

KATA PENGANTAR

Keanekaragaman Cagar Budaya yang ada di Indonesia harus dipandang sebagai sebuah kekayaan yang perlu dijaga dan dilestarikan. Keanekaragaman Cagar Budaya yang ada membuktikan bahwa masyarakat kita memiliki inovasi dalam mengolah dan menghasilkan budaya dari zaman prasejarah hingga masa kini. Upaya pelestarian Cagar Budaya yang berkesinambungan dalam prakteknya sejalan dengan kepentingan ilmu pengetahuan yang direpresentasikan melalui kegiatan penelitian. Kegiatan penelitian menunjang kegiatan pelestarian dengan menyediakan data objek Cagar Budaya tinggalan kehidupan masa lalu yang diperlukan dalam kegiatan perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan.

Sejalan dengan kepentingan tersebut, maka buletin Kundungga Volume 7 Tahun 2018 mengangkat tema tentang "Strategi Pelestarian Cagar Budaya Berbasis Masyarakat". Sebagai artikel pembuka, Gunadi Kasnowihardjo mengangkat judul "Arkeologi Untuk Publik". Saat ini dalam pengelolaan sumber daya arkeologi seperti hasil penelitian maupun kajian-kajian di bidang arkeologi dengan kepentingan publik merupakan sebuah tuntutan. Sehingga dalam penerapannya, ilmu arkeologi seharusnya dapat berkontribusi terhadap kepentingan masyarakat. Selanjutnya Bambang Sugiyanto membahas tentang sumber daya arkeologi. Dalam artikelnya yang berjudul "Pengelolaan Sumber Daya Arkeologi Terpencil di Kalimantan", banyak sekali hasil temuan-temuan arkeologi di wilayah Kalimantan yang belum maksimal dalam pengelolaan dan pemanfaatannya oleh masyarakat sekitar.

Pada artikel selanjutnya, David Dino Wijayanto membahas tentang gagasan pemerintah daerah untuk membuat "Lumbung Budaya", dimana tempat ini digunakan sebagai sebuah ujung tombak dalam hal pelestarian dan pemanfaatan sumber daya budaya yang ada di masyarakat. Pemanfaatan sumber daya arkeologi juga dapat diaplikasikan dengan penerapan teknologi *Virtual Reality* (VR), dimana pemanfaatan *smartphone* dapat menjadi sebuah media dalam publikasi sumber daya budaya melalui sebuah artikel oleh Ahmad Rizki Zulfikar yang berjudul "Video *Virtual Reality* (VR) Sebagai Teknologi Interaktif dalam Pengenalan Cagar Budaya Kepada Masyarakat".

Yadi Mulyadi mengingatkan kembali kepada kita semua bahwa pentingnya sebuah penetapan dan pemeringkatan Cagar Budaya sebagaimana yang diamanatkan oleh UU No. 11 Tahun 2010, terutama pada situs yang akan diajukan sebagai warisan dunia, dengan artikel yang berjudul "Pentingnya Penetapan Status dan Peringkat Cagar Budaya Dalam Rangka Pengusulan Kawasan Karst Sangkulirang Mangkalihat



Sebagai Warisan Dunia". Pengamatan terhadap hubungan masyarakat dengan Cagar Budaya juga diungkapkan oleh Nasrullah dengan artikel yang berjudul "Situs Kutai Lama, Aktivitas Masyarakat dan Potensi Pengembangannya". Dalam tulisannya kali ini, mencoba untuk melihat potensi besar salah satu situs bekas kerajaan Kutai Kertanegara, namun belum dikelola secara maksimal dan berkesinambungan.

Dwi Sumayyah Makmur, memaparkan tentang sebuah situs kapal karam yang ada di perairan Sulawesi. Penelitian arkeologi bawah air saat ini memang sudah sangat diperlukan mengingat banyaknya tinggalan arkeologi yang berada di bawah air. Tulisannya yang berjudul "Situs Kapal Karam di Kepulauan Sagori, Kabupaten Bombana, Sulawesi Tenggara", merupakan sebuah contoh hasil penelitian arkeologi bawah air. Dan artikel yang terakhir, Dodo menjelaskan tentang konteks Cagar Budaya dan Masyarakat, yaitu dalam artikel yang berjudul "Fungsi dan Makna *Bide* dalam Kehidupan Masyarakat Dayak Kanayatn di Kabupaten Landak, Kalimantan Barat". Tulisan ini mengangkat tentang sebuah kearifan lokal masyarakat Dayak yang masih digunakan hingga saat ini dan memiliki nilai penting bagi budaya mereka.

Segala sesuatu tidak terlepas dari kekurangan, demikian pula dengan Buletin Kundungga Volume 7 Tahun 2018 ini. Oleh karena itu, kami terbuka terhadap kritik dan saran yang bersifat membangun. Kritik dan saran dapat dikirimkan lewat email kami: bpcb_samarinda@yahoo.com atau ke alamat BPCB Kalimantan Timur Jl. H.A.M. Rifaddin No 69, Samarinda, Kalimantan Timur.

Akhir kata, Redaksi Buletin Kundungga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan terbitnya Buletin Kundungga Volume 7 Tahun 2018. Selamat membaca dan Salam Budaya!

Redaksi Buletin Kundungga



UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, pada tahun 2018 ini Buletin Kundungga Volume 7 Tahun 2018 dapat diterbitkan, walaupun ada beberapa hambatan yang tidak dapat dihindari. Pada terbitan kali ini kami mengangkat tema “STRATEGI PELESTARIAN CAGAR BUDAYA BERBASIS MASYARAKAT”. Pada kesempatan ini kami sampaikan terimakasih kepada para penulis yang telah memberikan waktu, tenaga dan ide-idenya dalam bentuk artikel sehingga buletin ini dapat diterbitkan. Delapan buah artikel yang disajikan dalam buletin ini merupakan karya dari penulis-penulis yang mempunyai kompetensi sesuai dengan tema artikel dengan latar belakang yang berbeda, yaitu dari instansi pemerintah pusat, instansi pemerintah daerah dan pengajar dari berbagai universitas negeri di Indonesia. Berikut ini adalah artikel-artikel yang dimuat pada edisi kali ini:

1. Gunadi Kasnowihardjo: Arkeologi Untuk Publik;
2. Bambang Sugiyanto: Pengelolaan Sumber Daya Arkeologi Terpencil di Kalimantan;
3. David Dino Wijayanto: Lumbung Budaya;
4. Ahmad Rizki Zulfikar: Video *Virtual Reality* (VR) Sebagai Teknologi Interaktif dalam Pengenalan Cagar Budaya Kepada Masyarakat;
5. Yadi Mulyadi: Pentingnya Penetapan Status dan Peringkat Cagar Budaya Dalam Rangka Pengusulan Kawasan Karst Sangkulirang Mangkalihat Sebagai Warisan Dunia;
6. Nasrullah: Situs Kutai Lama, Aktivitas Masyarakat dan Potensi Pengembangannya;
7. Dwi Sumayyah Makmur: Situs Kapal Karam di Kepulauan Sagori, Kabupaten Bombana, Sulawesi Tenggara;
8. Dodo: Fungsi dan Makna *Bide* dalam Kehidupan Masyarakat Dayak Kanayatn di Kabupaten Landak, Kalimantan Barat;

REDAKSI



DAFTAR ISI

Kata Pengantar.....	i
Ucapan Terima Kasih	iii
Daftar Isi	iv

Gunadi Kasnowihardjo

Arkeologi Untuk Publik	1
------------------------------	---

Bambang Sugiyanto

Pengelolaan Sumber Daya Arkeologi Terpencil di Kalimantan	13
---	----

David Dino Wijayanto

Lumbung Budaya	25
----------------------	----

Ahmad Rizki Zulfikar

Video <i>Virtual Reality</i> (VR) Sebagai Teknologi Interaktif dalam Pengenalan Cagar Budaya Kepada Masyarakat.....	34
--	----

Yadi Mulyadi

Pentingnya Penetapan Status dan Peringkat Cagar Budaya Dalam Rangka Pengusulan Kawasan Karst Sangkulirang Mangkalihat Sebagai Warisan Dunia	49
---	----

Nasrullah

Situs Kutai Lama, Aktivitas Masyarakat dan Potensi Pengembangannya	60
--	----

Dwi Sumayyah Makmur

Situs Kapal Karam di Kepulauan Sagori, Kabupaten Bombana, Sulawesi Tenggara	77
--	----

Dodo

Fungsi dan Makna <i>Bide</i> dalam Kehidupan Masyarakat Dayak Kanayatn di Kabupaten Landak, Kalimantan Barat.....	89
--	----



ARKEOLOGI UNTUK PUBLIK

Gunadi Kasnowihardjo
(Balai Arkeologi D.I. Yogyakarta)

ABSTRAK

Dalam pengelolaan sumber daya arkeologi, antara penelitian arkeologi dan kepentingan publik adalah sebuah tuntutan. Seperti diungkapkan oleh Prof. Heddy Shri Ahimsa-Putra dalam pidato berjudul “Ilmuwan Budaya dan Revitalisasi Kearifan Lokal, Tantangan Teoritis dan Metodologis” yang dibacakan pada Rapat Terbuka Senat dalam rangka Dies Natalis Fakultas Ilmu Budaya ke-62 pada tanggal 3 Maret 2008. Hasil penelitian arkeologi telah terbatas pada kepentingan peneliti dan institusi yang bersangkutan dan kurang dapat dirasakan oleh publik. Menanggapi kedua hal di atas, diharapkan hasil penelitian arkeologi harus dapat berkontribusi untuk kepentingan publik. Oleh karena itu, dalam merencanakan suatu kegiatan penelitian seharusnya mempertimbangkan hal-hal yang dibutuhkan oleh publik.

Kata kunci: manajemen sumber daya arkeologi, arkeologi publik, kepentingan publik.



I. PENDAHULUAN

Dalam manajemen sumber daya arkeologi sektor penelitian harus dapat berperan sebagai *leading sector*. Seperti penulis usulkan dalam buku berjudul "Manajemen Sumberdaya Arkeologi-2", yaitu tentang konsep *Three in One* dalam pengelolaan sumber daya arkeologi di Indonesia (Kasnowihardjo 2004). Sebagai lembaga yang harus mengawali kegiatan dalam pengelolaan sumber daya arkeologi, sektor penelitian dituntut tidak hanya bekerja secara akademik, akan tetapi harus memiliki visi dan wacana yang bersifat praksis dalam kaitannya dengan dua sektor lainnya yaitu sektor pelestarian dan sektor pemanfaatan.

Archaeology without its public is nothing, menurut hemat saya ungkapan ini merupakan satu tantangan bagi para pengelola sumber daya arkeologi terutama para ahli arkeologi yang bekerja di sektor penelitian arkeologi. Sejauh mana hasil penelitian arkeologi dapat disajikan kepada kepentingan-kepentingan lain. Seperti diingatkan oleh Heddy Shri Ahimsa-Putra dalam pidatonya yang berjudul *Ilmuwan Budaya dan Revitalisasi Kearifan Lokal, Tantangan Teoritis dan Metodologis* (disampaikan pada Rapat Senat Terbuka Dies Natalis ke 62 Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada, 3 Maret 2008),

yang intinya mengajak kepada para peneliti ilmu budaya untuk menggali kearifan lokal masyarakat Indonesia dan melestarikannya demi kehidupan kita di masa mendatang.

Bentuk-bentuk kearifan lokal sering ditemukan dalam penelitian arkeologi ataupun etnoarkeologi, pertanyaannya adalah mampukah kita mengemas bentuk-bentuk kegiatan penelitian dan hasil penelitian arkeologi tersebut untuk disajikan kepada kepentingan publik. Apakah penelitian arkeologi di Indonesia telah mempertimbangkan kepentingan-kepentingan lain yang bermanfaat bagi masyarakat luas seperti yang tersurat dan tersirat dalam tema evaluasi kali ini? Untuk itu, lembaga-lembaga pengelola sumber daya arkeologi terutama lembaga penelitiannya harus dapat bermitra dengan berbagai lembaga lain dalam melaksanakan tugas pokok dan fungsi lembaga.

II. METODE

Di Indonesia, kajian tentang arkeologi publik belum banyak dilakukan, karena penulis yakin bahwa kajian seperti judul artikel ini diperlukan pengalaman manajerial bagi peneliti. Oleh karena itu metode yang diperlukan dalam kajian ini antara lain studi banding ke negara-negara yang telah menjalankan sistem pengelolaan sumber daya arkeologi. Di negara-



negara maju, ada berbagai kebijakan dalam pengelolaan sumber daya arkeologi antara lain ada yang memfokuskan pada *Archaeological Heritage Management* (AHM), adapula yang menekankan pada *Archaeological Resource Management* (ARM), dan adapula yang cenderung melakukan pengelolaan sumber daya budaya secara umum yaitu *Cultural Resource Management* (CRM) (Kasnowihardjo, 2004). Di Indonesia mengenal sistem pengelolaan Benda Cagar Budaya (UU No. 5/1992) yang dirubah menjadi UU No. 11/2010 tentang Cagar Budaya. Antara Benda Cagar Budaya dan Cagar Budaya mengandung makna, pengertian dan substansi yang sangat berbeda sehingga akan menimbulkan konsekuensi perbedaan pengelolaan yang sangat signifikan, baik dalam kebijakan yang bersifat akademis maupun bersifat praksis. Metode lainnya yang harus dilakukan untuk penulisan ilmiah tentang arkeologi publik yaitu studi pustaka dan diskusi-diskusi baik di forum komunitas arkeologi maupun dengan para praktisi dan pemerhati sumber daya arkeologi.

III. ARKEOLOGI DI INDONESIA

Pada tahun 2005 saat masih bertugas sebagai Kepala Balai Arkeologi di Kalimantan, penulis mencoba mengevaluasi hasil-hasil penelitian

arkeologi pada sepuluh tahun terakhir (1994-2004) dari tiga Balai Arkeologi yang ada di Indonesia yaitu Balai Arkeologi Yogyakarta, Balai Arkeologi Makassar, dan Balai Arkeologi Banjarmasin. Dari hasil evaluasi tersebut dapat disimpulkan bahwa kinerja sektor penelitian arkeologi masih terpaku pada kepentingan sektoral dan belum dapat dirasakan manfaatnya secara riil oleh sektor lain ataupun publik (Gunadi, 2005). Gambaran lain yang dapat dilihat dan dibaca dari hasil evaluasi penelitian arkeologi di Indonesia selama sepuluh tahun terakhir tersebut adalah bentuk kegiatan penelitian yang bersifat parsial yang disebabkan oleh keterbatasan biaya dan waktu. Apa yang akan dapat dihasilkan dengan alokasi waktu antara 10 - 12 hari kerja dalam satu kegiatan penelitian arkeologi?

Sebetulnya sudah banyak contoh model penelitian arkeologi di Indonesia yang diberikan oleh rekan-rekan peneliti baik yang datang dari negara lain maupun teman-teman peneliti dari Indonesia. Francois Semah dan kawan-kawannya yang melakukan penelitian di Sangiran dan sekitarnya dapat menyelenggarakan satu pameran dan menerbitkan buku berjudul "*Mereka Menemukan Pulau Jawa*" (1990) yang menggambarkan kehidupan manusia purba beserta lingkungan, flora dan faunanya.



Penelitian yang dilakukan oleh Peter Bellwood dan kawan-kawan di Maluku Utara dan Bagian Timur Indonesia lainnya, dapat memberikan gambaran kehidupan rumpun Austronesia yang tinggal di antara Asia Tenggara dan Pasifik. Michel Sazine dan National Geographic dengan penelitiannya tentang gambar cadas di sepanjang pegunungan Gergaji – Marang di Kutai Timur, Kalimantan Timur, film dokumenternya berhasil memenangkan Rolex Award. Oxis Project, sebuah penelitian protosejarah di wilayah Luwu, Sulawesi Selatan yang dibiayai oleh donator asing berhasil menerbitkan buku *“Land of Iron”* (2000) dan berbagai artikel baik ilmiah maupun semi populer, satu diantaranya adalah artikel yang berjudul *“Pesona Tanah Luwu Abad XIV M, Kerajaan Majapahit Impor Besi”* (Gunadi, 2000). Harry Truman Simanjuntak dan kawan-kawan yang meneliti gua-gua prasejarah di Pegunungan Sewu, Gunung Kidul satu contoh model penelitian arkeologi yang tidak “berlarut-larut” yang dikerjakan oleh peneliti Indonesia dengan hasil seperti tertuang dalam buku yang berjudul *“Prasejarah Gunung Sewu”* (2002).

Memperhatikan akan “kekurangan” dari sektor penelitian arkeologi tersebut, penulis pun mulai mencari terobosan-terobosan baru dalam ke-

giatan penelitian seperti yang pernah dilakukan di Tarakan (2003), Kutai Kartanegara (2004, 2005, 2006), Tapin (2006), serta kegiatan ilmiah yang mengangkat tentang kearifan lokal (Diskusi Ilmiah Arkeologi, IAAI Komisariat Daerah Kalimantan, 2005), dan kegiatan revitalisasi kawasan Candi Agung (2006). Di wilayah kerja Balai Arkeologi Yogyakarta, mulai tahun 2008 ini saat penulis mulai dipercaya untuk memimpin tim penelitian, akan dicoba dikaitkan antara penelitian arkeologi dan kearifan lokal masyarakat yang bermukim di tepian danau. Hasil penelitian arkeologi permukiman (*settlement archaeology*) ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada masyarakat saat ini dalam mengelola danau dan lingkungannya demi kehidupan yang lebih berkualitas baik untuk manusia yang hidup saat ini maupun bagi generasi mendatang (Kasnowihardjo, 2017).

Model penelitian arkeologi di Indonesia seperti pernah digagas oleh Nurhadi dalam Evaluasi Hasil Penelitian Arkeologi di Bedugul, Bali tahun 2000 yang lalu perlu saya ingatkan kembali. Ada dua hal penting yang harus kita (para peneliti arkeologi) perhatikan yaitu: pertama, amanat yang tertuang dalam Instruksi Presiden RI No. 7 tahun 1999 tentang Akuntabilitas Kerja, baik akuntabilitas akademik



maupun akuntabilitas publik. Kedua, dengan memperhatikan akuntabilitas publik tersebut maka hasil penelitian arkeologi akan dapat dirasakan oleh masyarakat, terutama masyarakat pemilik sumberdaya tersebut (Nurhadi, 2000). Hal senada dipertanyakan oleh Daud A. Tanudirjo, apakah hasil kerja arkeologi selama ini sudah memberikan manfaat yang cukup berarti bagi masyarakat? (Tanudirjo, 2003).

IV. ARKEOLOGI PUBLIK

Dalam Manajemen Sumber Daya Arkeologi 2 (Gunadi 2004), tentang arkeologi publik ini penulis memformulasikan setidaknya mencakup tiga hal. Pertama, keberadaan sumber daya arkeologi selalu terkait dengan kepentingan masyarakat (nilai ekonomis). Kedua, sumber daya arkeologi penting bagi kehidupan manusia karena mengandung nilai edukatif dan rekreatif. Ketiga, sumberdaya arkeologi akan memacu munculnya ikatan emosional bagi masyarakat yang peduli akan kelestarian dan pelestariannya, dengan membentuk Lembaga Swadaya Masyarakat yang bersifat nirlaba. Tiga hal inilah yang harus ditangani dan digarap oleh para manajer sumber daya arkeologi yang berkaitan dengan arkeologi publik. Rumusan di atas semata-mata usulan yang dikarenakan masih adanya

beberapa perbedaan tentang definisi arkeologi publik (Prasojo, 2004).

Seperti telah ditulis pada bagian pendahuluan bahwa arkeologi tanpa keterlibatan masyarakat umum adalah sia-sia. Oleh karena itu masyarakat harus tahu dan memahami apa yang dikerjakan oleh para peneliti arkeologi agar dapat mengambil intisari dari hasil penelitian tersebut dalam menjalani kehidupan saat ini ataupun bagi masyarakat dari generasi yang akan datang. Pada dasarnya sumber daya arkeologi adalah milik dan untuk publik (Tanudirjo, 2005), maka dari itu semua bentuk perencanaan penelitian arkeologi semaksimal mungkin hasil laporannya dapat dikontribusikan kepada kepentingan masyarakat luas. Agar masyarakat tertarik kepada arkeologi, seperti yang dilakukan di negara-negara maju, mereka secara periodik menyelenggarakan apa yang disebut dengan *Archaeology Month*, di Indonesia mungkin lebih tepat memakai istilah Bulan Purbakala yang dapat diselenggarakan setiap bulan Juni selama sebulan penuh dengan melibatkan berbagai instansi purbakala dan arkeologi serta instansi terkait lainnya, maupun organisasi profesi, seperti Ikatan Ahli Arkeologi Indonesia (IAAI) dan Asosiasi Prehistori Indonesia (API).

Untuk itu masyarakat harus dibekali tentang berbagai hal yang





berkaitan dengan arkeologi seperti nilai-nilai apa saja yang terkandung dalam sumber daya arkeologi, apa relevansinya dengan dunia modern saat ini, siapa yang dapat diuntungkan dari sumberdaya arkeologi, dan bagaimana keuntungan tersebut dapat diperoleh, serta mengapa sering terjadi konflik yang dipicu dari keberadaan sumberdaya arkeologi. Di negara-negara maju materi seperti tersebut di atas bahkan dapat diberikan melalui kursus-kursus yang diselenggarakan oleh organisasi profesi. Di Indonesia, dengan berdirinya berbagai Lembaga Swadaya Masyarakat yang peduli akan pusaka budaya ataupun pusaka alam (bahkan kedua-duanya), arkeologi dapat bekerja sama dengan lembaga nirlaba tersebut. Sayang, kemitraan antara lembaga arkeologi (yang sampai saat ini masih didominasi oleh pemerintah) dan lembaga swadaya masyarakat tersebut belum dapat terjalin dengan “mesra”. Hal ini berbeda dengan

yang terjadi di negara-negara maju seperti di Amerika, di sana benar-benar *archaeology for the public* seperti yang dilakukan oleh *Society for American Archaeology* (SAA) dengan anggotanya yang berjumlah 7000 orang, mereka bukan arkeolog tetapi oleh organisasi tersebut dilatih untuk belajar tentang budaya manusia masa lampau berdasarkan tinggalan artefaktualnya, serta diarahkan untuk dapat berperan dalam upaya pelestarian sumber daya arkeologi dan sumber daya budaya pada umumnya (www.saa.org).

V. ANTARA ARKEOLOGI DAN ARKEOLOGI PUBLIK

Kata “pengembangan” dalam kaitannya dengan penelitian arkeologi, haruslah dapat dipahami dan dijabarkan dalam persepsi yang sama di antara para peneliti Arkeologi di lingkungan lembaga penelitian Arkeologi Indonesia. Perlu diketahui bahwa pengertian pengembangan ini



telah dibakukan oleh Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia dan tertuang dalam Petunjuk Teknis Jabatan Fungsional Peneliti dan Angka Kreditnya (2005) yang menyebutkan bahwa pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru.

Yang kedua, harus disadari bahwa pada sektor lain dalam sistem manajemen sumberdaya Arkeologi di Indonesia seperti sektor pelestarian dan pemanfaatan juga melakukan kegiatan yang bersifat pengembangan. Oleh karena itu, harus dapat memilah dan memilih kegiatan “pengembangan” yang bagaimana yang seharusnya dilakukan di sektor penelitian? Pertanyaan ini bagi penulis tidak mudah untuk dicarikan jawabannya, untuk itu perlu adanya diskusi khusus agar dapat memformulasikan “kelit-bangan” dalam penelitian arkeologi.

Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa kata pengembangan berarti suatu proses, perbuatan atau cara mengembangkan sesuatu obyek. Dengan demikian, dalam kaitannya dengan kegiatan penelitian Arkeologi, ke-

giatan pengembangan ini merupakan suatu kegiatan tahap kedua pasca penelitian agar suatu situs atau obyek Arkeologi tersebut dapat lebih bermanfaat baik bagi ilmu pengetahuan (akademis), maupun bagi masyarakat secara luas (praktis). Oleh karena itu para peneliti dituntut untuk dapat melakukan kegiatan pengembangan terutama pada situs-situs Arkeologi yang pernah dilakukan penelitian yang berulang kali. Seperti penelitian di Benteng Tabanio, Kabupaten Tanah Laut yang sudah 4 - 5 kali, situs Muara Kaman, Kabupaten Kutai Kertanegara, situs-situs gua prasejarah di Kutai Timur, maupun situs-situs etnoarkeologi (penelitian pada etnis Dayak), sudah saatnya dilakukan kegiatan pengembangannya.

Menyadari akan pentingnya program-program yang bersifat pengembangan tersebut, maka bekerja sama dengan Pemerintah Kabupaten Hulu Sungai Utara, pada tahun 2005 Balai Arkeologi Banjarmasin menggelar suatu seminar sehari tentang rencana revitalisasi situs Candi Agung dengan mengundang pembicara dari Direktorat Purbakala dan Departemen Pekerjaan Umum Pusat. Hasilnya mulai tahun 2006 situs tersebut mulai direvitalisasi dengan dana dari pemerintah pusat, provinsi, dan kabupaten setempat. Selanjutnya, pada suatu seminar yang diseleng-



garakan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Propinsi Kalimantan Selatan tahun 2005 yang lalu penulis mempresentasikan sebuah makalah berjudul *“Budaya Banjar Dalam Perspektif Arkeologi: Satu Studi Kasus Melacak Sisa-Sisa Kerajaan Banjar”*. Makalah ini secara jujur saya sampaikan kepada forum sekaligus suatu provokasi yang dapat membangun *image* masyarakat dan pemerintah Kalimantan Selatan tentang adanya istana atau keraton Kerajaan Banjar.

Hasil dari seminar tersebut cukup menggembirakan, karena bersama rekan dari Teknik Arsitektur Universitas Lambung Mangkurat, kami diberi tugas oleh Pemerintah Propinsi Kalimantan Selatan untuk melakukan kajian reka ulang keraton Banjar dan hasilnya seperti tertuang dalam buku *“Kajian Reka Ulang Replika Keraton Banjar di Kuin”* (Gunadi, Bani dan Aufa, 2006). Kegiatan lain seperti melakukan kajian khusus tentang rencana pengembangan kawasan bersejarah dan pendirian museum kota di Kota Tarakan.

Kegiatan seperti di atas menurut hemat saya merupakan salah satu contoh kegiatan pengembangan dari hasil penelitian Arkeologi. Satu hal yang perlu dicatat dan diingat bahwa kegiatan pengembangan tidak dapat digeneralisir ataupun dibakukan, lebih-lebih diseragamkan. Karena ma-

sing-masing situs pasti akan mempunyai karakter dan lingkungan yang berbeda satu dengan yang lain termasuk masyarakat pendukungnya. Oleh karena itu dalam mewujudkan “program kerja pengembangan” ini betul-betul dibutuhkan kejelian dan kepekaan manajerial dari seorang peneliti arkeologi. Seperti telah disinggung di atas, jangan sampai kita terjebak dengan kegiatan pengembangan sektor lain. Pada sektor pelestarian dan pemanfaatanpun ada kegiatan pengembangan yang dikenal dengan istilah studi teknis dan studi kelayakan. Dalam makalah saya berjudul *“Lembaga Penelitian Arkeologi Indonesia dan Obsesi Pengembangannya”* yang dibacakan pada forum EHPA tahun 2003 yang lalu, antara lain mengingatkan kepada kita semua bahwa sektor penelitian harus dapat berperan dan menempatkan diri sebagai *leading sector* dalam sistem pengelolaan sumber daya Arkeologi di Indonesia.

VI. MITRA KERJA DALAM PENELITIAN ARKEOLOGI

Sifat ilmu arkeologi yang multidisipliner sangat terbuka untuk berkolaborasi dengan berbagai pihak dan sektor yang berkepentingan dengan obyek penelitian arkeologi. Kemitraan dalam pengelolaan sumber daya arkeologi, dapat dibedakan



menjadi dua, yaitu kemitraan yang bersifat internal dan yang kedua bersifat eksternal. Kemitraan yang bersifat internal seperti diusulkan oleh penulis dalam buku *Manajemen Sumberdaya Arkeologi 2* (Gunadi, 2004) tentang konsep *three in one* yaitu terintegrasi antara kegiatan penelitian, pelestarian, dan pemanfaatan sumber daya arkeologi. Konsep ini memang mudah diucapkan akan tetapi sangat sulit untuk dilaksanakan, walaupun bagaimana, kita harus dapat menuju kesana. Kedua, kemitraan yang bersifat eksternal yaitu bentuk kerjasama antara bidang penelitian arkeologi dengan pihak lain (interdisipliner maupun antar lembaga).

Satu contoh dalam penelitian permukiman di lingkungan danau di wilayah Kabupaten Lumajang dan Probolinggo, Jawa Timur, kita dapat mengembangkan hasil penelitian tersebut misalnya bekerjasama dengan sektor lain seperti lingkungan hidup, kehutanan dan sektor lainnya yang terkait untuk merencanakan kegiatan lanjutan yang bersifat kemitraan atau kolaboratif. Seperti dijelaskan dalam Berkala Arkeologi (Gunadi, 2007) bahwa beberapa danau yang ditemukan di dua wilayah kabupaten Lumajang dan Probolinggo saat ini telah mengalami kekeringan yang disebabkan karena hilangnya nilai-nilai kearifan masyarakat terhadap ling-

kungannya. Untuk mengembalikan agar lingkungan danau dapat kembali seperti dahulu dan bermanfaat bagi kehidupan manusia, perlu dilakukan upaya kerjasama lintas sektoral. Dengan demikian hasil penelitian arkeologi juga akan dapat diakses dan dimanfaatkan bagi kepentingan pihak-pihak lain. Apabila hal ini dapat diwujudkan, maka akan terjalin hubungan kemitraan antar lembaga ataupun antar kepentingan namun dalam koridor yang sama yaitu demi terwujudnya kualitas kehidupan manusia yang lebih baik. Dengan demikian, kemitraan ataupun kerjasama dengan pihak lain tidak terbatas pada perijinan, informasi, ataupun hal-hal lain yang terkait dengan kelancaran jalannya proses penelitian. Akan tetapi hasil penelitian arkeologi tersebut nantinya harus dapat memberikan kontribusi yang riil bagi masyarakat atau lembaga yang bersangkutan. Sesuatu yang dapat disumbangkan dari penelitian arkeologi antara lain tentang kajian-kajian kearifan lokal ataupun studi etnoarkeologi.

Ide tentang kemitraan di atas ternyata bagaikan gayung bersambut, karena beberapa waktu yang lalu datang permintaan dari Balai Konservasi Sumberdaya Alam (BKSDA), Departemen Kehutanan Daerah Istimewa Yogyakarta untuk mengisi Jurnal yang diterbitkan oleh lembaga



tersebut, terutama hasil-hasil penelitian arkeologi yang terkait dengan konservasi sumber daya alam. Untuk memenuhi permintaan tersebut, beberapa peneliti dari Balai Arkeologi Yogyakarta telah mencoba mengirim artikel kepada redaktur jurnal Balai Konservasi Sumber Daya Alam. Mudah-mudahan kemitraan ini dapat berjalan lancar dan bermanfaat bagi kedua pihak serta pihak-pihak terkait lainnya.

VII. PENUTUP

Sebelum pada bagian kesimpulan perlu saya ingatkan bahwa dalam melaksanakan kegiatan program penelitian dan pengembangan arkeologi kita harus mengacu pada RPJMN yang tertuang dalam Surat Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata N0. PM.17/PR.001/MKP/2010 tentang Rencana Strategis Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata tahun 2010 - 2014. Dengan demikian apabila setiap peneliti arkeologi juga membuat rencana strategis penelitian dalam lima tahun kedepan sesuai dengan RPJMN tersebut, mudah-mudahan apa yang kita cita-citakan "Arkeologi untuk Semua" akan segera terwujud dan inilah kontribusi dan kinerja kita yang dapat kita berikan kepada bangsa dan Negara.

Selanjutnya, pada bagian penutup ini akan disimpulkan beberapa

pokok pemikiran penulis antara lain:

1. Dalam kegiatan penelitian arkeologi di Indonesia, Arkeologi Publik saat ini sudah selayaknya menjadi pertimbangan khusus dalam menentukan langkah-langkah akademisnya sejak pembuatan kerangka acuan hingga evaluasi hasil kegiatannya, utamanya yang terkait dengan nilai-nilai kearifan lokal.
2. Penelitian arkeologi belum dapat berperan secara nyata dalam kegiatan pengelolaan sumberdaya arkeologi di Indonesia.
3. Lembaga penelitian arkeologi yang didominasi oleh pemerintah, alokasi dana penelitian tidak mampu menangani penelitian yang berskala besar dan tematik.

Atas dasar dari tiga hal tersebut, maka dapat direkomendasikan sebagai berikut :

1. Penelitian arkeologi di Indonesia agar mempertimbangkan kontribusi apa yang akan diberikan kepada masyarakat, *archaeology for the public*.
2. Untuk dapat menghasilkan kegiatan penelitian arkeologi yang berskala besar dan tematis perlu diusulkan kepada pemerintah satu kebijakan tentang alokasi dana penelitian. Salah satu contoh dana penelitian yang tersedia dalam satu tahun anggaran cukup digunakan dalam satu atau dua kegiatan penelitian, dengan alokasi waktu yang panjang dan melibatkan



banyak peneliti. Diharapkan tema-tema penelitian dapat diselesaikan dalam waktu yang sesingkat-singkatnya, tidak berlarut-larut karena alasan klasik yaitu terbatasnya dana.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahimsa-Putra, Heddy Shri, 2008. *Ilmu-
wan Budaya Dan Revitalisasi Ke-
arifan Lokal, Tantangan Teoritis dan
Metodologis*, Naskah Pidato disam-
paikan pada Rapat Senat Terbuka
Dies Natalis ke – 62 Fakultas Ilmu
Budaya, Universitas Gadjah Mada,
Senin 3 Maret 2008.
- Bellwood, Peter S. 2000. *Prasejarah
Kepulauan Indo – Malaysia (Edisi
Revisi)*. Gramedia Pustaka Utama,
Jakarta.
- Caldwell, Ian and Bulbeck, David, 2000.
*Land of Iron, The Historical Archae-
ology of Luwu and the Cenrana val-
ley, The Center for South-East Asian
Studies*. The University of Hull, United
Kingdom.
- Cahyono, Dwi M. dan Gunadi, 2007.
*Kerajaan Kutai Martadipura, Kajian
Arkeologi-Sejarah*. Badan Penelitian
dan Pengembangan Daerah Kabupa-
tatan Kutai Kartanegara.
- Gunadi, 2000. *Pesona Tanah Luwu
Abad XIV M, Kerajaan Majapahit Im-
port Besi*. SKH. Pedoman Rakyat,
Tahun ke 54, No. 90, Tanggal 4 Juni
2000, Kolom 1 - 4.
- _____, 2001. *Manajemen Sumber-
daya Arkeologi*. Lembaga Penerbitan
Universitas Hasanuddin (LEPHAS),
Makassar.
- _____, 2003. *Lembaga Penelitian
Arkeologi Indonesia dan Obsesi
Pengembangannya*. Evaluasi Ha-
sil Penelitian Arkeologi (EHPA),
Cipanas.
- _____, 2004. *Manajemen Sumberda-
ya Arkeologi – 2*, diterbitkan oleh Ika-
tan Ahli Arkeologi Indonesia, Komis-
ariat Daerah Kalimantan.
- _____, 2005. *Model Kearifan Lokal
Masyarakat Banjar* dalam Hartatik
Dkk (editor): *Dinamika Kearifan Lokal
Masyarakat Kalimantan*, Ikatan Ahli
Arkeologi Indonesia, Komisariat Dae-
rah Kalimantan.
- _____, 2006. *Aspek Pengembangan
dalam Penelitian Arkeologi: Sebuah
Tinjauan Tugas Pokok dan Fungsi
Balai Arkeologi*, Evaluasi Hasil Pene-
litian Arkeologi (EHPA), Bandung.



- _____, 2007. *Penelitian dan Pengembangan Situs Permukiman Lingkungan Danau di Jawa Timur: Satu Upaya Menjalinkan Kemitraan Dalam Pengelolaan Sumberdaya Arkeologi*, Berkala Arkeologi, Edisi Nopember-2007, Balai Arkeologi Yogyakarta.
- Gunadi, Bani Noor M, dan Naimatul Aufa, 2006. *Kajian Reka Ulang Replika Keraton Banjar di Kuin*, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Propinsi Kalimantan Selatan.
- Nurhadi, 2000. *Penelitian Arkeologi, Dari GBHN ke GBHN*, Proceedings Evaluasi Hasil Penelitian Arkeologi, Proyek Peningkatan Penelitian Arkeologi, Jakarta.
- Prasodjo, Tjahjono, 2004. *Materi Diskusi Arkeologi Publik*, SP4 Pengembangan Jurusan Arkeologi, FIB-UGM, belum diterbitkan.
- Semah, Francois dkk. 1990. *Mereka Menemukan Pulau Jawa*, diterbitkan dalam tiga bahasa (Indonesia, Inggris, dan Perancis), Kerjasama antara Kedutaan Perancis untuk Indonesia dan Pusat Penelitian Arkeologi Nasional, Jakarta.
- Simanjuntak, Harry T. Dkk. (editor). 2003. *Prasejarah Gunung Kidul*, Ikatan Ahli Arkeologi Indonesia, Jakarta.
- Tanudirjo, Daud A. *Strategi Penelitian Arkeologi*, Disampaikan dalam Bimbingan Metode Penelitian, Pusat Penelitian Arkeologi Nasional, 9 – 18 Agustus, 2003. Belum diterbitkan.
- Tanudirjo, Daud A. 2005. *Arkeologi Publik, antara Dunia Ilmiah dan Dunia Nyata*, Diskusi Ilmiah Arkeologi XX, IAAI Komisariat DIY-Jateng, belum diterbitkan.
- [http.\\: www.community archaeology – wikipedia, the free encyclopedia](http://www.community archaeology - wikipedia, the free encyclopedia)
- [http.\\: www.saa.org](http://www.saa.org)



PENGELOLAAN SUMBER DAYA ARKEOLOGI TERPENCIL DI KALIMANTAN

Bambang Sugiyanto

(Balai Arkeologi Kalimantan Selatan)

I. PENDAHULUAN

Arkeologi adalah disiplin ilmu yang bertujuan untuk mengungkapkan kehidupan manusia masa lalu melalui kajian terhadap tinggalan-tinggalan kebudayaannya. Teknik penelitian yang sangat khas adalah melalui penggalian arkeologis. Temuan-temuan ilmiah yang amat penting bagi pengungkapan pertanyaan tentang sejarah budaya Indonesia kiranya perlu dimasyarakatkan secara luas. Upaya penyebarluasan informasi tersebut perlu langsung disertai dengan upaya penyadaran akan pentingnya data itu, sehingga siapa pun perlu memahami pentingnya perlindungan baginya. Perlindungan itu berarti menjaga kelestariannya.

Sumber daya arkeologi merupakan bagian dari sumber daya budaya yang harusnya mendapatkan perlindungan maksimal sesuai dengan Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2011 Tentang Cagar Budaya. Sumber daya budaya menurut undang-undang di atas dapat berupa benda buatan manusia bergerak atau tidak bergerak dan benda alam, yang mempunyai nilai penting bagi sejarah, ilmu pe-

ngetahuan, kebudayaan, serta mempunyai umur sekurang-kurangnya 50 (lima puluh) tahun; dan situs (lokasi yang mengandung atau diduga mengandung benda Cagar Budaya termasuk lingkungan yang diperlukan bagi pengamanannya).

Sumber daya arkeologi dapat bersifat *tangible* maupun *intangible*. Istilah “sumber daya” ini mengacu pada suatu penggunaan, atau pemanfaatan tertentu dari sesuatu, untuk pencapaian tujuan yang dapat diukur dari segi produktivitas. Jika kata itu disertai dengan keterangan sifat “budaya”, artinya adalah bahwa digunakan atau dimanfaatkan itu adalah hal-hal yang bersifat budaya atau lebih tepatnya hasil-hasil dari suatu kebudayaan. Suatu hasil kebudayaan yang akan dimanfaatkan, atau ditingkatkan daya gunanya. Tentulah memerlukan penanganan atau pengelolaan yang tepat, yang se-efisien dan se-efektif mungkin. Kebutuhan akan ‘ilmu’ pemanfaatan inilah yang menumbuhkan apa yang disebut dengan *Cultural Resource Management* (CRM).

Mengacu pada definisi arkeologi sebagai ilmu yang mempelajari ma-



nusia dan segala aktivitasnya di masa lalu, melalui sisa-sisa kehidupannya yang ditemukan di permukaan atau pun di dalam tanah. Sisa-sisa kehidupan manusia tersebut antara lain berupa artefak, lingkungan tempat mereka hidup, dan sisa-sisa rangka manusianya. Kompleksitas sumber daya arkeologi ini memerlukan suatu metode pengelolaan yang baik dan efisien.

II. PERMASALAHAN

Sebagai salah satu sumber daya yang mempunyai peranan penting dalam pembangunan di Indonesia pada umumnya dan Kalimantan pada khususnya, sumber daya arkeologi cenderung sering kali dilupakan kelestariannya dengan dalih demi pembangunan itu sendiri. Keterkaitan antara penelitian arkeologi dengan perencanaan pembangunan pada hakekatnya adalah masalah penyelenggaraan kegiatan penelitian yang berwawasan pelestarian, pemanfaatan, dan tanggung jawab arkeologi. Tanggung jawab arkeologi Indonesia adalah melaksanakan kebijaksanaan pembangunan bidang kebudayaan, seperti yang dirumuskan dalam GBHN. Hal ini ditujukan untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia, jatidiri, kepribadian bangsa, mempertebal rasa harga diri, kebangsaan nasional, serta memperkuat

jiwa persatuan dan kesatuan bangsa sebagai pencerminan pembangunan yang berbudaya.

Landasan penelitian berwawasan pelestarian dan pemanfaatan adalah: pertama, kepekaan terhadap permasalahan yang dihadapi situs yang sudah diteliti yang perlu dikembangkan; kedua, memang secara formal permasalahan pelestarian dan pemeliharaan situs dalam rangka pengelolaan merupakan tugas dan fungsi Direktorat Sejarah dan Purbakala dengan UPT-nya di daerah, namun sebagai peneliti arkeologi, kita juga mempunyai tanggung jawab moral untuk berperan aktif dalam upaya pelestarian situs-situs yang sudah diteliti, sesuai dengan batas-batas kemampuan dan kewenangan yang ada; ketiga, beberapa hasil penelitian yang meliputi identifikasi jenis kerusakan situs, faktor-faktor penyebabnya, dan rekomendasi tentang alternatif solusinya, keempat, memperoleh manfaat ganda yaitu mendukung kegiatan pelestarian dan adanya kesiapan sumber daya arkeologi untuk kegiatan penelitian lanjutan.

Untuk menuju pada tahapan kegiatan di atas, masih banyak yang harus diperhatikan dan diperbaiki dalam rangka menuju pada kegiatan penelitian berwawasan pelestarian serta pemanfaatan. Permasalahan yang



paling mendesak untuk segera dicari solusi adalah bagaimana pengelolaan terhadap sumber daya arkeologi yang ada di lokasi-lokasi di pedalaman Kalimantan, yang jauh dari pemukiman penduduk terdekat – baik yang sudah diteliti oleh Balai Arkeologi Banjarmasin maupun yang belum? Kegiatan apa saja yang diperlukan dalam rangka perencanaan dan pelaksanaan pengelolaan tersebut?

III. SUMBERDAYA ARKEOLOGI DI KALIMANTAN

Sejak tahun 1994-1995, Balai Arkeologi Banjarmasin sebagai salah satu Unit Pelaksana Teknis di Bidang Kebudayaan di Lingkungan (dahulu Departemen Pendidikan dan Kebudayaan) yang berada di bawah Pusat penelitian Arkeologi Nasional, berdasarkan SK Mendikbud No. 0290/0/1992 pasal (1) disebutkan bahwa Balai Arkeologi mempunyai tugas melaksanakan penelitian di bidang arkeologi di wilayah kerjanya (pasal (2)). Selain tugas pokok tersebut di atas, Balai Arkeologi juga mempunyai fungsi lain, yaitu:

- a. Melakukan pengumpulan, perawatan, dan penyajian benda yang bernilai budaya dan ilmiah yang berhubungan dengan penelitian arkeologi;
- b. Melakukan urusan perpustakaan, dokumentasi, dan pengkajian ilmiah

yang berhubungan dengan hasil penelitian arkeologi;

- c. Memperkenalkan dan menyebar luas hasil penelitian arkeologi;
- d. Melakukan bimbingan edukatif kultural masyarakat tentang benda yang bernilai budaya dan ilmiah yang berhubungan dengan penelitian arkeologi; dan
- e. Melakukan urusan tata usaha dan urusan rumah tangga Balai (pasal (3)).

Poin (d), melakukan bimbingan edukatif kultural kepada masyarakat tentang benda-benda yang bernilai budaya dan ilmiah yang berhubungan dengan penelitian arkeologi, selanjutnya tahun 2006 mendapatkan tambahan penekanan pelaksanaannya dengan adanya kata “pengembangan” dalam nomenklatur Pusat Penelitian dan Pengembangan Arkeologi Nasional. Pengembangan di sini dimaksudkan untuk mempersiapkan sebuah sumber daya arkeologi yang sudah diteliti agar dapat dilestarikan, dipelihara, dan sekaligus dimanfaatkan sebagai salah satu obyek wisata sejarah budaya lokal maupun nasional.

Untuk dapat sampai pada tahapan di atas, tentunya peneliti arkeologi diharuskan menghasilkan data hasil penelitian yang lengkap dan benar. Data arkeologi yang telah diolah secara cermat dan mempunyai arti



itulah yang disebut dengan informasi arkeologi. Informasi arkeologi inilah yang sangat diperlukan oleh banyak pihak antara lain: Departemen Pendidikan Nasional, Departemen Pekerjaan Umum, Departemen Kehutanan, Departemen Pertanian, Departemen Dalam Negeri, dan lainnya.

Salah satu poin yang cukup penting dalam informasi arkeologi tersebut adalah tentang lokasi sumberdaya arkeologi atau situs arkeologi. Sumber daya arkeologi yang ada di bumi Kalimantan secara umum memang tidak banyak bedanya dengan yang ada di Jawa, Sumatera, Sulawesi dan lainnya di Indonesia. Yang agak sedikit membedakan adalah pada umumnya lokasi sumber daya arkeologi yang ada di Kalimantan berada di lingkungan yang jauh dari pemukiman penduduk. Tidak jarang untuk mencapai situs atau lokasi sumber daya arkeologi tersebut, kita harus rela meluangkan waktu selama 2-3 hari perjalanan melalui jalur darat dan sungai yang sangat melelahkan. Hal ini terjadi karena beberapa faktor, antara lain:

- a. belum adanya sarana dan prasarana transportasi yang memadai pada beberapa daerah di Kalimantan, sehingga perjalanan menuju ke suatu lokasi harus dilakukan dengan estafet dan memakan waktu yang lama;
- b. belum adanya kesadaran tentang

pentingnya sumber daya arkeologi bagi kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara di sebagian besar wilayah Kalimantan, sehingga banyak sumber daya arkeologi yang terlantar dan rusak karena tidak diperhatikan dengan baik.

Sebagai contoh Pulau Kalimantan yang mempunyai luas wilayah sebesar 547.891 km², yang terbagi dalam 5 (lima) wilayah provinsi, yaitu: Kalimantan Timur 138.710 km², Kalimantan Selatan 36.535 km², Kalimantan Barat 146.807 km², Kalimantan Tengah 153.564 km², dan Kalimantan Utara 72.275 km². Luas wilayah yang demikian hanya dihuni sekitar 12 juta penduduk tentunya memperlihatkan masih banyaknya ruang kosong yang perlu diperhatikan dan dikembangkan ke depannya. Salah satu bidang yang menjadi pokok perhatian adalah adanya potensi sejarah budaya yang ada pada lokasi-lokasi terpencil yang ada di Kalimantan, baik di pedalaman atau pun di pesisir pantai serta kepulauan lainnya.

Mengapa lokasi sumber daya arkeologi ini perlu diperhatikan oleh kalangan peneliti arkeologi? Hal ini berkaitan dengan tahapan penelitian yang akan, sedang, dan sudah dilakukan. Artinya dalam satu perencanaan penelitian terhadap suatu sumber daya arkeologi tentunya diperlukan kejelasan tentang lokasi situs, dan



cara menjangkaunya serta besarnya biaya yang diperlukan selama kegiatan penelitian dilakukan. Pada umumnya perencanaan penelitian arkeologi akan dimulai dari studi pustaka tentang himpunan Benda Cagar Budaya yang ada di suatu Kabupaten/Kota. Catatan tentang semua benda cagar budaya dan calon benda cagar budaya ini – dahulunya – selalu ada di Kantor/Dinas Kebudayaan dan Pariwisata tiap Kabupaten/Kota se-Kalimantan. Dari catatan tersebut, penelitian dapat direncanakan dan disusun dengan baik dan cermat.

Sekarang, pada saat Otonomi Daerah, yang terjadi malah sebaliknya. Pada masa ini banyak bermunculan daerah-daerah pemekaran baru tidak hanya di Kalimantan, tetapi juga di beberapa daerah lainnya di Indonesia. Pemekaran wilayah ini sebetulnya berdampak baik bagi pengelolaan sumber daya arkeologi yang ada di masing-masing daerah, karena dengan adanya pemekaran berarti terjadi pengurangan wilayah operasional kerja aparat pemerintah. Pengurangan luas wilayah operasional ini harusnya berimbas positif pada kinerja aparat pemerintah, terutama yang berkaitan dengan pengelolaan sumber daya arkeologi. Harapan ini tidak muluk-muluk, karena dalam era Otonomi Daerah, pengembangan pembangunan bidang kebudayaan men-

jadi tanggung jawab dari pemerintah daerah tingkat II (kabupaten/kota). Dengan kata lain, maju mundurnya pengelolaan sumber daya arkeologi di masing-masing kabupaten/kota menjadi tanggung jawab pemerintah daerah setempat, sebagai pemilik sah dari keberadaan sumber daya arkeologi di daerahnya.

Kenyataan yang ada di lapangan ternyata berbalik 180 derajat dari harapan di atas. Beberapa pemerintah daerah kabupaten/kota di Kalimantan terlihat belum siap dengan tugas dan tanggung jawab untuk mengelola sumber daya arkeologi (atau sumber daya kebudayaan) dengan baik. Hal itu terlihat nyata pada keberadaan aparat Dinas kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga, yang belum banyak mengenal atau memahami tentang sumber daya arkeologi (dan budaya) dan bagaimana mengurusnya (atau mengembangkannya). Kenapa hal ini bisa terjadi? Karena dalam era otonomi daerah sering kali terjadi pergantian aparat yang tidak memperhatikan latar belakang pendidikan dengan tugas dan wewenang yang akan diembannya. Banyak aparat baru yang ditempatkan pada dinas-dinas yang kurang sesuai dengan minat dan latar belakang pendidikannya, sehingga dalam melaksanakan tugasnya terkesan tidak sungguh-sungguh atau



malas-malasan. Aparat kebudayaan yang lama diganti dengan yang baru yang belum tahu tugas dan fungsinya, sehingga dalam pelaksanaan tugas kesehariannya tidak dapat berjalan dengan lancar. Kemudian yang paling menyedihkan adalah “hilangnya” data kebudayaan yang sudah dikumpulkan oleh pejabat/aparat kebudayaan yang sebelumnya. Peristiwa “hilangnya” data kebudayaan (termasuk di dalamnya sumber daya arkeologi) tentunya merupakan sesuatu yang sangat memprihatinkan kita semua. Data tentang benda cagar budaya yang selama ini susah payah dikumpulkan dan menjadi data utama untuk perencanaan pembangunan bidang kebudayaan ke depannya, tidak mendapatkan perhatian yang sebaik-baiknya.

Dengan data himpunan benda cagar budaya yang ada di wilayahnya, aparat kebudayaan di daerah dapat merencanakan kegiatan penelitian, pelestarian, dan pemanfaatan dengan baik. Bukan hanya aparat daerah yang diuntungkan dengan keberadaan himpunan benda cagar budaya tersebut, para peneliti arkeologi juga sangat terbantu dengan adanya buku kumpulan benda cagar budaya tersebut. Sehubungan dengan tugas pokok dan fungsi peneliti dari Balai Arkeologi Banjarmasin, yaitu melakukan penelitian arkeologi di wilayah op-

erasional kerjanya, maka keberadaan buku kumpulan benda Cagar Budaya itu merupakan data primer dalam perencanaan kegiatan penelitian arkeologi yang akan dilaksanakan. Para peneliti dapat mengacu pada data yang ada untuk menentukan strategi penelitian yang akan dilakukannya dan juga menerapkan strategi pengelolaan bersama pemerintah daerah setempat, sesuai dengan kondisi terakhir dari sumber daya arkeologi yang ditelitinya.

Beberapa kasus yang terjadi di Kalimantan, menunjukkan bahwa sistem pengelolaan sumberdaya arkeologi yang ada belum berjalan dengan baik. Contohnya: kasus hilangnya “rangka manusia” dari situs Gua Tengkorak di Desa Randu, Kecamatan Muarauya, Kabupaten Tabalong, Kalimantan Selatan. Rangka manusia yang dikuburkan secara “terlipat” pada situs Gua Tengkorak tersebut merupakan bukti penguburan pertama dan tertua dari budaya manusia prasejarah, yang ditemukan di wilayah Kalimantan Selatan. Meskipun lokasi situs Gua Tengkorak tidak jauh dari pemukiman penduduk, bahkan sudah ada petugas jupelnya (juru pelihara), tetapi yang terjadi temuan sisa penguburan dari masa prasejarah itu bisa hilang sebelum pelaksanaan penelitian selesai dilakukan di situs ini. Alangkah ironisnya, sesuatu



yang penting dan berada di depan mata dapat hilang/dirusak oleh oknum yang tidak bertanggung jawab. Kasus lain yang juga berasal dari wilayah Kalimantan Selatan, adalah hilangnya tulang-tulang tengkorak manusia yang berada di situs tinggal hanya fragmen-fragmen wadah kubur yang ada di ruangan gua. Beberapa tulang hilang. Kasus serupa juga terjadi pada beberapa *balontang* yang ada di wilayah Kabupaten Tabalong, yaitu banyak *balontang* yang sekarang tinggal batang kayu penyangganya saja. Patung-patung *balontang* yang ada di atasnya banyak yang hilang ditebang dan dicuri oknum untuk diperjual belikan di daerah lain (misalnya di galeri-galeri seni yang ada di Bali).

Kasus serupa juga terjadi di wilayah Kalimantan Tengah, Timur, dan Barat. Padahal diketahui sumber daya arkeologi itu semua berada dalam jarak yang tidak terlalu jauh dari pemukiman penduduk. Untuk sumber-sumber daya arkeologi yang terletak jauh dari pemukiman penduduk apakah akan mengalami nasib yang sama atau malah lebih parah lagi? Sebenarnya kalau kita sepakat dengan cara pandang yang sama terhadap keberadaan sumber daya arkeologi yang ada, kita dapat melakukan langkah-langkah konkret yang dapat menyelamatkan sekali-

gus melestarikan sumber daya arkeologi tersebut. Tentunya kesepakatan itu tidak hanya berlaku bagi kalangan arkeolog saja, tetapi juga harus hadir dari dinas-dinas terkait lainnya terutama yang ada di daerah/lokasi terdekat dari keberadaan sumber daya arkeologi tersebut. Dengan kata lain, penanganan sumber daya arkeologi ini harus melibatkan banyak aparat dan dinas/lembaga terkait lainnya baik tingkat pusat maupun daerah.

Hasil kajian sumber daya arkeologi diharapkan mampu memberi masukan dalam masalah dalam hubungannya dengan dinamika interaksi antar dan lintas sektoral. Dalam proses seperti ini, aktivitas memproduksi barang dan jasa (ekonomi) memiliki posisi yang lebih unggul dari aktivitas penelitian yang memproduksi pengetahuan (*knowlegde*). Implikasinya sering kali kegiatan penelitian dikalahkan oleh kegiatan perekonomian, artinya kelestarian sumberdaya arkeologi cenderung dikorbankan dalam proses pembangunan fisik. Contoh konkretnya adalah di "tenggelam"kannya situs prasejarah Riam Kanan menjadi waduk pembangkit tenaga listrik untuk wilayah Kalimantan Selatan dan Tengah. Kondisi ini merupakan tantangan bagi kalangan arkeolog untuk dapat memberdayakan hasil-hasil penelitian arkeologi dalam proses perencanaan pembangunan, artinya



hasil penelitian arkeologi harus bisa menjadi bagian integral dari proses perencanaan pembangunan di daerah maupun nasional.

Sebagai langkah awal, kita semua harus mempunyai satu perencanaan penelitian yang berwawasan pelestarian. Perencanaan penelitian tersebut dimulai dengan lebih meningkatkan kinerja dari aparat Dinas Kebudayaan baik tingkat provinsi dan kabupaten/kota dalam inventarisasi benda Cagar Budaya yang ada di masing-masing wilayahnya. Hasil inventarisasi benda cagar budaya itu dapat diajukan sebagai pedoman dalam perencanaan pembangunan bidang kebudayaan di masa yang akan datang. Seperti diketahui, pada era otonomi daerah sekarang ini, semua sumber daya arkeologi dan budaya yang ada di daerah menjadi tugas dan tanggung jawab daerah yang bersangkutan dalam pengelolaan dan pemanfaatannya. Dengan kondisi yang demikian, kegiatan penelitian inventarisasi dan identifikasi sumber daya arkeologi (Benda Cagar Budaya) menjadi sesuatu yang harus dilakukan oleh terutama aparat kebudayaan di daerah. Hasil penelitian awal ini dapat menjadi acuan dalam perencanaan penelitian berikutnya serta perencanaan pengelolaan sumber daya arkeologi ke depannya. Sudah menjadi suatu keharusan bahwa

seorang peneliti arkeologi juga memikirkan bagaimana kelestarian sumber daya arkeologi yang sudah, sedang, dan akan diteliti, agar dapat lebih bermanfaat bagi masyarakat luas. Sumber daya arkeologi baik yang sudah diteliti ataupun yang belum diteliti (tetapi sudah masuk dalam himpunan benda Cagar Budaya) dapat dilestarikan untuk tujuan penelitian lanjutan atau pun untuk pemanfaatannya sebagai obyek wisata sejarah, budaya, dan ilmu pengetahuan.

Kedua, para peneliti arkeologi juga harus lebih sering mengadakan bimbingan edukatif kultural berkaitan dengan pentingnya sumber daya arkeologi kepada masyarakat luas dan terutama aparat pemerintah daerah yang bertugas mengurus bidang kebudayaan. Sasaran pelestarian sumber daya arkeologi sebenarnya dapat dirumuskan sebagai berikut:

- membina hubungan keselarasan antara manusia dengan sumber daya arkeologi, yang merupakan bagian dari pembangunan, yaitu: membina manusia Indonesia seutuhnya yang memiliki ciri-ciri keselarasan antara manusia dengan masyarakat, manusia dengan lingkungan, dan manusia dengan Tuhan penciptanya;
- melestarikan sumber daya arkeologi agar dapat dimanfaatkan terus-menerus oleh generasi demi generasi;



- pembangunan industri, pertanian, dan kegiatan sektoral lainnya perlu dilakukan melalui cara dan sekaligus mengindahkan intensitas dan mutu sumber daya arkeologi;
- membimbing manusia dari posisi “perusak sumber daya arkeologi” menjadi “pembina sumber daya arkeologi”. Kurangnya informasi dan pengetahuan tentang sumber daya arkeologi maka manusia akan menjadi perusak.

Oleh karena itu, ke empat sasaran ini haruslah diupayakan secara terus-menerus agar sasaran pembangunan berkelanjutan dapat tercapai.

Ketiga, terus mengupayakan terlaksananya kegiatan penelitian yang baik dan efisien dengan alokasi dana yang cukup, sehingga tidak lagi terkesan penelitian yang “ekek-ekek”. Selama ini kegiatan penelitian yang dilakukan Pusat Penelitian dan Pengembangan Arkeologi Nasional beserta Balai-Balai Arkeologi di seluruh daerah terkesan parsial dan tidak tuntas. Idealnya sebuah penelitian arkeologi itu dilakukan dengan waktu dan dana yang cukup, sehingga dapat menghasilkan sebuah informasi kebudayaan (arkeologi) yang lengkap dan siap dikembangkan untuk kepentingan selanjutnya.

Mekanisme di atas, menuntut pengembangan penelitian arkeologi

yang tidak hanya menghasilkan ilmu pengetahuan di bidang arkeologi semata (akademik), namun juga non-akademik dalam kaitannya dengan kepentingan masyarakat luas. Oleh karena itu, penelitian arkeologi harus didasari oleh pendekatan kontekstual pada kepentingan masyarakat lokal, propinsial, dan nasional. Melalui mekanisme ini, diharapkan hasil penelitian arkeologi yang berupa data dan informasi sumber daya arkeologi dapat menjadi bagian integral dari perencanaan pembangunan kabupaten/kota, yang menggambarkan, menterjemahkan sistem dan kaidah-kaidah pengaturan tata ruang yang sesuai dengan budaya masyarakat yang tinggal di dalamnya.

IV. PENGELOLAAN SUMBER DAYA ARKEOLOGI TERPENCIL KALIMANTAN

Mengingat luasnya wilayah Pulau Kalimantan dan letaknya yang sangat strategis dalam jalur perdagangan dan migrasi antara benua Asia dan Australia, ada kemungkinan besar pada beberapa lokasi/daerah mempunyai potensi sejarah budaya yang penting peranannya di masa lalu. Berdasarkan penelitian arkeologi diketahui bahwa situs hunian tertua di Kalimantan berasal dari 38.000 tahun lalu di situs Gua Niah (Serawak, Malaysia). Sementara untuk masa



pengaruh agama Hindu-Budha, situs tertua adalah situs Yupa di Muara Kaman (Kalimantan Timur) dari abad 4 - 5 Masehi. Bukti temuan ini menunjukkan bahwa sebenarnya pada masa lalu Kalimantan mempunyai posisi yang baik dalam percaturan sejarah budaya yang ada di Kepulauan Asia Tenggara sampai Pasifik.

Berdasarkan hasil penelitian yang selama ini dilakukan, situs-situs arkeologi yang ada di Kalimantan pada umumnya berada pada suatu lokasi yang “susah” dijangkau atau dengan kata lain lokasinya “terpencil”. Situs prasejarah merupakan bagian yang paling banyak ditemukan di lokasi terpencil, karena biasanya ada di perbukitan kapur yang jauh dari pemukiman penduduk. Situs lain yang biasanya lokasinya terpencil adalah bekas pemukiman lama masyarakat Dayak di pedalaman Kalimantan. Situs-situs seperti memerlukan strategi penelitian dan pengelolaan yang agak khusus karena lokasinya yang jauh dari pemukiman penduduk. Sumber daya arkeologi yang ada di perkotaan dan mempunyai petugas pemelihara (biasa disebut dengan juru pelihara) saja tidak semuanya dapat dipelihara dengan baik. Apalagi yang lokasinya berada jauh di hutan atau pegunungan seperti yang banyak terdapat di Kalimantan. Oleh karena itu, salah satu strategi penelitian yang tepat

adalah dengan melakukan kegiatan penelitian yang terpadu dengan melibatkan aparat pemerintah daerah setempat, sehingga nantinya mereka mempunyai dasar pertimbangan untuk pengembangan selanjutnya.

Salah satu cara yang paling efektif menurut penulis adalah memulai langkah pengelolaan sumber daya arkeologi dengan baik. Pengelolaan sumber daya arkeologi dapat dibagi dalam tiga tahap, yaitu tahap penelitian sebagai hulunya pengelolaan, tahap pemeliharaan dan pelestarian, dan terakhir tahap pemanfaatan sumber daya arkeologi. Sebagai salah satu instansi pemerintah yang diberi wewenang melakukan penelitian terhadap sumber daya arkeologi, seharusnya Pusat Penelitian dan Pengembangan Arkeologi Nasional beserta Balai-balai Arkeologi yang ada di daerah, menjadi ujung tombak dalam pelaksanaan penelitian arkeologi yang baik. Selama ini dirasakan kegiatan penelitian yang dilakukan belum maksimal, sehingga belum dapat memberikan sumbangan yang sesuai dengan yang diharapkan. Pelaksanaan penelitian yang dilakukan Pusatlitbangarkeas dan Balas terkesan “ecek-ecek”, tidak efisien dan tidak tuntas. Yang ideal adalah kegiatan penelitian arkeologi yang lebih baik dengan alokasi dana yang lebih besar dari yang selama ini ada. Selama ini,



belum ada program penelitian arkeologi yang dilakukan dengan cermat, lengkap dan mendekati “ketuntasan”, sehingga setelah kegiatan penelitian kita segera dapat memberikan rekomendasi khusus kepada pemerintah daerah setempat dan instansi pemerintah lainnya dalam hal pengelolaan sumber daya arkeologi selanjutnya. Model penelitian seperti ini menurut penulis mempunyai beberapa nilai lebih antara lain:

- para peneliti mempunyai waktu dan dana yang cukup untuk bisa mengeksplorasi sebuah situs dan sumber daya arkeologi yang menjadi obyek penelitiannya dengan baik dan tuntas. Data yang dihasilkan dari kegiatan penelitian itu sudah merupakan sebuah informasi tentang kebudayaan masa lalu yang lengkap dan siap dikembangkan untuk berbagai bidang pembangunan.
- Data tentang sumber daya arkeologi yang lengkap ini juga akan banyak membantu pihak-pihak lain yang berhubungan dengan pengelolaan selanjutnya.
- Khusus untuk lokasi situs atau sumber daya arkeologi yang sangat “terpencil”, data penelitian yang lengkap akan banyak membantu pihak-pihak yang berwenang dalam hal pemeliharaan dan pelestarian dalam menentukan langkah-langkah pengelolaan yang tepat.

Setelah penelitian, tahap berikutnya yang paling penting dalam rangka pengelolaan adalah manajemen terpadu antar instansi terkait terhadap pemeliharaan, pelestarian, dan pemanfaatan sumber daya arkeologi yang sudah diteliti tadi, agar lebih dapat berdayaguna bagi pembangunan nasional. Oleh karena itu, kerjasama yang baik antar instansi baik pemerintah pusat dan daerah sangat menentukan lestari tidaknya sebuah sumber daya budaya yang ada. Ini yang menjadi tugas dan tantangan nyata bagi seluruh insan pemerhati dan pecinta kebudayaan yang ada di Kalimantan khususnya dan Indonesia pada umumnya. Semoga kita tetap bersemangat untuk mewujudkan harapan dan keinginan di atas, *Viva Arkeologi!*



DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 1997. *Himpunan Peraturan Perundangan Reuplik Indonesia Tentang Benda Cagar Budaya*. Jakarta: Proyek Pembinaan Peninggalan Sejarah dan Kepurbakalaan Pusat, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Arifin, Karina. 1999. *Penelitian Etno- arkeologi Terhadap Praktek Penguburan Kedua dan Tipe Monumennya di Kayan Mentarang*, dalam Cristina Eghenter dan Bernard Sellato (eds.) *Kebudayaan dan Pelestarian Alam: Penelitian Interdisipliner di Pedalaman Kalimantan*. Jakarta: WWF Indonesia. hlm. 437 – 464.
- Montana, Suwedi. 1996. *Penelitian Eksploratif Arkeologi di Provinsi Kalimantan Timur*. Laporan Penelitian Arkeologi. Balai Arkeologi Banjarmasin, belum terbit.
- Nitihaminoto, Gunadi dan B. S. W. Atmojo. 1999. *Survei Eksploratif DAS Barito Tahap I, Kabupaten Barito Utara, Kalimantan Tengah*. Laporan Penelitian Arkeologi. Balai Arkeologi Banjarmasin, belum terbit.
- Soejono, R.P. (eds). 1994. *Sejarah Nasional Indonesia I*. Jakarta: PN. Balai Pustaka.
- Sugiyanto, Bambang. 2004. *Penelitian Gua-gua Prasejarah di Kabupaten Paser, Kalimantan Timur*. Berita Penelitian Arkeologi No. 14. Balai Arkeologi Banjarmasin.
- . 2005. *Strategi pengelolaan Gua-Gua Budaya di Kalimantan Selatan*. Makalah dalam Diskusi Ilmiah Arkeologi XXIII. Banjarbaru. Belum terbit.
- . 2006. *Masalah Pelestarian Gua-Gua Penguburan di Kabupaten Tabalong, Kalsel*. Naditira Widya No. 16, Balai Arkeologi Banjarmasin, hlm. 11 – 19.
- . 2008. *Gua-Gua Prasejarah di Haruai dan Muarauya*. Berita Penelitian Arkeologi Vol. 2 No. 1/ September. Balai Arkeologi Banjarmasin. hlm. 1 - 20.



LUMBUNG BUDAYA

David Dino Wijayanto

(Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Sanggau)

ABSTRAK

Kabupaten Sanggau memiliki keberagaman entitas etnis dan budaya yang dapat menjadi modal dan sarana dalam upaya menunjang pembangunan. Keberagaman tersebut menghasilkan keanekaragaman seni dan tradisi dengan karakteristik yang khas.

Kabupaten Sanggau secara geografis terletak di wilayah perbatasan dengan Negara Malaysia dan berada pada daerah lintas Trans Kalimantan menjadikannya daerah yang kerap kali dilewati atau menjadi daerah persinggahan lalu lintas darat domestik dan mancanegara. Dengan keadaan yang demikian diharapkan Kabupaten Sanggau memiliki sarana dan Sumber Daya Manusia yang mampu mengolah kekayaan budaya menjadi produk ataupun jasa yang dapat bernilai ekonomis yang dapat diperoleh setiap saat

Penyebaran entitas budaya menghasilkan keberagaman seni dan budaya dengan karakteristik yang berbeda-beda pula. Karakteristik inilah yang menjadi ciri khusus yang diharapkan dapat bernilai jual dan diminati oleh pasar pengembangan perekonomian secara kreatif.

Karakteristik ini juga yang membedakan seni budaya setempat dengan tempat lainnya di wilayah Kabupaten Sanggau dan seni budaya daerah secara umum. Saat ini perkembangan kebudayaan tidaklah semaju dengan bidang pembangunan lainnya, misalnya olahraga dimana tersedia tempat-tempat olahraga hingga ke wilayah pedalaman walaupun dengan lapangan yang sederhana, sedangkan kesenian tidak mempunyai tempat khusus untuk menaunginya.

Dengan adanya Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 bertujuan untuk memberikan dasar hukum untuk menyusun berbagai kebijakan, strategi dan program pelestarian (pelindungan, pengembangan, pemanfaatan). Fungsi yang paling mendasar dari undang-undang kebudayaan adalah menjamin keberlangsungan budaya dalam tiga kerangka utama: perlindungan, penjaminan dan pelayanan.



I. LATAR BELAKANG

Kebudayaan daerah merupakan salah satu sumber potensial sebagai penunjang peningkatan pembangunan ekonomi. Pembangunan dalam bidang kebudayaan atau yang lebih dikenal dengan Pemajuan Kebudayaan memerlukan sarana dan prasarana serta Sumber Daya Manusia yang kreatif dan loyal terhadap kesenian. Kebudayaan harus memerlukan penanganan yang memadai agar dapat dilestarikan, dikembangkan dan dimajukan. Kebudayaan yang tidak ditangani akan menimbulkan krisis dalam pemahaman karakter jati diri bangsa. Ekosistem dan infrastruktur kebudayaan harus dibangun, secara umum kebudayaan terdiri dari Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) dan Benda Cagar Budaya.

Indonesia merupakan negara dengan suku terbanyak di dunia, berdasarkan statistik BPS Tahun 2010 Indonesia memiliki 1.340 etnis. Berdasarkan data tersebut dapat dijadikan modal kekayaan yang dapat dikembangkan dan modal unggulan untuk dikenal dunia. Keberagaman budaya yang dimiliki Indonesia harus dijaga dan dilestarikan serta dimanfaatkan untuk keperluan pembangunan melalui sektor kebudayaan dan fasilitas.

Lumbung Budaya merupakan suatu gagasan proyek perubahan

agar Kesenian dan Tenaga Kebudayaan dapat memajukan kebudayaan daerah dengan kinerja yang optimal dan kreatifitas tinggi serta tersedianya pusat informasi kebudayaan yang akurat dan cepat. sasaran Pembentukan Lumbung Budaya dilaksanakan di setiap kecamatan dengan harapan setiap daerah memiliki Wadah Budaya yang berkarakteristik.

Pembentukan Lumbung Budaya di setiap kecamatan akan menjadi pusat data dan informasi tentang kebudayaan yang ada di Kabupaten Sanggau dan diharapkan memberikan dampak ekonomi kepada masyarakat sekitar dengan memberikan lapangan kerja dan menjadi lahan usaha hasil kreatifitas masyarakat.

II. PEMBENTUKKAN LUMBUNG BUDAYA

Lumbung Budaya adalah wadah yang menaungi produk-produk kebudayaan baik benda (*tangible*) maupun Warisan Budaya Tak Benda (*intangible*) dan dapat menjadi pusat informasi kebudayaan daerah khususnya tingkat kecamatan. Pembentukan Lumbung Budaya dapat dilakukan dengan memanfaatkan suatu tempat atau ruangan yang telah tersedia. Bentuk awal dari Lumbung Budaya dapat menyerupai adalah mini galeri di setiap Kantor Camat dengan karakteristik setempat dan berbeda di



setiap kecamatan.

A. Sosialisasi Lumbung Budaya

Tujuan jangka pendek telah dilaksanakan tahapan pembentukan tim efektif internal dan eksternal. Pembentukan tim tersebut sebagai wujud dukungan dari *stakeholder* dalam mengimplementasikan inovasi proyek perubahan dengan menandatangani surat pernyataan. Pada jangka menengah dilakukan tahap sosialisasi Lumbung Budaya.

Sosialisasi dilakukan untuk memberikan informasi tentang persiapan Bantuan Program Lumbung Budaya, memberikan arahan kepada kecamatan tentang tahapan pembentukan Lumbung Budaya serta memberikan contoh Lumbung Budaya yang akan dibentuk.



Foto 1-2:
Kegiatan Sosialisasi Bersama Camat
Se-Kabupaten Sanggau

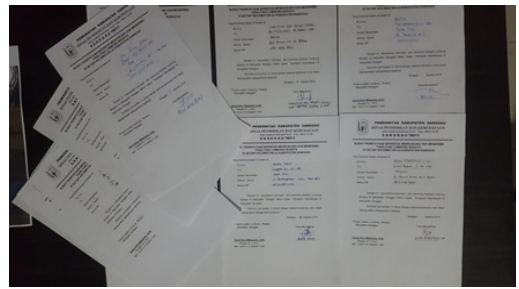


Foto 3:
Surat Dukungan Kecamatan

B. Membuat Surat Tugas

Pembuatan surat tugas merupakan bentuk legalitas kegiatan yang diberikan kepada pihak-pihak yang melaksanakan kegiatan Lumbung Budaya. Adapun pihak yang terlibat sebagai berikut:

1. Surat Tugas Bupati, adapun pihak yang terlibat sebagai berikut:
 - Pengarah;
 - *Stakeholder* Eksternal (Dekranasda Kab. Sanggau);
 - Unsur yang terkait 15 Kecamatan.
2. Surat Tugas Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan:
 - Stakeholder Internal;
 - Merupakan seluruh Staf Bidang Kebudayaan.

C. Membuat Percontohan Lumbung Budaya

Percontohan Lumbung Budaya merupakan salah satu produk yang dapat dijadikan referensi dan acuan yang akan dibentuk di kecamatan. Pembentukan percontohan Lumbung Budaya dilaksanakan di Kantor Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Ka-



bupaten Sanggau dengan memanfaatkan ruangan yang tersedia dan lorong-lorong kantor. Adapun produk yang ditampilkan dalam *sample* Lumbung Budaya sebagai berikut:

- a. Busana Adat;
- b. Aksesoris ataupun hasil kerajinan tangan;
- c. Buku tentang budaya;
- d. Formulir Sah Daftar dan Cagar Budaya;
- e. X-Banner;
- f. Katalog;
- g. Produk Budaya Lainnya.



Foto 4-5:
Percontohan Lumbung Budaya

D. Pembentukan Lumbung Budaya di Setiap Kecamatan Se-Kabupaten Sanggau

Pembentukan Lumbung Budaya di kecamatan dilaksanakan oleh pihak kecamatan dengan dasar Surat Tugas Bupati Sanggau dan dapat ditindaklanjuti dengan Surat Tugas turunan yang dibuat oleh Camat setempat. Setiap kecamatan diharapkan menampilkan hasil kerajinan dan produk-produk kebudayaan ciri khas dari wilayah masing-masing. Lumbung Budaya dapat berfungsi sebagai galeri yang menampilkan berbagai produk yang sudah ada, dilestarikan maupun yang akan dikembangkan.

Lumbung Budaya tersebut diharapkan dapat dimanfaatkan dan dikembangkan oleh pihak kecamatan dan masyarakat sekitar secara swadaya. Pemerintah kabupaten juga memberikan bantuan fasilitasi produk kebudayaan sebagai dukungan kepada pihak kecamatan dengan menyiapkan dokumen berita acara serah terima Barang Lumbung Budaya yang didistribusikan kepada setiap kecamatan.

Pada tahap awal terdapat 4 (empat) bantuan yang disalurkan kepada wilayah tersebut dipilih berdasarkan letak wilayah, ragam etnis yang dimiliki dan eksistensinya. Rencana penyerahan Produk Lumbung Budaya, wilayah sebagai berikut; Kecamatan



Kapuas, Kecamatan Parindu, Kecamatan Tayan Hilir, dan Kecamatan Toba.

Fasilitasi Lumbung Budaya merupakan salah satu bentuk dukungan yang diberikan oleh pemerintah kepada masyarakat diharapkan terciptanya produk-produk kebudayaan, terfasilitasinya komunitas etnis kemasyarakatan dan sanggar-sanggar. Hasil yang diharapkan dengan adanya fasilitasi tersebut adanya bukti bangunan Lumbung Budaya yang terdapat di setiap kecamatan, koleksi barang-barang bercorak kebudayaan dan data kebudayaan.

Bentuk dukungan dari Pemerintah Kabupaten Sanggau program Lumbung Budaya sudah termuat dalam DPA Tahun 2018 dan dukungan dari media massa dalam upaya mensosialisasikan Lumbung Budaya adalah sebagai berikut:



Foto 6-9:
Penyerahan bantuan barang kebudayaan
Lumbung Budaya.

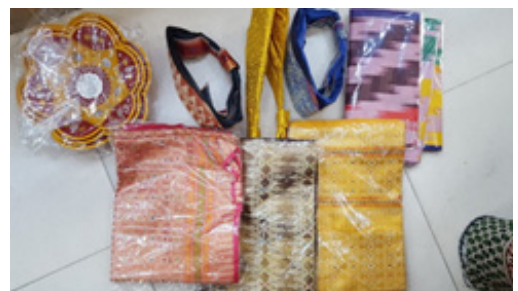


Foto 10:
Contoh barang kebudayaan Lumbung Budaya berupa
aksesoris dan baju adat Melayu.





Foto 11:
Contoh barang kebudayaan Lumbang Budaya berupa aksesoris dan baju adat Dayak.



Foto 14:
Katalog Lumbang Budaya.



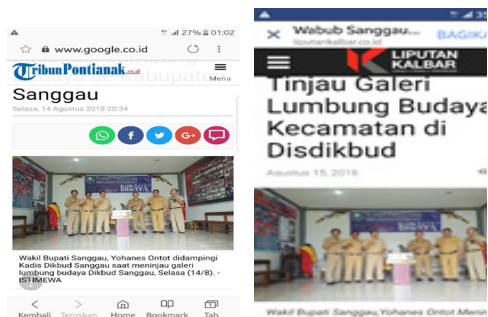
Foto 12:
Contoh barang kebudayaan Lumbang Budaya berupa X-banner.



Foto 15-17:
Dukungan media massa.



Foto 13:
Logo Lumbang Budaya.



III. HAMBATAN DAN SOLUSI

Hambatan Internal	Solusi
Perubahan Struktural, mutasi jabatan, sinkronisasi pihak Kabupaten dan Kecamatan	Penunjukan pejabat baru yang berkompeten dengan pengadaan Bantuan Barang Kebudayaan Lumbung Budaya
Sulitnya merencanakan dan mengatur jadwal karena kegiatan rutin yang harus dilaksanakan dan telah menjadi agenda tahunan	Rapat Koordinasi dan Monitoring dengan pihak kecamatan yang lebih intensif
Masih adanya tugas-tugas tambahan yang harus dilaksanakan	Melaksanakan tugas-tugas tambahan secara efektif atau memandatkan kepada orang lain
Dukungan anggaran yang terbatas	Memaksimalkan anggaran tersedia dengan prioritas kepada barang-barang kebudayaan yang paling sering digunakan
Hambatan Eksternal	Solusi
Distribusi bantuan yang diberikan kepada 15 kecamatan terkendala adanya jarak tempuh yang cukup jauh, kondisi jalan dan cuaca.	Pembagian tim dalam pendistribusian bantuan barang kebudayaan Lumbung Budaya tanpa harus dihadiri oleh Project Leader
Belum tersedianya tempat yang memadai untuk Lumbung Budaya	Memanfaatkan ruang yang tersedia
Kurang pahamnya daerah tentang pengertian tahapan pendirian Lumbung Budaya daerah	Membuat kalatog dan juklis Membuat PPKD sebagai langkah awal dalam melegalisasi keberadaan Lumbung Budaya



IV. STRATEGI MENGATASI MASALAH

Strategi umum menjawab secara langsung kendala yang ada dengan membuat 8 inovasi, yaitu:

1) Inovasi Produk

Inovasi produk merupakan pengenalan baru atau pembaharuan dari setiap produk yang akan ditampilkan pada Lumbung Budaya, seperti setiap kecamatan menampilkan ciri khas masing-masing daerah, membuat kerajinan tangan yang selalu berbeda tanpa menghilangkan ciri khas wilayah, memanfaatkan sumber daya yang ada sebagai barang yang memiliki nilai guna.

2) Inovasi Konsep

Inovasi konsep merupakan pembaharuan sebuah konsep yang akan ditampilkan pada Lumbung Budaya, seperti setiap kecamatan membuat tema masing-masing daerah berbeda dalam menonjolkan keunggulan daerah, konsep bentuk bangunan Lumbung Budaya yang dibuat lebih menarik. Inovasi tersebut untuk perubahan cara pandang atas hambatan yang ada sehingga memunculkan solusi atas masalah.

3. Inovasi Metode

Inovasi metode adalah pengenalan metode baru atau cara baru serta strategi untuk mencapai hasil yang lebih baik, seperti cara atau teknik dalam meningkatkan target pengunjung Lumbung Budaya, cara mening-

katkan kesadaran masyarakat untuk berpartisipasi dalam Lumbung Budaya.

4. Inovasi Proses

Inovasi proses digunakan untuk meningkatkan kualitas proses kerja baik internal maupun eksternal agar lebih menarik dan inovatif seperti menciptakan proses pembuatan produk yang lebih menarik sehingga memiliki nilai jual.

5. Inovasi Hubungan

Inovasi hubungan sebagai bentuk dan mekanisme baru dalam berhubungan dengan pihak lain demi tercapainya tujuan Lumbung Budaya. Keterlibatan pihak lain dapat memberikan peluang besar untuk mengeksistensikan Lumbung Budaya daerah.

6. Inovasi Teknologi

Pemanfaatan teknologi masa kini sangat penting pada era globalisasi. Menggunakan teknologi *smartphone* dan internet untuk menyebarkan informasi Lumbung Budaya.

7. Inovasi SDM

Inovasi SDM merupakan pembaharuan sumber daya manusia untuk pembaharuan kebijakan atau ide-ide dalam menggerakkan Lumbung Budaya.

8. Inovasi Struktur Organisasi

Inovasi struktur organisasi adalah pembaharuan struktur organisasi dalam mengadopsi model organisasi baru, dengan adanya pem-



baharuan struktur organisasi dapat menggantikan model lama yang tidak sesuai dengan perkembangan namun tidak mengurangi ciri khas dari Lumbung Budaya daerah setempat.

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Lumbung Budaya adalah wadah yang menaungi produk-produk kebudayaan baik benda maupun warisan budaya tak benda dan dapat menjadi pusat informasi kebudayaan tingkat kecamatan. Fenomena yang ditemukan, Kabupaten Sanggau memiliki banyak perbedaan budaya di setiap kecamatan namun belum dilestarikan. Lumbung Budaya merupakan suatu inovasi yang dapat dimanfaatkan untuk menjaga kebudayaan yang ada di setiap wilayah.

Pembentukan Lumbung Budaya di 15 Kecamatan melibatkan semua pihak untuk dapat berpartisipasi. Dengan terciptanya Lumbung Budaya menjadikan jati diri bangsa dapat terbentuk sejak dini. Hal ini yang menumbuhkan nasionalisme dan Negara Kesatuan Republik Indonesia jaya. Memberikan dampak ekonomi seperti meningkatkan ekonomi dari sektor budaya dengan meningkatkan usaha-usaha kreatif budaya dan kesenian.

Lumbung Budaya sebagai wadah yang dapat dimanfaatkan untuk

penelitian budaya, wisata budaya dan pembelajaran Mulok dan Kesenian untuk pendidikan.

B. Rekomendasi

- Perlu adanya peningkatan pentingnya kebudayaan, pendidikan, pelatihan dan pemahaman pentingnya memajukan kebudayaan daerah guna membentuk karakter jati diri bangsa dan nasionalisme.
- Peningkatan fasilitasi terhadap kebudayaan untuk membentuk ekosistem dan pembangunan infrastruktur kebudayaan.
- Pemahaman dalam kebijakan pemerintahan bahwa kebudayaan melalui Lumbung Budaya merupakan kebutuhan mendasar dengan memperhatikan 3 aspek; filosofis, yuridis dan sosiologis.
- Peningkatan fungsi pengawasan terhadap aset-aset budaya dalam melestarikan, mengembangkan dan memanfaatkan kebudayaan sehingga dapat menjadi bangsa yang besar dengan karakteristik kekayaan budaya.



VIDEO VIRTUAL REALITY (VR) SEBAGAI TEKNOLOGI INTERAKTIF DALAM PENGENALAN CAGAR BUDAYA KEPADA MASYARAKAT

Ahmad Rizki Zulfikar, S.Kom

(Balai Pelestarian Cagar Budaya Kalimantan Timur)

ABSTRAK

Teknologi adalah manifestasi dari imajinasi manusia tentang sebuah dunia yang lebih baik. Melalui teknologi manusia membangun masa depan kebudayaan dan kehidupan mereka. Perkembangan teknologi tidak saja ditentukan oleh nilai-nilai budaya yang ada, tetapi ia justru dapat membentuk budaya-budaya baru: budaya media, budaya informasi atau budaya virtual. Pengembangan teknologi wisata *Video Virtual Reality* pada Cagar Budaya ini diharapkan mampu menjadi media promosi Cagar Budaya agar mudah dijelajahi oleh siapa saja, dari mana saja, dan kapan saja tanpa harus datang langsung ke lokasi, namun tetap merasakan lingkungan Cagar Budaya yang menyatu secara imersif dengan diri si-pengguna. Pada riset ini *smartphone* android digunakan sebagai komponen dan layar utama dalam menciptakan wisata virtual.

Kata kunci: teknologi, Cagar Budaya, kebudayaan, *Virtual Reality*.



I. PENDAHULUAN

Teknologi kreatif telah memberikan terobosan dan cara baru bagaimana manusia berperilaku dan berinteraksi dengan orang lain atau lingkungan sekitarnya. Dari interaksi media sosial dengan berbagai fitur, panggilan video menggunakan jam tangan pintar, sampai interaksi *virtual reality* yang begitu nyata. *Virtual Reality* merupakan teknologi yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan lingkungan hasil simulasi komputer dalam dunia maya yang mampu membangkitkan suasana tiga atau bahkan empat dimensi, sehingga menjadikan penggunaannya seolah-olah terlibat langsung secara fisik dalam lingkungan tersebut. Meskipun telah ditemukan sejak 1960-an, perkembangannya baru dirasakan akhir-akhir ini, terutama pemanfaatannya untuk simulasi interaktif di bidang video, *game*, pelatihan/pengujian kemahiran (seperti simulasi penerbangan, uji kompetensi mengemudi, terjun payung dan sejenisnya), ataupun tur virtual lokasi tertentu. *Virtual Reality* hari ini menjadi konsep berinteraksi yang cukup mudah digunakan dan juga cukup murah untuk dikembangkan seiring dengan berkembangnya telepon pintar (*smartphone*) yang mampu difungsikan sebagai media tersebut. Inovasi Google *card-*

board dan kelengkapan *smartphone* dengan sensor akselerasi serta giroskopnya menjadi revolusi perangkat *virtual reality* yang cukup murah didapatkan dan sangat efektif dalam pemanfaatannya.



Foto 1:

Dalam bidang militer, *Virtual Reality* digunakan sebagai simulasi perang. Para tentara akan merasakan situasi di medan pertempuran yang terlihat secara nyata.

Dari potensi yang telah ada tersebut, maka muncul ide untuk mengembangkan *smartphone* berbasis Android dan Google *cardboard* menjadi sebuah perangkat *virtual tour* pada Cagar Budaya. Google *cardboard* akan digunakan sebagai kacamata teropong menuju dunia virtual yang dilengkapi dengan *smartphone* Android sebagai layarnya.

Pemanfaatan Teknologi Informasi (TI) dalam proses penyampaian informasi mengalami perkembangan pesat. Saat ini, teknologi terbaru yang digunakan dalam penyampaian informasi adalah teknologi *Virtual Reality* (VR). Pada teknologi VR, pengguna dapat memvisualisasikan



objek atau benda bersejarah dalam bentuk Video. VR memiliki kelebihan bersifat interaktif dan *real time* sehingga VR banyak diimplementasikan di berbagai bidang. Di bidang pendidikan, VR digunakan sebagai media untuk memperkenalkan Cagar Budaya yang merupakan warisan budaya.

Bangunan atau benda-benda bersejarah yang menjadi warisan budaya termasuk ke dalam katagori Cagar Budaya. Benda Cagar Budaya memiliki arti khusus bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan kebudayaan. Selain itu benda Cagar Budaya juga memiliki nilai budaya bagi penguatan kepribadian bangsa. Mengingat pentingnya keberadaan cagar budaya tersebut, maka informasi mengenai keberadaan benda Cagar Budaya harus diketahui oleh masyarakat. Banyak penelitian tentang penggunaan teknologi VR dalam memperkenalkan benda Cagar Budaya antara lain pengenalan bangunan bersejarah di museum, rumah adat, dan pengenalan bangunan Cagar Budaya lainnya.

II. PERKEMBANGAN PADA VIRTUAL REALITY

Virtual Reality bermula dari sebuah *prototype* dari visi yang dibangun oleh Morton Heilig pada tahun 1962 yang bernama Senosorama. Sensorama dibuat untuk menghadirkan pengalaman menonton sebuah film

agar tampak nyata dengan multi sensor yang melibatkan berbagai indra; baik indra penglihatan, pendengaran, penciuman, maupun sentuhan. Suara film dibuat dengan stereo dengan dukungan bau buatan, terpaan angin, dan getaran yang seakan hadir langsung bersama pemakainya. Namun perangkat tersebut tidaklah interaktif. Gambar sensorama sebagaimana ditunjukkan dalam gambar dibawah ini



Foto 2:
Perangkat Virtual Reality pertama yang diberi nama Sensorama.

2.1 Pengembangan VR di Tahun 1930an

Dalam Klimaks Kacamata, Stanley G. Weinbaum menjelaskan permainan berbasis Goggle (kacamata) di mana individu dapat menonton rekaman holografik dari cerita maya termasuk sentuhan dan bau. Visi masa depan yang menakjubkan ini akan berubah menjadi apa yang kita anggap



sebagai kenyataan virtual sekarang. Meskipun sulit untuk mengenalkan elemen sentuh dan bau ke dalam pengalaman realitas virtual rata-rata, inilah visi yang dimiliki pencipta dalam waktu dekat pengalaman realitas virtual. Sungguh menakjubkan untuk berpikir bahwa 85 tahun yang lalu, orang sudah berpikir untuk menciptakan pengalaman simulasi dengan menggunakan teknologi. Kami masih memikirkan jenis rencana ini saat kita melihat masa depan VR. Dengan teknologi yang berubah dengan cepat, perbaikan pada pengalaman simulasi VR ini mungkin jauh lebih dekat daripada beberapa dekade lagi.

2.2 Pengembangan VR di tahun 1960an

Headset VR benar-benar mulai berkembang di tahun 1960-an. Baru 30 tahun dari pemikiran asli *headset* VR, Ivann Sutherland menciptakan headset VR pertama untuk digunakan dengan aplikasi militer. Dengan menggunakan perangkat lunak militer khusus serta platform kontrol gerakan, *headset* VR pertama dirancang untuk digunakan dalam latihan. Alat pelatihan VR sekarang telah menjadi standar di militer untuk pelatihan untuk latihan penerbangan, situasi pertempuran dan banyak lagi. Pengalaman yang mendalam pasti diperlukan untuk mendorong personel militer dan mempersiapkan mereka di lingkungan pelatihan yang aman



Foto 3:

Pada Tahun 1968, mahasiswa Universitas Utah memperagakan alat yang bernama *Sword of Damocles* yang memungkinkan pengguna mengintip ke layar grafis yang dibuat oleh komputer, seperti kamera jarak jauh milik Bell, yang disesuaikan secara otomatis untuk memutar belokan.

sebelum mereka memasuki lapangan.

Banyak angkatan udara di seluruh dunia memerlukan sejumlah besar simulasi pelatihan VR sebelum mereka bahkan membiarkan pilot masuk ke salah satu pesawat mereka. Dengan pengembangan awal menggunakan perangkat lunak dan kontrol gerak khusus, penelitian VR akan terus membuka jalan untuk pelatihan di militer dan sekitarnya. *Header* VR militer sekarang jauh lebih maju, kompak dan mendalam, dan program pelatihan ini serta teknologi akan terus berkembang sedikit lebih cepat daripada beberapa produk yang mungkin kita temukan sebagai konsumen biasa.

2.2 Pengembangan VR di tahun 1990an



Headset VR mulai memasuki permainan *arcade* untuk simulasi dan Nintendo mengumumkan sistem VR rumah pertama. *Virtual Boy* adalah salah satu sistem rumah pertama yang tersedia untuk digunakan dengan daya tarik luas. Sega juga memperkenalkan *headset* Sega VR untuk konsol Sega Genesis pada tahun 1993

Prototip sampul ini memiliki suara stereo, layar LCD dan pelacakan kepala. Perkembangan teknis dalam headset VR ini menimpa proyek dan biaya headset sangat luas sehingga membuat kegagalan besar untuk Sega. Namun, *Virtual Boy* adalah konsol game 3D yang mengalami sedikit kesuksesan. *Virtual Boy* dirilis di Amerika Utara dengan harga \$ 180. Permainan seluruhnya dibuat dalam warna merah dan hitam dan hanya ada beberapa perangkat lunak yang tersedia dengan perangkat ini. Pengguna akan memakai *headset* VR dan mengendalikan aksi pada pengendali Nintendo biasa. Sayangnya konsol ini sangat tidak nyaman untuk digunakan dan karena minimnya permainan dan juga kurangnya warna, tidak ada penjualan kuat yang sama seperti konsol Nintendo lainnya saat itu.



Foto 4:
Game *Virtual Boy*, yang pada tahun 1993 sangat diminati para gamer.

2.4 Pengembangan VR di tahun 2014

Oculus VR merupakan revolusi terbaru dalam teknologi VR. Ketika Facebook secara resmi memperoleh sistem Oculus VR, ini menunjukkan bahwa realitas maya menjadi perhatian besar bagi banyak pengembang top dunia. Meskipun Oculus Rift dibentuk dari kampanye *kickstarter* pada tahun 2012, kesepakatan pada tahun 2014 merupakan dorongan besar dalam pendanaan dan kepercayaan mereka. Kemudian pada tahun 2015, Oculus mulai mengakuisisi perusahaan lain seperti Surreal Vision dan membangun kemitraan dengan Samsung untuk mengembangkan perangkat GPS Samsung. Sebagai salah satu perusahaan terkemuka dalam pengembangan VR, Oculus memiliki sistem VR yang berfungsi penuh bagi konsumen untuk membeli dan menggunakan di rumah. Dengan dukungan untuk berbagai aplikasi dan aplikasi lebih lanjut yang dikembangkan untuk penggunaan khusus dengan sistem VR mereka, ini merupakan lompatan besar untuk VR. Setelah mendapat perhatian internasional dengan permintaan setelah kesepakatan Facebook, ini akan mendorong banyak pengembang lain untuk menciptakan perusahaan pengembangan VR mereka sendiri.

Oculus dengan cara memulai *renaisans* baru VR dengan panggilan



untuk menciptakan pengalaman immersif dan simulasi bagi konsumen rata-rata. *Headset* VR sebelumnya sangat teknis dan tidak dapat diakses oleh pengguna komputer rata-rata, namun dengan kompatibilitas *plug and play* dan *host* aplikasi yang mendukung, Oculus memberi konsumen rata-rata berharap dapat menikmati VR lagi.



Foto 5:

Mark Zukerberg, memperagakan Oculus dalam presentasinya, dimana manusia dipermudah ketika ingin bertemu temannya.

2.5 Pengembangan VR tahun 2016 dan seterusnya

Dengan gelombang awal setelah Oculus Rift, perusahaan di seluruh dunia mulai membangun *headset* VR mereka sendiri dan menghasilkan beberapa teknologi baru yang fantastis. Dengan banyaknya perangkat baru yang keluar dari banyak produsen top dunia, kami melihat perkembangan besar ketika menyangkut aplikasi, kamera 360°, *headset* murah, pengalaman kaca VR dan banyak lagi. Karena grafis 3D terus menjadi lebih baik dan memproses *power lines* dengan kecepatan

eksponensial, VR menjadi fokus bagi banyak pengembang di masa depan. Ada banyak produk konsumen yang keluar untuk bersaing dengan Oculus berdasarkan permintaannya dan juga produk generik untuk digunakan dengan teknologi ponsel cerdas. Karena banyak ponsel pintar memiliki data *accelerometer*, *soundcard* dan perangkat grafis canggih untuk pengguna *rendering* 3D memilih menonton 360° video dan mencoba aplikasi *virtual reality* dengan perangkat ponsel cerdas dan rumah mereka seperti Google *Cardboard*. Namun pengguna lain memegang produk seperti Oculus Rift, Playstation VR dan banyak lagi. Dengan semua perangkat ini ditetapkan untuk mampir dalam sirkulasi massal pada akhir 2016 atau awal tahun 2017, kita benar-benar akan mulai melihat pengalaman VR di rumah yang meluas.

III. FUNGSI VIRTUAL REALITY

VR sendiri adalah sebuah perangkat digital yang bermanfaat dan berguna memberikan pengalaman lingkungan virtual kepada manusia. Meskipun di beberapa sisi perangkat digital ini menuai kontroversi, namun harus diakui bahwa *Virtual Reality* (VR) memiliki fungsi dan kegunaannya tersendiri dalam mendukung kehidupan manusia. Lalu apa saja fungsi dan manfaat dari *Virtual Reality* ini? Berikut ulasannya.

3.1. Bidang Media dan Hiburan (Game, Simulasi, Lingkungan)

Fungsi dan kegunaan pertama dari *Virtual Reality* adalah untuk keperluan di bidang media dan hiburan. Bagi Anda pecinta *games* tentu saja pengalaman bermain *game* yang semakin nyata akan menjadi idaman. Nah dengan adanya perangkat VR ini maka para gamers bisa mendapatkan pengalaman bermain *games* yang semakin nyata. Dengan adanya perangkat VR ini anda akan merasakan sensasi yang berbeda dengan realita yang benar-benar hidup, tentunya tergantung jenis atau genre *game* yang dimainkan.

3.2. Bidang Medis dan Kedokteran (Anatomi Tubuh Manusia)

Tidak hanya di bidang media dan hiburan, perangkat VR ini ternyata juga bermanfaat pada bidang medis dan kedokteran. Dengan adanya perangkat ini dokter akan mampu untuk mendeskripsikan bagian anatomi tubuh (simulasi anatomi tubuh manusia). Dari sini organ-organ dalam tubuh akan mampu terlihat lebih nyata.

Dengan diketahuinya kondisi organ-organ tubuh dalam dengan lebih jelas maka para dokter dan ahli bedah pun akan mampu memutuskan dengan lebih tepat keputusan untuk melakukan pembedahan atau tidak. Selain manfaat tadi, VR juga bisa bermanfaat bagi

dokter untuk melihat perkembangan sebuah penyakit, mendiagnosa sebuah penyakit dan teknik perawatan pasien yang lebih tepat.



Foto 6:

Contoh penggunaan Virtual Reality dalam dunia medis

3.3. Bidang Militer (Perang)

Dalam bidang militer, penggunaan *Virtual Reality* ini akan mampu membantu para tentara untuk sebuah simulasi perang. Seperti layaknya bermain *game* Point Blank, para tentara akan mendapatkan pengalaman perang yang lebih nyata dan jelas.



Foto 7:

Penggunaan Virtual Reality dalam latihan militer tentara AS, untuk visualisasi terjun payung.

VR yang mampu menghadirkan tampilan digital lebih nyata untuk



lingkungan medan pertempuran dan situasi peperangan yang ada akan membuat para tentara mendapatkan pengalaman yang mengagumkan dan menarik. Dengan cara ini juga akan membuat biaya latihan perang jauh menjadi lebih efisien dan lebih hemat jika dibandingkan dengan latihan perang yang sebenarnya.

3.4. Bidang Transportasi (Simulasi Pesawat Komersial dan Pesawat Tempur)

Latihan menerbangkan pesawat tentu saja akan membuat kita harus mengeluarkan biaya yang besar. Namun dengan adanya perangkat VR ini maka seseorang yang akan melakukan latihan menerbangkan pesawat tak lagi harus mengeluarkan biaya besar untuk sewa pesawat dan bahan bakarnya. Sebab dengan VR Anda bisa mendapatkan pengalaman menerbangkan pesawat yang sangat nyata dan nyaris mendekati kenyataan. Dengan penggunaan VR untuk latihan penerbangan ini Anda juga akan terhindar dari hal-hal yang mengkhawatirkan dalam penerbangan.

3.5. Bidang Teknik dan Otomotif (Mendesain Mobil)

Di bidang teknik dan otomotif, VR akan berguna untuk mendesain mobil. Salah satu perusahaan yang telah menggunakan teknologi VR dalam

pengembangan mobilnya yaitu Ford. Untuk mengevaluasi bagian luar dan dalam dari mobil-mobil yang belum dibuat ini para desainer mobil Ford ini menggunakan headset jenis Oculus Rift. Ketika menggunakan *headset* itu para desainer akan dapat memperhatikan detil dari mobil. Sementara itu kamera-kamera akan mengikuti gerakan para desainer dan berkoordinasi dengan perangkat lunak untuk mencocokkan presentasi digital dengan gerakan desainer.



Foto 8:
Dalam dunia otomotif Virtual Reality digunakan untuk mendesain model mobil.

3.6. Bidang Ekonomi (Promosi Barang Pajangan/Display)

Terakhir, kegunaan dan manfaat dari VR adalah untuk mempromosikan barang *display* atau pajangan. Salah satu toko yang telah menerapkan cara ini adalah toko Selfridges di jalan Oxford, London. Dengan VR yang dimilikinya, pengunjung yang datang bisa mencoba beberapa produk yang dijual oleh toko dengan lebih nyata.



Seperti produk jam tangan virtual 3D yang bisa dicoba dengan berdiri di depan layar. Saat itu kamera akan merekam penampilan dan gerakan calon pembeli. Calon pembeli pun bisa memilih dan mencoba dan merasakan sensasi menggunakan jam tangan virtual yang dijual.

IV. *PHERIPERAL VIDEO 360°*

Teknologi film atau video telah memasuki era baru. Belum lagi habis kekaguman kita dengan teknologi 4K, yang menghadirkan gambar dengan detail luar biasa, kita sudah dihadapkan dengan video 360°. Video 360° semakin populer setelah layanan berbagi video, YouTube, menyediakan husus untuk memajang video-video tersebut. Semakin banyaknya perangkat untuk menikmati *Virtual Reality* juga mendorong semakin banyak orang untuk membuat video 360°. Meski terlihat rumit, ternyata tidak sulit untuk membuat video 360°. Yang dibutuhkan adalah peralatan yang tepat, yaitu kamera yang mampu merekam gambar dengan sudut 360°. Sudah banyak peritel di Indonesia yang menjual kamera 360°, salah satunya adalah Octagon Sebelum membeberkan cara membuat video 360°, ada baiknya kita mengenal dulu berbagai kamera 360° yang tersedia di pasaran.

a. Ricoh Theta

Kamera ini bisa menangkap obyek di sekeliling, yaitu depan, be-

lakang, kiri, kanan, atas, dan bawah. Untuk membuat video dengan alat ini, tidak dibutuhkan proses *stitching* (menyatukan obyek agar terlihat 360° derajat) yang rumit, karena kamera yang dijual dengan harga Rp 5.650.000 ini sudah memiliki fitur *autostitch*.



Foto 9:
Contoh Ricoh Theta

Kamera ini bisa menangkap obyek di sekeliling, yaitu depan, belakang, kiri, kanan, atas, dan bawah. Untuk membuat video dengan alat ini, tidak dibutuhkan proses *stitching* (menyatukan obyek agar terlihat 360° derajat) yang rumit, karena kamera yang dijual dengan harga Rp 5.650.000 ini sudah memiliki fitur *autostitch*.

b. Action Camera GoPro

Action cam ini paling banyak digunakan untuk membuat video 360°, karena tahan banting dan kualitas video yang dihasilkan memiliki resolusi tinggi. Namun, diperlukan banyak GoPro untuk bisa membuat video 360°. Pada umumnya dibutuhkan enam buah, bahkan ada yang hingga 16 buah.





Foto 10:
Contoh Action Cam GoPro

GoPro disusun di sebuah dudukan yang disebut *rig*. Kemudian rekaman dari setiap GoPro disatukan untuk bisa menghasilkan sebuah video 360°. Satu unit GoPro dihargai Rp 3.250.000 hingga Rp 6.990.000.

c. Kodak Pixpro SP360°

Kamera yang juga direkomendasikan Google ini memungkinkan kita merekam video 360° dengan kualitas HD tanpa perlu menggunakan banyak kamera.



Foto 11:
Contoh Kodak PixPro SP360°

Kodak Pixpro SP360° dilengkapi 16 MP MOS sensor, Full HD 1080p, 10 MP gambar dengan 10 FPS *burst shooting*, WiFi/NFC *Connectivity* dan bisa dikontrol secara *wireless* dengan menggunakan *smartphone* sistem operasi iOS dan Android. Harga jualnya sekitar Rp 4 jutaan.

d. Giroptic 360°Cam

Seperti Ricoh dan Kodak, Giroptic 360°cam termasuk yang direkomendasikan Google untuk membuat video 360°. Kamera ini bisa dikontrol dengan menggunakan *smartphone* dan dilengkapi tiga *microphone* dan slot microSD sebesar 128 GB.



Foto 12:
Contoh Giroptic SP360°Cam

Kamera ini tersedia dalam tujuh warna, yaitu hitam, merah, ungu, biru, hijau, kuning, serta jingga; dan dijual dengan kisaran harga Rp 6 juta-an

e. Google Cardboard

Jika *handphone* anda memiliki ukuran layar di bawah 5", ini adalah pilihan terbaik. Google telah mendesain Cardboard ini dengan sangat teliti, memungkinkan *handphone* Android dan bahkan iPhone 5 lawas untuk dapat digunakan menikmati VR meski dengan keterbatasan-keterbatasan seperti FOV tidak cukup lebar (sekitar 80°), cara menyusunnya yang lumayan sulit.

Lensanya yang kecil membuatnya tidak terlalu distorsi pada bagian tepi sehingga mendapatkan ketajaman hampir disemua

bagian. Anda bisa mendapatkan Cardboard v1 dengan harga beragam dari 30rb-an hingga 180rb.



Foto 13:

Google cardboard yang bahannya terbuat dari kardus yang di potong dan dilipat.

f. Freefly VR

Freefly VR sangat bagus dari segi material, plastik berkualitas tinggi, ringan, foam yang lembut dan nyaman, *headstrap* yang kuat, lensa yang besar menjanjikan FOV sedikit lebih lebar dari Google *Cardboard* V2 (sekitar 120°), mekanisme pemasangan *handphone* yang meski agak rumit, tapi cukup mampu mengakomodasi berbagai jenis ukuran *handphone*. Harganya memang lebih mahal karena didesain di negara UK, diproduksi di China dan dikirim dari UK.



Foto 14:

Contoh Freefly VR.

Kelemahan dari VR *headset* ini adalah tidak bisa diatur jarak antar lensanya, sehingga IPD *fixed* pada ukuran tertentu yaitu sekitar 65 mm.

g. Samsung Gear VR

Gear VR merupakan opsi terbaik untuk VR *headset* yang *mobile* karena merupakan versi konsumen pertama kerjasama antara Samsung dan Oculus. Content VR yang ada di Oculus Home dijamin berkualitas tinggi, tentunya dengan mengeluarkan sedikit biaya karena sebagian besar berbayar.



Foto 15:

Desain bentuk Samsung VR.

Kelebihannya dibandingkan Google *Cardboard* adalah pada Gear VR terdapat sensor *gyro dedicated* di *headset*-nya, jadi tidak menggunakan sensor pada *handphone*. Dengan begini, aplikasi VR dijamin tanpa *lag* dan responsif, *photon latency* di bawah 20ms dan frekuensi stabil di 60Hz. Ini memberi efek sangat baik pada mata, membuat lebih tenggelam dan terasa berada di dunia VR.

Kelemahannya adalah FOV masih cukup rendah, yaitu 96° (update:



untuk versi 2016 FOV 101°). Beberapa orang melakukan *mod* pada lensa dan *foam* untuk menaikkan FOV-nya hingga 110°. Bagi yang memiliki *handphone* Samsung Galaxy S6, S7 atau Note 5 sangat disarankan membeli Gear VR dengan harga \$99 atau sekitar 1 juta s/d 1.5 juta rupiah.

V. TEKNIK PENGAMBILAN DATA DAN EDITING VIDEO 360°

Setelah kita mengetahui kamera yang bisa digunakan untuk membuat video 360°, kini giliran mempelajari cara membuatnya. Tahapannya tidak terlalu sulit, nyaris serupa dengan membuat video konvensional. Berikut adalah kiat untuk membuat video 360°:

a. Tentukan objek

Sebelum membuat video, tentukan objek dulu. Misal pemandangan, ruang kerja dan aktivitas manusia di dalamnya, atau bahkan suasana pesta karnaval. Apa pun objek yang kita pilih akan terlihat menakjubkan dalam format 360°.

b. Rekam video dari banyak sisi

Rekam objek dari berbagai sisi agar video yang dihasilkan menjadi semakin dramatis. Semakin banyak sisi yang kita rekam akan membuat yang menyaksikan video tersebut semakin penasaran, karena akan semakin banyak pilihan objek yang te-

rekam di dalam video.

c. *Stitching* hasil rekaman

Proses *stitching* atau menyatukan video hanya berlaku jika merekam menggunakan banyak kamera. Gambar-gambar dari setiap kamera harus kita satukan agar bisa tersaji dalam format 360°.

Proses penyatuan bisa dilakukan dengan *software* Autopano Video atau Autopano Video Pro yang bisa diunduh di Mac atau Windows.

d. *Editing* Video

Dari segi kinerja *smartphone* yang sekarang semakin mumpuni, dengan disematkannya RAM yang besar, *Prosscesor multicore* yang sangat cepat, ditambah dengan GPU yang baik. Maka dengan hanya bermodal *smartphone* saja kita untuk melakukan tugas edit video sampai resolusi 4K sekalipun. Begitu juga untuk melakukan tugas editing video 360°. Jika kita ada keterbatasan tidak mempunyai laptop atau PC, kita bisa melakukan *editing* video 360° via *smartphone* Android saja. Meski masih kurang lengkap dibandingkan aplikasi *editing* video dari PC/laptop. Tapi melalui *smartphone* Android saja, kita bisa *edit* dan sekaligus upload ke Youtube 360°. Tanpa perlu ribet menggunakan PC/Laptop.

Fitur aplikasi *editing* video panorama 360° untuk Android ini antara lain:



- 1) Dapat mengatur prepektif awal video 360°, *live preview* 360° maupun VR.
- 2) *Multi Clip Editing*, dapat menambahkan/menggabungkan beberapa video 360°, dengan disertai efek transisi yang keren.
- 3) Kita juga dapat membuat video *slide-show* 360° dengan menggabungkan beberapa foto 360°. Fitur ini berguna sekali buat pengguna Android yang belum memiliki *action cam* 360°, agar dapat membuat video 360° hanya dengan *smartphone* saja.
- 4) Disertai dengan pilihan *soundtrack* yang dilindungi hak cipta yang bisa digunakan untuk mengganti audio asli.
- 5) Aplikasi VR Editor - Edit 360° Video mendukung berbagai jenis kamera panorama 360°, antara lain; Samsung Gear360°, Insta 360°, Ricoh, Madventure, GoPro Odyssey, GoPro Omni, Nikon KeyMission 360°, 360°fly, Giroptic, Nokia OZO, Kodak Pixpro SP360°, Sphericam 2, Vuze Camera, LucidCam, Bublcam, Orbi Prime, V.360°, YI 4K action Cam, LG 360° Cam, dan lainnya.
- 6) Tentu hasil edit Video 360° dari aplikasi video editor 360° bisa langsung di *share* melalui aplikasi ini ke berbagai media sosial, seperti Youtube dan Facebook.

e. Unggah ke media sosial

Setelah video 360° selesai dibuat, giliran kita menunjukkannya

lewat media sosial. YouTube telah menyediakan tempat untuk memajang video 360°. Namun, karena ukuran file video 360° sangat besar maka diperlukan cara khusus untuk mengunggah video 360° ke YouTube. Berikut caranya:

- 1) Unduh aplikasi 360° Video Metadata yang tersedia di Mac atau Windows;
- 2) Unzip *file* video Anda, lalu buka di aplikasi Video Metadata tadi;
- 3) Pilih *file* video dari aplikasi Video Metadata;
- 4) Klik tombol *inject and save*;
- 5) Masukkan nama *file* yang akan dibuat;
- 6) Simpan *file* tersebut. *File* baru ini akan tersimpan otomatis di lokasi yang sama dengan file aslinya;
- 7) Unggah *file* tadi ke YouTube. Biasanya proses tersebut memakan waktu satu jam.

Selanjutnya, video 360° kita pun bisa ditonton oleh pengguna YouTube lainnya! Bagaimana? Tidak terlampau sulit kan? Untuk memperkaya referensi dan inspirasi, cek juga berbagai video 360° yang tersebar di channel seperti YouTube. Selamat mencoba!

f. Konfigurasi perangkat keras

Konfigurasi sistem perangkat keras untuk pengolahan citra digital secara umum terdiri atas enam subsistem, yakni subsistem computer, subsistem *input* video, subsistem *output* video, susbsistem *control* pros-



es interaktif, subsistem penyimpanan citra, dan subsistem perangkat khusus pengolah citra (Murni dalam Sri Hardiyati, 2001).

1) Subsistem computer

Subsistem computer merupakan perangkat dasar yang dilengkapi peralatan untuk memasukkan data dan penampil hasil pengolahan data. Peralatan yang termasuk dalam lingkup subsistem ini adalah alat pembaca dan penyimpan pita magnetik (CCT), alat penyimpan dan pembaca disk, printer, dan berbagai jenis terminal yang kompatibel untuk alat komunikasi data (*port serial*, *USB port*, *infrared*, *Bluetooth*, dan lainnya).

b) Subistem *input* video

Citra digital merupakan besaran numerik yang merupakan representasi dari tingkat keabuan atau warna suatu objek. Citra digital ini dapat berasal dari perekaman langsung secara digital atau hasil konversi dari data analog. Data tersebut oleh subsistem ini dimasukkan ke sistem sehingga dapat diolah.

c) Subsistem *output* video

Hasil proses pengolahan citra digital yang berupa cetak film, cetak gambar *plotter*, bentuk peragaan monitor dapat ditayangkan oleh subsistem ini. Perkembangan dalam teknologi video (VGA Card) berdefinisi tinggi karena kemampuan GPU (*graphics chip*) yang ada pada VGA Card lebih

powerfull daripada prosesor computer (CPU) dalam penghitungan matematis. Dengan demikian hasil pengolahan data dapat ditampilkan dalam tempo yang cepat, gerakan yang sesuai, resolusi tinggi, dan warna yang sangat baik.

d) Subsistem kontrol interaktif

Subsistem ini meliputi peralatan yang digunakan untuk komunikasi data antara pengolah data dengan mesin. Alat umum yang paling sederhana adalah terminal, *keyboard*, dan *mouse*. Saat ini telah banyak dikembangkan berbagai alat komunikasi data yang semakin memudahkan kerja pengolahan data. Media transfer data yang sangat mudah antara lain CD/DVD ROM/RW.

e) Subsistem penyimpanan file citra

Saat ini telah bermunculan perangkat *storage* dalam ukuran yang sangat besar. *Hardisk* telah hadir dalam ukuran *terabyte* (ribuan giga). Subsistem ini berfungsi sebagai penyimpanan memori tetap (*virtual memory*), dan untuk mempercepat proses pemindahan *file* dari disk ke *memory* digunakan penyimpanan sementara, seperti *flashdisk*, *blueray*, DVD, dan lain-lain.

f) Subsistem perangkat keras khusus pengolah citra

Perangkat keras pengolah citra terdiri dari (1) video digital sebagai prosesor pengolah citra yang akan mengolah citra secara parallel terhadap pixel ci-



tra; (2) bagian memori citra yang terdiri dari beberapa susunan *pixel*, (3) bagian perangkat keras untuk pembesaran, penggulangan, dan sebagainya, (4) bagian kontrol keluaran video, yang berfungsi untuk mengatur warna.

VI. PENUTUP

Penulisan ini diperoleh dengan tujuan memberikan penyajian teknologi *Virtual Reality* secara mudah, murah namun efektif. Jadi untuk mengenalkan destinasi suatu tempat seperti tempat Cagar Budaya, dunia pendidikan, fasilitas umum, dan sejenisnya, perangkat *Virtual Reality* yang sudah bisa dikembangkan pada *smartphone* bisa menjadi solusi yang sangat efektif. Karena selain biayanya murah, *software* bisa disosialisasikan melalui market OS android atau Apple Store yang sudah dimiliki semua pengguna *smartphone*.

Dalam pengembangan terhadap kondisi lainnya, gerakan *player* pada pengembangan VR dapat disesuaikan sesuai kebutuhan, jika dipasang pada *player* yang menggunakan sepeda/mobil maka kecepatan translasi bisa lebih dipercepat daripada gerakan berjalan kaki seperti pada luaran riset ini. Agar lebih imersif, gerakan translasi dalam VR bisa disambungkan pada perangkat yang bisa mengenali gerak kaki berjalan, seperti Virtuix OMNI, sehingga *player* benar-benar seakan berada dan bergerak secara nyata pada dunia VR yang dilihatnya pada layar *smartphone*.



PENTINGYA PENETAPAN STATUS DAN PERINGKAT CAGAR BUDAYA DALAM RANGKA PENGUSULAN KAWASAN KARST SANGKULIRANG MANGKALIHAT SEBAGAI WARISAN DUNIA

Oleh. Yadi Mulyadi

(Departemen Arkeologi FIB Universitas Hasanuddin)

ABSTRAK

Kawasan karst Sangkulirang Mangkalihat sebagai wilayah yang kaya dengan potensi warisan budaya berupa gambar cadas telah terdaftar dalam *Tentative List* Warisan Dunia UNESCO sejak 2015. Namun sampai saat ini, salah satu prasyarat untuk pengusulan sebagai warisan dunia, yaitu penetapan sebagai Cagar Budaya belum terpenuhi. Berdasarkan hal tersebut, penetapan status dan peringkat untuk warisan budaya di kawasan ini merupakan hal yang penting dan mendesak untuk dilakukan. Status situs gua dengan beragam tinggalan budaya termasuk gambar cadas yang terdapat di kawasan ini harus segera ditetapkan oleh pemerintah daerah untuk kemudian diajukan kepada pemerintah pusat agar ditetapkan peringkatnya sebagai Cagar Budaya Nasional. Hal ini mengingat hanya Cagar Budaya Nasional yang dapat diusulkan menjadi warisan budaya dunia. Prosedur dan tahapan dalam proses penetapan dan pemeringkatan Cagar Budaya telah diatur dalam undang-undang. Pemerintah daerah dalam hal ini Kabupaten Kutai Timur, Berau dan Provinsi Kalimantan Timur harus memiliki komitmen kuat dalam penetapan dan pemeringkatan Cagar Budaya di Kawasan karst Sangkulirang Mangkalihat.

Kata Kunci: Sangkulirang Mangkalihat, Cagar Budaya, Warisan Dunia



I. PENDAHULUAN

Istilah Cagar Budaya pada prinsipnya adalah “bahasa” hukum, dengan demikian memiliki implikasi dan konsekuensi sesuai peraturan hukum yang terkait. Definisi Cagar Budaya terdapat pada Undang-Undang No. 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya, tepatnya pada Pasal 1 ayat (1) *Cagar Budaya adalah warisan budaya bersifat kebendaan berupa Benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya, Struktur Cagar Budaya, Situs Cagar Budaya, dan Kawasan Cagar Budaya di darat dan/atau di air yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan/atau kebudayaan melalui proses penetapan.*

Adapun mengacu pada kamus Bahasa Indonesia, sebagaimana tercantum dalam KBBI Offline versi 1.4, kata cagar memiliki arti sebagai “daerah perlindungan untuk melestarikan tumbuh-tumbuhan, binatang, dsb; lindungan”; sedangkan cagar budaya memiliki arti sebagai “daerah yang kelestarian hidup masyarakat dan peri kehidupannya dilindungi oleh undang-undang dari bahaya kepunahan”. Dengan demikian, kedua pengertian tersebut sejalan dan sama-sama berorientasi pada upaya perlindungan warisan budaya.

Lahirnya undang-undang men-

genai Cagar Budaya tersebut tidak dapat dilepaskan dari banyaknya potensi cagar budaya di Indonesia. Cagar budaya merupakan salah satu bagian dari kebudayaan bangsa Indonesia di masa lampau yang kini masih banyak tersebar di pelosok negeri, perlu penanganan secara khusus agaringgalan budaya tersebut dapat diselamatkan dan dilestarikan keberadaannya. Kedua, undang-undang mengenai Cagar Budaya merupakan salah satu upaya memajukan kebudayaan nasional Indonesia secara keseluruhan sebagaimana telah diamanatkan dalam Undang – Undang Dasar 1945 Amandemen keempat pada Pasal 32 ayat (1) yang berbunyi: *Negara memajukan kebudayaan nasional Indonesia di tengah peradaban dunia dengan menjamin kebebasan masyarakat dalam memelihara dan mengembangkan nilai-nilai budayanya.*

Salah satu hal yang mendasar yang diatur dalam undang-undang tersebut yaitu mengenai proses penetapan status dan pemeringkatan cagar budaya. Secara garis besar, dalam proses penetapan status dan peringkat Cagar Budaya mewajibkan peran serta aktif dari pemerintah daerah. Hal ini mengingat bahwa penetapan status sebagai Cagar Budaya dimulai dari daerah, demikian pula peringkat dari Cagar Budaya yang



bermula dari peringkat kabupaten/kota lalu provinsi baru kemudian peringkat nasional. Hal tersebut diatur pada pasal 41 - 44 Undang-Undang No. 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya.

Berdasarkan hal tersebut, pemerintah daerah dituntut untuk lebih aktif dalam setiap upaya pelestarian Cagar Budaya termasuk dalam membuat peraturan daerah tentang cagar budaya. Disinilah peran aktif Satuan Kerja Perangkat Daerah yang terkait diperlukan dalam merumuskan peraturan daerah tentang pelestarian Cagar Budaya. Pemikiran ilmiah mengenai pentingnya peraturan daerah tentang pelestarian Cagar Budaya ini, sejalan dengan landasan filosofis yang termaktub dalam Undang-Undang Dasar 1945 yang merupakan landasan filosofis dan yuridis tertinggi bagi Bangsa Indonesia. Hadirnya undang-undang tersebut, salah satunya memang ditujukan sebagai upaya nyata pemerintah dalam melestarikan Cagar Budaya, termasuk di dalamnya terkait dengan pengelolaan Cagar Budaya.

Peraturan perundang-undangan, termasuk peraturan daerah pada hakekatnya ditujukan untuk mengatur serta menjamin jalannya sistem pemerintahan dengan baik. Dalam hal ini juga menyangkut hak dan kewajiban masyarakat sebagai warga

Negara. Sistem pemerintahan dibangun dan dijalankan dengan dukungan beragam peraturan untuk menjamin keberlangsungan roda pemerintahan. Peraturan tersebut menjadi acuan bersama, mulai dari peraturan perundang-undangan tingkat pemerintah pusat, provinsi sampai pemerintah daerah baik kabupaten maupun kota. Peraturan perundang-undangan, termasuk peraturan daerah pada prinsipnya ditujukan untuk mengatur serta menjamin jalannya sistem pemerintahan dengan baik. Dalam hal ini juga menyangkut hak dan kewajiban masyarakat sebagai warga negara. Oleh karena itu, sudah seharusnya peraturan daerah dibuat berdasarkan hasil kajian ilmiah yang dapat dipertanggung jawabkan secara akademik. Kajian ilmiah dalam rangka penyusunan peraturan daerah inilah yang dalam bahasa hukum disebut naskah akademik.

Penyusunan peraturan daerah sebagai upaya perlindungan terhadap keberadaan Cagar Budaya di Kawasan Karst Sangkulirang Mangkalihat merupakan hal yang penting untuk dilakukan. Bahkan, hal ini merupakan rekomendasi dari kegiatan Seminar Internasional yang diadakan tanggal 23-29 September 2013 di Balikpapan, Kalimantan Timur dengan tema "Kawasan Cagar Alam dan Budaya Sangkulirang: Sebuah langkah awal



menuju warisan dunia". Seminar tersebut dipelopori oleh Drs. I Made Kusumajaya, M.Si beserta Tenaga Ahli Arkeologi Indonesia dan pakar gambar cadas Dr. Pindi Setiawan dari Institut Teknologi Bandung. Hasil nyata dari pelaksanaan seminar tersebut yaitu, yaitu kawasan ini terdaftar dalam Tentative List UNESCO dengan No Ref 6099, tertanggal 30 Januari 2015 dengan nama "*Sangkulirang-Mangkalihat Karts: Prehistoric Rock Art Area*".

Terdapat dua poin rekomendasi dari sepuluh rekomendasi seminar tersebut yang terkait dengan regulasi. Adapun poin rekomendasi tersebut yaitu:

1. **PERLU** membuat delineasi kawasan dengan mempertimbangkan batas alam, batas budaya, batas administrasi, batas pemilikan tanah, batas pemanfaatan lokasi, dan batas kebutuhan berdasarkan regulasi yang jelas tentang status kawasan, serta perlakuan terhadap ruang yang melibatkan seluruh pemangku kepentingan dan pemerhati diperkuat dengan ***implementasi hukum yang konsisten***.
 2. **PERLU** melakukan kajian dan penelitian integratif untuk mendukung ***proses penetapan kawasan, penyusunan regulasi, serta kebijakan pelestarian yang berkelanjutan***.
- Dari kedua poin rekomendasi terse-

but perlu untuk ditindak lanjuti segera yaitu implementasi hukum yang konsisten dan penetapan kawasan, penyusunan regulasi, serta kebijakan pelestarian yang berkelanjutan. Terlebih delineasi kawasan Sangkulirang Mangkalihat telah dilakukan pada tahun 2015 dan 2016 oleh Balai Pelestarian Cagar Budaya Kalimantan Timur. Kajian delineasi tersebut, dapat dimanfaatkan dalam proses penetapan situs-situs arkeologi di kawasan Sangkulirang Mangkalihat sebagai situs dan kawasan Cagar Budaya.

II. SEKILAS POTENSI CAGAR BUDAYA DI KAWASAN KARST SANGKULIRANG MANGKALIHAT

Kawasan Sangkulirang Mangkalihat berada di dua kabupaten yaitu Kabupaten Berau dan Kabupaten Kutai Timur. Kawasan tersebut seluas 1,8 juta hektar dan khusus untuk Karst mencapai 505.000 hektar. Kawasan ini merupakan hulu dari 5 sungai besar yaitu Sungai Bengalon, Karangan, Tabalar, Lesan dan Pesab. Ada lebih dari 100.000 jiwa masyarakat hidup di kawasan Karst Sangkulirang. Kawasan Karst sekarang ini menjadi kawasan strategis di Pulau Kalimantan. Potensi Cagar Budaya di kawasan ini telah didata dan diinventarisir oleh BPCB Kalimantan Timur, salah satunya melalui kegiatan deli-



neasi.

Kegiatan delineasi tahap pertama di Kawasan Karst Sangkulirang Mangkalihat, berhasil memetakan kawasan Cagar Budaya dengan total luas keseluruhan yang didelineasi 3.290 Ha yang terdiri atas 30 situs berupa gua dan ceruk yang tersebar di kawasan Batu Raya, Merabu, dan Batu Gergaji. Kemudian pada Maret 2016, dilakukan kajian zonasi di Kawasan Merabu yang menghasilkan luasan baru Kawasan Cagar Budaya Merabu yang semula 949,93 Ha mengacu pada hasil kajian delineasi tahun 2015, menjadi 1.032 Ha. Dengan demikian terdapat penambahan luasan area sebanyak 82 Ha, sehingga luasan delineasi Kawasan Karst Sangkulirang Mangkalihat sampai akhir Maret 2016 yaitu 3.372 Ha.

Adapun kegiatan Delineasi Tahap Kedua berhasil mengidentifikasi situs-situs gua prasejarah baru yang kemudian didelineasi untuk mendapatkan batas dan luasan kawasan Cagar Budaya di Sangkulirang Mangkalihat. Berdasarkan hasil kajian delineasi tahap kedua ini, maka diperoleh luasan baru untuk kawasan Cagar Budaya di Kawasan Karst Sangkulirang Mangkalihat yang sebelumnya 3.372 Ha menjadi 14.724,984 Ha yang terdiri dari zona inti 2.052,491 Ha dan zona penyangga 12.672,433 Ha, meliputi 13 kawasan,

dengan jumlah sebaran situs puluhan gua dan ceruk. Dengan demikian, potensi Cagar Budaya di kawasan ini secara kuantitatif berjumlah puluhan situs dan ratusan bahkan ribuan artefak termasuk gambar cadas. Oleh karena itu upaya penetapan situs arkeologi dan beragam artefak sebagai Cagar Budaya merupakan hal yang penting dan mendesak untuk dilakukan segera.

III. PENTINGNYA PENETAPAN STATUS DAN PEMERINGKATAN CAGAR BUDAYA

Penetapan Cagar Budaya adalah salah satu kegiatan dalam pelestarian Cagar Budaya yang terkait langsung dengan upaya perlindungan. Sebagaimana kita ketahui bersama bahwa dalam kegiatan pelestarian Cagar Budaya terdapat tiga hal utama yaitu perlindungan, pengembangan dan pemanfaatan. Pengertian penetapan terdapat dalam Pasal 1 ayat 17 Undang-Undang No. 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya, *"Penetapan adalah pemberian status Cagar Budaya terhadap benda, bangunan, struktur, lokasi, atau satuan ruang geografis yang dilakukan oleh pemerintah kabupaten/kota berdasarkan rekomendasi Tim Ahli Cagar Budaya"*.

Pentingnya proses penetapan dalam pelestarian Cagar Budaya, ter-



lihat pada sistematika dan komposisi Undang-Undang No. 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya, yang secara khusus membahas penetapan ini pada Bab VI. Registrasi Nasional Cagar Budaya, di Bagian Ketiga yang terdiri dari empat pasal, yaitu pasal 33 – 36, sebagai berikut:

Pasal 33

(1) *Bupati/wali kota mengeluarkan penetapan status Cagar Budaya paling lama 30 (tiga puluh) hari setelah rekomendasi diterima dari Tim Ahli Cagar Budaya yang menyatakan benda, bangunan, struktur, lokasi, dan/atau satuan ruang geografis yang didaftarkan layak sebagai Cagar Budaya.*

(2) *Setelah tercatat dalam Register Nasional Cagar Budaya, pemilik Cagar Budaya berhak memperoleh jaminan hukum berupa:*

- a. *surat keterangan status Cagar Budaya; dan*
- b. *surat keterangan kepemilikan berdasarkan bukti yang sah.*

(3) *Penemu benda, bangunan, dan/atau struktur yang telah ditetapkan sebagai Benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya, dan/atau Struktur Cagar Budaya berhak mendapat Kompensasi.*

Pasal 34

(1) *Situs Cagar Budaya atau Kawasan Cagar Budaya yang berada di 2 (dua) kabupaten/kota atau lebih*

ditetapkan sebagai Cagar Budaya provinsi.

(2) *Situs Cagar Budaya atau Kawasan Cagar Budaya yang berada di 2 (dua) provinsi atau lebih ditetapkan sebagai Cagar Budaya nasional.*

Pasal 35

Pemerintah kabupaten/kota menyampaikan hasil penetapan kepada pemerintah provinsi dan selanjutnya diteruskan kepada Pemerintah.

Pasal 36

Benda, bangunan, struktur, lokasi, atau satuan ruang geografis yang memiliki arti khusus bagi masyarakat atau bangsa Indonesia sebagaimana dalam Pasal 11 dapat ditetapkan sebagai Cagar Budaya dengan Keputusan Menteri atau Keputusan Gubernur setelah memperoleh rekomendasi Tim Ahli Cagar Budaya sesuai dengan tingkatannya.

Dengan demikian, terdapat lima pasal yang membahas khusus mengenai penetapan mulai dari Pasal 1 ayat 17, dan Pasal 33 sampai 36. Jika kita cermati pasal-pasal terkait penetapan ini, terdapat beberapa poin penting. Pertama penetapan adalah sebuah proses pemberian status Cagar Budaya yang harus dilakukan oleh pemerintah kabupaten/kota. Kedua, proses pemberian status ini baru dapat dilakukan setelah pemer-



intah kabupaten/kota yaitu dalam hal ini Bupati atau Walikota telah menerima rekomendasi dari Tim Ahli Cagar Budaya. Artinya, salah satu hal penting yang harus dilakukan dalam proses penetapan cagar budaya ini adalah pemerintah daerah harus membentuk Tim Ahli Cagar Budaya.

Tim Ahli Cagar Budaya sebagaimana diatur dalam Pasal 1 ayat 13, adalah *kelompok ahli pelestarian dari berbagai bidang ilmu yang memiliki sertifikat kompetensi untuk memberikan rekomendasi penetapan, pemeringkatan, dan penghapusan Cagar Budaya*. Sedangkan yang dimaksud dengan ahli pelestarian, tercantum pada Pasal 1 ayat 14, dimana disebutkan, *Tenaga Ahli Pelestarian adalah orang yang karena kompetensi keahlian khususnya dan/atau memiliki sertifikat di bidang Pelindungan, Pengembangan, atau Pemanfaatan Cagar Budaya*. Dengan demikian, pemerintah daerah berkewajiban untuk mengikutkan Tim Ahli Cagar Budaya yang dibentuk untuk mengikuti sertifikasi kompetensi.

Ketiga, penetapan Cagar Budaya membutuhkan peran aktif kepala daerah karena Bupati/Walikota yang mengeluarkan penetapan status Cagar Budaya (Surat Keputusan). Penetapan status tersebut harus dilakukan paling lama 30 hari setelah menerima rekomendasi dari Tim Ahli

Cagar Budaya. Setiap hasil penetapan harus disampaikan kepada pemerintah provinsi dan selanjutnya kepada pemerintah. Artinya ada implikasi hukum bagi Bupati/Walikota jika lewat dari 30 hari belum menetapkan status sebuah Cagar Budaya. Hal tersebut dapat dianggap sebagai upaya sengaja mencegah, menghalangi atau menggagalkan upaya pelestarian cagar budaya, mengingat penetapan adalah salah satu bagian dari pelestarian Cagar Budaya. Dalam Pasal 55 disebutkan “*Setiap orang dilarang dengan sengaja mencegah, menghalang-halangi, atau menggagalkan upaya Pelestarian Cagar Budaya*”. Konsekuensi hukumnya terdapat pada Pasal 104, yaitu “*Setiap orang yang dengan sengaja mencegah, menghalang-halangi, atau menggagalkan upaya Pelestarian Cagar Budaya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 55 dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling sedikit Rp10.000.000,00 (sepuluh juta rupiah) dan paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah)*”. Tindak lanjut dari penetapan adalah pemeringkatan Cagar Budaya, setelah statusnya jelas sebagai Cagar Budaya, maka peringkatnya perlu ditetapkan. Pasal mengenai pemeringkatan Cagar Budaya terdapat sembilan pasal mulai pasal



41 - 49. Makna dibalik pemeringkatan Cagar Budaya ini adalah konsep desentralisasi dimana, pemerintah daerah diberi ruang yang lebih luas dalam setiap upaya pelestarian Cagar Budaya. Adapun pasal-pasal mengenai pemeringkatan dicantumkan di bawah ini.

Pasal 41

Pemerintah dan Pemerintah Daerah dapat melakukan pemeringkatan Cagar Budaya berdasarkan kepentingannya menjadi peringkat nasional, peringkat provinsi, dan peringkat kabupaten/kota berdasarkan rekomendasi Tim Ahli Cagar Budaya.

Pasal 42

Cagar Budaya dapat ditetapkan menjadi Cagar Budaya peringkat nasional apabila memenuhi syarat sebagai:

- a. *wujud kesatuan dan persatuan bangsa;*
- b. *karya adiluhung yang mencerminkan kekhasan kebudayaan bangsa Indonesia;*
- c. *Cagar Budaya yang sangat langka jenisnya, unik rancangannya, dan sedikit jumlahnya di Indonesia;*
- d. *bukti evolusi peradaban bangsa serta pertukaran budaya lintas negara dan lintas daerah, baik yang telah punah maupun yang masih hidup di masyarakat; dan/atau*
- e. *contoh penting kawasan permukiman tradisional, lanskap budaya,*

dan/atau pemanfaatan ruang bersifat khas yang terancam punah.

Pasal 43

Cagar Budaya dapat ditetapkan menjadi Cagar Budaya peringkat provinsi apabila memenuhi syarat:

- a. *mewakili kepentingan pelestarian Kawasan Cagar Budaya lintas kabupaten/kota;*
- b. *mewakili karya kreatif yang khas dalam wilayah provinsi;*
- c. *langka jenisnya, unik rancangannya, dan sedikit jumlahnya di provinsi;*
- d. *sebagai bukti evolusi peradaban bangsa dan pertukaran budaya lintas wilayah kabupaten/kota, baik yang telah punah maupun yang masih hidup di masyarakat; dan/atau*
- e. *berasosiasi dengan tradisi yang masih berlangsung.*

Pasal 44

Cagar Budaya dapat ditetapkan menjadi Cagar Budaya peringkat kabupaten/kota apabila memenuhi syarat:

- a. *sebagai Cagar Budaya yang diutamakan untuk dilestarikan dalam wilayah kabupaten/kota;*
- b. *mewakili masa gaya yang khas;*
- c. *tingkat keterancamannya tinggi;*
- d. *jenisnya sedikit; dan/atau*
- e. *jumlahnya terbatas.*

Pasal 45

Pemeringkatan Cagar Budaya



sebagaimana dimaksud dalam Pasal 41 untuk tingkat nasional ditetapkan dengan Keputusan Menteri, tingkat provinsi dengan Keputusan Gubernur, atau tingkat kabupaten/kota dengan Keputusan Bupati/Wali Kota.

Pasal 46

Cagar Budaya peringkat nasional yang telah ditetapkan sebagai Cagar Budaya Nasional dapat diusulkan oleh Pemerintah menjadi warisan budaya dunia.

Pasal 47

Cagar Budaya yang tidak lagi memenuhi syarat untuk ditetapkan sebagai peringkat nasional, peringkat provinsi, atau peringkat kabupaten/kota dapat dikoreksi peringkatnya berdasarkan rekomendasi Tim Ahli Cagar Budaya di setiap tingkatan.

Pasal 48

Peringkat Cagar Budaya dapat dicabut apabila Cagar Budaya:

- a. musnah;*
- b. kehilangan wujud dan bentuk aslinya;*
- c. kehilangan sebagian besar unsumnya; atau*
- d. tidak lagi sesuai dengan syarat sebagaimana dimaksud dalam Pasal 42, Pasal 43, atau Pasal 44.*

Pasal 49

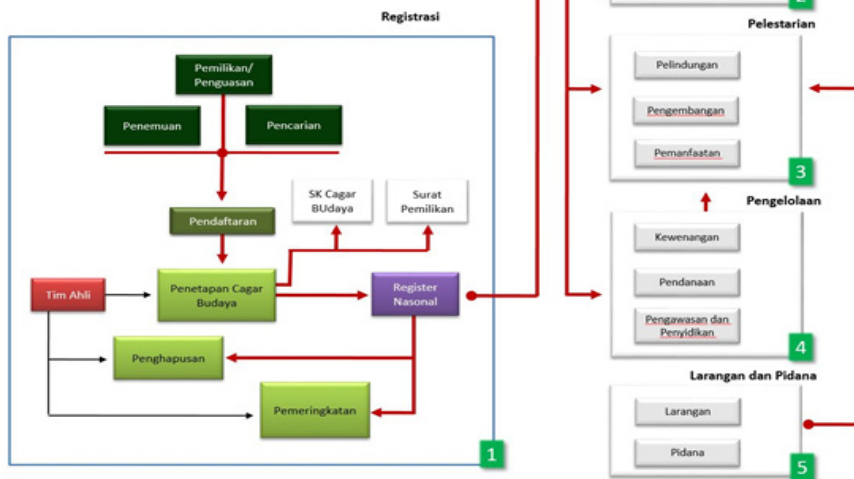
Ketentuan lebih lanjut mengenai pemeringkatan Cagar Budaya diatur dalam Peraturan Pemerintah.

Mengacu pada pasal-pasal pemeringkatan tersebut, terdapat tiga peringkat Cagar Budaya mulai dari peringkat kabupaten/kota, peringkat provinsi, dan peringkat nasional. Kemudian, sebagaimana diatur dalam Pasal 46 hanya Cagar Budaya peringkat nasional yang bisa diusulkan sebagai warisan dunia. Disinilah letak urgensinya penetapan dan pemeringkatan Cagar Budaya, peraturan perundangan ini telah mengatur tahapan penetapan dan pemeringkatan Cagar Budaya.

Dalam prosesnya penetapan status cagar budaya harus dimulai dari pemerintah daerah. Oleh karena itu, mengingat tinggalan budaya di kawasan karst Sangkulirang Mangkalihat ini dalam proses pengusulan warisan dunia maka upaya penetapan dan pemeringkatan Cagar Budaya oleh Pemerintah Kabupaten Kutai Timur dan Kabupaten Berau serta Provinsi Kalimantan Timur harus segera dilakukan. Dalam prosesnya Tim Ahli Cagar Budaya perlu didukung oleh Tim Pendaftaran yang bertugas menyiapkan data untuk dikaji oleh Tim Ahli Cagar Budaya. Terkait dengan hal ini, Tim Pendaftaran dapat memanfaatkan data dari BPCB Kalimantan Timur.



Arsitektur Undang-Undang Total 13 Bab terdiri dari 120 pasal



IV. PENUTUP

Perlunya segera upaya penetapan situs-situs arkeologi di kawasan karst Sangkulirang Mangkalihat sebagai situs dan kawasan Cagar Budaya agar kawasan ini mendapat ketetapan hukum yang jelas. Penetapan sebagai Cagar Budaya ini dilakukan sesuai mekanisme yang berlaku dalam peraturan perundang-undangan, yaitu melalui kajian Tim Ahli Cagar Budaya untuk direkomendasikan kepada bupati dan gubernur sesuai dengan peringkat cagar budayanya. Dalam hal ini penetapan cagar budaya mulai dari Bupati Kutai Timur untuk Cagar Budaya peringkat Kabupaten Kutai Timur, penetapan cagar budaya oleh Bupati Berau untuk Cagar Budaya peringkat Kabupaten Berau, penetapan cagar budaya peringkat provinsi oleh Gubernur Kalimantan Timur, yang kemudian

direkomendasikan kepada Tim Ahli Cagar Budaya nasional untuk dikaji lebih lanjut guna direkomendasikan kepada Menteri untuk ditetapkan sebagai Cagar Budaya peringkat nasional, untuk kemudian diusulkan menjadi warisan dunia.

Guna mendukung proses tersebut, perlu dibentuk Tim Ahli Cagar Budaya yang memiliki sertifikat kompetensi. Peran serta aktif dari pemerintah daerah untuk meningkatkan koordinasi dengan BPCB Kalimantan Timur untuk menunjang proses penetapan dan pemerinkatan Cagar Budaya di kawasan karst Sangkulirang Mangkalihat. Secara lebih khusus perlu segera dibentuk tim kerja pengusulan kawasan karst Sangkulirang Mangkalihat sebagai warisan dunia, mengingat gagasan ini telah menjadi rekomendasi sejak 2015 pada saat sosialisasi hasil kajian delineasi.



DAFTAR PUSTAKA

- Kasnowiharjo, Gunadi. 2001. *Manajemen Sumberdaya Arkeologi*. Lembaga Penerbitan Unhas: Makassar
- Setiawan Pindi, dkk. 2008. *Karst Kutai Timur-Potensi Pusaka Alam dan Pusaka Budaya Kawasan Karst Kutai Kabupaten Kutai Timur*. Dinas Lingkungan Hidup: Kabupaten Kutai Timur-Kalimantan Timur.
- Tim Kajian. 2015. *Laporan Delineasi Kawasan Sangkulirang Mangkalihat Tahap I*. Balai Pelestarian Cagar Budaya Kalimantan Timur
- Tim kajian. 2016. *Laporan Delineasi Kawasan Sangkulirang Mangkalihat Tahap II tahun 2016*. Balai Pelestarian Cagar Budaya Kalimantan Timur
- Yadi Mulyadi. 2014. *Pemanfaatan Cagar budaya Berbasis Partisipasi Masyarakat Sebagai Model Pengelolaan Cagar budaya Di Kawasan Karst Sangkulirang Mangkalihat* dalam Buletin Kudungga Volume 3, Tahun 2014. Pelestarian Cagar Budaya Kalimantan Timur
- 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
- Yadi Mulyadi. 2017. *Mengelola Konflik dalam Pelestarian Cagar Budaya* dalam Buletin Umulolo Volume VI, 2017. Balai Pelestarian Cagar Budaya Gorontalo.



SITUS KUTAI LAMA; AKTIVITAS MASYARAKAT DAN POTENSI PENGEMBANGANNYA

Oleh: Nasrullah

(Fakultas Ilmu Budaya Universitas Mulawarman)

ABSTRAK

Tulisan ini menganalisa aktivitas masyarakat dan potensi pengembangan di situs Kutai Lama, Kecamatan Anggana, Kabupaten Kutai Kertanegara, Kalimantan Timur. Objek yang diteliti adalah makam raja-raja dan ulama di Kompleks makam situs Kutai Lama. Adapun teori yang digunakan untuk menjawab masalah yang teridentifikasi pada tulisan ini adalah teori fase kebudayaan van Peursen. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan riset pustaka dan observasi langsung ke lapangan sebagai langkah-langkah pengambilan data. Adapun hasil dari analisis pada penelitian ini adalah terdapatnya aktivitas religi berupa ziarah di kompleks makam situs Kutai Lama dan aktivitas ekonomi dalam skala kecil. Aktivitas ziarah ini dalam teori van Peursen dilihat sebagai fase mistis yang dijalankan pada masyarakat yang sudah modern. Selain itu, potensi pengembangan ke depan adalah di bidang pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan melalui riset lanjutan di kawasan Kutai Lama, serta pengembangan pada ekonomi wisata budaya dan religi sebagai fase ontologis dan fungsional.



I. PENDAHULUAN

Situs Kutai Lama merupakan situs yang terletak di Desa Kutai Lama, Kecamatan Anggana, Kabupaten Kutai Kertanegara, Kalimantan Timur. Kutai Lama terletak di arah menuju muara Sungai Mahakam jika mengacu dari titik kota Samarinda atau dari Tenggarong, ibukota kabupaten Kutai Kertanegara saat ini. Desa Kutai Lama merupakan satu dari delapan desa di Kecamatan Anggana. Tepat di Jalan Putra Mahkota, tidak jauh dari dermaga Kutai Lama, Situs Kutai Lama berada. Di sekitar desa inilah dikenal sebagai awal mula hadir dan berkembangnya Kerajaan Kutai Kertanegara yang kini berpusat di Tenggarong.

Di desa Kutai Lama, terdapat tiga situs yang sering dikunjungi masyarakat. Dua terletak di Jalan Putra Mahkota, arah ke dermaga Kutai Lama, satu lagi berada di sebelah kanan poros Jalan Batara Agung Dewa Sakti, tidak jauh dari jalan masuk Jalan Putra Mahkota. Ketiga makam inilah yang sering dikunjungi oleh masyarakat untuk berziarah. Penulis juga termasuk yang telah mengunjungi situs ini untuk berziarah sekaligus mencari tahu lebih jauh perihal tanah awal berpijaknya Kerajaan Kutai Kertanegara yang sudah berumur sekitar tujuh abad tersebut. Kunjungan pertama penulis pada

awal Desember 2017, dan kunjungan kedua beberapa saat setelahnya di sekitar awal tahun 2018.

Berdasarkan pengalaman langsung di lokasi situs dan dari berbagai sumber yang penulis pelajari dari sumber tertulis, situs Kutai Lama menyimpan potensi arkeologis yang penting untuk digali dan dikembangkan ke depannya. Arti penting tersebut tak lain dan tidak bukan karena di lokasi Kutai Lama inilah awal mula berdirinya Kerajaan Kutai Kertanegara dan menjadi pusat pemerintahan selama berabad-abad, sebelum pindah ke Jembayan lalu sekarang ini di Tenggarong. Sudah jamak kiranya, bahwa ketika suatu wilayah pernah menjadi pusat pemerintahan, maka disitu pulalah akan terdapat sebuah peradaban yang menjadi penyangga dan syarat utama berjalannya sebuah pemerintahan. Dengan demikian, penulis berkeyakinan bahwa Kutai Lama banyak memendam potensi tersebut.

Dokumentasi berupa foto dan narasi mengenai keterangan masyarakat sekitar situs serta cerita para pengunjung merupakan data yang menjadi bahan penulis di tulisan ini. Selain itu, pengamatan langsung di lokasi situs juga merupakan sumber tak kalah pentingnya untuk menyusun tulisan ini. Ditambah lagi, sumber sekunder berupa tulisan - tulisan



dan hasil dokumentasi dan penelitian sebelumnya sangat membantu keterangan di tulisan tentang situs Kutai Lama ini.

Hal yang direkam oleh penulis di tulisan kali ini selain keberadaan situs tersebut adalah aktivitas masyarakat di sekitar situs dan potensi pengembangan situs Kutai Lama. Tidak bisa dipungkiri, selain peran pemerintah Kabupaten Kutai Kertanegara khususnya Dinas Pariwisata dan Budaya, peran masyarakat setempat juga turut menghidupi situs Kutai Lama. Selain itu, dapat dikatakan pula bahwa keberadaan situs Kutai Lama ini juga berperan dalam menghidupi masyarakat setempat dengan indikator berbagai aktivitas yang dilakukan di dan sekitar situs. Proses saling menghidupi antara situs dan masyarakat inilah yang akan menjadi fokus pembahasan pada tulisan ini.

Sudah disebutkan di atas bahwa keberadaan situs Kutai Lama ini menyimpan potensi untuk dikembangkan ke depan. Pengembangan bisa dibagi ke dalam dua bagian, pertama, pengembangan penelitian mengenai situs-situs terpendam yang belum ter gali di lokasi berdiri pertama kalinya Kerajaan Kutai Kertanegara ini. Kedua, pengembangan dari segi wisata budaya dan religi dimana di dalamnya mengandung unsur penyebaran pengetahuan ke masyarakat

luas mengenai sejarah awal kerajaan Kutai Kertanegara di wilayah Kutai Lama ini.

Kedua tema inti di atas yang merupakan fokus tulisan ini, akan dijabarkan di beberapa bagian berikut. Fokus pertama mengenai aktivitas masyarakat di sekitar situs Kutai Lama, sementara fokus kedua yakni proyeksi potensi pengembangan yang berpeluang dikembangkan ke depannya di wilayah Kutai lama sebagai lokasi pertama berdirinya Kerajaan Kutai Kertanegara di Kalimantan Timur ini. Kedua fokus ini diharapkan dapat memberikan gambaran dan proyeksi terhadap keberadaan dan peluang pengembangan di Kutai Lama. Arti penting keduanya dapat memberikan sumbangan pengetahuan terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dan kebijakan bidang arkeologi dan wisata budaya-religi ke depan.

II. HASIL DAN ANALISIS

Sejarah Kutai lama dan Kerajaan Kutai Kartanegara

Kutai lama merupakan pusat Kerajaan Kutai Kertanegara selama empat abad lebih, yakni terhitung 1300-1732 (Chamim dkk, 2017: 117). Kerajaan Kutai Kertanegara adalah Kerajaan yang berdiri pada sekitar abad ke-14 di Kutai Lama. Kerajaan ini awalnya berpusat di Kutai Lama lalu



ke Jembayan, dan terakhir di Tenggara-rong sampai sekarang ini. Kerajaan Kutai Kertanegara ini berdiri di Muara Sungai Mahakam, Anggana, berbeda dengan Kerajaan Martadipura yang berpusat di Muara Kaman (Ahyat, 2013: 10-11). Kerajaan Kutai Kertanegara bercorak Hindu lalu menjadi bercorak Islam menaklukkan Kerajaan Kutai Martadipura di pedalaman arah ke hulu Mahakam yang bercorak Hindu pada tahun 1605. Setelah penaklukan tersebut, Kerajaan Kutai Kertanegara berubah nama menjadi Kerajaan Kutai Kertanegara Ing Martadipura ((Coomans, 1987) (Ahyat, 2013) (Chamim dkk, 2017) (Magen-da, 1989)).

Kutai Lama merupakan tonggak awal berdirinya kerajaan Kutai Kertanegara sebagaimana disebutkan di atas. Selama empat abad, Kerajaan Kutai berpusat di Kutai Lama tempat situs yang menjadi kajian penulis di penelitian kali ini. Seperti yang dituliskan oleh laporan reportase jurnalistik Ekpedisi Kudungga oleh tim Tempo Institute, bahwa belum banyak informasi ataupun fakta arkeologis yang bisa didapatkan dari kunjungan ke Kutai Lama. Hanya berbagai sumber terbatas yang pernah dituliskan beberapa peneliti tentang Kutai dan Kalimantan, itupun masih dinilai minim untuk menggambarkan dan memberikan sumbangsih ilmu pengetahuan

selama empat abad Kerajaan Kutai Kertanegara di wilayah muara sungai Mahakam di Kecamatan Anggana sekarang ini.

Dari berbagai sumber di atas, disebutkan bahwa Kerajaan Kutai Kertanegara didirikan oleh Batara Agung Dewa Sakti pada sekitar Abad ke-14. Dalam perjalanannya, beberapa generasi Raja memerintah, hanya Raja VI dan VII yang dapat kita temukan makamnya di Kutai Lama, yakni Raja Mahkota Islam (era pemerintahan 1525-1600 M) dan Raja Aji Dilanggar (era pemerintahan 1600-1605 M). Di masa Raja Mahkota Islam inilah yang bernama asli Aji Raja Mahkota Mulia Alam, agama Islam resmi diterima oleh kerajaan melalui seorang penyiar Islam dari Minangkabau dan Makassar yakni Tunggang Parangan dan juga Datuk Ribandang (Chamim dkk, 2017:120-126).

Tunggang Parangan sendiri memiliki nama diri Habib Hasim bin Musaiyah. Habib Hasim bin Musaiyah (Ulama Tunggang Parangan) ini dinilai berasal dari Hadramaut, Yaman, tempat dimana banyak keturunan Nabi Muhammad berasal lalu menyebar ke seluruh Nusantara untuk menyiarkan Islam. Selanjutnya, sepeninggal raja Mahkota Islam, Raja Aji Dilanggar (Aji Paduka Purba Wisena) melanjutkan upaya penyebaran Islam bersama Ulama Tunggang Parangan ini di Ta-



nah Kutai. Hal tersebut pulalah yang menandai hadirnya makam Tunggang Parangan tidak jauh dari situs Makam Raja Aji Dilanggar dan Aji Mahkota Islam di situs Kutai Lama (Chamim dkk, 2017:123, 120-126; Ahyat, 2013: 19-20).

Setelah penyebaran Islam melalui pengakuan Islam sebagai agama kerajaan, penyebaran Islam semakin cepat di Kutai. Dalam perkembangan Kerajaan ini, menyusul penaklukan yang dilakukan ke Kerajaan Kutai Martadipura pada tahun 1605 M oleh pengganti Raja Aji Dilanggar bernama Aji Kiji Pati Jayaprana dengan gelar Aji Pangeran Sinom Panji Mendapa (Sinum Panji Mendapa Ing Martapura). Raja Aji Pangeran Sinom Panji Mendapa (1605-1635 M) ini pun mengislamkan Kutai Martapura di awal abad ke-17 dibantu dengan Datu Ribandang dari Makassar (Ahyat, 2013: 20-21, Chamim dkk, 2017: 124, 128). Sejak penaklukan Kerajaan Kutai Martadipura (dikenal pula dengan nama Kerajaan Kutai Mulawarman) yang bpusat di Muara Kaman itulah Kerajaan Kutai Kertanegara berganti nama menjadi Kutai Kertanegara Ing Martadipura sampai berpindah ke Pamarangan (sekarang Desa Jembayan) pada 1732 M lalu ke Tenggarong pada 1782 M sampai sekarang ini (Ahyat, 2013: 18; Chamim dkk, 2017: 38).

Dari keterangan di atas, dapat disimpulkan bahwa Kutai lama menjadi pusat Kerajaan Kutai Kertanegara selama sekitar empat abad, sementara di Pamarangan, Jembayan selama setengah abad, dan di Tenggarong sudah berusia dua abad lebih hingga sekarang ini. Sementara itu, nama Kutai Kertanegara Ing Martadipura sejak di Kutai Lama pada tahun 1605 M hingga Pamarangan lalu ke Tenggarong tahun 2018 ini telah berusia 413 tahun atau empat abad lebih. Dengan perincian, di Kutai Lama sendiri dari 1605 - 1732 M nama Kutai Kertanegara Ing Martadipura digunakan selama 127 tahun atau sekitar lebih dari satu abad sebelum pusat Kerajaan dipindahkan ke Pamarangan oleh Raja Aji Imbut bergelar Sultan Muhammad Muslihuddin yang memerintah pada 1779-1815 (Ahyat, 2013: 18, Chamim dkk, 2017: 124).

Deskripsi Lokasi Situs

Situs Kutai Lama terletak di Desa Kutai Lama, Kecamatan Anggana, Kabupaten Kutai Kertanegara, Provinsi Kalimantan Timur. Situs ini dapat dijangkau dari Samarinda menggunakan jalur sungai dan jalur darat. Lokasi situs Kutai Lama berada di tepian Mahakam, hanya berjarak sekitar 100 meter dari dermaga Kutai Lama yang berada di tepi Sungai Ma-



hakam. Dari dermaga Kutai Lama, lokasi situs dapat diakses dengan berjalan kaki kurang dari lima menit. Memasuki Jalan Pangeran Mahkota, dari dermaga Kutai Lama, lokasi situs berada di sebelah kanan jalan dengan posisi yang sedikit menanjak ke posisi yang lebih tinggi dari jalan raya.

Jika menempuh jalur darat, jarak dari Kota Samarinda, tepatnya jika kita mengambil titik berangkat dari tepian Sungai Mahakam di Kecamatan Samarinda Kota, yakni di Fakultas Ilmu Budaya Universitas Mulawarman atau Pelabuhan Samarinda, jarak tempuh sekitar 27 kilometer dengan waktu tempuh ke situs Kutai lama sekitar 50-60 menit menggunakan kendaraan roda empat. Jika menggunakan kendaraan roda dua tentunya akan lebih cepat lagi untuk sampai ke lokasi situs dari Kota Samarinda.



Foto 1:
Makam Raja Mahkota Islam
(Dokumentasi Pribadi)



Foto 2:
Makam Raja Aji Dilanggar
(Dokumentasi Pribadi)

Ada dua makam yang menjadi objek situs di Jalan Putra Mahkota yakni makam Raja Mahkota Islam dan makam Raja Aji Dilanggar (foto 1 dan 2). Selain itu, di sebelah kanan jalan masuk ke situs Kutai Lama tempat kedua makam tersebut, terdapat pula situs makam Tunggang Parangan yang dikenal sebagai ulama penyiar Islam di Kutai (foto 3). Lokasi makam Tunggang Parangan ini tepatnya berada di jalan poros Anggana – Muara Badak, sebelah kanan dari arah Samarinda, yakni di Jalan Batara Agung Dewa Sakti. Raja Mahkota Islam adalah gelar dari nama diri Aji Raja Mahkota Mulia Alam memerintah pada 1525-1600 M, sedangkan Raja Aji Dilanggar memiliki nama diri Aji Paduka Purba Wisena memerintah pada 1600-1605 M. Sementara itu, Tunggang Parangan memiliki

nama diri Habib Hasim bin Musaiyah (Ekspedisi Kudungga, Chamim dkk, 2017: 124-126). Ketiganya inilah yang memiliki makam di Desa Kutai Lama dan hingga hari ini rama dikunjungi oleh peziarah.



Foto 3:

Makam Tunggang Parangan

(Sumber: Ekspedisi Kudungga, hlm. 126)

III. PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dilakukan pembahasan mengenai bagaimana pembacaan terhadap aktivitas masyarakat dan potensi yang bisa dikembangkan di Kutai Lama. Di bagian ini akan dibagi menjadi tiga pembahasan. Pertama, berupa cara pandang yang akan digunakan dalam melihat fakta yang ditemukan penulis dalam penelitian ini, teori fase dan fungsi kebudayaan menurut van Peursen. Kedua, berupa pembahasan aktivitas masyarakat di situs Kutai Lama. Ketiga, mengenai potensi pengembangan di situs Kutai Lama ke depannya.

Fase Kebudayaan dan Strategi

Kebudayaan.

Van Peursen (1988:18-19) menjelaskan mengenai tiga **fase kebudayaan** yang dialami manusia. Fase pertama disebut sebagai fase mistis, fase kedua sebagai fase ontologis, dan fase ketiga disebut sebagai fase fungsional. Fase pertama berciri manusia masih menjadi bagian tak terpisahkan dari alam sekitarnya. Sementara fase kedua berciri manusia terpisah dan mengobjektifikasi alam sekitarnya, tidak lagi takluk pada penguasaan kegaiban alam sekitar. Adapun fase ketiga, berciri manusia tidak lagi seperti fase pertama dan kedua, akan tetapi manusia telah memanfaatkan alam sesuai dengan kepentingan manusia itu sendiri. Ketiga fase atau alam pikiran di atas tidaklah terjadi secara berurutan, akan tetapi bisa terjadi bersamaan sekaligus pada diri manusia. Bagaimanapun modernnya manusia saat ini, tetaplah mempercayai mitos-mitos. Bukan hanya mitos-mitos kuno, akan tetapi mitos-mitos modern yang diciptakan oleh iklan dan atau orang yang dinilai memiliki kemampuan lebih dibanding dirinya. Apa yang dikatakan oleh penyebar mitos-mitos modern tersebut seringkali dipercayai tanpa dinilai dan dianalisa lebih jauh. Pengkhotbah mitos modern ini tak lain dari fungsi para ahli sihir di masa kuno. Itu mengapa, van Peursen mengatakan fase pe-



mikiran ini tidaklah terjadi berurutan, sekaligus tidak menunjukkan kualitas sebuah alam pikiran atau fase kebudayaan ini lebih baik daripada yang lainnya. Semua memiliki sifat dan kekhasan masing-masing dan memiliki fungsinya masing-masing pula.

Strategi kebudayaan dieaborasi oleh Van Peursen (1988:19-24) pada bukunya dengan judul yang sama, *Strategi Kebudayaan*. Van Peursen menggaris bawahi mengenai strategi ini tentang apakah *paspor kebudayaan* kita, bukti diri mengenai kemanusiaan kita (van Peursen, 1988:23). Maksud dari ungkapan van Peursen di atas adalah bagian tak terpisahkan dari “bagaimana manusia tetap menjadi manusia” di tengah perubahan fase kebudayaan yang ada. Meski manusia sudah mengenal tiga tahapan atau fase kebudayaan, akan tetapi manusia tetap hidup di ketiga alam pikiran tersebut (mistis, ontologis, dan fungsional). Ketiga tahapan tersebut, masih menurut van Peursen di atas bukanlah hal yang dapat dinilai fase satu lebih baik dari sebelumnya atau sesudahnya. Akan tetapi ketiganya merupakan posisi yang sama, hanya sifatnya saja berbeda. Manusia hidup dalam ketiga alam pikiran tersebut di saat bersamaan, hingga sekarang ini. Dengan demikian, bagaimana kearifan manusia untuk memperlakukan kebu-

dayaan untuk kepentingannya serta pelestarian alam sekitarnya adalah sebuah strategi yang mencirikan keadaban manusia. Dalam hal bernegara, strategi kebudayaan juga sering dialamatkan pada istilah kebijakan kebudayaan (*cultural policy*). Strategi dan kebijakan ini, menurut van Peursen, tak lain dan tak bukan untuk menunjukkan apa yang disebut sebagai paspor kebudayaan di atas. “Bagaimana manusia tetap menjadi manusia” di tengah perubahan yang ada.

Strategi kebudayaan oleh van Peursen ditekankan dalam rangka mencegah apa yang disebutnya sebagai ‘kekuatan negatif’ di setiap tahap perkembangan kultural di atas (van Peursen, 1988:21). Masyarakat tidak harus terlena dan mengira bahwa tahap ontologis lebih baik dari tahap mistis, begitupula sebaliknya dengan tahap fungsional. Tidak ada tahap yang lebih baik dengan yang lainnya. Semua memiliki sifat dan kelebihan serta kekurangannya masing-masing. Sebagai contoh, masih dalam penekanan van Peursen, praktik magi ditunjukkan oleh tahap/fase *mistis*, yakni usaha menguasai orang-orang lain atau proses alam dengan ilmu sihir. Dalam tahap ontologis, *substantialisme* disebut sebagai sebuah kekuatan negatif dimana akal budi manusia, berikut nilai-nilai



budaya diperlakukan seperti benda (pembendaaan). Pembendaaan (*thingification*) terjadi ketika manusia dan nilai-nilai budaya diobjektifikasi, dipecah dan lepas satu sama lain layaknya benda material dalam ilmu alam. Adapun di fase *fungsional*, segi negatif ditunjukkan oleh *operasionalisme*, yakni ketika kita sebagai manusia saling memperlakukan diri sebagai buah-buah catur, dan menjadi sekrup dalam mesin raksasa. Pemeran iklan-iklan dewasa ini di era modern menjelma menjadi pengganti tukang-tukang sihir di era mistis. Ini semua yang dijadikan peringatan oleh van Peursen untuk manusia kekinian dalam mengatur strategi kebudayaan, termasuk yang ada di situs Kutai lama. Kearifan dan kebijaksanaan berikut sikap kritis mutlak diperlukan ke depannya dalam mengelola dan memanfaatkan potensi yang ada.

Aktivitas Masyarakat di Situs Kutai Lama

Situs makam Raja Mahkota Islam dan Raja Aji Dilanggar di Kutai Lama terletak di tengah-tengah permukiman penduduk. Sehingga, lazimlah kiranya jika penduduk sekitar di desa Kutai Lama ini turut meramaikan dan melakukan aktivitasnya di lokasi situs ini. Aktivitas tersebut pada umumnya adalah berziarah, menjadi pemandu sekaligus menyediakan jasa mem-

baca doa kepada pengunjung yang mengharap berkah. Dari pengamatan langsung penulis di lokasi situs, aktivitas masyarakat di situs Kutai Lama antara lain berziarah, melakukan ritual pembacaan doa, menjual aneka macam makanan ringan dan minuman serta jasa parkir kendaraan di area masuk lokasi situs.

Selain aktivitas-aktivitas yang telah disebutkan di atas, juga terdapat aktivitas 'pengemis' dan peminta sedekah di lokasi situs, terutama di kedua makam raja. Hal ini juga dipertegas oleh laporan ekspedisi Kundungga yang juga mengalami langsung di lokasi pada saat kunjungan beberapa waktu lalu (Chamim dkk, 2017: 118). Dari pengamatan dan pengalaman penulis di lokasi situs di bulan Desember 2017, terdapat dua pola permintaan sedekah di lokasi situs yakni dari pintu masuk gerbang situs sampai ke pintu masuk makam didominasi oleh anak-anak dan ibu-ibu. Kedua, dari pintu masuk makam ke lokasi inti makam oleh seorang bapak separuh baya. Yang pertama cenderung mengikuti peziarah dan terkesan aktif mengerumuni, sementara yang kedua bersifat pasif dan mengharapkan keikhlasan peziarah saja.

Di lokasi inti situs, khususnya di makam Raja Mahkota Islam yang letaknya lebih tinggi dan terpisah dari makam Raja Aji Dilanggar, ak-



tivitas ziarah dan pembacaan doa lebih banyak dilakukan. Ada tiga cara pembacaan doa di hadapan makam Aji Mahkota Islam ini. Pertama, doa yang dilakukan oleh peziarah sendiri, kedua, pembacaan doa yang dipimpin oleh pemimpin rombongan, dan ketiga, pembacaan doa yang menggunakan jasa pembaca doa yang ada di lokasi situs makam Raja Mahkota Islam. Cara pertama umumnya dilakukan bagi peziarah yang datang sendiri atau hanya beberapa orang dan tidak merupakan satu keluarga atau rombongan jamaah. Cara kedua dilakukan oleh peziarah yang datang secara berjamaah, biasanya pula jamaah yang datang ini melakukan shalat sunah berjamaah di hadapan situs dan melakukan doa secara berjamaah pula. Sedangkan cara ketiga adalah peziarah yang datang bersama rombongan keluarga, membawa makanan yang dibacakan oleh pembaca doa yang ada di situs makam raja Mahkota Islam tersebut.

Peziarah yang melakukan prosesi pembacaan doa cara ketiga di atas yakni yang menggunakan jasa pembaca doa yang ada di lokasi situs makam Raja Mahkota Islam, dari pengamatan dan pengalaman penulis berinteraksi di tempat tersebut, pada umumnya mengharapkan berkah (bernazar) dari kunjungan ziarahnya. Selain itu, adapula yang datang

kembali setelah sekian waktu karena 'nazar' atau berkah yang diharapkan pada kunjungan sebelumnya sudah tercapai. Kegiatan melepas atau menebus nazar tersebut pada umumnya dilakukan dengan niat bahwa setelah peziarah tersebut berniat dan bernazar di lokasi makam, maka akan kembali lagi di lokasi situs makam tersebut ketika niat dan nazarnya sudah tercapai.

Dari pengalaman berinteraksi di lokasi pula, penulis mendengarkan secara langsung bahasa daerah yang digunakan oleh dua rombongan peziarah di atas adalah Bahasa Bugis. Data tersebut penulis dapatkan dari pertemuan dengan dua rombongan keluarga yang melakukan ritual pembacaan doa di lokasi tersebut. Kedua rombongan keluarga tersebut adalah penutur Bahasa Bugis yang tinggal di daerah Anggana dan Samarinda. Kedua kepala keluarga tersebut pun bercakap menggunakan Bahasa Bugis dengan pembaca doa di lokasi situs bersama rekan-rekan pembaca doa yang ada. Bisa dikatakan, pembaca doa di tempat ini memiliki bekerja secara tim, ada yang berperan membacakan doa selamat dan doa permohonan berkah, ada yang bertugas memberikan buku Yasin dan Al-Qur'an. Dan, adapula yang bertugas menyiapkan kemenyan ketika prosesi pembacaan doa dilakukan.



Sebelum pembacaan doa dilakukan, peziarah yang membawa makanan khas ritual akan menyajikan di hadapan pembaca doa dan rombongan keluarga yang hadir. Kemudian, aktivitas dilakukan dengan perbincangan ringan dari kelompok pembaca doa dengan kepala rombongan keluarga tentang maksud kedatangannya, disinilah biasanya diketahui bahwa kedatangan rombongan keluarga tersebut untuk mengharapkan berkah tertentu atau ingin melepas nazarnya yang telah tercapai. Setelah pembicaraan maksud kedatangan tersebut, pihak pembaca doa bersama rekan-rekannya akan menyiapkan Al-Qur'an atau buku Surah Yasin untuk dibaca oleh anggota keluarga yang hadir, menyiapkan kemenyan, dan pihak keluarga menyajikan makanan yang dibawa. Makanan yang disajikan berupa opor ayam, nasi ketan, pisang, dan sajian lainnya. Setelah pembacaan doa dilakukan, rombongan keluarga bersama kelompok pembaca doa akan diajak makan bersama pengunjung. Yang lain pun diajak untuk makan bersama sebagai bentuk rasa syukur dan berbagi kepada sesama. Di sela-sela para anggota keluarga dan pembaca doa dipersilahkan makan bersama, pihak yang dituakan oleh rombongan anggota keluarga tersebut, pada umumnya perempuan, akan

mendekati pembaca doa dan memberikan sedekah sebagai ungkapan terima kasih telah bersedia membacakan doa selamat dan keberkahan untuk keluarga mereka, terkhusus yang didoakan untuk tujuan, niat, dan cita-cita tertentu, baik yang baru dinantikan, maupun yang sudah tercapai.

Dari pemaparan aktivitas masyarakat di Situs Kutai lama di atas, dapat ditafsirkan bahwa aktivitas masyarakat yang melakukan ziarah memiliki beragam variasi. Ada yang sekedar berkunjung dan membaca doa, namun adapula yang disertai dengan nazar dengan beragam prosesi ritual pembacaan doa yang khas. Percampuran budaya dan agama terlihat di aktivitas ketiga. Sementara itu, dapat terlihat pula bahwa di lokasi situs, khususnya di hadapan makam Raja Mahkota Islam, ternyata terdapat kelompok pembaca doa yang bisa dibilang hadir untuk membantu peziarah yang membutuhkan jasa pembaca doa untuk niat dan 'nazar' yang diharapkan dari kunjungan ziarahnya tersebut. Peziarah yang ketiga ini bisa dikatakan percaya akan berkah yang diberikan oleh doa di lokasi situs makam Aji Mahkota Islam dan Aji Dilanggar tersebut. Inilah yang disebut sebagai narasi budaya yang menghidupi makam Raja-raja awal Kutai di situs Kutai Lama ini.

Dari praktik kebudayaan berzia-



rah dan mengharapkan berkah dari proses membaca doa di makam raja Kutai yang pertama memeluk Islam tersebut, yakni Raja Mahkota Islam, menurut pandangan van Peursen dalam bukunya *Strategi Kebudayaan* (1988: 34-37) pengunjung yang melakukan aktivitas demikian masih memiliki alam pikiran mistis. Alam pikiran mistis yang dimaksud yakni ketika manusia di masa modern ini sendiri masih diliputi kepercayaan gaib yang cenderung dinilai berada di luar jangkauan pengetahuan rasional. Artinya, keberadaan situs Kutai Lama dijadikan masyarakat di era modern ini sebagai sebuah kekuatan sandaran terhadap aktivitas dan daya upaya yang dilakukan. Manusia, dalam hal ini peziarah yang datang menempatkan dirinya berada dalam kekuasaan kekuatan gaib yang ada di luar dirinya untuk mencapai apa yang tengah diupayakan.

Aspek mistis yang ada di situs Kutai Lama dari analisa di atas ini dengan sendirinya diakui keberadaannya oleh peziarah yang melakukan pembacaan doa di lokasi situs. Fungsi mitos menurut van Peursen, (1988: 38-42) untuk menampakkan kekuatan-kekuatan, memberi jaminan untuk hari ini, dan memberikan pengetahuan tentang dunia. Pada kasus di atas, fungsi kedua yakni untuk memberikan jaminan untuk hari

ini adalah fungsi yang tepat untuk menggambarkan hadirnya peziarah yang mengharapkan berkah di situs Kutai Lama tersebut. Dari aktivitas ini pula mengindikasikan bahwa manusia dan alam sekitarnya masihlah satu kesatuan utuh yang tak terpisahkan. Manusia masih menyatu dengan alam, sehingga manusia sebagai subjek belumlah menjadi subjek utuh. Begitupula dengan alam sekitarnya, belum menjadi dan dijadikan sebagai objek utuh oleh manusia yang berziarah dan mengharapkan berkah di situs Kutai Lama ini. Dengan kata lain, manusia belum berdikari, belum memisahkan diri dengan alam sekitarnya, apalagi mengobjektifikasinya sebagaimana pada fase ontologis.

Analisis di atas juga membuktikan bahwa manusia modern sekalipun belum menjadi manusia utuh seperti kata van Peursen (1988:38). Hal tersebut juga sekaligus menegaskan fungsi mitos yang pertama yakni menyadarkan manusia bahwa terdapat kekuatan gaib. Situs Kutai Lama dipercaya menyimpan kekuatan gaib yang bisa memberikan jaminan atau sandaran kepada manusia, khususnya kepada peziarah yang mempercayainya. Dengan demikian keberadaan situs Kutai Lama mengindikasikan terdapatnya narasi mitologis yang diyakini oleh peziarah tertentu sebagai tempat yang me-



miliki kekuatan gaib sekaligus bisa memberikan jaminan bagi masa kini kepada peziarah yang melakukan ritual pembacaan doa di lokasi makam Raja Mahkota Islam dan Raja Aji Dilanggar. Meskipun demikian penyedia jasa pembaca doa bisa dimaknai sebagai praktik fase fungsional di hadapan masyarakat yang berada pada alam pikiran mistis.

Aktivitas berziarah dengan bernazar dan melepas nazar di lokasi situs Kutai Lama tersebut menunjukkan tidak adanya garis pemisah antara manusia dan dunia, dalam hal ini sebagai subjek dan objek (van Peursen, 1988:43). Manusia dan alam sekitarnya saling meresapi, menyatu satu dengan lainnya. Peziarah merasa bagian tak terpisahkan dengan alam gaib yang diyakininya. Dimana manusia masih berada pada lingkaran alam yang menyimpan potensi gaib yang bersifat mistis. Begitupula para peziarah di Kutai Lama yang melakukan ritual pembacaan doa, bernazar dan melepaskan nazar dengan kembali melakukan ritual pembacaan doa selamat sebagai ungkapan rasa syukur atas terpenuhinya harapan yang pernah disandarkan sebelumnya di situs Kutai Lama tersebut. Hal ini tentu berbeda halnya dengan fase (alam pikiran) ontologis, apalagi fase (alam pikiran) fungsional, seperti yang akan dipaparkan pada analisis di bawah

ini.

Potensi Pengembangan Situs Kutai Lama

Dari penjelasan di bagian aktivitas masyarakat pada situs Kutai lama di atas, khususnya di lokasi kompleks makam Aji Mahkota Islam dan Aji Dilanggar, dapat diketahui bahwa terdapat aktivitas ziarah yang dilakukan oleh masyarakat. Baik yang dilakukan oleh masyarakat sekitar situs ataupun di sekitar Anggana sendiri, maupun yang berasal dari luar Kecamatan Anggana dan Kabupaten Kutai Kertanegara secara umum. Dengan demikian, jika diasumsikan bahwa aktivitas ziarah merupakan sebuah aktivitas wisata budaya-religi, maka setidaknya situs Kutai Lama ini dapat dikembangkan ke arah tersebut. Situs Kutai Lama, selain berpotensi memberikan pengetahuan yang kaya akan masa lalu di awal kejayaan Kerajaan Kutai Kertanegara, juga dapat memberikan kontribusi positif dari segi ilmu pengetahuan dan ekonomi kepada masyarakat sekitar.

Tidak jauh dari lokasi situs, terdapat dermaga kutai lama yang menyajikan beragam sajian kuliner. Selain masih kelihatan belum ramai pengunjung, aktivitas di dermaga juga belum terkoneksi secara langsung dengan aktivitas masyarakat di lokasi situs. Terkecuali yang datang



menggunakan perahu atau kapal, atau yang menggunakan kapal wisata Pesut Mahakam, akan terkoneksi secara langsung. Akan tetapi, yang datang melalui jalur darat, biasanya tidak menyempatkan diri untuk menikmati suasana di dermaga berikut sajian kuliner yang disiapkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak semua pengunjung situs akan ke dermaga, dan tidak semua pula pengunjung dermaga akan ke situs makam raja-raja Kutai Kertanegara di Kutai Lama. Olehnya, diperlukan manajemen dan skema yang baik untuk pengembangan ke depan agar keduanya bisa terhubung dan memberikan layanan yang baik kepada pengunjung dan peziarah.

Selain potensi kuliner di dermaga yang dapat menyangga aktivitas kunjungan dan ziarah ke situs Kutai Lama, potensi sumber pengetahuan berupa buku panduan naratif juga dibutuhkan. Sejauh ini, belum ada buku narasi tentang sejarah Kutai Lama berikut Sejarah Kutai Kertanegara yang bisa diakses di lokasi situs. Termasuk galeri, museum dan karya kerajinan tangan lainnya berupa souvenir juga belum dimaksimalkan. Kemudian, yang tak kalah pentingnya adalah pemandu sejarah atau arkeologi yang dapat memberikan keterangan dan narasi akan keberadaan situs tersebut, sehingga pengunjung,

peziarah, apalagi peneliti yang ingin mengetahui dan memahami lebih jauh dan mendalam tentang Kutai Lama dan Kutai Kertanegara secara umum sangat diperlukan. Potensi ini kiranya dapat diupayakan di masa yang akan datang dalam upaya pengembangan di situs Kutai Lama ini.

Menjadikan Situs Kutai Lama sebagai wahana pengembangan ilmu pengetahuan tak lain dan tak bukan merupakan wujud fase ontologis dalam terminologi teori kebudayaan C.A. van Peursen (1988: 55-59). Situs kutai lama dalam hal ini menjadi objek penelitian manusia. Sedangkan menjadikan situs kutai lama sebagai lokus wisata religi dan budaya yang dapat menghasilkan keuntungan ekonomi bagi masyarakat sekitar situs dan daerah merupakan wujud fase fungsional. Fase fungsional (van Peursen, 1988: 85-92) mengindikasikan manusia selain berani keluar dari lingkaran gaib dan mengobjektivikasi alam sekitarnya, seperti pada fase ontologis, fase fungsional lebih jauh melangkah dengan melihat alam sekitar bisa difungsikan demi kepentingan manusia itu sendiri. Dengan demikian, situs Kutai Lama dijadikan sebagai objek yang memberikan manfaat kepada masyarakat sekitar.

Pemanfaatan situs Kutai Lama untuk ziarah (fase dan alam pikiran mistis), untuk ilmu pengetahuan dan



penelitian (fase dan alam pikiran ontologis), dan untuk wisata – baik wisata sejarah-arkeologi, budaya, dan religi (fase dan alam pikiran fungsional), seperti yang diingatkan oleh van Peursen sebagai strategi kebudayaan, mestilah menghindari ‘kekuatan negatif’ yang berpotensi menjadi ‘kuda troya’ dalam setiap fase perkembangan dan alam pikiran kebudayaan yang ketiganya sekaligus ada di situs Kutai Lama ini. *Magi*, *substantialisme*, dan *operasionalisme* yang juga berpotensi hadir di Kutai Lama hari ini dan kedepannya harus dicegah agar situs Kutai Lama tidak dijadikan sebagai lahan bersemayanya ‘kuda troya’ kebudayaan yang bisa memberikan dampak negatif kepada manusia dan nilai-nilai budaya luhur lokal yang bersifat arif, bijaksana dan berkelanjutan. Singkatnya, strategi kebudayaan, kebijakan kebudayaan, dan juga manajemen kebudayaan di Kutai Lama adalah hal yang dibutuhkan ke depan dalam menghadapi pemanfaatan potensi yang ada.

Analisis di atas mengindikasikan strategi kebudayaan manusia dalam memanfaatkan keberadaan alam sekitar. Dimana di saat yang bersamaan terdapat pula peziarah yang berada fase mistis yang belum mampu berdiri di luar lingkaran dunia yang masih mengikatnya secara mitologis. Hal ini menegaskan bahwa di era sek-

arang ini, dalam kasus pengunjung di Kutai Lama, manusia modern berada pada tiga fase kebudayaan sekaligus yang dijelaskan oleh van Peursen. Mistis sekaligus ontologis, ontologis sekaligus fungsional. Bahkan untuk kasus peziarah yang membaca doa menggunakan jasa penyedia jasa di situs makam Raja Mahkota Islam mengindikasikan hadirnya fase mistis sekaligus fungsional. Seperti juga misalnya ketika Kutai Lama menjadi laboratorium penelitian dan pengembangan ilmu pengetahuan di bidang humaniora dan kebudayaan, maka akan terjadi sekaligus praktik alam pemikiran ontologis dan fungsional sekaligus.

IV.KESIMPULAN

Situs Kutai Lama menyimpan banyak potensi. Dari segi ilmu pengetahuan, budaya, religi, dan juga potensi ekonomi. Dengan segala potensi yang dimiliki oleh kejayaan Kutai Kertanegara di awal berdiri dan masuknya Islam di Kutai Lama, yang sampai sekarang masih banyak terpendam, diperlukan upaya lebih agar dapat digali dan memberi manfaat kepada masyarakat luas. Baik dari segi ilmu pengetahuan, budaya, religi, sosial, maupun dari segi ekonomi. Semua pihak tentunya diharapkan dapat bersinergi untuk pengembangan lokasi situs dan wilayah sekitar



Kutai Lama ini. Para peneliti, penggiat sejarah, arkeologi, dan budaya, pemerintah pusat dan daerah serta masyarakat di sekitar situs dan masyarakat luas dapat memberikan perannya masing-masing dalam upaya pengembangan situs di Kutai Lama ini.

Terutama untuk tujuan ilmu pengetahuan, wilayah tempat lahir, berkembang, dan masuknya Islam di tanah Kutai ini sangat menjanjikan banyak potensi penelitian. Tinggal bagaimana upaya sinergi dapat dilakukan dan berbagai upaya dari para akademisi, peneliti, dan juga pegiat dan pemerhati dapat mewujudkan secara bersama. Sebagai penguatan identitas diri dan bangsa, penelusuran jejak di masa lampau adalah aktivitas yang tak bisa ditiar lagi, terutama dengan semakin dibutuhkannya identifikasi identitas budaya hari ini yang kian hari kian mengglobal. Sementara di sisi lain, dunia yang mengglobal tersebut seringkali membuat seorang individu dan komunitas masyarakat semakin gamang akan identitas kediriannya. Sehingga upaya pengembangan di situs Kutai Lama sebagai satu bagian tak terpisahkan dari identitas kedirian masyarakat Kutai Lama secara khusus dan Kutai Kertanegara, serta Kalimantan Timur dan Indonesia secara umum penting untuk dikembangkan

di masa yang akan datang.

Kutai Lama membutuhkan strategi kebudayaan, kebijakan kebudayaan, dan juga manajemen kebudayaan ke depan dalam menghadapi pemanfaatan potensi yang ada. Semua alam pikiran dari mistis, ontologis, sampai fungsionalis sekalipun harus disiapkan dan dikelola dengan ilmu pengetahuan dan kearifan yang baik.

Perbaiki kondisi yang ada dan pemanfaatan potensi yang ada ke depan, selain membutuhkan energi positif, juga perlu menghindari kekuatan negatif yang juga berpotensi menjadi 'kuda troya' dari perkembangan tahap kebudayaan yang ada di situs Kutai Lama. Praktik *magi*, *substantialisme*, dan *operasionalisme* yang menjadi kekuatan negatif dari setiap tahap kebudayaan harus diantisipasi dan senantiasa dihindari pula dalam mengelola situs Kutai Lama ke depan. Semuanya upaya dan antisipasi di atas adalah langkah-langkah yang perlu dipertimbangkan dalam rangka mengembangkan situs Kutai Lama di masa mendatang.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahyat, Ita Syamtasiyah. 2013. *Kesultanan Kutai 1825 – 1910; Perubahan Politik dan Ekonomi Akibat Penetrasi Kekuasaan Belanda*. Tangerang Selatan: Serat Alam Media, 295 h.
- Chamim dkk. 2017. *Ekspedisi Kudungga*. Jakarta, Tempo Institute, 264 h.
- Coomans, Mikahil. 1987. *Manusia Daya; Dulu, Sekarang, Masa Depan*. Jakarta: Gramedia, 215 h.
- Magenda, Burhan Djabier. 1989. *The Surviving Aristocracy in Indonesia: Politic in Three Provinces of Outer Islands (Volume I and II)*. Ph.D Thesis at Dept. of Politic Cornell University Ithaca, h. 87-92.
- Van Peursen, C.A. 1988. *Strategi Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius, 238 h.



SITUS KAPAL KARAM DI PERAIRAN PULAU SAGORI KABUPATEN BOMBANA PROVINSI SULAWESI TENGGARA

Oleh: Dwi Sumaiyyah Makmur, S.S

ABSTRAK

Kapal Karam di Perairan Pulau Sagori, Kabupaten Bombana, Provinsi Sulawesi Tenggara. Permasalahan yang muncul adalah terdapatnya asumsi tentang sejarah kapal karam tersebut dalam naskah Belanda yang diyakini sebagai kapal milik *Vereenigde Oost-Indische Compagnie* (VOC). Informasi tersebut juga dibenarkan oleh penduduk dan sejarawan setempat. Hal inilah yang menarik perhatian penulis guna mengetahui apakah kapal karam yang terdapat di perairan Pulau Sagori merupakan kapal milik VOC atau milik sekutu lainnya. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa kapal karam di Perairan Pulau Sagori merupakan KPM Reijnst milik *N.V. Koninklijke Paketvaart Maatschappij*, Batavia, Hindia Belanda yang dibangun tahun 1890 oleh *Kon. Fabriek van Stoom & Andere Werktuigen*, Amsterdam dengan jenis kapal uap dan berfungsi sebagai kapal barang dan penumpang atau *cargo passenger ship*.

Kata Kunci : Kapal Karam, Pulau Sagori, Kapal Uap, VOC, Belanda

A. PENDAHULUAN

Mengacu data awal hasil survei yang dilakukan oleh BPCB (Balai Pelestarian Cagar Budaya) Sulsel tahun 2012 terhadap kapal karam di Perairan Pulau Sagori Kabupaten Bombana, menunjukkan bahwa masih banyak hal yang perlu diteliti lebih lanjut berkenaan dengan objek kapal karam, baik jenis, maupun fungsinya serta aspek-aspek kapal lainnya. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai kapal karam di Perairan Pulau Sagori

dari perspektif arkeologi perkapalan (*Nautical Archaeology*). Permasalahan yang muncul adalah apakah kapal karam yang terdapat di Perairan Pulau Sagori merupakan kapal milik VOC atau milik sekutu lainnya. Penulis juga mempertimbangkan aspek penyelamatan data terhadap kapal karam sebelum objek mengalami kerusakan baik diakibatkan oleh faktor alam dan mungkin oleh ulah manusia (*vandalisme*).

Selain itu, terdapat asumsi tentang sejarah kapal karam di Perairan



Pulau Sagori Kabupaten Bombana. Dalam naskah Belanda sebagaimana dikutip dalam laporan BPCB tahun 2012 bahwa kapal karam tersebut diyakini sebagai kapal milik VOC (*Vereenigde Oostindische Compagnie*) yang karam dalam pelayarannya dari Batavia (Jakarta) menuju Ternate pada tahun 1650 M. Kapal tersebut karam akibat kesalahan navigasi sehingga menabrak gusung karang di sebelah tenggara Pulau Sagori (Anonim, 2012: 2). Informasi tersebut juga diyakini oleh penduduk dan sejawarawan lokal.

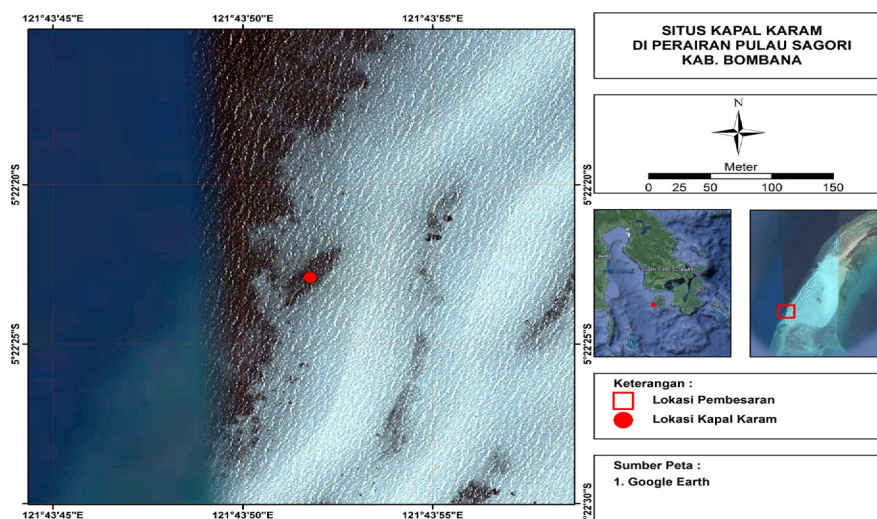
Tujuan dari penelitian Situs Kapal Karam di Perairan Pulau Sagori Kabupaten Bombana Provinsi Sulawesi Tenggara antara lain sebagai berikut: **Pertama**, dapat mengetahui jenis kapal karam yang berada di Perairan Pulau Sagori. **Kedua**, untuk me-

ngetahui keterhubungan data sejarah dengan data arkeologis kapal karam yang terdapat di Perairan Pulau Sagori.

B. DESKRIPSI HASIL PENELITIAN

Secara astronomis situs Kapal Karam di Perairan Pulau Sagori terletak antara $5^{\circ}22'22,92''$ LS dan $121^{\circ}43'51,74''$ BT. Situs ini berada pada kedalaman 3 - 5 m dari permukaan laut, memiliki *visibility* (jarak penglihatan di bawah air) sangat jernih berkisar 5 - 7 m.

Secara administratif berbatasan dengan Selat Kabaena bagian utara, Laut Flores bagian selatan, Selat Muna dan Laut Flores bagian timur, dan Teluk Bone bagian barat serta masuk dalam wilayah Kelurahan Sikeli, Kabupaten Bombana Provinsi Sulawesi Tenggara.



Gambar 4. Situs Kapal Karam Di Perairan Pulau Sagori Kab. Bombana Sulawesi Tenggara.
(Sumber: Google Earth)



Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, kapal tersebut terbuat dari baja dengan kondisi kapal sudah tidak utuh yakni terbelah menjadi dua bagian. Bagian pertama yaitu bagian haluan dan bagian kedua yaitu bagian kamar mesin hingga buritan kapal. Bagian atas kapal sudah habis, yang dapat dijumpai hanya sisa kerangka dan bagian dasar kapal.

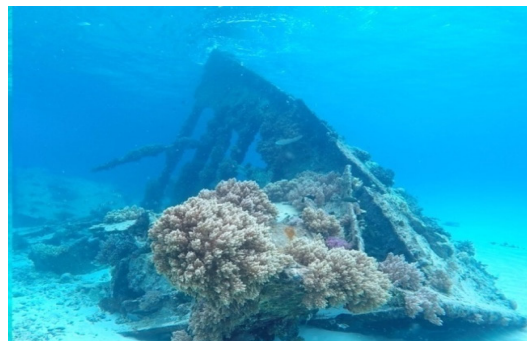
Adapun hasil pengukuran panjang keseluruhan badan kapal tersebut diperoleh 75 meter dan lebar badan kapal tersebut 18 meter. Arah kapal tersebut berorientasi Timur Laut - Barat Daya, dengan haluan kapal berada di arah timur laut dan buritan berada di arah barat daya. Pada saat air laut surut, bagian haluan dan cerobong kapal akan nampak di permukaan air. Berikut adalah gambar kapal yang ditemukan pada situs ini.



Foto 1:
Situs Kapal Karam

Pada penelitian ini, penulis berhasil mengidentifikasi bagian-bagian kapal seperti bagian haluan, lunas, gading, kulit, dinding lambung, tiang layar, mesin, buritan dan batu. Ditemukan pula bagian-bagian lain seperti baling-baling (*propeller*), tangga kapal, dan beberapa bagian kapal lainnya. Berikut penjelasan singkat:

Haluan adalah bagian depan pada kapal, dirancang untuk dapat mencegah air yang masuk ke dalam kapal yang diakibatkan oleh arus dan ombak yang tinggi. Bagian haluan yang ditemukan berukuran panjang 16 meter dengan arah orientasi timur laut. Bagian haluan tersebut sudah tidak menyatu dengan badan kapal. Kondisi bagian haluan sudah mengalami korosi yang cukup tinggi dan telah ditumbuhi terumbu karang. *Palka* merupakan ruangan pada kapal yang berfungsi sebagai ruang penyimpanan muatan. Terdapat dua buah palka pada kapal ini, palka kedua memiliki kondisi masih utuh dalam hal ukuran sehingga masih dapat dikenali. Adapun ukuran panjang 2,5 m dan lebar 1,5 m.



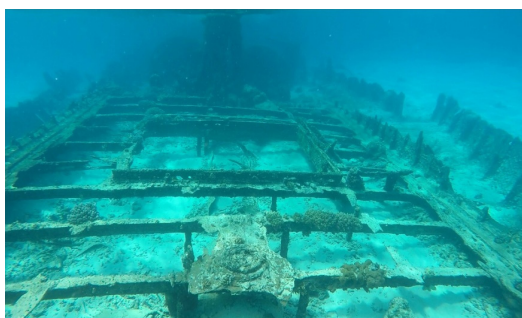


Foto 2 - 3:
Haluan dan Palka ke dua
(Dok. penulis 2016)

Bagian *mesin* pada kapal ini terdiri dari tiga bagian. Bagian pertama (tempat dudukan mesin) terletak paling dasar. Pada bagian ini terdapat kaki mesin yang berjumlah enam buah. Bagian *Buritan* merupakan bagian ujung belakang kapal. Buritan pada kapal ini berbentuk V dan masih nampak utuh. Adapun ukuran tinggi buritan sekitar 2 meter dari permukaan pasir. Kondisi buritan tersebut sudah mengalami korosi dan ditumbuhi terumbu karang.



Foto 4: Bagian mesin kapal
(Dok. penulis 2016)

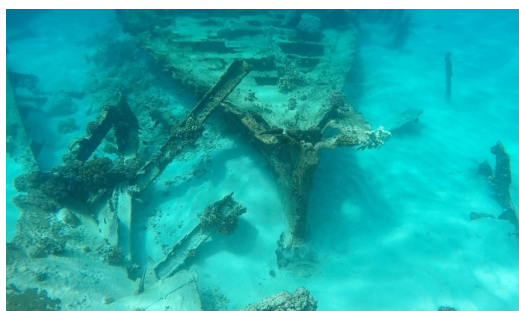


Foto 5:
Bagian Buritan kapal
(Dok. penulis 2016)

Tiang mast berfungsi sebagai tempat lampu-lampu navigasi, bendera dan alat isyarat lainnya. Bagian *tiang mast* kapal ini ditemukan dengan posisi rebah dan sudah tidak utuh. Ukuran panjang keseluruhan *tiang mast* 28 meter. Tiang mast ini terbuat dari kayu. Pada tiang terdapat bagian yang berlubang-lubang sepanjang 30 cm dengan jarak tiap lubang sekitar 8 cm.



Foto 6:
Bagian tiang mast kapal
(Dok. penulis 2016)



Baling-baling (*propeller*) atau biasa disebut kitiran merupakan alat pendorong yang terdapat pada kapal agar dapat menjalankan kapal. Pada kapal ini hanya ditemukan baling-baling (*propeller*) yang sudah tidak utuh. Baling-baling tersebut yang tersisa hanya satu buah. Bentuk baling-baling tersebut menyerupai daun dengan hasil ukuran panjang sekitar 1 m. Adapun kondisinya sudah mengalami korosi dan ditumbuhi terumbu karang.

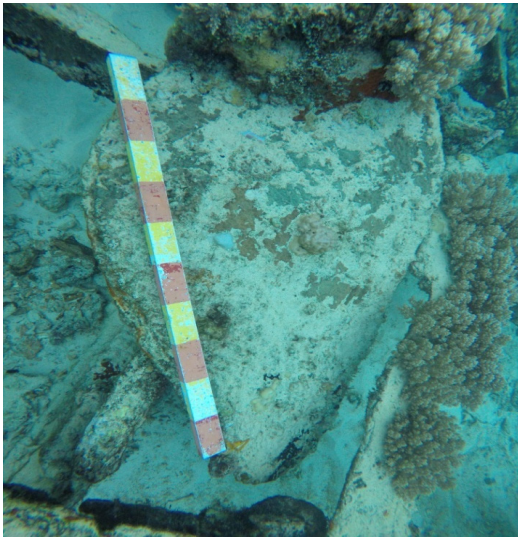


Foto 7:
Bagian baling-baling kapal
(Dok. penulis 2016)

Linggi merupakan badan kapal yang dilengkapi oleh bagian depan dengan linggi haluan (*stem*) dan bagian belakang dengan linggi buritan (*stern post*). Fungsi linggi sebagai dasar membentuk haluan dan buritan, dan memperkuat konstruksi kapal secara utuh (*vertical* dan *horizontal*) (Anonim, 2012: 26). Kapal

pada umumnya memiliki linggi haluan dan buritan. Namun, yang dapat ditemukan hanya linggi yang terletak di bagian buritan atau disebut dengan linggi buritan. Linggi buritan adalah bagian konstruksi kapal yang merupakan kelanjutan lunas kapal. Secara khusus linggi buritan berfungsi sebagai tempat kedudukan baling-baling.

Bagian *Linggi* pada kapal ini terbuat dari besi kuningan yang tertimbun di dalam pasir. Terdapat pula pipa berwarna hitam yang disebut *propeller shaft* terbuat dari tabung pipa baja. Pada umumnya *propeller shaft* berfungsi untuk memindahkan atau meneruskan tenaga dari transmisi ke diferensial. Selain itu, pada linggi terdapat tiga buah lubang yang diperkirakan sebagai baut, terbuat dari besi putih. Namun baut tersebut sudah tidak ditemukan lagi (hilang).



Foto 8:
Bagian linggi kapal
(Dok. penulis 2016)

Pada umumnya tangga kapal merupakan perlengkapan kapal yang berguna untuk kebutuhan di atas kapal. Selain itu, tangga kapal juga memiliki jenis sesuai dengan posisinya (miring dan tegaknya tangga) dan fungsi yang berbeda-beda seperti tangga miring yaitu tangga dengan posisi kemiringan tertentu yang disesuaikan dengan penempatannya. Untuk kapal curah, tangga miring juga terdapat di dalam palka yang dibuat dengan konstruksi baja atau kayu.



Foto 9 - 10:
Bagian tangga pertama dan kedua kapal
(Dok. penulis 2016)

Terdapat dua buah tangga pada kapal ini. Tangga pertama ditemukan dengan kondisi rebah di bagian belakang haluan dan di samping dinding lambung kapal. Tangga kapal ini

memiliki 6 ruang, dibuat dengan bahan baja. Diperkirakan tangga ini dulunya terletak di bagian ruang kemudi kapal. Adapun kondisi tangga kapal pertama sudah rusak, mengalami korosi, dan ditumbuhi terumbu karang. Pada sekitar tangga tersebut terdapat pula puing-puing bagian kapal yang penulis perkirakan sebagai tiang *mast* dan bagian palka kapal.

Tangga kedua ditemukan dengan kondisi rebah di bagian buritan dan di samping lambung kapal. Kondisi tangga kedua sudah rusak, mengalami korosi, ditumbuhi terumbu karang dan tertimbun pasir. Terdapat sebaran batu-batu berukuran kecil di sekitar tangga. Tangga kedua ini diperkirakan digunakan sebagai akses dari lantai dasar menuju bangunan atas kapal atau ruang penumpang dan sebaliknya.

C. PEMBAHASAN MENGENAI KAPAL *REIJNST 2*

Berdasarkan temuan bagian-bagian kapal, konstruksi kapal terbagi menjadi tiga bagian. Bagian pertama (konstruksi bagian depan) terdiri atas haluan kapal dan palka 1. Bagian kedua kapal (konstruksi bagian tengah) meliputi tiang *mast*, cerobong, ruang kemudi dan palka 2 kapal. Bagian ketiga (konstruksi belakang) meliputi ruang penumpang dan bagian buritan kapal.



Dalam ilmu perkapalan, untuk menggambar suatu model kapal secara utuh diperlukan terlebih dahulu ukuran utama kapal yakni ukuran panjang, lebar, dan tinggi kapal. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh ukuran kapal yakni panjang keseluruhan 75,5 meter dan lebar 13 meter. Adapun ukuran tinggi pada kapal tersebut tidak dapat diketahui karena sebagian badan kapal tertimbun pasir. Maka, untuk memperkirakan tinggi kapal dapat menggunakan rumus perencanaan kapal. Dari ukuran utama kapal yang telah diperoleh tersebut akan dilanjutkan untuk mencari koefisien-koefisien bentuk kapal, tetapi semua ukuran yang telah diperoleh sebelumnya akan dikoreksi berdasarkan perbandingan range yang telah ditentukan dalam buku "*Ship Design and Ship Theory*" oleh H. Poelhs.

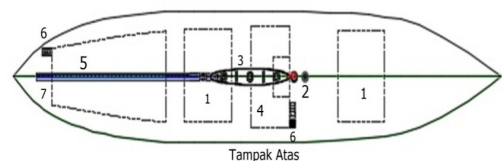
Berikut rumus menentukan ukuran tinggi kapal :

Panjang/Length (m)	Tinggi/Height (m)	Rasio (11-14)
75.5	5	15,1
75.5	5,5	13,57
75.5	6	12,5
75.5	6,5	10,0

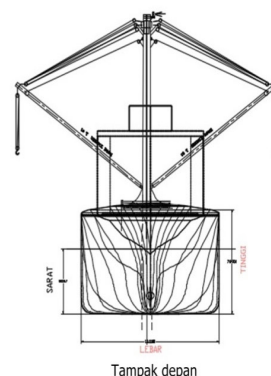
Tabel 1:
Rumus menentukan tinggi kapal

Menurut Herner dan T. Rudolf dalam buku "*Entwurf Und Einrichtung Chiffen*" (Hal: 24) bahwa L/H untuk

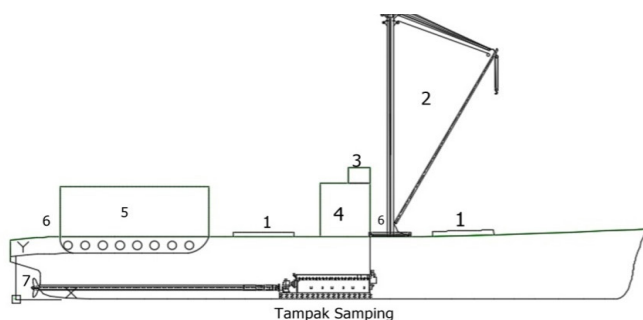
kapal barang rasionya terletak antara 11-14. Rasio ini berpengaruh terhadap kekuatan memanjang kapal. Berdasarkan rasio antara panjang dan tinggi kapal, maka ditentukan tinggi kapal tersebut adalah 6 m. Hal tersebut dikarenakan hasil tinggi kapal diperoleh rasio L/H 12,5 dengan alasan semakin tinggi kapal akan berpengaruh pada kekuatan memanjangnya. Berikut hasil penggambaran 2D kapal karam tersebut dengan menggunakan AutoCad 2016.



Gambar 1:
Tampak atas 2D kapal karam



Gambar 2:
Tampak depan 2D kapal karam



Keterangan :

1. Palka
2. Tiang Mast
3. Cerobong
4. Ruang Kemudi
5. Ruang Penumpang
6. Tangga
7. Linggi Buritan

Gambar 3:
Tampak samping 2D kapal karam

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis mengenai kapal karam di Perairan Pulau Sagori, Kabupaten Bombana Sulawesi Tenggara, maka penulis berasumsi bahwa kapal tersebut adalah kapal barang dan penumpang (*cargo passanger ship*) jika dilihat dari fungsi dari beberapa atributnya. Atribut kapal yang mencirikan bahwa kapal tersebut merupakan kapal barang (*cargo passanger ship*) yaitu bagian kapal berupa palka. Sebagaimana telah dijelaskan pada bab sebelumnya bahwa palka merupakan ruangan pada kapal yang berfungsi sebagai ruang penyimpanan muatan.

Sedangkan jika ditinjau berdasarkan jenis mesin penggerak utama, maka kapal tersebut merupakan kapal uap (*steam ship*) karena kapal tersebut menggunakan mesin uap sebagai penggerak utamanya. Walaupun begitu pada kapal tersebut ditemukan pula baling-baling atau *propeller* yang digunakan sebagai

alat penggerak.

Untuk menguatkan asumsi mengenai hal tersebut, dapat dilihat dalam koran Belanda *Personeels-En Voorlichting Orgaan Van de n. V. Koninklijke Paketvaart Maatschappij*, tanggal 15 Februari 1951 halaman 10 menjelaskan bahwa terdapat sebuah kapal yang karam di Perairan Pulau Sagori berupa kapal uap *Reynst* atau *Reijnst* dengan membawa penumpang dan barang muatan.



Foto 10:

Koran Belanda mengenai kapal di Kepulauan Sagori
(Dok. penulis 2016)





Foto 11:

Koran Belanda mengenai kapal di Kepulauan Sagori
(Dok. penulis 2016)

Adapun koran lain terbitan Belanda yang menyebutkan hal yang sama bahwa bangkai kapal tersebut merupakan bangkai kapal uap *Reijnst* yang dibangun pada tahun 1890 dari kapal uap besi, *Royal Dutch Packet-Maatschappij* atau *Koninklijke Paketvaart Maatschappij* (KPM) dan karam Pada 18 Maret 1891. Selain itu, dalam koran tersebut menyebutkan pula bahwa kapal tersebut memiliki kargo. Namun, kargo tersebut tidak berisi persediaan.

Keberadaan kapal karam di perairan Pulau Sagori yang dikaitkan dengan data sejarah mengenai karamnya lima buah kapal VOC telah dibenarkan oleh Sejarawan Buton (Wawancara Bapak Dr. L. M. Budi Wahidin. M.Pd, 58 tahun, 1 Januari 2017). Informasi tersebut diakui pula oleh masyarakat Pulau Sagori bahwa kelima kapal karam pada saat itu, berlayar beriringan yakni Kapal *Tijger*, *Borgen op Zoom*, *Luijpaert*,

Aechtekercke, dan *De joffer*. Kapal-kapal tersebut berlayar dari Batavia (Jakarta) menuju Ternate, kemudian diperkirakan karam akibat kesalahan navigasi di gugusan karang yang dinamakan Sagorij atau Sagory. Pelayaran tersebut dilakukan sebagai salah satu bentuk upaya VOC yang sedang berkampanye di daerah Ambon dan Banda. Kelima kapal tersebut berlayar dengan membawa suplai serdadu, perlengkapan dan perbekalan ke pos terpenting yakni di Maluku, Ternate (Liebner, 2007: 4). Tragedi tersebut terdapat pada manuskrip Belanda tentang kecelakaan armada VOC di Perairan Pulau Kabaena Maret-Mei Tahun 1650 terjemahan Horst H. Liebner.

Manuskrip tersebut menyebutkan kondisi kesengsaraan awak kapal dan pelaut Belanda dalam sebuah catatan harian. Selain itu, dalam manuskrip tersebut disebutkan bahwa awak kapal dan pelaut mendapatkan pertolongan dari berbagai pihak yakni warga setempat Pulau Sagori dan Sultan Buton. Kemudian mereka membangun kembali kapal dari sisa-sisa bangkai kelima kapal VOC yang kandas tersebut, serta menunggu pertolongan dari Laksamana de Vlamingh (Liebner, 2007: 13)

Adapun pendapat lain mengenai keberadaan kapal karam di perairan Pulau Sagori dengan data sejarah

tersebut yakni berasal dari Horst H. Liebner, yang berpendapat bahwa kapal karam tersebut tidak memiliki keterkaitan dengan data sejarah yang terdapat pada manuskrip Belanda tentang kecelakaan armada VOC di perairan Pulau Kabaena, Maret-Mei Tahun 1650. Sejak didirikannya VOC pada abad ke-16 hingga kebangkrutannya sekitar awal abad ke-18 transportasi yang digunakan adalah kapal layar yang terbuat dari bahan kayu. Sedangkan objek kapal karam yang dimaksud tersebut terbuat dari bahan baja dan berjenis kapal uap. Berdasarkan hasil rekonstruksi membuktikan pula bahwa kapal karam tersebut merupakan kapal uap yang terbuat dari bahan baja. Hal ini dapat diketahui berdasarkan sejarah perkembangan uap sekitar abad ke-18. Kapal uap mulai digunakan setelah ditemukan mesin uap di Inggris oleh James Watt yang memunculkan re-volusi industri. Selain itu, tidak adanya konstruksi kapal karam tersebut yang ditemukan pada bagian-bagian kapal yang identik dengan kapal VOC terkait dalam naskah Belanda. Berikut contoh gambar kapal VOC yang digunakan untuk melakukan pelayaran dan perdagangan. Adapun sekilas catatan kapal *Reijnst* yang penulis peroleh dari Koran Belanda *Personeels- En Voorlichting Orgaan Van de N. V.*

Koninklijke Paketvaart Maatschappij, tanggal 15 Februari 1951 halaman 3 dan 10 menyebutkan bahwa kapal tersebut milik *N.V. Koninklijke Paketvaart Maatschappij*, Batavia, Hindia Belanda yang dibangun tahun 1890 oleh *Kon. Fabriek van Stoom & Andere Werktuigen, Amsterdam*. KPM *Reijnst* diperkirakan tenggelam tahun 1891 akibat menabrak gusung karang, kemudian kapal tersebut mengalami kebocoran sehingga karam di perairan Pulau Sagori.

Koran tersebut menjelaskan bahwa setelah dibangunnya kapal *Reijnst* tahun 1890 maka, kapal tersebut melakukan tes uji mengendarai dan mencoba navigasi sepanjang 11,8 mil pada tanggal 12 Agustus 1890. Kemudian tanggal 17 Januari 1891 kapal *Reijnst* akan melakukan pelayaran dari kota Makassar dengan tujuan utama ke negara Belanda. Namun dalam pelayaran tersebut kapal *Reijnst* melakukan berbagai transit yakni berlayar ke Palopo melalui Teluk Bone. Pada tanggal 21 Januari 1891 kapal *Reijnst* melanjutkan perjalanan dari Palopo dengan tujuan ke Tanjung Priok melalui perairan Buton dengan membawa beberapa penumpang serta barang muatan. Sesaampainya kapal *Reijnst* di perairan Pulau Sagori Kabupaten Bombana, kapal tersebut dihantam oleh angin barat dengan gelombang yang cukup



tinggi, sehingga kapal tersebut mengalami kebocoran, kemudian terbakar. Kebakaran yang terjadi pada kapal tersebut tidak berlangsung lama. Seluruh penumpang dan barang muatan kapal pun berhasil diselamatkan.

D. PENUTUP

Berdasarkan uraian di atas, untuk mengakhiri tulisan ini penulis akan menyampaikan beberapa poin kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian yang telah dilakukan oleh penulis berupa kapal karam yang terletak di Perairan Pulau Sagori, Kabupaten Bombana, Sulawesi Tenggara tersebut kondisi tersisa 25% dari bentuk seutuhnya. Beberapa bagian kapal yang masih dapat diidentifikasi berupa Haluan, Tiang Mast, Lambung, Palka, Lunas, Gading atau Frame, Kamar Mesin, Ketel, Linggi, Buritan, Tangga kapal dan bagian kapal lainnya yang diduga sebagai bangunan atas kapal.
2. Berdasarkan UUD No. 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya pada Bab III mengenai Kriteria Cagar Budaya bahwa Kapal Karam ini masuk dalam Situs Cagar Budaya Bawah air.
3. Dalam hal pelestarian, bukan pemerintah saja yang perlu berperan aktif. Namun masyarakat setempat dan *stakeholder* disekitarnya juga terlibat. Adapun pelestarian terhadap kapal tersebut yakni terlebih dahulu dilakukan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat lokal agar dapat berperan aktif dalam melestarikan tinggalan arkeologi bawah air. Sehubungan dengan peran serta masyarakat lokal dalam bidang arkeologi, maka sudah saatnya dipikirkan kontribusi arkeologi bagi kehidupan masyarakat terutama dalam rangka meningkatkan kesejahteraan sosial, politik dan ekonomi masyarakat lokal.
4. Untuk mengoptimalkan potensi situs kapal karam, usulan yang dapat disampaikan sebagai bahan masukan yakni perlunya peningkatan tinggalan arkeologi bawah air khususnya kapal karam berdasarkan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, seperti nilai pendidikan, sejarah, budaya dan ekonomi. Pemanfaatannya bisa dijadikan sebagai tempat wisata di wilayah Pulau Sagori yang dijadikan sebagai kapal karam sebagai daya tarik wisata selam.
5. Perlu koordinasi pengawasan dan pemantauan terhadap pelanggaran, seperti pengangakatan dan pencurian besi-besi dan bagian lainnya di lokasi kapal karam tersebut.



DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 2012. *Laporan Kegiatan Survey Cagar Budaya Bawah Air di Perairan Kabaena Kabupaten Bombana, Provinsi Sulawesi Tenggara*. Balai Pelestarian Cagar Budaya Sulawesi Selatan. Makassar.
- Anonim. 2014. *Kebudayaan Memperkuat Identitas Generasi Emas*, dalam Cagar Budaya Bawah Air Indonesia No.3. Vol 1. Direktorat Jendral Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Senayan.
- Bowens, Amanda. 2009. *Underwater Archaeology The NAS Guide to Principles and Practice; The Nautical Archaeology Society*. United Kingdom. Blackwell Publishing.
- Green, Jeremy. 2004. *Maritime Archaeology A Technical Handbook Second Edition*. United States of America.
- Harpster, Matthew. 2009. *Keith Muckelroy: Methods, Ideas and Maritime-Archaeology*. Springer.
- Liebner, H. Horst. 2007. *Om Eenemael uijt desen Droevingen Ellendigen Staet Mogen Geraecken - Agar Akhirnya dapat menyelamatkan diri dari keadaan sengsara yang menyedihkan ini*. Sebuah Naskah Belanda akan Kecelakaan Armada VOC di Pulau Kabaena, Maret-Mei 1650.
- Mansyur, Syahrudin. 2008. *Arkeologi Maritim Kajian Awal untuk Pengembangan Highlight Penelitian Balai Arkeologi Ambon*, dalam Jurnal Kapata Arkeologi Vol. 4 No. 7 November. Ambon.
- Muckelroy, Keith. 1978. *Maritime Archaeology*. Cambridge, London.
- Rawson, K.J dan Tupper, E.C. 2001. *Basic Ship Theory*. Butterworth Heinemann.
- Sofi'i, Moch. dan Kusna Djaja Indra. 2008. *Teknik Konstruksi Kapal Baja. Jilid 1*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan dan Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Sofi'i, Moch. dan Kusna Djaja Indra. 2008. *Teknik Konstruksi Kapal Baja. Jilid 2*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan dan Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Staniforth, Mark dan Nash, Michael. 2006. *Maritime Archaeology Australian Approaches*. Springer. New York, USA.



FUNGSI DAN MAKNA *BIDE* DALAM KEHIDUPAN MASYARAKAT DAYAK KANAYATN DI KABUPATEN LANDAK KALIMANTAN BARAT

Dodo, S.ST.,M.Pd

(Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Landak)

ABSTRAK

Bide merupakan bagian dari perlengkapan atau sarana yang digunakan dalam upacara ritual adat suku Dayak Kanayatn, tikar *Bide* mampu memberi kepuasan spiritual atau emosional lewat penampilan yang indah dan artistik. Masalah yang dikaji dalam penelitian ini; (1) Fungsi apa yang terkandung dalam *Bide*?; dan (2) Bagaimana makna simbolik yang terkandung dalam *Bide*?. Metode penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan interdisiplin (antropologi, sosiologi, seni rupa dan semiotika). Teknik pengumpulan data dengan teknik observasi, wawancara, dan studi dokumen. Pemeriksaan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber, dengan prosedur analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa, tikar *Bide* bagi masyarakat Dayak Kanayatn adalah sebagai alat perekat tali persaudaraan. Dalam upacara adat, *Bide* sebagai alas tempat duduk dalam mempersatukan masyarakat, sehingga dengan kesatuan dapat tercipta suasana yang damai, adat merupakan aturan yang berlaku di setiap kehidupan mereka. Makna simbolik *Bide* adalah lambang kebersamaan dan pemersatu suatu kelompok masyarakat, dengan tujuan supaya masyarakat tetap menjaga solidaritas, kebersamaan, dan tanggung jawab. Sesuai dengan fungsinya, ketika ditempatkan dalam konteks budaya, *Bide* menjadi suatu identitas, karakter dan bisa juga harga diri.

Kata Kunci: *Bide*, Fungsi, Makna Simbolik



A. PENDAHULUAN

Dayak Kanayatn adalah salah satu sub suku Dayak terbesar yang ada di Provinsi Kalimantan Barat. Dayak Kanayatn tidak hanya dikenal dari sisi sosial, budaya dan ekonomi saja, tetapi penyebaran bahasa Dayak Kanayatn jauh lebih luas dari bahasa-bahasa Dayak lainnya yang ada di Kalimantan Barat. Dayak Kanayatn dikenal dengan karya seninya seperti seni tari, seni musik, seni rupa, seni kriya, dan sastra lisan. Salah satu karya seni tradisional suku Dayak Kanayatn yang dikenal adalah tikar *Bide* yang lahir dari sebuah kebudayaan suku Dayak Kanayatn (lihat Julipin, 2011:1); Sakri, 2004:335).

Dalam kehidupan, manusia membutuhkan berbagai macam sarana antara lain berupa alat-alat bertani, komunikasi, sampai pada peralatan ritual. Di masa lampau, seni kriya diciptakan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, baik untuk kepentingan ritual maupun untuk kebutuhan yang profan. Keranjang dan tikar digunakan untuk upacara dan merupakan bagian dari perlengkapan upacara keagamaan. Selain memiliki fungsi, tikar dan keranjang mampu memberi kepuasan spiritual atau emosional lewat penampilan yang indah dan artistik (lihat Kusmiati, 2004:47); Affendi, 2002:3; dan Bastomi, 2003:88).

Bide sebagai karya seni memi-

liki fungsi berbeda dengan tikar-tikar lain pada umumnya. *Bide* digunakan dalam berbagai upacara ritual adat suku Dayak Kanayatn seperti ritual *Liatn* (pengobatan), ritual *Babalak* (sunatan), ritual Pernikahan Adat, ritual adat *Karusakatn* (kematian), ritual *Naik Dango*, menyambut tamu, dan *Bahaupm* (diskusi dewan adat). *Bide* sebagai simbol diadakannya suatu upacara ritual adat, simbol dalam kehidupan masyarakat Dayak Kanayatn memiliki kekuatan, kebenaran yang mengandung arti untuk menyatakan suatu identitas, dan ciri khas orang Dayak. Tujuan penggunaan simbol adalah untuk menandakan suatu acara yang akan dilaksanakan, suatu bentuk yang mempunyai arti, sesuatu yang terjadi di tempat tersebut (lihat Rohidi, 2011:157; Sachari, 2005:62).

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengungkap simbol-simbol yang terkandung pada *Bide*. Menurut pandangan penulis, nilai-nilai yang terkandung pada *Bide* bukan hanya sekedar berfungsi praktis dan nilai estetis saja, tetapi mempunyai makna simbolik yang berhubungan erat dengan latar belakang kebudayaan dan kepercayaan masyarakat suku Dayak Kanayatn. Untuk itulah penulis mengangkat permasalahan yang dianalisis dalam penelitian ini yaitu; (1) Fungsi apa yang terkandung dalam *Bide*?; dan



(2) Bagaimana makna simbolik yang terkandung dalam *Bide*?

B. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan pendekatan interdisiplin (lihat: Rohidi, 2011:63). Dalam penelitian ini, disiplin ilmu yang digunakan adalah disiplin ilmu seni (seni rupa), antropologi, sosiologi, dan teori semiotika. Fokus penelitian berkaitan dengan fungsi dan makna *Bide* dalam upacara ritual *Naik Dango*. Sumber data penelitian ini adalah para perajin, *panyangahatn* dan ketua dewan adat Dayak Kanayatn (DAD) kabupaten Landak. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan studi dokumen. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan tahapan reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Sajian data diinterpretasikan pada suatu pembahasan secara sistematis dan data yang diverifikasi pada penelitian ini akhirnya menjawab permasalahan yang berkaitan dengan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Bentuk dan Struktur *Bide*

Berdasarkan temuan penelitian, bentuk tikar *Bide* baik bentuk produk

secara keseluruhan, bentuk motif, maupun warna, tidak banyak mengalami perubahan secara signifikan dari dahulu sampai sekarang bentuknya masih berbentuk persegi empat, warnanya masih alami. *Bide* berbentuk persegi empat dengan ukuran *dua balas panyajak man satangah dapa* (2 x 3 meter). Rotan yang dibutuhkan 150 batang atau sebanyak 500 bilah rotan, dan 60 helai kulit kayu *tarap (timaratn)*. Proses pembuatan *Bide* melalui 4 tahap yaitu; mulai dari proses persiapan bahan dan alat, pencarian bahan, proses menganyam sampai proses *finishing*. Unsur garis terbentuk oleh pola anyaman tunggal yang dihasilkan oleh rotan sebagai pakan dan kulit kayu *tarap* sebagai *lungsi*. Struktur dan bentuk *Bide* terdiri dari elemen visual yang tampak pada *Bide* berupa unsur garis, warna, tekstur, motif, dan pola anyaman (lihat Iswidayati, 2006:20; Feldman, 1967:4).

Warna yang terdapat pada anyaman *Bide* adalah warna alami dari bahan yang digunakan yaitu rotan warna hitam merupakan rotan yang direndam dalam lumpur, warna putih melalui proses penjemuran, dan warna coklat merupakan warna alami dari kulit kayu *tarap* melalui proses penjemuran di bawah terik matahari. Warna coklat, warna hitam dan warna putih merupakan warna alami rotan dan kulit kayu *tarap*, menunjukkan ke-



san estetis, sebagai representasi dari alam, sebagai sebuah identitas, dan karakter warna pada anyaman *Bide* suku Dayak Kanayatn itu sendiri.

Tekstur yang terdapat pada rotan anyaman *Bide* merupakan tekstur spontan, tekstur yang dihasilkan oleh proses penciptaan atau proses menganyam yang membentuk sebuah pola anyaman yang halus, rapi, terarah, dan rata. Tekstur yang dihasilkan oleh bahan baku anyaman *Bide* tersebut, diciptakan melalui teknik diraut pada rotan dan pemukulan pada kulit kayu tarap dengan menggunakan palu kayu. Tekstur bergelombang terbentuk oleh lungsi dan pakan, perpaduan antara kulit kayu *tarap* sebagai lungsi dan rotan sebagai pakan.



Foto 1:
Tekstur kasar (kulit kayu Tarap)

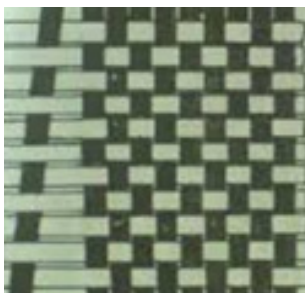
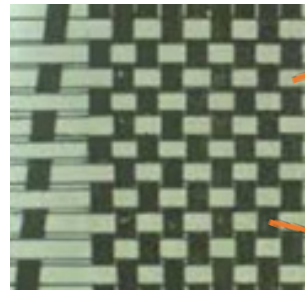
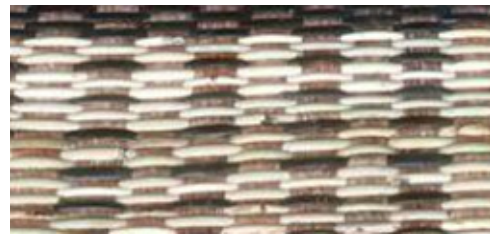


Foto 2:
Tekstur halus (*uwai* atau rotan)



Rotan / *uwai*
(sebagai pakan)

Kulit Kayu *Tarap*
(sebagai lungsi)

Pola anyam adalah suatu usaha atau kegiatan membuat barang-barang dengan teknik silang-menyilang dan susup-menyusup, antara lungsi dan pakan (lihat Choriumuddin, 2007:29-36). Anyaman *Bide* Dayak Kanayatn terdiri dari kumpulan serat yang digunakan seperti rotan dan kulit kayu tarap tersebut dijalin hingga membentuk sebuah pola anyaman yang disebut dengan pola anyaman jajak pilanuk atau anyaman tunggal. Pembentukan pola ini membutuhkan ketelitian, ekstra kelihaian tangan, dan kecermatan dalam membentuk pola dan alur anyaman. Pola anyaman tunggal yang terdapat pada *Bide* menyatukan unsur hias berupa motif polos dan motif geometris.



2. Jenis-Jenis *Bide* Dayak Kanayatn

Berdasarkan hasil observasi, terdapat dua jenis *Bide* suku Dayak Kanayatn yaitu; (1) Motif adalah jenis atau macam bentuk yang digunakan sebagai titik tolak atau gagasan dalam proses pembuatan ornamen. Jenis motif yang diterapkan pada anyaman *Bide* adalah motif polos dan motif geometris. Motif *Bide* terdiri dari unsur-unsur dasar sebagai faktor pendukung penciptaan sebuah motif yang terdiri dari elemen-elemen seperti elemen garis, bentuk, ruang, warna dan tekstur. *Bide* motif polos merupakan bentuk *Bide* yang asli dan sudah ada sejak jaman nenek moyang orang Dayak Kanayatn. *Bide* motif polos tersebut hingga saat ini masih dipertahankan sebagai wujud budaya Dayak Kanayatn, yang merupakan sebuah karya seni yang lahir dari kebudayaan Dayak Kanayatn terdahulu. Motif polos pada *Bide* terdiri dari satu bentuk/himpunan yang memiliki suatu kesatuan yang mandiri.

Bide bermotif polos merupakan motif yang dalam teknik maupun pengungkapannya dibuat atau dilaksanakan menurut peraturan, norma-norma, pola-pola yang telah memperoleh kesepakatan bersama, serta diwariskan secara turun-temurun sebagai motif asli atau motif tradisi pada *Bide* suku Dayak Kanayatn. Kesederhanaan motif yang terdapat

pada *Bide* Motif polos mengandung nilai religius dan memiliki fungsi sebagai sarana dalam upacara ritual adat suku Dayak Kanayatn dengan suatu tujuan permohonan dan penyerahan diri kepada *Jubata* atau raja alam semesta (Tuhan).

(2) *Bide* motif geometris merupakan perkembangan bentuk *Bide* dengan motif polos. Motif geometris yang tampak pada *Bide* sebagai elemen hias untuk keindahan bentuk *Bide* itu sendiri. Nilai estetik yang tampak pada *Bide* tersebut terbentuk oleh pola anyaman yang terjadi antara lungsi dan pakan. Lungsi yang terdapat pada *Bide* adalah rotan atau anyaman yang membentuk garis tegak lurus pada anyaman *Bide*. Sedangkan pakan yang terdapat pada *Bide* adalah kulit kayu *tarap* yang membentuk garis horizontal dengan bentuk anyaman yang disusupkan pada lungsi yaitu rotan dan kulit kayu *tarap* yang membentuk pola anyaman dilintaskan pada lungsi atau rotan.

Bide dengan motif geometris merupakan motif yang dalam perwujudannya dibuat secara sistematis (terukur) atau terstruktur serta memiliki ukuran pada sisi-sisinya, seperti segi empat, segi tiga, lingkaran, belah ketupat atau bentuk tameng, dan jajar genjang. Fungsi motif adalah untuk menunjukkan perhatian, mengenali, dan memberi kesan perasaan. Mo-



tif dan pola anyaman *Bide* berfungsi sebagai elemen hias yang terdapat pada pinggir, sudut dan tengah. Perwujudan motif tersebut dapat dilihat dan diamati pada *Bide* motif polos yang merupakan motif tradisional dan *Bide* motif geometris yang merupakan motif modern (kreatif).

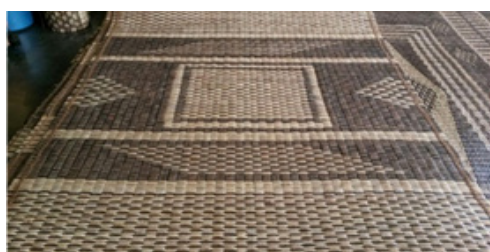
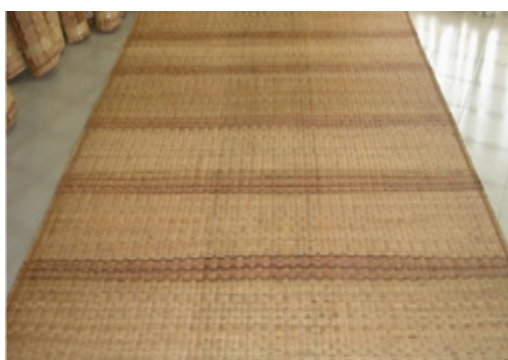


Foto 3 - 4:
Bide motif geometris

3. Analisis Fungsi *Bide* dalam Kehidupan Masyarakat Dayak Kanayatn

Bide memiliki fungsi dalam konteks kehidupan sosial-budaya masyarakat Dayak Kanayatn. Fungsi *Bide* antara lain berkaitan dengan fungsi sosial dan fungsi individu (lihat Feldman, 1967; Rohidi 2000). Fungsi sosial merupakan suatu fungsi seni yang bermanfaat sebagai pemenuhan kebutuhan sosial suatu individu. Terdapat beberapa macam fungsi *Bide* sebagai fungsi sosial antara lain sebagai berikut.

a. *Bide* Sebagai Sarana dalam Upacara Ritual *Naik Dango*

Bide sebagai karya seni yang memiliki fungsi ritual berhubungan dengan berbagai macam kepercayaan masyarakat tentang *Jubata* (Tuhan), roh para leluhur, dan alam gaib. *Bide* digunakan sebagai alas tempat duduk imam adat dalam ritual *Nyangahatn* yaitu pembacaan doa atau melantunkan matra-mantra yang dipimpin oleh seorang *panyangahatn*. Bentuk ritual tersebut sebagai simbolis dari kebutuhan primer manusia, yang merupakan kegiatan yang dilakukan sebagai ungkapan syukur masyarakat Dayak Kanayatn terhadap *Jubata* atas hasil panen padi yang telah mereka peroleh. Ritual *Naik Dango* merupakan ritual tahunan yang dilakukan masyarakat



Dayak Kanayatn secara turun temurun dan dilaksanakan setahun sekali. Mengenali *Bide* sebagai simbol adanya suatu upacara ritual adat *Naik Dango*, masyarakat Dayak Kanayatn menggunakan *Bide* sebagai sarana dalam upacara *Bahaupm*, *Ngampar Bide*, dan ritual *Nyangahatn* dalam prosesi ritual *Naik Dango*. Masyarakat Dayak Kanayatn meyakini bahwa *Bide* adalah benda sakral yang merupakan properti vital dalam upacara adat *Naik Dango*, sebagai nilai peradaban dari hasil kebudayaan. Simbol dalam kehidupan masyarakat Dayak Kanayatn memiliki kekuatan dan kebenaran. Dalam makna tertentu, simbol acap kali memiliki makna mendalam, yaitu suatu konsep yang paling bernilai dalam kehidupan suatu masyarakat (Triguna, 2000:7). Simbol dalam adat Dayak Kanayatn untuk menyatakan identitas, ciri khas orang Dayak, tujuan penggunaannya adalah untuk menandakan suatu acara yang akan dilaksanakan, suatu bentuk yang mempunyai arti, sesuatu yang terjadi di tempat tersebut. Pelaksanaan ritual *Naik Dango* terbagai dalam tiga tahap, yaitu *Bahaupm*, ritual *Ngampar Bide* dan ritual *Nyangahatn*.

1) *Bahaupm* (Pertemuan Dewan Adat)

Naik Dango diawali dengan pertemuan antar warga (*bahaupm*)

di kampung sehabis panen untuk merencanakan jadwal pelaksanaan upacara ritual *Naik Dango*. Setelah diputuskan hari pelaksanaan, sehari menjelang ritual *Naik Dango* setiap keluarga memasak beberapa makanan sebagai simbol kebudayaan masyarakat agraris Dayak Kanayatn. Anggota keluarga melakukan persiapan yang disebut *batutuk* yaitu menumbuk beras menggunakan lesung dilakukan oleh kaum ibu-ibu dan remaja putri, *nyuman poe* artinya masak ketan dalam bambu dengan cara dibakar, *numpi* artinya masak *tumpi* sejenis cucur, *muat rames* artinya masak kue *kelepon* terbuat dari beras ketan dan parutan kelapa yang sudah disangrai dengan gula, dan *muat bontokng* artinya masak *nasi keto* dibungkus sangat kecil dengan *dauk le'es* serta merebus telur, dan bahan-bahan tersebut dibawa ke *Dango* bersama dengan seikat padi sebagai ungkapan rasa syukur kepada *Nek Jubata* (Sang Pencipta).

2) Ritual *Ngampar Bide* (Permohonan)

Pelaksanaan *Ngampar Bide* dilakukan sehari sebelum acara *Naik Dango* dimulai, *Ngampar Bide* dipimpin oleh *Panyangahatn* atau seorang imam/pemimpin doa, dengan tujuan meminta izin kepada roh leluhur agar upacara berjalan dengan baik dan lancar. Dalam ritual *Ngam-*



par Bide, imam adat (*Panyangahatn*) duduk bersila di atas tikar *Bide* yang dihindarkan menghadap sesajen yang telah disediakan oleh tuan rumah. *Ngampar Bide*, dikonotasikan sebagai tikar atau tempat untuk berserah melalui kurban *Matik* (persembahan) kepada *Jubata* (Tuhan).

3) Ritual *Nyangahatn* (Pembacaan Doa)

Nyangahatn merupakan ritual inti dalam upacara *Naik Dango*. *Nyangahatn* adalah upacara dalam bentuk doa atau sembahyang dalam adat/agama lama, sebagai bentuk ucapan syukur dan terima kasih serta permohonan kepada *Jubata* sebutan Tuhan bagi suku Dayak Kanayatn (lihat Ivo, 2002:1; Djuweng dkk, 2003:59-67). Ritual *Nyangahatn* dilakukan sebanyak dua kali yaitu; (1) *ka Dango Padi*, bertujuan untuk mengumpulkan semangat padi di *Dango* (lambung padi) dan (2) *ka Pandarengan* atau *talak baras* (tempayan penyimpanan beras), bertujuan untuk memberkati beras agar bertahan lama dan tidak cepat habis.

Ritual *Nyangahatn* terdiri dari dua sesi yaitu, sesi pertama *Nyangahatn Manta* dan sesi kedua *Nyangahatn Masak*. *Nyangahatn Manta* adalah proses pembacaan mantra atau doa saat ayam belum disembelih/dipotong, *Nyangahatn Masak*

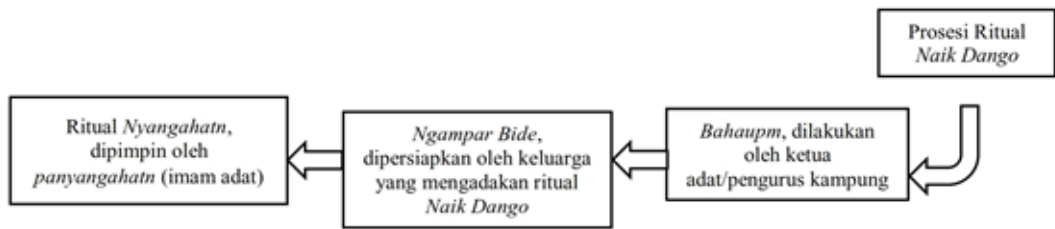
adalah proses pembacaan mantra saat ayam sudah disembelih atau dipotong dan sudah direbus. *Nyangahatn* ditujukan kepada *Jubata* dan roh para leluhur bahwa upacara ritual *Naik Dango* sudah dilaksanakan, memohon keberkahan untuk hasil panen di tahun berikutnya, dan memohon keselamatan.

“...asak, dua, talu ampat, lima, anam, tujuh...oh kita *Jubata nang badiamp ka aik dalamp tanah tingi, puhut ayak, puhutn tigi. Kita karamat ai' tanah nang nuan ai' sakayu, nambong sangat. Kami bapinta kami bapadah, ame babadi ka kami tanilo*” artinya satu, dua, tiga, empat, lima, enam, tujuh...Tuhan yang menguasai di air dalam, tanah tinggi, pohon besar, pohon tinggi. Penguasa air dan bumi yang mampu membakar air satu sungai, penyambung nyawa. Kami meminta dan menyampaikan, janganlah memberikan wabah/kutukkan kepada kami manusia...” (*mantra Nyangahatn, hasil pengamatan peneliti 15 Mei 2016*)



Foto 5:
Bide digunakan dalam Ritual *Nyangahatn*





Bagan 1:

Bagan prosesi ritual *Naik Dango* (diadaptasi dari Iswidayati, 2016)

Foto 6:

Pembacaan doa di *Dango Padi* (lumbung padi)

Foto 7:

Bide digunakan dalam pertemuan masyarakat

b. *Bide* Sebagai Sarana Interaksi Masyarakat

Bide berfungsi sebagai sarana interaksi dalam masyarakat. *Bide* memiliki nilai dalam masyarakat meliputi; (1) nilai kekeluargaan, (2) nilai kebersamaan, (3) nilai persatuan, (4) nilai cintakasih, dan (5) nilai keadilan. Pendidikan nilai di masyarakat tercermin pada urutan penyiapan, pembuatan dan penggunaan *Bide* yang merupakan tuntunan nilai yang berlaku di masyarakat dalam kegiatan ritual *Naik Dango* dan ritual adat lainnya.

c. *Bide* Sebagai Pemenuhan Etika-Eстетika

Etika merupakan perilaku sosial yang melekat erat pada semua masyarakat suku Dayak khususnya masyarakat Dayak Kanayatn. *Bide* merupakan properti atau sarana khusus yang digunakan dalam upacara ritual *Naik Dango* yaitu pada ritual *Ngampar Bide*. *Ngampar Bide* adalah salah satu bentuk etika (meminta ijin dan berserah diri) yang diyakini oleh masyarakat secara turun-temurun sejak dulu sampai sekarang. Mencari rotan tidak boleh *macul nangkalak galai kana rait* dimaknai sebagai perilaku halus dan sopan yang mendatangkan kebaikan. Etika atau adat istiadat ini masih dipegang teguh oleh mayara-

kat, masyarakat menganggap dalam upacara *Naik Dango* proses dari *ba-haupm*, *Ngampar Bide*, dan *Nayan-gahatn* dilakukan secara berurutan, supaya upacara berjalan dengan baik, lancar dan dapat memberikan rasa lega, puas dan indah pada tuan rumah maupun keluarga dan tamu yang datang. Keindahan tersebut merupakan laku/bertindak selaras di masyarakat, yang saling menghargai, menghormati, tanpa memandang perbedaan dari semua aktivitas kemasyarakatan (lihat Jazuli, 2008:70).

Secara fisik, nilai estetika yang ada pada *Bide* sangat terlihat, keindahan pada motif yang terlihat jelas merupakan nilai keindahan dan keunikan yang tampak nyata pada *Bide*. Keindahan karya seni kerajinan *Bide* tersebut dikarenakan kemampuan para perajin menyusun pola anyaman yang mampu menciptakan sebuah motif yang mengandung unsur motif geometris berupa bidang segi empat, segi tiga, belah ketupat (motif tameng), dan jajar genjang pada anyaman *Bide*. Dari makna estetika yang diabstraksikan dalam bentuk pola anyaman yang berupa motif dapat dilihat suatu bentuk yang sederhana, rapi, terarah, dan kuat. Pemaknaan simbolik, setiap unsur-unsur yang ada pada *Bide* mempunyai makna sendiri-sendiri yang bernilai tuntunan dalam hidup bermasyarakat secara

harmoni, bersama dan bersatu.

d. *Bide* Sebagai Nilai Peradaban

Peradaban memiliki kaitan yang erat dengan kebudayaan pada hakikatnya adalah hasil cipta, rasa dan karsa manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya (lihat Herimanto, 2008:64). Produk kearifan lokal ini adalah keberlangsungan peradaban manusia yang telah dilakukan sejak lama, secara turun-temurun, sampai saat ini masih dilakukan oleh masyarakat suku Dayak Kanayatn dalam upacara ritual *Naik Dango* sebagai ungkapan rasa syukur mereka kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat, anugerah dan karunia yang diberikan. *Bide* sebagai produk kebudayaan merupakan simbol-simbol dari berbagai tuntunan kehidupan bermasyarakat, diantaranya membina hidup rukun, rasa persaudaraan, kekeluargaan, kebersamaan, persatuan, menjaga kelestarian lingkungan, keteguhan hati, toleransi, berserah diri, etika, dan pengharapan yang menandakan adanya ritual adat *Naik Dango* sebagai sarana pemersatu masyarakat suku Dayak Kanayatn.

e. *Bide* Sebagai Sarana Pendidikan Non Formal

Semula *Bide* merupakan usaha sadar para perajin untuk mewaris-



kan atau menularkan kemampuan untuk berkesenian dan secara tidak langsung sebagai pendidikan non formal dalam mewujudkan transformasi kebudayaan dari generasi ke generasi yang dilakukan oleh para leluhur orang Dayak Kanayatn maupun para perajin *Bide* kepada siapapun yang terpanggil sebagai seniman dan perajin. *Bide* Dayak Kanayatn dapat digunakan sebagai media dalam pendidikan non formal, yaitu dengan cara *Bide* yang diturunkan untuk dilestarikan dan dikembangkan oleh perajin kepada generasi penerus dengan tetap mempertahankan bentuk keasliannya. Pendidikan melalui *Bide* adalah pendidikan nilai dan *Bide* digunakan sebagai sarana pendidikan maka orang mendapatkan pengetahuan dari *Bide* tersebut.

f. Fungsi Individu

Fungsi individu atau yang biasa disebut dengan fungsi pribadi hanya untuk memenuhi kebutuhan emosional dirinya saja, *Bide* memiliki fungsi individu sebagai pemenuhan kebutuhan emosional bagi para perajin. *Bide* sebagai karya seni kerajinan memberikan kepuasan tersendiri bagi perajinnya atau bagi penikmat/pengguna *Bide*. Fungsi individu *Bide* dipahami sebagai ungkapan pikiran dan pengalaman jiwa perajin *Bide*, diekspresikan dan dituangkan me-

lalui anyaman *Bide* sebagai karya seni tradisi yang memiliki nilai estetis sangat tinggi.

g. Fungsi Praktis

Bide sebagai karya seni memiliki fungsi praktis, yaitu sebagai alas tempat duduk dalam berbagai upacara ritual adat suku Dayak Kanayatn. *Bide* digunakan dalam kehidupan masyarakat berfungsi untuk memenuhi kebutuhan fisik, yang ditujukan untuk sarana dalam upacara ritual adat. *Bide* sebagai alas tempat duduk dapat memberikan rasa puas dan kelegaan bagi penggunanya. Selain memiliki motif yang indah, *Bide* aman digunakan untuk kebutuhan sehari-hari yang ditempatkan di ruang tamu sebagai alas duduk untuk tamu yang berkunjung.

4. Analisis Makna *Bide* Dayak Kanayatn

Dalam analisis makna *Bide*, *Bide* diperlukan sebagai teks, karena *Bide* suku Dayak Kanayatn merupakan kumpulan dari tanda-tanda visual yang bersifat komunikatif yang mengandung pesan tuntunan dalam kehidupan bermasyarakat dengan norma-norma tertentu dianalisis dengan semiotika Van Zoest. Dalam teori tersebut, analisis sintaksis digunakan untuk mengetahui unsur-unsur visualnya (denotasi) sedangkan untuk



mengetahui makna yang terkandung pada setiap unsur-unsurnya (konotasi) dianalisis secara semantik dan pragmatik (lihat Iswidayati, 2002:52).

a. Analisis Sintaksis

Sintaksis adalah memberikan peraturan-peraturan yang berlaku/ gramatika semiotik, hubungan antara tanda dengan tanda-tanda lainnya. Sintaksis merupakan gambaran yang terlihat secara visual pada objek karya seni anyaman *Bide* suku Dayak Kanayatn.

1) Bide Motif Polos

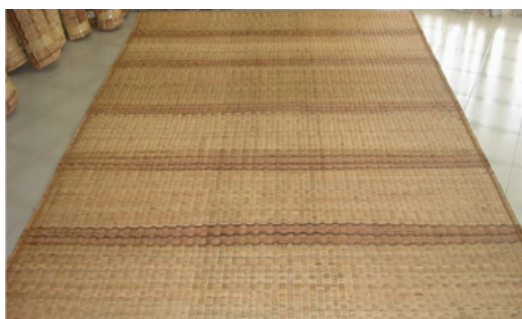


Foto 8:
Bide motif polos

Unsur garis pada anyaman *Bide* bermotif polos sangat dominan dan terdapat dua kekuatan arah garis yaitu; arah garis horizontal pada anyaman *Bide* ini adalah garis yang membujur secara mendatar dan terbentuk oleh pola anyaman tunggal yaitu bahan baku kulit kayu *tarap* berfungsi sebagai lungsi yang menunjukkan ukuran panjang sebuah *Bide* dan sebagai pembatas antara bahan baku kulit kayu *tarap* yang satu dengan

yang lainnya, rotan di anyaman membujur membentuk sebuah pola garis horizontal. Garis horizontal terlihat jelas ketika *Bide* sedang digulung dari arah depan bukan dari arah samping kiri atau samping kanan. Arah garis vertikal adalah garis yang tersusun rapat, tegak lurus yang terbentuk oleh bahan baku rotan dengan pola anyaman tunggal langkah satu yang berfungsi sebagai pakan. Garis vertikal pada *Bide* menunjukkan ukuran lebar sebuah *Bide* yang dibatasi dengan empat sudut (ukuran panjang dan lebar). Berikut adalah analisis garis vertikal dan horizontal yang terdapat pada *Bide*.



Garis Vertikal yang terbentuk
oleh bahan baku rotan.

Garis Horizontal yang terbentuk oleh
bahan baku kulit kayu *tarap*

Motif yang terdapat pada *Bide* motif polos adalah berupa motif garis vertikal dan horizontal, motif yang terlihat jelas ketika *Bide* dihamparkan adalah motif garis vertikal yang dibentuk oleh pola anyaman tunggal



langkah satu sebagai penegasan wujud motif yang terbentuk sebanyak lima bidang garis dengan warna coklat oleh kulit kayu tarap dan warna hitam oleh beberapa helai rotan.

Warna-warna yang tersaji secara keseluruhan pada anyaman *Bide* motif polos adalah warna tersier yang merupakan warna alami bahan anyaman *Bide* yang digunakan. Warna yang nampak adalah warna coklat, warna yang dihasilkan oleh bahan baku *Bide* yaitu kulit kayu tarap, dan warna hitam dan warna putih kecoklatan merupakan warna yang dihasilkan oleh bahan baku rotan. Pola anyaman yang digunakan merupakan pola anyaman tunggal yaitu, anyaman langkah satu.

Tekstur yang terdapat pada *Bide* adalah tekstur spontan, yaitu tekstur yang dihasilkan oleh proses penciptaan atau proses menganyam dengan membentuk sebuah pola anyaman yang kasar, halus, rapi, terarah, dan rata.

2) Bide Motif Geometris



Foto 9:
Bide motif geometri

Garis zigzag yang terdapat pada pola anyaman *Bide* motif geometris merupakan garis lurus patah-patah bersudut yang dibuat dengan pola anyaman tunggal langkah tiga dengan gerak naik turun secara spontan merupakan gabungan garis vertikal dan diagonal. Garis diagonal terbentuk oleh pola anyaman rotan berwarna putih yang membentuk motif tameng atau motif belah ketupat dan motif segi empat terletak pada elemen tengah. Sedangkan garis vertikal dan horizontal terdapat pada pola anyaman rotan yang membentuk garis tegak lurus dan mendatar menjadi sebuah motif garis.

Motif yang terdapat pada *Bide* motif geometris dengan bidang segi empat dan belah ketupat atau motif tameng, motif geometris tersebut terbentuk oleh pola anyaman tunggal langkah dua dan langkah tiga yang membentuk motif-motif pada *Bide*. Penempatan bentuk motif segi empat sebanyak dua bidang sebagai elemen tengah yaitu penempatan elemen motif yang ditempatkan di antara satu bidang motif belah ketupat atau motif yang berbentuk tameng.

Motif belah ketupat atau motif tameng terbentuk oleh bahan rotan berwarna putih yang ditempatkan pada bagian kiri dan kanan pinggir *Bide* masing-masing sebanyak dua bidang dan satu motif bidang belah

ketupat terdapat pada tengah-tengah *Bide* yang terletak diantara dua motif bidang segi empat. Motif segi empat pada *Bide* ini terletak pada tengah-tengah *Bide* yang terbentuk oleh rotan berwarna putih sebanyak dua bidang dengan pola anyaman tunggal teknik langkah satu. Adapun motif garis yang terdapat pada *Bide* dengan motif segi empat dan jajar genjang ini merupakan motif garis siku-siku atau zigzag yang disambung dengan garis diagonal sehingga terlihat seperti motif segi empat yang diisi oleh garis bidang diagonal.

Warna yang terdapat pada anyaman *Bide* motif geometris dengan bidang segi empat dan belah ketupat ini adalah warna putih bersih yang terdapat pada bahan baku rotan. Warna hitam kecoklatan terdapat pada bahan kulit kayu tarap yang menghasilkan gradasi warna perpaduan antara warna rotan dan warna kulit kayu tarap, dari warna hitam kecoklatan, warna coklat dan warna putih yang menciptakan kombinasi warna yang serasi dan dominan sehingga anyaman *Bide* motif geometris dengan bidang segi empat dan belah ketupat terlihat lebih estetik.

Tekstur yang terdapat pada *Bide* motif geometris dengan bidang segi empat dan belah ketupat ini merupakan tekstur spontan, yaitu tekstur yang dihasilkan oleh proses pencip-

taan atau proses menganyam dengan membentuk sebuah pola anyaman yang kasar, halus, rapi, terarah, dan bergelombang terbentuk oleh pola anyaman dan pengaruh bahan baku yang digunakan. Tekstur kasar terdapat pada kulit kayu tarap dan tekstur halus dihasilkan oleh rotan terlihat mengkilat, licin dan sangat halus bila disentuh dengan susunan warna yang terdapat pada motif mampu menghasilkan keharmonisan dan terlihat sangat indah.

b. Analisis Semantik *Bide* Suku Dayak Kanayatn

Semantik adalah ilmu yang mempelajari hubungan serta konsekuensi pada interperatan. Semantik merupakan makna yang dikonotasikan berdasarkan sintaksis atau yang terlihat pada objek karya seni anyaman *Bide* tersebut. Makna konotatif dari setiap unsur-unsur yang terdapat pada *Bide* motif polos dan *Bide* motif geometris adalah terdiri dari unsur garis, unsur motif, unsur warna, tekstur, dan bentuk dapat ditafsirkan berdasarkan unsur-unsur yang ada. Pemaknaan setiap unsur yang ada pada *Bide* tersebut diinterpretasi berdasarkan kebudayaan suku Dayak Kanayatn sebagai ground peneliti untuk menfasirkan *Bide* suku Dayak Kanayatn.



1) Analisis Makna Bentuk Bide

Proses pembuatan *Bide* yang memakan waktu cukup lama secara konotatif diartikan sebagai kesabaran seseorang dalam menyelesaikan sesuatu dan menghadapi segala macam cobaan. Bentuk *Bide* yang berbentuk persegi empat dikonotasikan sebagai empat aspek kehidupan, empat aspek kehidupan tersebut sebagai simbol keseimbangan. Secara keseluruhan semuanya itu melambangkan prinsip dasar kehidupan, yakni keseimbangan. *Dua balas pan-yajak man sadapa satangah* (2x3 meter) dikonotasikan sebagai hubungan kedua belah pihak keluarga, antara ayah dan ibu yang terjalin dengan ikatan keluarga. Pola anyaman tunggal melambangkan persaudaraan.

Bahan baku rotan Rotan (*uwi*) dikonotasikan sebagai generasi baru, pertumbuhan secara alamiah yaitu kehidupan yang terus berjalan dari masa ke masa. Kulit kayu *tarap* (kapok) dikonotasikan sebagai nafas kehidupan yang melekat dalam jiwa. Kulit kayu *tarap* merupakan sarana dalam aktivitas, yang tak bisa dipisahkan dari sisi kehidupan masyarakat Dayak Kanayatn. Tekstur kasar nyata dan tekstur halus terdapat pada *Bide* memiliki konotasi kuat dan lembut, kelembutan dan kekuatan merupakan sifat yang harus dimiliki dalam diri manusia.

2) Analisis Makna Motif Bide

Bide motif polos yang berupa motif garis vertikal dan horizontal membentuk garis tegak lurus dan mendatar mempunyai konotasi kesederhanaan dan apa adanya. Kesederhanaan dalam sikap, tingkah laku yang baik dan memiliki kepribadian yang kuat, tidak mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitar yang merupakan kepribadian atau karakter yang tangguh.

Bide motif geometris dengan bidang motif belah ketupat atau motif tameng pada *Bide* mempunyai konotasi pertahanan yang kuat/kokoh. Motif tameng tersebut menyiratkan perlindungan sebagai bentuk pertahanan diri dari perbuatan dan pengaruh jahat, tameng merupakan sebuah perisai untuk pertahanan diri dari serangan musuh. Motif segi empat pada *Bide* dikonotasikan sebagai kejujuran dan kestabilan. Motif segi empat memiliki garis yang kaku dan tegas mengesankan rasionalitas, motif segi empat pada *Bide* memberi kesan keamanan, kedamaian, dan persamaan/kesetaraan.

3) Analisis Makna Garis Pada Bide

Garis vertikal dikonotasikan sebagai iman kepercayaan atau keyakinan pada Sang Pencipta. Garis vertikal pada *Bide* berkesan stabil, kemuliaan, dan kokoh, karena Tuhan



sebagai penguasa atas semua makhluk hidup termasuk manusia sebagai umat-Nya. Garis horizontal memiliki konotasi sebagai ketenangan dan kebersamaan. Garis horizontal mengesankan hubungan antara sesama manusia dengan alam sekitar *nang dibarakati Jubata* (diberkati Tuhan), yaitu hidup dalam kedamaian. Garis zigzag pada *Bide* dikonotasikan sebagai pantang menyerah. Arah garis zigzag mengesankan dinamika, liku-liku, semangat yang tak pernah pudar, dan pantang mundur. Garis diagonal memiliki konotasi sebagai lambang pengharapan. Garis diagonal yang terdapat pada *Bide* mengesankan cita-cita yang luhur, tekad yang bulat, dan memegang teguh nilai kejujuran.

4) Analisis Makna Warna Pada *Bide*

Warna alami *Bide* melambangkan sebuah keterkaitan antara orang Dayak dengan alam semesta. Warna coklat pada *Bide* memiliki konotasi sebagai hidup sederhana. Suatu sikap, tindakan, dan perilaku hidup dalam kesederhanaan untuk membela kebenaran. Warna putih pada rotan dikonotasikan sebagai kemuliaan cinta dan kejujuran antar sesama masyarakat. Itulah sebabnya tikar *Bide* tersebut kuat dan tahan lama yang dikonotasikan sebagai kekuatan mental. Warna hitam pada *Bide* dikonotasikan sebagai kekuatan ma-

gis. Sebuah tradisi yang lahir dari kebudayaan nenek moyang, warna hitam tersebut lambang kekuatan dan tingkat religiusitas masyarakat yang masih percaya dengan hal-hal yang magis/gaib.

Pemaknaan dari setiap unsur-unsur yang terdapat pada *Bide* motif polos dan *Bide* motif geometris tersebut diinterpretasikan berdasarkan kebudayaan suku Dayak Kanayatn, dipandang sebagai keseluruhan nilai-nilai, kepercayaan, pengetahuan dan simbol yang dimiliki bersama dan dijadikan pedoman hidup untuk berperilaku dalam masyarakat suku Dayak Kanayatn Kalimantan Barat.

c. Analisis Pragmatik *Bide*

Setelah mengkaji masalah sintaksis dan semantik pada *Bide* Dayak Kanayatn, kajian pragmatik dianggap perlu karena pragmatik merupakan perluasan dari analisis semantik, yang mempelajari hubungan antar tanda, pengirim tanda dan penerima tanda. Seniman sebagai pengirim tanda dan masyarakat termasuk peneliti selaku pengamat seni berfungsi sebagai penerima tanda, keduanya termasuk dalam pragmatik semiosis (lihat Iswidayati, 2006:306). Berkaitan dengan segi pragmatik, *Bide* dianalisis berdasarkan fungsi dan makna dalam upacara ritual *Naik Dango* pada masyarakat suku Dayak Kanayatn yang



ditempatkan dalam konteks budaya Dayak Kanayatn untuk menginterpretasikan setiap unsur yang terdapat pada *Bide* motif polos dan *Bide* motif geometris. Unsur-unsur yang terdapat pada *Bide* berupa unsur yang terlihat apa adanya, unsur-unsur yang dianalisis secara semantik yang merupakan sebuah tanda atau denotasi *Bide* seperti unsur garis, motif, warna, dan bentuk.

Hasil analisis pragmatik menunjukkan bahwa, makna pragmatik *Bide* merupakan simbol kepercayaan masyarakat Dayak Kanayatn kepada *Awa Pama* atau Tuhan Yang Maha Esa, sebagai pedoman hidup untuk memiliki kemurnian hati dan ketaatan, semangat cinta persaudaraan dan kesederhanaan, hidup bekerjasama untuk menciptakan kerukunan dan perdamaian dalam membangun peradaban kasih di tengah-tengah masyarakat yang majemuk.

D. SIMPULAN

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa secara umum *Bide* sebagai karya seni memiliki fungsi sosial, fungsi individu dan fungsi praktis. Fungsi sosial *Bide* meliputi fungsi ritual, sarana interaksi dalam masyarakat, pemenuhan etika-estetika, nilai peradaban, dan sarana pendidikan non formal. *Bide* memiliki fungsi individu, sebagai karya seni

memberi kepuasan tersendiri bagi perajin dan bagi penikmat atau pengguna *Bide*. Fungsi individu *Bide* dipahami sebagai ungkapan pikiran dan pengalaman jiwa perajin diekspresikan dan dituangkan melalui anyaman *Bide* sebagai karya seni tradisi yang memiliki nilai estetis sangat tinggi. *Bide* memiliki fungsi praktis, sebagai alas tempat duduk dalam berbagai upacara ritual adat suku Dayak Kanayatn. *Bide* digunakan dalam kehidupan masyarakat berfungsi untuk memenuhi kebutuhan fisik, yang ditujukan untuk sarana dalam upacara ritual adat.

Makna simbolik yang terkandung dalam *Bide* merupakan makna dari setiap unsur-unsur yang terdapat pada *Bide* motif polos dan *Bide* motif geometris, unsur-unsur tersebut dimaknai berdasarkan kebudayaan Dayak Kanayatn sebagai *ground* untuk menafsirkan makna *Bide*. Masyarakat meyakini bahwa *Bide* adalah sebagai lambang kebersamaan yang menjadi perekat tali persaudaraan, pemersatu suatu kelompok masyarakat tanpa memandang suku, ras, dan agama dengan tujuan supaya masyarakat tetap menjaga solidaritas, kebersamaan, dan tanggung jawab.

Dalam konteks budaya lainnya seperti tradisi, ritual, atau upacara adat, makna *Bide* bahkan jauh lebih kompleks. Ketika orang Dayak Kanay-



atn menggelar prosesi *Ngampar Bide* dan *Gulung Bide*, secara kasat mata kegiatannya memang menghamparkan (*ngampar*) *Bide* dan menggulung *Bide*. Ketika prosesi dilakukan oleh masyarakat menjelang digelarnya ritual *Naik Dango* atau hajatan besar adat Dayak Kanayatn, *Bide* mempunyai dimensi spiritual. Sesuai dengan fungsinya, ketika ditempatkan dalam kontek budaya, *Bide* menjadi suatu identitas, karakter dan bisa juga harga diri. Dilihat dari kebudayaan suku Dayak Kanayatn, *Bide* memiliki arti yang sangat mendalam bagi kehidupan mereka sebagai media atau sarana penyatuan diri dengan Sang Pencipta dan dengan sesama melalui mantra atau doa yang diucapkan dalam ritual *Nyangahatn*.

E. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka beberapa saran perlu penulis sampaikan yaitu; (1) Mengingat penelitian yang dilakukan pada saat ini hanya mengangkat permasalahan tentang fungsi dan makna *Bide* dalam upacara ritual *Naik Dango* bagi masyarakat agraris Dayak Kanayatn, akan lebih baik lagi jika penelitian yang akan datang dapat mengangkat dari keseluruhan rangkaian upacara ritual *Naik Dango* sebagai kegiatan tahunan masyarakat agraris suku Dayak Kanayatn

yang menjadi aspek budaya Dayak Kanayatn.

(2) Mengingat budaya upacara adat *Naik Dango* ini masih mampu bertahan dan bahkan merambah keluar dari kawasan masyarakat aslinya, yaitu etnis Dayak Kanayatn yang berarti menunjukkan ritual adat *Naik Dango* ini dibutuhkan oleh masyarakat etnis non Dayak. Oleh karena itu sudah sepantasnya dan seharusnya budaya upacara adat *Naik Dango* ini mendapatkan perhatian dari berbagai kalangan, terutama kaum muda, pelajar, mahasiswa, peneliti, pemerintah daerah, pemerintah pusat, pencinta adat dan tradisi asli etnis Dayak Kanayatn yang ada di Kalimantan Barat.

(3) Untuk mempertahankan kelestarian anyaman *Bide*, sebaiknya perlu pemikiran dari kita semua terutama para perajin untuk mencari solusi bagaimana caranya agar karya seni kerajinan *Bide* ini dapat dilestarikan.

(4) Diharapkan agar penelitian ini berlanjut bagi peneliti-peneliti lain, untuk meneliti tradisi etnis Dayak Kanayatn yang lebih mendalam.

F. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis ucapkan kepada Pemerintah Daerah Kabupaten Landak, khususnya Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Landak yang telah memberi dukun-



gan kepada penulis. Keluarga tercinta yang selalu mendoakan dan memberi dukungan dalam bentuk materi dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Affendi dkk. 2002. *Seni Rupa*. Jakarta: Buku Antar Bangsa Untuk Grolier Internasional, Inc.
- Bastomi, Suwaji. 2003. *Bunga Rampai Kajian Seni Rupa*. Semarang: UNNES PRESS.
- Berger, Arthur Asa. 2005. *Tanda-Tanda dalam Kebudayaan Kontemporer, Suatu Pengantar Semiotika*. Yogyakarta: Tiara Wacana Yogya.
- Choirumuddin. 2007. *Mari Membuat Anyaman Bambu*. Jakarta: Tropica.
- Djuweng, Stepanus. 2003. *Tradisi Lisan Dayak: Yang Tergusur dan Terlupakan*. Pontianak: Institut Dayakologi.
- Feldman, Edmund Burke. 1967. *Art as Image and Idea*. New Jersey: Prentice Hall.
- Herimanto, dkk. 2008. *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Iswidayati, S. 2002. *Seni Lukis Kontemporer Jepang, Kajian Estetika Tradisional Wabi-Sebi Jepang*. Jakarta, Disertasi PPS Universitas Indonesia.
- Iswidayati, S. 2006. *Pendekatan Semiotik Seni Lukis Jepang Periode 80-90an: Kajian Estetika Tradisional Jepang wabi Sabi*. Semarang: UNNES PRESS.
- Iswidayati, S. 2016. *Kajian Semiotika Budaya: Tradisi Nyadran Sendang Gede di Dukuh Pucung Kelurahan Pudakpayang Kecamatan Banyumanik Semarang*. Hasil Penelitian: FBS Universitas Negeri Semarang.
- Ivo, H. (2012). *Gawai Dayak Dan Fanatisme Rumah Panjang Sebagai Penelusuran Identitas*. Jurnal Humaniora, 13(3), 292–298. Retrieved from <http://journal.ugm.ac.id/jurnal-humaniora/article/view/736>. diakses pada tanggal 12 Oktober 2016 (Mandelely).
- Jazuli. 2008. *Paradigma Kontekstual Pendidikan Seni*. Semarang: Unesa.
- Julipin, Vincentius. 2011. *Mencermati Dayak Kanayatn*. Pontianak: Institut Dayakologi
- Kusmiati, Artini. 2004. *Penelusuran Proses Desain dalam Jurnal dimensi*. Volume 1 No. 2: 47.
- Rohidi, Tjetjep Rohendi. 2000. *Kesenian dalam Pendekatan Kebudayaan*. Bandung: Accep Grafhic Communication. STISI Bandung.
- Sakri, Ganjar. 2004. *Tinjauan Bentuk Ragam Hias pada Produk Kerajinan di Tasikmalaya*, dalam Jurnal Dimensi, Volume 1 No. 2: 35.
- Triguna, Yudha IBG. 2000. *Teori Tentang Simbol*. Jakarta: Widya Dharma.



PEDOMAN PENULISAN BULETIN KUNDUNGGA

I. ISI DAN KRITERIA UMUM

Naskah makalah/karya tulis ilmiah untuk publikasi Buletin Kundungga dapat berupa artikel hasil penelitian, ulasan balik (*review*) dan ulasan/tinjauan (*feature*) tentang Cagar Budaya baik sains maupun terapan terutama yang berkaitan dengan tugas pokok dan fungsi Balai Pelestarian Cagar Budaya Kalimantan Timur. Naskah yang diajukan belum pernah dipublikasikan atau tidak sedang diajukan pada wadah publikasi lain.

Penulisan Judul dan Naskah, sebagai berikut :

1. Judul diketik dengan huruf kapital di tengah atas halaman dan dicetak tebal (*bold*) huruf arial 14. Sub judul ditulis dalam huruf arial 12.
2. Naskah ditulis dalam Bahasa Indonesia atau Inggris sesuai kaidah masing-masing bahasa yang digunakan.
3. Naskah harus selalu dilengkapi dengan abstraksi (dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris).
4. Kata-kata bahasa asing yang tidak dapat dialih bahasakan/disadur dicantumkan dalam bentuk asli dan ditulis dengan huruf miring (*Italic*).

II. FORMAT UMUM

Seluruh bagian dari naskah termasuk abstraksi, judul, tabel, gambar, catatan kaki, keterangan gambar dan daftar acuan diketik satu spasi dan dicetak dalam format A4 menggunakan huruf Arial berukuran 11 (sebelas). Setiap lembar tulisan dalam naskah diberi nomor halaman dengan jumlah maksimum 15 halaman termasuk tabel dan gambar. Susunan naskah dibuat sebagai berikut:

1. Judul (*Title*)

Pada halaman judul makalah/karya tulis dicantumkan nama setiap penulis dengan jumlah penulis maksimum 5 (lima) orang, nama dan alamat Instansi bagi masing-masing penulis; disarankan dibuat catatan kaki yang berisi nomor telepon, faksimili serta e-mail.

2. Abstraksi (*Abstract*)

Berisi ringkasan pokok bahasan lengkap dari keseluruhan isi naskah tanpa harus memberikan keterangan terlalu rinci dari setiap bab, dengan jumlah maksimum 250 kata.

3. Pendahuluan (*Introduction*)

Bab ini dapat berisi latar belakang, maksud dan tujuan penyelidikan/penelitian,



permasalahan, metodologi, lokasi dan daerah sasaran serta materi yang diselidiki/diteliti dengan bab dan subbab tidak perlu menggunakan nomor. Bab berisi pernyataan yang mencukupi sehingga pembaca dapat memahami dan mengevaluasi hasil penyelidikan/penelitian yang berkaitan dengan topik makalah/karya tulis.

4. Hasil dan Analisis (*Results and Analysis*)

Berisi hasil-hasil penyelidikan/penelitian yang disajikan dengan tulisan, tabel, grafik, gambar maupun foto; diberi nomor secara berurutan. Hindari penggunaan grafik secara berlebihan apabila dapat disajikan dengan tulisan secara singkat. Pencantuman foto atau gambar tidak berlebihan dan hanya mewakili hasil penemuan. Semua tabel, grafik gambar dan foto yang disajikan harus diacu dalam tulisan dengan keterangan yang jelas dan dapat dibaca. *Font* huruf/angka untuk keterangan tabel, gambar dan foto berukuran minimum 6 (enam).

5. Pembahasan atau Diskusi (*Discussion*)

Berisi tentang interpretasi terhadap hasil penyelidikan/penelitian dan pembahasan yang terkait dengan hasil-hasil yang pernah dilaporkan.

6. Kesimpulan dan Saran (*Conclusions and Recommendation*)

Berisi kesimpulan dan saran dari isi yang dikandung dalam makalah/karya tulis.

7. Acuan (*References*)

Acuan ditulis dengan menggunakan sistem nama tahun (Harvard), nama penulis/ pengarang yang tercantum didahului oleh nama akhir (*surename*), disusun menurut abjad dan judul makalah/karya tulis ditulis dengan huruf miring (*Italic*).

Beberapa contoh penulisan sumber acuan :

Jurnal

Harvey, R.D. dan Dillon, J.W. 1985. *Maceral distribution in Illinois coals and their paleoenvironmental implication*. International Journal of Coal Geology, 5, h.141-165.

Buku

Petters, W.C. 1987. *Exploration and Mining Geology*. John Willey & Sons, New York, 685 h.

Prosiding

Suwarna, N. dan Suminto. 1999. *Sedimentology and Hydrocarbon Potential of the Permian Mengkarang Formation, Southern Sumatera*. Proceedings Southeast Asian Coal Geology, Bandung.

Skripsi/Tesis/Disertasi

DAM, M.A.C. 1994. *The Late Quarternary evolution of The Bandung Basin*,



West Java, Indonesia. Ph.D Thesis at Dept. of Quarternary Geology Faculty of Earth Science Vrije Universitet Amsterdam, h.1-12.

Informasi dari Internet

Cantrell, C. 2006. Sri Lanka's tsunami drive blossom: Local man's effort keeps on giving.

[Http://www.boston.com/news/local/articles/2006/01/26/sri_lankas_tsunami_Drive_blossoms/](http://www.boston.com/news/local/articles/2006/01/26/sri_lankas_tsunami_Drive_blossoms/)[26 Jan 2006].

III. WEWENANG REDAKSI

Redaksi berwenang penuh melakukan penyuntingan atas naskah yang akan dipublikasikan tanpa merubah dan mengurangi isi naskah. Redaksi mempunyai hak dan wewenang penuh untuk menolak naskah dengan isi dan format yang tidak sesuai dengan pedoman penulisan Buletin Kundungga dan tidak berkewajiban untuk mengembalikan naskah tersebut.

IV.PENGIRIMAN NASKAH

Penulis dimohon untuk mengirimkan 1 (satu) eksemplar naskah asli berupa *hard copy* atau *soft copy* kepada:

Balai Pelestarian Cagar Budaya Kalimantan Timur
Wilayah Kerja Kalimantan

Jl. H.A.M. Rifaddin No. 69 RT 24
Kel. Harapan Baru, Kec. Loa Janan Ilir
Samarinda, Kalimantan Timur (75131)
pos-el : bpcb_samarinda@yahoo.com

