertanggalan pasti (*absolut dating*). Penelitian yang dilakukan hingga saat ini baru sebatas eksplorasi dan survei oleh peneliti dari Balai Arkeologi (Balar) Makassar, Balai Pelestarian Cagar Budaya (BPCB) Makassar, dan penjajagan oleh kalangan akademisi dari Jurusan Arkeologi Universitas Hasanuddin. Namun melihat potensi temuan arkeologis seperti yang dilaporkan hasil survei Balar dan BPCB Makassar, ada indikasi kawasan Seko ini penting dalam konteks periodisasi prasejarah yang dimulai dari periode neolitik akhir hingga megalitik

(paleometalik). Temuan-temuan arkeologis berbahan batu berdimensi besar seperti kubur batu atau kalamba di situs *Isong* dan menhir (Hatu Lila) di situs Lipu Matua, memperkuat dugaan ini.

Model penguburan menggunakan wadah dari tembikar berbentuk tempayan yang ditemukan di lokasi pembangunan kompleks Kantor Camat Seko serta penguburan menggunakan wadah peti kayu di Bitang, memperkuat asumsi rentang periodisasi neolitik hingga megalitik di kawasan ini. Belum lagi bila melihat potensi arsitektur kuno yang tergores di Situs Hatu Rondo yang memperlihatkan secara mendetail penggambaran bentuk rumah tradisional *Banua Batang*, dimana ciri khas Banua Batang ini adalah penggunaan batang kayu utuh/gelondongan untuk mengikat tiang di atasnya. Penggunaan batang ini juga memiliki kemiripan dengan *Tambi* yang penggunaannya sangat luas, mencakup Wilayah Rampi, Kawasan Lembah Bada dan Besoa di Sulawesi Tengah di bagian utara. Sedangkan di bagian barat arsitektur serupa dikenal juga dengan banua batang di Kalumpang (Kab. Mamuju), serta *Banua Sura* di Kab. Mamasa dan *Tongkonan* di Wilayah Toraja (Kab. Tana Toraja dan Kab. Toraja Utara) di bagian selatan, memperlihatkan pola arsitektur yang mirip. Tentu saja asumsi-asumsi tersebut perlu pembuktian melalui serangkaian penelitian yang komprehensif untuk bisa mengungkap peran wilayah Seko dan sekitarnya pada masa lalu dalam rentang waktu yang akurat.

2. Nilai Penting Ilmu Pengetahuan

Sesuai dengan kandungan nilai penting bagi ilmu pengetahuan menurut Tanudirdjo (2004) bahwa cagar budaya juga selayaknya memiliki potensi untuk menjawab permasalahan keilmuan secara umum. Seko dan sekitarnya sangat penting untuk menjawab permasalahan kawasan budaya melalui tinggalan arkeologi di sekitar jazirah tengah Sulawesi, terutama untuk menelusuri persebaran kebudayaan megalitik berupa arca dan wadah kubur batu (kalamba). Penemuan sebuah kubur batu yang oleh masyarakat Seko sebut sebagai "Isong", menempatkan Seko sebagai bagian dari persebaran kebudayaan megalitik atau tradisi penguburan menggunakan wadah batu besar yang dibentuk, yang persebarannya awalnya hanya dikenal di sekitar lembah Bada, Besoa dan Napu, Sulawesi Tengah. Tinggalan lain seperti Hatu Lila atau menhir di situs

Lipu Matua, batu bergores di situs Hatu Rondo dan Batu Sura', umpak batu di situs Lipu Matua dan Buntu, situs penguburan Bitang, serta batu berlubang (dakon?) di situs Hatu Eno, dapat menjadi objek kajian arkeologi dalam menjawab peran Seko dalam tataran kawasan kebudayaan atau tradisi megalitik yang berkembang di sekitarnya.

Arsitektur rumah tradisional, Banua Batang, yang memiliki kemiripan dengan rumah-rumah tradisional di wilayah Bada, Rampi, Mamasa dan Kalumpang, yang dikenal sebagai Banua Tambi, menjadi potensi kajian bagi disiplin ilmu arsitektur. Baik itu kajian bentuk arsitekturalnya itu sendiri, pola penempatan, penataan lingkungan mikro, serta pola penataan pemukiman tradisionalnya. Termasuk bagaimana pola persebarannya dan daerah mana yang mengembangkannya terlebih dahulu kemudian menyebarkannya ke daerah lain. Pola hidup masyarakat Seko juga menarik dijadikan kajian oleh ilmu antropologi. Mengingat masyarakat Seko, hingga saat ini masih memegang teguh tatanan adat yang terefleksikan, salah satunya, melalui struktur lembaga adat yang dipimpin oleh *Tobara'*, *Tokei* dan *Tomakaka*. Perbedaan nama pemimpin adat tersebut memperlihatkan perbedaan pengaruh atau asal usul komunitas adat Seko yang menggunakannya. Dimana *Tobara'* dianggap sebagai gelar pemimpin adat yang berasal dari Seko sendiri, sedangkan *Tokei* merupakan penamaan yang berasal dari wilayah utara (Rampi dan Bada), dan *Tomakaka* berasal dari wilayah Rongkong dan Baebunta di timur. Kompleksitas juga terlihat dalam bahasa yang digunakan sehari-hari. Masyarakat Seko juga mengembangkan bahasa yang mereka sebut sebagai *Bahasa Seko*, namun dilain sisi, mereka juga mahir atau menjadikan *Bahasa Tae'*, salah satu rumpun Bahasa Toraja, sebagai bahasa sehari-hari. Hal ini berpotensi menjadi bahan kajian variasi bahasa lokal bagi disiplin ilmu filologi.

3. Nilai penting Pendidikan

Nilai penting pendidikan yang dimaksud disini adalah bagaimana Seko dengan kekayaan budaya bendawi dan non bendawi serta kekhasan kondisi fisik lingkungannya, dapat menjadi bahan pembelajaran tentang bagaimana manusia dapat beradaptasi dan menghasilkan produk budaya dari hasil adaptasi tersebut. Proses dan hasil adaptif tersebut yang bila dikaji dan digunakan sebagai bahan pelajaran untuk pendidikan, terutama bagi kalangan pelajar atau generasi muda, minimal dapat menambah apresiasi mereka nantinya atas pencapaian kebudayaan leluhur

mereka. Harapan lebih jauh ke depan, generasi saat ini dapat menjadikannya bagian dari jati diri mereka dan menjadikan kearifan-kearifan leluhur sebagai pedoman hidup terutama menghadapi perkembangan peradaban yang tidak menentu. Pendirian pemukiman kuno yang selalu berada di tempat ketinggian dan tidak jauh dari sumber mata air atau sungai, dianggap sebagai salah satu strategi adaptif yang dikembangkan leluhur orang Seko untuk bertahan dari serangan musuh. Posisi rumah yang berada di ketinggian atau punggung bukit dianggap ideal untuk memantau kehadiran musuh dibanding pada area yang rendah, sementara kedekatan dengan sumber air kaitannya sebagai penunjang kehidupan sehari-hari.

4. Nilai Penting Agama

Model penguburan menggunakan wadah, baik itu kayu (erong), tempayan, maupun batu (kalamba), merupakan refleksi sistem religi yang telah dianut oleh leluhur masyarakat Seko sebelum masuknya agama Samawi, baik Kristen maupun Islam. Model penguburan menggunakan wadah kayu kemudian diletakkan di ceruk (situs Bitang) yang dikenal sebagai erong/duni identik dengan model penguburan masyarakat Toraja yang dianggap bagian dari tradisi megalitik yang menganut kepercayaan animisme. Penguburan menggunakan batu (kalamba) yang ditemukan di situs Isong, memiliki kemiripan atau mungkin bagian dari persebaran kubur batu yang banyak ditemukan di lembah Bada, Besoa dan Napu hingga Rampi di utara Seko. Penguburan menggunakan tempayan, meskipun baru satu lokasi yang ditemukan di belakang kantor Camat Seko yang baru, itupun telah hancur tergusur oleh pembangunan kantor camat baru, memiliki kesamaan model penguburan menggunakan tempayan yang ditemukan di Kalumpang (Mamuju, Sulbar) dan Takalar (Sulsel), yang berasal dari masa neolitik akhir.

5. Nilai Penting Kebudayaan

Produk budaya baik itu berupa budaya bendawi maupun non bendawi yang ditemukan di wilayah Seko, tidak dapat dipisahkan—dalam konteks pengaruh dan jalur distribusi—dengan kawasan Kalumpang, Toraja, Mamasa di bagian barat, Rongkong dan Baebunta (Kerajaan Luwu) di timur, serta Rampi, Bada, Beso dan Napu di bagian utara. Kemiripan tinggalan arkeologi dan produk arsitektural yang berkembang dan ditemukan di Seko dengan daerah-daerah tersebut, tampaknya berperan besar dalam mewarnai kebudayaan material Seko sejak dahulu sampai saat ini. Hal ini kemudian dapat

menjadikan Seko penting dalam upaya menelusuri jalur distribusi dan tahapan perkembangan kebudayaan sejak periode prasejarah hingga sejarah, dalam lingkup yang lebih luas atau skala regional.

Kondisi topografi yang unik, berupa lembah dengan perbukitan gelombang lemah dan padang savananya serta dikelilingi gunung dengan ketinggian mencapai 1800-an mdpl—sebagai area bermukim, dapat menjadi kajian ilmu geologi tentang proses pembentukan kawasan Seko pada masa lalu. Bukti-bukti aktivitas gunung berapi pada masa lalu tampak pada banyaknya boulder dan bongkah batuan vulkanik berukuran besar yang ditemukan di kawasan ini, sebagai bagian dari sisa letusan gunung berapi di masa lalu. Potensi keanekaragaman hayati, terutama fauna endemik Sulawesi, seperti Anoa misalnya, yang masih ditemukan pada beberapa bagian wilayah Seko dan Rampi, dapat menjadi kajian bagi disiplin ilmu biologi. Ilmu pertanian juga dapat menjadikan beras jenis “Tarone” yang menjadi andalan beras dari wilayah Seko sebagai bahan kajiannya, terutama untuk menghasilkan varietas baru yang masa panennya lebih singkat dari 6-8 bulan.

D. Penutup

Wilayah Seko memiliki tinggalan arkeologis yang cukup beragam mulai dengan ditemukannya Kalamba (*issong*), batu bergores, umpak-umpak batu, batu monolit, sebaran fragmen tembikar, dakon, erong (peti kubur kayu), rumah adat/rumah tradisional (*banua batang*), dari adanya tersebut memberikan indikasi yang kuat adanya sistem permukiman berkelompok dalam suatu komunitas, sistem penguburan, sistem pemujaan dan penghargaan pada arwah leluhur.

Adanya tradisi berlanjut dalam masyarakat adat Seko dalam menjaga warisan budaya merupakan langkah maju dalam upaya melestarikan budaya Seko, hal ini kemudian juga merupakan langkah perlindungan dari masyarakat sebagai pemilik syah dari kebudayaannya disamping itu, perlindungan situs dari instansi terkait merupakan bentuk pendukung dari pemerintah dalam upaya pelestarian Situs Cagar Budaya.

Dengan adanya analisis tentang karakteristik situs dan pendugaan nilai penting situs yang berada wilayah Seko, merupakan langkah awal dalam upaya pengembangan dan pemanfaatan Situs Cagar Budaya dalam upaya untuk peningkatan kesejahteraan masyarakat di masa akan datang.

Daftar Pustaka

- Anonim, 2013. Survei Penyelamatan Situs-Situs Neolitik di Aliran Sungai Karama-Kalumpang Kabupaten Mamuju Provinsi Sulawesi Selatan, Balai Pelestarian Cagar Budaya Makassar (Tidak terbit);
- _____, 2014. Survei Penyelamatan Situs-Situs Cagar Budaya di Kecamatan Rampi Kabupaten Luwu Utara Provinsi Sulawesi Selatan, Balai Pelestarian Cagar Budaya Makassar (Tidak terbit);
- _____, 2015. Survei Penyelamatan Situs-Situs Cagar Budaya di Kecamatan Seko Kabupaten Luwu Utara Provinsi Sulawesi Selatan, Balai Pelestarian Cagar Budaya Makassar (Tidak terbit);
- _____, 2015. Survei Awal di Kecamatan Seko Kabupaten Luwu Utara Provinsi Sulawesi Selatan, Balai Arkeologi Makassar Makassar (Tidak terbit);
- _____, 2018. Delineasi Situs Seko Kecamatan Seko Kabupaten Luwu Utara Provinsi Sulawesi Selatan. Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Tidak terbit);
- Darvill, Timothy. 1995. Value System in Archaeology. Dalam *Managing Archaeology*. Malcom A. Copper dkk (ed.). London and New York: Routledge. Hal. 40-50.
- Fakhri, 2016. Situs Rampi: Masa Persebaran Arca Menhir dan Hubungannya dengan Situs Terdekat. *Jurnal Walennae* Vol. 14, No. 1. Balai Arkeologi Sulawesi Selatan.
- Mason, Randall. 2002. Assessing Values in Conservation Planning: Methodological Issues and Choices. Dalam Marta de la Torre (ed.). *Assessing the Values of Cultural Heritage Research Report*. The Getty Conservation Institute, Los Angeles, hlm. 5-27.
- Pearson, M. dan S. Sullivan. 1995. *Looking After Heritage Places* (Digital Edition). Melbourne: Melbourne University Press.
- Tanudirdjo, Daud Aris. 2004. *Penetapan Nilai Penting Dalam Pengelolaan Benda Cagar Budaya*, disampaikan dalam Rapat Penyusunan Standardisasi Kriteria (Pembobotan) Bangunan Cagar Budaya di Rumah Joglo Rempoa, Ciputat, Jakarta, 26-28 Mei 2004.
- Yadi Mulyadi. 2015. "Zonasi dan Delineasi: Upaya Penataan Ruang Situs dan Kawasan dalam Rangka Pelestarian Cagar Budaya" dalam *Buletin Umulolo* Volume 1, 2015. Balai Pelestarian Cagar Budaya Gorontalo
- Undang Undang Nomor 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya. Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.



Nilai Penting Lukisan Dinding Gua Pulau Muna, Sulawesi Tenggara

*(Muhammad Tang)
Balai Pelestarian Cagar Budaya Sulawesi Selatan
(Muhammad Nur)
Departemen Arkeologi Universitas Hasanuddin*

Pendahuluan

Desa Liang Kabori secara administratif merupakan salah satu dari 11 Desa yang terletak di Kecamatan Lohia Kabupaten Muna, Sulawesi Tenggara. Desa ini terletak di $4^{\circ}52'42.46''S$ dan $122^{\circ}40'54.99''E$ dengan luas wilayah $4,20 \text{ km}^2$.

Sebagian besar topografi wilayah desa ini terdiri dari kawasan perbukitan batu kapur (karst) tunggal atau bukit kapur dengan hutan tanaman rendah berupa alang-alang dan pepohonan berdiameter kecil. Di kawasan ini, pohon-pohon tidak bisa tumbuh hingga besar karena tiap periode tertentu akan dilakukan pembabatan dan kemudian dibakar dalam rangka pembukaan ladang masyarakat setempat. Mata pencaharian utama masyarakat Desa Liang Kabori adalah peladang berpindah yang memanfaatkan lahan di sekitar bukit karst. Tanaman jenis jagung, kacang atau umbi-umbian menjadi andalan tiap petani meski dominan yang ditanam adalah jagung. Di sekitar pemukiman, masyarakat memberdayakan tanaman jambu mete dan kelapa.

Kondisi lahan di kawasan karst Muna yang cenderung kering sepanjang tahun, menjadi kendala tersendiri sehingga dipilihlah jenis tanaman jangka pendek dan tidak terlalu

tergantung dengan ketersediaan air. Masyarakat Desa Liang Kabori mengandalkan bak-bak penampungan air untuk ketersediaan sumber air mereka, dan pada saat musim kemarau tiba maka mobil-mobil suplier air akan masuk di desa dengan harga pada kisaran Rp150.000 / mobil tangki.

1. Potensi Situs

Hingga saat sekarang, tercatat sebanyak 38 gua yang telah teridentifikasi di kawasan karst Kabupaten Muna. 38 gua tersebut mengandung tinggalan arkeologi berupa lukisan dinding gua atau gambar cadas. Gua yang dimaksud pada dasarnya berkarakter gua, ceruk maupun tebing.



Foto 1 Tampak atas lingkungan Liang Kabori dan Metanduno

Penelusuran referensi mengenai kunjungan dalam rangka penelitian dan pelestarian yang pernah dilakukan di kawasan karst tersebut tercatat dimulai oleh Kosasih pada tahun 1970-1990an sebagai bahan karya ilmiahnya. Kemudian pada tahun 2004-2006, Balai Arkeologi Makassar melakukan survey sekaligus ekskavasi di Gua Pominsa. Beberapa karya ilmiah mahasiswa juga lahir dari hasil penelitian yang dilakukan di kawasan gua prasejarah Muna. Di antaranya skripsi Laode Muhammad Aksa tahun (1991), Asdani (2008), dan Hadi Saputra Wirakusumah (2009). Kemudian bentuk kegiatan pelestarian

yang dilakukan oleh Balai Pelestarian Cagar Budaya Sulawesi Selatan, secara intensif dimulai pada tahun 2004 berupa pendataan cagar budaya yang meliputi gua-gua prasejarah maupun benteng-benteng di pulau Muna. Bentuk kegiatan pelestarian lainnya yang dilaksanakan adalah eksplorasi gua-gua berupa survei. Berdasarkan informasi masyarakat Desa Liang Kabori, bahwa beberapa gua terlihat adanya gambar-gambar yang mirip dengan gambar di Liang Kabori dan Metanduno. Oleh karenanya, survei terhadap keberadaan gua-gua prasejarah di Kabupaten Muna dimulai pada tahun 2016, kemudian dilanjutkan pada tahun 2017 dan terakhir di tahun 2018.

Sedemikian seringnya dilakukan kegiatan penelitian dan pelestarian di kawasan gua-gua prasejarah tersebut hingga akhirnya terpublikasi secara tidak langsung, dan menjadi pemicu positif bagi pengunjung umum yang mungkin penasaran dan mulai berdatangan meski sebatas di Liang Kabori maupun di Liang Metanduno. Berdasarkan penuturan juru pelihara gua-gua tersebut dan dibuktikan dengan isian buku kunjungan, intensitas pengunjung terlihat pada hari libur atau pada akhir pekan.

Menjadi masalah kemudian karena ternyata belum ada kesadaran ataupun pemahaman dari pengunjung bagaimana memperlakukan tinggalan dalam gua-gua tersebut. Keberadaan dari Juru Pelihara situs tersebut tidak menjadi jaminan bahwa pengunjung dapat terkontrol perilaku vandalismenya, apalagi jika tanpa keberadaan juru pelihara tersebut. Perilaku vandalisme lain yang terlihat adalah coretan pada dinding gua, upaya menghapus gambar-gambar gua dan pencopotan stalaktit stalakmit gua untuk keperluan bahan pembuatan nisan. Dan masalah terakhir terkait lingkungan karst adalah peladangan berpindah. Sistem ladang berpindah berupa pembukaan lahan yang dimulai dengan pembakaran lokasi ladang.

Terdapat satu gua yang mengandung gambar manusia bermain layangan, yakni gua Sugipatani. Gua Sugipatani ini berupa rongga kecil yang terletak di puncak sebuah bukit karst dengan arah pandang keliling 360°. Dengan keyakinan masyarakat sekitar bahwa gambar di Sugipatani merupakan manusia bermain layangan, maka bukit karst ini menjadi tempat atraksi bermain layangan hampir tiap tahun bahkan ada yang ingin menjadikannya sebagai even tahunan festival layangan. Sebagaimana diketahui bahwa Muna

mempunyai tradisi lokal bermain layangan yang terkadang diperlombakan. Terdapat satu layangan berukuran cukup besar saat ini tersimpan di Dinas Kebudayaan Pariwisata Kabupaten Muna dengan bahan-bahan tradisional.

2. Analisis Nilai Penting

Tahap penetapan nilai penting menjadi sangat strategis dalam arkeologi karena hasilnya akan menjadi dasar untuk menentukan langkah-langkah yang akan diambil dalam proses pengelolaan selanjutnya (Tanudirjo, 2004: 1). Nilai penting berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya adalah nilai sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan atau kebudayaan.

Bagian ini memuat tiga pembahasan. Pertama adalah lukisan di Pulau Muna dalam konteks lukisan gua dan tebing di Indonesia. Bagian ini dimaksudkan untuk menentukan nilai penting lukisan dinding gua di Pulau Muna dalam konteks lukisan dinding gua dan tebing di Indonesia. Perspektif yang digunakan adalah memandang semua lukisan gua dan tebing sebagai bagian dari sejarah panjang seni lukis di Indonesia.

Pembahasan kedua adalah nilai penting gua yang mengandung lukisan di Pulau Muna untuk peruntukan zonasi. Bagian ini memuat nilai penting setiap gua di Pulau Muna yang mengandung lukisan dengan acuan UU No. 11 Tahun 2010. Dalam peruntukan zonasi, nilai penting ekologi akan menjadi acuan kunci tanpa mengabaikan nilai penting lainnya. Definisi nilai penting ekologi di sini adalah gua dipandang sebagai wadah lukisan yang telah menyatu dengan ekosistem gua. Berdasarkan alasan ekologi inilah zona inti ditentukan.

Pembahasan ketiga adalah pengkategorian nilai penting setiap gua di Pulau Muna ke dalam tiga kategori yaitu nilai penting tinggi, sedang dan rendah. Upaya penentuan nilai penting setiap gua di Pulau Muna dilakukan untuk memudahkan prioritas pelestarian (perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan) di masa mendatang.

1. Nilai Penting Lukisan di Pulau Muna dalam Bingkai Lukisan Dinding Gua Indonesia

Berdasarkan sebarannya, lukisan dinding gua dan tebing di Indonesia dapat dibedakan atas lima kelompok yaitu kelompok lukisan Pulau Sulawesi, Kalimantan, Muna, Maluku, dan Papua. Sebaran data lukisan tersebut lebih banyak terkonsentrasi di wilayah Indonesia bagian timur.

Selain lima kelompok lukisan di atas, lukisan abstrak berwarna merah dengan bentuk non figuratif juga telah ditemukan di Gua Harimau (Pulau Sumatera) pada tahun 2009 tetapi belum dapat disebut sebagai satu kelompok karena hanya berdiri sendiri. Gua Harimau merupakan gua penguburan dengan 78 individu dari dua jenis ras yaitu ras Mongoloid dan ras Australomelanesoid, memiliki rentang umur 3000-1000 tahun yang lalu. Para peneliti berasumsi bahwa pembuatan lukisan Gua Harimau berfungsi sebagai ritus dalam upacara kematian (Oktaviana dan Pindi Setiawan, 2016).

Meskipun lukisan di kelompok Papua jauh lebih banyak, kelompok lukisan gua yang diketahui paling populer di Indonesia adalah dari Pulau Sulawesi. Lokasi penemuannya terkonsentrasi di wilayah Sulawesi bagian selatan, meskipun sebarannya sampai di wilayah Sulawesi Tengah dan Sulawesi Tenggara. Paling tidak, ada lima sub kelompok lukisan di Pulau Sulawesi yaitu sub kelompok lukisan Gua Labbakkang, Garungung-Bellae, Leang-leang, Bontocani, dan Konawe.

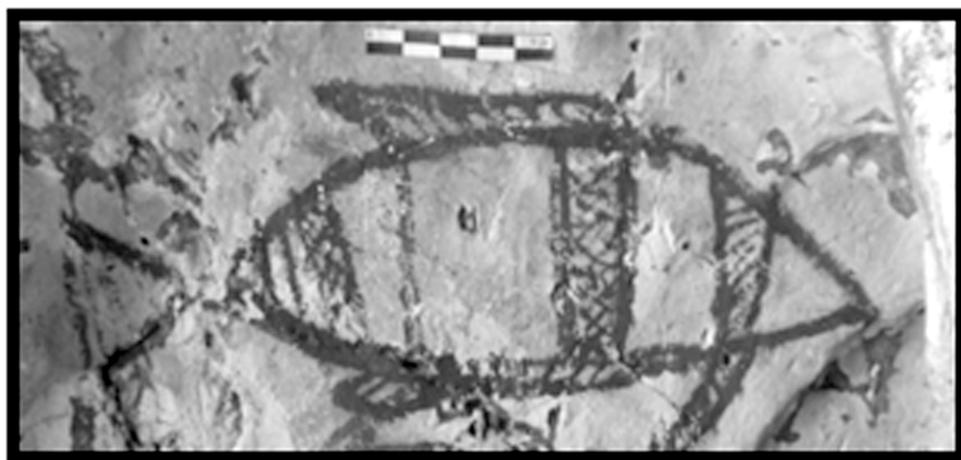


Foto 1. Lukisan ikan dari Gua Lasitae. Kelompok lukisan Sulawesi.

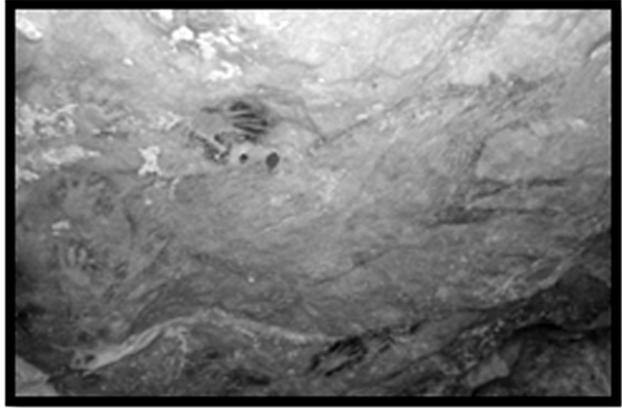
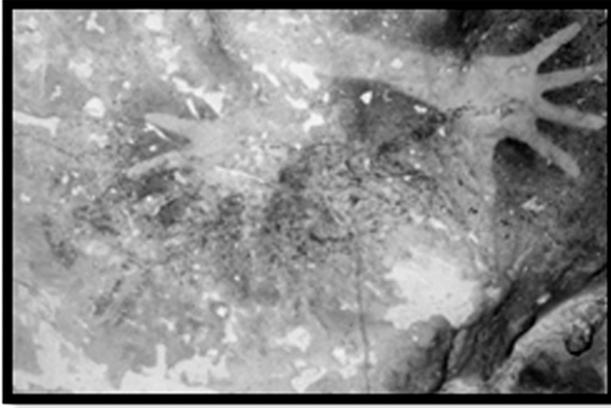


Foto 2. (kiri) Lukisan anoa (warna hitam) yang menimpa dua *hand stencil* kanan dan kiri dari Gua Sakapao. Kelompok lukisan Sulawesi .

Foto 3. (Kanan) Lukisan babi dengan posisi berlari dan empat hand stencil di bagian belakangnya, dari Gua Uhalie, Kelompok lukisan Sulawesi.

Bentuk-bentuk yang dilukiskan pada kelompok lukisan Sulawesi meliputi bentuk figuratif seperti babi rusa, babi, anoa, ikan, kura-kura, penyu, kalajengking, lipan, ubur-ubur, ayam, burung, dan manusia dengan gaya dan sikap yang berbeda. Bentuk non figuratif meliputi mata panah, *hand stencil*, *hand print*, lukisan tangan, jaring ikan, perahu, dan bentuk abstrak serta geometris yang dikembangkan dari bentuk titik, garis lurus dan lengkungan. Teknik pembuatan lukisan meliputi teknik semprot, teknik oles, dan teknik cetak. Paling tidak, ada 124 gua yang mengandung lukisan di kelompok gua Sulawesi, dan sub kelompok yang lukisannya paling variatif adalah lukisan sub kelompok Leang-leang.

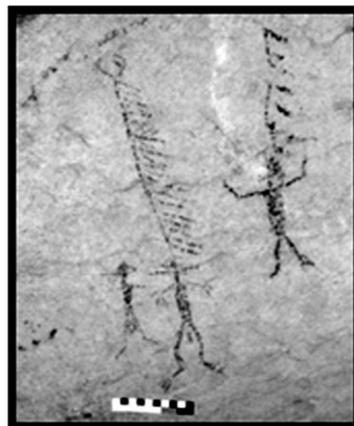
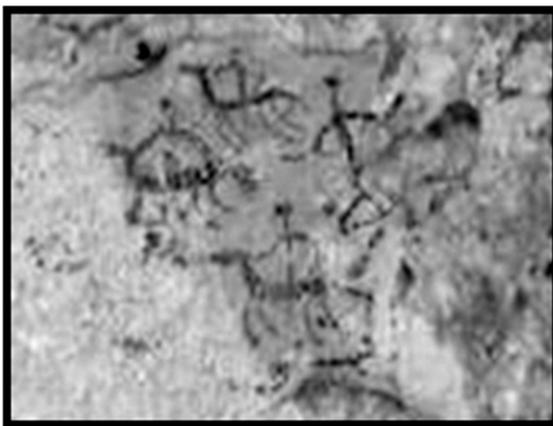


Foto 4. (kiri) Lukisan manusia menunggang kuda di Gua Lambattorang, sub kelompok Leang-leang, Maros. Foto lukisan ini diambil pada tahun 2007 tetapi ketika penelitian tahun 2015, lukisan ini sudah kabur. Kelompok lukisan Sulawesi

Foto 5. (kanan) Lukisan tiga manusia posisi berdiri dengan garis hiasan di atas kepala, dari Gua Huku Ulu. Kelompok lukisan Sulawesi.

Dari segi bentuk dan umur, lukisan kelompok Pulau Sulawesi dapat dibagi dua yaitu lukisan Pra-Austronesia dan lukisan Austronesia. Sehubungan dengan pembagian tersebut, penelitian arkeometrik telah dilakukan oleh Aubert, dkk., (2014), tetapi khusus pada lukisan di Kabupaten Maros. Penelitian tersebut menyatakan bahwa tradisi pembuatan *hand stencil* di gua-gua Maros telah berusia minimal 39,900 tahun. Paling tidak ada dua fase pembuatan lukisan gua di Maros, yaitu fase pertama dicirikan oleh *hand stencil*, manusia, dan lukisan binatang mamalia besar yang merupakan fauna endemik Sulawesi seperti anoa (*Anoa sp.*), babi Sulawesi (*Sus celebensis*), dan babi rusa (*Babyrousa sp.*). Fase kedua dicirikan oleh lukisan berukuran kecil berbentuk binatang domestikasi seperti anjing dan kuda serta manusia, dan bentuk-bentuk geometris yang umum digambarkan menggunakan pigmen hitam yang mungkin sekali arang. Berdasarkan gayanya, lukisan fase kedua dibuat oleh imigran Austronesia pada beberapa ribu tahun terakhir (Aubert, dkk., 2014:223).

Kelompok lukisan gua yang kedua di Indonesia adalah kelompok Kalimantan (Pulau Borneo), telah diteliti oleh Jean-Michel Chazine dkk. antara tahun 2000 dan 2009. Lokasi penemuannya adalah pada gugusan gua kapur Mangkalihat di Kalimantan Timur, yang didominasi oleh motif *hand stencil* bertatto, *hand stencil*, dan *hand print* (Chazine, 2003;2005a, b,c,d; Fage,2005; Plagnes,2003).

Salah satu lukisan terpenting di kelompok ini adalah Gua Saleh, telah ditarikhkan dengan alat *uranium-series* dan *AMS radiocarbon* menghasilkan tarikh minimum 9,900 tahun (Plagnes, 2003). Padahal sebelumnya, Ballard (1992) menyatakan bahwa tidak ada lukisan tua (Pra Austronesia) di Borneo. Ternyata, penelitian Chazine (2005) menunjukkan bahwa lukisan dinding gua di Borneo memiliki tiga kategori, yaitu pertama adalah gua yang hanya mengandung lukisan saja, kedua merupakan lukisan yang berhubungan dengan budaya penguburan, dan ketiga adalah gua yang mengandung lukisan dengan masa hunian periode pra Austronesia sampai periode Dayak Iban (Chazine,2005). Lukisan yang lebih muda sebagian besar dibuat dari bahan arang (Chazine dan Ferrié,2008:22).

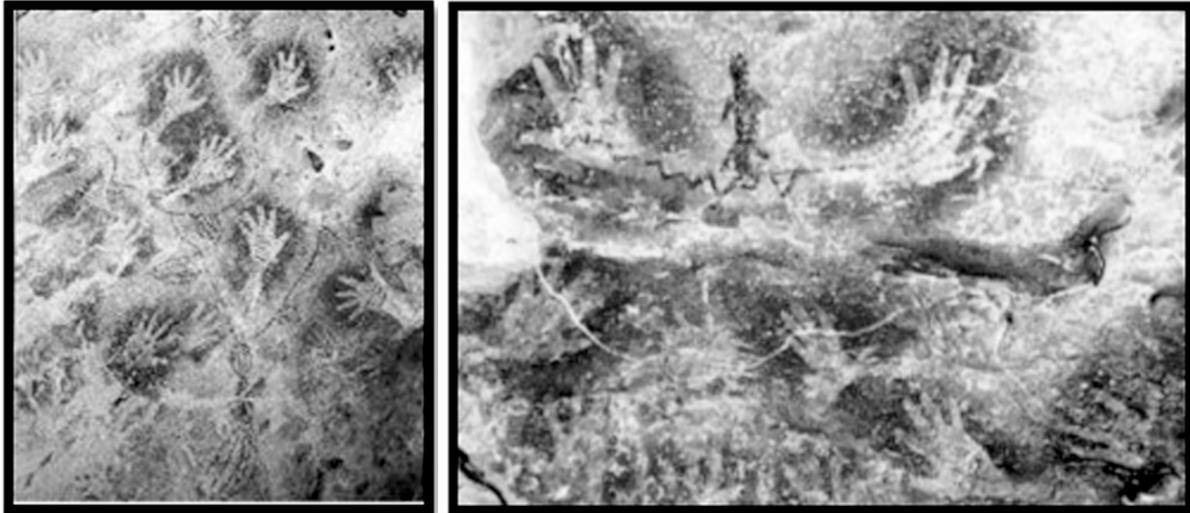


Foto 6. (kiri) *Hand stencil* bertatto dari Gua Tewet, Kelompok lukisan Kalimantan. Sumber Kalimanthrope: 2001.

Foto 7. (Kanan) Komposisi *Hand stencil* kanan dan kiri di antara lukisan manusia pada Gua Tewet Kalimantan Timur, Kelompok lukisan Kalimantan. Sumber Kalimanthrope: 2001.

Motif gambar yang terdapat di kelompok gua Kalimantan meliputi *hand stencil* bertatto, *hand stencil*, *hand print*, manusia, binatang, dan perahu. Beberapa gua yang mengandung lukisan adalah Gua Mardua, Gua Payau, Gua Kambing, Gua Liang Sara, Gua Masri, Gua Ilas Kenceng, Gua Tewet, Gua Te'et, Gua Tamrin, Gua Tengkorak, Gua Kurang Tahu, Gua Ham, Gua Jufri, dan Gua Tembus. Salah satu gua yang memiliki tujuh motif perahu adalah Gua Mardua, sedangkan gua lain yang mengandung banyak *hand stencil* adalah Gua Masri II.

Kelompok lukisan ketiga adalah lukisan di Pulau Muna Propinsi Sulawesi Tenggara. Berdasarkan tinjauan perbandingan dan bentuk lukisan, lukisan Pulau Muna dapat dibagi atas dua fase yaitu fase pertama dicirikan oleh *hand stencil* yang jumlah tidak banyak dan hanya dijumpai pada lima gua yaitu gua Metanduno, Gua Kabori, Gua Pominsa, Gua Toko, dan Gua Wabose. Lukisan *hand stencil* tersebut memperlihatkan kemiripan bentuk dan bahan dengan lukisan Sulawesi Fase Awal yang berumur Plestosen. Lukisan fase kedua dan merupakan lukisan yang dominan di Muna adalah lukisan binatang domestikasi seperti kuda dan anjing; lukisan manusia dalam berbagai aktivitas seperti

berburu dan berperang; peralatan seperti perahu, panah; lukisan tumbuhan seperti jagung dan pohon kelapa; dan benda buatan manusia seperti layang-layang dan pelindung kepala, serta lukisan benda alam seperti matahari. Dalam laporan penelitian ini, penjelasan detail tentang jenis lukisan pada setiap gua di Pulau Muna akan diuraikan pada bagian tertentu.

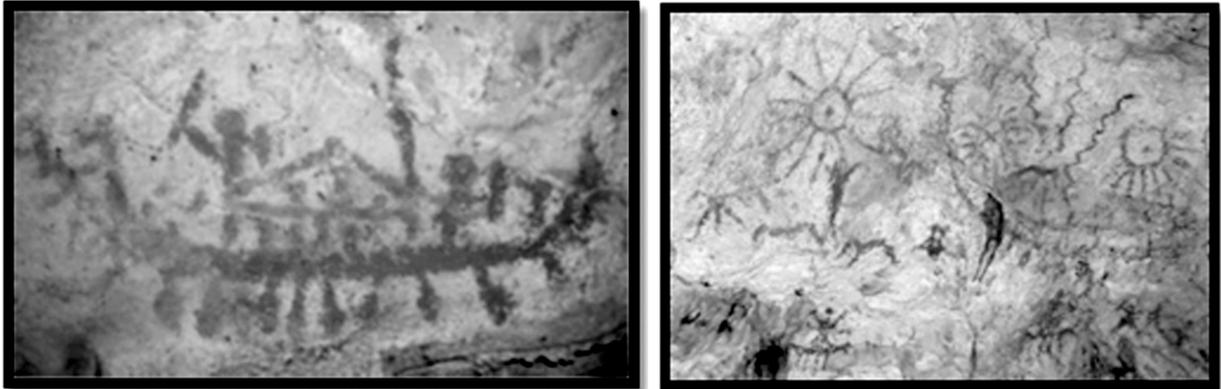


Foto 8. (kiri) Lukisan Perahu dengan pengendaranya, di Gua Metanduno kelompok lukisan Muna.
Foto 9. (kanan) Salah satu panel lukisan di Gua Metanduno kelompok lukisan Muna.

Penelitian lukisan di Pulau Muna dilakukan oleh Kosasih dan melaporkan beberapa situs seperti situs Gua Metanduno, Gua Kobori, Gua La Nsarofa, Gua Wa bosa, Gua La Sabo, Gua Lakolumbu, Gua Ida Malangi, Gua Tangga Ara, dan Gua Toko (Kosasih, 1984;1986:384; 1991:65-77). Bahan lukisan berwarna coklat, merah, dan orange, lebih bervariasi dibandingkan bahan lukisan di kelompok Sulawesi yang umumnya berwarna merah. Sampai sekarang, belum ada gua yang pernah diteliti dengan peralatan arkeometri pada kelompok lukisan gua Pulau Muna.

Kelompok lukisan keempat adalah kelompok Maluku, ditemukan pada empat lokasi, yaitu wilayah pesisir utara Pulau Seram, tepatnya di daerah Teluk Seleman, Kecamatan Seram Utara, DAS Tala di Seram Bagian Barat, Situs Wamkana, di Pulau Buru, serta Ohoidertawun, Kecamatan Kei Kecil, Kabupaten Maluku Tenggara (Handoko,2009).

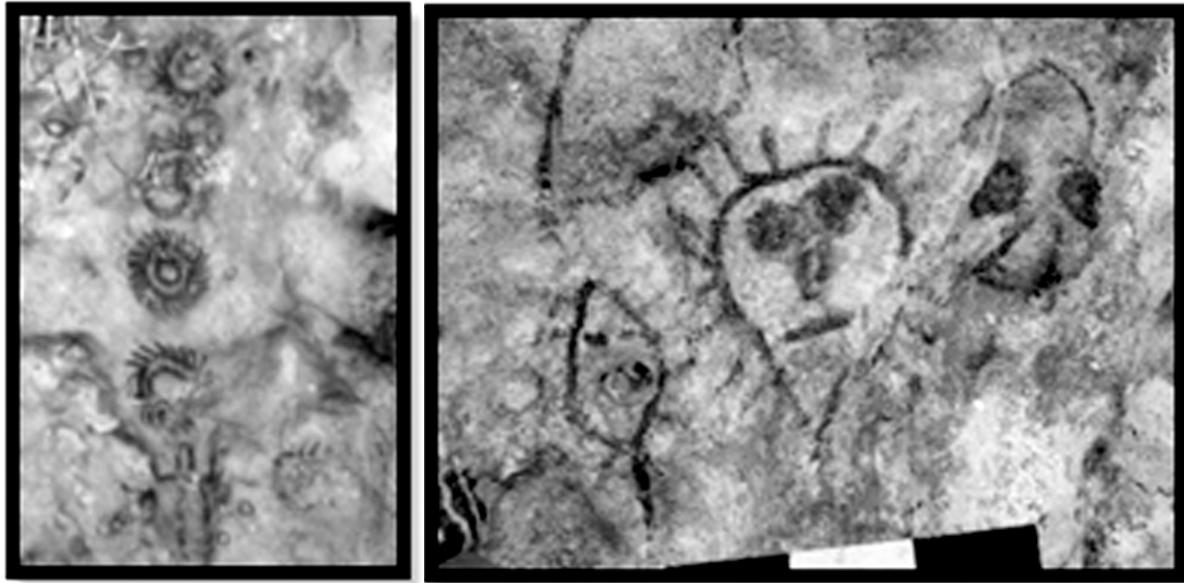


Foto 10. (kiri) Lukisan matahari pola mengelompok bersusun vertikal, di bawahnya terdapat lukisan binatang sejenis kadal. Situs Ohoidertawun, kelompok lukisan Maluku.
Sumber: Dok. Balai Arkeologi Ambon.

Foto 11. (kanan) Lukisan topeng kepala manusia berambut dan tidak berambut. Situs Ohoidertawun, kelompok lukisan Maluku.
Sumber: Dok. Balai Arkeologi Ambon (kanan).

Lukisan di Teluk Seleman Pulau Seram (Maluku Tengah) telah diteliti oleh Röder (1938) yang menemukan lukisan manusia, *hand stencil*, dan lukisan cicak berwarna merah, sementara perahu dan burung dilukis dengan warna putih. Di Pulau Kei, Alliol (1884) melaporkan sejumlah lukisan, meliputi bentuk manusia, topeng, burung, matahari, perahu, dan bentuk geometrik (Heekeren, 1972), dan mayoritas lukisan tersebut berwarna merah (Heekeren, 1957). Salah satu situs telah dideskripsi dengan baik di kelompok ini yaitu situs Dudumahan di Pulau Nuhu Rowa. Lukisannya meliputi bentuk manusia, ikan, topeng, perahu, matahari, dan bentuk geometrik, wanita dengan alat kelamin menonjol, mirip dengan yang ada di Pulau Muna (Ballard, 1988).

Kelompok lukisan kelima ialah lukisan Papua yang mayoritas dijumpai di wilayah pesisir tetapi sebarannya juga terdapat di wilayah pedalaman Papua. Dari segi kuantitas, Papua merupakan kelompok yang paling banyak mengandung lukisan, tetapi semuanya hampir ditemukan pada tebing, bukan gua hunian seperti di Sulawesi. Temuan lukisan di Papua

Barat ini telah disintesis dalam satu volume oleh Arifin dan Delanghe (2004). Di sepanjang Teluk Berau, terdapat sekitar 40 situs yang memiliki lukisan berwarna merah, putih dan hitam, yang sering dijumpai bertumpang tindih. Situs-situs tersebut telah diteliti oleh Josef Roder (1956) dan berpendapat bahwa warna merah merupakan warna tertua, lalu hitam dan putih.



Foto 12. (kiri) Penampilan lukisan di situs Boam I. Sumber: Arifin dan Delanghe, 2004.

Foto 13. (kanan) Tampilan lukisan *Hand stencil* dan *fish stencil* di situs Afofo.

Sumber: Arifin dan Delanghe, 2004.

Berdasarkan lokasinya, lukisan berwarna merah dikelompokkan menjadi empat gaya (*style*) yaitu gaya Tabulinetin, Manga, Arguni, dan Ota I. Kelompok gaya Tabulinetin merupakan gaya tertua meliputi bentuk hand stencil dan bentuk lain seperti kadal, bumerang, sisir, ikan, setengah manusia setengah binatang, dan bentuk abstrak. Gaya ini dijumpai di situs gua Tapusraramu, Sora, dan Afofo. Gaya Manga juga berwarna merah dengan bentuk spiral yang berliku-liku, dijumpai di situs Manggo dan Boam. Gaya Argumi menyerupai gaya Tabulinetin hanya bentuknya lebih kaku, kasar dan pudar.

Gaya tersebut memakai kombinasi warna hitam dan merah, dijumpai pada situs Mampoga dan Risotat. Sedangkan gaya Ota I menyerupai gaya Manga tetapi lebih kasar, dengan motif yang lebih besar, sederhana dan aneh, tetapi mayoritas berbentuk swastika. Gaya ini dijumpai di situs Ota dan Safar. Sedangkan lukisan berwarna hitam hanya memiliki satu

gaya yaitu Ota II yang merupakan lanjutan dari gaya Tabulinetin dan Arguni, tetapi lebih sederhana dan dalam bentuk garis samar (Roder,1956; Arifin dan Delanghe, 2004; Simanjuntak, dkk.2012).

Lima kelompok gua di Indonesia seperti diuraikan di atas memperlihatkan karakteristik masing-masing, merupakan gambaran dari sejarah panjang seni lukis di Indonesia. Demikian pula dengan lukisan di Pulau Muna yang tersebar pada 38 gua. Berdasarkan studi bentuk dan bandingan, lukisan Pulau Muna dapat dibagi dua fase. Fase pertama yang dicirikan oleh *hand stencil*, memperlihatkan kemiripan dengan lukisan Pulau Sulawesi yang juga dicirikan oleh *hand stencil* bertarikh Plestosen Akhir (Aubert *et al*, 2014). Fase kedua merupakan karakter tersendiri dan berbeda dengan empat kelompok lukisan gua di Indonesia. Dalam tinjauan ini, kontribusi [atau nilai penting] kelompok lukisan Pulau Muna adalah mengkayakan sejarah panjang seni lukis Indonesia. Jika dilebarkan dalam bingkai Asia, Indonesia [yang mengandung lima kelompok lukisan dan salah satunya adalah lukisan di Pulau Muna] adalah penyumbang karakter terbesar dalam sejarah seni lukis kawasan Asia. Karena nilai penting tersebut, lukisan dinding gua Pulau Muna pantas untuk diberi perlakuan perlindungan, pengembangan dan pemanfaatan.

2. Nilai Penting Lukisan Pulau Muna

Acuan nilai penting yang digunakan adalah UU no. 11 tahun 2010 tentang Cagar Budaya. Nilai penting dalam regulasi tersebut meliputi nilai sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan atau kebudayaan.

Nilai penting sejarah; daripada gua yang mengandung lukisan tergambar pada dua fase lukisan di Pulau Muna. Dua fase lukisan tersebut menjadi salah satu rujukan penting dalam rekonstruksi sejarah hunian manusia di Pulau Muna. Sentuhan penelitian arkeometri terhadap lukisan di Pulau Muna di masa mendatang akan menjadi rujukan penting dalam rekonstruksi sejarah seni lukis manusia, baik dalam lingkup Indonesia maupun Asia.

Nilai penting ilmu pengetahuan; dari gua yang mengandung lukisan di Pulau Muna telah dikaji dan berpotensi dikaji kembali dari beberapa perspektif ilmu, misalnya *ilmu arkeologi, ilmu sejarah, ilmu ekologi, dan ilmu seni*. Nilai ilmu arkeologi jelas tergambar dari beberapa penelitian atau buku arkeologi yang pernah lahir, misalnya penelitian Kosasih (1984; 1986; 1991), Laode Muhammad Aksa (1991), Harry Widiyanto dkk. (2015), dan Anonim (2015). Lukisan Pulau Muna juga dapat ditinjau dari perspektif ilmu sejarah, dengan asumsi bahwa lukisan tersebut dipandang sebagai data sejarah masa lalu populasi manusia di Pulau Muna. Nilai ilmu ekologi juga dikandung oleh gua yang memiliki lukisan dengan memandang gua sebagai wadah lukisan yang telah menyatu dengan ekosistem gua. Menyatunya ekosistem dalam gua dengan lukisan adalah keselarasan yang telah berlangsung sejak lukisan itu dibuat, dan dengan demikian sangat beralasan untuk melestarikan lukisan dinding gua dengan cara menjaga keselarasannya dengan ekosistem dalam gua. Nilai ilmu seni juga sangat kuat melekat pada lukisan dinding gua karena aspek keindahan dan keselarasan termuat di dalamnya.

Nilai pendidikan; juga terkandung dalam lukisan dinding gua karena dapat menjadi sarana pembelajaran. Untuk nilai penting pendidikan, lukisan Pulau Muna memiliki bobot yang tinggi karena tingginya frekuensi kunjungan pelajar ke gua-gua yang mengandung lukisan.

Nilai kebudayaan; terbagi menjadi dua bagian yaitu *nilai etnik* dan *nilai publik*. Nilai etnik tergambar dari lukisan dinding gua Pulau Muna yang memberikan identitas budaya, baik pada masa lalu sampai sekarang. Contoh yang jelas terlihat dari pesta layang-layang yang dirayakan sekali setahun. Pesta layang-layang tersebut diinspirasi oleh lukisan layang-layang yang terdapat di Gua Sugi Patani. Selain itu, nilai etnik lukisan di Pulau Muna juga tergambar dari ikatan emosional masyarakat setempat dengan lukisan tersebut karena dianggap sebagai warisan budaya dari leluhur langsung mereka. Nilai penting kebudayaan yang kedua adalah nilai publik yang ditunjukkan oleh ketertarikan

masyarakat terhadap lukisan dinding gua, baik masyarakat ilmiah maupun awam. Nilai penting publik dapat memuaskan rasa penasaran masyarakat tentang beberapa aspek kehidupan manusia pada masa lalu. Wujud dari nilai penting publik tersebut adalah aktivitas pariwisata di gua-gua yang mengandung lukisan di Pulau Muna, baik pariwisata massal maupun pariwisata minat khusus.

Meringkas uraian nilai penting lukisan di Pulau Muna di atas, maka nilai penting ekologi akan menjadi acuan kunci tanpa mengabaikan nilai penting lainnya. Definisi nilai ilmu ekologi di sini adalah gua dipandang sebagai wadah lukisan yang telah menyatu dengan ekosistem gua. Menyatunya ekosistem dalam gua dengan lukisan adalah keselarasan yang telah berlangsung sejak lukisan itu dibuat, dan untuk kelestariannya harus dilindungi dengan cara menjaga keselarasannya dengan ekosistem dalam dan sekitar gua.

Penutup

Melihat paparan tentang nilai penting keberadaan lukisan dinding gua di Kabupaten Muna, maka lukisan dinding Muna juga menempati ruang penting dalam pengkerangkaan seni lukis di Nusantara. Keberadaan lukisan cap tangan (*hand stencil*) yang semula dianggap tidak ada di Muna, ternyata belakangan ditemukan. Hal ini merupakan tanda bahwa memang persebaran lukisan cap tangan hampir merata mulai Sumatera, Kalimantan, Sulawesi Maluku hingga Papua.

Hal seperti inilah yang menjadi titik nilai penting dari sebuahinggalan arkeologi sebagai sumberdaya budaya yang harus tetap dilestarikan.

Kepustakaan

- Aksa, Laode Muhammad, 1991. Lukisan Dinding Gua Metanduno dan Gua Kabori di Pulau Muna, Sulawesi Tenggara (Suatu Analisa Arkeologi). Skripsi. Universitas Hasanuddin.
- Arifin, K., & Delanghe, P. (2004). *Rock art in West Papua*. London: UNESCO Publishing.
- Aubert, M., Brumm, A., Ramli, M., Sutikna, T., Saptomo, E. W., Hakim, B., ... Dosseto, A. (2014). Pleistocene cave art from Sulawesi, Indonesia. *Nature*, 514(7521), 223–7. <http://doi.org/10.1038/nature13422>
- Balai Pelestarian Cagar Budaya Sulawesi Selatan, 2014. *Laporan*. Pendataan Cagar Budaya di Kabupaten Muna, Sulawesi Tenggara.
- Balai Pelestarian Cagar Budaya Sulawesi Selatan, 2016. *Laporan*. Survei Penyelamatan Gua-Gua Prasejarah di Kabupaten Muna, Sulawesi Tenggara.
- Balai Pelestarian Cagar Budaya Sulawesi Selatan, 2017. *Laporan*. Lanjutan Survei Penyelamatan Gua-Gua Prasejarah di Kabupaten Muna, Sulawesi Tenggara.
- Balai Pelestarian Cagar Budaya Sulawesi Selatan, 2018. *Laporan*. Survei Penyelamatan Gua-Gua Prasejarah di Kabupaten Muna, Sulawesi Tenggara.
- Balai Pelestarian Cagar Budaya Sulawesi Selatan, 2018a. *Laporan*. Kajian Zonasi Gua-Gua Prasejarah Liang Kabori Kabupaten Muna, Sulawesi Tenggara.
- Ballard, C. (1988). Dudumahan: a rock art site on Kai Kecil, S.E. Moluccas. *Bulletin of the Indo-Pacific Prehistory Association*, 8, 139–161. <http://doi.org/http://dx.doi.org/10.7152/bippa.v8i0.11274>
- Kosasih, E.A., 1995. Lukisan Gua di Sulawesi Bagian Selatan. Refleksi Kehidupan Masyarakat Pendukungnya. Tesis. Program Studi Arkeologi Program Pascasarjana Universitas Indonesia.
- Oktaviana, A.A., Setiawan, P., & Saptomo, E. W. (2016). Rock Art Pattern in Harimau Cave Site in South Sumatera. In T. Simanjuntak (Ed.), *Harimau Cave and The Long Journey of OKU Civilization* (pp. 267–286). Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

- Plagnes, V., Causse, C., Fontugne, M., Valladas, H., Chazine, J.-M., & Fage, L.-H. (2003). Cross dating (Th/U- 14C) of calcite covering prehistoric paintings in Borneo. *Quaternary Research*, 60 (2) , 172–179. [http://doi.org/http://dx.doi.org/10.1016/S0033-5894\(03\)00064-4](http://doi.org/http://dx.doi.org/10.1016/S0033-5894(03)00064-4)
- Röder, J. (1959). *Felsbilder und Vorgeschichte des MacCluer-Golfes West-Neuguinea*. Darmstadt: L.C. Wittich Verlag.
- Tanudirjo, Daud Aris, 2004a. "Penetapan Nilai Penting dalam Pengelolaan Benda Cagar Budaya." *Makalah* disampaikan pada *Rapat Penyusunan Standardisasi Kriteria (Pembobotan) Bangunan Benda Cagar Budaya*. Jakarta: Ciputat, tanggal 26-28 Mei 2004.
- Undang-Undang No 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya. Balai Pelestarian Cagar Budaya. Makassar.



SISTEM REGISTRASI NASIONAL CAGAR BUDAYA

 PENDAFTARAN
 VERIFIKASI
 REKOMENDASI



Permasalahan Dalam Pendaftaran Cagar Budaya (Studi Kasus Wilayah Kerja Balai Pelestarian Cagar Budaya Sulawesi Selatan)

(Abdullah)
 Balai Pelestarian Cagar Budaya Sulawesi Selatan
 (Yadi Mulyadi)
 Ketua (PAA) Komda Sulawesi Maluku Ambon dan Papua

Ikhtisar

Kegiatan pelestarian Cagar Budaya saat ini bukan hanya kewajiban pemerintah saja namun merupakan tanggung jawab bersama, sebagaimana diatur dalam peraturan perundangan tentang cagar budaya. Dalam prakteknya masih banyak permasalahan khususnya terkait penerapan peraturan tersebut. Pada saat di lapangan banyak ditemukan kekurangan yang secara langsung berpengaruh terhadap proses pelestarian yang harus dilaksanakan, termasuk terkait dengan Registrasi Nasional Cagar Budaya yang diatur dalam Undang-undang No. 11 tahun 2010. Tulisan ini akan mencoba menguraikan tentang kondisi yang dimaksud, mulai dari siapa-siapa yang berkewajiban melakukan pendaftaran, apa saja permasalahan yang dihadapi serta solusi yang ditawarkan sehingga kegiatan tersebut dapat berjalan dengan lancar.

Pendahuluan

Salah satu bagian dari Undang-Undang No.11 tahun 2010 tentang Cagar Budaya mengatur tentang penetapan status Cagar Budaya dan pemeringkatan Cagar Budaya.

Setelah Undang-Undang No.11 tahun 2010 tentang Cagar Budaya ditetapkan, Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman (PCBM), Ditjen Kebudayaan Kemdikbud membentuk platform khusus mengenai upaya pelestarian Cagar Budaya Indonesia yang dikenal dengan Registrasi Nasional. Platform ini merupakan upaya pertama yang dilakukan dalam melakukan pelestarian Cagar Budaya yang dimiliki Indonesia, diawali dari Pendaftaran, Verifikasi, Pengkajian, Rekomendasi dan Penetapan (UU CB No.11, 2010) yang dapat dilakukan secara online melalui internet.

Pendaftaran cagar budaya bukan lagi jadi tanggung jawab Pemerintah Pusat, tetapi semua orang berkewajiban untuk melakukan, terutama untuk orang-orang yang memiliki benda atau lokasi yang diduga sebagai Cagar Budaya. Selain perseorangan, Pemerintah Kabupaten/Kota dan Provinsi menjadi tulang punggung dalam kegiatan tersebut, mengingat tahapan registrasi dimulai dari dinas Kabupaten, kemudian ke dinas Provinsi dan terakhir Pemerintah pusat berdasarkan peringkat yang direkomendasikan oleh tim Ahli.

Pengaturan tersebut diterapkan setelah UU CB No.11, 2010 ditetapkan, dan diperkuat pada dengan Undang-undang No.23 tahun 2014 tentang Pemerintah Daerah, khususnya klausul mengenai pembagian urusan Pemerintah Bidang kebudayaan. Dalam undang-undang tersebut dijelaskan tentang kewajiban pemerintah adalah (a) Registrasi Nasional Cagar Budaya, (b) penetapan Cagar Budaya Peringkat Nasional (c) Pengelolaan Cagar Budaya Nasional dan (d) Penerbitan izin membawa Cagar Budaya ke luar Negeri. Pemerintah Provinsi memiliki kewajiban untuk (a) Penetapan Cagar Budaya tingkat Provinsi (Penetapan Cagar Budaya yang berada di dua wilayah Kabupaten atau lebih), (b) Pengelolaan Cagar Budaya Tingkat Provinsi dan (d) Penerbitan izin membawa Cagar Budaya ke luar daerah Provinsi dan kewajiban pemerintah Kabupaten/Kota adalah (a) Penetapan Cagar Budaya tingkat Kabupaten, (b) Pengelolaan Cagar Budaya peringkat Kabupaten/Kota (di Wilayah masing-masing) (c) Penerbitan izin membawa Cagar Budaya ke luar daerah kabupaten/Kota dalam 1 (satu) daerah Provinsi(UU Pemerintah Daerah No. 23 tahun 2014).

Meskipun telah berlangsung selama 8 tahun, implementasi pelestarian cagar budaya masih belum bisa berjalan dengan optimal, banyak hal yang menjadi kendala. Sehingga ke depan perlu penanganan dan strategi yang lebih baik lagi agar kondisi tersebut dapat diatasi dengan baik sehingga proses pelestarian dapat berjalan dengan baik dan berusaha untuk meminimalkan kerusakan terhadap cagar budaya.

PEMBAHASAN

UU CB No.11, 2010, telah mengatur hal ihwal mengenai pelestarian cagar Budaya mulai dari Kriteria, Pemilikan, Penguasaan, Penemuan dan Pencarian, Registrasi Nasional, Pelestarian, Tugas dan Wewenang, Pendanaan, Pengawasan dan Penyidikan, Pendanaan dan ketentuan Pidana. Kegiatan tersebut telah dijelaskan dengan rinci secara pasal per pasal dan dilengkapi dengan ayat-ayat, ketika ketentuan tersebut berjalan dengan baik maka kegiatan pelestarian dapat berjalan dengan baik pula, tetapi pada kenyataan kondisi yang dialami di lapangan saat ini masih banyak kendala-kendala muncul terutama pada saat penerapan peraturan tersebut, sehingga kegiatan pelestarian belum bisa berjalan dengan optimal.

Berdasarkan kondisi yang dihadapi, penulis mencoba untuk menguraikan tentang permasalahan yang dimaksud secara spesifik, yaitu pelaksanaan Registrasi Nasional yang diatur pada pasal 28 s/d pasal 51, khususnya untuk Wilayah kerja Balai Pelestarian Cagar Budaya Sulawesi Selatan.

Kegiatan pendaftaran bukan lagi tanggung jawab Pemerintah Pusat semata sebagaimana yang diatur dalam peraturan terdahulu yaitu Undang-Undang No. 5 Tahun 1992 tentang Benda Cagar Budaya. Kegiatan pendafatran tersebut sudah dibebankan terhadap seluruh masyarakat, pemerintah daerah dan pusat. Ketentuan tersebut diuraikan dengan jelas pada pada pasal 28 sampai dengan pasal 29, UU CB No.11, 2010, dengan rincian sebagai berikut:

Pasal 28. Pemerintah Kabupaten/Kota bekerja sama dengan setiap orang dalam melakukan pendaftaran.

Pasal 29. Berisi (1) Setiap orang yang memiliki dan/atau menguasai Cagar Budaya wajib mendaftarkannya kepada pemerintah kabupaten/kota tanpa dipungut biaya.

(2) Setiap orang dapat berpartisipasi dalam melakukan pendaftaran terhadap benda, bangunan, struktur, dan lokasi yang diduga sebagai Cagar Budaya meskipun tidak memiliki atau menguasainya.

(3) Pemerintah kabupaten/kota melaksanakan pendaftaran Cagar Budaya yang dikuasai oleh Negara atau yang tidak diketahui pemiliknya sesuai dengan tingkat kewenangannya.

(4) Pendaftaran Cagar Budaya di luar negeri dilaksanakan oleh perwakilan Republik Indonesia di luar negeri.

(5) Hasil pendaftaran sebagaimana dimaksud pada ayat (1), ayat (2), ayat (3), dan ayat (4) harus dilengkapi dengan deskripsi dan dokumentasinya.

(6) Cagar Budaya sebagaimana dimaksud pada ayat (1) yang tidak didaftarkan oleh pemiliknya dapat diambil alih oleh Pemerintah dan/atau Pemerintah Daerah. (Undang-undang Cagar Budaya No. 11 tahun 2010).

PERMASALAHAN

Aturan untuk kegiatan pelestarian cagar budaya pada dasarnya dibuat dengan berbagai pertimbangan yang telah dibahas dengan teliti, aturan tersebut telah dikaji dengan cermat untuk menghasilkan sebuah produk yang sesuai dengan kondisi cagar budaya yang berada di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia. Meskipun telah melewati berbagai kajian, ternyata setelah diperhadapkan dengan kondisi lapangan penerapan aturan tersebut memiliki banyak permasalahan yang harus dihadapi, untuk lebih jelasnya berikut ini akan diuraikan tentang masalah-masalah tersebut.

Kegiatan pendaftaran harusnya semakin ringan karena pelaksanaannya tidak lagi dibebankan terhadap pemerintah pusat, tetapi pada kenyataannya kegiatan tersebut mengalami banyak kendala, seperti pemahaman masyarakat yang belum mengerti tentang peraturan yang berlaku membuat mereka tidak tahu harus melakukan apa jika berhadapan dengan cagar budaya. Selain itu fenomena lain yang terdapat di kalangan masyarakat adalah adanya ketakutan sehingga mereka tidak ingin mendaftarkan benda yang diduga cagar budaya yang mereka miliki karena takut diambil alih oleh pemerintah.

Tabel 1. Pendaftar Umum Di Wilayah Kerja Balai Pelestarian Cagar Budaya Sulawesi Selatan, Sumber: Registrasi Nasional

NO	NAMA	PROVINSI	KABUPATEN	USER NAME	JUMLAH OBJEK
1	Nila kalsum	Sulawesi Selatan	Kabupaten Bantaeng	nilakalsum@yahoo.com	9
2	Ormas Human Illumination (Firman Tongke)	Sulawesi Selatan	Kota Makassar	humanillumination	1
3	MURNIATI NUR	Sulawesi Selatan	Kota Pare-Pare	buday@pare	1
4	Muh Agus Shaleh	Sulawesi Barat	Kabupaten Mamuju Utara	muhagusshaleh@gmail.com	1
5	Hamdan Hamado	Sulawesi Tenggara	Kota Kendari	Hamdan Hamado	3
6	ABDUL AZIS, S.SOs	Sulawesi Selatan	Kabupaten Barru	baru_1s/d baru_6	3
7	IBAR BAHAR	Sulawesi Barat	Kabupaten Mamuju	ibarcokies79	67
8	Sinar Romeo Sombolinggi	Sulawesi Selatan	Kabupaten Tana Toraja	Buntukalando	1
9	ABDURRAHMAN HASIM	Sulawesi Selatan	Kota Makassar	RAHMANCAGARBUDAYA	1
10	LA ODE RIZKI SATRIA ADI PUTRA	Sulawesi Tenggara	Kabupaten Buton Selatan	LA ODE RIZKI	2
11	Jumrad Raunde	Sulawesi Tenggara	Kabupaten Bombana	Tongkiwonua	1
12	Andarias	Sulawesi Barat	Kabupaten Mamasa	andarias	3
13	CHUN JUNARSI	Sulawesi Selatan	Kota Makassar	CHUNJUNARSI	1
14	Dewi Susanti	Sulawesi Selatan	Kota Makassar	metha susanti	1
15	Andriany	Sulawesi Selatan	Kota Makassar	Andriany	1
16	nengsi	Sulawesi Selatan	Kabupaten Soppeng	nengsi	13
17	Mubarak Andi Pampang	Sulawesi Selatan	Kota Makassar	barack_ap	1
18	Abdullah	Sulawesi Selatan	Kota Makassar	Doellah	1
19	M.Yasser Darwis	Sulawesi Selatan	Kota Makassar	yasser	1
20	Muhammad Tang	Sulawesi Selatan	Kota Makassar	Muhammad Tang	1
21	Abdurrahman Hasim	Sulawesi Selatan	Kota Makassar	rahmankalosi65	1
22	Aidil	Sulawesi Selatan	Kabupaten Enrekang	aidilfalati@gmail.com	1
23	Surya Wirawan Panama	Sulawesi Selatan	Kabupaten Enrekang	surjawpanama	1
24	ANDI MUHAMMAD FAIZAL.SE.M.Si	Sulawesi Selatan	Kabupaten Bone	ical	1
25	KADDING	Sulawesi Selatan	Kabupaten Luwu Utara	kadding.77@gmail.com	1
26	MUHAMMAD IQBAL DJOHAN	Sulawesi Selatan	Kota Pare-Pare	Muhammad Iqbal	5
27	Aldi Mulyadi, S.S	Sulawesi Selatan	Kabupaten Wajo	wajo_1	1
28	Anzhar	Sulawesi Selatan	Kota Makassar	ALFARIZ	47

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pendaftaran umum yang memiliki akun untuk melakukan pendaftaran Cagar Budaya hanya 28 orang, dan telah melakukan pengisian data untuk 172 Cagar Budaya yang didaftarkan. Sementara itu jika kita sandingkan dengan data yang ada di Balai Pelestarian Cagar Budaya Sulawesi Selatan daftar tinggalan budaya yang telah diinventarisasi mencapai 1200 Cagar Budaya, jika ditambah dengan tinggalan budaya yang dimiliki oleh perorangan pasti jumlahnya akan semakin banyak.

Di tingkat pemerintahan Kabupaten/Kota dan Provinsi juga memiliki kondisi yang sama, ketidaksiapan pemerintah daerah untuk menjalankan apa yang menjadi kewajiban mereka dalam melestarikan cagar budaya tidak bisa diwujudkan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari keberadaan perangkat yang mereka harus bentuk belum ada sama sekali, perangkat tersebut terdiri dari tim pendaftar dan tim Ahli Cagar Budaya. Sebagaimana yang diatur berdasarkan petunjuk teknis yang telah ditetapkan tentang struktur tim pendaftaran Cagar.

Tim Pendaftar yang bertugas untuk melakukan pengumpulan data, verifikasi dan penyusunan berkas memiliki peran utama dalam mempersiapkan dokumen untuk dikaji oleh Tim Ahli Cagar Budaya (TACB) dalam sidang rekomendasi penetapan dan pemeringkatan cagar budaya. Hasil rekomendasi dari sidang TACB itulah yang kemudian diajukan kepada kepala daerah untuk segera ditetapkan. Dalam proses ini pun masih seringkali muncul permasalahan, salah satunya adalah lambatnya penetapan status cagar budaya oleh kepala daerah, padahal dalam peraturan tentang cagar budaya jelas durasi maksimal penetapan adalah tiga puluh hari terhitung hasil rekomendasi dari TACB.

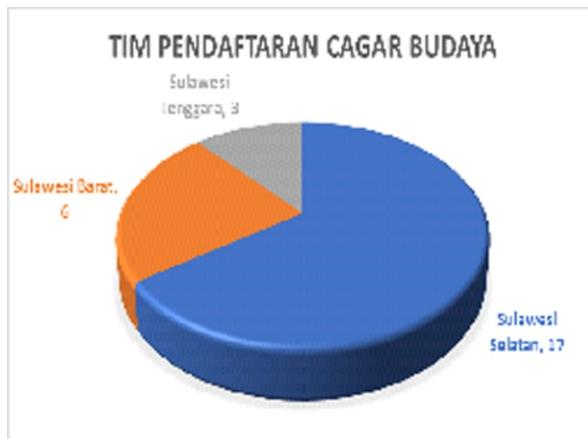


Tim Pendaftar Cagar Budaya

Gambar 1. Bagan Proses Pendaftaran Cagar Budaya



Mengacu pada data Registrasi Nasional (regnas.cagarbudaya.kemdikbud.go.id) yang ada saat ini jumlah Tim Pendaftaran Cagar Budaya di Wilayah Sulawesi Selatan, Sulawesi Barat dan Sulawesi Tenggara, tercatat sebanyak 26 tim. Adapun jumlah personil untuk seluruh tim sebanyak 138 orang.



Berdasarkan data yang di peroleh dari Registrasi Nasional banyak tim pendaftaran yang tidak aktif melaksanakan tugas, kondisi tersebut diakibatkan oleh kurangnya kemampuan untuk melakukan pengumpulan data khususnya dalam mengoprasikan peralatan yang digunakan dalam melaksanakan pendaftaran.

Tim Ahli Cagar Budaya dibentuk oleh Pemerintah Pusat, Pemerintah Kabupaten/Kota dan Pemerintah Provinsi. Urutan tersebut dibuat berdasarkan ketentuan yang telah tercantum dalam undang-undang Cagar Budaya No. 11 tahun 2010, dengan urutan tersebut maka kenyataan yang terjadi di lapangan membuat proses penetapan yang dilaksanakan tidak sesuai dengan prosedur, hal tersebut dikarenakan banyaknya desakan yang terjadi sehingga terjadi cacat hukum terhadap beberapa penetapan yang telah dilakukan. Beberapa kasus yang ditemukan adalah penetapan yang dilakukan oleh Pemerintah Pusat terhadap Cagar Budaya tingkat Nasional tanpa melalui penetapan dari Pemerintahan Kabupaten/Kota dan Pemerintah Provinsi. Kasus tersebut tidak lepas dari banyaknya Pemerintahan Kabupaten/Kota dan Pemerintah Provinsi yang belum memiliki Tim Ahli Cagar Budaya.

Banyaknya Pemerintahan Kabupaten/Kota dan Provinsi yang tidak memiliki tim Pendaftar dan tim Ahli Cagar Budaya, tidak lepas dari ke tidak fahaman pihak-pihak tersebut tentang tugas dan wewenang yang menjadi kewajiban yang harus di embang. Selain itu faktor lain yang menjadi penyebab adalah tidak adanya sumber daya manusia yang dapat melaksanakan tugas sebagaimana dengan apa yang dibebankan oleh Undang-undang Cagar Budaya No. 11 tahun 2010.

Tabel 2. Kebutuhan tim ahli cagar budaya di Indonesia

Kabupaten / kota	: 5 - 7 orang
Provinsi	: 7 - 9 orang
Nasional	: 13 - 15 orang

NO.	TINGKAT	JUMLAH WILAYAH	KEBUTUHAN
1	KABUPATEN/KOTA	514	3598
2	PROVINSI	34	306
3	NASIONAL	1	15

Tabel 3. Pencapaian Jumlah Tim Ahli Cagar Budaya 2012 – 2018

NO.	TINGKAT	WILAYAH YANG SUDAH MENGIKUTI	PESERTA KOMPETEN
1	KABUPATEN/KOTA	61	318
2	PROVINSI	14	114
3	NASIONAL	-	52

NO.	PROVINSI	TAHUN SERTIFIKASI	JUMLAH PESERTA	HASIL SERTIFIKASI (KOMPETEN)	HASIL SERTIFIKASI (BELUM KOMPETEN)
1	Provinsi Sulawesi Barat	2016	7	5	2
2	Provinsi Sulawesi Tengah	2015	7	5	2

Solusi

Permasalahan yang berkembang di lapangan tentu menjadi salah satu penghambat dalam melakukan pelestarian cagar budaya. Dengan demikian diperlukan penanganan yang serius agar kegiatan pelestarian dapat tetap berjalan optimal. Berikut ini akan diuraikan beberapa solusi yang diharapkan dapat membantu dalam mengatasi beberapa permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya.



Suasana Pendaftaran Cagar Budaya

1. Sosialisasi

Kegiatan sosialisasi cenderung dianggap tidak terlalu penting sehingga kegiatan tersebut masih kurang mendapatkan tempat oleh pihak yang terkait, kegiatan tersebut terkadang tidak tepat sasaran sehingga tujuan yang diharapkan masih jauh dari apa yang telah ditargetkan. Kegiatan sosialisasi harusnya dilakukan dengan sasaran yang lebih luas, tidak hanya dilakukan terhadap masyarakat tetapi juga terhadap para kepala daerah dan anggota DPRD yang memiliki wewenang yang cukup diperhitungkan dalam membuat kebijakan. Selain itu kegiatan sosialisasi juga harus dilakukan kepada generasi muda, dimulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Pengetahuan tersebut dapat menjadi bekal yang nantinya dapat digunakan ketika mereka menjadi penentu kebijakan dalam melaksanakan kehidupan berbangsa dan bernegara. Bentuk sosialisasi juga diharapkan dapat langsung dimengerti oleh sasaran yang dituju, cara tersebut dapat dibuat dengan berbagai model sesuai dengan sasaran yang akan dituju, tidak seperti dengan kegiatan yang selama ini dilakukan modelnya monoton sehingga kesannya hanya sekedar melaksanakan program.

2. Peningkatan kompetensi sumberdaya Manusia

Unsur utama dalam penerapan undang-undang adalah pelaksana yang menguasai pekerjaan yang akan dilaksanakan sehingga kegiatan tersebut dapat berjalan dengan lancar, peningkatan kualitas pelaksana dapat dilaksanakan dengan berbagai cara, mulai dari kegiatan perkuliahan, pelaksanaan *workshop* dan pelatihan. Kebutuhan akan jurusan yang terkait langsung dengan urusan pencagarbudayaan pada dasarnya sangat tinggi, tetapi kondisi tersebut berbanding terbalik dengan universitas yang bertugas untuk menyediakan kebutuhan tersebut. Jurusan Arkeologi untuk saat ini masih sangat kurang, dari ratusan perguruan tinggi yang ada di Indonesia hanya enam Universitas yang memiliki jurusan tersebut yaitu, Universitas Hasanuddin (Makassar), Universitas Gadjah Mada (D.I Yogyakarta), Universitas Indonesia (Jakarta), Universitas Udayana (Bali), Universitas Haluoleo (Kendari) dan Universitas Jambi (Jambi).

Permasalahan ini sudah diangkat oleh Titi Surti Nastiti, berdasarkan data yang dihimpun, sejak tahun 1953-2010 lulusan yang dihasilkan oleh universitas tersebut berjumlah 2097 orang dan jika diasumsikan bahwa pada setiap dinas kebudayaan di Kabupaten/Kota dan Provinsi terdapat tiga orang arkeolog, maka angka tersebut relatif

mencukupi karena kebutuhan arkeolog di seluruh Indonesia menjadi tiga di kali 548 dinas yakni 1644 orang (Titi Surti Nastiti (2012:454-62, dalam Yosua, 2016:68). Tetapi jumlah tersebut tentu tidak lagi dapat dijadikan sebagai acuan untuk pemenuhan kebutuhan karena terkait dengan berbagai faktor, mulai dari usia sampai pada serapan yang sudah terpakai.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memenuhi kebutuhan tersebut mendorong pemerintah daerah membuat program beasiswa ikatan dinas bagi siswa-siswa SMA yang beprestasi untuk kemudian ditugaskan kuliah di jurusan arkeologi, salah satunya di Departemen Arkeologi Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin, program studi arkeologi di Indonesia dengan akreditasi A dari Badan Akreditasi Nasional dan saat ini satu-satunya jurusan arkeologi di Indonesia yang telah menerima sertifikasi internasional AUN QA, yang berarti kualitasnya dianggap setara dengan prodi arkeologi se Asia.

3. Mengingat minimnya sumberdaya yang ada di pemerintah Kabupaten/Kota dan Pemerintah Provinsi, maka kegiatan peningkatan sumber daya manusia yang ada dapat dilakukan dengan memperbanyak kegiatan *workshop* dan pelatihan sehingga langkah-langkah kerja yang harus dilaksanakan dapat diketahui oleh para pelaksana. Kegiatan tersebut tidak mesti dilakukan di pusat-pusat Diklat yang ada di Jakarta, karena akan memakan biaya yang cukup besar karena harus mendatangkan peserta yang begitu banyak. Kegiatan tersebut dapat langsung dilaksanakan di pemerintahan setempat, kegiatan dapat membahas studi kasus yang terdapat di masing-masing wilayah dan melibatkan Unit Pelaksana Tugas yang memiliki data yang cukup melimpah tentang cagar budaya sehingga setiap kegiatan sudah terdapat cagar budaya yang didaftarkan.

Salah satu solusi yang cukup baik adalah membuat daftar cagar budaya yang dimiliki oleh seluruh pemerintah kabupaten/kota, dan juga pemerintah provinsi, untuk diajukan ke TACB yang ada guna dibuatkan pernyataan bahwa Cagar Budaya tersebut telah dikaji sebagaimana yang dimaksud dalam Undang-Undang No. 11 tahun 2010 tentang Cagar Budaya, tepatnya pada pasal 31 dan pasal 32.

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan yang telah diuraikan di atas maka dapat dipahami bahwa setiap usaha yang dibuat untuk melakukan Pelestarian Cagar Budaya tidak selamanya dapat berjalan dengan lancar. Permasalahan di lapangan masih banyak dihadapi dalam upaya penerapan peraturan perundangan tentang cagar budaya.

Masih minimnya pengetahuan tentang peraturan tersebut diberbagai kalangan membuat penerapan menjadi terhambat, di tingkat pemerintah daerah masih banyak yang belum membuat perangkat-perangkat yang menjadi syarat utama dalam melaksanakan peraturan perundangan tersebut. Banyak daerah yang belum memiliki tim pendaftaran maupun Tim Ahli Cagar Budaya, sehingga untuk menuju ke jenjang berikutnya dalam kegiatan pendaftaran tidak bisa dilaksanakan sesuai dengan urutan yang berlaku. Implikasinya adalah terdapat penetapan cagar budaya yang dilakukan memiliki kelemahan seperti cacat hukum dan sangat lemah untuk dipertahankan ketika terjadi perkara.

Setiap permasalahan tentu memiliki solusi yang dapat digunakan untuk menanggulangi pelestarian cagar Budaya. Solusi yang ditawarkan terkait dengan itu adalah sosialisasi dan peningkatan kompetensi sumberdaya manusia dibidang pelestarian cagar budaya, kedua solusi tersebut dapat menutupi kebutuhan jangka pendek, menengah dan panjang dan dapat dilakukan secara bersamaan.

Daftar Pustaka

Undang-Undang Nomor 5, Tahun 1992 Tentang Benda Cagar Budaya.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11, Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23, Tahun 2014 Tentang Pemerintahan Daerah.

Adrian Pasaribu Yosua, 2016 "Permasalahan Pendaftaran dan Penetapan Cagar Budaya Di Tingkat Daerah; Kinerja Pendukung Pendaftaran dan Penetapan Cagar Budaya, Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman Hingga September 2016. Jurnal Konservasi Cagar Budaya Borobudur. Magelang

Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman. 2013. Petunjuk Teknis Pedoman Pemanfaatan Cagar Budaya Nasional Dan Dunia. Kementerian Pendidikan dan kebudayaan. Direktorat Jenderal Kebudayaan



Pengembangan Kawasan Prasejarah Bellae sebagai Desa Wisata

(Dewi Susanti)

Balai Pelestarian Cagar Budaya Sulawesi Selatan

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Wilayah Pangkep memiliki potensi yang sangat besar untuk dikembangkan secara lebih optimal, untuk mendukung perkembangan wilayah kabupaten, karena ditinjau dengan bentang alam yang unik. Topografi Kabupaten Pangkep terdiri dari pulau-pulau serta dataran rendah dan pegunungan. Potensi sumberdaya alam yang unik cukup besar terdapat pada wilayah daratan antara lain berupa batu bara, marmer, dan karst yang menjadikan bahan baku pembuatan semen.

Di samping itu terdapat potensi pariwisata alam yang dapat dimanfaatkan untuk pendapatan daerah. Potensi tersebut berupa gua-gua prasejarah, yang terdiri dari beberapa sub kawasan, salah satunya Kompleks Gua Prasejarah Bellae. Aksesibilitas untuk sampai di Kompleks Gua Prasejarah Bellae, dapat dicapai dalam waktu ± 2 jam dengan menggunakan kendaraan roda dua atau roda empat dari arah Kota Makassar. Perjalanan menuju lokasi ini melalui jalan poros provinsi yang menghubungkan beberapa kabupaten yang ada di bagian utara Sulawesi Selatan, seperti Kabupaten Barru dan Kota Pare-Pare. Lokasi penelitian terletak, tepat pada

kilometer ke-55, belok ke arah timur menyusuri jalan desa sampai ke kaki perbukitan karst. Lokasi penelitian ini berada pada wilayah daratan, yang secara administratif termasuk dalam wilayah Desa/Kelurahan Biraeng, Minasatene dan Bonto Kio, ketiganya berada di Kecamatan Minasatene Kabupaten Pangkep, sekitar 55 kilometer di sebelah utara Kota Makassar (lihat gambar).



Akses Jalan Menuju Kompleks Gua Prasejarah Bellae (dok. Dewi Susanti, 2015)

Kompleks Gua Prasejarah Bellae yang dimaksud dalam tulisan ini adalah kawasan gua-gua prasejarah yang masuk dalam bentangan karst Bulu Ballang dan Bulu Mattojeng Pangkep. Sepanjang bentang karst tersebut terdapat gua dan ceruk yang mempunyai tinggalan budaya, sebagai bukti bahwa pada masa lalu merupakan hunian manusia prasejarah. Bukti bahwa kawasan Bellae sebagai bekas hunian manusia prasejarah, nampak dari tinggalan prasejarah yang sampai sekarang masih dapat disaksikan, seperti lukisan prasejarah (*rock art painting*), baik berupa binatang, perahu, dan binatang-binatang air atau gambar flora dan fauna lainnya. Selain itu, terdapat sisa-sisa makanan berupa sampah dapur seperti kulit kerang dan siput serta dari hasil penelitian ditemukan juga alat-alat batu prasejarah, seperti alat serut, dan temuan alat mata panah, termasuk mata panah bergerigi atau dikenal dengan istilah lancipan Maros atau Maros point yang merupakan tinggalan prasejarah khas Sulawesi Selatan.

Selain tinggalan gua-gua hunian manusia prasejarah, kawasan yang memanjang dari timur ke barat hingga ke kawasan Maros dengan panorama batuan gamping yang menjulang. Potensi batu gamping yang dikenal dengan istilah karst tersebut, merupakan kekayaan yang perlu mendapat perhatian dalam penanganannya, utamanya yang berkaitan dengan

pemanfaatannya sebagai objek wisata alam dan budaya atau *ecocultural tourism*. Potensi alam dan kondisi fisik lingkungan pada kawasan karst Bellae terhitung masih alami. Sumberdaya alam berupa flora dan fauna endemik di kawasan tersebut juga cukup variatif, bahkan sebagian merupakan tumbuhan langka, hewan-hewan air yang langka.

Tiga potensi di atas yakni tinggalan budaya, kawasan Karst dan lingkungan, diperkuat oleh kondisi sosial budaya masyarakat yang sebagian aktifitas sosial kemasyarakatannya unik, maka pengembangan objek wisata terpadu dan pemberdayaan masyarakat dalam bentuk kawasan Desa Wisata Bellae sangat memungkinkan untuk dilakukan.

Dalam upaya pengembangan objek wisata budaya, salah satu aspek penting yang perlu mendapat perhatian, adalah visi pelestarian tinggalan budaya. Konsep pelestarian pengembangan dalam rangka pemanfaatan tinggalan budaya, perlu dicermati mengingat kelestarian tinggalan budaya, menjadi bagian penting pemanfaatan jangka panjang objek wisata tersebut. Dalam kondisi itu, konsep pelestarian berwawasan pengembangan objek wisata yang berwawasan pelestarian tinggalan budaya sangat dibutuhkan. Pelestarian, dalam konteks ini adalah upaya pengelolaan, perlindungan, pemeliharaan, pemanfaatan dan pengawasan pengendalian, untuk menjaga kesinambungan, keserasian dan daya dukung sebagai bagian dari perjalanan peradaban bangsa. Pelestarian diharapkan mampu menjadi indikator penguatan jatidiri bangsa, dalam rangka membangun bangsa yang lebih berkualitas. Untuk mencapai itu ada tiga aspek pokok yang jadi prioritas, yakni pelestarian tinggalan budaya, pengembangan lingkungan dan masyarakatnya sebagai objek wisata terpadu. Korelasi dan keterpaduan ketiga aspek tersebut diharapkan nantinya menjadikan kawasan ini sebagai tujuan wisata terpadu yang handal dan berkelanjutan.

Untuk mencapai tujuan tersebut, acuan dasar dalam penanganannya, harus mempertimbangan berbagai aturan dan kepentingan. Acuan yang dimaksud adalah, Undang-Undang No. 11 tahun 2010 tentang Cagar Budaya dan peraturannya, peraturan kepariwisataan dan peraturan daerah sebagai acuan terdepan dalam pengelolaan dan penanganannya, Undang-Undang Lingkungan Hidup dan lain-lain. Hal itu dimaksudkan agar, segala aspeknya dapat dipertimbangkan, termasuk pelibatan masyarakatnya.

2. Tujuan

Tujuan penulisan dan kajian ini adalah untuk merumuskan konsep pengembangan

pengelolaan pariwisata Kompleks Gua Prasejarah Bellae yang berwawasan pelestarian. Secara khusus, tujuan dan manfaat kegiatan ini adalah untuk mendukung upaya-upaya pelestarian warisan budaya melalui kegiatan pariwisata, memberikan acuan bagi pengelolaan pariwisata berwawasan pelestarian di Kompleks Gua Prasejarah Bellae, mengembangkan diversifikasi dan atraktivitas produk wisata di daerah Sulawesi Selatan, dan menumbuhkan penciptaan manfaat dan kesempatan peluang usaha bagi masyarakat di sekitar Kompleks Gua Prasejarah Bellae.

3. Metode Penelitian

Untuk mencapai tujuan penelitian ini, data diperoleh dengan cara observasi, wawancara, dan studi pustaka. Dalam kegiatan observasi, selain perekaman data arkeologis juga dilakukan wawancara secara mendalam terhadap informan yang dipilih dengan menggunakan teknik *purposive random sampling*, yaitu sampel dipilih sesuai dengan maksud dan tujuan tertentu. Meliputi, tokoh masyarakat, penjaga situs, aparat pemerintahan mulai Dinas Kebudayaan dan Pariwisata, Dinas Kehutanan, Dinas Lingkungan Hidup, Kecamatan dan Kelurahan.

B. Pembahasan

Kompleks Gua Prasejarah Bellae memiliki beberapa potensi yang sangat sangat bagus untuk di kembangkan dan dijadikan sebagai objek wisata, potensi yang ada di kawasan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Potensi Sumberdaya Arkeologi

Kompleks Gua Prasejarah Bellae memiliki sumberdaya arkeologi yang terdiri atas gua-gua dengan lukisan dinding serta pelataran mata air (sumber mata air). Berdasarkan data yang diperoleh dari Balai Pelestarian Cagar Budaya Sulawesi Selatan diketahui bahwa di kompleks gua prasejarah Bellae terdapat 27 gua. Gua-gua yang dimaksud adalah Leang Tuka 1-5, Leang Lessang, Leang Bubuka, LeaCaddia, Leang Buto, Leang Tinggia, Leang Lompoa, Leang Kassi, Leang Kajuara, Leang Pattenung, Leang Jempang, Leang Tanarajae, Leang Sakapao1 dan 2, Leang Bawie, Leang Buluribba, Leang Camingkana, Leang Carawali, Leang Bujung, Leang Ujung, Leang Sassang, Leang Batanglamara, dan Leang Sapiria (Alimuddin,dkk, 2007: 23).

Penelitian yang dilakukan Sumantri (1996) dijelaskan bahwa di Kompleks Gua

Prasejarah Bellae terdiri dari beberapa kategori yaitu situs pemukiman ditentukan berdasarkan (1) keberadaan sisa-sisa makanan yang tertimbun di dalam gua, sehingga menunjukkan adanya aktivitas buang yang berlangsung cukup lama dengan intensitas yang besar; (2) di dalam gua terdapat sejumlah artefak batu dan artefak lainnya yang terakumulasi dengan sisa-sisa makanan; (3) gua secara kualitatif memiliki luas ruang yang cukup besar sehingga memungkinkan adanya sebuah aktivitas; (4) memiliki sirkulasi udara yang cukup; (5) gua terletak pada suatu tempat yang aksesnya mudah dijangkau, dan aman buat penghuninya. Gua-gua yang termasuk dalam kelompok situs pemukiman ini adalah *Leang Bubuka*, *Leang Lessang*, *Leang Buto*, *Leang Tinggia*, *Leang Jempang*, *Leang Tanarajae*, dan *Leang Sakapao* 2.

2. Potensi Sumberdaya Alam

Kompleks Gua Prasejarah Bellae merupakan sebuah kawasan pemukiman yang memiliki potensi sumber daya budaya dan sumber daya alam yang belum terolah dengan baik. Potensi sumber daya budaya tersebut berupa artefak batu yang merupakan alat-alat kerja manusia prasejarah (potensi arkeologi), dan gugusan gua-gua prasejarah (tinggalan arkeologi), serta sumber daya budaya lain seperti tradisi pembuatan alat dan perlengkapan rumah tangga (home industri), upacara turun sawah, sifat kekeluargaan dan kegotongroyongan dan lain-lain. Sedangkan sumber daya alam meliputi bahan tambang berupa batu gamping, mata air, rotan dan kayu.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Achmad (2001) menunjukkan bahwa tingginya kandungan kalsium dan magnesium dari batuan kapur yang mendominasi kawasan karst yang ada di Kompleks Gua Prasejarah Bellae, menyebabkan terbatasnya jenis-jenis tumbuhan yang dapat hidup pada ekosistem tersebut (Achmad, 2001). Meskipun demikian, kawasan karst Bellae memiliki nilai keanekaragaman hayati yang tinggi. Kawasan karst ini terlihat tertutup oleh vegetasi yang subur dan rimbun dan sepanjang kaki bukit ditumbuhi oleh pohon rumbia. Jenis flora lainnya yang terdapat pada kawasan ini antara lain: palem wanga (*Piqafetta filaris* dan *Arena* sp), bintangur (*Calophyllum* sp.), beringin (*Ficus* sp.), enau (*Arena pinnata*) (lihat gambar 2.11), nyato (*Palaquium obtusifolium*), Uru (*Elmerillia* sp), Bitti (*Vitex kopassus*) beberapa dari suku *Homalanthus*, *Lagerstroemia*, *Pterospermum*, *Kleinhovia*, *Villebrunea* dan beberapa flora endemik diantaranya kayu hitam Sulawesi (*Diospyros celebica*) dan kayu Sepang

atau *Sappang* (*Caesalpinia sappan*). Jenis kayu ini digunakan masyarakat setempat sebagai bahan campuran air minum (Alimuddin dkk, 2007: 13).

Sebagai gugusan pegunungan karst yang dibentuk dari proses alam berupa gempa tektonik pada kala miosin akhir hingga pliosen akhir (Sunarto, 1989:16-17). Proses geologi yang berlangsung cukup lama memberikan kenampakan bentang alam (geomorfologi) seperti terlihat sekarang ini. Bentang alam kawasan Bellae secara garis besar terdiri dari bentang alam karst (batu gamping dan dataran alluvial. Tipe batu gamping yang dijumpai berbentuk batugamping menara (karst menara). Bersamaan dengan terbentuknya gamping menara terbentuk pula gua-gua yang memungkinkan manusia purba bertempat tinggal. Dataran alluvial terletak di lembah-lembah sekitar batu gamping, dengan ketinggian antara 0-25 m dari permukaan air laut. Dataran alluvial ini merupakan daerah yang subur untuk pertanian, terutama di musim hujan.

Sumberdaya mineral yang paling banyak ditemui di kawasan Bellae adalah batu gamping dan tanah liat. Dua komoditi tersebut dapat dimanfaatkan sebagai bahan baku industri. Batu gamping biasa digunakan untuk industri semen, batu hias dan bahan bangunan. Sedang tanah liat dapat dimanfaatkan untuk bahan pembuatan batu bata, gerabah dan industri semen. Selain ini di kawasan Bellae dikaki-kaki bukit banyak ditemukan sumber mata air yang sangat bermanfaat bagi masyarakat disekitarnya, yang mengalir sepanjang tahun.



Potensi Sumberdaya Non Hayati

C. Konsep Pengembangan Kompleks Gua Prasejarah Bellae

Konsep pengembangan Kompleks Gua Prasejarah Bellae yang ditawarkan dalam tulisan ini lebih kepada pengembangan yang berbasis masyarakat. Dimana pengembangan Kompleks Gua Prasejarah Bellae lebih banyak melibatkan masyarakat setempat dan pengelolaannya. Mengingat bahwa disekitar Kompleks gua prasejarah ini masyarakat ingin terlibat secara langsung dalam upaya pengembangan dan pengelolaan gua-gua prasejarah yang ada di lingkungan sekitar tempat tinggal mereka. Menurut Tanudirjo (2005) masyarakat adalah elemen utama yang berperan dalam upaya pelaksanaan pengembangan dan pengelolaan, karena masyarakat itu sendiri yang dapat memberikan arti dan nilai terhadap sumberdaya arkeologi yang ada di Kompleks Gua Prasejarah Bellae. Pandangan masyarakat terhadap sumberdaya arkeologi bervariasi, ada yang beranggapan sebagai sarana hiburan dan rekreasi, pelampiasan hobby, atau ada juga yang beranggapan sebagai bagian dari industri pariwisata yang dapat menghasilkan uang dan memberikan manfaat secara ekonomi pada masyarakat setempat (Tanudirdjo, 2005: 1).

Hasil perolehan data dan informasi dari masyarakat setempat yang dilakukan secara acak, diperoleh informasi bahwa selama ini Kompleks Gua Prasejarah Bellae pada umumnya hanya dijadikan sebagai tempat rekreasi dan pelampiasan hobby, bukan sebagai kawasan wisata yang dapat menjadi sumber pendapatan dan menyejahterakan masyarakat setempat. Melalui tulisan ini, penulis mencoba membuat rencana pengembangan Kompleks Gua Prasejarah Bellae sebagai objek wisata, yang dikelola oleh masyarakat setempat. Tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan ini dapat memberikan manfaat bagi semua kelompok *stakeholder* yang memiliki kepentingan pada Kompleks Gua Prasejarah Bellae, terutama untuk masyarakat setempat.

1. Penataan lingkungan

Penataan lingkungan ini dilakukan dengan tujuan agar dapat mengatur fasilitas-fasilitas yang akan dibuat pada Kompleks Gua Prasejarah Bellae sehingga lingkungan situs tetap terjaga kelestariannya. Penataan lingkungan yang akan dilakukan mengacu pada hasil zonasi yang telah dilakukan oleh BPCB Makassar dengan membuat beberapa sarana seperti.

a) Pembuatan Pusat informas

Ruang pusat informasi ini di buat oleh BPCB Makassar pada tahun 2007 dengan tujuan sebagai pusat informasi mengenai Kompleks Gua Prasejarah Bellae. Namun dari sejak awal pembuatan bangunan pusat informasi sampai sekarang bangunan ini tidak difungsikan sebagaimana fungsinya. Hasil pengamatan yang dilakukan pada saat penelitian menunjukkan bahwa bangunan ini hanya dimanfaatkan sebagai tempat peristirahatan bagi juru pelihara yang bertugas di Kompleks Gua Prasejarah Bellae dan saat ini lebih banyak dimanfaatkan bagi mahasiswa yang lagi melakukan kegiatan kampus. Untuk memaksimalkan fungsi dari ruang informasi ini, melalui organisasi yang telah dibentuk oleh masyarakat dan untuk memaksimalkan kinerja dan tugas dari organisasi tersebut maka ruang informasi ini akan difungsikan sebagaimana mestinya. Hal ini akan memberikan manfaat secara langsung kepada masyarakat dan pengunjung. Dalam penyusunan materi untuk ruang informasi ini, semua stakeholder harus terlibat terutama pihak BPCB Makassar dan TN. BABUL, akademisi, pemerintah setempat dan masyarakat yang menjadi anggota dalam organisasi BUMdes khususnya ketua, wakil ketua, seksi pemasaran dan seksi tiket. Materi yang ada di ruang informasi ini yaitu mulai dari sejarah penemuan situs tersebut, deskripsi situs beserta foto, kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan oleh BPCB Makassar, TN.BABUL, Balar Makassar, akademis (mahasiswa arkeologi UNHAS), pencita alam. Dengan adanya informasi tersebut maka akan memberikan gambaran tentang tinggalan apa saja yang ada di Kompleks Gua Prasejarah Bellae dan mempermudah pengunjung sebelum ke lokasi.



Gambar 4.3 Ruang Informasi di Kompleks Bellae (Dok. BPCB Makassar, 2011)

b) Pembuatan Loket Karcis

Pembuatan loket karcis ini ditempatkan pada zona pengembangan sesuai dengan rekomendasi hasil zonasi yang telah dilakukan. Zona pengembangan ini berada di ujung sebelah barat Kampung Lesang, Kelurahan Minasatene yang sekarang merupakan gerbang masuk Kompleks Gua Prasejarah Bellae. Sebelum pembuatan loket karcis terlebih dahulu harus dilakukan koordinasi kepada BPCB Makassar dan pemerintah setempat karena dalam pembuatan loket ini harus memperhatikan rambu-rambu yang telah dibuat oleh pihak BPCB Makassar seperti pembangunan yang dilakukan secara fisik dapat dilakukan sesuai dengan aturan yang berlaku, arsitektur bangunan sebaiknya mengikuti arsitektur lokal, dan tidak kontras dengan lingkungan masyarakat maupun alam di sekitarnya, serta tinggi bangunan tidak bisa melebihi tinggi lajur pohon setempat. Dalam pembuatan loket ini harus dibawah pengawasan BPCB Makassar, pemerintah setempat dan masyarakat setempat agar tidak terjadi pelanggaran. Loket karcis ini akan dikelola oleh BUMdes yang telah dibentuk demi menjaga kelestarian Kompleks Gua Prasejarah Bellae, dibawah tanggungjawab seksi tiket dan bekerjasama dengan seksi keamanan, seksi parkir dan seksi SAR. Di bagian loket ini stakeholder lain juga harus terlibat dan tetap berkoordinasi dengan pihak BUMdes seperti polsus, juru pelihara merupakan perpanjangan tangan oleh pihak BPCB Makassar dan Polhut yang merupakan bagian dari Dinas Kehutanan Kabupaten Pangkep dan pihak dari TN. BABUL.

c) Pembuatan Tempat Parkir

Pembuatan tempat parkir ditempatkan pada zona pengembangan dikelola oleh BUMdes dan dibawah tanggungjawab seksi parkir dan keamanan. Penempatan lahan parkir ini ditempatkan yaitu di sekitar loket karcis. Hal ini dilakukan untuk mencegah terjadinya kerusakan yang diakibatkan oleh volusi kendaraan maka stakeholder yang terdiri dari pihak BPCB Makassar, TN. BABUL, Dinas Kehutanan kab. Pangkep, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata kab. Pangkep, pemerintah setempat dan masyarakat setempat melakukan upaya pencegahan berupa penempatan lahan parkir di sekitar loket karcis. Tujuannya agar pengunjung yang ingin menikmati keindahan alam dan

kekayaan cagar budaya tidak menimbulkan dampak negatif pada lokasi tersebut, karena apabila pengunjung masih menggunakan kendaraan masuk dalam areal gua maka akan menyebabkan volusi asap dari kendaraan yang digunakan dan menyebabkan kebisingan serta dapat menimbulkan getaran dan secara tidak langsung akan menyebabkan kerusakan pada kompleks gua tersebut. Untuk memudahkan akses pengunjung dalam menikmati kompleks gua ini maka diharapkan masyarakat dapat memperoleh keuntungan dari segi ekonomi yaitu dengan menyediakan penyewaan sepeda, jasa becak dan jasa dokar. Dengan demikian masyarakat Bellae akan merasa terlibat dalam menjaga kelestarian Kompleks Gua Prasejarah Bellae dan di sisi lain masyarakat juga memperoleh manfaat secara ekonomi.

d) Pembuatan tempat sampah

Tempat sampah ini ditempatkan pada areal-areal gua dengan tujuan agar pengunjung tidak membuang sampah di sebarang tempat dan kondisi lingkungan gua dapat terjaga kebersihannya. Maka dari itu, pemerintah dalam hal BPCB Makassar, TN. BABUL, Dinas Kehutanan dan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata bekerjasama dengan sie kebersihan dan masyarakat setempat mengawasi perilaku pengunjung yang datang berkunjung pada lokasi tersebut. Untuk penyediaan sarana pembuangan sampah maka sebaiknya dilakukan koordinasi dengan Dinas Kebersihan kab. Pangkep untuk penyediaan tempat sampah, namun penyediaan tempat sampah ini harus memperhatikan rambu-rambu yang telah dibuat oleh BPCB Makassar agar tidak terjadi kesalahan. Penyediaan sarana ini dibawah tanggungjawab seksi kebersihan dan juru pelihara yang bertugas di kompleks Gua Prasejarah Bellae. Selain itu, peran serta masyarakat setempat juga sangat dibutuhkan demi menjaga kebersihan dan kelestarian Kompleks Gua Prasejarah Bellae.

e) Pembuatan Kios Souvenir, Tempat Makan dan Terapi Ikan

Pembuatan kios souvenir, tempat makan dan tempat terapi ikan akan dibuat pada lahan pengembangan hasil rekomendasi zonasi yang telah dilakukan pada kompleks gua ini. pada lahan pengembangan ini berada pada perkampungan penduduk \pm 250 m

di sebelah barat daya Leang Lompoa. Lahan ini merupakan lahan pemukiman penduduk dan berada di tengah areal persawahan, dengan luas lahan 2,97 ha. Lahan ini dilalui jalur jalan yang lebih dekat menuju Kompleks Gua Prasejarah Bellae, sehingga posisi lahan sangat strategis untuk menempatkan berbagai fasilitas penunjang seperti kios souvenir, tempat-tempat makan dan beberapa gazebo. Selain itu, jarak tempuh lebih dekat dan praktis, panorama alam secara lebih luas dapat disaksikan dari arah ini. Pembuatan kios-kios tersebut dibuat dengan ketentuan bahwa arsitektur bangunan sebaiknya mengikuti arsitektur lokal, dan tidak kontras dengan lingkungan masyarakat maupun alam di sekitarnya (Alimuddin, 2007: 81-83).

Lahan Pengembangan berdasarkan potensi sumber air, tepat berada di depan Leang Batanglamara, lahan seluas 0,31ha ini peruntukannya berfungsi sebagai antisipasi pengembangan secara tak terkontrol dalam rangka memanfaatkan potensi sumber air yang terdapat di lahan penyangga situs dan lahan pengembangan yang berada di sekitar Leang Kassi, dan leang Lompoa. Pengembangan yang tepat pada lahan ini yaitu pembuatan kolam-kolam terapi ikan dan tempat makan. Pembuatan sarana penunjang tersebut dibuat oleh pelaku organisasi di bawah tanggungjawab seksi perlengkapan dengan tetap melakukan koordinasi dengan seksi pemasaran, seksi keamanan dan tetap di kontrol oleh pengawas. Pengelolaan kolam-kolam terapi ikan dan tempat makan ini dikelola oleh masyarakat yang membutuhkan pekerjaan dan penambahan penghasilan, maka dari itu secara tidak langsung masyarakat akan merasa diberdayakan, dengan demikian akan menciptakan ikatan emosional antara cagar budaya, lingkungannya dan masyarakat.

2. Penataan pengunjung

Untuk menjaga kelestarian Kompleks Gua Prasejarah Bellae maka hal yang harus diperhatikan adalah penataan pengunjung. Penataan pengunjung ini dianggap penting karena akan menimbulkan dampak yang negatif seperti kandungan oksigen di dalam gua akan berkurang ketika gua tersebut dikunjungi oleh banyak orang, maka dari itu

untuk mengatasi permasalahan tersebut maka perlu dilakukan penataan terhadap pengunjung, tujuan lain yang ingin dicapai dengan adanya penataan pengunjung ini adalah untuk menghindari perilaku tidak wajar dari para pengunjung terhadap objek wisata, hal-hal yang harus diperhatikan dalam penataan pengunjung ini adalah.

a. Petunjuk Pelaksanaan (Juklak)

Pada dasarnya petunjuk pelaksanaan ini ditujukan kepada pengunjung untuk menghindari kerusakan seperti vandalisme, dan pencurian terhadap tinggalan yang ada di kompleks tersebut, sehingga perlu adanya larangan seperti pengunjung tidak boleh mengambil sesuatu selain gambar, pengunjung tidak boleh meninggalkan sesuatu selain meninggalkan jejak, pengunjung tidak boleh membunuh sesuatu selain membunuh waktu.

b. Petunjuk teknis (Juknis)

Petunjuk teknis dilakukan untuk mengatur pengunjung dalam melaksanakan kegiatan kunjungannya. Dalam pelaksanaannya pengunjung tidak boleh terpusat pada satu objek dan lahan tetapi, pengunjung diatur untuk mengunjungi objek lain yang ada di Kompleks Gua Prasejarah Bellae yaitu berkunjung ke areal terapi ikan, areal *outbond*, dan ada juga yang berada pada areal kolam, dan pada areal pembibitan ikan koi, sehingga dengan adanya pengaturan tersebut maka pengunjung bisa menikmati keindahan - keindahan lain yang ada di Kompleks Gua Prasejarah Bellae. Dengan demikian pengunjung akan merasa puas dalam menikmati keindahan alam dan budaya yang ada di Kompleks Gua Prasejarah Bellae. Untuk tetap menjaga dan mengawasi pengunjung yang datang maka setiap pengunjung yang datang akan selalu didampingi oleh guide dan tetap dikontrol oleh bagian sie keamanan yang berkerjasama dengan Polsus dari BPCB Makassar, Polhut dari TN. BABUL dan Dinas Kehutanan kab. Pangkep.

D. Penutup

Kompleks Gua Prasejarah Bellae memiliki nilai penting yang sangat tinggi berupa nilai penting sejarah, ilmu pengetahuan dan nilai penting kebudayaan. Melihat pentingnya kompleks gua ini dalam kajian arkeologi, maka kompleks gua ini perlu mendapat perhatian yang serius. Hal ini, seiring dengan berlakunya Undang-undang No.11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya yang memberikan arahan yang jelas dan mengakomodasi berbagai kepentingan tentang perlindungan, pengelolaan dan pemanfaatan situs cagar budaya untuk sebesar-besarnya kepada kesejahteraan rakyat.

Berdasarkan hasil kajian yang dilakukan Balai Konservasi Borobudur dan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis, diketahui bahwa kondisi gua-gua prasejarah dan lingkungannya, saat ini telah mengalami tingkat kerusakan yang cukup tinggi, sehingga perlu dilakukan upaya penanganan kerusakan. Kerusakan akibat pemanfaatan yang dilakukan oleh masyarakat setempat ini disebabkan karena ketidaktahuan mereka bahwa aktivitas yang mereka lakukan mengakibatkan terganggunya kelestarian Cagar Budaya beserta lingkungannya. Kerusakan yang diakibatkan oleh pengunjung merupakan faktor kesengajaan dan akibat kurangnya pengawasan yang dilakukan oleh juru pelihara dan porsus.

Melihat kondisi lingkungan dan kawasan Bellae, maka perlu dilakukan upaya penanganan lingkungan sebelum dilakukan upaya pengembangan kawasan. Pengembangan yang dilakukan di Kompleks Gua Bellae tidak hanya difokuskan pada objek semata, tetapi perlu adanya pemberdayaan masyarakat yang tinggal di sekitar Kompleks Gua Prasejarah Bellae untuk rencana pengembangan kawasan sebagai objek wisata. Dalam melakukan pengembangan yang berbasis masyarakat perlu ada sebuah konsep tentang bentuk pengembangan yang bisa dilakukan dengan melibatkan masyarakat setempat. Konsep yang dibuat dapat disepakati oleh masyarakat adalah dalam bentuk organisasi desa. Organisasi ini menunjukkan bahwa masyarakat merupakan bagian penting (pemangku kepentingan). Dalam pelestarian tinggalan arkeologi dan lingkungannya.

Daftar Pustaka

- Cleere, Henry F. 1989 (ed). *Archaeological Heritage management in the Modern World*. Unwyn Hyman. London.
- Darvill, Timothy. 1995. *Value Systems in Archaeology*. Malcolm A. Cooper, etc (ed). *Managing Archaeology*. London and New York. Routledge
- Fahriani, Ipak. 1991. ***Interaksi Manusia Prasejarah Dengan Lingkungan Gua-gua di Minasa Te'ne, Kabupaten Pangkep***. Skripsi, Universitas Hasanuddin.
- Grant, Jim. Sam Gorin and neil Fleming. 2002. *The Archaeological Coursebook : An Introduction To Study Skills, Topics and Methods*. Routledge. London and New York.
- Gunn, Clare A. 1994. (Third ed). *Tourism Planning:Basics, Concepts, Cases*. Taylor & Francis. London.
- Haryono, Timbul, 1995, "Arkeologi Kawasan dan Kawasan Arkeologi: Asas keseimbangan dalam pemanfaatan", **Berkala Arkeologi, tahun XV (Edisi Khusus)** Yogyakarta, Balai Arkeologi, 139-143
- Haryono, Timbul Prof. Dr. 2003, Pengembangan dan Pemanfaatan aset Budaya Dalam Pelaksanaan Otonomi Daerah.
- Nuryanti, Wiendu. 1999. *Tourism and Culture Global Civilization in Change*. Lester Borley. *Heritage and Environment Management: The International Perspective*. Yogyakarta. Gadjah Mada University Press.
- Pearson, M. dan Sullivan S, 1995, ***Looking After Heritage Places***, Melbourne University Press, Carlton-Victoria, Australia.
- Renfrew, Collin and Paul Bahn. 1991. *Archaeology : Theories, Methods and Practice*. Thames and Hudson. London.
- Soejono, RP. 2004. " Arkeologi dan Pemahaman Kebudayaan", dalam *Seminar Sehari tentang Kebudayaan : Makna dan Pengelolaannya*. CSIS. Jakarta



Pameran Interaktif dan Partisipatori pada Pameran Temporer

(Anggi Purnamasari)
Balai Pelestarian Cagar Budaya Sulawesi Selatan

PAMERAN. Jika mendengar kata pameran, lembaga yang terlintas melaksanakan adalah sebuah museum atau lembaga komersil untuk memasarkan produk-produknya. Namun, Balai Pelestarian Cagar Budaya Sulawesi Selatan (BPCB Sul-Sel) sebagai Unit Pelaksana Teknis (UPT) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan juga memiliki tugas untuk melaksanakan pameran temporer sebagai bagian dari publikasi Cagar Budaya kepada masyarakat.

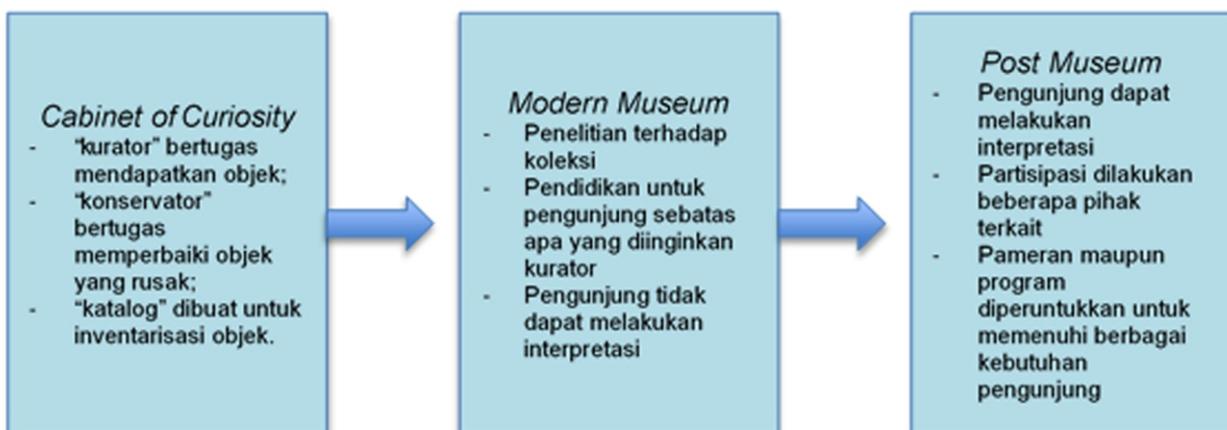
Peran BPCB Sul-Sel sebagai lembaga yang bertanggung jawab terhadap pelestarian Cagar Budaya mengharuskan BPCB Sul-Sel memublikasikan Cagar Budaya dan upaya pelestariannya. Pameran yang dilakukan yaitu mengenai Cagar Budaya yang berada di wilayah kerja BPCB Sul-Sel serta aktivitas terkait Pelestarian Cagar Budaya. Kadangkala, BPCB Sul-Sel juga mengkondisikan untuk melakukan pameran tunggal yang menyajikan pameran tematik.

Walaupun memamerkan Cagar Budaya, BPCB Sul-Sel setiap tahunnya melaksanakan Pameran Cagar Budaya dengan tema yang berbeda-beda sehingga tentu saja Cagar

Budaya yang disajikan berbeda pula. Tiga prinsip utama BPCB Sul-Sel dalam melaksanakan pameran (Mclean,1993:6), yaitu:

1. **Menampilkan koleksi ke publik** dengan cara mengekspresikan ide melalui tema dan cerita pameran dengan berbagai teknik;
2. **Sebagai media komunikasi** yaitu dengan menyampaikan ide, perasaan, informasi, nilai; menambah pengetahuan; mengubah tingkah laku; modifikasi cara pandang dan menaikkan ketertarikan; dan
3. **Menyajikan Pameran Interaktif dan Partisipatori** untuk mewujudkan pameran yang bukan sekedar produk tetapi pengalaman.

Model pameran temporer BPCB Sul-Sel didasari pada perubahan paradigma di dunia permuseuman. Jika sejak abad 17 diawali dengan kemunculan *cabinet of curiosity* dimana benda-benda dikumpulkan dan disimpan pada rak-rak secara acak. Kemudian berkembang di pertengahan abad ke 18 menjadi sebuah museum tradisional dengan mengurutkan benda-benda tersebut sesuai dengan klasifikasi. Saat itu, memamerkan benda tersebut sudah memiliki tujuan pendidikan dengan memberikan informasi pada setiap benda. Masa kini, muncul konsep *new museology* yang didorong oleh para seniman dan komunitas pada pameran-pameran temporer dengan membuat pameran lebih demoratis, terlepas dari elitism dan konsumerisme (Marstine 21-30; Prior 68). Perbedaan paradigma tersebut seperti tergambar di bawah ini.



Bagan Perkembangan Museum. Sumber: Marstine 21-30

Konsep *new museology* ini memiliki tujuan dalam perkembangan masyarakat dengan mengemukakan isu-isu keseharian sehingga berorientasi luas terhadap publik yang ditunjukkan dengan partisipasi masyarakat yang aktif. Sangat berbeda dengan konsep museum tradisional yang sangat berorientasi kepada benda-benda.

Terdapat lima elemen yang membedakan antara *traditional museum* dan *new museum* menurut Hauesnchild, yaitu *objective* (tujuan), *basic principle* (prinsip dasar), *structure and organization* (struktur dan organisasi, *approach* (pendekatan) dan *task* (tugas).

No		<i>Traditional Museum</i>	<i>New Museum</i>
1	Tujuan	<i>Melindungi dan Melestarikan Cagar Budaya yang diberikan.</i>	Sejalan dengan kehidupan sehari-hari Mengikuti perkembangan sosial
2	Prinsip Dasar	Pelindungan terhadap koleksi	Berorientasi luas terhadap publik
3	Struktur dan keorganisasian	Kelembagaan	Kelembagaan yang kecil
		Biaya Pemerintah	Pembiayaan dari sumber lokal
		Gedung Museum sebagai pusat	Desentralisasi
		Staff Profesional	Partisipasi
4	Pendekatan	Struktur Hierarki	Tim Kerja berdasarkan pembagian pekerjaan
		Subjek: berdasarkan realitas	Subjek: Relitas yang kompleks
		Keterbatasan disiplin ilmu	interdisiplin
5	Tugas	Berorientasi ke objek	Berorientasi pada tema
		Koleksi	Koleksi
		Dokumentasi	Dokumentasi
		Penelitian	Penelitian
		Konservasi	Konservasi
		Mediasi	Mediasi
	Pembelajaran terus menerus		
	Evaluasi		

Dari lima elemen konsep *new museum*, BPCB Sul-Sel menyadur beberapa elemen yang sesuai dengan tugas dan fungsi BPCB untuk Pameran Cagar Budaya, yaitu:

No		Pameran Temporer Tradisional	Pameran Temporer Baru
1	Prinsip Dasar	Orientasi ke objek (Cagar Budaya)	Orientasi ke publik
2	Pendekatan	Subjek: Sesuai dengan fakta mengenai objek	Subjek: disajikan lebih kompleks
		Disiplin ilmu terbatas	Berbagai jenis disiplin ilmu
		Orientasi pada hanya objek dan masa lalu	Orientasi berdasarkan tema yang menghubungkan masa lalu dengan masa kini dan masa depan

Prinsip dasar pada pameran temporer tidak berorientasi kepada koleksi, namun ke publik atau masyarakat. Jika dahulu pameran temporer menjadikan objek/koleksi sebagai subjek penting, maka sekarang objek digunakan sebagai ilustrasi dari tema yang akan disajikan. Objek tidak memiliki nilai dalam konsep *new museology*, tugasnya untuk membantu penciptaan cerita. Sedangkan sejarah dalam konsep *new museology* sejarah tidak terbatas pada masa lalu, tetapi digunakan untuk menunjukkan sejarah perkembangan yang mengacu pada realitas masa kini (Hauenschild 192-193).

Pendekatan yang digunakan tentunya berbeda dengan pendekatan pameran temporer yang terdahulu. Jika dahulu pameran temporer hanya memberikan label objek/koleksi berdasarkan deksripsi benda yang diinterpretasikan hanya dengan satu disiplin ilmu, maka saat ini tim pameran telah mengkombinasikan beberapa disiplin ilmu dalam membuat teks pameran. Pameran juga dibuat dengan tema tertentu yang membahas mengenai objek/koleksi di masa lalu dan menghubungkannya dengan kehidupan di masa kini dan masa mendatang. George Route bahwa pameran dengan menggunakan pendekatan tematik merupakan pendekatan yang lebih menekankan pada cerita dibandingkan objeknya (6).



Penyajian Koleksi dan Label pada Museum dengan cerita yang direkonstruksi

Pameran ditampilkan dengan menggabungkan beberapa artefak dan fragmen-fragmen *material culture* menjadi suatu narasi yang koheren dan berkesinambungan. Melalui aktivitas display dan interpretasi, menggunakan objek, lukisan, foto, model dan teks, pameran dapat mengonstruksi sebuah pandangan, dimana menampilkan cerita dan menciptakan sumber pembelajaran (*Hooper-Greenhill, Museums and Education Purpose, Pedagogy, Performance 2*).

Konsep *new museology* kemudian didukung oleh beberapa teori yaitu teori komunikasi dalam pameran, teori edukasi, dan teori ekshibisi di museum. Komunikasi merupakan sama halnya dengan tindakan konservasi untuk memperluas pengetahuan mengenaiinggalan budaya yang diberikan, dengan demikian menanamkan nilai itu dan membuka kemungkinan pelestariannya. Untuk melakukan komunikasinya, *new museum* melakukannya dengan media eksibisi (Hauenschild 199-200).

Komunikasi yang ditekankan pada *new museology* bukan komunikasi satu arah,

melainkan dua arah dikarenakan *new museology* berorientasi pada pengunjung tidak hanya pada koleksi. Pada *traditional museum*, model komunikasi yang digunakan adalah model transmisi pesan yang satu arah.

Selanjutnya, Hooper Greenhill menjelaskan perkembangan komunikasi satu arah tersebut menjadi komunikasi dua arah. Komunikasi dapat dilakukan berulang kali sehingga bersifat sirkuler. Jika terjadi hambatan pada komunikasi, maka proses komunikasi dapat diulang dengan mengubah pesan (*message*) atau saluran (*channel*) yang digunakan.



Penyajian Koleksi pada Salah Satu Pameran Cagar Budaya tahun 2014

Jika sebelumnya pameran Cagar Budaya hanya menampilkan benda-benda kemudian diberikan label seperti layaknya pameran pada museum tradisional, sejak tahun 2016 BPCB Sul-Sel menampilkannya dengan cara yang berbeda dengan mengubah prinsip dasar dan pendekatan dalam Pameran

menggunakan teori komunikasi, edukasi dan ekshibisi yang berlandaskan konsep *new museum*. Ternyata model pameran seperti ini lebih diminati oleh pengunjung berdasarkan respon pengunjung dan durasi pengunjung yang lebih lama di dalam lokasi pameran.

Apakah yang Membuat Pengunjung Bertahan Lama?

Jawabannya adalah mereka berlama-lama di panel interaktif dan partisipatori! Sebuah kata interaktif biasanya mengacu pada sebuah benda digital yang memerlukan biaya tinggi. Padahal interaktif yang dimaksud pada sebuah pameran adalah panel yang dapat melibatkan panca indera pengunjung, seperti indra penglihatan, pendengaran, pengecap, pembau, dan peraba.

Falk menjelaskan bahwa pengalaman sebuah pameran dapat tertanam dalam ingatan

pengunjung dengan potensi belajar yang signifikan (160). Pertanyaan ini juga didukung oleh Maggie Burnette Stoner bahwa dengan melibatkan indera pada pengunjung dapat memperdalam nilai emosional yang dapat menciptakan pengalaman yang lebih mendalam dan mengesankan (119).



Foto koleksi yang dapat disentuh (kiri) Foto pengunjung bermain di lokasi pameran (*Hands on Activity*) (kanan)

Pengunjung dapat betah berlama-lama karena pada pameran seperti ini. Pengunjung tidak hanya melihat koleksi dan membaca teks namun ada aktivitas yang dapat dilakukan. Panel interaktif yang disajikan pada pameran dibuat sangat sederhana, contohnya adalah label yang bisa dibuka tutup atau dikenal dengan *flip label*. *Flip label* membuat aktivitas pengunjung tidak monoton hanya membaca teks namun pengunjung juga disibukkan dengan menyentuh dan membalik label-label jika ingin lebih mengetahui lebih dalam mengenai informasi tersebut. Tidak hanya menyenangkan untuk pengunjung, model label seperti ini juga dibuat untuk menyiasati ruang terbatas dengan menampung informasi yang cukup banyak.

Desain pameran harus peka terhadap kebutuhan saat ini, menyelaraskan pameran

melalui desain informasi, desain interior, desain interaksi, desain grafis, desain ringan dan suara. Konsep ini dapat membuat pengunjung awam tertarik, melibatkan panca indra, merasa puas dan yang utama adalah kunjungan edukasi: singkatnya kunjungan dengan pengalaman dan pembelajaran (Mason 136). Pameran bukan hanya memberikan pemahaman kepada pengunjung melalui membaca, namun melalui gambar dan indera. Dengan memanfaatkan ketiganya, maka komunikasi antara museum dan pengunjung akan lebih efektif (Edson and Dean 178).



Pengunjung yang sedang mengendus aroma rempah

Jika di beberapa pameran Cagar Budaya pengunjung dihadapkan dengan lambang “jangan disentuh” di beberapa koleksinya, BPCB Sul-Sel justru menyediakan koleksi yang dapat disentuh oleh pengunjung. Aktivitas ini merupakan salah satu jenis dari *hands on activity*. Aktivitas seperti ini dapat membuat pengunjung yang tadinya penasaran permukaan dari suatu koleksi, menjadi cukup senang karena bisa menyentuhnya.

Menyentuh koleksi dalam pameran Cagar Budaya yang dilakukan BPCB Sul-Sel pertama kali dilakukan pada pameran di Kabupaten Bone tahun 2016, yaitu menyentuh alat batu yang berasal dari gua prasejarah. Kemudian berlanjut pada pameran Jalur Rempah di Negeri Para Raja pada tahun 2018 dengan menyentuh seluruh koleksi rempah. Selanjutnya pada Pameran Misteri Lembah Walennaie tahun 2019 dengan menyentuh artefak yang ditemukan di sekitar Lembah Walennaie.

Selain menyentuh koleksi, pengunjung juga disuguhkan dengan games-games yang dapat dimainkan di lokasi pameran seperti *puzzle*, ular tangga dan mencocokkan rempah dengan namanya (khusus pada Pameran Jalur Rempah di Negeri Para Raja).

Aktivitas lain yang jarang ditemukan pada Pameran Cagar Budaya adalah dengan

melibatkan indra pengecap dan indra penciuman. Pada Pameran Jalur Rempah di Negeri Para Raja tahun 2018, BPCB Sul-Sel memanfaatkan rempah-rempah yang menjadi benda yang dipamerkan. Beberapa rempah pilihan dengan tingkat keharuman yang tinggi ditempel pada panel agar pengunjung dapat mengendus aroma dari rempah-rempah tersebut. Kemudian untuk indra pengecap, pengunjung dapat mencoba kue dan minuman khas Sulawesi Selatan yang menggunakan rempah sebagai bahan dasar.

Pengunjung dapat Menjadi Bagian dalam Pameran



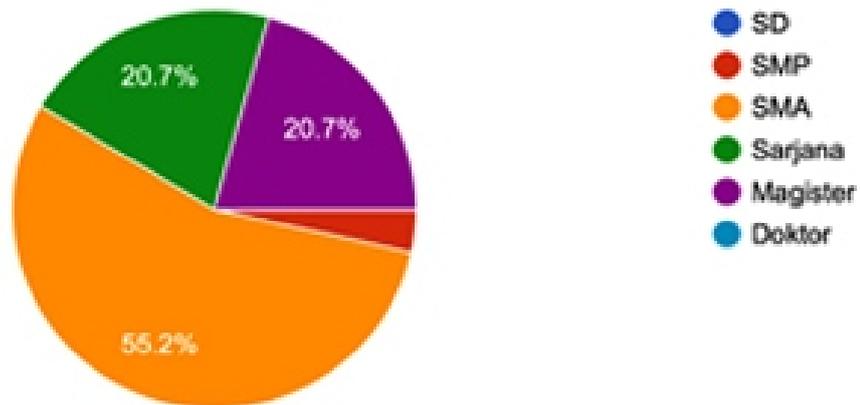
Pengunjung yang sedang menulis pendapat mereka pada panel partisipatori

Caranya dengan menuliskan pendapat mereka dalam panel partisipatori yang disiapkan tim pameran. Model ini dapat menarik pengunjung agar turut terlibat dalam sebuah pameran. sehingga pengunjung tidak hanya monoton membaca teks yang ada dalam pameran, namun juga dapat berbagi informasi dalam pameran.

Panel ini juga ternyata sangat menarik bagi pengunjung dikarenakan mereka dapat menyampaikan ketertarikan mereka terhadap pameran yang mereka lihat. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan juga beragam sesuai dengan tema pameran yang diadakan sehingga mereka dapat membagikan pendapat mereka dan pendapat mereka juga dapat dibaca oleh pengunjung lain. Dengan begitu, pengunjung turut berperan dalam sebuah pameran.

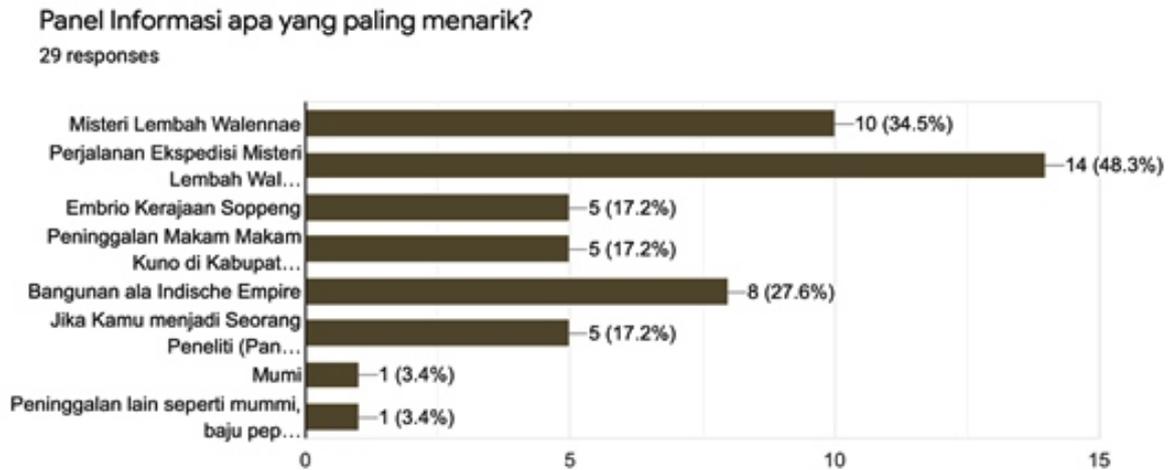
Interaktif atau Partisipatori, yang Mana yang Paling Diminati?

Pendidikan
29 responses



Grafik Pendidikan Pengunjung pada Kuesioner Pameran Misteri Lembah Walenna

Salah satu tugas dalam pameran adalah evaluasi. Salah satu bentuk evaluasi yang dilakukan pada pameran Misteri Lembah Walennaë adalah menyebarkan kuesioner. Kuesioner ini terdiri dari 29 responden dengan latar belakang pendidikan yang berbeda.



Grafik Panel yang Paling Menarik Pengunjung berdasarkan Kuesioner Pameran Misteri Lembah Walennaë

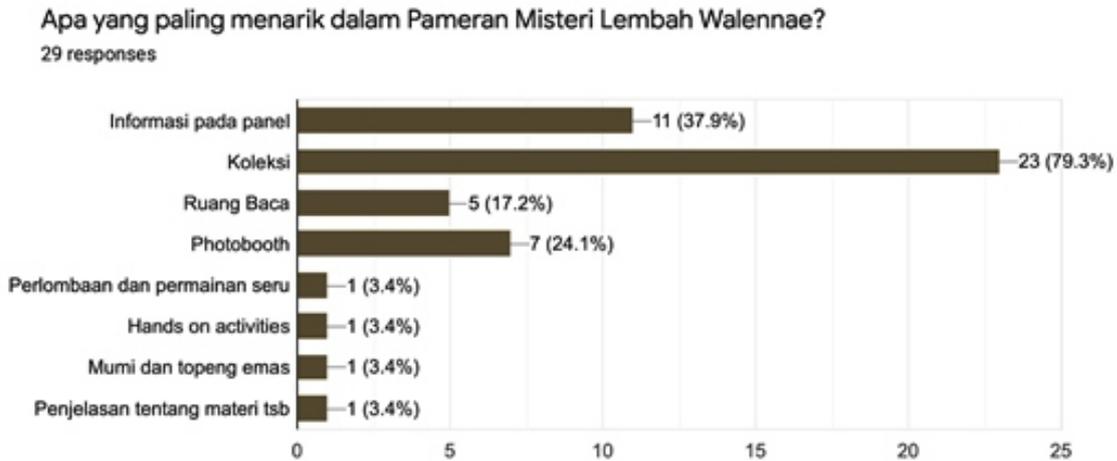
Dari 29 responden, menyatakan bahwa panel yang paling menarik dalam pameran Misteri Lembah Walennaë adalah panel Perjalanan Ekspedisi Misteri Lembah Walennaë. Panel ini merupakan panel interaktif berupa timeline berisikan foto-foto dan hasil penelitian yang pernah dilakukan di sekitar Lembah Walennaë.



Flip Panel pada Pameran Cagar Budaya yang disajikan oleh BPCB Sul-Sel

Selain panel, yang paling menarik bagi pengunjung adalah Koleksi. Koleksi yang dibawa pada Pameran Misteri Lembah Walennaë adalah Mayat Kering, Bekal Kubur berupa topeng emas, penutup mata, penutup mulut dan penutup hidung, Baju Perang, Meriam dan Peluru Meriam, dan Temuan di sekitar Lembah Walennaë berupa gading, artefak dan fosil.

Koleksi-koleksi tersebut disajikan dengan label gantung dan menggunakan judul dan isi yang cukup menarik. Dari 8 jenis koleksi dan labelnya, banyak pengunjung yang menyukai koleksi dan label topeng emas, yang diberikan judul “Topeng Emas Keabadian”. Teks pada label yaitu:



Grafik Hal yang Paling Menarik bagi Pengunjung berdasarkan Kuesioner Pameran Misteri Lembah Walenna

Sungguh tak diduga, seorang penduduk bernama Abdullah menemukan Benda Cagar Budaya yang terbuat dari Emas pada tanggal 16 Juli 1966! Setelah diperhatikan Benda ini terlihat seperti sebuah Topeng. Topeng Emas ini ditemukan di kedalaman tanah yang tak terlalu dalam, sekitar 2.5 meter di Kampung Ujungloe Kabupaten Pangkep.

Topeng sangat akrab dengan kehidupan manusia. Sejak masa prasejarah Topeng telah dikenal hingga saat ini. Seiring waktu, topeng dimaknai berbeda-beda mulai dari fungsi religi, fungsi sosiologis hingga dipergunakan dalam dunia seni.

Topeng Emas ini merupakan salah satu jenis dari Bekal Kubur. Topeng Emas sebagai Bekal Kubur dimaknai sebagai simbol perubahan identitas dari manusia biasa menjadi roh yang dipuja. Selain itu, dimaknai sebagai simbol keabadian sehingga dipercaya tetap hidup bersama masyarakat yang ditinggalkan. Tentu saja jasad yang memakai Topeng Emas merupakan tokoh terpandang pada masa itu, mungkin saja seorang pemimpin suku atau tokoh adat.

Bagaimana menurut Kalian?



Koleksi yang dipamerkan pada Pameran Cagar Budaya

Penutup



***Koleksi yang dipamerkan pada
Pameran Cagar Budaya***

Pameran Cagar Budaya masa kini tidak ditampilkan dengan hanya memajang objek begitu saja, tetapi juga berorientasi ke publik. Sehingga pameran yang dibuat tidak statis yang hanya membuat pengunjung melihat objek dan membaca teks. BPCB Sul-Sel berusaha mengikuti perkembangan pameran dengan menyadur konsep *new museology* yang bertujuan dalam perkembangan masyarakat dengan mengemukakan isu-isu keseharian sehingga berorientasi luas terhadap publik yang ditunjukkan dengan partisipasi masyarakat yang aktif.

Dalam setiap pameran Cagar Budaya, BPCB Sul-Sel berusaha menampilkan cerita dalam sebuah tema tertentu dengan menggunakan panel interaktif dan partisipatori. Hal ini mengubah Pameran Cagar Budaya yang tadinya statis menjadi lebih dinamis dengan adanya aktivitas-aktivitas yang dapat dilakukan pengunjung.

Daftar Pustaka

- Edson, Gary and David Dean. *The Handbook for Museums*. London: Routledge, 1996.
- Falk, John H. *Identity and the Museum Visitor Experience*. California: Left Coast Press, 2009.
- Mason, Marco. "Digital Technology and Information Design in the Museum: Research Guidelines and Consideration." *The International Journal of the Inclusive Museum* 2.1 (2009): 133-141.
- Marstine, Janet. *New Museum Theory and Practice*. Malden: Blackwell Publishing, 2006.
- McLean, Kathlean. *Planning for People in Museum Exhibitions*. Association of Science-Technology Centers: Washington DC. 1993.
- Prior, Nick. "Having One's Tate and Eating It Too: Transformations of the Museum in a Hypermodern Era." McClellan, Andrew. *Art and Its Publics*. London: Museum Studies at the Millennium, 2003. 51.
- Hauenschild, Andrea. *Claims and Reality of New Museology: Case Studies in Canada, the United States and Mexico*. Dissertation. Hamburg University. Hamburg: Hamburg University, 1988.
- Hooper-Greenhill, Eileen. *Museums and Education Purpose, Pedagogy, Performance*. New York: Routledge, 2007.
- Route, Georgia. *Exhibitions: Practical Guide for Small Museums and Galleries*. Museums Australia, 2007.
- Stogner, Maggie B. "Digital Media Technology and Storytelling." *Journal of Museum Education* 36.2 (2011): 189-198.



SISTEM REGISTRASI NASIONAL CAGAR BUDAYA

-  PENDAFTARAN
-  VERIFIKASI
-  REKOMENDASI
-  PENETAPAN



B u l e t i n

S O M B A O P U



Balai Pelestarian Cagar Budaya
Sulawesi Selatan