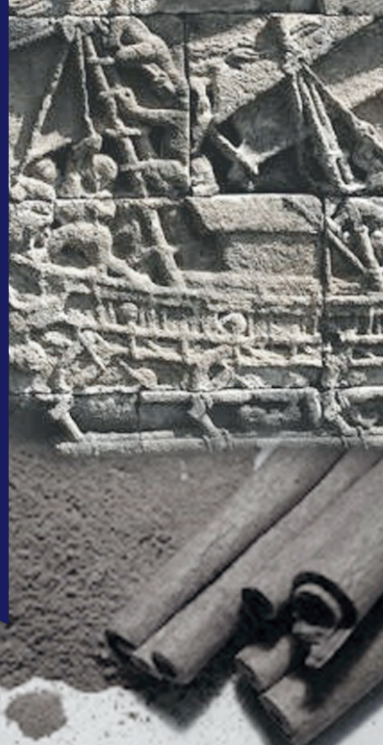




B u l e t i n S O M B A O P U

VOL. 24 NO. 28 TAHUN 2021



B u l e t i n S O M B A O P U



Balai Pelestarian Cagar Budaya
Provinsi Sulawesi Selatan



B u l e t i n
SOMBAOPU
VOL. 24 No. 28 TAHUN 2021

Buletin Somba Opu oleh Balai Pelestarian Cagar Budaya Provinsi Sulawesi Selatan dengan Wilayah Kerja Provinsi Sulawesi Selatan, Sulawesi Tenggara, dan Sulawesi Barat. Buletin ini diharapkan dapat menjadi media kajian ilmiah, deskripsi dan survey mengenai Pengelolaan dan Pelestarian Cagar Budaya. Tulisan pada buletin ini tidak terbatas mengenai arkeologi, namun juga disiplin ilmu lainnya seperti Sejarah, Arkeologi, Antropologi, Kesenian, Arsitektur, dan bidang lain yang berkaitan.

Redaksi menerima kiriman naskah dari para ahli atau penulis manapun yang berminat pada masalah pelestarian Cagar Budaya dan bidang ilmu yang menjadi cakupan penerbitan buletin ini. Naskah dapat ditulis dalam bahasa Indonesia dan Inggris; panjang naskah 10 - 20 halaman A4 (termasuk daftar acuan), font arial, spasi 1.5, karangan harus asli (bukan jiplakan), boleh terjemahan, saduran asalkan disebutkan sumbernya dengan jelas.

Redaksi berhak menyunting karangan tanpa mengubah atau menyimpang dari isi tulisan. Jika terdapat tulisan yang dimuat dalam Buletin Somba Opu berisi tentang suatu kritik atau perbedaan pendapat, hal ini bukanlah pendapat dari Balai Pelestarian Cagar Budaya Provinsi Sulawesi Selatan. Seluruh tulisan yang telah dimuat oleh Buletin Somba Opu adalah pendapat pribadi dari penulis.

PENULIS

Cresentia Zita Octaviani

Darfin, dkk

Ahmad Musakkir dan Iis Indrawati

Dewi Susanti

Anggi Purnamasari

Muhammad Akil Ridho

Khairil Akram

Fatriani Fara

Amir Djambia

Andini Perdana

Alamat Redaksi :

Jalan Ujungpandang No 1
Kompleks Benteng Ujungpandang
Makassar, Sulawesi Selatan, 90111
Email: bpcbmakassar@yahoo.com
Website: bpcbsulsel.id

PENULIS

Cresentia Zita Octaviani

Darfin, dkk

Ahmad Musakkir dan Iis Indrawati

Dewi Susanti

Anggi Purnamasari

Muhammad Akil Ridho

Khairil Akram

Fatriani Fara

Amir Djambia

Andini Perdana

ISBN : 1411-2930

Redaktur :

Laode Muhammad Aksa

Penyunting :

Andriany

Desain sampul dan Tata letak

Anzhar

Penerbit :

Balai Pelestarian Cagar Budaya Provinsi Sulawesi Selatan

Redaksi :

Jalan Ujungpandang No 1
Kompleks Benteng Ujungpandang
Makassar, Sulawesi Selatan, 90111
Email: bpcbmakassar@yahoo.com
Website: bpcbsulsel.id

Cetakan Pertama, November 2021

Hak cipta dilindungi undang-undang

dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa izin tertulis dari penerbit

DAFTAR ISI

Branding Sosial Media Sebagai Upaya Publikasi Digital Cagar Budaya Di Indonesia Crescentia Zita Octaviani, Yayuk Larasari	1
Rempah Lokal, Cita Rasa Global: Kayu Manis Kekayaan Indonesia yang Mendunia Darfin, S.S., Keyrina Adinda , Abdullah, S.S., Andi Jusdi, S.S.	7
Coto Makassar: Identitas dan Budaya Makan Ahmad Musakkir, S.Sos., Iis Indrawati.	13
Pengaruh Lingkungan Terhadap Kerusakan Sumberdaya Arkeologi Di Kawasan Bellae Kabupaten Pangkep, Sulawesi Selatan Dewi Susanti	17
Eksplorasi Dan Survey Penyelamatan Gua-gua Prasejarah Di Kawasan Cagar Budaya Karst Maros-pangkep Anggi Purnamasari	31
Potensi Dan Sebaran Cagar Budaya Di Wilayah Adat Toddo Limayya Ri Marusu Kabupaten Maros Muhammad Akil Ridho	41
Pengaturan Pelestarian Cagar Budaya Kota Makassar (Studi Yuridis : Peraturan Daerah Kota Makassar Nomor 2 Tahun 2013) Khairil Akram	51
Tinggalan Arkeologis Di Kota Makassar Yang Terlupakan Fatiani Fara	57
Arsip Bpcb Sulawesi Selatan Sebagai Sarana Menyimpan Lembaran Informasi Cagar Budaya Amir djambia	65
Taman Purbakala Batu Pake Gojeng Yang Ramah Anak Andini Perdana	71

Salam Redaksi

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

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

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

Selamat membaca!





balarjogja

Ikuti

...

1,075 kiriman

5,136 pengikut

183 diikuti

Balai Arkeologi Prov. DIY

Situs Web Pemerintah

Balai Arkeologi D.I. Yogyakarta

Jl. Gedongkuning 174 Yogyakarta

balar.yogyakarta@kemdikbud.go.id

0274-377913 linktr.ee/BalarJogja

Dilikuti oleh wijin



PPI 2021



RP Semara...



SahabatArk...



RP Liyanga...



Fasilitas



Terbitan



Profil Balar

POSTINGAN

REELS

VIDEO

DITANDAI



BRANDING SOSIAL MEDIA SEBAGAI UPAYA PUBLIKASI DIGITAL CAGAR BUDAYA DI INDONESIA

Crescentia Zita Octaviani

Balai Pelestarian Cagar Budaya Jawa Timur

Yayuk Larasari

Pengajar Politeknik Pariwisata Makassar

Media Sosial

Peradaban digital telah diramalkan sejak beberapa dekade yang lalu oleh Dr. Claude Shannon, seorang ahli matematika dan insinyur Amerika, dalam tulisannya yang berjudul *A Mathematical Theory of Communication* (1948) memaparkan bahwa dengan mengandalkan efisiensi kode tertentu, sebuah informasi dapat dikelola secara matematis. Kode berisi informasi tersebut kemudian dapat disalurkan dari satu lokasi ke lokasi lainnya. Penemuan ini selanjutnya terus dikembangkan hingga menghasilkan teknologi informasi yang saat ini kita kenal dengan internet.



Sumber : <https://republika.co.id/>

Di era modern, pertukaran informasi melalui jaringan internet telah menjadi hal yang lumrah bahkan penting untuk dilakukan. Tidak hanya sebagai medium bertukarnya informasi, internet juga digunakan sebagai penyimpanan data dengan kapasitas tidak terhingga. Keunggulan lainnya, internet memiliki tingkat akurasi penyebaran informasi yang tinggi, mudah serta murah digunakan. Penyimpanan dan pertukaran informasi menggunakan internet kini pun telah melingkupi semua lini kehidupan manusia. Misalnya di bidang pendidikan familiar dengan penggunaan istilah “Belajar daring”, atau bidang kesehatan dengan istilah “Konsultasi dokter daring”, atau “*Mobile banking*” di bidang perbankan, bahkan di bidang pariwisata terdapat “Wisata virtual”.

Salah satu teknologi informasi yang tercipta berkat adanya internet adalah *platform* media sosial. Pada tahun 1970an, MUD (*Multi-User Domain*) dikembangkan untuk memungkinkan penggunaanya bermain *games*, berinteraksi dan *chat online* pada satu platform. MUD inilah yang kemudian dikembangkan menjadi basis media sosial. Akan

tetapi, platform media sosial mulai dikenal luas pada tahun 1990an. Hal ini disebabkan internet yang baru dapat diakses secara bebas oleh publik pada tahun 1991.

Hingga hari ini, kita mengenal media sosial sebagai format komunikasi elektronik untuk berbagi informasi, gagasan atau konten lainnya secara daring. Beberapa contoh media sosial yang lahir di tahun 1990an diantaranya *Six Degrees*, *BlackPlanet*, *Asian Vanue*, dan *MoveOn*. Di tahun 2000an media sosial semakin *booming* dengan kemunculan platform seperti *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, *Youtube* dan yang terbaru adalah *TikTok*. Saat ini diperkirakan terdapat 3,78 juta pengguna media sosial (Statista, 2017). Besarnya jumlah pengguna yang mengaksesnya menjadikan media sosial tidak lagi digunakan hanya sebagai platform interaktif namun fungsinya mulai bertambah sebagai platform pemasaran.

Keuntungan bemedial-sosial adalah platform ini sangat sederhana untuk diakses baik bagi organisasi maupun *user*. Terlibat dalam media sosial akan membantu penguatan *brand* atau citra. Media sosial akan membantu membangun reputasi yang baik bagi sebuah organisasi. Melalui rangkaian kata, kita dapat mendeskripsikan citra. Selain itu, bagian terpenting saat ini bermedia-sosial menjadikan sebuah organisasi mudah didekati, ramah, dan “Terlihat” (Carraher, Parnell, & Spillan, 2009).

Branding



Sumber : <https://merchant.id/>

Branding merupakan bagian dari ilmu pemasaran (*marketing*). Jika sebuah perusahaan membuat produk, maka produk tersebut harus diberi simbol. Simbol yang digunakan dapat berupa nama, logo maupun jargon. Simbol inilah yang akan dikenal sebagai merek atau *brand*. Teori *branding* cenderung mendefinisikan identitas merek sebagai bagian dari struktur internal yang dibentuk sedemikian rupa untuk memenuhi kebutuhan organisasi atau perusahaan (Aaker 1996, Kapferer, 2008). Akibatnya, pihak pembuat *brand* perlu untuk mengembangkan sembari tetap menjaga konsistensi identitas yang dibangunnya, sehingga *brand* tersebut dapat terus terlihat di mata konsumennya. Collins & Porras (1994 dalam Heding, Knudzen & Bjerre 2009) menambahkan bahwa kestabilan identitas sebuah merek memberi keleluasaan bagi perusahaan untuk lebih mudah beradaptasi atau bahkan mengarahkan perubahan pasar. Tujuan dari *brand* adalah sebagai pembeda antara satu produk dengan produk lainnya (Heding, Knudzen & Bjerre 2009: 9 dan Keller 2008: 2). Menurut Kavartzis (2005: 330), tanpa *brand* produk tidak pernah ada. Persepsi ini berlaku diseluruh tempat, sektor dan negara. Konsep *branding* inilah yang kemudian diperkenalkan dan dilekatkan kepada individu atau organisasi tertentu.

Di era globalisasi, *branding* merupakan rangkaian strategi yang digunakan untuk menonjolkan potensi, nilai, kemampuan, dan pengetahuan sebagai usaha untuk mengiklankan diri. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadikan *branding* yang awalnya digunakan hanya sebagai salah satu strategi berbisnis, menjadi sebuah cara untuk mengidentifikasi dan mengeksplorasi persona atau organisasi tertentu. *Branding* tidak hanya digunakan sebagai teknik pemasaran pada sebuah perusahaan melainkan cara membangun citra untuk menghadirkan perspektif tertentu di masyarakat. Bahkan, *branding* kini banyak dijadikan acuan penelitian yang memungkinkan penggunaannya sebagai acuan akademik.

Terdapat dua alasan yang membuat *branding* muncul. Pertama adalah perubahan struktur akibat perkembangan teknologi. Kedua adalah perubahan pola komunikasi (Tabachnik, 2007:9). Dimensi *branding* terdiri dari kompetensi, standarisasi dan

gaya khas yang akan masuk ke setiap hubungan satu dengan yang lainnya (McNally & Speak, 2002:62). Montoya & Vandehey (2009: 9-12) mengatakan bahwa *branding* yang hebat adalah tercapainya identitas yang menstimulasi persepsi istimewa yang dapat dideteksi oleh yang menyaksikannya untuk memperjuangkan kualitas dan nilai-nilai tertentu.

Untuk membangun *brand*, diperlukan tiga kunci utama, yaitu : (1) *clarity* yang menjelaskan siapa *brand* dan apa yang dilakukannya; (2) *specialization* adalah apa yang dimiliki *brand* sebagai pembeda; dan (3) *consistency* adalah hadirnya sebuah *brand* secara terus-menerus agar selalu terlihat. Sebab, konsumen/audiens mengenali *brand* setelah keberadaan yang berulang. Pandangan seseorang terhadap suatu *brand* merupakan hasil dari gambaran interaksi. Semakin tinggi intensitas interaksi, maka semakin jelas pula *brand* tersebut bagi yang merasakannya.

Branding sebagai upaya aktualisasi citra dapat dilakukan melalui media apapun. Masa sebelum internet ditemukan, upaya *branding* dilakukan dengan cara membuat selebaran, iklan di koran atau di siarkan melalui televisi. Namun kini setelah teknologi internet menjamur, media sosial adalah alternatif baru dengan pertumbuhan popularitas yang pesat. Fungsi media sosial juga saat ini telah menyamai media *mainstream* seperti koran dan televisi untuk menyebarkan berita. Media sosial menjadi forum virtual tempat berkumpulnya gagasan-gagasan. Perkenalan dan diskusi melalui platform daring telah lumrah. Definisi hubungan *offline* yang kompleks disederhanakan melalui hubungan *online* di media sosial (Miller, 2016:94). Selain sebagai wadah untuk bertemu dengan pengguna lainnya, media sosial juga membawa era baru pada proses komunikasi. Interaksi jarak jauh menjadi sangat mudah. Hal ini membuka peluang media baru bagi orang-orang yang ingin meraup dukungan yang lebih besar. Media sosial adalah panggung yang mudah dan murah bagi siapa pun untuk menciptakan citra (*branding*). Menurut Rampersad (2008:132) dengan penggunaan medium yang tepat, pembentukan *branding* akan lebih efektif dan media daring saat ini dapat menjadi medium yang sangat kuat.

Menurut Schawbel (2009), *online branding* merupakan merek yang diciptakan dan dikembangkan dengan tujuan menjadi pembeda antara satu dengan yang lain di pasar digital. Telah banyak literatur yang menyebutkan seberapa besar pengaruh jejaring sosial daring dapat membantu penciptaan *brand*. Media sosial seperti Facebook, LinkedIn, Instagram dan Twitter dapat dimodifikasi sedemikian rupa sehingga tercipta *online brand* seperti yang diinginkan.

Cagar Budaya di Indonesia & Branding Media Sosial

Mengulas cagar budaya tentu tidak lepas dari payung hukum yang mengatur yakni Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010. Cagar Budaya tidak lagi dipandang hanya sebagai objek mati semata, namun bagaimana Cagar Budaya dapat memberi manfaat bagi masyarakat. Tentu saja cagar budaya dapat dikatakan bermanfaat dan perlu dilestarikan apabila memiliki nilai penting. Hal ini secara tegas dijabarkan dalam pasal 1 ayat 1 bahwa Cagar Budaya perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan kebudayaan.

Berbagai upaya dilakukan dalam melestarikan cagar budaya terutama bagi instansi yang terkait dalam pelestarian. Mulai dari pelestarian dalam bentuk perlindungan, pengembangan dan pemanfaatan. Salah satu upaya pelestarian adalah menyebar luaskan informasi keberadaan Cagar Budaya. Hal ini agar masyarakat dapat terlibat dalam upaya pelestarian Cagar Budaya sehingga dapat bermanfaat bagi kesejahteraan masyarakat. Salah satu upaya dalam keterlibatan masyarakat dalam pelestarian Cagar Budaya adalah publikasi Cagar Budaya. Berbagai metode publikasi dilakukan yakni sosialisasi Undang-Undang Cagar Budaya, pameran, pembuatan papan informasi di situs-situs Cagar Budaya, serta penerbitan warta pelestarian. Namun, kenyataan di lapangan, informasi terkait Cagar Budaya masih saja sebagian disalah kaprahkan oleh para penerima informasi melalui penyampaian secara langsung. Mereka acapkali menerima informasi yang kurang akurat dan tidak dapat dipertanggungjawabkan secara riset maupun kajian. Fenomena itulah yang memicu perlunya penyelarasan informasi melalui metode terkini

yakni promosi Cagar Budaya melalui media sosial. Selain hal tersebut di atas, kecanggihan teknologi era digital yang sangat mudah diakses oleh semua kalangan juga menjadi alasan pemanfaatan media tersebut.

Ketika media sosial digunakan oleh individu, maka media sosial tersebut akan berisi informasi, aktivitas hingga hobi dari pemilik akun. Akan tetapi, ketika media sosial dimanfaatkan organisasi atau lembaga tertentu, maka fungsi dari media sosial tidak akan hanya sebagai medium informasi melainkan media representasi dan pergantian wujud ke digital. Penciptaan citra saat ini banyak dilakukan melalui *online* sebagai akibat dari perkembangan teknologi informasi. Dibutuhkan perencanaan yang matang, sistematis dan akurat. Sebab apa yang terjadi di media sosial akan berdampak besar bagi organisasi. Konten yang dibuat dan disebarluaskan media sosial organisasi harus mampu memperlihatkan identitas, visi dan manfaat organisasi. Begitu pula ketika media sosial akan digunakan sebagai media publikasi Cagar Budaya di Indonesia.

Keberadaan media sosial tidak hanya sekedar untuk meningkatkan popularitas Cagar Budaya namun dapat memberi pandangan yang selaras antar organisasi/instansi dengan masyarakat. Selain itu, media sosial juga berisi nilai-nilai yang informatif, inovatif, *entertaining* dan edukatif agar mudah menarik minat dari pengguna lain yang melihatnya. Dibutuhkan pula penyusunan langkah strategis untuk mengelolanya. Perencanaan langkah strategis ini masuk kedalam kategori *branding*.

Langkah strategis yang dapat dilakukan dalam kategori *branding* yakni *pertama*, menentukan langkah dalam menetapkan citra apa yang ingin dibangun dan rancangan pola publikasi yang akan dilakukan untuk mendapatkan citra. Sebelum memulai tampilan di media sosial, pengelola akun media sosial terkait Cagar Budaya harus menetapkan identitas apa yang ingin dihadirkan dari akun-akun media sosialnya. Misalnya, melalui media sosial, Cagar Budaya di suatu wilayah tertentu akan mencerminkan identitas, nilai penting dan keunikan objeknya. Semisal, konten-konten unggahan media sosial Cagar Budaya dapat terdiri dari profil museum yang menyimpan berbagai artefak dari berbagai wilayah, atau menghadirkan kembali Cagar Budaya yang tersampingkan. Seperti yang kita lihat hingga saat ini, Cagar Budaya yang kerap dikenal hanya sebatas Cagar Budaya yang

memiliki keunikan, terlihat megah dan kompleks. Namun sejatinya, banyak Cagar Budaya yang memiliki potensi yang dapat dijadikan sebagai promosi Cagar Budaya dengan mengangkat berbagai nilai pentingnya di masa lalu. Langkah awal sebelum berada dalam tahap tersebut, perlu dilakukan penentuan citra. Jika media sosial diibaratkan sebuah perjalanan, maka menentukan citra sama dengan menetapkan tujuan perjalanan tersebut. Perjalanan yang dilakukan tanpa tujuan akan terasa hampa, tanpa arah.

Kedua adalah selalu terlihat. Utamanya di jejaring *online* seperti media sosial, intensitas kehadiran akan membantu meningkatkan popularitas akun. Media sosial belakangan ini telah mengadopsi model algoritma baru untuk pengaturan lini masa (*timeline*). Urutan unggahan tidak lagi berdasarkan waktu pengunggahan akan tetapi berdasarkan seberapa sering akun tersebut mengunggah dan tingkat aktivitas yang melibatkan akun seperti jumlah komentar dan jumlah suka yang didapatkan. Semakin sering mengunggah, maka semakin besar kemungkinan akun untuk terlihat. Semakin tinggi interaksi yang melibatkan akun, maka semakin sering pula akun muncul di lini masa pengguna lainnya.

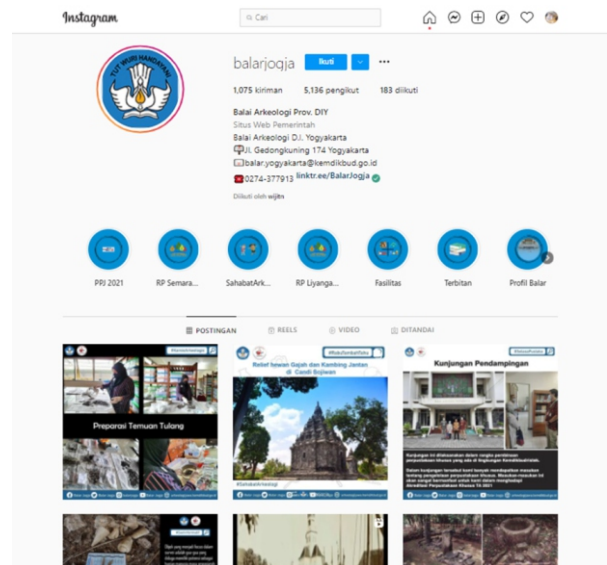
Menjaga konsistensi aktivitas akun media sosial bukanlah hal yang mudah. Sebab hal ini berhubungan dengan konten yang akan dibagikan. Jika tingkat kemunculan yang tinggi tidak disertai dengan konten yang menarik dan bermanfaat, maka pengelolaan media sosial akan menemui hambatan. Pada titik ini, peran inovasi dan kreativitas sangat diperlukan. Cara yang dapat diadopsi untuk sering terlihat misalnya dengan membuat konten sekuel atau berkelanjutan. Misalnya, ketika akan menaikkan konten mengenai religi, pembahasan setiap agama yang ada di Indonesia dapat dibahas secara bergantian disertai artefak dari hasil ritusnya. Misalnya kita mengambil contoh penerapan konten di Kota Makassar. Di minggu pertama membahas mengenai agama Islam dengan menampilkan arsitektur Masjid awal di Kota Makassar hingga perjalanan masuknya Islam di Sulawesi Selatan. Minggu berikutnya membahas agama Kristen maupun Katolik dengan menyertakan sejarah Gereja Katedral Makassar dan Gereja Immanuel. Minggu berikutnya membahas agama Buddha di Makassar dengan mengangkat kembali perjalanan hadirnya Kawasan Pecinan di Jalan Sulawesi, Jalan Sangir, Jalan Sumba dan distrik di sekitarnya. Rangkaian ini dapat disertakan dengan penggunaan

tanda pagar (#) juga. Misalnya menggunakan #Makassarreligi atau #rabureligi, atau tanda pagar lainnya sesuai dengan konteks dan kebutuhan. Konsistensi sangat diperlukan dalam melakukan *branding* di media sosial. Informasi dan pesan yang disebarkan dibangun secara koheren sehingga masyarakat yang melihatnya dapat mengidentifikasi tujuan atau visi.

Ketiga adalah berasosiasi dengan *brand* kuat lainnya untuk menaikkan kekuatan dan ketenaran. Langkah terakhir ini adalah trik untuk menambah jangkauan konsumen akun yang hendak dipromosikan. Setiap akun media sosial memiliki pengikutnya masing-masing. Jika berbicara konteks yang lebih besar seperti akun media sosial organisasi atau perusahaan, maka masing-masing memiliki segmentasi dan penikmatnya sendiri. Sehingga dengan berasosiasi sama halnya dengan mengikut sertakan pengikut rekan asosiasi untuk melihat aktivitas media sosial kita. Berasosiasi juga dapat dilakukan dengan memiliki akun di beberapa platform media sosial. Memiliki akun sekaligus pada beberapa platform media sosial yang berbeda dapat memaksimalkan upaya pemasaran.

Sejatinya, masing-masing platform media sosial mempunyai ciri khas, keunggulan dan penikmatnya. Facebook unggul dengan jumlah pengguna yang besar dan dari beragam usia. Instagram cenderung digandrungi remaja dan usia produktif dengan keunggulan fitur foto dan video. Twitter disenangi orang-orang yang tidak ingin membaca dan membuat kalimat yang panjang, melainkan lebih menikmati kalimat yang sederhana dan lugas. Sementara Youtube adalah surga bagi individu yang menyukai metode audio visual. Jadi, apabila individu atau sebuah organisasi dapat hadir di berbagai platform media sosial, maka semakin banyak pula yang dapat menikmati kontennya.

Mempromosikan Cagar Budaya dalam upaya publikasi pun dapat mengadopsi langkah ini. Pengelola dapat membuat akun di berbagai platform guna menjangkau sebanyak mungkin peminat. Berada di berbagai platform juga membantu penyebaran informasi yang lebih merata. Berkolaborasi dengan akun besar lainnya seperti dengan akun Kementerian Pariwisata atau dengan akun selebgram ditambah dengan konten yang menghibur dan edukatif tentu saja dapat mendongkrak popularitas Cagar Budaya di Indonesia baik daring maupun fisik.



Salah satu tampilan dalam mempublikasikan cagar budaya dengan memberi penambahan hashtag #sahabatarkologi pada tiap keterangan foto, serta menonjolkan sisi *platform* yang khas.
Sumber : Media Sosial Instagram Balai Arkeologi Yogyakarta

Kesimpulan

Berinteraksi di media sosial di masa digital ini telah menjadi hal yang lumrah dilakukan. Komunikasi yang sebelumnya rumit, disederhanakan dengan teknologi. Percakapan jarak jauh yang sebelumnya sulit, dimudahkan dengan teknologi. Baik perorangan, kelompok maupun organisasi dapat merasakan dan memanfaatkan keunggulan teknologi. Media sosial sebagai buah dari pesatnya perkembangan teknologi tidak dapat dihindari keberadaannya.

Begitu pula dengan publikasi Cagar Budaya melalui digital. Dilihat sebagai bagian dari pelestarian Cagar Budaya maupun sebagai destinasi pariwisata, Cagar Budaya di Indonesia sudah seyogyanya hadir di platform-platform media sosial. Namun, sebagai akun yang merepresentasikan organisasi tertentu, pengelolaan media sosial terkait Cagar Budaya harus diolah dengan *branding* yang tepat. Media sosial bagi Cagar Budaya tidak hanya akan menjadi media promosi, tetapi juga sebagai media yang mampu memenuhi unsur informatif, inovatif, *entertaining* dan edukatif. Selain itu, dengan hadirnya penggunaan media sosial untuk Cagar Budaya, diharapkan memperluas segmen pemerhati Cagar Budaya dari generasi ke generasi berikutnya. Salam Cagar Budaya.

Referensi

- Carraher, S., Parnell, J., Carraher, S.C., Carraher, C., & Sullivan, S. (2006). Customer service, entrepreneurial orientation, and performance: A study in health care organizations in Hong Kong, Italy, New Zealand, the United Kingdom, and the USA. *Journal of Applied Management & Entrepreneurship*, 11 (4), 33-48.
- Carraher, S.M., Parnell, J., & Spillan, J. (2009). Customer service-orientation of small retail business owners in Austria, the Czech Republic, Hungary, Latvia, Slovakia, and Slovenia. *Baltic Journal of Management*, 4 (3), 251-268.
- Edosomwan, Simeon O. (2011). *The Histor of Social Media and Its Impact on Business*. The Journal of Applied Management & Enterpreneurship.
- Heding, Tilde., Charlote F Knudzen, Mogens Bjerre. 2009. *Brand Management : Research, Theory and Practice*. London: Routledge.
- Kapferer, Jean-Noël. 2008. *The New Strategic Brand Management : Creating and Sustaining Brand Equity Long Term*. Kogan Page Publishers.
- Kavaratzis, M. 2005. *Place Branding : A Review of Trends and Conceptual Models*. The Marketing Review Vol. 5, No. 4, pp: 329-342.
- McNally, D., Speak, K.D. 2002. *Be Your Own Brand: A Breakthrough Formula for Standing Out from the Crowd*. San Fransisco, CA: Berrett-Koehler.
- Montoya, Peter., Tim Vandehey. 2009. *The Brand Called You*. McGrow-Hill eBook.
- Miller, Daniel. 2016. *Social Media dan Social Relationships*. London. UCL Press
- Rampersad, Hubert K. 2008. *Authentic Personal Branding*. Jakarta : PPM.
- Undang-Undang Cagar Budaya No.11 Tahun 2010
- Internet :
- <https://www.statista.com/statistics/278414/number-of-worldwide-social-network-users/> diakses pada 22 Maret 2021 pukul 12.50



REMPAH LOKAL, CITA RASA GLOBAL: KAYU MANIS KEKAYAAN INDONESIA YANG MENDUNIA

Darfin, S.S., Keyrina Adinda, Abdullah, S.S., Andi Jusdi, S.S.

Tiga bulan terakhir menjadi bulan tersibuk sepanjang tahun ini karena sebuah pekerjaan yang mengharuskan kami untuk bepergian ke berbagai tempat. Pagi hari mungkin kami masih di kota, tetapi pada siang hari kami telah berpindah ke daerah yang jaraknya ± 100 km. Malam hari sudah harus kembali ke kota karena esok pagi ada berbagai hal lain yang harus dilakukan. Aktivitas itu terkadang membuat kami merasa kelelahan, tetapi kami tahu bahwa kami tidak boleh jatuh sakit karena pekerjaan masih menumpuk. Dalam kondisi seperti ini, kami akan memanjakan lidah dengan berbagai makanan yang tentunya tidak pernah jauh dari selera yang biasa kami sebut sebagai “Cita Rasa Makassar”

Coto Makassar, Sop Saudara, Bolu rampah adalah tiga jenis makanan yang biasa kami konsumsi untuk mengembalikan stamina atau sekadar mengembalikan perasaan yang sedang kurang baik. Kesukaan saya terhadap ketiga makanan tersebut ternyata memiliki hubungan erat dengan salah satu rempah yang selama ini dianggap sebagai “Bapak tanaman”, yaitu kayu manis. Ketiga makanan tersebut menggunakan kayu manis sebagai salah satu bahannya.

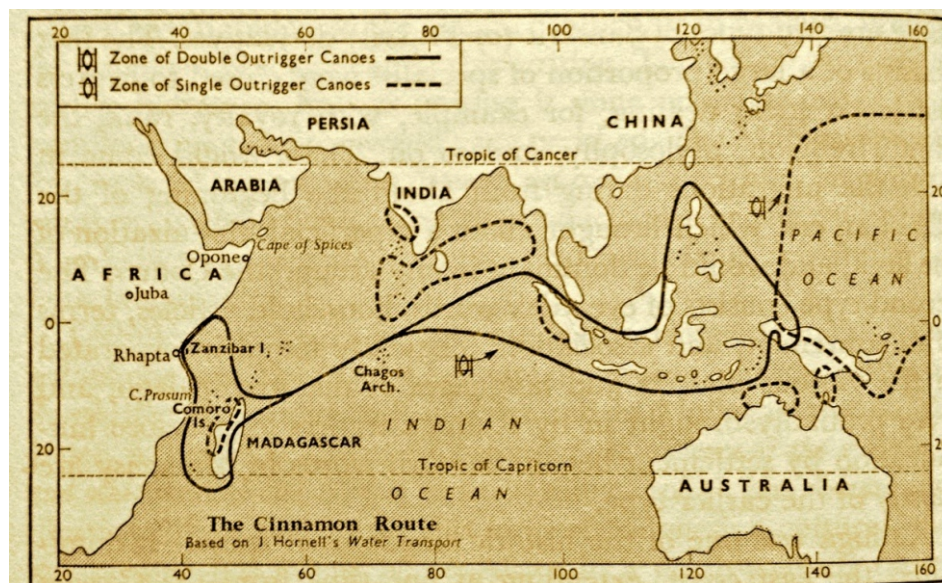
Kayu manis termasuk salah satu tanaman dari 450 spesies dalam genus *Cinnamomum* atau tanaman pepohonan aromatik dan tergolong dalam *Familia Lauraceae*. Kayu manis yang merupakan tanaman asli Indonesia tumbuh di beberapa provinsi seperti di Jawa, Sumatera, Maluku, Nusa Tenggara, dan Papua.

Sejarah dan Penggunaan Kayu Manis

Pada abad 1 M, Sejarawan Romawi Pliny menulis tentang pelaut yang datang ke Afrika dari lautan Timur, "Mereka datang menggunakan rakit atau perahu sederhana dua cadik dengan muatan kayu manis dan bumbu-bumbu lain". Salah satu bukti sejarah adalah relief yang terdapat di dinding Candi Borobudur, tepatnya pada panil nomor 6 bidang C, lorong I, sisi utara Borobudur. Hal ini membuktikan bahwa di abad 8 M—pada saat dinasti Syalendra berkuasa—jauh sebelum pelaut-pelaut Eropa sampai ke kawasan Asia Tenggara, nenek moyang kita telah berlayar hingga pesisir barat Afrika untuk melakukan misi perdagangan rempah-rempah.



Relief perahu bercadik di Candi Borobudur (Sekitar 800 Masehi), Sumber. <http://lacultureindo.blogspot.com/>



Peta jalur kayu manis Indonesia, Sumber. spicydc.com

Rempah-rempah dari Nusantara dibawa ke kawasan Mediterania yang dilabuhkan di Malabar, India. Lalu, pedagang India membawanya ke Roma dan Venesia. Setelah itu, para pedagang Arab membawa rempah-rempah tersebut melintasi Laut Merah dan Teluk Persia menggunakan perahu layar. Sejak saat itu, petualangan rempah-rempah Nusantara mulai banyak dikenal para pedagang dunia sekaligus membuka jalur menuju Nusantara. Hal itu bisa dibuktikan dalam karya tulis "*Geographike Hyphegesis*" oleh Claudius Ptolemaeus (sekitar 90-

168 M) yang memberi informasi penting mengenai jalan menuju Nusantara. Salah satu rempah-rempah yang diperdagangkan adalah kayu manis yang merupakan rempah yang paling bergengsi karena aromanya yang harum dan elegan.

Dikutip dari Pliny dalam karyanya *Natural History* yang ditulis dalam *Aroma: The History of Smell* oleh Constance Classen, dkk menggambarkan bagaimana hubungan masyarakat dunia kuno 1 SM dengan kayu manis yang diwujudkan melalui kecintaannya terhadap wewangian atau yang

disebutnya sebagai “Kenikmatan parfum”. Wewangian menjadi kenikmatan paling elegan dan terhormat dalam hidup mereka karena tidak hanya digunakan atas ketertarikan pribadi, tetapi juga sebagai bahan penting dalam berbagai kegiatan, seperti pesta makan malam, olahraga, parade, dan juga untuk berbagai proses pemakaman. Peradaban masyarakat di Mesir kuno 5000 SM menggunakan kayu manis bersama dengan cengkeh untuk proses mumifikasi dan juga mereka meletakkannya di makam Fir'aun sebagai pelengkap untuk menemaninya di akhirat. Selain itu, Raja Romawi juga menggunakan *Cinnamon* dan *Cassia* pada upacara pemakaman istrinya, dan menggunakan parfum yang disebut sebagai “malabathron” yang terbuat dari *Cassia*.



Jenis *Cinnamon Burmani* dari Indonesia.
Sumber, <http://indoagronesia.blogspot.com>

Parfum merupakan salah satu wujud dari kecintaan akan wewangian yang tersedia dalam berbagai bentuk, seperti cairan (air toilet dan minyak), bubuk kering, salep yang kental, dan juga dupa. Di Romawi dikenal seorang ahli parfum yaitu Megallus yang menciptakan parfum yang sangat memabukkan, yaitu *Megalium* yang terbuat dari *Cassia* dan berbagai bahan lainnya. Sedangkan, di Mesir terkenal parfum *Kyphi* yang terdiri dari campuran 16 bahan yang dipercaya memiliki kekuatan untuk menghilangkan kecemasan dan menyembuhkan jiwa sehingga dianggap sebagai dupa suci yang dipersembahkan setiap malam kepada dewa matahari saat ia terbenam.

Kayu manis dalam banyak masyarakat di dunia juga digunakan dalam praktik pengobatan tradisional karena dipercaya memiliki khasiat untuk mencegah atau bahkan mengobati berbagai kondisi sakit seperti meredakan batuk, nyeri dada, sakit kepala,

pencernaan dan masalah gas. Di Tiongkok menggunakan herbal *Gui Zhi* untuk mengobati diare, masuk angin, rematik, jantung berdebar, dan keluhan pencernaan. India juga mengenal pengobatan Ayurveda yang menggunakan berbagai rempah termasuk kayu manis untuk mengobati berbagai penyakit seperti bronkitis, flu, diare, disentri, edema, penyumbatan jantung, gangguan pencernaan, penyakit liver, ketegangan otot, mual dan muntah.

Dalam dunia medis profesional mengungkapkan bahwa kandungan senyawa aktif kayu manis (*Cassia*), seperti minyaknya dimanfaatkan dalam industri farmasi karena mengandung sekitar 85% *cinnamaldehyde*. Di Barat digunakan dalam pengobatan flu, dispepsia, dan perut kembung. Sedangkan untuk penyakit kronis, kandungan senyawa aktif kayu manis dapat memberi efek obat anti-kanker, anti-jamur, memberi perlindungan pada syaraf, anti-mikroba dan anti-alergi, menjaga pencernaan, menurunkan tekanan darah, menurunkan kolesterol dan anti-tumor, serta dikembangkan untuk dijadikan terapi pengobatan.

Di antara berbagai bentuk penggunaan kayu manis, makanan menjadi salah satu penggunaan kayu manis yang paling populer dan masih bertahan hingga saat ini. Praktik menggunakan kayu manis baik sebagai aroma untuk menambah cita rasa makanan, dan juga sebagai makanan yang dipercaya memiliki khasiat untuk kesehatan. Pada masyarakat kuno, keberadaan kayu manis dan rempah-rempah lainnya telah mengubah budaya makan mereka. Contohnya, orang Yunani kuno yang lebih menyukai makanan polos tanpa hiasan, kini berubah dan mulai membumbui makanannya.

Pengaruh Kayu Manis Indonesia terhadap Cita Rasa Global

Indonesia—Tempat kayu manis tumbuh subur dan berlimpah secara langsung—telah menjadikan kayu manis sebagai bagian integral dari makanan yang dikonsumsi sebagian besar masyarakatnya. Cita rasa makanan itu digambarkan sebagai keseimbangan dari campuran asam, manis, pedas dan asin yang diperoleh melalui penggunaan rempah-rempah dalam bentuk daun, bunga, batang, biji, dan akar untuk menambah rasa, tekstur, dan aroma makanan

dengan menggunakan berbagai cara. Kayu manis sendiri umumnya digunakan dalam bentuk utuh maupun sudah dalam bentuk bubuk. Makanan yang menggunakan kayu manis di antaranya Nasi uduk dan Sop Tangkar khas Betawi, Rendang khas Minang, Sop buntut khas Jawa, serta Coto Makassar dan Sop Saudara khas Makassar.



Hidangan Coto-Gagak, Sumber. travelingyuk.com

Bagi orang Makassar, Coto Makassar dan Sop Saudara merupakan representasi dari cita rasa dan budaya makan mereka yang memiliki kedekatan spesial dengan ragam rempah termasuk kayu manis. Coto Makassar diramu dari 40 jenis bumbu lokal atau disebut *rampa patang pulo* yang salah satunya adalah kayu manis. Begitupula dengan Sop Saudara yang juga menggunakan kayu manis sebagai salah satu rempah dalam bumbu khasnya. Selain Coto Makassar dan Sop Saudara, ada juga Bolu Rempah yang dibuat menggunakan campuran bubuk kayu manis sebagai penambah cita rasa dan aroma sehingga membuat bolu ini memiliki keunikan tersendiri dibanding jenis bolu lainnya.



Bolu rempah yang memiliki kandungan kayu manis.
Sumber makassarkuliner.com.

Kayu manis Indonesia tidak hanya digunakan oleh masyarakatnya sendiri, tetapi juga digunakan oleh masyarakat dunia. Hal ini terjadi karena Indonesia menjadi pengekspor kayu manis. Sebagaimana kata Kementerian Perdagangan bahwa hampir 85% kayu manis dunia dipasok dari Indonesia. Negara-negara yang menjadi tujuan ekspor meliputi Amerika Serikat, Belanda, Jerman, Singapura, dan Thailand. Hal tersebut menunjukkan betapa berpengaruhnya kayu manis Indonesia di kancah Internasional.



Mengambil kulit kayu manis di Serampas, Sumatera.
Sumber. mongabay.co.id

Masyarakat di seluruh dunia menggunakan kayu manis sebagai bumbu makanan baik makanan asin berkuah maupun makanan manis. Beberapa negara di Asia umumnya menggunakan kayu manis sebagai penyedap rasa makanan untuk olahan daging dan

makanan berkuah. *Bak Kut Teh* merupakan salah satu makanan favorit khas Singapura yang menggunakan kayu manis sebagai salah satu rempah penyedap rasanya. Makanan ini terkenal dengan teksturnya yang lembut, rasa manis, dan aromanya yang khas. Tidak hanya *Bak Kut Teh* khas Singapura, Thailand juga memiliki makanan khasnya yang juga menggunakan kayu manis. *Massaman Curry* adalah kari khas Thailand yang menggunakan kayu manis, pala, dan cengkeh sebagai rempah utama dari bumbunya. Tidak ketinggalan makanan khas masyarakat India yang juga dikenal banyak menggunakan kayu manis, seperti *Bisi Bele Bath*, *Ishtu*, *Chicken Biryani*, *Rogan Josh*, dan *Ishtoo*.



Makanan khas Singapura, Bak Kut The. Sum. noobcook.com

Tidak hanya itu makanan Eropa lainnya yang terkenal seperti *Sorpotel*, adalah hidangan asal Portugis yang biasa dimasak di Goa, Mangalore, dan India Timur Mumbai. Cara masak dari makanan ini dimulai dari daging/organnya direbus terlebih dahulu, lalu dipotong dadu dan ditumis sebelum dimasak dengan masala yang pedas dan asam. Bagi masyarakat Portugis tidak ada pernikahan, acara khusus, pesta di Goa yang lengkap tanpa *Sorpotel*. Selanjutnya hidangan makanan yang menggunakan kayu manis yaitu makanan *Yakhni* merupakan hidangan khas yang menyebar ke timur Afghanistan, Uzbekistan, benua India Barat, Kekaisaran Ottoman sampai Levant dan Balkan. Makanan ini menampilkan potongan daging kambing yang lezat diresapi dengan kapulaga, kayu manis, daun salam dan sejumlah rasa Kashmir lainnya serta diimbangi dengan saus berbasis yogurt yang kental. Awal mula *yakhni* dimasak menggunakan pot tertutup tanah liat dengan istilah kata Farsi yaitu "penyimpanan

makanan" yang berasal dari Persia Abad Pertengahan.

Sementara itu, kayu manis digunakan sebagai bumbu penyedap yang ditambahkan dalam olahan kue atau roti di Amerika Serikat. Salah satu toko roti terkenal di Amerika Serikat yang menggunakan kayu manis Indonesia pada semua jenis rotinya, yaitu *Cinnabon*. Selain roti *Cinnabon*, ada juga *Churros* yang merupakan donat ala Spanyol bertabur bubuk kayu manis dan dimakan bersama saus cokelat. Tak hanya makanan di Amerika Serikat dan Spanyol, *Pretzel* yang merupakan makanan asli Jerman juga menggunakan kayu manis. Kue panggang yang lembut tersebut dipadukan dengan taburan kayu manis yang menghasilkan perpaduan klasik Jerman yang lezat.



Churros donat ala Spanyol.
Sumber, kuliner.hops.id

Berdasarkan uraian di atas, mulai dari penyebaran kayu manis Indonesia yang dimulai pada zaman nenek moyang hingga menyebar dan memengaruhi cita rasa global menandakan bahwa kayu manis Indonesia memiliki posisi yang tepat di mata dunia. Posisi tersebut mengantarkan bangsa dan negara ini pada sumber perkembangan ilmu pengetahuan, sejarah, dan budaya yang kelak menjadi warisan bagi anak bangsa di masa depan. Selain itu, kedekatan budaya masyarakat Indonesia dengan cita rasa kayu manis patut dijaga sebagai bentuk apresiasi agar eksistensi Indonesia sebagai Ibu Rempah dan sebagai pengekspor kayu manis dunia tetap berlanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Aggarwal, Bharat B, and Debora Yost. 2011. *Healing Spices : How to Use 50 Everyday and Exotic Spices to Boost Health and Beat Disease* (STERLING)
- Classen, Constance, David Howes, and Anthony Synnott. 1994. *Aroma: The Cultural History of Smell* (Google EBook) <<http://books.google.com/books?id=HmDloCbZTzMC&pgis=1>>
- Craze, R. 1997. *The Spice Companion (The Culinary, Cosmetic and Medicinal Uses of Spices)* (People's Medical Society)
- Czarra, F. 2009. *Spices: A Global History*. Hal. 128
- Esterik, V. P. 2008. *Food Culture in Southeast Asia*. Hal. 141
- Freedman, P., Joyce E. Chaplin, dan Ken Albala. 2014. *Food in Time and Place: The American Historical Association Companion to Food History, Food in Time and Place: The American Historical Association Companion to Food History*. <<https://doi.org/10.5860/choice.189462>>
- Hossain, Mohammad B., Nigel P. Brunton, and Dilip K. Rai. 2020. *Medicinal Plants : Processing , Health Benefits and Safety About the IFST Advances in Food Science Book Series*.
- Lakshmi, Padma, and Judith Sutton. 2016. The Encyclopedia of Spices and Herbs: An Essential Guide to the Flavors of the World. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*. 1–296
- Price, L L. 2006. Wild Food Plants in Farming Environments with Special Reference to Northeast Thailand, Food as Functional and Medicinal, and the Social Roles of Women. *Eating and Healing: Traditional Food as Medicine*. 65–99
- Rahman, Fadly. 2019. NEGERI REMPAH-REMPAH : DARI MASABERSEMI HINGGAGUGURNYA K E J A Y A A N R E M P A H - R E M P A H . *P a t a n j a l a* , 1 <<https://doi.org/10.30959/patanjala.v11i3.527>>
- Ravindran, P.N., K. Nirmal Babu, and M. Shylaja. 2004. *Cinnamon and Cassia, Chemistry of Spices* (CRC Press) <<https://doi.org/10.1079/9781845934057.0124>>
- Solagracia, M. F. E. 2020. *Kayu Manis Rempah RI yang Menguasai Pasar Dunia*. <https://economy.okezone.com/read/2020/01/26/320/2158458/kayu-manis-rempah-ri-yang-menguasai-pasar-dunia>. Diakses pada 14 September 2021.
- Wikipedia. 2021. *Cinnabon*. <https://id.wikipedia.org/wiki/Cinnabon>. Diakses pada 14 September 2021.
- Y u s a r m a n . 2 0 1 6 . *M e n g e n a l K a y u M a n i s* . <https://banten.litbang.pertanian.go.id/new/index.php/publikasi/folder/966-mengenal-kayu-manis>. Diakses pada 14 September 2021.



COTO MAKASSAR: IDENTITAS DAN BUDAYA MAKAN

Ahmad Musakkir, S.Sos., Iis Indrawati.

"*You are what you eat*" adalah slogan yang menunjukkan betapa eratnya hubungan manusia dengan makanannya karena makanan bukanlah sekadar materi fisik di luar diri manusia. Makanan juga bukan hanya untuk memenuhi kebutuhan lapar dan pemenuhan gizi semata melainkan masyarakat juga memiliki pengetahuan yang menjadikan makanan sebagai obat, seperti pernyataan Hippocrates bahwa "Biarkan makanan menjadi obat Anda, dan obat menjadi makanan Anda." Ungkapan ini menunjukkan bagaimana pengetahuan dan praktik makan pada masyarakat kuno yang memposisikan makanan sebagai obat ataupun sebaliknya yang menjadikan praktik makan sebagai ekspresi kedekatan relasi antara manusia dan lingkungannya.

Makanan dan aktivitas makan merupakan salah satu dari berbagai wujud kebudayaan yang erat kaitannya dengan identitas suatu masyarakat tertentu, sesuai dengan pengertian kebudayaan menurut Koentjaraningrat yaitu keseluruhan sistem

gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang dijadikan milik bersama dengan belajar. Hal itu karena makanan merupakan hasil karya manusia dan makanan menawarkan wawasan berharga tentang masyarakat zaman dulu dan sekarang. Selain itu, makanan juga menjadi ekspresi paling khas dari suatu budaya, bangsa, dan periode sejarah tertentu.

Diantara berbagai kuliner yang ada di Nusantara, soto merupakan jenis kuliner yang paling mudah ditemukan karena sebagian besar daerah di Indonesia memiliki olahan sotonya masing-masing. Soto diujakan mulai dari pedagang gerobak keliling, kaki lima, warung hingga restoran mewah sehingga makanan ini telah menembus sekat-sekat dari lapisan sosial dalam masyarakat hingga lintas budaya dan wilayah.

Soto adalah hidangan sup yang terbuat dari kuah daging ataupun sayur yang dilengkapi irisan daging atau ayam, bihun, dan tauge yang dikonsumsi saat

panas. Keragaman soto di Indonesia dapat dibedakan melalui cita rasa dari berbagai jenis rempah yang digunakan dan juga pengolahannya pada masing-masing daerah. Adapun berbagai jenis soto yang ada di Indonesia antarlain: Soto Aceh, Soto Medan, Soto Padang, Soto Tengiri, Kuah Soto daging, Soto Belitung, Soto mi Udang, Soto Betawi, Soto mie Jakarta, Soto Tangkar, Soto Bandung, Soto Banten, Soto mi, Soto kuning Bogor, Soto Tasik, Soto usus, Soto Bongko, Soto Cirebon, Soto ayam kuah kuning, Soto Pekalongan, Soto Grombyang, Soto Tegal, Tauto, Soto Slawi, Soto Kudus, Soto kemiri, Soto Semarang, Soto Bangkong, Soto Blora, Soto Kedu sapi, Soto Kedu ayam, Soto Sokaraja sapi, Soto Sokaraja ayam, Soto Banyumas, Soto ayam (Yogyakarta), Soto ayam Ngasem, Soto bening, Soto Lenthok, Soto sapi (Yogyakarta), Soto ayam (Surakarta), Soto ayam Gading, Soto ayam Timlo, Soto Kualo, Soto sapi (Surakarta), Soto Ambengan, Soto Madura sapi, Soto Madura ayam, Soto Lamongan, Soto Kikil, Soto Kediri (Pantai Utara Jawa Timur), Soto bebek Surabaya, Soto Sulung, Soto Kenari, Soto Kediri (Jawa Timur), Soto daging Trenggalek, Soto ayam Trenggalek, Soto rujak, Soto ayam khas Blitar, Soto ayam Lombok, Soto kambing Ngelo, Soto Magetan, Soto Pamekasan, Soto Madura sapi, Soto Madura ayam, Soto daging (Madura dan Osing), Soto babat, Soto Sumenep, Soto iga Lombok, Soto ayam (Sasak), Soto Nangka, Soto Mahakam, Soto Banjar, Soto ayam bersantan, dan Coto Makassar.

Kehadiran ragam hidangan soto yang tersebar di Nusantara, tidak hanya dipengaruhi oleh budaya luar seperti cina tetapi juga dipengaruhi oleh kemampuan dan pengetahuan masyarakat dalam melakukan adaptasi perihal menggunakan bahan-bahan yang tersedia sesuai sumber daya masing-masing dan juga dibedakan dari bagaimana bahan tersebut di olah. Hal itu terjadi karena kebudayaan dijadikan sebagai kerangka acuan dalam pemenuhan kebutuhan manusia akan makanan.

Dalam catatan sejarah Sulawesi Selatan sendiri, tidak terdapat atau ditemukan catatan resmi yang spesifik menjelaskan tentang Coto Makassar. Namun, diyakini bahwa hidangan ini telah

dikonsumsi sejak abad ke-16 di zaman kerajaan Gowa yang kala itu berpusat di Sombaopu sekitar tahun 1538 Masehi. Kata soto sendiri berasal dari China yaitu cao du (chau tu), Dalam Bahasa Hok kien disebut sao du (sao tu) atau sio to yang merupakan asal kata soto. cao (grass) dalam bahasa Indonesia berarti rempah, sementara kata sao berarti memasak dan du berarti yang berarti perut, jeroan atau babat yang berasal dari sapi ataupun kerbau.



Coto Makassar sendiri merupakan salah satu ikon kuliner Kota Makassar yang menjadi representasi dari cita rasa khas dan budaya makan serta cerminan kedekatan suku Makassar dengan beragam rempah yang dijadikan bahan olahan makanan. Coto Makassar sendiri diramu menggunakan resep 40 rempah atau dalam bahasa lokal disebut sebagai *rampa patang pulo* yang menjadikannya sangat kaya akan cita rasa dan sekaligus membedakannya dengan jenis soto lainnya karena kuahnya lebih kental dan lebih pekat, *rampa patang pulo* terdiri dari cengkeh, pala, kayu manis, foeli, sereh, merica, lengkuas, bawang merah, kacang kemiri, bawang putih, jintan, ketumbar merah, ketumbar putih, jahe, laos, daun jeruk purut, daun salam, daun kunyit, daun bawang, daun seledri, daun pereji, lombok merah, lombok hijau, gula tala, asam, garam, pepaya muda untuk melembutkan daging dan kapur untuk membersihkan jeroan serta menggunakan perasan jeruk nipis dalam penyajiannya.

Bahan *rampa patang pulo* selain berfungsi untuk

memperkaya cita rasa ia juga berfungsi untuk menetralkan kadar kolesterol atau darah tinggi yang terdapat pada daging dan jeroan sapi yang digunakan sebagai bahan utama coto. Adapun bahan-bahan yang digunakan dalam membuat Coto Makassar (berdasarkan selera penulis) antarlain: 300 gr jeroan sapi, 300 gr daging sapi, 5 gr kayu manis, 2 liter air cucian beras yang terakhir, 5 ml minyak, 30 gr bawang merah diiris tipis, 40 gr bawang merah, dan beberapa bumbu-bumbu yang dihaluskan seperti: 40 gr bawang merah, 20 gr bawang putih, 5 gr merica, 5 gr ketumbar, 3 gr jintan, 10 gr jahe, 15 gr lengkuas, 50 gr kacang tanah, 30 gr serai, 15 gr tauco, dan 5 gr gula merah.

Dalam membuat Coto Makassar, pertama-tama yaitu masak daging, jeroan, kayu manis, dengan garam bersama perasan air cucian beras hingga setengah matang. Lalu tumis bawang merah sampai harum, kemudian masukkan bumbu halus, serai, dan tauco hingga matang. Selanjutnya masukkan tumisan bumbu ke dalam rebusan daging dan jeroan hingga matang dan empuk. Terakhir angkat daging dan jeroannya, lalu potong-potong dan masukkan kembali kedalam kuah periksa rasanya.

Bagi orang Makassar, mengonsumsi coto tidaklah berdasarkan pada waktu-waktu atau jam makan tertentu melainkan dapat dilakukan setiap waktu baik pagi, siang, malam ataupun larut malam. Hal sejalan dengan banyaknya warung Coto Makassar yang dapat ditemui disepanjang jalan protokol maupun jalan-jalan sempit didalam kota yang berjualan 24 jam sehingga tidaklah heran jika orang-orang yang lapar saat larut malam biasanya memenuhi warung-warung coto.

Mengonsumsi Coto Makassar biasanya dilakukan dengan ketupat berukuran sekepalan telapak tangan remaja (atau lebih kecil) dan tambahan pelengkap seperti irisan bawang, bawang goreng dan jeruk nipis yang telah dipotong-potong dalam wadah terpisah yang ditambahkan sesuai selera. Adapun pedoman atau langkah-langkah yang dilakukan apabila hendak mengonsumsi Coto Makassar yaitu dengan mengaduk kuah yang biasanya mengendap di bagian bawah mangkok coto menggunakan sendok kecil lalu menambahkan pelengkap yang telah disediakan, kemudian apabila dirasa telah sesuai selera maka selanjutnya yaitu membelah ketupat menggunakan kedua ibu jari yang kemudian diambil menggunakan sendok dan memasukkannya ke mulut dibarengi dengan menyantap kuah coto dan daging atau irisan jeroan lainnya. Kebiasaan makan itu yang membedakan dengan bagaimana orang Makassar dengan orang-orang awam saat mengonsumsi Coto Makassar yang biasanya dilakukan tanpa pedoman makan, dalam kasus yang paling bisa diamati adalah mencampurkan ketupat langsung kedalam coto yang membuat kuah coto tumpah-tumpah.

Coto Makassar yang menjadi kuliner khas Sulawesi Selatan merupakan wujud dari identitas dan budaya makan orang Makassar yang merepresentasikan pengetahuan akan rempah dan sejarah kejayaan rempah nusantara melalui cita rasa khas gurih dari rampa patang pulo, asam dari jeruk nipis dan pedas dari sambal. Selain Coto Makassar, kuliner khas Makassar yang menggunakan rempah lainnya yaitu Pallubasa, Konro dan Sop Sodara.

Daftar Pustaka

- Koentjaraningrat, 'Pengantar Ilmu Antropologi', *Aksara Baru*, 1985, 393
<<https://dl101.zlibcdn.com/dtoken/e981e3e0181146d6801fb30ac665fdc3>>
- Lombard, Denys, 'Nusa Jawa: Silang Budaya (Jaringan Asia)', *Le Carrefour Javanais*, 2008, pp. 1–485
- Price, L L, 'Wild Food Plants in Farming Environments with Special Reference to Northeast Thailand, Food as Functional and Medicinal, and the Social Roles of Women.', *Eating and Healing: Traditional Food as Medicine*, 2006, 65–99
- Ridha, M, Yahya A, Kadir, and H N Sudirman, 'Makanan, Kebudayaan Dan Kesehatan Pada Etnis Bugis Di Kabupaten Bone, Sulawesi Selatan', *Jurnal Antropologi Indonesia*, 1 (2000), 385–98
- Yudhistira, Bara, and Ani Fatmawati, 'Diversity of Indonesian Soto', *Journal of Ethnic Foods*, 7.1 (2020) <<https://doi.org/10.1186/s42779-020-00067-z>>



PENGARUH LINGKUNGAN TERHADAP KERUSAKAN SUMBERDAYA ARKEOLOGI DI KAWASAN BELLAE KABUPATEN PANGKEP, SULAWESI SELATAN

Dewi Susanti

(Staf Unit Pelestarian Cagar Budaya Maros- Pangkep)

Abstrak

Tulisan ini membahas tentang pengaruh lingkungan terhadap kerusakan sumberdaya arkeologi di Kawasan Bellae, Kabupaten Pangkep, Provinsi Sulawesi Selatan. Kondisi kerusakan lingkungan yang terjadi pada Kawasan Bellae masih dominan akibat dari pemanfaatan lahan dan lingkungan yang dilakukan oleh masyarakat setempat. Masyarakat merupakan salah satu *stakeholder* yang secara tidak sadar dapat menjadi agen rusak dan berubahnya kondisi lingkungan asli disekitar Kawasan Bellae. Tujuan yang ingin dicapai pada tulisan ini, yaitu diharapkan tulisan ini dapat menjadi langkah awal bagi masyarakat setempat untuk terlibat dan berperan aktif dalam menjaga kelestarian sumberdaya arkeologi yang ada di Kawasan Bellae.

Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah pengumpulan data yang meliputi studi pustaka, observasi, dan wawancara. Pada analisis dilakukan identifikasi faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya kerusakan lingkungan di Kawasan Bellae, baik faktor alam maupun faktor manusia. *Stakeholder* yang dimaksud dalam tulisan ini adalah individu/perorangan atau kelompok yang berkepentingan dengan pelestarian Kompleks Bellae, yang terkait secara langsung maupun tidak langsung.

Dari pengamatan data lapangan dan data pustaka yang telah dilakukan terhadap Kawasan Bellae, diketahui bahwa tingkat kerusakan lingkungan yang terjadi pada Kawasan Bellae disebabkan oleh faktor manusia. Faktor manusia yang terdiri dari berbagai aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat setempat seperti aktivitas pertanian dan peternakan. Kerusakan yang terjadi akibat aktivitas manusia ini menunjukkan belum adanya kepedulian masyarakat Bellae terhadap lingkungan beserta tinggalan sumberdaya arkeologi yang ada disekitar mereka. Selain itu, tingkat pemahaman masyarakat Bellae sangat minim, namun masyarakat Bellae memiliki keinginan untuk terlibat dalam upaya pelestarian yang dilakukan di Kawasan Bellae.

Kata kunci: Sumberdaya Arkeologi, Kawasan Bellae, Lingkungan, Masyarakat, dan Kerusakan

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Kawasan karst Maros-Pangkep dikenal dengan tipe karst menara (*tower karst*) yang khas. Secara administratif kawasan karst ini terletak di dua kabupaten yaitu Kabupaten Maros dan Kabupaten

Pangkajene dan Kepulauan (Pangkep), Sulawesi Selatan. Bentangan perbukitan karst yang memanjang dari selatan ke utara, pada dasarnya merupakan satu kesatuan kawasan karst, dan mengandung satu kesatuan budaya yang tidak terpisahkan oleh batas administrasi. Secara astronomis kawasan Maros-Pangkep terletak pada koordinat 04° 42' 49"–5° 06' 42" LS dan 119° 34' 17"–119° 55' 13" BT. Luas kawasan karst Maros-Pangkep secara keseluruhan adalah 43.750 ha (Ramli dkk, 2011). Selain itu, kawasan karst Maros-Pangkep sangat terkenal karena banyak menyimpan kekayaan budaya yang dapat dikategorikan sebagai budaya tingkat internasional. Kekayaan budaya tersebut berupa gua-gua prasejarah dengan berbagai jenis tinggalannya seperti lukisan, artefak batu, cangkang moluska, tulang, dan tembikar. Variasi data arkeologis yang ditemukan pada kawasan karst Maros-pangkep ini banyak menyumbangkan informasi tentang masa prasejarah. Hal ini terbukti dengan banyaknya penelitian yang telah dilakukan pada kawasan tersebut. Penelitian yang dilakukan pada kawasan ini tidak hanya dilakukan oleh peneliti dalam negeri, tetapi juga dilakukan oleh peneliti dari luar negeri. Penelitian yang dilakukan di kawasan ini tidak semata-mata hanya dilakukan oleh kalangan arkeolog tetapi ada beberapa bidang ilmu yang fokus melakukan penelitian pada kawasan ini. Bidang ilmu yang dimaksud seperti ilmu geologi, biologi, kehutanan, pertambangan, geografi, antropologi, dan beberapa ilmu lainnya.

Kawasan karst Maros-Pangkep sebelum Perang Dunia ke 2 mulai dikenal secara luas melalui publikasi yang dilakukan oleh Danes, seorang ahli Geografi. Melalui Kongres Internasional ke-11 pada tahun 1993, yang dilaksanakan di Beijing oleh *International Union of Speleology* dan para ilmuwan pemerhati karst serta gua dari ke 34 negara yang hadir secara aklamasi menyatakan bahwa kawasan Maros-Pangkep memiliki nilai penting bertaraf internasional. Nilai ilmiah yang dimiliki gua-gua di kawasan karst Maros-Pangkep juga sangat tinggi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti asal Prancis yang terdiri atas ahli biospeleologi, menyatakan bahwa aneka spesies binatang khas gua hanya ditemukan pada kawasan karst Maros-Pangkep dan tidak ditemukan di tempat lain (Ko, 2011: 1-2). Selain itu, kawasan karst Maros-

Pangkep juga memiliki aneka ragam flora. Sejak tahun 1999, kawasan karst Maros-Pangkep telah ditetapkan sebagai kawasan konservasi dan masuk dalam wilayah Taman Nasional Bantimurung-Bulusaraung dengan luas wilayah $\pm 3.879.771$ Ha.

Penelitian pada kawasan Maros-Pangkep khususnya untuk gua-gua prasejarah atau yang lebih dikenal oleh masyarakat setempat dengan sebutan *leang*, dimulai pada tahun 1902 oleh Sarasin bersaudara, yaitu Fritz dan Paul Sarasin. Kedua ilmuwan tersebut, menemukan sejumlah alat batu mikrolit di beberapa gua yang telah diteliti. Selain itu, ditemukan pula sekelompok suku terasing yang tinggal di hutan-hutan, dan sekitar kompleks gua, sehingga alat batu yang ditemukan diidentifikasi sebagai tinggalan kebudayaan suku tersebut, yang dikenal sebagai budaya Toala (Sumantri, 2004: 21-22).

Maxime Aubert dkk (Peneliti Universitas Griffith), pada tahun 2014 melakukan penelitian untuk penentuan umur atau kronologi lukisan dinding Gua Timpuseng, Gua Jarie, Gua Bulu Bettue, Gua Lompoa, Gua Barugayya satu dan dua, Gua Jing serta pada Gua Sampeang. Penelitian tersebut merupakan kerjasama antara Pusat Arkeologi Nasional Indonesia, Balai Arkeologi Makassar, Balai Pelestarian Cagar Budaya Makassar, Universitas Wollongong, dan Universitas Griffith Australia. Penelitian dengan metode *u-series dating* dengan mengambil *flowerstone* yang melekat pada gambar babi rusa, cap tangan, dan beberapa gambar geometris menunjukkan bahwa lukisan cap tangan paling tua di *Leang Sampeang* berusia 39.900 tahun yang lalu, sedangkan untuk jenis lukisan babi rusa di *Leang Timpuseng* berusia 35.400 tahun yang lalu (Aubert dkk, 2014).

Seiring dengan berkembangnya waktu, penelitian pada kawasan karst Maros-Pangkep mulai dilakukan baik oleh lembaga penelitian, lembaga pelestari maupun akademisi. Dari tahun ke tahun, banyak pihak yang berusaha mengungkap tentang data-data gua prasejarah yang ada di kawasan karst Maros-Pangkep. Hal ini mengingat banyaknya temuan arkeologis yang tersebar di gua-gua prasejarah Maros-Pangkep, dan gua tersebut sangat mudah dijangkau karena jaraknya dari Kota Makassar relatif dekat.

Dibandingkan dengan gua-gua di wilayah Maros, gua-gua di wilayah Pangkep belum banyak diteliti. Pembahasan dalam tulisan ini hanya difokuskan pada kawasan Pangkep, tepatnya di Kawasan Bellae. Gua-gua prasejarah ini secara administratif terletak di Kelurahan Biraeng, Kecamatan Minasate'ne, Kabupaten Pangkep. Kawasan Bellae merupakan sebuah areal yang cukup luas, meliputi dua perbukitan karst, lahan persawahan, dan pemukiman penduduk. Areal perbukitan di kompleks ini yaitu Bulu Matojeng di utara, dan Bulu Bellang di selatan, termasuk dalam kawasan Taman Nasional Bantimurung Bulusaraung dan berfungsi sebagai Hutan Lindung. Areal pertanian dan pemukiman secara geografis diapit oleh kedua perbukitan tersebut dan di bagian timur merupakan pertemuan kedua perbukitan tersebut.

Kawasan Gua Prasejarah Bellae merupakan salah satu kawasan yang penting dalam perspektif arkeologi dan bidang ilmu lainnya karena memiliki keunikan baik potensi arkeologi maupun potensi lingkungannya. Di Kawasan Gua Prasejarah Bellae tersebut terdapat 27 situs gua prasejarah yang tersebar di sepanjang lereng dan tebing bukit. Disamping itu, terdapat pula satu situs terbuka, yaitu Pelataran Je'netaesa. Gua-gua yang terdapat di Kawasan Gua Prasejarah Bellae memiliki jarak yang berdekatan, sehingga membentuk satu kawasan tersendiri. Selain itu, Kawasan Gua Prasejarah Bellae juga memiliki tinggalan arkeologis yang lengkap. Berbagai tinggalan arkeologis baik berupa artefak batu, sampah dapur, maupun lukisan dinding (*rock art*) masih banyak dijumpai. Temuan artefak batu seperti alat serpih dan bilah sebarannya hampir merata di semua gua yang ada di Kawasan Bellae, tetapi lancipan Maros (*Maros point*) hanya ditemukan di *Leang Bubbuka* dan *Leang Kajuara*, sedangkan mikrolit geometris hanya ditemukan di *Leang Kajuara* dan *Leang Cammingkana*. Lukisan dinding yang terdapat di Bellae berupa lukisan figuratif dan non-figuratif. Lukisan figuratif antara lain lukisan cap tangan yang berwarna merah dan gambar manusia yang berwarna hitam (Supriadi, 2008:5).

Hingga saat ini, nuansa masyarakat tradisional masih tergambar di dalam kawasan ini. Karakteristik masyarakat petani masih dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi ini masih

mendukung integrasi lingkungan alam karst dan kehidupan tradisional masyarakatnya. Hal tersebut dapat menjadi dukungan bagi sistem pengembangan Kawasan Cagar Budaya berwawasan pelestarian. Maka dari itu, diperlukan sebuah usaha untuk menjaga kelestariannya. Usaha yang dimaksud adalah pelibatan masyarakat dalam upaya menjaga kelestarian lingkungan agar tidak menimbulkan kerusakan terhadap sumberdaya Arkeologi yang ada di lingkungan mereka.

Mengingat bahwa kekayaan yang dimiliki kawasan ini perlu dijaga kelestariannya. Di sisi lain, Kawasan Bellae telah ditetapkan sebagai kawasan strategis nasional dan sebagai kawasan konservasi cagar alam. Berdasarkan hasil penelitian dan beberapa upaya pelestarian yang telah dilakukan, diharapkan kawasan ini akan tetap terjaga kelestariannya. Namun, kenyataannya sampai saat ini kondisi lingkungan dan gua-gua prasejarah yang ada di kawasan ini terus mengalami kerusakan dan sebagian makin mengkhawatirkan. Contoh, terjadinya kerusakan pada bagian lapisan batuan dinding gua, pertumbuhan mikroorganisme pada bagian dinding gua dan lukisan dinding gua, serta terjadinya kerusakan lingkungan berupa penebangan pohon-pohon di sekitar gua, perluasan lahan pertanian, dan pemukiman akibat pertumbuhan masyarakat yang semakin tinggi.

Kawasan Bellae memiliki kandungan nilai penting yang sangat tinggi, diantaranya yaitu nilai penting sejarah, nilai penting ilmu pengetahuan, nilai penting budaya yang sangat tinggi, hingga menjadikan kawasan ini sebagai kebanggaan bangsa, masyarakat, serta berpotensi menjadi kebanggaan dunia (*world heritage site*). Untuk tetap menjaga kelestarian tinggalan yang ada di kawasan ini maka harus seiring dengan pelestarian lingkungan disekitarnya. Mengingat bahwa lingkungan sangat besar pengaruhnya terhadap kondisi kerusakan yang terjadi pada sumberdaya arkeologi.

2. Gambaran Umum Kawasan Bellae

Kawasan Prasejarah Bellae merupakan kawasan perbukitan yang telah dihuni sejak masa prasejarah, sebarannya mengarah dari barat ke timur meliputi tiga buah kelurahan, yaitu Kelurahan Minasate'ne, Bontokio dan Biraeng. Kawasan ini berada pada

posisi astronomi 04°34'37" Lintang Selatan dan 119° 49'45" Bujur Timur. Kampung Prasejarah Bellae terletak ± 55 km dari Ibukota provinsi Sulawesi Selatan Makassar, atau 5 km dari Ibukota Kabupaten Pangkep, Pangkajene. Bentang alam Kawasan Bellae terdiri atas satuan morfologi karst yang terbentuk dari perbukitan kapur (*limestone*) dengan ketinggian antara 245 m sampai 342 m, dan satuan morfologi dataran yang terbentuk dari sediment alluvial. Satuan morfologi karst berada pada bagian Utara dan Selatan kawasan, sedang satuan morfologi dataran berada diantara kedua perbukitan, yang dimanfaatkan sebagai areal persawahan dan pemukiman yang dilengkapi dengan akses jalan yang sudah diaspal. Kawasan Bellae merupakan hasil pengangkatan pada kala tersier yang membentuk gugusan perbukitan gamping, yang ditandai dengan ditemukannya beberapa binatang laut, adanya pengikisan akibat dari gelombang laut dan rekahan. Tipe perbukitan adalah topografi karst khas daerah gamping, yang dicirikan dengan puncak bukit yang bulat melengkung tumpul, menara karst, stalaktit dan stalagmit, serta lembah yang sempit dan berinding terjal.

Kawasan Bellae merupakan sebuah kawasan pemukiman yang memiliki potensi sumberdaya budaya dan sumberdaya alam yang belum dimanfaatkan secara maksimal. Potensi sumberdaya budaya tersebut berupa artefak batu yang merupakan alat-alat kerja manusia prasejarah (potensi arkeologi), dan gugusan gua-gua prasejarah (tinggalan arkeologi), serta sumberdaya budaya lain seperti tradisi pembuatan alat dan perlengkapan rumah tangga (*home industri*),

upacara turun sawah, sifat kekeluargaan dan kegotongroyongan dan lain-lain. Sedangkan sumberdaya alam meliputi bahan tambang berupa batu gamping, mata air, rotan dan kayu.

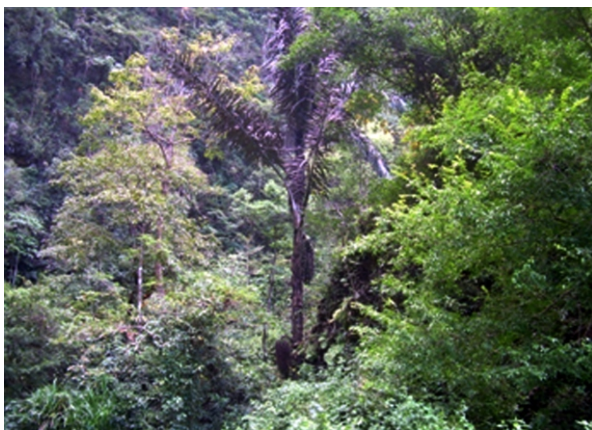
Hasil penelitian yang dilakukan oleh Achmad (2001) menunjukkan bahwa tingginya kandungan kalsium dan magnesium dari batuan kapur yang mendominasi areal karst yang ada di Kompleks Bellae, menyebabkan terbatasnya jenis-jenis tumbuhan yang dapat hidup pada ekosistem tersebut (Achmad, 2001). Meskipun demikian, Kawasan Karst Bellae memiliki nilai keanekaragaman hayati yang tinggi. Kawasan karst ini terlihat tertutup oleh vegetasi yang subur dan rimbun dan sepanjang kaki bukit ditumbuhi oleh pohon rumbia (lihat gambar 2.10b). Jenis flora lainnya yang terdapat pada kawasan ini antara lain: palem wanga (*Piqafetta filaris* dan *Arena* sp), bintangur (*Calophyllum* sp.), beringin (*Ficus* sp.), enau (*Arena pinnata*) (lihat gambar 2.11), nyato (*Palaquium obtusifolium*), Uru (*Elmerillia* sp), Bitti (*Vitex kopassus*) beberapa dari suku *Homalanthus*, *Lagerstroemia*, *Pterospermum*, *Kleinhovia*, *Villebrunea* dan beberapa flora endemik diantaranya kayu hitam Sulawesi (*Diospyros celebica*) dan kayu Sepang atau *Sappang* (*Caesalpina sappang*). Jenis kayu ini digunakan masyarakat setempat sebagai bahan campuran air minum (Alimuddin dkk, 2007: 13).

Kawasan Bellae merupakan kawasan yang memiliki sumber daya arkeologi yang terdiri atas gua-gua dan sebuah pelataran mata air. Berdasarkan data yang diperoleh dari Balai Pelestarian Cagar Budaya Makassar diketahui bahwa di kompleks gua



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

prasejarah Bellae terdapat 27 gua. Gua-gua yang dimaksud ialah Leang Tuka 1-5, Leang Lessang, Leang Bubuka, Leang Caddia, Leang Buto, Leang Tinggia, Leang Lompoa, Leang Kassi, Leang Kajuara, Leang Pattenung, Leang Jempang, Leang Tanarajae, Leang Sakapao 1 dan 2, Leang Bawie, Leang Buluribba, Leang Camingkana, Leang Carawali, Leang Bujung, Leang Ujung, Leang Sassang, Leang Batanglamara, dan Leang Sapiria (Alimuddin,dkk, 2007: 23).



Gambar 2. 8 : Enau (*Arenga pinnata*) jenis flora dilindungi
Dok. (a) Dewi Susanti 2015 dan (b) BPCB Makassar 2007)

3. Permasalahan

Kawasan Bellae memiliki luas kawasan hampir 10 km², kondisi ini memiliki pola tata ruang yang tumpang tindih antara kawasan cagar budaya dengan lahan milik penduduk, baik lahan pemukiman maupun pertanian. Akibat kondisi tersebut mengakibatkan sumberdaya arkeologi yang ada di Kawasan Bellae memiliki tingkat keterancaman yang cukup tinggi. Ancaman yang timbul tidak hanya dari faktor alam tetapi ancaman dari masyarakat setempat.

Seiring dengan berjalannya waktu dan semakin padatnya pertumbuhan penduduk di Kawasan Bellae, mengakibatkan terjadinya degradasi lingkungan yang menyebabkan tingkat kerusakan pada sumberdaya arkeologi yang ada di kawasan ini semakin tinggi. Penyebab munculnya masalah ini adalah adanya kepentingan antara masyarakat setempat akibat tekanan ekonomi dengan upaya penyelamatan situs oleh kelompok masyarakat ilmuwan. Sementara itu, pemerintah juga memiliki kepentingan terhadap berkembangnya potensi aset wisata di Kawasan Bellae.

4. Metode Penelitian

Pada penelitian ini dilakukan pengumpulan data dengan sebanyak-banyaknya yang terkait dengan kegiatan pemanfaatan dan kondisi lingkungan di sekitar Kawasan Bellae. Jenis pemanfaatan dan jenis-jenis kerusakan lingkungan serta peran *stakeholder*. *Stakeholder* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah individu/perorangan atau kelompok yang berkepentingan dengan pengelolaan dan pelestarian Kawasan Bellae, baik yang terkait secara langsung maupun yang tidak langsung.

a. Pengumpula data

Pengumpulan data penelitian dilakukan melalui tiga cara yaitu studi pustaka, observasi, dan wawancara. **Studi pustaka** yang dimaksudkan adalah penelusuran dan mendapatkan data serta informasi dari berbagai sumber baik berupa laporan, buku, makalah, tesis, skripsi, dan artikel-artikel baik dari sumber internet maupun sumber lainnya ada kaitannya dengan penelitian yang dilakukan. **Observasi** atau pengamatan dilakukan dengan

melakukan pengamatan pada Kawasan Bellae, dan mengumpulkan semua data yang berkaitan dengan keterancaman Kawasan dan Gua-guanya. Pengamatan baik berupa aktivitas penduduk, pengunjung, kondisi gua dan lingkungannya. **Wawancara** dilaksanakan untuk mendapatkan data yang belum terhimpun dalam pengamatan. Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini, cenderung tidak formal, bersifat mendalam, dan dapat dikembangkan oleh peneliti sendiri. Wawancara ini dilakukan terhadap masyarakat yang bermukim di sekitar Kawasan Bellae, pengunjung, dan instansi yang memiliki keterkaitan dan hubungan dengan lokasi dan masalah penelitian.

b. Analisis Data

Analisis data meliputi analisis faktor-faktor penyebab kerusakan dan kepentingan *stakeholder*. Pada analisis dilakukan identifikasi faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya kerusakan lingkungan di Kawasan Bellae, baik faktor alam maupun faktor manusia. *Stakeholder* yang dimaksud dalam tulisan ini adalah individu/perorangan atau kelompok yang berkepentingan dengan pelestarian Kompleks Bellae, yang terkait secara langsung maupun tidak langsung.

B. Pembahasan

Masyarakat yang bermukim di sekitar Kawasan Bellae merupakan Suku Makassar. Dalam hubungan sosial keseharian, pada umumnya mereka menggunakan bahasa Makassar untuk berkomunikasi, selain bahasa Indonesia. Sistem kekerabatan yang berlaku di kalangan masyarakat Bellae tidak berbeda dengan daerah-daerah Makassar lainnya. Kekerabatan bagi mereka adalah hubungan di antara dua atau lebih individu yang terjalin secara intim sehingga membentuk suatu kelompok sosial primer, dan anggotanya mengidentifikasi diri dalam bentuk "kekamian". Pertalian kerabat terjadi melalui keturunan dan perkawinan. Dalam masyarakat Bellae, kerabat disebut dengan istilah *sibija* (Natsir, 2011: 26).

Melihat kondisi lingkungan yang terjadi disekitar Kawasan Bellae yang semakin meningkat baik dari segi pemanfaatan lahan sebagai lahan pertanian ataupun pemukiman yang semakin tinggi, ini bisa

kita lihat dengan tingkat pendidikan dan kebutuhan masyarakat setempat. Berdasarkan data yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik (BPS) Kabupaten Pangkep dan data dari Kelurahan, diketahui bahwa tingkat pendidikan masyarakat yang bermukim di sekitar Kawasan Bellae sebagian besar hanya tamat sekolah dasar (SD), dengan mata pencaharian umumnya adalah petani. Masyarakat Bellae yang memiliki pendidikan SMP dan SMU hanya sedikit sedangkan masyarakat yang memiliki pendidikan tinggi dapat dihitung jari atau tergolong sangat sedikit. Tingkat pendidikan masyarakat ini sangat berdampak pada keberadaan sumberdaya arkeologi yang ada di Kawasan tersebut. Pengetahuan masyarakat terhadap sumberdaya arkeologi hanya pada keberadaan gua dan lukisan yang ada dalam gua, sehingga beberapa aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat tanpa disadari dapat menyebabkan terjadinya kerusakan baik pada gua maupun lingkungan sekitar gua itu sendiri.

Pola penggunaan lahan suatu wilayah menunjukkan wujud fisik dari pola kegiatan sosial ekonomi masyarakat di daerah yang bersangkutan. Secara umum pola penggunaan lahan di wilayah ini di dominasi oleh sektor pertanian. Mata pencaharian utama masyarakat adalah petani, namun ada pula yang beternak, berdagang, karyawan, buruh tambang dan Pegawai Negeri Sipil namun jumlahnya sangat kecil. Tingkat pendidikan mereka masih rendah, sehingga pola pikir masyarakat masih bersifat konservatif dan cenderung menutup diri terhadap perubahan-perubahan yang ada. Data kependudukan menunjukkan adanya kecenderungan penambahan penduduk yang relatif besar. Kecenderungan ini perlu diantisipasi sejak dini, karena pertambahan penduduk akan mengakibatkan kebutuhan lahan juga semakin meningkat. Akibatnya, lahan-lahan dengan pepohonan yang cukup lebat, sangat mungkin akan dibuka dan digarap oleh masyarakat untuk dijadikan lahan pertanian. Hal tersebut tentu merupakan ancaman terhadap lingkungan gua.

Kondisi perekonomian masyarakat di Kawasan Bellae terlihat dari sistem mata pencaharian mereka. Pada umumnya, mereka mengolah potensi sumberdaya alam yang tersedia seperti pertanian sawah yang merupakan mata pencaharian utama penduduk. Sawah-sawah mereka yang banyak

tersebar di luar kelompok pemukiman, dapat dipanen dua kali setahun karena tersedianya irigasi sekunder di sekitar lintasan kaki bukit. Di samping mata pencaharian utama sebagai petani sawah, mereka juga mengembangkan peternakan berskala rumah. Jenis-jenis ternak yang banyak dipelihara masyarakat adalah sapi, kerbau, unggas (ayam dan itik), serta kuda yang masih dimanfaatkan sebagai alat penarik dokar dalam bidang transportasi. Selain itu, masyarakat Bellae juga sedang mengembangkan usaha pembibitan benih-benih ikan koi dan beberapa tempat terapi ikan. Untuk lebih jelas mengenai bentuk pemanfaatan lahan yang dilakukan oleh masyarakat di sekitar Kawasan Bellae maka akan diurai sebagai berikut;

1. Pemukiman

Daerah pemukiman di Kawasan Bellae meliputi beberapa kampung dan dusun yang menyebar di pusat-pusat komunitas. Pola pemukiman dan perkampungan masyarakat sudah tertata baik, walaupun terjadi pengelompokan berdasarkan etnis. Rumah-rumah dibangun di atas konstruksi kayu dengan gaya arsitektur rumah panggung terletak dan mengarah ke jalan beraspal (lihat gambar).



Kondisi pemukiman di kawasan Bellae
(dok, Dewi Susanti, 2015)

2. Kebun Campuran

Pemanfaatan lahan yang dimaksud dengan kebun campuran biasanya adalah lahan yang ada dipekarangan rumah atau tidak jauh dari lokasi pemukiman warga. Jenis tanaman yang ditanam pada lokasi ini biasanya hanya berupa sayuran yang menjadi kebutuhan hidup sehari-hari.

3. Persawahan

Kawasan yang digunakan sebagai lahan persawahan oleh masyarakat Bellae banyak tersebar di luar areal pemukiman namun ada juga disekitar pemukiman warga. Daerah pertanian di Kawasan Bellae mendapat sistem pengairan yang teratur dari sumber-sumber air yang berasal dari perbukitan karst.



Aktivitas Menanam Padi pada Masyarakat Bellae
(dok, Dewi Susanti, 2015)

4. Penebangan Pohon

Kegiatan penebangan pohon di sekitar Kawasan Bellae sudah terjadi sejak beberapa tahun yang lalu sehingga mengakibatkan terjadinya penguapan, peningkatan kadar CO₂ dalam tanah, peningkatan permeabilitas tanah permukaan (*topsoil*), dan menurunnya permeabilitas subsoil. Selain itu, akibat lain yang dapat ditimbulkan yaitu tingkat erosi permukaan yang semakin tinggi, sehingga mengakibatkan hilangnya lapisan tanah. Pembusukan akar-akar pohon yang terjadi telah mengakibatkan berkurangnya fungsi tanah sebagai pengikat untuk menjaga kestabilan tanah (Wiryono, 2013:112-115).

Kegiatan penebangan pohon masih dapat ditemukan disekitar lingkungan gua dan sekitar pemukiman penduduk. Pada umumnya aktivitas ini dilakukan oleh masyarakat dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan hidup seperti bahan pembuatan rumah, sebagai kayu bakar, dan penyiapan lahan peternakan. Kegiatan ini perlu diwaspadai dan dikontrol mengingat waktu yang diperlukan untuk pertumbuhan suatu pohon pada ekosistem ini sangat lama. Aktivitas masyarakat ini lama-kelamaan akan memberikan dampak negatif terhadap lingkungan dan tinggalan sumberdaya arkeologi. Aktivitas ini akan menyebabkan terjadinya kerusakan gua-gua prasejarah karena menyebabkan kondisi lingkungan di sekitar gua semakin terbuka dan akan mengakibatkan tingkat penyinaran matahari akan semakin lama masuk ke dalam gua dan tingkat kelembaban pada saat musim hujan juga akan semakin tinggi.



Aktivitas penebangan kayu yang dilakukan oleh masyarakat di sekitar sumberdaya arkeologi (dok, BPCB Sul-sel, 2007)



kondisi lingkungan di sekitar Leang Kassi yang dimanfaatkan jadi lahan peternakan (dok, Dewi Susanti, 2015)

5. Peternakan

Aktivitas masyarakat selain bertani adalah beternak, ada beberapa jenis ternak yang dilakukan oleh masyarakat Bellae yaitu beternak sapi, ayam, bebek, ikan koi, dan ikan yang dimanfaatkan untuk terapi. Lahan –lahan yang dimanfaatkan untuk usaha ternak ini sebagian ada di sekitar halaman pemukiman penduduk, ada yang dikolom rumah,

dan ada yang di sekitar lingkungan gua. Pada umumnya peternakan yang dibuat disekitar lingkungan gua memiliki skala yang besar dan masyarakat sebelum membuat lahan peternakan biasanya mereka melakukan penebangan pohon pada lahan yang akan dijadikan sebagai areal peternakan. Hal ini, dapat kita lihat disekitar lingkungan Leang Kassi dimana masyarakat membuat areal peternakan bebek yang berskala besar.



Usaha peternakan masyarakat yang ada di Kawasan Bellae

6. Kebakaran

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari masyarakat, juru pelihara dan mahasiswa Arkeologi Universitas Hasanuddin, diketahui bahwa pada tanggal 2 Oktober 2015 di Kawasan Bellae telah terjadi kebakaran (lihat gambar). Kebakaran tersebut terjadi karena hubungan arus pendek listrik yang terjadi di sekitar *Leang* Lompoa (lihat gambar). Kebakaran ini berlangsung sampai beberapa hari dan menghanguskan sekitar 10 areal situs. Kendala yang dihadapi oleh masyarakat dan pemerintah dalam mengatasi masalah kebakaran tersebut, yaitu

kebakaran terjadi pada musim kemarau dan disertai dengan angin kencang, sehingga memicu perluasan lahan kebakaran tersebut (lihat gambar). Kebakaran yang terjadi pada kompleks Gua prasejarah Bellae ini memberikan dampak negatif terhadap tinggalan arkeologis yang ada di wilayah tersebut. Kejadian kebakaran tersebut, mempercepat terjadinya laju kerusakan pada lukisan dinding gua, karena kondisi lingkungan gua semakin terbuka. Kebakaran hutan ini terjadi di sekitar lingkungan gua Tuka 1 sampai pada Tuka 5, Lompoa, Kajuara, dan Kassi



Kebakaran pada Lingkungan Gua Prasejarah
a) Gugusan *Bulu Matojeng*
b) Kondisi kebakaran yang terjadi pada bagian dinding Gua Lompoa (dok. Khairil Akram, 2015)



Kebakaran pada Lingkungan Gua Prasejarah

- c) Kebakaran dan kabut asap yang terjadi di sepanjang gugusan *Bulu Matojeng*
d) Kondisi lingkungan Leang Lompoa pasca kebakaran (dok. Khairil Akram, 2015)

Secara umum lingkungan vegetasi di Kawasan Bellae dapat digolongkan dalam empat jenis, yang meliputi jenis vegetasi yang tumbuh pada pegunungan karst, vegetasi tumbuhan dataran rendah, vegetasi tumbuhan rawa (air tawar) dan vegetasi tumbuhan pantai dan rawa (air laut). Vegetasi tumbuhan pegunungan karst dicirikan oleh jenis tumbuhan Beringin, Merana, Mengkudu serta tanaman jenis Paku-pakuan. Sedangkan jenis tumbuhan vegetasi dataran rendah dicirikan oleh tumbuhan semak belukar dengan berbagai jenis tumbuhan yang ada di dalamnya seperti : Bitti, Katonde, Sappang (lokal).

Kondisi kerusakan lingkungan ditandai dengan hilangnya vegetasi tumbuhan seperti yang telah disebutkan di atas. Penebangan tumbuhan

endemik seperti Bitti, Katonde dan Sappang berlangsung hingga sekarang. Demikian pula halnya dengan tumbuhan rawa air laut/payau seperti Rumbia, pemanfaatan daun Rumbia tanpa diiringi peremajaan menyebabkan vegetasi tanaman rumbia pada beberapa tempat semakin berkurang. Padahal tumbuhan-tumbuhan tersebut di atas sangat diperlukan dalam rangka mengatur suhu, kelembaban udara dan sinar matahari yang masuk ke dalam mulut gua.

C. Upaya Pelestarian

Tingkat pendidikan masyarakat yang masih relatif cukup rendah mengakibatkan masyarakat kurang memahami dan memperdulikan isu-isu mengenai

konservasi lingkungan dan pelestarian sumberdaya arkeologi, sehingga penyalahgunaan fungsi lahan atau lingkungan disekitar Cagar Budaya masih sering terjadi. Hal ini, bisa kita temukan sesuai dengan hasil penjelasan di atas mengenai pemanfaatan lingkungan yang tidak sesuai dengan kaidah pelestarian sehingga mengakibatkan tingkat kerusakan pada sumberdaya arkeologi yang ada di sekitar kawasan tersebut semakin tinggi tingkat kerusakannya. Kondisi kerusakan sumberdaya arkeologi terutama pada bagian lukisan dinding gua sudah sangat mengkhawatirkan kelestariannya karena proses pelapukan dan pengelupasan kulit batuan terus berlanjut. Lukisan pada dinding gua prasejarah Kawasan Bellae umumnya mengalami kerusakan yang sama, selain terjadi pengelupasan juga terjadi retakan mikro dan makro. Di samping itu di beberapa tempat warna lukisan memudar terutama lukisan yang terletak di bagian dinding depan mulut gua. Beberapa upaya yang bisa dilakukan untuk tetap menjaga kelestarian sumberdaya arkeologi dan kelestarian lingkungan yang ada di Kawasan Bellae adalah;

1. Partisipasi Masyarakat

Partisipasi masyarakat belum terlihat nyata dalam pengelolaan Kawasan Bellae secara keseluruhan sehingga apresiasi masyarakat terhadap sumberdaya arkeologi masih cukup rendah. Penyalahgunaan lingkungan di sekitar gua-gua prasejarah yang dijadikan sebagai lahan pertanian dan lahan peternakan menyebabkan dampak yang negatif terhadap lingkungan Cagar Budaya yang ada di Kawasan Bellae. Satu hal yang perlu mendapat perhatian bahwa keberadaan gua prasejarah di Kawasan Bellae ini perlu disosialisasikan secara lebih persuasif pada masyarakat sekitar situs.

2. Perilaku Ramah Lingkungan

Untuk tetap menjaga kelestarian lingkungan di Kawasan Bellae, maka sebaiknya dari sekarang dilakukan pembiasaan perilaku yang ramah lingkungan. Sebaiknya sejak sekarang masyarakat Bellae sudah mulai membuat organisasi dalam rangka menjaga kelestarian lingkungan dan Cagar Budaya yang ada di Kawasan Bellae. Dari organisasi bisa dimanfaatkan sebagai media untuk meningkatkan ekonomi masyarakat Bellae,

mengingat bahwa selama ini masyarakat Bellae lebih mengutamakan persoalan ekonomi daripada masalah kelestarian lingkungan dan sumberdaya arkeologi yang ada di sekitar mereka.

Ini akan sangat mudah disosialisasikan dan dilakukan ketika telah terbentuk sebuah organisasi dan bidang-bidang usaha yang diprioritaskan untuk masyarakat. Mengingat bahwa selama ini, masyarakat Bellae lebih mengutamakan persoalan ekonomi dan masyarakat Bellae juga kurang mendapat perhatian dari Pemerintah, sementara di sisi lain Kompleks Gua Prasejarah Bellae cukup memiliki kekayaan budaya dan alam. Pembiasaan perilaku ramah lingkungan ini akan dilakukan dalam bentuk membuat organisasi yang dikelola oleh masyarakat.

Kebakaran hutan yang terjadi di Kompleks Gua Prasejarah Bellae, karena kecerobohan manusia. Oleh karena itu, perlu dilakukan simulasi penanganan kebakaran yang diberikan kepada juru pelihara dan masyarakat setempat. Untuk itu BPCB Makassar, dan TN. BABUL bekerjasama melakukan simulasi penanganan kebakaran hutan yang melibatkan Dinas Kehutanan Kab. Pangkep, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kab. Pangkep, Pencinta Alam, Mahasiswa Arkeologi dan masyarakat setempat. Dengan adanya kegiatan simulasi ini maka akan lebih mudah untuk melakukan sosialisasi pengendalian kebakaran hutan. Terkait kebakaran hutan dan lahan, hal itu tidak terbatas pada memadamkan api, namun masyarakat harus paham sebelum bencana kebakaran itu terjadi. Kegiatan simulasi ini, merupakan salah satu bagian dari sosialisasi pengendalian lingkungan. Dengan adanya kegiatan ini diharapkan agar terbentuk kelompok masyarakat peduli bencana dan akan bermanfaat bagi masyarakat itu sendiri, sehingga apabila sewaktu-waktu terjadi kebakaran masyarakat telah siap melaksanakan pemadaman awal dengan dahan pohon, kemudian dengan air di sekitar lokasi pemadaman, dan mencari sisa titik api agar kebakaran tidak terulang.

3. Pelibatan Masyarakat

Untuk tetap menjaga kelestarian lingkungan di Kawasan Bellae maka hal utama yang mesti dilakukan adalah melibatkan masyarakat setempat.

Mengingat bahwa penanganan masalah kerusakan baik lingkungan ataupun pada sumberdaya arkeologi tidak akan mencapai hasil yang maksimal, apabila tidak melibatkan masyarakat setempat. Pelibatan masyarakat dalam bentuk upaya menjaga kelestarian lingkungan akan membuat masyarakat menjadi lebih berdaya baik secara politik maupun secara ekonomi. Dengan upaya pelibatan masyarakat, maka masyarakat Bellae menjadi lebih berdaya, sehingga memiliki kekuatan dan kekuasaan untuk melestarikan lingkungan dan sumberdaya arkeologi yang ada di Kawasan Bellae dan di lingkungan sekitar mereka. Selain itu, masyarakat Bellae juga merasa memiliki wewenang untuk mengambil keputusan, serta dapat memberikan akses kepada masyarakat untuk mencari nafkah. Untuk mendukung keberhasilan upaya pelibatan masyarakat dalam menjaga kelestarian lingkungan dan tinggalan sumberdaya arkeologi yang ada di Kawasan Bellae, diperlukan sumberdaya manusia yang memiliki kemampuan dan keahlian. Maka dari itu, masyarakat diberikan berbagai pelatihan untuk meningkatkan pengetahuan dan keberdayaan masyarakat. Contoh pelatihan yang dilakukan adalah manajemen organisasi, pembuatan souvenir, pengolahan makanan tradisional dan pengemasannya, dan yang paling utama adalah membangun masyarakat yang sadar lingkungan sehingga pengetahuan masyarakat tentang penyebab terjadinya kerusakan dan jenis-jenis kerusakan lingkungan dan tinggalan sumberdaya arkeologi sudah dipahami dan diketahui, sehingga dengan melihat kondisi kerusakan yang terjadi masyarakat sudah mengetahui bagaimana upaya yang dapat dilakukan dalam mengatasi permasalahan yang sedang terjadi.

Untuk mewujudkan partisipasi masyarakat dalam penanganan kerusakan lingkungan yang terjadi di Kawasan Bellae, maka perlu dilakukan pendekatan pengembangan masyarakat. Keberhasilan kegiatan pengembangan suatu wilayah sangat tergantung pada dukungan komunitas di sekitarnya, dimana karakter masyarakat secara fisik sosial budaya merupakan sumberdaya utama. Maka pelestarian lingkungan fisik ini perlu memandang masyarakat lokal sebagai sumberdaya yang dinamis yaitu sebagai subjek dan bukan sekedar objek. Pendekatan ini perlu ditempuh karena masyarakat Bellae adalah orang-orang yang paling tahu kondisi

sosial budaya setempat. Setiap kegiatan yang dilakukan harus memperhitungkan keinginan masyarakat di sekitar wilayah tersebut. Oleh karena itu, setiap langkah keputusan perencanaan harus mencerminkan masyarakat lokal yang secara aktif ikut terlibat di dalamnya. Dengan melibatkan masyarakat dari awal maka akan lebih menjamin kesesuaian program pengembangan dengan aspirasi masyarakat setempat, kesesuaian dengan kapasitas yang ada, serta menjamin adanya komitmen masyarakat karena adanya rasa memiliki yang kuat. Konsep pendekatan ini secara jangka panjang akan meningkatkan kontinuitas yang tinggi. Dalam melakukan pengembangan masyarakat setempat, ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan yaitu memajukan tingkat hidup masyarakat sekaligus melestarikan identitas budaya dan tradisi lokal, meningkatkan tingkat pendapatan secara ekonomis sekaligus mendistribusikan merata pada masyarakat lokal, berorientasi pada pengembangan usaha berskala kecil dan menengah dengan daya serap tenaga besar dan berorientasi pada teknologi tepat guna, mengembangkan semangat kompetisi sekaligus kooperatif, dan memanfaatkan pariwisata seoptimal mungkin sebagai agen penyumbang tradisi budaya dengan dampak seminimal mungkin.

Merujuk dari penjelasan di atas mengenai pelibatan masyarakat yang dilakukan di Kawasan Bellae akan memberikan manfaat secara sosial ekonomi secara adil. Manfaat ekonomi yang diperoleh dari kegiatan ini baik secara langsung maupun tidak langsung akan dinikmati oleh masyarakat Bellae. Berdasarkan hasil analisis dan pengamatan di lapangan, diketahui bahwa upaya pelestarian lingkungan di Kawasan Bellae dapat memberikan manfaat jika sistem penanganannya dapat dilaksanakan secara kolaboratif. Dalam konteks Cagar Budaya, pelestarian dimaknai sebagai upaya pengelolaan sumber daya budaya yang menjamin pemanfaatannya secara bijaksana serta menjamin kesinambungan persediaannya dengan tetap memelihara dan meningkatkan kualitas nilai dan keanekaragamannya. Pada hakikatnya pelestarian Cagar Budaya merupakan kegiatan berkesinambungan (*sustainable activity*) yang dilakukan secara terus menerus dengan perencanaan yang matang dan sistematis, sehingga pemanfaatannya dapat dirasakan oleh seluruh

lapisan masyarakat yang merupakan pemilik sah Cagar Budaya.

Pelestarian lingkungan tidak hanya terkait dengan lingkungan semata saja, tetapi juga meliputi aspek-aspek lain baik yang terkait langsung maupun tidak langsung. Berdasarkan pada kenyataan bahwa lingkungan sumberdaya arkeologi tidaklah berdiri sendiri. Dalam kajian arkeologis, jelas terlihat bahwa setiap sumberdaya arkeologi terikat dengan konteksnya baik, lingkungan maupun budaya secara umum. Oleh karena itu, pelestarian Cagar Budaya harus mencakup pelestarian konteks Cagar Budaya itu sendiri termasuk lingkungan. Secara global, gagasan ini pun telah diterapkan oleh sebagian besar negara, bahkan UNESCO dalam hal ini merumuskannya dalam konsep *Natural Heritage Landscape*, dimana sumberdaya arkeologi merupakan satu kesatuan dengan bentang alam dan bentang budaya. Hal ini berarti, pelestarian sumberdaya arkeologi tidak dapat lagi dilepaskan dari pelestarian lingkungan atau alam.

Pelestarian merupakan upaya agar suatu karya budaya baik yang berupa gagasan, tindakan atau perilaku, maupun budaya bendawi tetap berada dalam sistem budaya yang masih berlaku. Seringkali, karya budaya yang hendak dilestarikan pernah terbuang atau ditinggalkan, tetapi kemudian ditemukan kembali. Selanjutnya, karena nilai-nilai karya budaya itu dianggap penting maka karya budaya itu dimasukkan kembali dalam sistem budaya yang berlaku saat ini dengan tujuan untuk membangkitkan semangat dan kebanggaan masyarakat masa kini, atau juga sebagai tujuan wisata. Dengan demikian, pelestarian pada dasarnya tidak bersifat statis, tetapi dinamis. Implikasi dari kegiatan pelestarian yang sifatnya dinamis ini adalah adanya peluang perubahan, dan hal inilah yang harus terkendali. Pelestarian yang terkendali menjadi syarat mutlak agar nilai-nilai yang terkandung di dalam Cagar Budaya itu tetap lestari dan kegiatan pelestarian Cagar Budaya dapat berjalan searah dan bahkan dapat saling mendukung dengan kegiatan pembangunan. Situasi sinergis ini akan terjadi apabila perencanaan pelestarian dan pengembangan di area yang mengandung Cagar Budaya dapat dilakukan secara terpadu dan terkoordinasikan. Bahkan, pembangunan dan pengembangan area dapat

menjadi faktor pendukung penyajian dan pelestarian nilai-nilai penting dari Cagar Budaya yang ada di sekitarnya.

4. Penutup

Kawasan Bellae berdasarkan hasil dari data pustaka dan pengamatan di lapangan, diketahui bahwa kondisi sumberdaya arkeologi dan lingkungannya, saat ini telah mengalami tingkat kerusakan yang cukup tinggi, sehingga perlu dilakukan upaya penanganan kerusakan baik kerusakan pada sumberdaya arkeologi atau pada lingkungannya. Kerusakan lingkungan yang terjadi di Kawasan Bellae sebenarnya disebabkan oleh aktivitas manusia yang tidak terkendali dengan baik dan tidak adanya pemahaman masyarakat mengenai metode pemanfaatan lingkungan dengan baik. Melihat kondisi kerusakan lingkungan di Kawasan Bellae yang semakin tinggi, maka perlu dilakukan upaya pelestarian terhadap lingkungan. Pelestarian yang dilakukan pada Kawasan Bellae ini tidak hanya difokuskan pada kondisi lingkungan semata, tetapi pelestarian yang melibatkan masyarakat khususnya masyarakat yang tinggal di sekitar Kawasan Bellae. Upaya pelestarian dengan pelibatan masyarakat merupakan salah satu metode yang bisa secara mudah dan cepat untuk penanganan kerusakan lingkungan yang terjadi saat ini. Mengingat bahwa masyarakat adalah pelaku utama sekaligus pemilik dari lingkungan sekitar Kawasan Bellae.

Hasil dari tulisan ini merupakan konsep dasar mengenai pelestarian dan rekomendasi agar upaya pelestarian lingkungan dalam menjaga kelestarian sumberdaya arkeologi di Kawasan Bellae bisa dilakukan dengan melibatkan masyarakat. Konsep yang dihasilkan dalam penulisan ini tidak menutup kemungkinan suatu saat akan dievaluasi atau mengalami perubahan, sesuai dengan kebutuhan *stakeholder*. Namun hal yang perlu diperhatikan adalah apabila terjadi perubahan konsep harus tetap mengutamakan kepentingan masyarakat sekitar Kawasan Bellae dan tetap melibatkan masyarakat dalam mengambil keputusan.

DAFTAR PUSTAKA

Arsip, Sumber resmi tercetak, dan sumber internet

- Anonim. 1999. *Keputusan Menteri Pertambangan dan Energi Nomor 1518 K/20/MPE/1999 tentang Pengelolaan Kawasan Karst*, Jakarta.
- Anonim. 2004. *Keputusan Menteri Kehutanan Nomor 398/Menhut-II/2004 tentang Perubahan Fungsi Kawasan Hutan pada Kelompok Hutan Bantimurung-Bulusaraung*. Jakarta.
- Anonim. 2007. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 1997 tentang Pengelolaan Lingkungan Hidup*, Makassar: Badan Pengendalian Dampak Lingkungan Wilayah III Ujungpandang.
- Undang Undang Nomor 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya

Buku, makalah, dan tulisan ilmiah

- Anonim. 2009. Taman Nasional Bantimurung. Rencana Pengelolaan Jangka Panjang Taman Nasional Bantimurung Bulusaraung. Maros: Balai Taman Nasional Bantimurung Maros.
- Abd., San Afri Awang, Ris Hadi Purwanto dan Erny. Manusia dan Lingkungan, Vol. 20, No.1, Maret. 2013: 11-21. Analisis Stakeholder Pengelolaan Taman Nasional Bantimurung Bulusaraung, Provinsi Sulawesi Selatan (*Stakeholder Analysis of Bantimurung Bulusaraung National Park Management, South Sulawesi Selatan Province*).
- Alimuddin, dkk. 2007. Laporan Pemintakatan (Zoning) Kompleks Situs Gua Prasejarah Belae, Kabupaten Pangkep. Makassar: Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala Makassar.
- Atmosudiro, Sumijati. 2012. Konsep Pelestarian Cagar Budaya. Makalah disampaikan dalam Pembinaan Teknis Pelestarian Cagar Budaya. Medan 2 sampai 8 Juli 2012.
- Emilia, Fransisca. 2013. Pengelolaan Sumberdaya Alam Berbasis Masyarakat dalam Upaya Konservasi Daerah Aliran Sungai (Studi Kasus Desa Keseneng, Kecamatan Sumowono Kabupaten Semarang). *Tesis*. Semarang: Program Magister Ilmu Lingkungan Universitas Diponegoro.
- Gunawan Suratmo, 1991, *Analisis Mengenai Dampak Lingkungan*, Gadjah Mada University Press.
- Soemarwoto, Otto., 1997. *Ekologi, Lingkungan Hidup dan Pembangunan*, Edisi Revisi, Jakarta, Djambatan.
- Sumantri, Iwan. 2004. "Penerapan Kajian Pola Pemukiman Gua Prasejarah di Sulawesi Selatan: Studi Kasus Biraeng". Dalam Iwan Sumantri (ed). *Kepingan Mozaik Sejarah Budaya Sulawesi Selatan*. Makassar: Innawa.
- Susanti, Dewi. Borobudur, Vol. 6 No. 6, Oktober 2012: 26-34. Potensi Ancaman Kelestarian Gua-Gua Prasejarah Kawasan Pangkep.
- Wiryono. 2013. Pengantar Ilmu Lingkungan. Bengkulu: Bekerjasama dengan badan penerbitan Fakultas Pertanian Universitas Bengkulu.



EKSPLORASI DAN SURVEY PENYELAMATAN GUA-GUA PRASEJARAH DI KAWASAN CAGAR BUDAYA KARST MAROS-PANGKEP

Anggi Purnamasari

Kawasan Karst Maros-Pangkep

Kawasan Karst Maros-Pangkep saat ini terkenal dengan gua-gua yang memiliki gambar prasejarah tertua di dunia. Namun, tidak hanya menyimpan gambar prasejarah, gugusan karst yang membentang di Kabupaten Maros dan Kabupaten Pangkep ini menyimpan tinggalan lain yang mampu menceritakan peradaban di masa lalu.

Kawasan ini terletak di pesisir barat Sulawesi Selatan, tepatnya di 2 kabupaten sebelah utara Kota Makassar. Gugusan perbukitan karst seluas ± 60.000

ha ini diketahui mengandung Cagar Budaya sejak jaman Kolonial Belanda, khususnya heekeren (1936, 1937, 1946-50), C.J.H. Franssen (1948,50), C.H.M. Palm (1950), Expedisi Indonesia-Australia Lead By D.J. Mulvaney dan R.P. Soejono (Basuki, Teguh Ashmar: Puslit Arkenas) (1969), I.C. Glover (1975), Puslit Arkenas (1977, 1985, 1989. 1991), LPPN (1977,1978, 1979, 1980), Suaka Peninggalan Sejarah dan Purbakala (SPSP) Sulsel dan Jurusan Sejarah dan Arkeologi Unhas (1984), dan ratusan penelitian mandiri, baik karya ilmiah mahasiswa maupun penelitian lainnya, serta laporan masyarakat.



Foto 1. Kawasan Rammang-Rammang

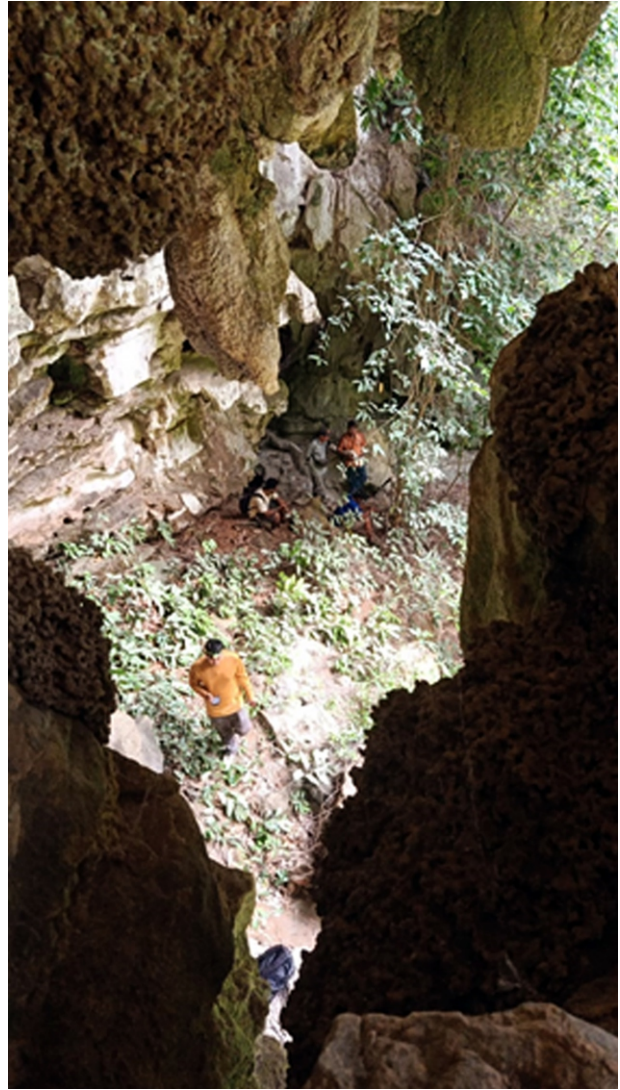


Foto 2. Tim Eksplorasi dan Survey Penyelamatan



Foto 3. Kawasan Karst Maros-Pangkep yang menjadi lokasi tambang

Banyak tinggalan arkeologis dari gua-gua di gugusan Karst Maros-Pangkep belum tersingkap. Sedangkan di satu sisi maraknya eksplorasi dan eksploitasi sumber daya alam yang tidak terkendali dapat mengancam kelestarian gua-gua prasejarah tersebut. Berangkat dari kekhawatiran tersebut, Balai Pelestarian Cagar Budaya Provinsi Sulawesi Selatan (BPCB Prov. Sul-Sel) bersama dengan Komunitas Pecinta Karst Maros Pangkep melaksanakan kegiatan Eksplorasi dan Survey Penyelamatan Gua-Gua Prasejarah Kawasan Karst Maros Pangkep.

Kegiatan ini dapat dikatakan sebagai upaya penyelamatan objek yang diduga Cagar Budaya dengan mengumpulkan data berupa rekaman, baik secara verbal maupun piktorial. Hal ini dilakukan karena adanya kekhawatiran terjadinya kerusakan yang dapat menyebabkan hilangnya Cagar Budaya atau objek yang diduga Cagar Budaya yang belum diinventarisasi.

Eksplorasi gua-gua prasejarah

Eksplorasi menurut KBBI merupakan penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak (tentang keadaan), terutama sumber-sumber alam yang terdapat di tempat itu; penyelidikan; penjajakan. Kawasan Karst Maros Pangkep menjadi salah satu tempat yang digemari oleh peneliti untuk dieksplorasi.

Hasil temuan dari penelitian-penelitian hingga tahun 2015 kemudian dikumpulkan dan dijadikan database oleh SPSP Sul-Sel (saat ini bernama BPCB Prov. Sul-Sel), sejumlah 194 gua prasejarah. Kemudian, setelah dilakukan survey pada tahun 2016. Hasil dari survey tersebut mengidentifikasi 57 gua prasejarah. Dengan demikian, jumlah gua prasejarah menjadi 251 gua

Selanjutnya pada tahun 2017, BPCB Prov. Sul-Sel mendapatkan laporan dari Tim Penelitian Kerjasama Indonesia-Australia yang melakukan survey yang mengidentifikasi 38 gua prasejarah. Di akhir tahun 2018, masyarakat dan pecinta alam melaporkan penemuan 6 gua prasejarah di Kampung Biku, Kecamatan Balocci, Kabupaten Pangkep.



Foto 4. Mulut gua di Desa Salenrang

Pada tahun 2018 dilakukan eksplorasi oleh BPCB Prov. Sul-Sel yang mengidentifikasi 11 gua prasejarah. Kemudian Balai Arkeologi pada tahun yang sama mengidentifikasi 27 gua prasejarah. Kemudian pada tahun 2019, masyarakat melaporkan 1 gua prasejarah di Kecamatan Bantimurung dan Balai Arkeologi melaporkan 28 gua prasejarah.

Tahun 2020, BPCB Prov. Sul-Sel kembali melakukan survey dan eksplorasi dengan mendapatkan 86 gua prasejarah. Sedangkan Balai Arkeologi melaporkan kembali 20 gua prasejarah berhasil diidentifikasi. Hingga saat ini, total seluruh gua prasejarah di Kawasan Karst Maros-Pangkep berjumlah 423 gua prasejarah.



Foto 5. Gambar figurative fauna di Leang Tedonge,
Desa Biku, Kabupaten Pangkep.
Gambar ini berusia lebih dari 45.500 tahun yang lalu

Data pemutakhiran situs-situs di kawasan tampak sangat pesat pada 5 tahun terakhir, dari 194 di tahun 2015 menjadi 423 di tahun 2020, atau terjadi penambahan 229 situs (118%). Pelaksanaan kegiatan ini disusun dan direncanakan sedemikian rupa agar efektif menjangkau sebaran situs dalam lingkungan kawasan karst yang rumit. Kegiatan pencarian secara sistematis yang dilakukan sejak tahun 2016 didasari oleh amanat Pasal 26 ayat (1) UU

No. 11 Tahun 2010 tentang cagar budaya, yaitu “pemerintah berkewajiban melakukan pencarian benda, bangunan, struktur, dan/atau lokasi yang diduga sebagai cagar budaya”. Untuk itu kegiatan ini diupayakan untuk terus berlanjut hingga seluruh kawasan tercakup dan menghasilkan data situs yang memadai. Sejak 2016 kegiatan ini dilanjutkan pada tahun 2018, 2020, dan 2021.



Foto 6. Kawasan Hutan Batu

Eksplorasi gua-gua prasejarah tahun 2021

Kegiatan Eksplorasi dan Survey Penyelamatan yang dilakukan BPCB Prov. Sul-Sel berlangsung selama 12 hari mulai dari tanggal 28 Juli s.d. 8 Agustus 2021. Tim eksplorasi terdiri dari pegawai BPCB Prov. Sul-Sel yang melibatkan akademisi dan komunitas yang profesional bidang khusus penjelajahan gunung dan pemanjatan tebing.

Tim ekplorasi yang terbagi atas empat tim, yaitu dua tim di Maros dan dua tim Pangkep. Selain itu, satu tim pemetaan yang mengerjakan 3D scan gua-gua prasejarah, drone lokasi, dan pemetaan. Setiap tim akan melakukan penelusuran satu gugusan bukit karst yang telah dipilih berdasarkan prioritas. Pada tahun 2021 ini, eksplorasi akan difokuskan pada empat gugusan karst di Kabupaten Maros dan tiga

gugusan karst di Kabupaten Pangkep. Dengan demikian masih ada 12 gugusan di Kabupaten Maros dan 9 gugusan di Kawasan Pangkep untuk eksplorasi selanjutnya.



Foto 7. Tim ekplorasi 2021

Pada eksplorasi di tahun 2021, 81 gua prasejarah dengan tinggalan arkeologis telah ditemukan. Jumlah gua terakhir menjadi 519 situs dengan cakupan diperkirakan mencapai lebih dari 60.000 Ha

kawasan. Diperkirakan dibutuhkan waktu tiga tahun ke depan untuk menyelesaikan seluruh kawasan dengan metode, durasi waktu dan jumlah tenaga saat ini.



Foto 7. Temuan sampah dapur dan artefak batu

Temuan arkeologis yang ditemukan pada 81 gua prasejarah ini antara lain gua dengan gambar telapak tangan. Gambar lain yang ditemukan berupa figuratif fauna dengan warna merah dan hitam. Selain ditemukan pula artefak batu dan sampah dapur.

Tim satu melaporkan temuan arkeologis yang berhasil diidentifikasi adalah alat serpih, gambar

prasejarah dan sampah dapur. Namun, lokasi eksplorasi di Hutan Batu membutuhkan perhatian lebih detail pada beberapa gambar berwarna hitam. Hal ini disebabkan karena area tersebut menjadi destinasi wisata dengan intensitas kunjungan yang tinggi. Bisa saja Foto 8. (kiri) gambar prasejarah telapak tangan anak-anak. (kanan) artefak batu bipolar. gambar-gambar tersebut merupakan hasil vandalisme pengunjung.

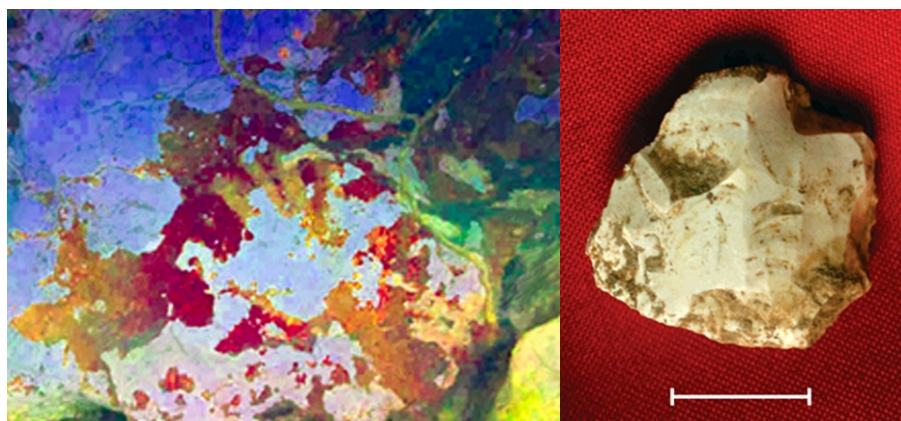


Foto 8. (kiri) gambar prasejarah telapak tangan anak-anak.
(kanan) artefak batu bipolar.

Tim dua berhasil mengidentifikasi beberapa gua prasejarah dengan temuan arkeologis berupa gambar telapak tangan anak-anak dan artefak batu

bipolar. Temuan ini cukup penting dikarenakan gua prasejarah berada pada lokasi kawasan wisata Rammang-Rammang.



Foto 9. Pengidentifikasian gambar prasejarah oleh tim tiga



Foto 10. (kiri) Maros Point.
(kanan) Gambar prasejarah berupa telapak tangan

Sedangkan tim tiga telah mendapatkan lebih dari 30 gua dan hanya lima belas gua prasejarah telah diidentifikasi dengan temuan arkeologis berupa gambar telapak tangan dan artefak batu berupa *Maros Point*.

Tim empat melaporkan bahwa dari 30 gua yang dijumpai, hanya mendapatkan 10 gua dengan temuan arkeologis. Temuan yang cukup unik yaitu gambar babi rusa dengan warna hitam di Leang Ulu Ere'. Selain itu ditemukan juga gambar Babi Rusa berwarna merah di Leang la'latang 2.

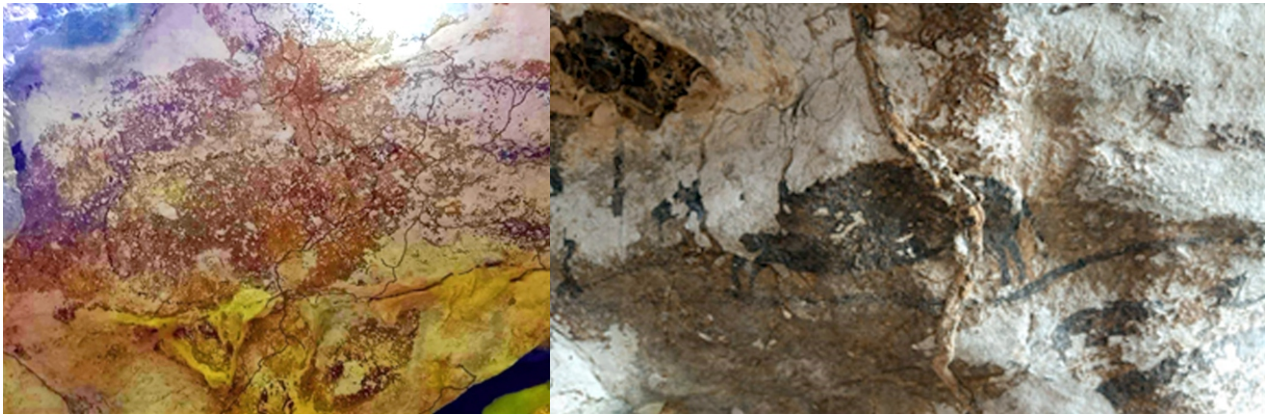


Foto 11. (kiri) gambar prasejarah babi rusa berwarna merah di Leang La'latang 2.
(kanan) gambar prasejarah babi rusa berwarna hitam di Leang Ulur Ere'



Foto 12. Tim lima melakukan perekaman data dengan 3D Scanner

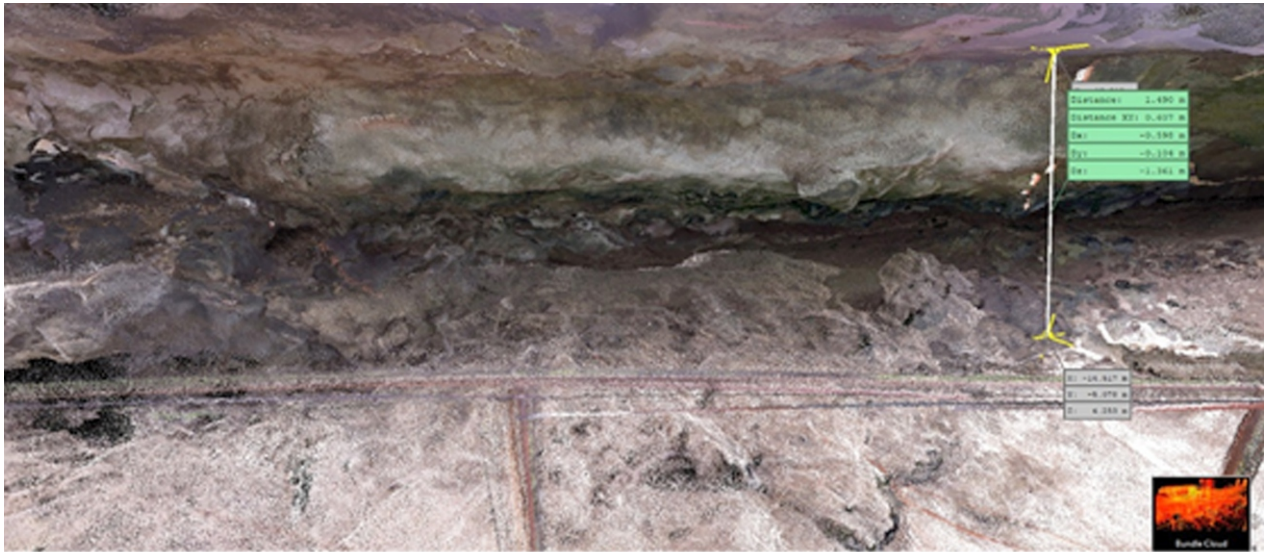


Foto 13. Proses pengolahan hasil pemindaian 3D untuk visualisasi digital database gua

Tim lima yang merupakan tim pemetaan telah mendokumentasikan beberapa gua prasejarah dengan menggunakan 3D scan LeicaBLK 360. Pengambilan gambar ini bertujuan untuk menampilkan situs pada media digital sesuai

dengan kondisi sebenarnya. Data yang didapatkan kemudian diolah dengan menggunakan aplikasi *cyclone register* dan *cyclone 3DR*. Selain dengan alat 3D scan, tim lima juga menggunakan drone Phantom 4 untuk pengambilan citra.

Penggunaan aplikasi pada eksplorasi 2021

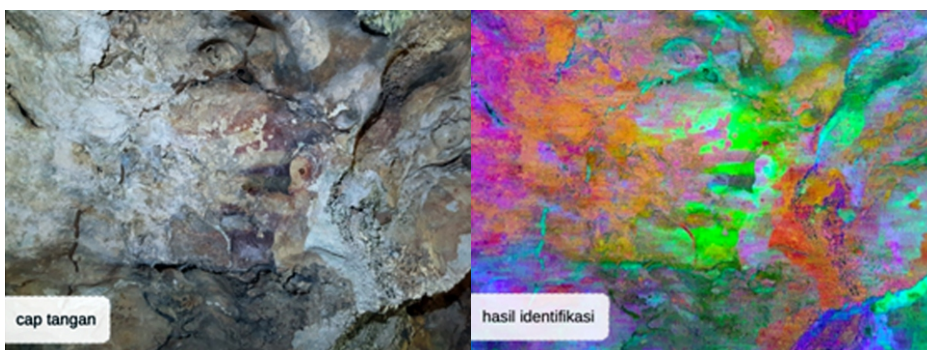


Foto 14.
(kiri) gambar prasejarah difoto dengan kamera biasa.
(kanan) gambar prasejarah yang telah diolah dengan aplikasi Dstretch.

Untuk mempermudah identifikasi beberapa pigmen pada gambar prasejarah, digunakan aplikasi *Dstretch*. Aplikasi ini digunakan untuk mengidentifikasi beberapa pigmen yang ada dilapisan dinding gua. Aplikasi *Dstretch* telah digunakan pada 10 tahun terakhir oleh peneliti

gambar prasejarah. Penggunaan aplikasi ini telah banyak digunakan di Indonesia dalam perekaman gambar prasejarah sebagai alat untuk mengidentifikasi gambar prasejarah yang warnanya telah pudar dan sulit dikenali.


 Balai Pelestarian Cagar Budaya Sulawesi Selatan
 Jl. Ujung Pandang No. 1
 Makassar, South Sulawesi 90111

Page 1 of 4
8/10/2021, 4:35:47 PM GMT+8

Deskripsi Situs Eksplorasi & Survei

42556c14-6e3f-4588-ab89-81280cd92a7a

Nama Situs: 1 record, Leang Palla Toae
 Deskripsi: Ibbahuddin
 Letak Situs: Sisi Bukit

Batas-Batas

Utara	Tebing
Timur	Semak
Selatan	Tebing
Barat	Sawah

Jenis Situs: Gua

Mulut (1 Item)

Mulut - 1. 310

Nama	1
Arah Hadap	310
Lebar	2.727
Tinggi	4.509
Struktur Gua	Lembar
Model Gua	Lorong
Jenis Temuan	Lukisan, Cangkang Moluska, Gerabah
Tingkat Keterancaman	Alami
Pemanfaatan Situs	Sidak diketahui

Deskripsi: Situs ini bertingkat 2. Lantai 1 merupakan gua yang memiliki temuan arkeologi seperti lukisan, cangkang moluska, dan gerabah lukisan terbagi dalam 4 panel yang berada di dinding gua, dan beberapa cangkang moluska dengan gerabah yang tersebar di lantai sisi selatan lantai ke 2 tidak ditemukan benda arkeologi akan tetapi dinding gua banyak ditemukan flowstone.

Foto 15. Data dengan Aplikasi Fulcrum

Selain aplikasi *Dstretch*, digunakan juga aplikasi *Fullcrumapp* untuk menginput data gua-gua prasejarah hasil dari eksplorasi secara digital. Aplikasi ini mempermudah tim dalam mengumpulkan data gua-gua prasejarah yang baru ditemukan. Pada aplikasi ini, tim mengisi data situs berupa teks maupun foto.


 Balai Pelestarian Cagar Budaya Sulawesi Selatan
 Jl. Ujung Pandang No. 1
 Makassar, South Sulawesi 90111

Page 3 of 4
8/10/2021, 4:35:47 PM GMT+8

Deskripsi Situs Eksplorasi & Survei

42556c14-6e3f-4588-ab89-81280cd92a7a

Jenis Vegetasi: Semak belukar

Foto Lingkungan

Foto dari mulut gua
 Foto lantai gua

Foto Kegiatan Perekaman

aktivitas perekaman

Kegiatan eksplorasi ini diharapkan dapat menginventarisasi gua-gua dengan temuan arkeologis sebelum musnah. Dengan dilaksanakan eksplorasi dan survey penyelamatan secara berkala diharapkan teridentifikasinya seluruh situs Cagar Budaya di kawasan Karst Maros-Pangkep sebagai bahan penyusunan rencana pelestarian dan pengelolaan cagar budaya di kawasan secara komprehensif dan terintegrasi.

Daftar Referensi:

Laporan Eksplorasi Maros Pangkep. Makassar: Balai Pelestarian Cagar Budaya Provinsi Sulawesi Selatan, 2017



POTENSI DAN SEBARAN CAGAR BUDAYA DI WILAYAH ADAT TODDO LIMAYYA RI MARUSU KABUPATEN MAROS

Muhammad Akil Ridho

A. PENDAHULUAN

Maros merupakan salah satu kabupaten di Provinsi Sulawesi Selatan, terletak antara 5°00'08" LS dan 119°34'32" BT. Luas wilayah Kabupaten Maros ±1.619,12 km². Secara administrasi pemerintahan terdiri 14 wilayah kecamatan dan 103 desa/kelurahan. Kedudukan secara administratif sebelah utara berbatasan Kabupaten Pangkep, timur berbatasan dengan Kabupaten Bone, sebelah barat berbatasan dengan Selat Makassar dan selatan berbatasan Kabupaten Gowa.

Berdasarkan sejarahnya, Maros merupakan salah satu kerajaan yang terdapat di Sulawesi Selatan. *Toddo Limayya ri Marusu* merupakan wilayah adat yang terdapat di Kabupaten Maros yang mencakup Kecamatan Turikale, Lau, Bontoa, Simbang, Bantimurung, Tanralili, Marusu dan Maros baru. Keberadaan wilayah adat tersebut memiliki latar sejarah yang panjang. Diawali kolonialisme Belanda *pasca* perjanjian *bungaya* pada 1667 hingga pengubahan bentuk pemerintahan Marusu oleh Belanda menjadi sebuah kerajaan kecil yang berbentuk adat dengan kepala pemerintahan bergelar *karaeng* yang merupakan raja tak

bermakhota, Setelah itu, Marusu pun terpecah menjadi beberapa kerajaan kecil yang menyisahkan 36 kampung, ada pun kerajaannya yaitu Kerajaan Simbang, Bontoa, Tanralili, Raya, Lau, dan Turikale. Kemudian *karaeng* dari Kerajaan Marusu pusat, *La Mamma Daeng Marewa*, mengadakan pertemuan untuk menyatukan kembali Kerajaan Marusu yang dikenal dengan nama *Toddo Limayya ri Marusu* (Aspar, 2011). Setelah Indonesia resmi merdeka, maka dirancanglah peraturan No. 34 1952 *juncto* PP No. 2/1952 tentang pembentukan *afdeling* Makassar yang didalamnya tercakup Maros sebagai kabupaten dengan 16 distrik, dimana distrik tersebut terbagi dalam tiga bentuk sistem pemerintahan adat yaitu Pemerintahan Adat *Toddo Limayya*, Pemerintahan Adat *Gallarang Appakka*, dan Pemerintahan Adat *Lebbo Tengae* (Rachmah, 2018).

B. SEBARAN TINGGALAN CAGAR BUDAYA

Gambaran mengenai lokasi cagar budaya diperoleh berdasarkan laporan hasil penelitian terhadap studi pustaka, kemudian oleh penulis beserta tim mengadakan penelusuran tentang lokasi situs-situs yang disebutkan (Ridho, 2020).

1. Balla Lompoa/Saoraja

a. Balla Lompoa Batubassi

Balla Lompoa Batubassi merupakan istana kerajaan serta wilayah pusat pemerintahan Kerajaan Simbang. Menurut catatan sejarah *Iontara'*, Simbang menjadi sebuah kerajaan dimulai oleh *La Sanrima Daeng Pabelo* pada tahun 1709. Eksistensi Simbang dalam Kerajaan Marusu dapat dilihat sejak masuknya Kolonialisme Belanda di Kerajaan Marusu menyisahkan 36 Kampung dan 6 Kerajaan salah satu diantaranya Kerajaan Simbang. Pada tahun 1723-1779, Karaeng dari Kerajaan Marusu besar, *La Mamma Daeng Marewa*, mengadakan pertemuan untuk menyatukan kembali Kerajaan Marusu yang dikenal dengan nama *Toddo Limayya ri Marusu*. (Aspar, 2011). Secara administrasi terletak di Dusun Batubassi, Desa Jenetaesa, Kecamatan Simbang, Kabupaten Maros, 90560. Secara astronomis berada pada 119. 6538548 E dan -5. 0223922 S, pada ketinggian 51 Mdpl. Secara geografis berada pada area perkebunan jati, yang arah utara berbatasan pemukiman, timur berbatasan perkebunan dan pemukiman, selatan berbatasan lahan persawahan serta barat berbatasan tanah lapang dan pemukiman warga.



Balla Lompoa / Saoraja

Gambar 1 Denah Keletakan *Balla Lompoa Batubassi*, Sumber : Sasplanet

Sapana serta pintu masuk *Balla Lompoa Batubassi* menghadap arah timur serta memiliki *timpalaja* berjumlah 3 petak. *Balla Lompoa* tersebut memiliki luas 26 x 13 m², telah beralih fungsi menjadi museum dan setiap tahunnya digunakan sebagai sarana serta lokasi pelaksanaan upacara adat seperti *mappadendang*, *accora bulang*, *appalili* dan sebagainya.

b. Balla Lompoa Kassi Kebo

Balla Lompoa Kassi Kebo merupakan istana Kerajaan Marusu besar. Menurut *Iontara'*, keberadaan *Balla Lompoa* tersebut mulai diinisiasi oleh *Karaeng Loe ri Marusu* dalam upaya memindahkan pusat kerajaan dari Pakere ke Marusu. *Balla Lompoa* tersebut menjadi pusat kerajaan dimulai pada masa pemerintahan *Karaeng Marusu IV Karaeng Barasaq Sultan Muhammad Ali* tahun 1641-1698. Secara administrasi terletak di Jl. Taqwa Kassi Kebo, Kelurahan Baju Bodoa Kecamatan Maros Baru, Kabupaten Maros, 90515. Secara astronomis berada pada 119.567987 E dan -5.006003 S, pada ketinggian 25 Mdpl. Secara geografis berada pada area pemukiman yang di arah utara berbatasan *Masjid Nurul Falah Kassi Kebo*, timur berbatasan Puskesmas Turikale, SMPN 1 Maros dan pemukiman, selatan berbatasan induk Sungai Maros serta barat berbatasan Kompleks Makam *Karaeng Marusu IV*.



Balla Lompoa / Saoraja

Gambar 2 Denah Keletakan *Balla Lompoa Kassi Kebo*, Sumber : Sasplanet

Sapana serta pintu masuk *Balla Lompoa Marusu Kassi Kebo* berorientasi ke utara. Serta memiliki *timpalaja* berjumlah 5 petak. *Balla Lompoa* tersebut memiliki luas lahan 30x20 m². Pada halaman *Balla Lompoa* tersebut dimanfaatkan masyarakat untuk membangun tempat tinggal. Saat ini bangunan tersebut masih digunakan sebagai istana Kerajaan *Marusu* dan menjadi tempat tinggal keluarga *Andi Abdul Waris Tadjudding Karaeng Sioja*, Karaeng Marusu XXIV. Pada bulan Desember 2016, Dirjen Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan bersama pihak adat Marusu *Hamril Mattotorang* meresmikan *Balla Lompoa* tersebut beserta situs-situs di sekitar lingkungannya sebagai Cagar Budaya.

c. Balla Lompoa Turikale

Balla Lompoa Turikale merupakan istana Kerajaan Turikale. Menurut beberapa sumber sejarah dan *lontara'* Turikale dibentuk pada tahun 1796-1831 oleh *I Lamo' Karaeng Ngiri* yang merupakan cicit dari *sombangta I Mappaurangi Sultan Siradjuddin Karaengta Boddia*, Raja Tallo XI. Secara administrasi terletak di langsung 1, kelurahan Turikale Kecamatan Turikale, Kabupaten Maros, 90511. Secara astronomis berada 119.579326 E dan -5.006288 S, pada ketinggian 25 Mdpl. Secara geografis berada pada area pemukiman dengan luas 100-120 M², yang di utara berbatasan pemukiman warga dan lahan persawahan, timur berbatasan pemukiman, selatan berbatasan Masjid *Urwatul Wutsqa* dan jalan poros Bantimurung serta barat berbatasan pemukiman warga.



Gambar 3 Denah Keletakan *Balla Lompoa Turikale*, Sumber : Sasplanet

Sapana dan pintu masuk *Balla Lompoa Turikale* berorientasi ke selatan serta memiliki *timpalaja* berjumlah 3 petak. Saat ini *Balla Lompoa Turikale* masih digunakan sebagai istana tempat tinggal keluarga *Karaeng Turikale Andi Achmad Aflus Mapparessa Karaeng VIII Turikale*.

d. Balla Lompoa Tanralili

Balla Lompoa Tanralili merupakan istana Kerajaan Tanralili dan salah satu kerajaan berotonom terbesar di wilayah adat *Toddo Limayya*. Tanralili diawali dari sebuah perkampungan yang berpusat di *Tompobulu* yang dibuka oleh *La Tenri Petta Tomarilaleng* akhir abad XVI. Pada tahun 1697-1711, *La Tenri Petta Tomarilaleng* kemudian mengangkat putranya *La Mappaware Daeng Ngirate Batara Tanralili* menjadi raja pertama Kerajaan Tanralili. Secara administrasi terletak di Desa Pattontongan,

Kecamatan Mandai, Kabupaten Maros, 90552. Secara astronomis berada 119.5594383 E dan -5.1129797 S, pada ketinggian 10 Mdpl.



Gambar 4 Denah Keletakan *Balla Lompoa Tanralili*, Sumber : Sasplanet

Secara geografis berada pada area pemukiman, pemukiman warga yang diarah utara berbatasan area persawahan, timur berbatasan pemukiman, selatan berbatasan persawahan serta barat berbatasan dengan persawahan. *Sapana* dan pintu masuk *Balla Lompoa Tanralili* berorientasi arah selatan.

2. Kompleks Makam

a. Kompleks Makam Karaeng Simbang

Kompleks Makam *Karaeng Simbang* merupakan lokasi dimakamkannya *Karaeng Simbang*, Imam Kerajaan beserta keluarganya. Area makam tersebut berada pada ketinggian 61 Mdpl dengan luas area 9x7 m². Jumlah populasi pada pemakaman tersebut sebanyak 23 makam. Makam tersebut keseluruhan berorientasi Utara-Selatan.



Gambar 5 Denah Kompleks Makam *Karaeng Simbang*, Sumber : Sasplanet

Kompleks Makam *Karaeng Simbang* berada di Jl. Lanto Dg. Pasewang, Kelurahan Kalabbirang, Kecamatan Bantimurung, Kabupaten Maros. Terletak pada 119. 651097 E dan -5. 012906 S. Area makam tersebut menyatu dengan Masjid *Nurul*

Muttaqin. Arah timur makam tersebut berbatasan puskesmas dan kantor Kecamatan Bantimurung, selatan berbatasan irigasi induk Pakalu dan Jalan Poros Bantimurung, arah barat berbatasan dengan pasar Pakalu dan pemukiman warga serta utara berbatasan SMAN 4 Bantimurung.

b. Kompleks Makam *Pakere*

Kompleks Makam *Pakere* merupakan area pemakaman, yang menurut masyarakat sekitar diduga sebagai lokasi Makam *Karaeng Pakere*. Namun terlepas dari dugaan tersebut, kedudukan makam tersebut merupakan konteks wilayah dari area tanah *Ongkona Karaeng Loe ri Pakere* yang menurut lontara' telah ada sejak abad XV sekitar 1463-1496. Kompleks Makam *Pakere* terletak di Kampung Pakere, Desa Bonto Tallassa, Kecamatan Simbang, Kabupaten Maros, 90560. Terletak 119.5979257 E dan -5.0171225 S. Kompleks makam tersebut berada di perkebunan penduduk setempat serta dikelilingi oleh induk Sungai Maros, pada sisi utara, timur, selatan berada Sungai Marusu, dan barat terdapat persawahan.



Gambar 6 Denah Keletakan Kompleks Makam Pakere, Sumber : Sasplanet

Area makam tersebut berada pada ketinggian 55 Mdpl dengan luas area $\pm 50 \text{ m}^2$. jumlah populasi pada pemakaman tersebut sebanyak 21 makam. Makam tersebut keseluruhan berorientasi utara-selatan. Pada kompleks tersebut *diduga* dimakamkan *Karaeng Loe ri Pakere*' yang merupakan raja pertama Kerajaan Marusu.

Bulan Juni 2021, Tim dari Tenaga Ahli Cagar Budaya Kabupaten Maros (TACB Kab.Maros) bersama BPCB Sul-Sel melakukan survey dan observasi penyelamatan terhadap *Ongkona Karaeng Loe Ri Pakere* serta beberapa situs di sekitarnya yang memiliki konteks sama.

c. Kompleks Makam *Karaeng Marusu IV*

Menurut beberapa catatan sejarah, kompleks makam tersebut dimulai pada abad XVII akhir, yaitu dimakamkannya Karaeng IV Marusu *Karaeng Barasaq Sultan Muhammad Ali*. Secara administrasi terletak di Jl. Tanggul kota, Kelurahan Baju Bodoa Kecamatan Maros Baru, Kabupaten Maros, 90515. Secara astronomis berada 119.566910 E dan -5.005737 S. Secara geografis berada pada area pemukiman yang di utara berbatasan dengan Stadion Bola Kassi Kebo, timur berbatasan Masjid *Nurul Falah Kassi Kebo*, barat berbatasan induk Sungai Maros serta selatan berbatasan Pasar Sentral Maros dan pemukiman warga.



Gambar 7 Denah Kompleks Makam Karaeng Marusu IV, Sumber : Sasplanet

Area makam tersebut berada pada ketinggian 19 Mdpl dengan luas $\pm 90 \times 150 \text{ m}^2$. jumlah populasi pada pemakaman tersebut sebanyak $\pm$ ratusan populasi. Makam tersebut keseluruhan berorientasi utara-selatan. Pada kompleks tersebut di makamkan *Karaeng Marusu IV* dan *V*. Kompleks makam tersebut merupakan salah satu situs yang telah ditetapkan sebagai Cagar Budaya bersamaan dengan pengesahan *Balla Lompoa Kassi Kebo*.

d. Kompleks Makam *Kassi*

Kompleks Makam *Kassi* terletak di Kelurahan Kassi, Kecamatan Marusu, Kabupaten Maros. Terletak pada 119.5754826 E dan -5.0105021 S. Kompleks makam tersebut berada di pinggir jalan Kassi menuju ke Kampung Pakere, pada sisi timur terdapat induk Sungai Maros dan perkampungan Pakere, selatan berbatasan pasar rakyat *Butta Salewangang*, barat berbatasan Kota Maros dan utara berbatasan induk Sungai Maros dan Masjid *Urwatul Wutsqa Turikale*.



Gambar 8 Denah Keletakan Kompleks Makam Kassi,
Sumber : Sasplanet

Area makam tersebut berada pada ketinggian 54 Mdpl dengan luas area 60x90 m². Jumlah populasi pada pemakaman tersebut sebanyak ratusan makam. Makam tersebut keseluruhan berorientasi utara-selatan. Pada kompleks tersebut dimakamkan salah seorang tokoh pembawa Islam di daerah tersebut bernama *Sayyekh Abdul Rahman Assagaf*, merupakan keturunan dari tokoh-tokoh pembawa Islam di Sulawesi Selatan.

e. Kompleks Makam Matakko

Kompleks Makam *Matakko* terletak di Kampung Bonto Biraeng, Desa Bonto Mate'ne, Kecamatan Marusu, Kabupaten Maros 90551. Terletak 119.5148211 E dan -5.0225025 S. Kompleks makam tersebut berada di perkampungan dan masih digunakan sebagai tempat pemakaman umum sampai sekarang. Areal sekitar ditumbuhi semak dan bambu. Arah barat terdapat lahan tambak, selatan terdapat sawah, arah timur perkampungan dan jalan desa, dan utara area perkebunan.



Gambar 9 Denah Keletakan Kompleks Makam Matakko
Sumber : Sasplanet

Area makam tersebut berada pada ketinggian 54 Mdpl dengan luas area 60x40 m². Jumlah populasi pada pemakaman tersebut sebanyak 50 makam.

Makam tersebut keseluruhan berorientasi utara-selatan. Pada kompleks tersebut dimakamkan *Karaeng Petta Lapaloso*, tokoh tersebut adalah salah seorang keturunan dari Raja Bone yang bernama *Lapatau* dan mempunyai hubungan kekerabatan pula dengan *Arung-Arung Palakka*.

f. Kompleks Makam Bainea ri Kampala

Kompleks Makam *Bainea ri Kampala* terletak di Kampung Kampala, Desa Bonto Mate'ne, Kecamatan Marusu, Kabupaten Maros. Terletak 119.523462 E dan -5.061185 S. Kompleks makam tersebut berada di pinggir jalan Kampala. Arah barat terdapat area persawahan, arah selatan area pemukiman warga, arah timur area persawahan dan kandang ternak warga serta utara adalah induk Sungai Maros dan Kompleks Makam *Karaeng Kampala*.



Gambar 10 Denah Kompleks Makam Bainea ri Kampala,
Sumber : Sasplanet

Area makam tersebut berada pada ketinggian 46 Mdpl dengan luas area sekitar 100x50 m². Jumlah populasi pada pemakaman tersebut berjumlah ratusan makam. Makam tersebut keseluruhan berorientasi utara-selatan. Pada kompleks tersebut dimakamkan *Itenri Karaeng Kampala* yang dianggap sebagai tokoh yang pertama mendirikan dan memeluk agama Islam di daerah tersebut.

g. Kompleks Makam Karaeng Kampala

Kompleks Makam *Karaeng Kampala* terletak di Kampung Kampala, Desa Bonto Mate'ne, Kecamatan Marusu, Kabupaten Maros. Terletak 119. 526837 E dan -5. 011394 S. Kompleks makam tersebut 500 M ke selatan dari kompleks Makam *Karaeng Bainea ri Kampala*. Di timur terdapat area tambak, selatan berbatasan pemukiman, barat berbatasan induk Sungai Maros, dan utara berbatasan pemukiman warga.



Gambar 11 Denah Kompleks Makam *Karaeng Kampala*,
Sumber : Sasplanet

Area makam berada pada ketinggian 47 Mdpl dengan luas area bangunan $5 \times 5 \text{ m}^2$. Jumlah populasi pada pemakaman sebanyak 2 makam. Makam tersebut keseluruhan berorientasi utara-selatan. Pada kompleks tersebut dimakamkan *Karaeng Kampala* bernama *Daeng Patongai*.

h. Kompleks Makam *Pampangan*

Kompleks Makam *Pampangan* terletak di Kampung Pampangan, Desa Bulu' Sibatang, Kecamatan Marusu, Kabupaten Maros. Terletak 119.5082035 E dan -5.024819 S . Kompleks makam tersebut berada di tengah area persawahan yang di timur merupakan area perkampungan Pampangan.



Gambar 12 Denah Keletakan Kompleks Makam *Pampangan*
Sumber : Sasplanet

Area makam tersebut berada pada ketinggian 7 Mdpl dengan luas area $\pm 90 \text{ m}^2$. Jumlah populasi pada pemakaman tersebut sebanyak $\pm$ ratusan makam. Makam tersebut keseluruhan berorientasi utara-selatan.

i. Kompleks Makam Raja-Raja *Mambue*

Kompleks Makam Raja-Raja *Mambue* terletak di Jl. Pattene, Desa Nisombalia, Kecamatan Marusu, Kabupaten Maros. Terletak pada 119.494374 E dan -5.034608 S .

Kompleks makam tersebut berada di pinggir jalan Pattene, pada sisi timur terdapat area pemukiman warga, selatan perkebunan warga, barat berbatas area tambak dan persawahan, dan utara kawasan pekuburan unhas serta pemukiman warga.



Gambar 13 Denah Kompleks Makam Raja Raja *Mambue* ,
Sumber : Sasplanet

Area makam tersebut berada pada ketinggian 34 Mdpl dengan luas area $200 \times 100 \text{ m}^2$. Jumlah populasi pada pemakaman tersebut sebanyak ratusan makam. Makam tersebut keseluruhan berorientasi utara-selatan. Pada kompleks tersebut dimakamkan raja-raja dari *kekaraengan Pattene*, *Leppakomai* dan *Mambue*.

j. Kompleks Makam *Labuang*

Kompleks Makam *Labuang* terletak di pinggir jalan poros Kassi-Pakere, Kelurahan Kassi, Kecamatan Marusu. Terletak 119.5758850 E dan -5.0103357 S . Kompleks makam tersebut berada di area pemukiman warga ,pada sisi utara dan timur terdapat induk Sungai Maros, selatan serta barat berbatas pemukiman.



Gambar 14 Denah Keletakan Kompleks Makam *Labuang*,
Sumber : Sasplanet

Area makam tersebut berada pada ketinggian 54 Mdpl dengan luas area $40 \times 20 \text{ m}^2$. Jumlah populasi pada pemakaman tersebut sebanyak 20 makam.

Makam tersebut keseluruhan berorientasi utara-selatan. Pada kompleks tersebut dimakamkan salah seorang saudara, para kerabat dan pengikut dari *Sayyekh Abdul Rahman Assagaf*. Terdapat juga makam orang-orang yang berasal dari Bone sebagai prajurit tentara Kerajaan Bone yang terlibat dalam peperangan antara Kerajaan Bone dengan Kerajaan Gowa pada masa lampau.

k. Kompleks Makam Keluarga *Karaeng Turikale*

Secara administrasi terletak di Jl. Langsung no.2, Kelurahan Turikale Kecamatan Turikale, Kabupaten Maros, 90511. Terletak pada 119.57154 E dan -5.006618 S. Area makam menyatu dengan Masjid *Urwatul Wutsqa*. Timur makam berbatasan Kantor Kelurahan Turikale, selatan berbatasan induk Sungai Maros, jalan poros Bantimurung, barat berbatasan Pasar Sentral Maros serta utara berbatasan *Balla Lompoo Turikale*.



Gambar 15 Denah Kompleks Makam *Karaeng Turikale*,
Sumber : Sas planet

Area makam tersebut berada pada ketinggian 25 Mdpl dengan luas area 12x7,5 m². Jumlah populasi pada makam tersebut sebanyak 35 makam. Makam tersebut keseluruhan berorientasi utara-selatan. Pada kompleks tersebut dimakamkan *karaeng "Syekh Abdul Qadir Djailani I Sanrima Dg. Parukka Karaeng Turikale IV"* yang bergelar "*Karaeng Turikale Matinroe ri Masigi'na*" atau "*Puang Karaeng ri Bocokiye*". Pada bagian *Salokoe* terdapat pula makam putra beliau *Syekh Muhammad Salahuddin La Palaguna Dg. Marowa Karaeng Mangento'/KaraEng Turikale V, La Page' Manyanderi Petta Ranreng Imam Turikale III, Puang Toro'* dan 2 putera beliau lainnya. Pada bagian lain komplek makam terdapat makam beberapa *karaeng* yang pernah memerintah di Turikale, Bontoa, Cenrana beserta Imam Turikale.

l. Kompleks Makam Keluarga *Karaeng Bontoa*

Bontoa sebagai wilayah adat *Toddo Limayya* yang pertamakali dibuka oleh *I Mannyarang* pada pertengahan abad XVI. Beliau adalah putera dari *I Pasiri' Dg. Mangasi Karaeng Labbua Tali Bannangna*, Karaeng Bangkala III (Jeneponto) dari permaisurinya yang bernama *I Daeng Takammoe Karaeng Bili tangngayya*, puteri dari Baginda *I Manriwagau Daeng Bonto Karaeng Lakiung Tunipallangga Ulaweng* Raja Gowa Ke X (1546 – 1565) (Burhanuddin, 2013). Kompleks Makam terletak di Jalan Janggo Bonto, Kampung Panjallingan, Kelurahan Bontoa, Kecamatan Lau, Kabupaten Maros. Terletak pada 119.567604 E dan -4.943797 S. Kompleks makam tersebut terletak di perkampungan, sekitar 100 m dari Jl. Bontoa, pada sisi timur terdapat area tambak dan pemukiman warga, selatan terdapat pemukiman warga, barat terdapat Masjid *Darul Abrar*, dan utara Jalan poros Bontoa-Lau.



Gambar 16 Denah Kompleks Makam *Karaeng Bontoa*,
Sumber : Sas planet

Area makam tersebut berada pada ketinggian 20 Mdpl dengan luas area 30x45 m². Jumlah populasi pada pemakaman tersebut sebanyak 50 makam. Makam tersebut keseluruhan berorientasi utara-selatan. Pada kompleks tersebut dimakamkan *I Mannyarang Karaeng Bontoa I, I Baoesad Dg. Sitaba Karaeng Tallasa Karaeng Bontoa XII, I Reggio Dg. Mattiro Karaeng Bontoa IX, I Parewa Dg. Mamala Karaeng Bontoa X, I Mangngaweang Dg. Manggalle Karaeng Bontoa VIII, I Bambo Petta Tekko, Karaeng Bontoa XIII Dan A. Muhammad Yusuf Dg. Mangngawing Karaeng Bontoa XXII*.

m. Kompleks Makam Jera Lompoa Pandang-Pandang

Kompleks makam ini Petta Matinroe ri lalengtedong adalah pemakaman keluarga dari Kekaraengan Lau, yaitu La Mattotorang Page' Lipue Abdul Wahab Dg. Mamangung Karaeng Lau' / Karaeng Segeri dengan gelar anumerta *Petta Matinroe ri Lalengtedong (Tuan yang dikebumikan di Lalengtedong)*. Beliau inilah yang membuka wilayah Karaeng Lau dikisaran tahun 1816 - 1824 (Burhanuddin, 2013). Kompleks Makam terletak di Kampung Lalettedong, Desa Pandang-Pandang, Kecamatan Bontoa, Kabupaten Maros. Terletak pada 119.535712 E dan -4.914404 S. Kompleks makam tersebut berada di tengah area tambak dan persawahan, sekitar 100 m dari jalan desa, pada sisi timur terdapat area tambak, selatan pemukiman warga, barat berbatasan selat Makassar dan utara area tambak.



Gambar 17 Denah kompleks makam Jera Lompoa, Sumber : Sas planet

Area makam tersebut berada pada ketinggian 15 Mdpl dengan luas area 100 m². Jumlah populasi pada pemakaman tersebut sebanyak ratusan makam. Makam tersebut keseluruhan berorientasi utara-selatan. Pada kompleks makam ini terdapat 2 makam utama, yakni makam *Petta Karaeng Lau La Mattotorang Page* dan puteranya, *La Manjanderi Petta Kapitang Ranreng Karaeng Marusu' XIII Matinroe ri Campagae*.

3. Masjid

a. Masjid Nurul Falah Kassi Kebo

Masjid Nurul Falah Kassi Kebo merupakan masjid tua yang berdiri sejak tahun 1821. Diinisiasi dan didirikan pada masa *La Tipu Daeng Mattana* dan *La Mappalewa Daeng Mattayang*. Pada area masjid

tersebut terdapat makam dari Karaeng Marusu XVII dan XVIII. Secara administrasi terletak di Jl. Taqwa Kassi Kebo, Kelurahan Baju Bodoa, Kecamatan Maros Baru, Kabupaten Maros, 90515. Secara astronomis berada pada 119.568033 E dan -5.005155 S, pada ketinggian 25 Mdpl.



Gambar 18 Denah Keletakan Masjid Nurul Falah Kassi Kebo, Sumber : Sas planet

Secara geografis berada pada area pemukiman yang di arah utara berbatasan Stadion Bola Kassi Kebo, timur berbatasan Puskesmas Turikale, SMPN 1 Maros dan pemukiman warga, selatan berbatasan *Balla Lompoa Kassi Kebo* serta barat berbatasan Kompleks Makam *Karaeng Marusu IV* dan induk Sungai Maros. Masjid tua tersebut merupakan salah satu situs yang ditetapkan sebagai Cagar Budaya bersamaan dengan pengesahan *Balla Lompoa Kassi Kebo*

b. Masjid Urwatul Wutsqa

Masjid *Urwatul Wutsqa* berdiri sejak 1854 oleh Karaeng "*Syeikh Abdul Qadir Djailani I Sanrima Dg. Parukka Karaeng Turikale IV*". Pada pelaksanaannya masjid tersebut memiliki imam pertama bernama *H. Abdullah Dg. Maggading* (1870 - 1900). Secara administrasi terletak di Jl. Langsat no.2, Kelurahan Turikale, Kecamatan Turikale, Kabupaten Maros, 90511. Berjarak 7,6 KM dari Kota Maros. Terletak pada 119.57388 E dan -5.006771 S. Pada ketinggian 25 Mdpl.



Gambar 19 Denah Keletakan Masjid Urwatul Wutsqa, Sumber : Sas planet

Secara geografis berada pada area pemukiman yang di arah timur makam tersebut berbatasan Kantor Kelurahan Turikale, selatan berbatasan induk Sungai Maros dan Jalan poros Bantimurung, arah barat berbatasan pasar sentral Maros dan pemukiman warga serta di utara berbatasan *Balla Lompoa Turikale* dan pemukiman warga.

c. Masjid Nurul Muttaqin

Secara administrasi terletak Jl. Lanto Dg. Pasewang, Kelurahan Kalabbirang, Kecamatan Bantimurung, Kabupaten Maros, 90561. Secara astronomis berada pada 119.651276 E dan -5.012899 S, pada ketinggian 51 Mdpl.



Gambar 20 Denah Keletakan Masjid Nurul Muttaqin,
Sumber : Sasplanet

Secara geografis berada pada area pemukiman yang di arah timur berbatasan puskesmas dan kantor Kecamatan Bantimurung, selatan berbatasan DAS Pakalu dan Jalan poros Bantimurung, arah barat berbatasan pasar Pakalu dan pemukiman warga serta di utara berbatasan SMAN 4 Bantimurung dan pemukiman warga.

C. PENUTUP

Toddo Limayya ri Marusu merupakan salah satu wilayah adat yang terletak di Kabupaten Maros. Wilayah tersebut berdiri rentan abad XV-XIX, yang meliputi wilayah Marusu, Maros baru, Bantimurung, Bontoa, Lau, Tanralili, Simbang dan Turikale. Pada wilayah adat tersebut diketahui terdapat tinggalan budaya material yang sangat beragam yang diantaranya meliputi 4 *Balla Lompoa*, 13 kompleks Makam dan 3 Masjid.

Fenomena makin terdesaknya bangunan-bangunan bersejarah sebagai akibat pembangunan kawasan perkotaan, sebenarnya sudah terjadi di Kota Maros, misalnya perubahan tampilan bangunan serta pengalihfungsian guna lahan sehingga kondisi dan keberadaan warisan sejarah budaya semakin terpinggirkan.

Benda tersebut menjadi monumen sejarah sebagai suatu warisan bersama (nasional atau bahkan dunia) yang harus dilestarikan dan dilindungi melalui undang-undang (Septono, 1997). Hingga saat ini, beberapa situs-situs yang menjadi objek penelitian telah terdaftar sebagai calon Cagar Budaya yang telah diusulkan seperti *Ongkona Karaeng Loe ri Pakere*, *Kompleks Makam Keluarga Karaeng Bontoa* dan situs yang telah disahkan sebagai Cagar Budaya seperti *Balla Lompoa Kassi Kebo*, Masjid tua *Nurul Falah Kassi Kebo*, dan Kompleks Makam *Karaeng Marusu IV*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aspar, M. (2011). *Sejarah Kekaraengan Bontoa di Maros*. Makassar: Pustaka Refleksi.
- Burhanuddin, M. R. (2013). *Petikan Sejarah Dan Dokumentasi Komplek Makam Keluarga Karaeng Turikale*. Maros.
- Burhanuddin, M. R. (2013). *Petikan Sejarah dan Komplek Makam Karaeng Lau' dan Karaeng Bontoa*. Maros.
- Kusumohartono, B. (1995). *Manejiemen Sumberdaya Budaya, Pendekatan Strategis dan Taktis*. Depok: Makalah dalam Seminar Nasional Metodologi Riset Jurusan Arkeologi Fakultas Sastra Universitas Indonesia.
- Rachmah, S. (2018). *Rumah Adat Balla Lompoa Kakaraengang Marusu Kassi Kebo di Kabupaten Maros (Suatu Kajian Historis)*. Makassar: Phinisi Integration Review.
- Ridho, M. A. (2020). *Sebaran Pemukiman Pemerintahan Kerajaan Marusu*. Makassar: Universitas Hasanuddin.
- Septono, C. A. (1997). *Perubahan Kawasan Kota Lama Batavia Menuju Kebijakan Revitalisasi*. Yogyakarta: Universitas Gadjah mada.



PENGATURAN PELESTARIAN CAGAR BUDAYA KOTA MAKASSAR (STUDI YURIDIS : PERATURAN DAERAH KOTA MAKASSAR NOMOR 2 TAHUN 2013)

Khairil Akram

1. Pendahuluan

Kebudayaan dalam konteks Negara Kesatuan Republik Indonesia dicerminkan dalam Undang – Undang Dasar Negara Republik Indonesia sebagai hukum dasar negara. Seperti dimuat dalam Ketentuan 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

Sejalan dengan itu negara wajib menjaga nilai-nilai dan kelestarian kebudayaan yang ada di Indonesia. Berbagai literatur mengartikan kebudayaan merupakan keseluruhan aspek kehidupan yang mencakup seluruh pikiran, perasaan, karya, dan hasil karya manusia yang dicetuskan melalui proses belajar.

Kebudayaan diwujudkan dalam bentuk tata hidup yang merupakan kegiatan manusia yang mencerminkan nilai budaya yang dikandungnya. Koentjaraningrat mengatakan bahwa kebudayaan memiliki tiga dimensi wujud. *Pertama*, kebudayaan berupa kompleks gagasan, konsep, dan pikiran

manusia. *Kedua* kebudayaan berupa aktivitas manusia yang saling berinteraksi. *Ketiga*, wujud kebudayaan sebagai benda (Munandar, 2000 : 186). Dengan kata lain dapat dikatakan bahwa hasil kebudayaan yang bersifat kebendaan (*tangible*) yaitu tinggalan budaya yang berwujud atau berupa benda dan hasil kebudayaan yang bersifat tak benda atau tak berwujud (*intangible*).

Berdasarkan penjelasan yang telah dikemukakan tersebut, maka Cagar Budaya pada dasarnya adalah tinggalan budaya yang bersifat kebendaan. 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 agar tinggalan budaya tersebut dapat diselamatkan dan dilestarikan keberadaannya.

Semangat otonomi daerah yang diimplementasi dalam Undang-undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang pemerintahan daerah, mengandung azas-azas desentralisasi, dekonsentrasi serta tugas pembantuan. Demikian pula prinsip demokratisasi diakomodir dalam peraturan perundang-undangan, termasuk upaya pelestarian Cagar Budaya di daerah-daerah. Terbitnya Undang-Undang

Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya menjadi bukti nyata penyerahan dan pelimpahan wewenang Pemerintah Pusat kepada Pemerintah Daerah sebagai landasan hukum dalam upaya melestarikan Cagar Budaya yang pengaturannya mencakup antara lain: kriteria, penguasaan, pemilikan, pengalihan hak, penemuan dan pencarian, perizinan (membawa benda Cagar Budaya antar tempat, kota, pulau, mancanegara dan sebagainya), pendataan, pendaftaran, penetapan warisan budaya menjadi Cagar Budaya oleh Bupati/Walikota, pemeringkatan Cagar Budaya (Kabupaten/Kota, Provinsi, dan Pusat), pencatatan dan penghapusan, perlindungan, pengembangan, pemanfaatan, tugas dan wewenang, pendanaan, pengawasan, dan ketentuan mengenai pemidanaan dan sebagainya.

Desentralisasi pelestarian Cagar Budaya khususnya di Kota Makassar, ditandai dengan berlakunya Peraturan Daerah Kota Makassar Nomor 2 Tahun 2013 tentang Pelestarian Cagar Budaya. Kehadiran Perda tersebut diharapkan mengatur secara komprehensif terhadap kompleksitas masalah pelestarian Cagar Budaya di wilayah ini, sehingga warisan budaya nenek moyang kita, dapat dilestariakan dan dimanfaatkan untuk kepentingan pendidikan, sejarah, ilmu pengetahuan, kebudayaan dan pariwisata, serta dapat diwariskan kepada generasi selanjutnya.

2. Permasalahan

Cagar Budaya sebagai benda hasil pikiran dan karya manusia yang berasal dari masa lampau atau biasa disebut jaman purbakala memiliki sifat rapuh, unik, langka, terbatas, dan tidak terbarui, sudah barang tentu sebagian diantaranya telah hancur, rusak bahkan ada yang tinggal hanya puing-puing belaka sangat besar kemungkinan sudah terpendam di dalam tanah yang tentunya memerlukan kegiatan teknis tertentu untuk menyelamatkannya. Begitu pula keberadaan Cagar Budaya itu, ada di darat (perkotaan, pedesaan, pegunungan, lembah atau di hutan) serta di air (laut, danau, sungai atau di rawa) memerlukan pengaturan secara seksama untuk menjamin eksistensinya.

Fenomena tersebut menunjukkan kompleksnya masalah dibidang pelestarian Cagar Budaya, sehingga perlu penyelenggaraan kegiatan

pelestarian secara seksama, tidak hanya bertumpu pada kegiatan penatausahaan (perencanaan, pembiayaan dan sumber daya manusia) atau kegiatan teknis (pencatatan, pemeliharaan, penelitian, perizinan, pengamanan, penyelamatan, pemugaran, revitalisasi, pengukuran dan penggambaran, pewilayahan/zonasi, konservasi dan sebagainya), namun tak kalah pentingnya adalah “masalah hukum” yaitu pengaturan pelestarian Cagar Budaya.

Berdasarkan dari dasar pemikiran sebagaimana dikemukakan sebelumnya, maka dalam penulisan ini mengangkat pokok permasalahan, sebagai berikut: Sejauhmanakah wewenang Pemerintah Daerah dalam upaya melestarikan Cagar Budaya di wilayah hukum Kota Makassar ?

3. Isi dan Pembahasan

Wewenang Pengaturan Pelestarian Cagar Budaya di Kota Makassar

Merujuk dari azas desentralisasi dan azas dekonsentrasi, dimana kewenangan pengaturan pelestarian Cagar Budaya telah dilimpahkan dan diserahkan kepada Pemerintah daerah berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010, Bagir Manan menjelaskan bahwa wewenang dalam bahasa hukum tidak sama dengan kekuasaan (*macht*). Kekuasaan hanya untuk menggambarkan hak untuk berbuat atau tidak berbuat dalam hukum, kewenangan sekaligus berarti hak dan kewajiban (*rechten en plichten*), dalam kaitan dengan otonomi daerah mengandung pengertian kekuasaan untuk mengatur sendiri (*zelfregelen*) dan mengelola sendiri (*zelfbesturen*), sedangkan kewajiban secara horizontal berarti kekuasaan untuk menyelenggarakan pemerintahan sebagaimana mestinya dan secara vertikal berarti kekuasaan untuk menjalankan pemerintahan dalam satu tertib ikatan pemerintahan Negara secara keseluruhan (Ridwan HR:99-100).

Dipandang dari cara memperoleh kewenangan, maka pengaturan pelestarian Cagar Budaya dapat diartikan bahwa kewenangan itu diperoleh secara “*attributive*” yaitu oleh pembuat Undang-Undang memberikan kewenangan baru kepada Pemerintah daerah. H.D. Nan Wijk/Willent Konijnenbelt mendefinisikan atribusi adalah pemberian

wewenang pemerintahan oleh pembuat Undang-Undang kepada organ pemerintahan. Kemudian menurut Indroharto mengatakan pula bahwa atribusi, terjadi pemberian wewenang pemerintahan baru oleh suatu ketentuan dalam peraturan perundang-undangan, disini lahir atau diciptakan suatu wewenang baru (Ridwan HR, 2011:101-102).

Secara *atributif*, Pemerintah Daerah Kota Makassar memperoleh kewenangan untuk mengatur Pelestarian Cagar Budaya di Kota Makassar, yang kemudian ditindak-lanjuti melalui Peraturan Daerah Kota Makassar Nomor 2 Tahun 2013 tentang Pelestarian Cagar Budaya. Dengan demikian dapat dikatakan pemberian kewenangan kepada Pemerintah Daerah Kota Makassar secara atribusi yang bersifat desentralisasi. Dalam rangka mewujudkan dan melaksanakan kewenangan pelestarian Cagar Budaya dalam peraturan daerah tersebut harus didelegasikan kepada Walikota sebagai Badan atau Pejabat yang melaksanakan tugas dan fungsi pemerintahan di daerah.

Indroharto (1991 : 65) mengemukakan bahwa pada delegasi terjadi pelimpahan suatu wewenang yang telah ada oleh Badan atau Pejabat Tata Usaha Negara yang telah memperoleh suatu wewenang pemerintahan secara atributif kepada Badan atau Pejabat Tata Usaha Negara lainnya, jadi suatu delegasi wewenang selalu didahului oleh adanya suatu atribusi wewenang. Dengan berpatokan kepada pandangan yang dikemukakan oleh Indroharto tersebut di atas, maka Peraturan Daerah Kota Makassar Nomor 2 Tahun 2013 pelaksanaannya didelegasikan oleh Dewan Perwakilan Daerah Kota Makassar kepada Walikota Makassar.

Upaya untuk mewujudkan kewenangan yang didelegasikan tersebut, khususnya pelestarian Cagar Budaya di Kota Makassar, maka oleh Walikota Makassar telah menetapkan Peraturan Walikota Nomor 82 Tahun 2013 tentang Pelaksanaan Peraturan daerah Kota Makassar Nomor 2 Tahun 2013 Tentang Pelestarian Cagar Budaya (Lembaran Daerah Kota Makassar Tahun 2013 Nomor 2). Peraturan Walikota Makassar tersebut di atas, merupakan perintah yang harus dilaksanakan oleh Kepala Dinas, sebagai pejabat atau organ

bawahannya. John Austin mengemukakan bahwa perintah yang dibuat oleh pribadi-pribadi tertentu atau badan tertentu ada yang disebut dengan perintah hukum, yang dipersenjatai dengan sanksi-sanksi, dan dengan membebankan tugas-tugas tertentu, sesuai dengan fungsi masing-masing. Dengan demikian perintah oleh seorang pemangku otoritas, selama perintah tersebut sah secara hukum dan dilakukan sesuai dengan dan tidak melampaui kewenangannya yang diberikan oleh hukum, sehingga karenanya disebut sebagai “perintah hukum” maka perintah tersebut wajib dijalankan dan bagi yang mengabaikannya dapat dikenakan sanksi hukum (Munir Fuady, 2014 : 96).

Dengan demikian Peraturan Walikota Kota Makassar Nomor 82 Tahun 2013 dapat diartikan sebagai suatu “Perintah Hukum” kepada Kepala Dinas untuk melaksanakan Peraturan Daerah Kota Makassar Nomor 2 Tahun 2013, “Perintah Hukum” sebagaimana dimaksudkan tersebut adalah merupakan perintah untuk menjalankan perintah atasan, atau “Mandat” dalam lapangan hukum administrasi Negara. Philipus M Hadjon dkk (1999: 131) mengemukakan bahwa dalam hal mandat tidak ada sama sekali pengakuan kewenangan atau pengalih-tanganan kewenangan. Disini menyangkut janji-janji intern antara penguasa dan pegawai.

Sejalan dengan pandangan Philipus M. Hadjon dkk tersebut, oleh Indroharto (1991 : 66) menyatakan ;

Pada mandat disitu tidak terjadi suatu pemberian wewenang baru maupun pelimpahan wewenang dari Badan atau pejabat TUN yang satu kepada yang lain, tidak terjadi perubahan apa-apa mengenai kewenangan yang telah, yang ada hanya suatu hubungan intern.

Substansi peraturan Walikota Makassar tersebut memerintahkan kepada Kepala Dinas untuk:

1. Melaksanakan Peraturan Daerah Kota Makassar Nomor 2 Tahun 2013, (dengan Pasal 1 jo. Pasal 2 Peraturan Walikota Makassar Nomor 82 Tahun 2013);
2. Menyusun petunjuk teknis pelaksanaan peraturan Perda dan melakukan koordinasi dengan SKPD terkait, (dengan Pasal 3 Peraturan Walikota Makassar Nomor 82 Tahun 2013).

Beberapa kemungkinan yang dimaksudkan dalam materi muatan dan substansi Peraturan Walikota tersebut, antara lain:

1. Adanya perintah untuk “melaksanakan” Perda Kota Makassar Nomor 2 Tahun 2013, dapat berarti seluruh ketentuan Perda Harus dilaksanakan;
2. Pelaksanaan ketentuan Perda Kota Makassar Nomor 2 Tahun 2013, oleh Kepala dinas, hanya terbatas pada kewenangannya sebagai Perangkat Daerah atau Pejabat Administrasi Negara;
3. Adanya perintah membuat Juknis dan koordinasi dengan SKPD terkait, dapat berarti beberapa ketentuan Perda yang memungkinkan dilaksanakan dengan juknis;
4. Koordinasi dengan SKPD terkait dapat merupakan bahan dalam penyusunan juknis.

Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Makassar sebagai Satuan Kerja Perangkat Daerah Kota Makassar ini merupakan instansi daerah yang berperan sebagai lini sektor Pelestarian Cagar Budaya di Kota Makassar, melalui tugas pokok dan fungsi yang dimiliki, yang bekerja di bawah Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 dan Peraturan Daerah Kota Makassar Nomor 2 Tahun 2013.

Uraian mengenai Tugas, Pokok dan Fungsi Dinas Pendidikan dan Kebudayaan kota Makassar sebagai salah satu Satuan Perangkat Daerah Kota Makassar di atur dalam Pasal 12 Peraturan Daerah Kota Makassar Nomor 7 Tahun 2013 Tentang Perubahan Kedua Atas Peraturan Daerah Nomor 3 Tahun 2009 Tentang Pembentukan dan Susunan Organisasi. Berdasarkan uraian ketentuan tersebut, salah satu tugas pokok dan fungsi Dinas Pendidikan dan Kebudayaan khususnya di bidang kebudayaan, adalah menyusun rumusan kebijakan teknis, menyusun rencana dan program, melaksanakan pengendalian dan perencanaan teknis operasional, melaksanakan pengkajian teknis perizinan dan pelayanan umum, membina Unit Pelaksana Teknis (UPT) kebudayaan.

Apabila dicermati Peraturan Walikota Makassar Nomor 82 Tahun 2013, yang dikaitkan tugas pokok

dan fungsi Dinas tersebut, maka pengaturan pelestarian Cagar Budaya di Kota Makassar, oleh peraturan perundang-undangan telah diserahkan untuk melaksanakan otonomi di bidang pelestarian Cagar Budaya, dalam arti kewenangan berada pada Kepala Dinas selaku Badan atau Pejabat Tata Usaha Negara sebagai pemangku kebijakan di bidang Cagar Budaya dan pelaksanaannya di bawah tanggung jawab Walikota Makassar.

Bagir Manan dan Kuntana Magnar (1997 : 268-269) mengemukakan bahwa sesuai dengan semangat pasal 18 UUD 1945, seyogyanya pemahaman desentralisasi lebih diarahkan pada otonomi. Otonomi mengandung pengertian kemandirian (*Zelftandingheid*) untuk mengatur dan mengurus rumah tangga sendiri sebagian urusan pemerintah yang diserahkan atau dibiarkan sebagai urusan rumah tangga satuan pemerintahan lebih rendah yang bersangkutan. Jadi esensi otonomi adalah kemandirian, yaitu kebebasan untuk berinisiatif dan bertanggung jawab sendiri dalam mengatur dan mengurus pemerintahan yang menjadi urusan rumah tangganya.

Sarundajang, 1999 : 27 (dikutip dari Agus Santoso : 2013 : 122-123) bahwa sifat universal suatu pemerintahan daerah (*local self government*), terkandung di dalamnya ciri-ciri :

1. Segala urusan yang diselenggarakan merupakan urusan yang sudah dijadikan urusan-urusan rumah tangga sendiri, sehingga urusan-urusannya perlu ditegaskan secara terinci;
2. Penyelenggaraan pemerintahan dilaksanakan oleh alat-alat perlengkapan yang seluruhnya bukan terdiri dari Pejabat Pusat, tetapi Pegawai Pemerintah Daerah;
3. Penanganan segala urusan itu seluruhnya diselenggarakan atas dasar inisiatif atau kebijakansendiri;
4. Hubungan Pemerintah Pusat dan Pemerintah Daerah yang mengurus rumah tangga sendiri adalah hubungan pengawasan;
5. Seluruh penyelenggaraan pada dasarnya dibiayai dari sumber keuangan sendiri.

Pandangan yang dinyatakan baik oleh Bagir Manan dan Kuntana Magnar, maupun oleh Sarudajang tersebut tersirat makna, bahwa urusan rumah tangga dalam hal ini pengaturan pelestarian Cagar Budaya telah menjadi otonomi Pemerintah Daerah Kota Makassar seyogyanya diselenggarakan secara mandiri, dengan inisiatif Dinas selaku lini sektor baik pengaturan, pelaksanaan dan pembiayaannya dan sebagainya, singkatnya tugas dan kewenangan pengaturan dan pelestarian Cagar Budaya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 12 dan Pasal 13 Perda Kota Makassar Nomor 2 Tahun 2013 menjadi otonomi daerah Kota Makassar.

Merujuk pada prinsip otonomi pelestarian Cagar Budaya, maka hal-hal yang urgen dapat dilakukan dengan penelusuran dan klasifikasi terhadap ketentuan-ketentuan pasal-pasal dalam Peraturan Daerah Kota Makassar Nomor 2 Tahun 2013 sebagai aturan turunan dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010, guna sebagai langkah-langkah mewujudkan pengaturan penyelenggaraan pelestarian Cagar Budaya di Kota Makassar.

Apabila ditelusuri ketentuan-ketentuan pasal-pasal dimaksud, maka terdapat ketentuan-ketentuan yang akan diatur dalam Peraturan Walikota, ketentuan-ketentuan mengenai perizinan, ketentuan-ketentuan mengenai penetapan, ketentuan-ketentuan lainnya yang memberi tugas dan wewenang Pemerintah Daerah, bahkan kepada Dinas (instansi yang bertanggung jawab di bidang kebudayaan) dan berbagai ketentuan-ketentuan yang menghendaki dilaksanakan dengan "Peraturan kebijakan" dan sebagainya.

Adapun ketentuan-ketentuan pasal yang akan dilaksanakan dengan Peraturan Walikota No. 82 Tahun 2013 adalah sebagai berikut:

1. Peraturan mengenai pemberian kompensasi kepada penemu benda, bangunan, struktur yang ditetapkan sebagai benda Cagar Budaya, bangunan Cagar Budaya dan/atau struktur Cagar Budaya (Pasal 18 dan Pasal 28 ayat (2) dan (3) Perda Kota Makassar Nomor 2 Tahun 2013);
2. Peraturan mengenai pemberian insentif bagi setiap orang yang memiliki dan menguasai yang telah melakukan kewajibannya melindungi Cagar Budaya (Pasal 21 Ayat 2 Perda Kota Makassar Nomor 2 Tahun 2013);
3. Hak mendapatkan plakat dan piagam penghargaan dari Walikota, bagi setiap orang yang memiliki Cagar Budaya yang telah ditetapkan (Pasal 21 Ayat (3) Perda Kota Makassar Nomor 2 Tahun 2013);
4. Peraturan mengenai pemberian keringanan perizinan bagi setiap orang yang akan melaksanakan pemugaran atas Cagar Budaya yang dimiliki dan dikuasainya (Pasal 21 ayat (6) Perda Kota Makassar Nomor 2 Tahun 2013);
5. Peraturan mengenai kewajiban melindungi Cagar Budaya dan/atau lingkungannya, bagi setiap orang yang memiliki, menguasai, menghuni, mengelola dan/atau memanfaatkan Cagar Budaya (Pasal 21 ayat (7) Perda Kota Makassar Nomor 2 Tahun 2013);
6. Peraturan mengenai izin Walikota bagi setiap orang yang akan mengalihkan Cagar Budaya peringkat kota (Pasal 22 Perda Kota Makassar Nomor 2 Tahun 2013);
7. Peraturan mengenai pemeringkatan Cagar Budaya (Pasal 32 dan pasal 34 Perda Kota Makassar Nomor 2 Tahun 2013);
8. Peraturan mengenai Pemeliharaan Cagar Budaya (Pasal 54 Perda Kota Makassar Nomor 2 Tahun 2013);
9. Peraturan mengenai pemberian penghargaan dan sebagai warga kota teladan, bagi pemilik, pengelola, dan/atau penghuni bangunan dan/atau lingkungan Cagar Budaya yang telah melaksanakan pelestarian Cagar Budaya dan/atau lingkungannya (Pasal 55 Perda Nomor 2 Tahun 2013);
10. Peraturan mengenai prosedur dan tata cara pelaksanaan sanksi administrasi (Pasal 70 Perda Kota Makassar Nomor 2 Tahun 2013).

Referensi

- Carraher, S., Parnell, J., Carraher, S.C., Carraher, C., & Sullivan, S. (2006). Customer service, entrepreneurial orientation, and performance: A study in health care organizations in Hong Kong, Italy, New Zealand, the United Kingdom, and the USA. *Journal of Applied Management & Entrepreneurship*, 11 (4), 33-48.
- Carraher, S.M., Parnell, J., & Spillan, J. (2009). Customer service-orientation of small retail business owners in Austria, the Czech Republic, Hungary, Latvia, Slovakia, and Slovenia. *Baltic Journal of Management*, 4 (3), 251-268.
- Edosomwan, Simeon O. (2011). *The Histor of Social Media and Its Impact on Business*. The Journal of Applied Management & Enterpreneurship.
- Heding, Tilde., Charlote F Knudzen, Mogens Bjerre. 2009. *Brand Management : Research, Theory and Practice*. London: Routledge.
- Kapferer, Jean-Noël. 2008. *The New Strategic Brand Management : Creating and Sustaining Brand Equity Long Term*. Kogan Page Publishers.
- Kavaratzis, M. 2005. *Place Branding : A Review of Trends and Conceptual Models*. The Marketing Review Vol. 5, No. 4, pp: 329-342.
- McNally, D., Speak, K.D. 2002. *Be Your Own Brand: A Breakthrough Formula for Standing Out from the Crowd*. San Fransisco, CA: Berrett-Koehler.
- Montoya, Peter., Tim Vandehey. 2009. *The Brand Called You*. McGrow-Hill eBook.
- Miller, Daniel. 2016. *Social Media dan Social Relationships*. London. UCL Press
- Rampersad, Hubert K. 2008. *Authentic Personal Branding*. Jakarta : PPM.
- Undang-Undang Cagar Budaya No.11 Tahun 2010
- Internet :
- <https://www.statista.com/statistics/278414/number-of-worldwide-social-network-users/> diakses pada 22 Maret 2021 pukul 12.50



TINGGALAN ARKEOLOGIS DI KOTA MAKASSAR YANG TERLUPAKAN

Fatriani Fara

Setiap daerah memiliki situs sejarah yang memungkinkan masyarakat untuk mengenal dan memahami sejarahnya. Hal tersebut tertuang dalam UU No. 11 Tahun 2010 mengenai Cagar Budaya yang merupakan warisan budaya, bersifat kebendaan berupa Benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya, Struktur 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 (Anonim, 2020). Berdasarkan amanat tersebut, pemerintah mempunyai kewajiban untuk tetap mempertahankan keberadaannya karena Cagar Budaya sebagai sumber daya budaya yang memiliki sifat rapuh, unik, langka, terbatas, dan tidak dapat diperbaharui.

Terlebih dahulu, harus lebih dipahami mengenai Bangunan Cagar Budaya dan Struktur Cagar Budaya itu apa, sebab dalam tulisan ini yang akan dibahas adalah tinggalan arkeologi berupa bangunan Cagar Budaya dan struktur Cagar Budaya. Maksud Bangunan Cagar Budaya adalah susunan binaan yang terbuat dari benda alam atau benda buatan

manusia untuk memenuhi kebutuhan ruang ber dinding dan/atau tidak ber dinding, dan beratap. Sedangkan Struktur Cagar Budaya adalah susunan binaan yang terbuat dari benda alam dan/atau benda buatan manusia untuk memenuhi kebutuhan ruang kegiatan yang menyatu dengan alam, sarana, dan prasarana untuk menampung kebutuhan manusia.

Kota Makassar memiliki banyak bangunan Cagar Budaya bersejarah yang menyimpan kenangan masa lalu dan menjadi bukti perkembangan kota itu sendiri. Cagar Budaya sebagai kekayaan budaya bangsa dan wujud pemikiran dari perilaku kehidupan manusia yang penting artinya bagi pemahaman dan pengembangan sejarah, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Dikatakan sebagai Cagar Budaya karena telah berusia 50 tahun atau lebih, mewakili masa gaya paling singkat berusia 50 tahun, memiliki arti khusus bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan/atau kebudayaan, serta memiliki nilai budaya bagi penguatan kepribadian bangsa. Peninggalan Cagar Budaya tersebut menjadi bukti sejarah yang mewarnai wajah Kota Makassar.

Namun kurangnya perhatian dari masyarakat dan pemerintah menyebabkan keberadaan Cagar Budaya menjadi terabaikan. Perkembangan fisik Kota Makassar seringkali hanya memperhatikan model terkini dan tidak memperhatikan elemen-elemen pembentuk kota, sehingga banyak elemen penanda kota hilang yang berpotensi menghilangkan sejarah (Asmunandar, 2020). Pembangunan yang mengutamakan pertumbuhan ekonomi telah menghasilkan perubahan dan kemakmuran. Akan tetapi di sisi lain, pembangunan tersebut mengorbankan warisan budaya yang ada. Padahal secara kognitif dan cultural, Cagar Budaya menandai tata nilai, perjalanan, sejarah dan tradisi bangsa.

Secara ideal Cagar Budaya memberikan peluang pemanfaatan kepada masyarakat tanpa menimbulkan dampak negatif. Kesejahteraan bagi masyarakat sekitar serta terpeliharanya nilai-nilai luhur budaya. Pemanfaatan Cagar Budaya akan membuka lapangan pekerjaan bagi masyarakat sekitar dan dapat dijadikan sebagai objek pembelajaran untuk mengetahui peninggalan-peninggalan bersejarah pada masa lalu.

Berdasarkan sumber data dari Balai Pelestarian Cagar Budaya Provinsi Sulawesi Selatan, terdapat beberapa Cagar Budaya di Kota Makassar. Dapat dikategorikan sebagai Cagar Budaya sebab telah memenuhi kriteria. Beberapa diantaranya jarang dikunjungi bahkan tidak diketahui oleh masyarakat sekitar bahwa bangunan tersebut adalah bangunan bersejarah. Adapula Cagar Budaya yang ditemukan tidak dirawat oleh pemiliknya, tak sedikit juga telah dirubuhkan. Maka dari itu, penulis ingin memberikan uraian singkat mengenai beberapa Cagar Budaya di Kota Makassar yang jarang diketahui oleh masyarakat. Antara lain :

Bioskop Benteng

Pada masa Kolonial Belanda, gedung tersebut digunakan sebagai sarana hiburan yaitu bioskop. Lokasinya tidak jauh dari Fort Rotterdam sebagai pusat pemerintahannya saat itu. Kini telah berganti fungsi menjadi café dengan nama Zona Café, yang terletak di Jalan Ujung Pandang No. 2, Kelurahan Bulogading, Kecamatan Ujung Pandang, Kota Makassar.



Foto 1. Tampak luar bangunan Zona Café.
Dok. BPCB Prov. Sulsel, 2021.



Foto 2. Tampak luar Masjid Anshar.
Dok. BPCB Prov. Sulsel, 2021.

Masjid Anshar

Didirikan pada tahun 1826 oleh Karaeng Tompo setelah kelahiran anaknya yang bernama Basse Masigi. Awalnya berupa musala kecil yang luasnya

sekitar 10x10 meter persegi. Masjid ini dibangun di Kampung Melayu, yang dulunya dihuni oleh orang-orang Melayu (Asmunandar, 2020). Secara administrasi terletak di Jalan Somba Opu, No. 176, Kelurahan Maluku, Kecamatan Ujung Pandang, Kota Makassar.



Foto 3. SMU Kartika VIII Chandra Kirana.
Dok. BPCB Prov. Sulsel, 2021.

SMU Kartika XX-I Chandra Kirana

Secara administrasi terletak di Jalan Sungai Tangka No. 13, Kelurahan Sawerigading, Kecamatan Ujung Pandang, Kota Makassar. Sekolah ini didirikan pada

24 Januari 1969, beberapa kali mengalami renovasi, kemudian penambahan pada lantai dua, yang awalnya hanya satu lantai. Penambahan pada lantai dua dibangun tahun 1990 dikarenakan setiap tahunnya peserta didik bertambah, kemudian atapnya diganti baru pada tahun 2017.



Foto 4. Tampak Utara Bijenkorf.
Dok. BPCB Prov. Sulsel, 2021

Bijenkorf

Bangunan ini didirikan pada awal abad XX sebagai tempat tinggal kolektif. Pada masa awal, bangunan ini difungsikan untuk para bujangan pegawai pemerintah Belanda yang dikenal sebagai bangunan

sarang semut. Atap berbentuk perisai dengan elemen garis mendominasi hiasan pada bangunan ini. Secara administrasi terletak di Jalan Usman Jafar, Kelurahan Baru, Kecamatan Ujung Pandang, Kota Makassar.



Foto 5. Tampak bangunan lama yang berada dalam RSIA Sentosa.
Dok. BPCB Prov. Sulsel, 2021

Rumah Sakit Sentosa

Rumah sakit dibangun tahun 1957, yang diperuntukan bagi kalangan Tionghoa dibawah Yayasan Bwa Chiao Yu San Ta Sia. Kini menjadi Rumah Sakit Ibu dan Anak, berada di Jalan Jenderal Sudirman No. 52, Kelurahan Sawerigading, Kecamatan Ujung Pandang, Kota Makassar. Denah bangunan berbentuk U, bangunan utama yang terletak di lantai 1 telah diubah menjadi tempat

parkir mobil. Bangunan terdiri dari dua lantai yang berfungsi sebagai ruang pasien, ruang asrama bagi perawatan, dan ruang rekam medis. Adapun batas-batasnya sebelah utara berbatasan dengan Manu Life, sebelah timur berbatasan dengan Jalan Jend. Sudirman, sebelah barat berbatasan dengan rumah tinggal, dan sebelah selatan berbatasan dengan Kasih Medical Center.



Foto 6. Tampak dari atas dan dalam Bunker 1.
Dok. BPCB Prov. Sulsel, 2021

Bunker Jepang

Tak banyak diketahui oleh masyarakat Kota Makassar, bahwasanya terdapat Bunker Jepang di dalam kota. Dulunya Jepang menggunakan bunker tersebut untuk bersembunyi dari pasukan Belanda. Secara administrasi berada di Jalan Nurul Anshar, Kelurahan Lakkang, Kecamatan Tallo, Kota Makassar. Akses menuju lokasi situs menggunakan perahu, naik di dermaga kera-kera Universitas Hasanuddin ataupun tol Insinyur Sutami. Kondisi bunker kini memprihatinkan, karena sebagian bunker telah dibangun rumah oleh warga setempat. Jumlah bunker yang dapat ditemui kini hanya dua, sedangkan tahun 2015 penulis masih temui lima bunker.

Bunker 1

Bunker berbentuk L dari arah barat ke utara dengan kedalaman 2 m dan masing-masing sisi memiliki 8 anak tangga. Lebar bunker 120 cm dan panjang 10,84 m di sisi utara. Lebar bunker 110 cm dan panjang 4,8 m di sisi barat. Ketebalan dinding secara keseluruhan adalah 15 cm. Sekeliling bunker dibangun pagar oleh warga sekitar dengan luas 14,46 m² x 16,26 m².



Foto 7. Tampak jalan masuk Bunker 2.

Bunker 2

Tampak dari jauh bunker berupa gundukan tanah, denah bunker berbentuk L yang memanjang dari timur ke utara. Akses masuk di sisi utara berupa tanah yang mencapai kemiringan 700, dan sisi

timurnya menggunakan anak tangga sebanyak 5 buah. Kedalaman bunker mencapai 1,56 m2 yang memiliki ruang didalam.



Foto 8. Masjid Jami' Nurul Mu'minin.
Dok, BPCB Prov. Sulsel 2021.

Masjid Karuwisi Gowa (Masjid Jami' Nurul Mu'minin)

Ciri khas masjid ini adalah terdapat dua menara kembar yang sebelum direnovasi mengapit serambi depan pada ujung kiri kanannya. Setelah mengalami renovasi keduanya menjadi bagian dari ruang dalam. Bentuk denah menara kembar segi enam tidak sama sisi pada bagian bawah, di antaranya

terletak pada sudut kiri kanan dinding depan. Pada bagian atas sisi-sisinya teratur dan sama panjang sehingga membuat bentuk penutupnya hexagonal, mirip dengan kubah arsitektur klasik zaman pertengahan (mediaeval) Italia (Effendy, 2013). Bagian bawah kubah dihias dengan molding dan deretan lubang ventilasi.



Foto 41. Tampak bangunan Kenanga (kiri) dan bangunan Nyiur (kanan).
Dok, BPCB Prov. Sulsel 2021.

Rumah Sakit Dadi

Secara administrasi terletak di Jalan Lanto Dg. Pasewang No. 34, Kelurahan Maricaya, Kecamatan Mamajang, Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Terdapat 4 bangunan tua di dalam kompleks Rumah Sakit Dadi yaitu, ruang Kenanga, Kenari, Ketapang, dan Nyiur. Secara keseluruhan denah ruangan sama, berbentuk persegi Panjang dengan 4 ruang di dalamnya. Setiap jendela, pintu dan ventilasi menggunakan lapisan terali besi. Ruang kenanga di peruntukan untuk pasien perempuan. Ruang kenari dihuni oleh 67 pasien laki-laki. Ruang Ketapang dihuni oleh 28 pasien lansia, dan ruang nyiur dihuni oleh 61 pasien laki-laki.

Kesimpulan

Berbagai peninggalan sejarah ini bukan hanya sebagai aset pemerintah semata atau pihak-pihak tertentu yang memanfaatkannya, tetapi milik dan tanggung jawab semua masyarakat baik Pemerintah, Pemerintah Daerah, pihak-pihakasing, hingga masyarakat dalam upaya mempertahankan keberadaannya. Dalam Undang-Undang Cagar Budaya No 11 Tahun 2010 di nyatakan bahwa setiap orang bertanggung jawab dengan tetap menjaga nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Namun, perlu lebih ditekankan oleh pemerintah ialah sosialisasi di setiap element masyarakat mengenai adanya Cagar Budaya di sekitar dan memberi pemahaman bahwa pentingnya menjaga Cagar Budaya karena itu adalah bukti sejarah daerah. Bukan hanya oleh pihak-pihak tertentu, Pemerintah juga harus memberikan perhatian dalam pendaftaran sebagai Cagar Budaya yang perlu dijaga keberadaannya.

Sesungguhnya banyak hal yang harus di perhatikan dalam upaya pelestarian Cagar Budaya. Dalam konteks ini, pemeliharaan dan pemberdayaan merupakan bagian upaya pelestarian sekaligus sarana peningkatan perekonomian masyarakat. Apabila hal tersebut berjalan maka dengan sendirinya akan muncul keterkaitan antara pengelola (Dinas terkait/ pihak-pihak Non Pemerintah) dengan masyarakat sekitar serta tentunya dengan objek peninggalan sejarah tersebut. Selanjutnya, akan melahirkan sebuah sikap yang merasakan sebagai kewajiban bersama untuk menjaga dan melestarikan berbagai situs dan peninggalan yang ada khususnya di Kota Makassar.

Daftar Pustaka

Indonesia. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya. Sekretariat Negara. Jakarta.

Asmunandar (2020). RE-IDENTITAS KOTA LAMA MAKASSAR. Lensa Budaya: Jurnal Ilmiah Ilmu-ilmu Budaya.

Effendy, Muslimin (2013). Masjid dan Makam. Makassar: Balai Pelestarian Cagar Budaya Makassar.

Laporan Updating Kota Makassar 2021



ARSIP BPCB SULAWESI SELATAN SEBAGAI SARANA MENYIMPAN LEMBARAN INFORMASI CAGAR BUDAYA

Amir Djambia

Pengantar

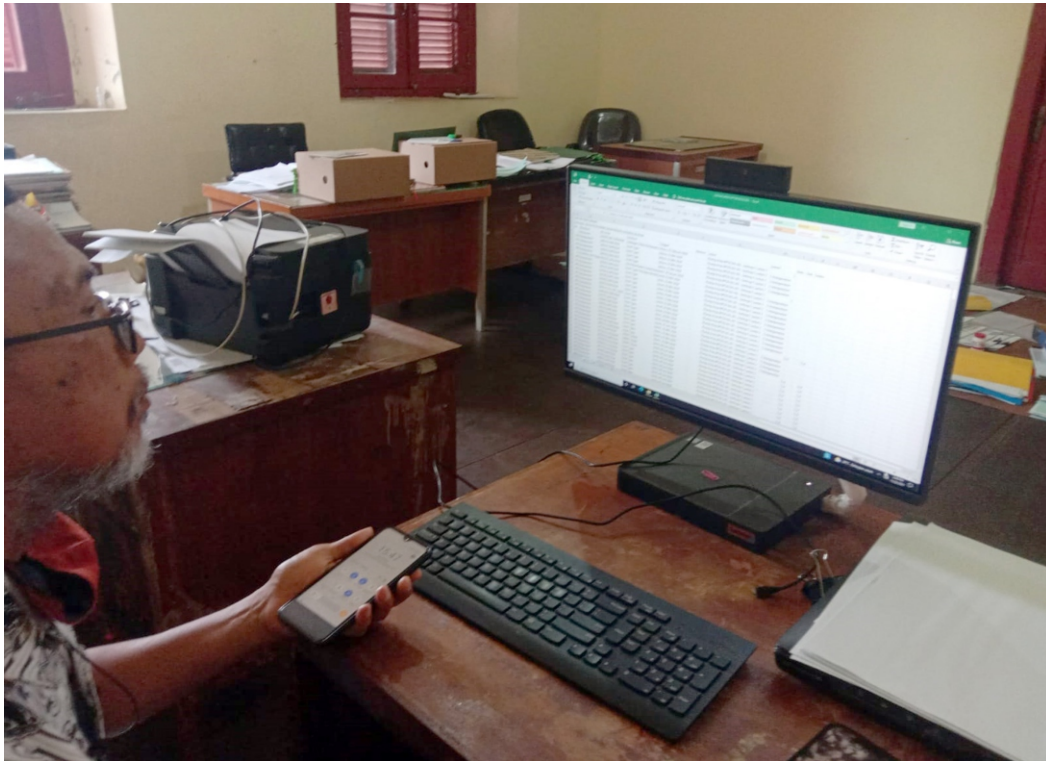
Arsip adalah catatan memori yang bisa dipercaya tentang suatu peristiwa eksistensi seseorang pada masa lalu dalam kehidupannya untuk didokumentasikan sebagai sumber informasi yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, dan menurut M.N. Maulana sebagai berikut

Arsip adalah tulisan yang dapat memberi gambaran keterangan tentang kejadian organisasi yang kemungkinan arsip berwujud surat-menyurat, data, dan bahan-bahan yang dapat berbicara dan data memberi keterangan yang berupa barang-barang cetakan, kartu-kartu lembaran dan buku cetakan yang berisi korespondensi dan peraturan pemerintah dan lain sebagainya.

Dari gambaran tersebut diatas, maka dilakukan penyelamatan dan pelestarian arsip sebagai bahan memori kolektif suatu organisasi, Lembaga Negara, Pemerintah Daerah, dan BUMN. Yang diharapkan untuk mengolah arsip secara dinamis yaitu arsip yang digunakan secara langsung dalam suatu kegiatan tertentu yang kemudian disimpan selama

jangka tertentu pula, sebagai bukti hasil kegiatan masing-masing instansi pemerintah misalnya laporan kegiatan pendataan Cagar Budaya, laporan ekskavasi, laporan survey, dll. Hal ini sebagaimana diatur didalam Undang-Undang Nomor 43 tahun 2009 tentang Kearsipan dan penetapan peraturan Arsip Nasional RI tentang pemeliharaan arsip dinamis. Oleh karena demikian maka, dilakukan penyelamatan dan kelestarian arsip sebagai bahan transparansi dan akuntabilitas kinerja kita Sebuah catatan memori mengungkapkan bahwa “*No document, No history,*” ini merupakan ungkapan yang mendewakan dokumen sebagai alat bukti autentik yang sah yang berfungsi sebagai alat bantu penulisan data sejarah dan bahan informasi lainnya, yang dianggap paling penting karena memberikan informasi akurat yang transparan dan akuntabel.

Begitu juga beberapa pendapat para pakar kearsipan mengatakan, bahwa “*Dunia tanpa arsip adalah dunia tanpa memori, tanpa kepastian hukum, tanpa sejarah, tanpa kebudayaan, dan tanpa ilmu pengetahuan serta tanpa identitas kolektif suatu bangsa*”. Jadi dokumen adalah data



Menginput data dokumen yang akan diarsipkan

tertulis yang merupakan kenangan masa lalu yang harus dijaga kelestariannya atau hasil rekaman yang yang banyak memiliki nilai strategis untuk membangun tata kelola pemerintahan yang baik, bersih, transparan dan akuntabel yang dilakukan oleh manusia melalui aktifitasnya yang terekam hingga masa kini. Oleh karena itu kita berkewajiban melakukan pencatatan, pemeliharaan, dan mengamankan sehingga dokumen tersebut tetap lestari dan dikelola sesuai dengan prosedur penyelamatannya yaitu melalui kegiatan sistem tata administrasi kearsipan berupa penyimpanan di lemari, file Box, Rak, E-data Base, dll.

Menurut UU No.43 Tahun 2009 tentang kearsipan, pasal 1 ayat 2 bahwa arsip adalah rekaman kegiatan atau peristiwa dalam berbagai bentuk dan media sesuai perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang dibuat dan diterima oleh Lembaga Negara, Pemerintah Daerah, Lembaga Pendidikan, Perusahaan, organisasi politik, organisasi kemasyarakatan dan perseorangan dalam pelaksanaan kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Oleh karena demikian maka perlu dilakukan penyelamatan dan kelestarian arsip

sebagai bahan transparansi dan akuntabel kinerja kita sebagai ASN untuk pertanggung jawaban kita dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta identitas memori kolektif bagi generasi akan datang.

Dari uraian tersebut diatas, menunjukkan bahwa semua hasil rekaman kegiatan BPCB berupa kegiatan survey lokasi situs, pendataan Cagar Budaya, kegiatan pelestarian Cagar Budaya dll atau catatan dari berbagai sumber informasi baik berupa tulisan, laporan, micro film, kaset, video, gambar baik gambar statis maupun gambar dinamis yang banyak merekam seluruh aktifitas kegiatan maupun peristiwa yang banyak merekam jejak-jejak perjalanan dinamika kehidupan manusia.

Pembagian arsip menurut sifat kepentingan dan frekuensi kegunaannya.

A. Kepentingan

Berdasarkan sifat kepentingan arsip, dapat dibedakan 4 macam antara lain : arsip non esensial, arsip yang diperlukan, arsip penting dan arsip vital.

1. Arsip Non Esensial

Adalah arsip yang tidak memerlukan pengolahan dan tidak mempunyai hubungan dengan hal-hal yang penting sehingga tidak perlu disimpan dalam waktu yang terlalu lama. Ketika arsip non esensial tersebut sudah habis kegunaannya, atau diketahui atau telah lampau peristiwanya maka sebaiknya di musnahkan untuk menghindari penumpukan arsip yang tidak bernilai guna lagi. Kalau memang harus disimpan maka paling lama penyimpanannya 1 tahun.

Contoh arsip non esensial antara lain :

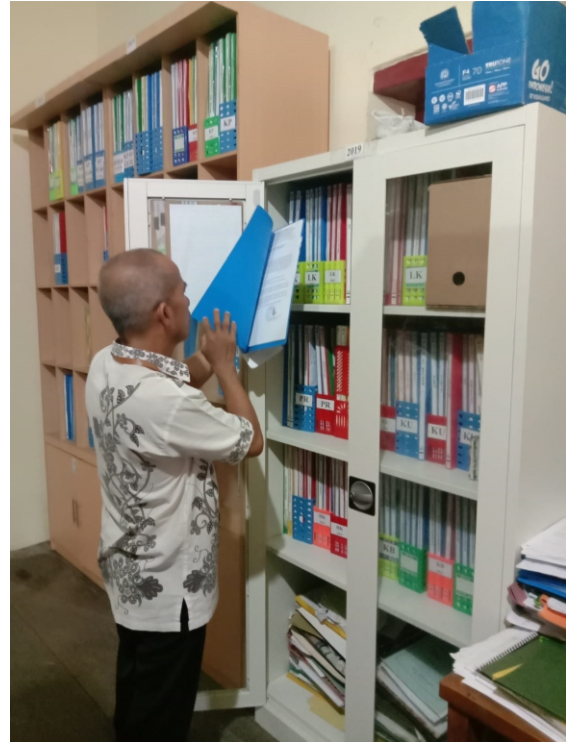
- a. Pengumuman hari libur
- b. Pengumuman apel upacara bendera
- c. Undangan rapat, izin penempatan lokasi situs
- d. Kartu undangan
- e. Memo atau nota yang terkait dengan hal-hal yang tidak penting lagi
- f. Pengumuman pertemuan rapat
- g. Laporan bulanan kegiatan kantor
- h. Pengumuman perintah harian pimpinan dll

2. Arsip yang diperlukan

Adalah arsip yang banyak memiliki nilai-nilai kegunaan namun masih bersifat sementara dan kadang juga dibutuhkan atau digunakan karena yang diperlukan tersebut perlu maka disimpan antara 2 sampai 3 tahun.

Contoh arsip yang diperlukan antara lain :

- a. Surat permohonan cuti
- b. Surat lamaran kerja
- c. Presensi pegawai
- d. Surat perintah jalan
- e. Surat keterangan pegawai
- f. Surat pengantar pengiriman
- g. Surat pesanan barang
- h. Surat telegram
- i. Surat pemeliharaan alat inventaris kantor dll.



3. Arsip penting (*Important archives*)

Adalah arsip yang memiliki nilai hukum, pendidikan, keuangan, dokumentasi, sejarah dll. Arsip penting ini masih digunakan dan diperlukan dalam proses kelancaran pekerjaan, jika hilang, arsip sangat sulit mencari gantinya. Dan arsip penting disimpan dalam waktu cukup lama sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Contoh yang termasuk arsip penting antara lain :

- a. Surat keputusan terkait pegawai (pengangkatan, pemindahan dan pemberhentian)
- b. Daftar mutasi keluarga
- c. Daftar riwayat hidup pegawai
- d. Daftar sensus pegawai
- e. Laporan keuangan
- f. Neraca percobaan
- g. Buku kas umum
- h. Daftar isian kegiatan
- i. Daftar rincian gaji
- j. Surat perintah membayar dan sebagainya.

4. Arsip Vital (*Vital Archives*)

Adalah arsip yang bersifat permanen, langgeng, ini disimpan untuk selamanya, karena tidak dapat diperbaharui dan tidak tergantikan apabila mengalami kerusakan atau hilang.



Kegiatan penyimpanan arsip permanen

Yang termasuk arsip Vital antara lain :

- Akte pendirian lembaga atau perusahaan
- Buku induk siswa/mahasiswa
- Ijazah
- Daftar hasil ujian dinas
- Daftar hasil ujian jabatan pegawai
- Buku induk pegawai
- Sertifikat
- Dokumen pemilikan tanah, gedung dan lain-lain.

B. Kegunaannya

Frekuensi penggunaan arsip dibedakan menjadi 3 macam antara lain :

- Arsip aktif adalah arsip yang masih diperlukan

dalam proses penyelenggaraan kerja atau frekuensi kegunaannya tinggi atau terus menerus digunakan

NO INV	NAMA SITUS	KAB/KOTA	ZONING	STATUS
1041	Leang Kado	Maros	2011	
1042	Leang Sengale	Maros	2011	
1043	Leang Saratoding 2	Maros	2011	
151	Kompleks Makam Raja Raja Banggae Ondongan	Majene	2014	Situs Cagar Budaya
155	Kompleks Makam I Manang	Majene	2014	Situs Cagar Budaya
162	Kompleks Makam Lombeng Susu	Majene	2014	Situs Cagar Budaya
163	Kompleks Makam Ka'ba	Majene	2014	Situs Cagar Budaya
166	Kompleks Makam Mar'ula Pambong	Majene	2014	Situs Cagar Budaya
673	Kompleks Makam Mar'ula Parappe	Majene	2014	Situs Cagar Budaya
324	Kantor Pengadilan Negeri Makassar	Makassar	2014	Situs Cagar Budaya
374	Gereja Katolik Katedral	Makassar	2014	Situs Cagar Budaya
376	Rumah Jabatan Gubernur Sulawesi Selatan	Makassar	2014	Situs Cagar Budaya
377	Rumah Sarang Semud	Makassar	2014	Situs Cagar Budaya
391	Bukit Jampang Amangappa	Makassar	2014	Situs Cagar Budaya
392	Anama Gowa	Makassar	2014	Situs Cagar Budaya
563	Gereja Katolik Sultanan	Makassar	2014	Situs Cagar Budaya
569	Queenshead Amangappa 10B	Makassar	2014	Situs Cagar Budaya
571	Queenshead Amangappa 10	Makassar	2014	Situs Cagar Budaya
573	Katholik Frater	Makassar	2014	Situs Cagar Budaya
574	SMN V Makassar	Makassar	2014	Situs Cagar Budaya

b. Arsip pasif

Adalah arsip yang jarang digunakan dalam proses penyelenggaraan kerja, namun terkadang juga diperlukan dalam pelaksanaan kerja.

c. Arsip abadi

Adalah arsip yang harus disimpan untuk selamanya karena memiliki nilai penting yang terkandung didalamnya.

d. Arsip dinamis.

Adalah arsip yang digunakan secara langsung dalam kegiatan pencipta arsip dan disimpan selama jangka waktu tertentu.

e. Arsip inaktif

Adalah arsip yang frekuensi tingkat kegunaannya telah terus menurun

f. Arsip statis

Adalah arsip yang dihasilkan oleh suatu lembaga / kantor dll. Yang tercipta dari kegiatan yang dibiayai oleh Anggaran Negara yang memiliki nilai guna kesejarahan, yang telah habis masa retensinya dan berketerangan dipermanenkan yang telah diverifikasi secara langsung maupun tidak langsung oleh Arsip Nasional Indonesia maupun Lembaga Kearsipan.

Dari uraian kegiatan arsip tersebut disimpulkan bahwa pengelolaan arsip dengan baik akan memudahkan temu kembali arsip yang dibutuhkan sesuai kebutuhan masyarakat namun masih disimpan secara manual dan sebagian masih sistem digital.



Kegiatan hasil penataan dokumen telah diarsipkan

Dan kendala yang masih dihadapi adalah masih terbatasnya peralatan pengarsipan, masih minimnya petugas arsip yang berlatar belakang kearsipan, sesuai keputusan Kepala Arsip Nasional RI no.3 /thn 2000 tentang standar minimal Gedung dan ruang penyimpanan Arsip temuan kembali arsip terkadang lama karena, orang yang membutuhkan tidak mengetahui jenis dan tanggal arsip yang dibutuhkan serta masih belum seragamnya pemberian kodefikasi pada perihal arsip.

Dari simpulan tersebut diatas, maka perlu dilakukan penambahan sistem aplikasi untuk memudahkan temu kembali arsip agar tercipta pelayanan yang prima karena arsip mempunyai peranan yang sangat penting bagi kehidupan organisasi, maka arsip perlu dikelola dengan baik sehingga apabila masyarakat membutuhkan informasi tentang kesejarahan dan kepurbakalaan maka naskah arsip dapat diberikan dengan cepat dan tepat . Dan perlu penambahan staf pegawai yang berlatar belakang Kearsipan untuk efektifitas dan efisiensi petugas kearsipan.

DAFTAR PUSTAKA

ANONIM, Undang-undang no. : 43 Tahun 2009 Pasal 1 Ayat 2 dan Pasal 58 Tentang Kearsipan

ANONIM, Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1971 Bab I Pasal 1 Tentang Ketentuan-Ketentuan Pokok Kearsipan, Tahun 1971

ANONIM, Keputusan Kepala Arsip Nasional Republik Indonesia no. 3/2000 tentang standar minimal gedung dan ruangan penyimpanan Arsip, Tahun 2000

Maulana, M.N Administrasi Kearsipan. Jakarta : Bharata Aksara, 1982

Sedaryanti, Tata Kearsipan Dengan Memamfaatkan Tehnologi Modern, Bandung, tahun 2003



TAMAN PURBAKALA BATU PAKE GOJENG YANG RAMAH ANAK

Andini Perdana

Cagar Budaya untuk semua kalangan, termasuk anak-anak. Mereka adalah generasi penerus sekaligus pewaris peradaban bangsa. Oleh karena itu, diperlukan pengenalan Cagar Budaya kepada mereka sejak usia dini. Tentunya terdapat tantangan tersendiri untuk mengaplikasikannya, sehingga diperlukan media yang mampu menjembatani Cagar Budaya yang “asing” di mata mereka.

Bagi pengelola Cagar Budaya, anak-anak merupakan segmen yang berbeda sekaligus menantang. Anak-anak belajar melalui kombinasi pengalaman kognitif, emosional, fisik, dan sosial. Mereka menggunakan indra, imajinasi, dan permainan mereka untuk bereksperimen dan menciptakan pemahaman tentang masa lalu, sekarang, dan masa depan. Meskipun pada dasarnya setiap anak mampu memahami konsep dasar bahwa masa lalu terjadi sebelum hari ini.

Mengembangkan pengalaman interaktif pada Situs Cagar Budaya ramah anak memerlukan pemahaman akan kondisi mereka dan bagaimana cara mereka belajar. Selain itu, diperlukan upaya untuk “merangkul dengan menggunakan cara-cara baru” dalam memperkenalkan Cagar Budaya.

Sehingga pengenalan Cagar Budaya dapat menjadi interaktif dengan melibatkan mereka dan membiarkan mereka berimajinasi.

Salah satu situs Cagar Budaya yang dapat dikembangkan untuk ramah anak adalah Taman Purbakala Batu Pake Gojeng di Kabupaten Sinjai. Taman ini juga telah dimanfaatkan oleh Pemerintah Kabupaten (selanjutnya disingkat pemkab) Sinjai sebagai objek rekreasi. Melalui pemanfaatan tersebut, Pemkab Sinjai memungut retribusi kepada pengunjung yang telah diatur dalam Peraturan Daerah Kabupaten Sinjai Nomor 19 Tahun 2012 tentang Retribusi Tempat Rekreasi dan Olahraga di Kabupaten Sinjai.

Sebagai upaya untuk mendatangkan pengunjung anak-anak ke Taman Purbakala Batu Pake Gojeng, Pemkab Sinjai telah menambah berbagai fasilitas di dalamnya. Diantaranya gazebo, taman burung (2016-2017), fasilitas bermain anak, jalan setapak, rumah istirahat, dan sebagainya. Akan tetapi, penyelenggaraan program publik di taman ini belum tersedia, sehingga anak-anak kurang memahami cerita di balik Taman Purbakala Batu Pake Gojeng.



Taman Purbakala Batu Pake Gojeng

Salah satu upaya untuk “menghubungkan” Taman Purbakala Batu Pake Gojeng dengan pengunjung anak-anak adalah melalui program publik. Tulisan ini akan berusaha menjawab “Bagaimana model program publik di Taman Purbakala Batu Pake Gojeng yang ramah anak?” sehingga mereka dapat “bermain dengan masa lalu”. Tulisan akan dibagi menjadi lima bagian yaitu: *pertama*; kondisi eksisting taman purbakala beserta tinggalan Cagar Budaya didalamnya. *Kedua*; zonasi taman purbakala yang telah ditentukan oleh BPCB Sul-Sel di tahun 2013. *Ketiga*; pengunjung di taman purbakala yang didasarkan pada data dari Pemkab Sinjai. *Keempat*; Program publik interaktif di Taman Purbakala. *Kelima*; Imajinasi sebagai Pintu program publik interaktif yang ramah anak.

METODE

Tulisan ini membahas tentang upaya “menghubungkan” Taman Purbakala Batu Pake Gojeng dengan pengunjung anak-anak adalah melalui program publik. Pendekatan yang digunakan bersifat kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, studi pustaka, dan wawancara. Selanjutnya dilakukan pengolahan dan analisis data bersifat deskriptif guna menyusun

konsep pengembangan Taman Purbakala Batu Pake Gojeng yang ramah anak.

1. Pengumpulan data

Data dikumpulkan melalui kajian referensi, observasi di lapangan, dan wawancara. *Referensi* yang ditelusuri terkait pengembangan dan pemanfaatan Cagar Budaya dan taman purbakala. *Observasi* dilakukan secara langsung di Taman Purbakala Batu Pake Gojeng untuk melihat kondisi eksisting. Akan tetapi, pada saat observasi dilakukan taman sementara ditutup untuk pengunjung akibat covid-19. *Wawancara* dilakukan dengan pihak yang memahami tentang pemanfaatan taman, seperti Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Sinjai dan Juru Pelihara yang dalam kesehariannya bertugas memelihara situs.

2. Pengolahan dan analisis data

Pengolahan dan analisis data bersifat deskriptif berdasar pada data yang diperoleh dari referensi, observasi, dan wawancara. Data yang telah diolah dan dianalisis secara mendalam dengan menggunakan pendekatan *new museology* pada program publik. Dengan pertimbangan bahwa konsep program publik museum dapat diterapkan pada Situs Cagar Budaya.

3. Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan berupa penyelenggaraan berbagai pilihan program publik yang ramah anak di Taman Purbakala Batu Pake Gojeng. Tentunya media tersebut sesuai dengan prinsip pelestarian dan pembelajaran anak.

Riwayat Penelitian

Kajian tentang Taman Purbakala Batu Pake Gojeng telah banyak dilakukan oleh Instansi atau peneliti, baik kajian yang bersifat penelitian murni maupun terapan. Beberapa diantaranya adalah Survei di Sinjai (1975) yang dipimpin oleh Hadimuljono, kemudian dilanjutkan dengan pemetaan oleh Direktorat Sejarah dan Purbakala (1976), dan studi kelayakan di Batu Pake (1980-1981). Pada kegiatan tersebut disimpulkan bahwa situs Batu Pake memiliki data arkeologis dan historis serta lokasinya praktis dan strategis baik untuk pengembangan, pembinaan, dan pemanfaatannya.

Direktorat Pelindungan (1982) melaksanakan penggalian penyelamatan (*rescue excavation*). Pada penggalian tersebut ditemukan berbagai jenis benda cagar budaya bergerak, seperti keramik asing dan gerabah (utuh dan fragmen), fosil kayu, peti mayat, dan juga diketahui kedalaman kubur batu pake. Temuan permukaan diantaranya altar batu, lumpang batu, dan kuburan dengan nisan tipe menhir.

Proyek Pemugaran dan Pemeliharaan Peninggalan Sejarah dan Purbakala Sulawesi Selatan (1980) melakukan Studi Kelayakan Taman Purbakala Batu

Pake Gojeng Kabupaten Sinjai. Pada studi kelayakan tersebut dihasilkan berbagai fasilitas yang hendaknya dibangun, seperti jalan setapak, gazebo, rumah informasi, hingga pemagaran situs.

Andi Mandasini (2009) melakukan penelitian berjudul Aplikasi Travel Cost Model untuk menduga fungsi permintaan dan manfaat rekreasi di Taman Purbakala Batu Pake Gojeng Kabupaten Sinjai Sulawesi Selatan. Pada penelitian tersebut disimpulkan bahwa karakteristik pengunjung di Taman Purbakala pada umumnya adalah laki-laki dengan usia kurang dari 30 tahun yang datang secara berombongan. 83 % dari mereka berasal dari Sinjai dan sisanya berasal dari daerah lain di Sulawesi Selatan. Mereka menginginkan adanya peningkatan kualitas dan kuantitas sarana dan prasarana rekreasi di kawasan tersebut.

Balai Pelestarian Cagar Budaya Makassar, (2013) melakukan zonasi atau penentuan batas-batas keruangan Batu Pake Gojeng. Pada zonasi tersebut, situs dibagi menjadi empat zona, yaitu zona inti, penyangga, pengembangan, dan penunjang. Salah satu tujuan zonasi tersebut adalah untuk melindungi, mengamankan dan mencegah berbagai kerusakan terhadap situs serta memberikan panduan untuk perencanaan pelestarian situs pada aspek keruangannya. Balai Pelestarian Cagar Budaya Provinsi Sulawesi Selatan (selanjutnya disingkat BPCB Sul-Sel) tahun 2020 juga melakukan evaluasi pengendalian pemanfaatan, yang salah satu lokasinya adalah Taman Purbakala Batu Pake Gojeng. Evaluasi tersebut menghasilkan arahan pengendalian pemanfaatan ruang di taman ini.



Foto Fasilitas permainan anak

Taman Purbakala Batu Pake Gojeng

Taman Purbakala Batu Pake Gojeng beralamat di Jalan KH. Ahmad Dahlan, Dusun Batupake, Kelurahan Biringere, Kecamatan Sinjai Utara, Kabupaten Sinjai. Batu Pake Gojeng telah merupakan Situs Cagar Budaya dengan SK Penetapan Nomor 240/M/1999, tanggal 4 Oktober 1999 oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. Pada database Cagar Budaya di kantor BPCB Sul-Sel, situs ini dikategorikan sebagai Cagar Budaya tidak bergerak bernomor inventaris 284.

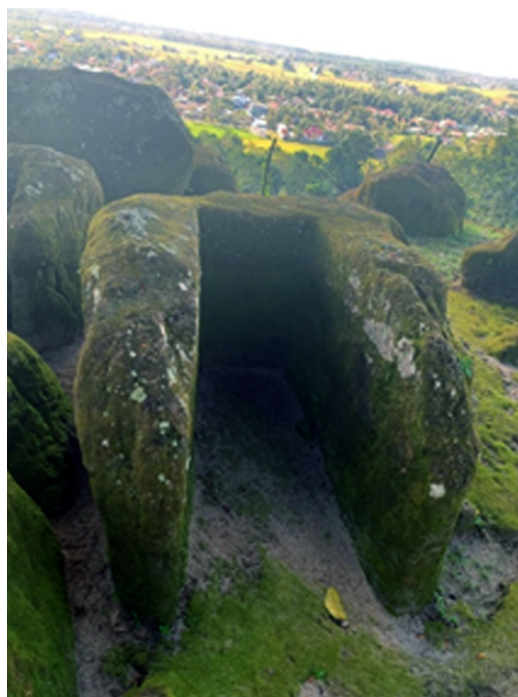
Luas taman purbakala yaitu $\pm 1,8$ hektar, didalamnya terdapat benda dan struktur cagar budaya, taman, tempat bermain, dan rumah panggung. Pada area puncak, terdapat temuan kubur batu yang dilindungi dengan kawat duri, lumpang batu, dan kubur nisan tipe menhir. Berdasarkan temuan-temuan tersebut, situs ini dikategorikan sebagai situs megalitik.

Batu Pake berasal dari bahasa daerah setempat, terdiri dari dua suku kata, yaitu *batu* dan *pake* dengan arti batu yang dipahat. Sementara *Gojeng* yaitu nama kawasan atau tempat di mana penemuan *batu pake* tersebut. Pemberian nama Batu Pake Gojeng untuk menunjukkan bahwa di tempat ini terdapat aktivitas manusia pada masa lampau. Sumber lisan dari masyarakat setempat

menyatakan bahwa pendiri Kerajaan Batu Pake yaitu *I Baso Batu Pake* yang kemudian menjadi raja pertama kerajaan tersebut. Asal usulnya tidak diketahui namun Ia dikultuskan sebagai *To Manurung*. Pendapat lain menyebutkan bahwa awal mula pendiri kerajaan Batu Pake adalah *La Tenri Lallo Manurungne ri Wowolonrong* yang didampingi oleh istrinya yang bernama *Datue ri Lino*, kemudian dianugrahi seorang anak laki-laki bernama Baso Batu Pake.

Setelah *Manurungne* menghilang maka *Baso Batu Pake* yang menggantikan ayahnya sebagai Raja Batu Pake II dan menikahi *Basse Lamalliyang Langi*. Pada masa pemerintahannya, Batu Pake berkembang sebagai kerajaan yang kuat dan sejahtera, Ia memberlakukan sistem geopolitik dengan mengangkat kerajaan bawahan, seperti melantik Raja Bulu-Bulu, bernama *I Patimang Daeng Tappajang* sebagai Raja Bulu-Bulu pertama. Setelah berakhirnya masa pemerintahan Raja Batu Pake II, tidak diketahui perkembangan tentang Kerajaan Batu Pake, sementara Kerajaan Bulu-Bulu masih tetap eksis dan berkembang seperti kerajaan lainnya di Sulawesi Selatan. Dapat dikatakan bahwa Kerajaan Batu Pake merupakan cikal bakal lahirnya beberapa kerajaan—kerajaan di Kabupaten Sinjai.

Adapun benda dan struktur cagar budaya pada situs Batu Pake Gojeng adalah



Salah satu kubur batu di Taman Purbakala Batu Pake Gojeng

1. Kubur batu pahat/batu pake, berjumlah 9 buah, terletak pada undakan tertinggi (125 mdpl), dikelilingi batas pagar kawat. Batu Pake dibuat dari batuan dasar (*bed rock*) jenis sedimen lunak terpahat. Berbentuk empat persegi dengan ukuran bervariasi, panjang antara 200-300cm, lebar antara 50-80 cm. Sementara kedalamannya secara keseluruhan belum diketahui, namun berdasarkan hasil ekskavasi diketahui bahwa kedalaman salah satu *batu pake* adalah 150 cm. Arah hadap *batu pake* juga tidak beraturan, ada yang menghadap arah utara-selatan dan timur barat. Informasi penduduk menyatakan bahwa *batu pake* adalah tempat pemakaman yang dulunya memiliki tutup dari papan, namun papan tersebut tidak ada lagi. Mayat dimasukkan dalam lubang yang dipahat lalu ditimbun.
2. Sumur dan lumpang batu, berjumlah 353 buah, dengan ukuran bervariasi. Sementara sumur batu merupakan istilah untuk menyebut lubang besar pada batu yang fungsinya untuk menampung air hujan.
3. Kapak batu, pertama kali ditemukan pada tahun 1974 berbentuk persegi dan juga ditemukan pada saat proyek pemugaran. Pada saat observasi penulisan dilakukan, kapak tersebut sudah tidak ditemukan.
4. Batu datar/altar batu, berjumlah 5 buah, berbentuk bulat dengan posisi tidak beraturan, dan bagian bawahnya tertanam dalam tanah. Terdapat interpretasi bahwa di tempat inilah pimpinan upacara memimpin jalannya ritual.
5. Fosil Kayu, berjumlah 14 buah merupakan temuan lepas pada proyek pemugaran. Beberapa diantaranya difungsikan sebagai batu asah. Pada saat observasi penulisan dilakukan, fosil kayu tersebut sudah tidak ditemukan.
6. Keramik lokal dan asing, cukup banyak ditemukan pada permukaan tanah situs khususnya pada saat proyek pemugaran dilaksanakan. Selain keramik lokal berupa gerabah yang memiliki motif hias, juga ditemukan keramik asing yang diidentifikasi sebagai keramik Ching, Ning, Swatow, Sawangkhalok, Siam, dan Eropa. Pada saat observasi penulisan dilakukan, keramik tersebut sudah tidak ditemukan.
7. Manik-manik batu, berjumlah 3 buah dan ditemukan pada permukaan tanah pada saat proyek pemugaran. Pada saat observasi penulisan dilakukan, manik-manik tersebut sudah tidak ditemukan.
8. Batu hias atau gelang batu yang belum selesai juga ditemukan pada proyek pemugaran tahun 1984. Selain itu, juga ditemukan 2 buah stempel batu berbentuk balok kecil yang pada keenam bidangnya dihiasi dengan goresan geometris.

Zonasi Taman Purbakala Batu Pake Gojeng

Pembahasan zonasi Taman Purbakala Batu Pake Gojeng pada tulisan ini diperlukan sebagai rambu-rambu dalam penempatan media interaktif dan juga program publik untuk anak. Berdasarkan hasil zonasi BPCB Makassar (saat ini BPCB Prov Sul-Sel) tahun 2013, Taman Purbakala Batu Pake Gojeng dibagi menjadi empat zona, yaitu:

1. **Zona Inti.** Situs Batu Pake Gojeng dan lingkungannya, dimana Cagar Budaya berada. Batas zona inti ditentukan dari batas sebaran Cagar Budaya, seperti kubur batu, lumpang batu, dan temuan lainnya. Selain itu batas alam/geografis berupa pagar kawat duri sebagai pengaman dan batas kepemilikan/penguasaan ruang yang dikelola oleh Balai Pelestarian Cagar Budaya Provinsi Sulawesi Selatan juga menjadi pertimbangan. Luas zona inti adalah 1.11 Ha.
2. **Zona Penyangga,** merupakan area yang mengelilingi zona inti dan berfungsi sebagai penyangga, seluas 2.38 Ha. Zona ini ditentukan berdasarkan batas alam/geografis dan kepemilikan dengan batas:



Foto Zona inti Taman Batu Pake Gojeng

- a. Di sisi utara berbatasan dengan areal persawahan tadah hujan milik masyarakat, yang berlanjut ke arah barat laut;
- b. Di sisi barat berbatasan dengan adalah sawah dan kebun penduduk;
- c. Di sisi selatan berbatasan dengan kebun dan sawah penduduk;
- d. Di sisi timur berbatasan dengan jalan poros

3. **Zona Pengembangan**, merupakan area yang berfungsi untuk peningkatan potensi Cagar Budaya bagi kepentingan rekreasi, daerah konservasi lingkungan alam, lanskap budaya, kehidupan budaya tradisional, keagamaan, dan kepariwisataan. Zona pengembangan di bagian selatan Situs Batu Pake Gojeng ditentukan mengikuti pagar dibagian barat dan utara, kemudian sisi timur mengikuti batas jalan dan batas zona penunjang. Luas zona pengembangan 0.32 Ha.

4. **Zona Penunjang**, merupakan area yang diperuntukan bagi sarana dan prasarana penunjang serta untuk kegiatan komersial dan rekreasi umum. Batas-batas zona ini ditentukan berdasarkan batas tata guna lahan dan batas pemilikan/penguasaan

lahan. Saat ini lahan tersebut difungsikan sebagai tempat untuk menempat sarana dan prasarana rekreasi umum berupa taman bermain untuk anak-anak dan panggung terbuka pada timur yang masih di dalam kawasan Taman Purbakala Batu Pake Gojeng. Luas zona penunjang 0.51 Ha.

Pengembangan dan pemanfaatan setiap zona memiliki ketentuannya masing-masing. Diantaranya, pada zona inti dan penunjang, tidak diperbolehkan untuk menambah bangunan permanen dan kegiatan yang melanggar norma dan etika masyarakat setempat. Pada zona pengembangan, tidak boleh dilakukan pembangunan dan pengembangan yang tidak sesuai nilai, tema dan nuansa taman purbakala tanpa didahului oleh kajian untuk menentukan batas minimal ukuran pendirian bangunan. Selain itu, alih fungsi lahan harus dikonsultasikan terlebih dahulu kepada BPCB Sul-Sel dan Pemkab Sinjai. Sementara pada zona penunjang diperbolehkan melakukan pendirian bangunan yang ketinggiannya tidak melebihi dari ketentuan tata ruang yang berlaku. Selain itu, kegiatan yang dilaksanakan menyesuaikan norma dan etika masyarakat setempat dan tidak menutup akses publik terhadap masyarakat di sekitarnya.

Pengunjung Taman Purbakala Batu Pake Gojeng

Pemkab Sinjai menerbitkan Peraturan Daerah yang mengatur retribusi untuk objek rekreasi termasuk situs Taman Purbakala Batu Pake Gojeng No. 6 Tahun 2017 tentang Perubahan Kedua Atas Perda No.19 Tahun 2012 tentang Retribusi Tempat Rekreasi dan Olahraga, dengan rincian penarikan retribusi bagi pengunjung sebesar Rp 5.000 (dewasa) Rp 3.000 (anak-anak) dan bagi turis asing dikenakan Rp 20.000. Adapun data pengunjung Taman Purbakala Batu Pake Gojeng, pada tahun 2017-2021 terlihat pada tabel di bawah.

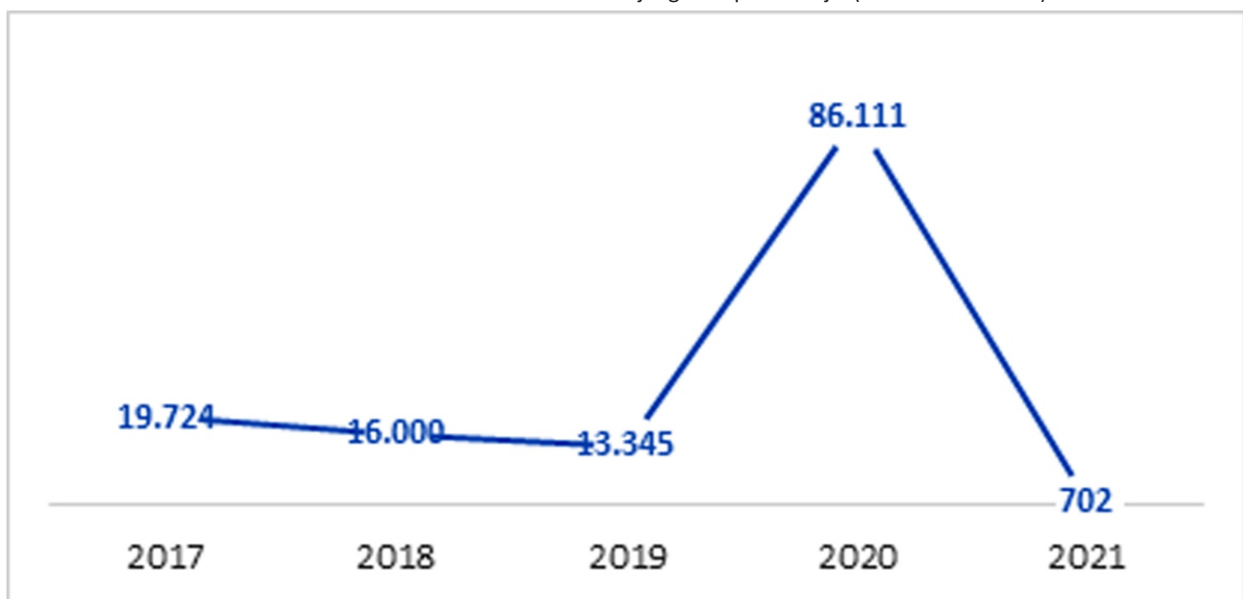
Berdasarkan diagram di atas, pengunjung Taman Purbakala Batu Pake Gojeng menunjukkan

Program Publik Interaktif di Taman Purbakala Batu Pake Gojeng

Program Publik merupakan media komunikasi yang efektif untuk menyampaikan nilai penting Cagar Budaya kepada pengunjung. Dengan asumsi bahwa setiap pengunjung datang ke situs Cagar Budaya untuk melihat tinggalan beserta mengetahui informasi tentangnya dengan cara menyenangkan. Namun sangat disayangkan para pengelola Situs Cagar Budaya tidak menyelenggarakan program publik.

Program publik pada Situs Cagar Budaya untuk anak-anak pada dasarnya sama dengan program publik di

Tabel Jumlah Taman Purbakala Batu Pake Gojeng Kabupaten Sinjai (2017-Januari 2020)



(Sumber data: Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Sinjai, 2021)

peningkatan setiap tahunnya. Meskipun data tahun 2020, hanya terdiri dari 8 bulan karena pada bulan April-Juli 2020 taman purbakala ditutup akibat pandemi Covid 19. Sementara data pengunjung tahun 2021, hanya mencakup satu bulan, yaitu Januari 2021. Pada data Januari 2021 telah diklasifikasikan jumlah pengunjung anak-anak sebanyak 147 orang dan dewasa 555 orang. Dari data ini terlihat bahwa anak-anak merupakan satu segmen pengunjung.

museum, baik *indoor* maupun *outdoor*. Oleh karenanya, pada tulisan ini akan menggunakan konsep *new museology*, khususnya program publik yang bersifat *hands on*. Sehingga program tersebut mengedukasi sekaligus menghibur *edutainment*. Pengunjung anak-anak akan lebih mudah menyerap dan menyimpan informasi yang diperolehnya dengan melakukan aktivitas menyenangkan.

Program tersebut harus dimulai dengan pertanyaan “bagaimana cara mereka belajar?” Mereka belajar dengan mudah apabila melibatkan pengalaman

fisik, emosional, dan kognitif. Anak-anak cenderung akan mengingat informasi dengan baik jika mereka melihat, mengatakan, dan melakukan aktivitas menyenangkan. Senada dengan pernyataan *Confucius* bahwa

Saya mendengar maka saya melupakan
(*I hear... I forget*),

Saya melihat maka saya mengingat
(*I see... and I remember*), dan

Saya melakukan maka saya memahami
(*I do... and I understand*).

Pengunjung anak-anak akan lebih memahami konten Cagar Budaya dengan “melakukan”. Akan tetapi pada kenyataannya, sebagian besar Cagar Budaya minim menyampaikan informasi terlebih program publik. Informasi yang minim tersebut terkadang dikemas untuk orang dewasa dan kurang dapat dipahami oleh pengunjung anak-anak. Anak-anak dibawah sepuluh tahun masih belajar membaca daripada membaca untuk belajar. Oleh karenanya, diperlukan metode penyampaian pesan, tanpa salinan label yang ekstensif dan pengalaman interaktif harus melibatkan anak-anak dengan ide-ide terkait masa lalu dan mengapa ide tersebut penting.

Pengunjung anak-anak pada umumnya berkunjung ke Situs Cagar Budaya bersama dengan orang dewasa, baik guru sekolah maupun keluarganya. Sehingga dalam pengembangan program publik, diperlukan pengembangan aktivitas antara anak dan keluarganya atau disebut *family-friendly*. Adapun prinsip pengembangan tersebut adalah:

1. *Multi-sided*, keluarga dapat berkumpul di sekitar situs untuk memantau aktivitas anak mereka;
2. *Multi-user*, interaksi memungkinkan beberapa orang untuk menggunakannya;

3. *Accessible*, dapat diakses dengan nyaman oleh anak-anak atau orang dewasa;
4. *Multi-outcome*, pengamatan dan interaksi yang intensif untuk mendorong diskusi kelompok;
5. *Multi-modal*, dapat menjangkau gaya belajar dan tingkat pengetahuan yang berbeda;
6. *Readable*, teks disusun berdasarkan segmen sehingga mudah dipahami;
7. *Relevant*, memberikan tautan (*link*) kognitif pada pengetahuan dan pengalaman anak-anak yang terjadi di masa kini.

Imajinasi sebagai Pintu Program Publik Interaktif yang Ramah Anak

Situs Batu Pake Gojeng memiliki luas area 1,9 Ha yang telah dibagi menjadi beberapa zona, yaitu zona inti, penyangga, pengembangan, dan penunjang. Pada prinsipnya, program publik, berupa penempatan panel interaktif yang berisikan informasi Cagar Budaya dapat dilakukan pada setiap zona, akan tetapi dengan beberapa ketentuan yang telah dijelaskan sebelumnya.

Berdasarkan ketentuan di setiap zona, panel interaktif di Taman Purbakala Batu Pake Gojeng dapat ditempatkan pada keempat zona, namun khusus untuk zona inti, penyangga, dan pengembangan, media interaktif yang digunakan bersifat tidak permanen, *reversible* atau mudah dibongkar, dipindahkan, dan disesuaikan dengan penataan lingkungan. Sementara untuk zona penunjang dapat digunakan media semi permanen sesuai dengan nilai, tema, dan nuansa taman. Program publik, berupa aktivitas fisik anak-anak hanya dapat diselenggarakan pada zona penunjang. Hal ini dilakukan guna menjaga kelestarian situs.

Perencanaan program publik taman purbakala yang ramah anak adalah melibatkan imajinasi dan panca indra mereka. Sehingga sebelum mereka

memahami lebih jauh tentang nilai penting Taman Purbakala Batu Pake Gojeng perlu diciptakan imajinasi yang membuat tertarik. Imajinasi merupakan pintu program publik interaktif.

Masa lalu harus mampu diimajinasikan agar dapat dipahami, meskipun masa lalu tersebut tidak ada di masa sekarang. Membayangkan peristiwa masa lalu dalam imajinasi merupakan inti "bagaimana pengunjung anak-anak dapat menikmati cerita dibalik Cagar Budaya" Anak-anak mengandalkan imajinasi untuk memahami dunia disekitar mereka dan hal ini merupakan cara menghubungkan mereka dengan Cagar Budaya.

Anak-anak akan merespon bahkan mengingat kunjungan mereka yang menarik dan multisensor karena secara alami melibatkan imajinasinya. Dalam prosesnya, mereka akan mencari sesuatu yang familiar, pemicu ingatan yang terhubung dengan pengalaman dunia mereka sebelumnya, namun terkadang mereka tertarik untuk mencoba hal-hal baru. Hal ini tentunya dapat diterapkan di Taman Purbakala Batu Pake Gojeng. Memberikan rasa kepada anak-anak bagaimana mereka hidup di masa lalu dengan membuat mereka berimajinasi.

1. Panel Outdoor Interaktif

Salah satu cara penyampaian informasi yang digunakan adalah penempatan panel interaktif di setiap titik penting yang mengandung benda atau struktur Cagar Budaya. Panel tersebut menginformasikan tentang taman purbakala dan temuan didalamnya. Panel didesain unik dan menarik sesuai dengan nuansa taman.

2. Atribut Kinestetik untuk Permainan Imajinasi

Gaya belajar kinestetik merupakan cara belajar yang melibatkan gerakan. Anak-anak dengan gaya belajar ini lebih mudah memahami sesuatu dengan mempraktekannya. Mereka belajar sambil melakukan aktivitas yang melibatkan gerakan.

Proses imajinatif, sadar atau tidak sadar, membayangkan bagaimana rasanya hidup di masa lalu merupakan proses yang melibatkan indra

kinestetik (sensasi terhadap gerak dan posisi tubuh). Proses ini dapat dibuat melalui permainan peran (*role play*), permainan gerak, dan berbagai jenis yang terkait dengan kognitif anak untuk membayangkan bagaimana rasanya hidup di masa lalu.

Contoh penerapannya di Taman Purbakala Batu Pake Gojeng adalah bermain peran (*role play*). Pengunjung anak diminta untuk berperan sebagai raja Batu Pake. Mereka mengenakan kostum dan gaya kerajaan pada masa itu. Bila perlu, replika dari istana Kerajaan Batu Pake dapat direkonstruksi di salah satu area taman. Contoh lainnya adalah pengunjung anak bermain peran sebagai masyarakat Gojeng yang sedang beraktivitas di pantai. Ada yang berperan sebagai nahkoda, pedagang di atas kapal, petugas mesin, penjaga keamanan kapal, dan sebagainya. Latar aktivitas mereka dilengkapi dengan udara atau bau khas pantai, mengingat Gojeng dahulu adalah pinggir pantai dan merupakan pemukiman manusia menetap. Mereka dapat melihat kapal-kapal di pantai, tempat tidur gantung di atas dek kapal yang mereka dapat tiduri, bintang-bintang di langit pada saat kapal berlayar. Mereka dapat tidur dan bermalas-malasan disana ketika lelah dengan pekerjaan sebagai petugas kapal.

3. Permainan Visual untuk mengembangkan imajinasi

Gaya belajar visual berfokus pada penglihatan. Anak-anak dengan gaya belajar visual menyukai melihat sesuatu secara visual agar mereka lebih memahami dan mengerti tentang hal yang dipelajarinya. Salah satu contoh penerapannya di Taman Purbakala Batu Pake Gojeng adalah:

- a. Menyediakan *booklet*, *leaflet* atau menyajikan video yang menarik tentang sejarah situs, nilai pentingnya, dan mengapa situs harus dipelajari bahkan dilindungi. Pembuatan ruang audiovisual dapat menjadi solusi.
- b. Diorama atau minirama terkait aktivitas masa lalu dengan desain menarik. Pada diorama tersebut disajikan panel atau label yang dapat dimulai dengan kalimat pertanyaan "peristiwa

apakah yang terjadi pada diorama tersebut". Anak-anak diminta untuk berdiskusi dan menuangkan jawabannya pada kertas dengan spidol warna warni lalu dapat memajang jawabannya ditempat yang disediakan.

- c. Pertunjukan sekaligus mendongeng. Seorang pendongeng dapat mengilustrasikan terbentuknya Kerajaan Batu Pake hingga prosesi penguburan di Taman Purbakala Batu Pake Gojeng pada masa lampau dengan menggunakan boneka atau media lainnya. Dengan mendengarkan dongeng mereka mampu berimajinasi sekaligus mengajarkan mereka tentang nilai penting di balik cerita.
- d. Pengamatan literal untuk membuat kesimpulan logis yang didasarkan pada observasi baik secara tertulis maupun bicara. Misalnya dilukiskan Raja Batu Pake yang memakai pakaian kerajaan dengan berbagai aksesorisnya. Anak-anak diminta untuk menuliskan atau menceritakan ciri-ciri orang tersebut dan menyimpulkan apakah orang tersebut rakyat biasa atau seorang raja. Jika mereka menuliskan raja, mereka diminta untuk menjelaskan "bagian mana" yang membuat gambar tersebut adalah raja, misalnya karena memakai mahkota, baju kebesaran, dan sebagainya.

4. Imajinasi dengan Auditori

Gaya belajar auditori berfokus pada pendengaran dibandingkan penglihatan. Anak-anak dengan gaya belajar ini cenderung memahami dengan suara, baik dengan mendengar maupun mengulangi sesuatu yang didengarnya. Salah satu contoh penerapannya di Taman Purbakala Batu Pake Gojeng adalah dengan membuat *audio guide*, memutar musik instrumen, menyelenggarakan seminar atau workshop, buku audio, dan sebagainya.

5. Imajinasi dan Alat Peraga

Berdasarkan hasil penelitian, anak-anak sejak usia pra sekolah menyukai alat peraga dan simulasi yang mirip dengan aslinya. Dengan kata lain, mereka menerapkan standar tinggi untuk pengalaman bermain dengan menginginkan hal-hal yang terlihat

menarik dan terasa lebih "nyata". Contoh yang dapat diterapkan di Taman Purbakala Batu Pake Gojeng adalah:

- a. Bermain pada "kolam fosil". Pada area tertentu, dapat disediakan pasir yang didalamnya terdapat temuan seperti fosil kayu, keramik lokal, keramik asing, manik-manik, batu stempel, kapak neolit, rangka manusia, dan sebagainya. Anak-anak dapat melakukan aktivitas penggalian pada kolam fosil dengan peralatan yang telah disediakan.
- b. Mencoba "mencium bau Batu Pake Gojeng". Disiapkan sebuah alat peraga dimana pengunjung anak-anak dapat mencium bau dari tanah yang disingkap pada saat ekskavasi atau bau tumbuhan tertentu untuk menggambarkan penggunaan kapak neolit yang ditemukan di taman purbakala, atau bau angin laut yang dulunya berhembus di taman.
- c. Belajar "mengenali diriku" dengan menggunakan alat peraga. Kerangka tubuh manusia yang terdapat pada kubur batu direkonstruksi kembali dengan alat peraga. Pengunjung anak-anak menyentuhnya dan membandingkannya dengan tubuh mereka. Sensasi lainnya adalah mereka dapat memegang replika fosil manusia masa lalu yang dikubur pada kubur batu pake.
- d. Membuat dan memakai. Pengunjung anak-anak membuat stempel dari bahan tanah liat. Kemudian anak-anak dapat memakai stempel hasil buatannya. Contoh lainnya mereka dapat meronce manik-manik hingga menjadi kalung, gelang dan perhiasan lainnya. Mereka juga dapat membuat kapak neolit dari batu yang dilengkapi dengan gagang.

6. Area bermain bebas

Anak-anak membutuhkan tempat untuk berlari, berteriak, melompat, dan berkreasi. Pada Taman Purbakala Batu Pake Gojeng, terdapat cukup banyak area dimana anak-anak dapat beraktivitas secara bebas. Penambahan fasilitas yang ada saat ini diperlukan.

7. Aplikasi Digital

Penerapan teknologi digital tentunya juga dapat diterapkan di Taman Purbakala Batu Pake Gojeng. Misalnya dengan membuat *mobile museum*, *mobile exhibit*, *virtual workshop*, dan sebagainya. Tujuannya adalah untuk memberikan informasi terkait taman dengan cara menarik dan interaktif sehingga anak dapat mengunjungi taman secara virtual dan juga tertarik untuk mengunjunginya secara langsung

8. *Sense of Place*

Sense of place atau rasa akan tempat juga dapat diterapkan di Taman Purbakala Batu Pake Gojeng. Cara untuk menerapkannya adalah dengan merekonstruksi kehidupan masa lalu dengan bantuan masyarakat lokal. Bukan hanya cara-cara hidup dimasa lampau, namun makanan, tarian, dan permainan tradisional dapat dimainkan penduduk di dalam taman. Suasana dan lingkungan masa lalu didesain sedemikian rupa, sehingga pengunjung anak-anak dapat kembali ke masa lalu.

DAFTAR PUSTAKA

- Balai Pelestarian Cagar Budaya Makassar. 2013. *Zonasi Benteng Balangnipa, Situs Batu Pake Gojeng, dan Sekitarnya, Kabupaten Sinjai Provinsi Sulawesi Selatan*. Makassar: t.tb
- Balai Pelestarian Cagar Budaya Provinsi Sulawesi Selatan. 2020. *Laporan Evaluasi Pengendalian Pemanfaatan Benteng Balangnipa dan Taman Prasejarah Batu Pake Gojeng, Kabupaten Sinjai, Provinsi Sulawesi Selatan*. Makassar: t.tb
- Kaluppa, Bahru. 1985-1986. *Laporan Studi Kelayakan Benteng Balangnipa di Kabupaten Sinjai, Sulawesi Selatan*. Makassar: Proyek Pemugaran dan Pemeliharaan Peninggalan Sejarah dan Purbakala Provinsi Sulawesi Selatan.
- Kaufman T.J. 2018. *Cultural And Heritage Tourism and Management*. New York: Business Expert Press.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. "Taman Purbakala Batu Pake Gojeng Sinjai", diakses dari <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id> tanggal 18 Oktober 2021, pukul 20.30 Wita
- Marwati. 2016. Eksistensi Situs Batu Pake Gojeng di Kabupaten Sinjai (1979-2015). Artikel/Ringkasan Tesis Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar (UNM). Makassar: Universitas Negeri Makassar
- Mc Rainey dan John Russick. 2010. *Connecting Kids to History with Museum Exhibitions*. London and New York: Taylor & Francis Group.
- Peraturan Pemerintah Nomor 66 tahun 2015 tentang Museum
- Peraturan Daerah Kabupaten Sinjai Nomor 19 tahun 2012 tentang Retribusi Tempat Rekreasi dan Olahraga
- Pemerintah Kabupaten Sinjai. "Data Pengunjung dan Pendapatan Asli Daerah Sinjai pada Objek Wisata", diakses dari <https://www.sinjaikab.go.id> tanggal 18 Oktober 2021, pukul 20.00 Wita
- Proyek Pemugaran dan Pemeliharaan Peninggalan Sejarah dan Purbakala Sulawesi Selatan. 1980. *Naskah Studi Kelayakan Taman Purbakala Batu Pake Gojeng Kabupaten Sinjai*. Ujung Pandang: t.tb.
- Russick, John. 2010. "Making History Interactive" dalam *Connecting Kids to History with Museum Exhibitions*. Mc Rainey and John Russick (ed). London and New York: Taylor & Francis Group.
- Silav, Muna. 2014. "Museums for Children" dalam *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 122 (2014) 357-361. diakses dari <https://www.sciencedirect.com> tanggal 19 Oktober 2021, pukul 10.30 Wita
- Spock, Daniel. "Imagination-A Child's Gateway to Engagement with the Past" dalam *Connecting Kids to History with Museum Exhibitions*. London and New York: Taylor & Francis Group
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 tahun 2010 tentang Cagar Budaya
- Young, Lindsay. 2014. "Three Ways to Engage Visual Learners". diakses dari <https://www.teachingchannel.com> tanggal 19 Oktober 2021, pukul 10.50 Wita

