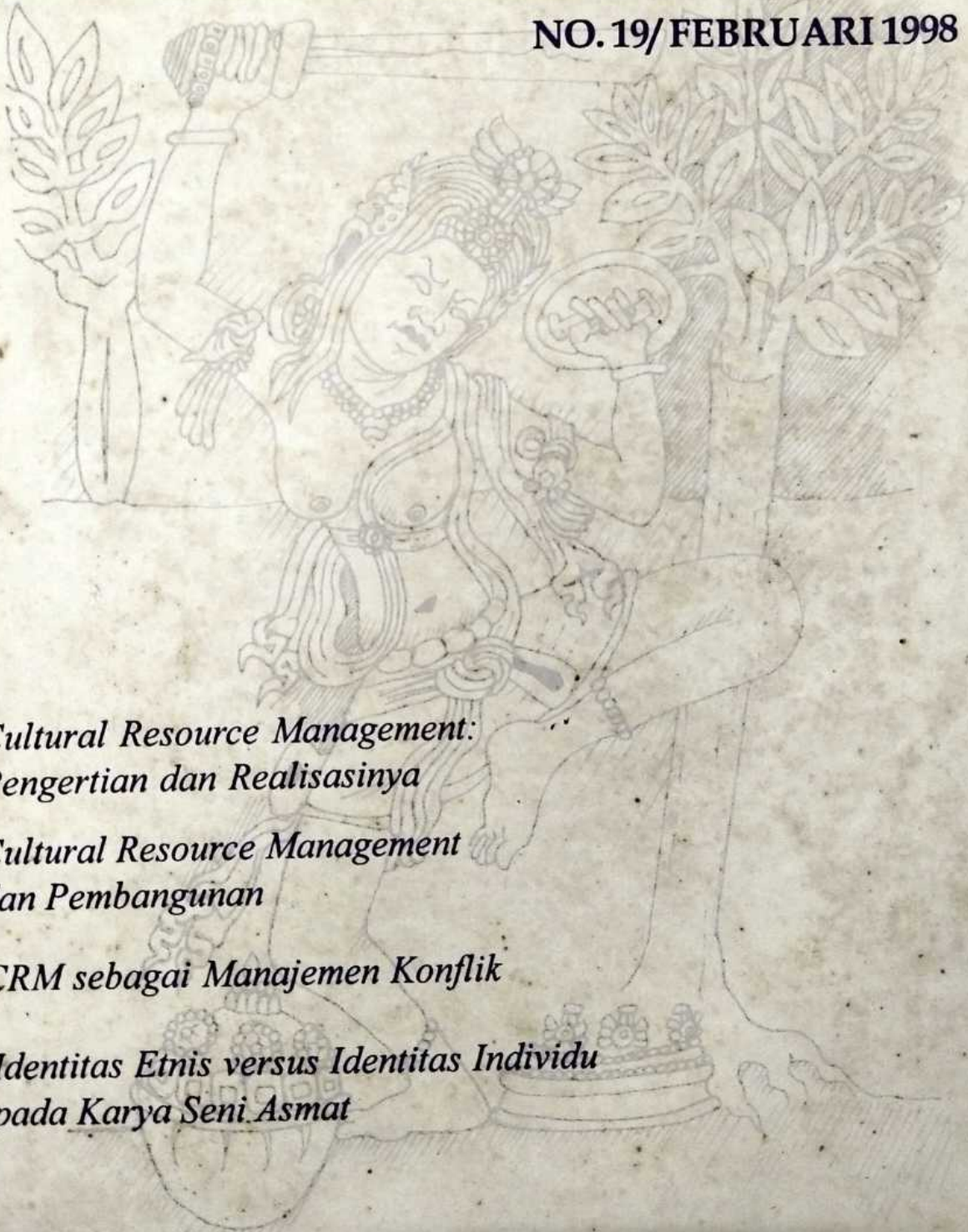


MEDIA KOMUNIKASI ARKEOLOGI



# artefak

NO. 19/ FEBRUARI 1998



*Cultural Resource Management:  
Pengertian dan Realisasinya*

*Cultural Resource Management  
dan Pembangunan*

*CRM sebagai Manajemen Konflik*

*Identitas Etnis versus Identitas Individu  
pada Karya Seni Asmat*

ISSN 0215-6342

DARI KAMI

Sudah merupakan ke-khas-an jika artefak kembali hadir dihadapan anda dengan sesuatu yang baru. Pada edisi kali ini, artefak, mengetengahkan tema 'Cultural Resources Management' (CRM) atau yang sering lebih dikenal dengan 'Manajemen Sumberdaya Budaya', sebuah kajian arkeologi yang tengah berkembang dan memegang peranan penting dalam bidang pelestarian sumberdaya budaya ataupun benda cagar budaya.

Di tengah krisis moneter yang tengah melanda, kami berusaha untuk tetap terbit walaupun pada akhirnya majalah artefak ikut beradaptasi dengan situasi krisis ini. Karena statusnya sebagai lembaga non profit dengan terbatasnya dana yang ada, kami tetap hadir dengan beberapa perubahan terhadap artefak. Adanya pengurangan halaman, kualitas kertas dan tentunya, apa yang sebenarnya sangat berat, kenaikan harga. Adanya kenaikan harga ini semata-mata hanyalah untuk mengimbangi biaya produksi artefak yang membengkak hampir 100%. Adanya perubahan terhadap 'fisik' artefak, tentunya tidak diikuti perubahan kualitas artefak yang tetap kami jaga sepenuhnya. Sehingga berbagai wawancara penting hingga kerja lembur untuk *me-lay out* adalah kerja rutin artefak untuk tetap eksis.

Untuk rekan-rekan arkeologi, kami sangat mengharapkan kehadirannya untuk ikut berkiprah menjaga kelangsungan hidup artefak, dan sekaligus menuangkan kreatifitas serta ide-ide baru. Tak lupa kami mengucapkan terima kasih pada semua pihak yang memberikan dukungan dan bantuannya demi terbitnya artefak.

Redaksi

Redaksi menerima sumbangan tulisan mengenai arkeologi dan bidang lainya yang relevan. Redaksi berhak merubah atau menambah redaksional tulisan yang akan dimuat seperlunya, sejauh tidak menyimpang esensi tulisan.

DAFTAR ISI

DARI KAMI.....	1
FOKUS.....	2
DIALOG	
Cultural Resource Management : Pengertian dan Realisasinya .....	3
WUJUD DAN TEKNIS PELAKSANAAN CRM.....	4
SUMBER DAYA BUDAYA DI MATA MANAJEMEN.....	5
PELESTARIAN WARISAN BUDAYA.....	7
Cultural Resources Management : KAITANNYA DENGAN BIDANG PEMUGARAN.....	9
CRM DAN PEMBANGUNAN.....	12
ILMIAH	
Cultural Resource Management sebagai Manajemen Konflik .....	14
Cultural Resources Management.....	18
LEPAS	
IDENTITAS ETNIS VERSUS IDENTITAS INDIVIDU PADA KARYA SENI ASMAT.....	21
BERITA PENELITIAN.....	25
DARI	
LAPANGAN.....	27
LIPUTAN.....	31
GUNTINGAN RINGAN.....	33
RESENSI BUKU.....	34
PROFIL TOKOH.....	35
OPINI.....	37

Cover: Dimas Danang W . Relief Ramayana Prambanan.

**Pelindung:** Ketua Jurusan Arkeologi FS UGM **Penasehat Ilmiah:** Drs. Djoko Dwiyanto **Penanggung Jawab:** Ketua Himpunan Mahasiswa Arkeologi (HIMA) FS UGM **Pemimpin Umum:** Dwi Pradnyawan **Sekretaris Umum:** Shanty Hapsari **Pemimpin Redaksi:** Rachmadya Y **Sekretaris Redaksi:** Yunita T.A **Anggota Redaksi:** Ika F.D, Heni Prabowo, Anna Fadlia, Hengki Iriawan, Supadmiyanti, Mada Dwi P. **Redaksi Artistik:** Arisatya Y, Sri Sugiharta, P Widi A. **Pemimpin Perusahaan:** R.A. Siti M **Sekretaris Perusahaan:** Dian Saridewi **Bendahara:** Dewi PR **Produksi:** Danang Bayu A. **Distribusi/Promosi:** Endah Budi H, Laila A.J, Natasia. **Alamat Redaksi:** Sekretariat HIMA Fak. Sastra UGM, Jl. Nusantara 1 Bulaksumur YOGYAKARTA 55281. Diterbitkan oleh Himpunan Mahasiswa Arkeologi FS-UGM.

---

# FOKUS

*Cultural Resources Management (CRM)* atau yang dikenal di Indonesia dengan Manajemen Sumberdaya Budaya, memang mungkin istilah yang masih terasa awam di telinga kita terlebih di kalangan pelajar (mahasiswa) atau juga praktisi-praktisi yang terlibat dengan pengelolaan sumber daya.

Sebagai suatu kegiatan yang mengelola sumberdaya budaya dengan segala bentuk pemanfaatan dan sekaligus pelestariannya, tentunya mempunyai banyak elemen berkaitan dengan pengelolaan sumberdaya budaya atau benda cagar budaya yang patut untuk diperhatikan.

Sumberdaya budaya atau objeknya itu sendiri, merupakan salah satu elemen yang penting. Pelestarian sekaligus pemanfaatannya, bukanlah suatu hal yang mudah. Kita berhadapan dengan berbagai jenis 'karakter' sumberdaya budaya, baik itu *death* ataupun *living monument*, dengan segala kondisi 'lingkungan' yang mempengaruhi keberadaan sumberdaya budaya tersebut. Sehingga kecermatan dalam pengidentifikasian atau penetapan nilai penting situs, sangat diperlukan agar kegiatan 'pengelolaan' yang dilaksanakan akan berhasil dengan baik. Dan tentunya sudah merupakan keharusan jika kajian dan 'komunikasi' interdisipliner dalam pengelolaan sumberdaya budaya ini dilaksanakan.

Kesiapan atau ketangguhan sumberdaya manusia sebagai 'motor penggerak' kegiatan ini merupakan salah satu hal yang penting. Kurangnya pengetahuan atau pendidikan dan informasi tentang Manajemen Sumberdaya Budaya, sangat dirasakan sebagai penyebab minimnya kemampuan untuk 'melihat' permasalahan-permasalahan yang ada di dalam CRM itu sendiri.

Selain masalah objek dan kesiapan SDM, masalah keterkaitan antara pihak-pihak yang terkait dengan suatu pengelolaan sumberdaya budaya, katakanlah pemerintah, para ahli, dan masyarakat umum, juga merupakan masalah yang signifikan untuk tidak

sekedar disoroti tetapi dibenahi dan dibuka secara lebih transparan, baik mengenai masalah kebijakan-kebijakan dari pemerintah, pendapat para ahli, dan masyarakat umum mengenai pengelolaannya. Memang banyak sekali permasalahan yang berkaitan dengan CRM tersebut, sehingga tepat sekali dimana salah satu penulis dalam edisi XIX menyebutnya sebagai suatu Manajemen Konflik. Tetapi, sekali lagi, kajian ini memang sangat penting, dan tentunya mempunyai peranan yang sangat urgen bagi arkeologi secara khusus atau masyarakat luas pada umumnya, guna tercapainya pelestarian sumberdaya budaya di Indonesia.

Sistem Informasi Kebudayaan Terpadu (SIKT) yang saat ini tengah dikembangkan oleh Direktur Jenderal Kebudayaan merupakan salah satu perkembangan baru dalam penyediaan informasi mengenai sumberdaya budaya, khususnya peninggalan-peninggalan budaya materi. Terobosan ini patut kita dukung sepenuhnya, sebagai salah satu usaha untuk lebih komunikatif bagi semua pihak yang terkait. Sikap saling keterbukaan atau komunikasi terbuka ini bagi semua pihak yang terkait dalam pengelolaan sumberdaya budaya adalah mutlak dilakukan, agar semua pihak dapat merasakan manfaatnya tanpa ada 'kerugian' yang berarti.

Akhirnya, CRM atau Manajemen Sumberdaya Budaya merupakan suatu 'trend' yang perlu dikembangkan dan dipublikasikan, serta merupakan kajian interdisipliner yang sejak dini harus kita perhatikan. Mengingat potensi besar negara kita yang mempunyai beragam sumberdaya budaya, khususnya peninggalan materi, yang harus dilestarikan. Serta dampak dari globalisasi, saat ini dan di masa mendatang, yang bukan saja memberikan peluang-peluang alih ilmu pengetahuan dan teknologi serta informasi yang positif, tetapi juga dampak berkurangnya perhatian dan kesadaran terhadap nilai penting sumberdaya budaya sebagai *cultural identity* yang unik dan tentunya identitas bangsa. (wave)

# Cultural Resources Management :

## Pengertian dan Realisasinya



*Cultural Resources Management (CRM) kendati merupakan istilah yang baru dikenal akhir-akhir ini, tetapi dalam prakteknya sudah dilakukan sejak awal ditemukannya data yang berkaitan dengan sumberdaya budaya. Untuk mengetahui secara garis besar apa dan bagaimana CRM serta realisasinya, artefak mewawancarai Prof. Dr. Edi Sedyawati selaku Direktur Jendral Kebudayaan RI yang juga pencetus gagasan lahirnya SIKT - Sistem Informasi Kebudayaan Terpadu - sebagai wujud riil dari CRM.*

Mengawali pembicaraan, beliau menerangkan bahwa CRM sebagai suatu istilah memang baru muncul beberapa waktu terakhir ini, tetapi prakteknya telah dilakukan sejak orang tertarik untuk meneliti sumberdaya budaya. CRM memuat suatu pengertian bagaimana *manage* informasi, dalam konteks arkeologi, berarti sudah ada suatu aktivitas untuk *manage* informasi arkeologi yang sejak awal sudah dilakukan dengan pengumpulan data, registrasi, dan dokumentasi hingga pemanfaatannya setelah memasuki tahap purnapugar. Aktivitas semacam ini sudah dilakukan oleh para peneliti Belanda sejak masa OD (*Oudkundige Dienst*) hanya saja belum muncul istilah CRM seperti sekarang ini.

CRM tidak terbatas hanya pada bidang arkeologi tetapi mencakup segala sesuatu yang berkenaan dengan kebudayaan dan hasil budaya. Berkenaan dengan hal tersebut, saat sekarang ini Direktur jendral kebudayaan sedang menyusun suatu sistem informasi yang berisikan data-data mengenai *cultural resources*. Sistem tersebut, yang dikenal sebagai Sistem Informasi Kebudayaan Terpadu (SIKT) adalah 'proyek' penyusunan data kebudayaan yang dikembangkan oleh Direktorat Jenderal Kebudayaan, sebagai tim penyusun teknis, bekerjasama dengan Pusat Ilmu Komputer Universitas Indonesia dan dimaksudkan untuk memudahkan dalam pengaksesan data yaitu memperlancar arus informasi mengenai data kebudayaan dan memberikan pandangan mengenai keseluruhan data yang ada. Proyek ini melibatkan semua instansi di bawah Direktorat Jenderal Kebudayaan, dan bersama dengan instansi pusat melakukan penyusunan sistem; dalam penentuan isi dan struktur data serta unsur-unsur apa saja yang ada di dalam data tersebut. Keterlibatan semua pihak tersebut tidak lain karena sistem informasi ini sifatnya terpadu, memuat semua data mengenai kebudayaan, khususnya data kebudayaan yang dikelola dan ditangani Direktorat Jenderal Kebudayaan.

Ketika artefak menanyakan bagaimana implikasi SIKT tersebut bagi arkeologi, beliau menjawab bahwa artefak sebagai bagian dari data dan objek arkeologi

merupakan salah satu *item* yang dimasukkan dalam sistem informasi ini. Penyusunan dan pengujiannya disepakati secara bersama-sama oleh berbagai instansi arkeologi, yaitu Puslitarken, Ditlinbinjarah dan Direktorat Jenderal Permuseum. Instansi-instansi tersebut secara bersama-sama mendesain dan menyusun klasifikasi serta rincian data yang akan dimasukkan. Dari sistem informasi ini (SIKT) tidak hanya deskripsi tentang artefak saja yang akan diperoleh, tetapi juga mengenai sejarah artefak itu sendiri, misalnya dari mana artefak itu berasal, siapa saja yang telah meneliti dan menulis tentang artefak tersebut, dan sebagainya.

Pengembangan SIKT dalam kurun waktu 4 tahun ini telah melampaui 2 tahap, yaitu: tahap pertama, dilaksanakan pada 2 tahun pertama dengan sasaran utama mengembangkan dan menguji sistem, tahap kedua (2 tahun kedua) adalah mencoba mengaitkan antara instansi pusat (Direktorat Jenderal Kebudayaan) dengan beberapa instansi dibawahnya dalam suatu jaringan dengan sistem komputer. Untuk sementara ini kantor wilayah yang telah dihubungkan dalam jaringan tersebut adalah kantor wilayah DIY, Bali, dan Sulawesi Selatan. Dan saat ini Direktorat Jenderal Kebudayaan dan ketiga kantor wilayah tersebut sedang berada dalam proses uji-coba untuk suatu hubungan timbal balik sehingga kantor wilayah bukan saja hanya dapat menerima data, namun juga dapat memasukkan data ke dalam sistem. Selain itu juga mulai dirintis pengembangan materi untuk *homepage* sebagai salah satu upaya bagi publikasi keluar.

Dengan segala usaha tersebut diharapkan arus informasi mengenai kebudayaan antara pusat dengan daerah secara timbal balik akan semakin lancar. Walaupun sekarang SIKT masih bersifat ilmiah (baru ditujukan untuk melayani masyarakat ilmiah) dan baru dapat dimanfaatkan oleh kalangan masyarakat tertentu, namun di kemudian hari pihak yang berwenang telah memiliki rencana untuk lebih meng-*generik*-kan paket SIKT, karena muatan data dalam SIKT ini diharapkan juga dapat digunakan dan bermanfaat bagi kepentingan umum. ( Ika, Shan, Ahmad )

## WUJUD DAN TEKNIS PELAKSANAAN CRM



*Sistem Informasi Manajemen (SIM) yang mempunyai spesifikasi Sistem Informasi Kebudayaan Terpadu (SIKT) adalah wujud dari Cultural Resources Management (CRM) yang didesain dan dikembangkan oleh Direktorat Jendral Pendidikan dan Kebudayaan dengan tujuan untuk mempermudah pengaksesan data secara global. Untuk memperjelas mengenai apa dan bagaimana sistematikasi SIKT, artefak mewawancarai Dra. Nana Suranti dari Ditlinbinjarah selaku teknisi yang berkompeten langsung dalam pendesainan dan pengembangan SIKT.*

Mengawali perbincangan dengan artefak Mbak Nana Suranti menerangkan mengenai terbentuknya SIKT yang diawali dari adanya kesulitan dalam memberi dan menerima informasi antara lembaga tingkat pusat dengan daerah. Misalnya saja Direktorat Perlindungan, yang dalam hal ini membawahi Suaka, membutuhkan beberapa data mengenai hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan di daerah. Dengan cara lama, pihak Suaka harus mengumpulkan data yang dimaksud dan mengisinya dalam kuisioner-kuisioner kemudian mengirimkan kembali hasil tersebut ke Pusat dan seringkali tidak dicopy terlebih dahulu sehingga pihak daerah sendiri tidak memiliki file/arsip tentang data tersebut dan bila data tersebut hilang atau rusak maka harus dilakukan pengisian ulang kuisioner. Hal seperti itulah yang dirasa kurang efisien sehingga mau tidak mau perlu disusun suatu sistem untuk mempermudah dalam pengiriman informasi.

Berkenaan dengan kepentingan tersebut maka Dirjenbud mendesain Sistem Informasi Manajemen (SIM) dengan spesifikasi Sistem Informasi Kebudayaan Terpadu (SIKT) yang merupakan suatu sistem multimedia yang memuat informasi-informasi mengenai kebudayaan dalam beberapa modul secara terpisah, diantaranya modul mengenai Kepercayaan terhadap Tuhan YME, Bahasa dan juga modul Situs dan Benda Budaya. Yang terakhir disebut tentu sangat erat dan berkaitan langsung dengan bidang arkeologi dan tidak berlebihan jika diadakan suatu lokakarya terlebih dahulu sebelum modul tersebut dipublikasikan. Lokakarya tersebut mengikutsertakan ahli-ahli arkeologi dari IAAI, Balar, juga para Kepala Suaka untuk mengetahui kendala-kendala apa yang dihadapi dan sekiranya akan muncul dari pelaksanaan SIKT ini.

Ketika ditanyakan bagaimana proses pengolahan SIKT dan *planning-planning* yang direncanakan

berkaitan dengan pelaksanaan SIKT itu sendiri, Mbak Nana menjawab dengan cukup panjang lebar dan jelas. Menurut beliau SIKT baru mulai digarap tahun 1994 yang lalu, beberapa *planning* yang dicanangkan oleh Direkturjenderal budaya sehubungan dengan pelaksanaan SIKT dibagi dalam 2 tahap yaitu jangka pendek dan jangka panjang. Rencana jangka panjang yang dilaksanakan 5 tahunan meliputi rencana jangka pendek yang pada tahun-tahun pertama diarahkan untuk mendesain, mengambangkan, dan sekaligus menguji sistem, dan pada tahun-tahun berikutnya adalah menyambungkan antara Jakarta (kantor pusat) dengan 3 kantor wilayah di DIY, Bali dan Sulsel sehingga terbentuk suatu jaringan informasi antar wilayah-wilayah tersebut. Sedangkan rencana jangka panjang 5 tahun kedua adalah usaha ekspansif dari jaringan informasi yang telah terbentuk dengan memperlengkapi *hardware* dan *software* (sistem komputerisasi) untuk daerah-daerah di luar 3 wilayah yang telah dijangkau. Sebagai teknisi yang mendesain SIKT, Mbak Nana berusaha untuk menyusun sistem ini seluwes mungkin dan tidak melakukan perombakan total. Dalam artian bahwa sistem komputerisasi yang telah ada di kantor-kantor wilayah, seperti di Balar, dapat langsung masuk pada jaringan sistem tanpa perlu mengubah *hardware* dan *softwarentanya*. Perlu diketahui pula bahwa SIKT ini menggunakan *database Fox Pro* dengan desain *Delphi* dan sistem operasional *Windows 95*.

Dengan *basic* tersebut bukan berarti SIKT secara multimedia akan statis tetapi berusaha melakukan *up-grading* sesuai dengan perkembangan sehingga dapat mudah diakses ke dalam berbagai jenis *perangkat*. Operasionalisasinya juga relatif mudah karena modulnya menggunakan bahasa Indonesia agar mudah dijalankan dan mudah diisi serta juga

dilengkapi dengan langkah-langkah untuk memilih 'menu' yang dikehendaki sehingga mempermudah dalam pencarian data.

Ketika ditanyakan seputar kerjasama dengan pihak luar (di luar Dirjenbud) dalam penyusunan SIKT ini. Mbak Nana menyatakan bahwa dalam penyusunan SIKT ini Dirjenbud menjalin kerjasama dengan Pusat Ilmu Komputer UI dan tidak mengikutsertakan sama sekali unsur/ pihak swasta sebagai rekan kerja mengingat bahwa data-data yang akan disusun tersebut bersifat 'rahasia' dan baru dapat dipublikasikan kepada masyarakat umum bila sudah dikemas dalam bentuk informasi. Proteksi dalam penyusunan SIKT ini dimaksudkan untuk menghindari pemanfaatan data-data secara ilegal oleh pihak-pihak luar.

Bagaimana realisasi dari SIKT ini dalam kaitannya dengan publikasi keluar (kepada masyarakat umum). Mbak Nana menjawab pertanyaan tersebut dengan menyatakan bahwa untuk pelayanan dan publikasi keluar, Dirjenbud sedang menyusun *homepage* (baru dalam proses pengerjaan) dan dalam waktu dekat (Februari 1998) akan meluncurkan 3 buah CD ROM (yang dipublikasikan lewat Balai Pustaka) dengan versi 2 bahasa/*bilingual* yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Artikel yang termuat dalam masing-masing CD ROM tersebut adalah Museum Nasional, Borobudur dan Koleksi Lukisan Dirjenbud. CD ROM Borobudur sendiri, menurut Mbak Nana sangat istimewa dan merupakan hasil kerja keras

karena memuat seluruh panel relief Borobudur termasuk *Karmawibhangga*. Padahal seperti kita ketahui belum ada satu buku pun yang memuat secara jelas panel tersebut, mungkin hanya ada satu yaitu monografi-nya Krom yang dapat dikatakan sudah sangat usang dan sulit didapatkan, karena di Indonesia monografi tersebut hanya ada di 2 tempat yaitu di Direktorat Perlindungan dan di Balai Konservasi Borobudur. Diharapkan dengan *launched* CD ROM Borobudur ini masyarakat umum (baik ilmiah maupun awam) dapat mengamati visualisasi relief Borobudur secara lengkap dan jelas.

Sebelum terlupa Mbak Nana sedikit memaparkan bahwa SIKT ini memiliki empat unsur yang sangat penting yaitu, data itu sendiri (yang kemudian disusun dan dikemas menjadi informasi), *hardware*, *software* (perlengkapan sebagai media penghubung jaringan sistem), dan yang tak kalah pentingnya adalah *human resources* yaitu sumber daya manusia yang menggerakkan dan memantau jalannya sistem. Dalam pelaksanaannya, pusat (Dirjenbud) hanya sebagai peng-*handle* dan pemantau sistem dan berupaya mengoptimalikan sumber daya manusia yang ada di masing-masing wilayah tingkat daerah, kerjasama dengan Pusat Ilmu Komputer pun pelan-pelan harus dilepaskan sehingga proyek tersebut dapat bersifat mandiri dan menghasilkan kerja yang lebih efektif-efisien. (Shan, Ika&Eky,dan Ahmad)

## SUMBER DAYA BUDAYA DI MATA MANAJEMEN

*Salah satu bagian dari Manajemen Sumber Daya Budaya adalah manajemen itu sendiri. Dalam dialog kali ini diuraikan mengenai apa, bagaimana dan peran apa yang dimainkan manajemen sebagai ilmu. Berikut hasil wawancara artefak dengan Dr. T Hani Handoko, MBA Ketua Jurusan yang juga dosen pengajar di Jurusan Manajemen, Fakultas Ekonomi UGM.*

### AKTIVITAS MANAJEMEN

Mengawali pembicaraan, Pak Hani menjelaskan pengertian manajemen yang secara historis berkaitan dengan pengelolaan sumber daya. Pada mulanya manajemen terbatas hanya pada pengelolaan sumber daya manusia saja dalam pengertian '*getting things done to other people*' (bagaimana menyelesaikan sesuatu untuk orang lain). Dalam perkembangan selanjutnya manajemen tidak saja mencakup sumber daya manusia namun juga berkaitan dengan sumber-sumber daya yang lain seperti sumber daya alam.

Pengertian manajemen di atas, tegas Pak Hani, berkembang dengan menekankan pada 'proses', yakni proses mengelola sumber daya. Proses ini merupakan suatu kompleksitas fungsi yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu perencanaan, pengorganisasian, pengendalian, dan pengarahan. Lebih lanjut diterangkan bahwa manajemen itu merupakan suatu perangkat untuk mencapai tujuan tertentu. Dari sini kita dapat melihat peran-peran, ketrampilan-ketrampilan, dan kegiatan-kegiatan dari seorang manajer.

Peran-sangat terkait dengan proses manajemen itu sendiri. Membuat planning sampai tahap pengambilan keputusan, bagaimana mengkoordinasi dan memotivasi orang lain serta mendelegasikan wewenang merupakan peran yang harus 'dimainkan' oleh seorang manajer, di mana di dalamnya sangat dibutuhkan skill-skill (ketrampilan) yang mampu menunjang peran seorang manajer. Paling tidak ada 3 ketrampilan utama yang harus dimengerti/dipahami oleh seorang manajer yaitu *technics skill*, *human skill* dan *conseptual skill* atau ketrampilan teknis, kemanusiaan dan konseptual. Ketrampilan teknis seorang manajer mencakup pemahaman terhadap sifat, karakter, dan nilai-nilai objek yang ditangani. Dalam *Cultural Resource* misalnya, seorang manajer harus paham betul mengenai sifat, karakter maupun nilai yang dimiliki sumberdaya budaya dan apa yang membedakannya dari sumberdaya yang lain. *Technics skill* ini, lanjut Pak Hani, lebih mengarah pada 'crafting'. Seperti pengrajin tanah liat, ia harus paham benar mengenai 'sifat-sifat' bahan yang akan diolahnya untuk dapat menghasilkan suatu karya yang baik.

Aktivitas manajemen selalu berkaitan dengan manusia sehingga dibutuhkan suatu *human skill*. Dalam tahapan ini manajer harus memiliki kemampuan 'memimpin' orang lain, mengkoordinasikan pekerjaan, mendelegasikan wewenang, memotivasi, sekaligus berperan sebagai pengawas dan pengendali.

Dalam tahapan yang lebih tinggi lagi, seorang manajer dituntut untuk memiliki ketrampilan konseptual (*conseptual skill*). Dalam tahapan ini seorang manajer harus mampu melihat serangkaian kegiatannya secara makro dan komperhensif/ menyeluruh yang tak lepas dari keterkaitan dengan 'lingkungannya'. Pengelolaan sumber daya budaya, misalnya, memiliki kaitan dengan *tourism* atau aktivitas lain yang lebih spesifik seperti kegiatan pelestarian tentu tidak lepas dari faktor lingkungan yaitu tradisi-tradisi masyarakat sekitar. Dengan kata lain seorang manajer harus mampu mengintegrasikan dengan baik 'elemen-elemen' yang ada.

Kegiatan seorang manajer tentu sangat berkaitan dengan peran yang 'dimainkan'. Sebagai contoh, peran manajer sebagai *head figure* akan membawa ia pada kegiatan-kegiatan yang bersifat seremonial, memimpin rapat, menerima tamu, memberikan informasi, dan lain sejenisnya.

#### **PENGELOLAAN SUMBER DAYA BUDAYA**

Berkaitan dengan pengelolaan Sumberdaya Budaya, siapa pun 'orangnya' haruslah paham benar dengan bidang yang ditekuninya sehingga dibutuhkan suatu 'proporsi' yang tepat antara penguasaan objek dan kemampuan manajerial yang dimilikinya. Kemampuan manajerial tinggi tidak akan menjamin

hasil yang optimal jika tidak disertai dengan pemahaman yang memadai mengenai objek yang ditanganinya. Demikian pula sebaliknya, bila manajer hanya terpaku pada penguasaan objek tanpa memiliki kemampuan manajerial yang cukup, hasilnya tentu juga tidak jauh berbeda. Kemampuan manajerial, tambah Pak Hani, pada dasarnya hanya dibutuhkan yang bersifat general/ generik saja. Namun demikian dalam manajemen terdapat istilah *period of adjusment* atau 'periode penyesuaian' yang diartikan sebagai waktu penyesuaian untuk memahami objek. Pada dasarnya seorang manajer mempunyai kemampuan manajerial umum tetapi untuk menjadi seorang manajer yang trampil dibutuhkan suatu 'periode penyesuaian' bagi pemahaman objeknya. Berdasarkan hal tersebut, dapat dipahami mengapa manajemen tidak seharusnya dipandang sebagai *science* belaka tetapi harus lebih dipandang sebagai suatu 'art', karena pada kenyataannya banyak hal yang harus diketahui oleh seorang manajer yang tidak kesemuanya didapatkannya dari bangku kuliah. Dalam suatu pengelolaan, seorang manajer dituntut untuk dapat mendayagunakan aktivitas yang ada yang juga menyangkut pemberdayaan manusianya, ia harus mengerti bagaimana mengkoordinasikan, memotivasi dan bekerja dalam satu visi yang sama. Jadi, dalam manajerial CRM dibutuhkan ketrampilan manajemen yang memadai plus pengetahuan yang mendalam tentang objek yang dalam hal ini adalah sumberdaya budaya.

Ketika ditanya seberapa besar manfaat riil jika suatu sumberdaya budaya dapat dikelola dengan baik, Pak Hani menjelaskan indikator dari keberhasilan manage tersebut haruslah diukur secara kontekstual /situasional. Dalam CRM mungkin bisa dilihat pada pelestariannya, ataupun kontribusinya secara edukatif bagi pemahaman sejarah dan hasil budaya bangsa. Manajemen yang baik, tidak hanya sekedar mengelola untuk orientasi menarik minat pengunjung saja tetapi juga harus melihat visi-visi apa yang terkandung di dalamnya dan juga 'menentukan' arah, 'destiny' -mau dikemanakan *cultural resources* tersebut nantinya- sehingga tidak hanya terlihat seperti 'onggokan batu' yang tanpa 'jiwa' tetapi lebih merupakan benda yang bernilai dan dapat 'berbicara'. Seorang manajer harus dapat melihat dan memahami komponen-komponen visi yang terkait dengan suatu *cultural resources* sehingga mampu membaca 'trend-trend' dalam masyarakat yang kemudian diterjemahkan/ diimplikasikan ke dalam visi-visi tersebut, seperti visi pendidikan dan pengetahuan, penggunaan teknologi, ekonomi, pariwisata, hiburan, atau masalah *security*.

Salah satu kelemahan dalam pengelolaan *cultural resources* di Indonesia, ungkap beliau, adalah

kemampuan manajemen pemasaran yang rendah sehingga 'kemasan' yang ditawarkan masih belum cukup menarik. Sebenarnya negara kita sangat kaya dengan potensi sumberdaya budaya hanya saja pemanfaatannya masih belum optimal karena kemampuan 'memoles' dan 'mengemasnya' kurang berkembang sehingga baru sedikit cultural resources yang mampu menarik minat *customer*, sebut saja Prambanan dan (tentu) pulau 'seribu pura' - Bali.

Di akhir perbincangan, Pak Hani menyampaikan pandangannya bahwa "arkeologi" harus mempunyai

visi ke depan mengenai pengelolaan *cultural resources*. Adanya pendidikan manajerial memang dibutuhkan untuk berkembang menjadi suatu pengelolaan yang lebih baik, namun "arkeologi" semestinya yang harus lebih berperan karena "ia" lebih tahu tentang apa yang dihadapinya dan kemudian mendesainnya pada suatu kebutuhan yang tepat. Dalam hal ini orang-orang manajemen secara umum hanya memberikan secara generalis saja, selebihnya arkeologilah yang harus mampu mengembangkannya. ( Wave&Shan )

## PELESTARIAN WARISAN BUDAYA

*Maraknya perbincangan serta usaha pelestarian warisan budaya pada tahun-tahun belakangan ini, tentunya mengundang berbagai pertanyaan seperti apa arti pelestarian itu, bagaimana pelaksanaannya, dan sebagainya. Berikut ini hasil wawancara artefak dengan Ir. Reviyanto Budi Santosa, M.Arch. — staf pengajar di Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perancangan Universitas Islam Indonesia, lulusan Jurusan Teknik Arsitektur UGM (1991) dan Mc Gill University, Canada (1997)— seputar topik pelestarian dari sudut pandang arsitektural.*

Pelestarian pada dasarnya bermula dari 'suatu kota harus dapat bercerita'. Kota tanpa pelestarian, sama artinya dengan kota yang tidak mempunyai memori, atau kota yang mengalami amnesia, tidak dapat bercerita mengenai 'dirinya', meskipun signifikansi cerita itu sendiri sangat berkaitan dengan siapa yang memiliki artefak itu. Misalnya, tugu yang berada di pojok Pasar Kotagede, bagi Pakubuwono mempunyai arti penting, sedangkan orang Kotagede sendiri mungkin tidak ingat bahwa di tugu tersebut terdapat inskripsi dari Pakubuwono. Salah satu bahasan yang berhubungan dengan pelestarian adalah mengenai *Heritage Area* (area yang dilindungi). Pengertian area ini merupakan suatu yang luas, bukan satu elemen saja, misalkan bukan hanya bangunannya saja tetapi juga site (tapak)-nya. Undang-undang Cagar Budaya (UU No. 5 Th 1992) terlalu terfokuskan pada artefak sehingga hampir tidak membicarakan tentang sitenya. Padahal suatu artefak hanya berarti jika berada pada sitenya. Misalnya, Tugu (Pal Putih) Yogya. Jika suatu hari tugu itu dipindahkan tentunya tidak lagi mempunyai arti seperti ketika berada di tempatnya sekarang. Perlindungannya lebih ditekankan pada perlindungan bendanya. Ditegaskan Mas Revi, bukan berarti bahwa undang-undang tersebut hanya menekankan pada perlindungan bendawinya saja, tetapi ada suatu 'wawasan' yang

sangat *concern* pada artefaknya sendiri ketimbang sitenya.

Jadi pelestarian area sangat terkait sitenya, dan dapat meliputi sebuah kawasan preservasi yang sangat besar. Menetapkan suatu kawasan atau area (terutama kasus kota) untuk dijadikan *heritage area* tentunya memerlukan beberapa syarat, salah satunya adalah konsentrasi bangunan heritage yang cukup tinggi atau sangat menyolok dibandingkan bagian kota yang lain. Jika bangunan-bangunannya relatif tersebar akan ada kesulitan. Hampir seluruh bagian Quebec City (Canada) menjadi world heritage-nya ICOMOS; di Bass, dekat London ada suatu kawasan yang disebut dengan Royal Cressent —deretan town houses yang berbentuk seperti bulan sabit— dipreservasi dengan sangat ketat, dikontrol sampai ke jendela-jendelanya, bahkan pembuatan WC-nya. Rumah-rumah itu terkonsentrasi cukup tinggi, dibangun pada suatu periode yang sama sehingga mempunyai karakter sama yang sangat kuat.

Menetapkan suatu kawasan menjadi kawasan preservasi memiliki konsekuensi harus menjadikan area lain sebagai area pertumbuhan meskipun sebenarnya dapat menjadi salah satu strategi untuk mengembangkan kota itu sendiri daripada memaksa kota untuk menjadi kuno. Contohnya untuk mempreservasi kawasan Malioboro, kemudian area



pertumbuhan difokuskan di Jl. Solo. Namun, pada kenyataannya konsekuensi semacam ini hanya dilakukan setengah-setengah, pada akhirnya Malioboro pun tetap 'tumbuh' juga. Sebenarnya dengan cara mendeleklare suatu area menjadi *heritage area* dapat membuka jalan bagi bagian kota lain untuk tumbuh dan berkembang.

Adanya pelestarian Malioboro seperti ini, tentunya membawa kita pada pengertian pelestarian yang berbeda dengan pengertian pelestarian di negara lain, misalkan negara-negara Barat. Mas Revi menjelaskan bahwa pelestarian artefak atau bangunan di negara-negara Barat lebih ditekankan. Berbeda dengan di Indonesia, atau bahkan juga Asia Timur (Jepang), di mana nilai sitenya lebih besar daripada artefaknya. Bangunan lama dirobohkan dan kemudian dibangun bangunan baru yang sama di atas site tersebut. Jadi, artefak muda didirikan di atas site lama.

Adanya pendapat semacam ini didasarkan pada anggapan bahwa kekunoan suatu bangunan atau kawasan tidak hanya diukur dengan 'umur' bangunan itu sendiri tetapi juga adanya acuan persepsi kontemporer masyarakat pada suatu ruang atau kawasan; masyarakat memandang suatu kawasan itu memiliki suatu 'paket karakter' yang bernilai bagi masyarakat daripada sekedar umurnya. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya situs yang sebenarnya tidak begitu 'kuno', namun patut diperhatikan karena adanya suatu 'paket' yang sangat berarti bagi masyarakat itu sendiri. Persepsi terhadap umur bangunan sering ditentukan oleh siapa yang membangun. Misalnya, bangunan yang dibangun oleh raja akan cepat terlihat 'antik'. Dengan adanya kondisi seperti di atas, jika kita pertemuan dengan kasus Malioboro, maka adanya solusi sebagai *heritage area* yang dipreservasi secara ketat bukanlah suatu jalan terbaik. Kita harus menangkap apa yang dipahami oleh masyarakat —persepsi kontemporer tentang karakter kawasan itu. Solusi *Urban Design* (rancang kawasan) dengan memberikan arahan-arahan rancangan (*guidelines*) untuk perkembangan berikutnya, mungkin lebih 'menolong' kawasan tersebut daripada harus memisahkan secara tegas antara kawasan preservasi dengan kawasan yang ditumbuhkembangkan.

Tentunya adanya 'pengelolaan' —dalam hal ini pelestarian— suatu *heritage area* tidak saja didasarkan atas kondisi-kondisi di atas. Dengan artian bahwa suatu 'pola' atau strategi yang diterapkan di suatu *heritage area* belum tentu dapat diterapkan pada area yang lain. Bahkan bangunan-bangunan dalam satu kawasan pun tidak semuanya dapat diperlakukan sama. Strategi yang diterapkan pada Candi Prambanan dengan zona-zonanya yang sekarang telah diatur, belum tentu dapat diterapkan

pada Ratu Boko, terlebih lagi dibandingkan Kampung Condet yang dianggap mempunyai 'karakter' cukup kuat bagi Jakarta sebagai '*living monument*'. Solusi membuat Kampung Condet sebagai *Heritage Area* untuk melindungi dari perubahan berdampak fatal dan bahkan menjadi bumerang bagi Kampung Condet itu sendiri. Karena kampung ini dilestarikan maka kemudian menjadi daerah bebas pengurusan. Orang luar merasa lebih aman tinggal di situ karena tidak mungkin digusur. Akibatnya, banyak orang yang 'memasuki' area tersebut dan justru banyak bangunan yang diganti.

Oleh karena itu, kelayakan suatu *Heritage Area* dapat *dimanage* atau tidak, atau seberapa besar harus dikelola dapat diukur dengan banyak cara yang harus dipertimbangkan sesuai dengan 'kondisi' kawasannya. Adanya intervensi 'publik' — pihak luar, bukan pemilik bangunan (misal, pemerintah) ke dalam suatu lingkungan binaan juga berpengaruh.

Ada kisaran kriteria-kriteria lain yang harus diperhatikan, antara lain: kriteria sejarah, kriteria keunikan arsitektural dan kriteria yang berkaitan dengan karakter kawasan. Kriteria sejarah diperhatikan dari segi historisnya, dan segi pertimbangan arsitektur bisa dengan cara menyeleksi sejumlah bangunan yang mempunyai karakter yang menyolok dan menyarankan untuk dipreservasi dengan level lebih ketat. Sedangkan kriteria yang berkaitan dengan karakter kawasan merupakan suatu kriteria yang abstrak, suatu 'keputusan' yang ditetapkan bukan oleh para ahli tetapi lebih pada pandangan, nilai, apa karakter suatu kawasan bagi masyarakat. Contoh dari karakter kawasan ini pada Montreal (Canada). Kota ini merupakan sebuah pulau yang terletak di tengah sungai. Area paling tua adalah Old Montreal yang merupakan area pelabuhan. Di pinggir pelabuhan dulu ada gudang-gudang untuk bongkar muat. Meskipun merupakan salah satu bagian kuno dari kota (dan mungkin berarti bagi perkembangan kota), namun akhirnya dihancurkan karena adanya 'pandangan' dari masyarakat dalam rangka mengingatkan bahwa mereka tinggal di pulau. Jadi, karakter pulau harus ditunjukkan dengan cara menghilangkan gudang-gudang tua yang berada di tepi pelabuhan sehingga bisa terbuka melihat ke pesisir sungai. Di sini menunjukkan bahwa masyarakat berperan dalam menentukan preservasi. Mestinya masyarakat diberi porsi besar untuk menentukan langkah karakter karena pada dasarnya preservasi itu harus membuat suatu kawasan menjadi *lifeable* (dapat dihuni). Adapun para ahli cukup merangsang dengan memberikan alternatif-alternatif *treatment*-nya.

Persepsi para ahli tentang pelestarian ternyata juga tidak terlalu bagus. Misalnya di Museum Sonobudoyo. Pintunya dirancang dengan sangat

cermat oleh Thomas Karsten dengan kayu jati yang tebal, kuat, bagus, gede dan proporsinya pas. Tetapi kemudian diganti dengan bahan plat besi yang lebih 'populer'. Jika demikian, jangan salahkan masyarakat yang mempunyai selera populer. Museum —yang isinya adalah para ahli pelestarian— memperlakukan artefak yang mereka tinggali seperti itu. Ironis. Mestinya mereka bisa memperlihatkan pekerjaan mereka dalam kegiatan pelestarian. Memang, selera populer sering bertolak belakang dengan keinginan untuk melestarikan.

Dalam akhir perbincangannya, Mas Revi menjelaskan bahwa untuk melaksanakan kegiatan pelestarian diperlukan adanya kerjasama antara pihak-pihak terkait yang secara garis besar adalah pemerintah, para ahli, dan masyarakat. Kenyataan

yang sekarang terjadi, ungkap Mas Revi, adalah adanya kesenjangan diantara pihak-pihak tersebut karena tidak adanya komunikasi di antara ketiganya. Terlebih dengan banyaknya 'suara-suara' masyarakat yang tidak diperhatikan. Jalinan komunikasi yang terbuka diantara pihak-pihak ini tentunya sangat bermanfaat bagi pelestarian warisan budaya. Akhirnya, kegiatan pelestarian dikembalikan kepada pertanyaan mendasar seperti yang pernah diungkapkan oleh Ismail Serageldin ... Mengapa dilestarikan? Untuk siapa? Dan apa artinya dilestarikan? Agar kita tidak membuat *Disneyland*, ada bangunan-bangunan bersejarah meaningless karena hanya replika-diletakkan jauh dari konteksnya. (Wave&Marwi)

## Cultural Resources Management :

### KAITANNYA DENGAN BIDANG PEMUGARAN



*Cultural Resources Management (CRM) memang merupakan 'barang' baru bagi dunia arkeologi, cakupannya yang cukup luas menimbulkan interpretasi dan pengertian yang berbeda-beda. Berangkat dari hal tersebut, artefak mewawancarai dengan Drs. Samidi dari Ditlinbinjarah untuk mengetahui apa dan bagaimana CRM tersebut ditinjau dari sudut pandang beliau selaku pihak yang secara langsung berkompeten dalam pelaksanaan CRM dalam kaitannya dengan kapasitas beliau sebagai Kasubbid. Pemugaran.*

#### Menurut bapak apakah definisi CRM itu ?

CRM itu dapat diartikan sebagai cara-cara pengelolaan sumberdaya budaya dalam rangka pemanfaatannya, termasuk di dalamnya pelestarian. Kalau kita membicarakan pelestarian sumberdaya budaya ada dua pokok yang tercakup di dalamnya yaitu pelestarian secara fisik dan pelestarian non fisik, pelestarian fisik seperti kita ketahui adalah pelestarian terhadap benda itu sendiri sedangkan yang non fisik merupakan usaha untuk mempertahankan 'nilai-nilai' yang melekat pada benda tersebut, seperti nilai arkeologis, nilai historis.

#### Bagaimana hubungan CRM tersebut dengan Arkeologi dan bagaimana pula mekanismenya jika dikaitkan dengan bidang yang bapak tangani yaitu pemugaran?

CRM dengan arkeologi jelas mempunyai hubungan yang sangat erat karena arkeologi adalah

bidang ilmu yang mempelajari kehidupan masa lalu melalui tinggalan-tinggalannya yang ketika manusia sekarang menemukannya (pada umumnya) sudah dalam keadaan yang tidak terpelihara dan terawat sehingga tinggalan-tinggalan tersebut -sebagai data arkeologi -akan semakin menurun, baik kualitasnya maupun kuantitasnya. Disinilah tugas kita sebagai arkeolog untuk memunculkan kembali 'nilai-nilai' tinggalan-tinggalan tersebut, salah satunya dengan diadakannya pemugaran yang secara fisik maupun non fisik berusaha memperbaiki kondisi tinggalan-tinggalan tersebut.

#### Manajemen pemugarannya sendiri bagaimana pelaksanaannya agar nilai-nilainya dapat dipertahankan?

Pada prinsipnya ketika kita melakukan pemugaran yaitu sekecil mungkin melakukan perubahan sehingga nilai-nilai keasliannya dapat terjaga. Nilai-nilai

tersebut menyangkut : keaslian arsitektur, keaslian bahan dan teknologi pengerjaannya serta keaslian tata letak.

**Bagaimana pelaksanaan CRM di Indonesia apakah ada suatu model atautkah contoh kasus yang merupakan implikatif yang ideal dari CRM ini?**

Bila kita membicarakan ataupun menilai sejauh mana penerapan suatu hal yang perlu diketahui adalah konsepsinya terlebih dahulu. Konsep tentang CRM sekarang ini kan belum komperhensif, belum berlaku secara meluas ibaratnya Undang-Undang yang belum ada kodifikasinya. Penciptaan konsep itu yang sekarang sedang dirintis, setidaknya dari pihak pusat dalam hal ini Dirjenbud sudah berupaya untuk menyusun suatu konsep walaupun implikasinya belum secara menyeluruh tetapi jangkauannya telah cukup luas dan membentuk jaringan dari tempat-tempat yang merupakan sumber-sumber informasi yang penting. Meski demikian masih banyak yang perlu diciptakan dan direalisasikan karena semakin luas jangkauan kita semakin banyak aspek-aspek yang tercakup didalamnya yang menjadi pertimbangan bagi pembentukan konsep itu sendiri. Sebenarnya di luar negeri sudah ada dan cukup banyak model ataupun contoh kasus penerapan CRM yang bisa dinilai ideal hanya saja belum tentu dan saya rasa malah tidak sesuai untuk diterapkan di Indonesia mengingat kondisi alam yang tidak sama dan sudah barang tentu juga menghasilkan bentuk budaya yang relatif berbeda. Pelaksanaan CRM, seperti yang kami ketahui tidak hanya berhenti sampai pada tahap pemugaran saja.

**Lantas hal-hal apa yang dilakukan pasca pemugaran yang berkaitan dengan CRM ini ?**

Apa yang dilakukan pada pasca pemugaran merupakan visi keluar yaitu mempublikasikan kepada masyarakat umum telah selesai dipugarnya suatu bangunan, publikasi tersebut tentu saja disertai dengan informasi dan data tentang bangunan yang bersangkutan.

**Berkaitan dengan visi keluar, secara umum bagaimana menurut Bapak cara memasyarakatkan CRM ? dan sudah adakah suatu media komunikasi khusus untuk mempublikasikannya ?**

Sudah tentu kita harus mempunyai wawasan yang luas karena kita mempunyai 2 sasaran dalam pemasyarakatan CRM ini. Sasaran pertama adalah masyarakat ilmiah yang sudah barang tentu tidak akan kekurangan media publikasi; *literature-literature*, berita penelitian, seminar dan kuliah umum, pertemuan ilmiah, diskusi dan masih banyak lagi, benar-benar tidak sedikit media untuk kalangan ilmiah ini. Sedangkan sasaran yang kedua, yaitu masyarakat umum yang saya rasa upaya publikasinya masih kurang karena medianya memang masih terbatas, publikasi lewat media massa pun juga belum gencar. Memang ada perbedaan dalam mengolah informasi

yang akan ditujukan untuk masyarakat ilmiah dan masyarakat umum, 'tampilan' untuk masyarakat umum tentu harus lebih sederhana, 'ringan' dan komunikatif oleh karena itu dibutuhkan orang-orang kreatif yang mau dan mampu untuk terjun di bidang tersebut. Tentang media komunikasi khusus sebagai wadah publikasi CRM saya rasa belum ada - dalam artian yang mempunyai cakupan komperhensif, karena pelaksanaan CRM sejauh ini masih bersifat parsial, media yang bersifat *continue* mungkin hanya laporan-laporan penelitian kita yang merupakan publikasi dengan sekuen yang masih terbatas pada kalangan ilmiah belum kearah masyarakat umum.

**Kira-kira siapa/pihak mana sajakah yang terlibat dalam CRM ini?**

Secara Instansional pihak-pihak yang terkait dengan CRM adalah Direktorat dan Puslitarkenas. Kedua lembaga pusat inilah yang sedang mengembangkan CRM, sedang instansi-instansi di bawahnya sedang diupayakan untuk masuk ke dalam jaringan pengelolaan kedua lembaga tersebut. Sedangkan dari segi keilmuan, karena arkeologi juga merupakan ilmu yang interdisipliner otomatis membutuhkan kontribusi dari ilmu-ilmu lain, dari ilmu-ilmu lunak (ilmu sosial diperlukan peran ilmu antropologi, sosiologi dan sejarah, dan dari ilmu-ilmu keras (ilmu eksakta) tak kurang dari ilmu biologi, petrologi, teknik sipil, dan teknik arsitektur mempunyai andil dalam CRM ini.

**Dan kira-kira ada tidak suatu wadah /lembaga khusus bagi para ahli yang menangani CRM ini?**

Secara konseptual saya belum mendengar hal ini, maka saudaralah yang harus mempeloporinya, jangan hanya mengandalkan kami yang sudah terlalu disibukkan dengan urusan instansional ini. Kembali kepada masalah CRM dalam tahap pemugaran, kami dengar ada pembagian/pembedaan antara ekskavasi yang dilakukan oleh SPSP dan yang ditangani oleh Balar.

**Bagaimana penjelasan bapak mengenai hal tersebut?**

Memang benar, baik SPSP maupun Balar mempunyai kewenangan sendiri dalam ekskavasi ini. Untuk penggalian yang ada dalam status penelitian (*research excavation*) dilakukan oleh Puslitarkenas bekerjasama dengan Balar karena mereka yang mempunyai tugas, fungsi dan wewenang untuk itu. Sedangkan untuk penggalian yang bersifat darurat untuk situs-situs yang butuh penyelamatan sesegera mungkin merupakan kewenangan dari Direktorat dan SPSP untuk menanganinya.

**Menurut bapak apakah perlu adanya suatu 'merger' atau penggabungan antara kedua instansi tersebut (Balar dan SPSP) sehingga pemberdayaannya akan lebih efisien-efektif dan kinerjanya juga lebih terkoordinatif ?**

Sebenarnya bisa saja diadakan penggabungan tetapi

masing-masing instansi pada dasarnya mempunyai prioritas sendiri dan segi kepentingan yang berbeda-beda. Jadi perlu perencanaan yang cukup matang sejak tahap awal bila akan dilakukan penggabungan antara kedua instansi itu.

**Sehubungan dengan prioritas dan segi kepentingan dari masing-masing instansi, adakah contoh kasus suatu situs yang menjadi polemik, mungkin bisa dikatakan 'perebutan' kewenangan atau semacamnya?**

Sebetulnya bukan perebutan tetapi justru ada anggapan situs yang sudah digali oleh salah satu dari instansi tersebut tidak lagi menjadi kewenangan instansi lain boleh dikata ada semacam 'keengganan' untuk masuk atau mengintervensi penanganan situs tersebut padahal sebenarnya peranan dari instansi lain bukan tidak dibutuhkan tetapi perlu untuk *continue-treatment* bagi situs itu sendiri. Seperti Situs Candi Kepuh yang telah diekskavasi 10 tahun yang lalu oleh Puslitarkenast, sampai sekarang Direktorat tidak berani masuk karena tidak ada serah-terima antara kedua instansi tersebut sampai akhirnya candi tersebut runtuh dan sudah sangat kecil kemungkinannya untuk bisa diselamatkan.

**Bagaimana peranan CRM untuk mengantisipasi hal-hal semacam itu, ataukah barangkali perlu diadakan penyederhanaan secara prosedural ?**

Dalam hal ini tentu peranan CRM menjadi sangat penting, mungkin dengan suatu publikasi khusus yang membahas tentang terbengekalnya suatu situs. Diharapkan dengan artikel publikatif tersebut, baik pihak Direktorat maupun Puslitarkenast akan menindaklanjuti penanganan situs tersebut dengan pembicaraan terlebih dahulu mengenai kewenangan ataupun mungkin malah

kerjasama antara kedua instansi tersebut. Mengenai prosedur sebenarnya sudah cukup sederhana, peraturan perundangan yang mengatur hal tersebut - dalam hal ini SK Menteri - juga sudah jelas hanya mungkin kontak-kontak intensif antara kedua instansi tersebut belum dibicarakan secara transparan mengingat tugas-tugas yang cukup banyak yang mungkin saja menimbulkan kerancuan dalam beberapa hal.

**Bagaimana halnya dengan kepentingan untuk mempertahankan pelestarian situs yang terkadang berbenturan dengan kepentingan instansi di luar arkeologi ?**

Itu tergantung dari intensitas kepentingannya yang biasanya didasarkan pada kepentingan Nasional. Mungkin ada salah satu yang 'kalah' ataupun 'setengah-setengah' tergantung dari segi yang diprioritaskan. Yang sering kita dengar selalu saja segi ekonomis ataupun profit-oriented yang menjadi pertimbangan utama tetapi sebenarnya tidak bisa dikatakan demikian, ingat dan perlu digarisbawahi bahwa kita (bidang arkeologi) tidak selalu menjadi pihak yang kalah, kita sudah melihat buktinya bahwa tidak sedikit situs yang telah dapat dengan sukses 'terselamatkan.'

**Menurut bapak bagaimana prospek bidang CRM itu sendiri di Indonesia?**

Cukup bagus, karena banyak instansi di luar arkeologi (diantaranya PU, Perpajakan) yang membutuhkan informasi mengenai arkeologi, ini berarti peranan arkeologi mulai dibutuhkan 'di luar', tinggal cara kita mengemasnya saja agar informasi-informasi tersebut semakin luas terpublikasi dan memiliki segi kepentingan bagi pihak/bidang lain juga. (Eky, Shan & Ika)

HIMA DAN ARTEFAK MENGUCAPKAN  
SELAMAT ATAS KEBERHASILAN PROMOSI DOKTORAL  
UNIVERSITAS GADJAH MADA

**Dr. Riboet Darmosoetopo**

(6 November 1997)

&

**Dr. Inajati Adrisijanti R**

(8 November 1997)

## CRM DAN PEMBANGUNAN

*Studi mengenai Cultural Resources Management (CRM) yang bila di-indonesia-kan menjadi "Menejemen Sumber Daya Budaya", merupakan hal yang sering disebut tapi kurang terlaksana secara konsekuen dalam dunia arkeologi. Karena banyaknya benturan kepentingan bila semua benda-benda cagar budaya dilestarikan, maka diperlukan suatu pola manajerial pengelolaan Sumber Daya Budaya. Aspek lingkungan, arkeologis, dan ekonomis diharapkan seimbang melalui CRM. Untuk lebih jauh mengenal atau mengetahui CRM, termasuk cara CRM bekerja sebagai "wasit" dalam benturan berbagai kepentingan yang mengambang di "atmosfer" pelestarian benda cagar budaya, serta banyak hal lain termasuk kritik terhadap UU Benda Cagar Budaya, maka inilah wawancara artefak dengan Drs. Nurhadi, M.Sc., peneliti yang berlatar belakang studi Arkeologi Islam yang ditemui di kantornya.*

Drs. Nurhadi, M.Sc., yang sewaktu diwawancarai masih menjabat sebagai Kepala Balai Arkeologi, menjelaskan bahwa CRM adalah arkeologi pembangunan dan arkeologi pembangunan adalah ilmu mengelola benda cagar budaya untuk pembangunan. Jadi, sama saja dengan ilmu manajemen. Lebih lanjut Pak Nur menilai bahwa CRM sendiri merupakan suatu metode dan metode ini memerlukan paradigma. Padahal sampai sekarang paradigma itu belum menentukan arkeologi itu untuk apa. Pak Nur juga menghubungkan bahwa usaha pelestarian yang berupa pelestarian fisik dan struktural sebagai suatu bagian dari CRM sangat terpaut dengan pembangunan nasional. Pelestarian fisik mengenai rekonstruksi, konservasi dan preservasi sedangkan yang struktural adalah pelestarian dalam bentuk kebijakan pembangunan. Pelestarian secara struktural ini patut menjadi perhatian karena sampai sekarang penerapannya masih belum atau kurang. Padahal kita sendiri melihat dalam GBHN jelas yaitu ".....penataan ruang di semua tingkatan harus memperhatikan pelestarian bangunan yang bernilai sejarah." Hal ini sebenarnya strategis sekali bagi arkeologi. Tata ruang adalah arah bangunan dalam mengalokasikan lahan untuk bangunan, dan tata ruang itu sendiri juga merupakan kendali pembangunan. Lebih lanjut dijelaskan mengapa kita tidak masuk ke dalamnya, menurut Pak Nur itu adalah salah satu kelemahannya, dan kaitannya dengan CRM itu, para arkeolog kita tidak siap masuk ke sana karena untuk masuk diperlukan suatu keterampilan teknis, sedangkan para arkeolog kita belum mengembangkan teknologi rekayasa; padahal itu sangat diperlukan.

Mengenai apakah semua BCB harus dilestarikan, Pak Nur menegaskan bahwa pertanyaan ini timbul

mungkin karena CRM muncul sebagai upaya atau usaha pelestarian BCB. Di dalam kajian CRM ini sudah termasuk di dalamnya kajian-kajian tentang kelayakan pelestarian suatu BCB ataupun situs. Dengan kata lain dengan CRM dapat ditentukan nilai layak atau tidaknya BCB atau situs untuk dilestarikan. Jadi, kalau ada peranan suatu benda, nilai-nilai pentingnya lebih rendah dibandingkan dengan kepentingan-kepentingan yang lain, ya .. terpaksa harus dikalahkan dengan kepentingan-kepentingan yang lain meskipun tidak sesuai dengan UU. Dalam kondisi ini akan dilakukan suatu upaya penyelamatan data-data arkeologis yang ada semaksimal mungkin dengan mengadakan survei dan ekskavasi penyelamatan. Seperti kasus Candi Bendo yang ditenggelamkan di dasar Gajah Mungkur. Hal ini menyalahi UU, tetapi karena kepentingan dan nilai lain lebih unggul maka BCB harus dikalahkan, tapi sebelumnya juga harus mempertimbangkan dengan masak. Apakah Candi Bendo hanya satu-satunya candi di wilayah itu? Secara sepintas dalam pelaksanaan CRM akan selalu terjadi persaingan antara segi ideologi (keilmuan/arkeologi) dan segi ekonomi (pariwisata/pasar). Bukan rahasia lagi bahwa karena alasan moneter, beberapa kepentingan keilmuan (arkeologi) sering dianaktirikan. Pak Nurhadi yang pernah kursus Arkeologi Kelautan di Thailand ini tidak melihat kekhawatiran dalam hal ini. Menurutnya, hal itu tidak masalah, karena itu untuk kepentingan semua orang. CRM dilaksanakan untuk mencari nilai-nilai positif dan keseimbangan antara keduanya. Apabila ada asumsi arkeologi dianaktirikan itu mungkin hanya karena kesalahan persepsi saja. Bila memang benar-benar terjadi itu pasti karena kasus oknum saja. Lagi pula Arkeologi hanya pengetahuan; yang kita peroleh dari arkeologi

adalah pengetahuan. Kita bicara mengenai arkeologi, yaitu arkeologi sebagai ilmu adalah instrumen alat, jadi ilmunya arkeologi dan pengetahuannya adalah sejarah budaya. Kalau ini penelitian murni, maka harus bebas nilai. Jadi dari bidang akademi, pengetahuan ini harus bebas nilai.

Waktu ditanya apakah perlu adanya intervensi instansi-instansi arkeologi terkait untuk turut serta dalam pembuatan atau pengesahan IMB, Pak Nur berpandangan, bahwa kuncinya terletak pada seberapa jauh kita (arkeolog) berperan dalam pemberian rekomendasi. Bagaimana masing-masing pihak khususnya yang berwenang di wilayah Tingkat II mengapresiasi kebijakan-kebijakan pembangunan itu sendiri. Bagaimana cara kita supaya dapat masuk ke sana. Ternyata memang diperlukan banyak studi-studi keruangan dan tata ruang yang nantinya bisa digunakan sebagai parameter pemberian suatu rekomendasi. Acuan-acuan atau standar-standar serta parameter yang jelas harus ditentukan terlebih dahulu. Kemampuan untuk membuat hal itulah yang masih kurang dimiliki oleh para arkeolog. Yang perlu diusahakan adalah bagaimana para arkeolog kita bisa memberikan masukan kepada pejabat yang berwenang di segala tingkatan wilayah pembangunan, baik tingkat pusat, tingkat I maupun tingkat II. Yang paling pokok adalah seberapa jauh benda dan situs menjadi acuan dalam perencanaan pembangunan yang digunakan sebagai tolak ukur dalam rencana umum tata ruang. Contohnya, di Gresik yang akan dibangun jalan arteri. Kita sebagai arkeolog melihat jalan yang akan dibuat itu ternyata melewati tempat-tempat yang memiliki nilai kekunoan. Nah, di sini kita harus berusaha supaya jangan dibuat jalan arteri di daerah tersebut. Tapi, untuk studi seperti itu apakah arkeolog sekarang bisa? Yang perlu digarisbawahi menurut Pak Nurhadi adalah: "Dalam suatu manajemen (dalam hal ini CRM) diperlukan acuan data atau informasi. Informasi mengenai perencanaan pelestarian umumnya data tentang muatan akademik dari benda itu. Untuk mengisi muatan akademiknya itu adalah penelitian. Suatu kegiatan arkeologi itu harus kontekstual dengan pembangunan."

Tentang upaya pemasyarakatan Undang-undang No. 5 tahun 1992, Pak Nur menjawab dengan tegas, "Sekarang masalahnya **apakah semua orang harus menghafal UU itu**. Yang penting adalah mereka tahu bahwa untuk hal-hal semacam itu ada UU-nya. Kita

tidak bisa memaksa orang untuk menghafal. Hal penting yang lain adalah bagaimana masyarakat umum mempunyai interest untuk peka terhadap miliknya yang mendukung unsur purba dengan kemauan sendiri. UU merupakan masalah pelestarian, tetapi jangan sampai pelestarian itu dari atas ke bawah seperti pemerintah. Supaya tidak otoriter maka pemerintah harus mengubah format pemberlakuan, penyebaran dan hal-hal lain."

Pak Nurhadi yang sekarang menjabat sebagai Kepala Bagian Arkeologi Islam di Puslitarkenas, juga berpendapat bahwa UU No. 5 Tahun 1992, terdapat beberapa hal yang kurang tepat, contohnya antara lain sumber daya arkeologi harus berumur kurang lebih 50 tahun, tetapi sumber daya arkeologi yang menjadi unit analisis kita tidak harus berumur 50 tahun. Mudah-mudahan, benda menjadi kuno adalah masalah waktu dan waktu adalah sejarah. Jadi, benda menjadi benda cagar budaya adalah proses budaya. Sehingga proses sejarah itu proses waktu atau kontekstualitas. Contoh: lesung, pada masa sekarang ini lesung sudah jarang digunakan karena perubahan teknologi yang begitu cepat pada sektor pertanian, maka lesung tidak digunakan lagi. Dengan lesung kita dapat berbicara banyak antara lain teknologi penggunaan pangan, organisasi sosial, pembagian hasil antara juru nutu dengan juragan, dan seterusnya. Dengan lesung kita dapat berbicara sejarah teknologi pada bidang pertanian. Apakah lesung sudah menjadi benda cagar budaya atau belum? Selain itu ada hal lain lagi suatu lahan yang tidak apa-apanya tapi lahan itu mempunyai nilai sejarah. Sebagai contoh Lapangan IKADA adalah lapangan MONAS; mengapa lapangan itu dipertahankan?, karena ditempat itu terjadi rapat umum pertama setelah proklamasi. Peristiwa sejarah ini harus dianggap sebagai benda sejarah. Sehingga tempat terjadinya peristiwa itu harus dijadikan situs meskipun tidak ada benda di atasnya. Kalau kita berbicara secara harfiah, dalam hukum hal itu tidak masuk, ini merupakan suatu kekeliruan yang fatal. Kita berbicara benda baru situs. Jadi situs itu harus ada benda dulu baru tempatnya. Tapi bila sebaliknya bagaimana? Maka harus ada sesuatu yang dianggap barang.

Di akhir pecakapan, Pak Nurhadi berpesan agar mahasiswa pantang menyerah dan mengendalikan serta memprogram ilmunya, karena perjuangan masih panjang. Juga, orang harus bisa mengatur percepatan perkembangan dirinya dan mengembangkan karir serta menuntut ilmu dengan suatu kepribadian. (ita-endah)

# *Cultural Resource Management*

## *sebagai*

### *Manajemen Konflik*

*Drs. Daud Aris Tanudirjo, M.A.*

Kalau *Cultural Resource Management* hanya diartikan sebagai upaya untuk melestarikan warisan budaya, kehadirannya sudah setua ketertarikan manusia pada benda-benda tinggalan masa lampau itu sendiri. Tentu saja upaya itu lebih didasari oleh kepentingan pribadi si peminat atau si peneliti warisan budaya, sehingga wujudnya berupa koleksi-koleksi pribadi semata. Lalu, ketika koleksi-koleksi itu makin besar muncullah museum-museum. Mulai saat itulah ada interaksi antara peminat (kolektor), koleksi (warisan budaya), dan pengunjung (publik). Namun, tetap saja pihak peminat (kolektor) yang paling berwenang terhadap koleksinya. Jika munculnya CRM diukur dari adanya perangkat hukum yang mengaturnya, maka Swedia menjadi negara pertama yang menerapkan CRM, yaitu pada tahun 1666 saat pemerintahnya menetapkan hukum formal untuk mengatur pemanfaatan warisan budayanya. Langkah itu baru diikuti oleh negara-negara lain seabad kemudian, antara lain Inggris dan Spanyol. Amerika malah lebih lambat lagi, baru tahun 1906 menetapkannya (Cleere, 1990; McGimsey and Davis, 1977; Kristiansen, 1990).

Di Indonesia, walaupun lembaga-lembaga peminat warisan budaya sudah berdiri sejak 1778, perangkat hukum yang mengatur warisan budaya, *Monumenten Ordonantie*, baru diberlakukan pada tahun 1931. Sampai tahap ini pun, upaya pelestarian warisan budaya masih bersifat sepihak. Pemerintah atau lembaga peminat warisan budaya, termasuk peneliti, mengaku sebagai pihak yang paling berhak melestarikan dan memanfaatkannya. Konsep CRM seperti ini adalah konsep yang sempit dan kuno atau tradisional. Sejak awal tahun 1970-an, bersamaan dengan munculnya gerakan pelestarian di berbagai bidang, konsep ini mulai dipertanyakan dan dikritik. Gerakan pelestarian itu sendiri hadir sebagai akibat ketidakpercayaan masyarakat, khususnya di dunia barat, akan kemampuan teknologi (industri) untuk mampu memberikan kesejahteraan kepada masyarakat secara berkelanjutan (*sustainable*). Masyarakat mulai melihat bahwa eksplorasi yang tidak terkendali justru menimbulkan kerusakan dan pemborosan sumberdaya alam, bahkan dianggap

dapat 'meracuni' masyarakat melalui limbah produksinya. Karena itu, masyarakat menghendaki pembangunan yang bijak dan berkelanjutan dengan lebih memperhatikan kepentingan masyarakat luas, serta berkiblat ke masa depan (Trigger, 1989). Semua sumberdaya yang ada harus dimanfaatkan secara bijak dan diperhatikan kelestariannya. Gerakan ini rupanya juga merasuki pemikiran para arkeolog yang tergabung dalam Arkeologi Pembaharuan. Mereka melihat pakar arkeologi tradisional yang menganut penalaran induktif cenderung mencari data baru secara eksploratif. Ini memboroskan sumberdaya budaya, khususnya sumberdaya arkeologi (warisan budaya, atau benda cagar budaya). Sebaliknya, dengan penalaran deduktif yang mereka anut, Arkeologi Pembaharuan menganggap pengumpulan data baru dapat ditekan sebatas yang disyaratkan dalam rancangan penelitian saja. Lagipula, mereka melihat bahwa selama ini para ahli tentang masa lampau cenderung memonopoli hak pemanfaatan warisan budaya. Kecenderungan ini dengan gamblang diungkapkan oleh Les Groube (1985, diterjemahkan bebas):

*'Siapa pemilik warisan budaya? Pemilik yang sebenarnya bukanlah masyarakat, bukan pula pemilik tanah yang telah melindunginya, tetapi justru para sejarawan, prasejarawan, dan ahli arkeologi yang mampu mengubah warisan budaya menjadi kata-kata.'*

Padahal, para arkeolog yang berorientasi pada pelestarian selalu beranggapan bahwa sumberdaya budaya (arkeologi), sebagaimana sumberdaya lainnya, adalah warisan untuk seluruh masyarakat, sehingga segala sesuatu yang akan terjadi padanya harus sepengetahuan masyarakat luas (McGimsey and Davis, 1977; McBryde, 1985; Cleere, 1990; Schaafsma, 1990). Sifat sumberdaya ini tidak diperbarui (*non-renewable*), terbatas jumlahnya (*finite*), dan kontekstual (Schiffer and Gummerman, 1977; McGimsey and Davis, 1977). Karena itu, pemanfaatannya haruslah dilakukan dengan bijak dan upaya pelestariannya selalu diupayakan.

Mereka juga sadar amatlah tidak realistis untuk berpikir bahwa warisan budaya haruslah diutamakan,

sedangkan kepentingan lain harus mengalah. Karena itu, tidak semua warisan budaya dapat dan harus dipertahankan. Adakalanya, dengan terpaksa, warisan budaya harus rela dikorbankan untuk kepentingan lain yang lebih besar. Selain itu, disadari pula bukan hanya para arkeolog yang berkepentingan dengan warisan budaya, tetapi banyak pihak lain yang juga dapat menghargai dan memanfaatkan warisan budaya (Layton, 1989). Karena itu arkeologi harus mengakui bahwa ada banyak pihak yang terkait dalam pemanfaatan warisan budaya. Masing-masing pihak mempunyai kepentingan yang berbeda.

Dari kerangka pikir itu, maka CRM haruslah diberi dimensi baru sebagai manajemen konflik. Dalam konsepnya yang baru CRM haruslah dipandang sebagai upaya pengelolaan warisan budaya secara bijak dengan mempertimbangkan kepentingan banyak pihak yang sering saling bertentangan. Jadi, CRM lebih berkiblat pada upaya mencari jalan keluar terbaik agar kepentingan berbagai pihak sebanyak mungkin dapat terakomodasi, dan bukan semata-mata pada upaya pelestariannya. Inilah esensi dari CRM dalam pengertiannya yang baru. Untuk jelasnya barangkali perlu dipaparkan berbagai aspek dari manajemen konflik yang ada di dalam CRM seperti diuraikan berikut ini.

Dalam UU RI no. 4 Tahun 1982 tentang Ketentuan-ketentuan Pokok Pengelolaan Lingkungan Hidup (UULH) dan PP no. 29 Tahun 1986 tentang Analisa Mengenai Dampak Lingkungan, warisan budaya atau benda cagar budaya ditetapkan sebagai komponen lingkungan hidup yang apabila terancam kena dampak suatu proyek haruslah dibuatkan AMDAL-nya. Sementara itu, UU RI no. 5 Tahun 1992 tentang Benda Cagar Budaya (UU BCB) beserta PP no. 10 Tahun 1993 tentang Pelaksanaan UU BCB menyatakan bahwa rencana kegiatan yang dapat mencemarkan, merusak, mengubah, dan memusnahkan benda cagar budaya dan lingkungannya (sumberdaya budaya) harus dilaporkan kepada Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.

Untuk mengetahui dampak itu, ada prosedur tiga tahap yang mestinya dijalankan, yaitu identifikasi benda cagar budaya, penentuan nilai penting, dan evaluasi (Tanudirjo & Widya Nayati, 1988). Tahap identifikasi bertujuan mengenali jenis dan bentuk kegiatan yang akan berdampak serta mengenali jenis dan kondisi benda cagar budaya yang akan kena dampak. Menentukan nilai penting berupaya mengukur tingkat kepentingan benda cagar budaya, sedangkan tahap evaluasi merupakan tahap menghitung untung rugi yang akan dialami baik bagi kelestarian sumberdaya maupun rencana proyek. Ada beberapa alternatif yang dapat diajukan, yaitu (a) mempertahankan warisan budaya dan mengubah rancangan proyek, (b) memindahkan cagar budaya serta meneruskan proyek sesuai rencana, dan (c) menghapuskan cagar budaya dari daftar atau merelakan kehancurannya. Dalam hal

yang terakhir ini tentunya perlu dilakukan upaya penyelamatan (*rescue excavation, salvage excavation*) sebelumnya.

Dalam penentuan nilai penting ada beberapa komponen yang perlu ditentukan nilai pentingnya. Tentang komponen apa saja yang perlu dinilai, ada beragam pendapat. Menurut UU BCB komponen yang harus diukur nilai pentingnya adalah kepentingannya bagi sejarah, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan. Beberapa pakar menyarankan pengukuran pula pada nilai ekonomisnya, segi pendanaan, dan kepentingan masyarakat luas (Tanudirjo & Widyanayati, 1988; Schiffer & Gummerman, 1977). Yang lain cenderung melihat nilai penting ini dari peran benda cagar budaya untuk jati diri bangsa dalam kaitannya dengan pendidikan secara luas, nilai ekonomi sebagai obyek wisata, dan nilainya untuk penelitian ilmiah dalam bentuk pelestarian informasi (data) masa lampau (Cleere, 1990). Kalau mengikuti UU BCB, pengukuran nilai penting relatif menjadi lebih gampang. Namun, hasilnya mungkin akan tidak memuaskan banyak pihak. Soalnya, UU BCB masih mengikuti konsep CRM lama yang mengutamakan kepentingan pihak 'arkeologi' (termasuk sejarah, antropologi) semata. Sebenarnya kecenderungan ini tidak cukup menguntungkan bagi upaya pelestarian itu sendiri, karena di sini konflik kepentingan tidak dicarikan jalan keluarnya. Malahan, diperburuk dengan pengakuan sepihak oleh otoritas 'arkeologi'.

Penjelasan mengenai hal ini pernah saya kemukakan dalam tulisan saya beberapa tahun lalu (Tanudirjo, 1995), dalam kaitannya dengan pembangunan jalan tol Solo - Yogyakarta. Di situ saya jelaskan keterbatasan pengukuran nilai penting menurut UU BCB ini. Karena itu selayaknya ada beberapa nilai penting lain yang perlu diperhitungkan, misalnya dari segi pendanaan dan publik. Yang dimaksud nilai penting dalam pendanaan adalah besarnya dana yang harus dialokasikan untuk menangani warisan budaya dibandingkan jika dilakukan perubahan rancangan proyek. Dalam pengukuran nilai penting bagi masyarakat atau publik diperhitungkan kemungkinan pemanfaatan warisan budaya bagi masyarakat luas. Bisa saja untuk obyek wisata, pendidikan masyarakat, atau bahkan ketentraman psikologis masyarakat (kalau warisan budaya itu dikeramatkan). Dengan mempertimbangkan nilai penting di luar UU BCB itu, sebenarnya 'arkeologi' dapat memperoleh keuntungan lebih. Asumsinya, warisan budaya yang kurang bernilai bagi 'arkeologi', yang berpotensi untuk direlakan kehancurannya, bisa saja tetap dipertahankan karena mempunyai nilai sebagai obyek wisata, media pendidikan, atau demi meredakan keresahan masyarakat. Bahkan, dengan menetapkan warisan budaya sebagai obyek wisata dan memasukkan ke dalam proyek berdampak secara terpadu, proyek tersebut dapat memperoleh nilai tambah. Tentunya, jalan keluar ini akan menguntungkan dan menyenangkan



pemrakarsa proyek. Dari uraian ini menjadi semakin jelas, jika CRM dijalankan sebagai manajemen konflik maka hasilnya akan lebih memuaskan.

Dalam Analisis Mengenai Dampak Lingkungan, seperti disyaratkan dalam UU LH dan PP no.29 tahun 1986, pemrakarsa proyek-lah yang harus menyanggah dana pelaksanaan AMDAL, termasuk membeayai pelaksana AMDAL (sumberdaya budaya). Hubungan ini sangat berpotensi menimbulkan konflik kepentingan atau keberpihakan. Persoalannya, apakah pelaksana AMDAL dapat bersikap netral dalam menentukan rekomendasi yang akan dibuatnya. Ataukah, ia akan lebih berpihak pada penyandang dananya? Sebaliknya, tidak tertutup kemungkinan ia masih cenderung memihak pada kepentingan arkeologi dan masyarakat luas daripada kepentingan sponsor. Perkara seperti ini pada dasarnya termasuk salah satu aspek penting dalam CRM. Konflik kepentingan itu harus dicarikan jalan keluarnya. Di beberapa negara maju, jalan keluar yang dipilih adalah dengan menetapkan rambu-rambu etika yang diberlakukan bagi mereka yang melaksanakan AMDAL (sumberdaya budaya) atau arkeologi kontrak. Umumnya, para pelaksana AMDAL harus bertanggungjawab moral terhadap masyarakat, rekan seprofesi, dan penyandang dana secara seimbang (Wildesen, 1984; Davis, 1984). Di Indonesia sendiri, kode etik profesi arkeologi, khususnya bagi mereka yang terlibat dalam arkeologi kontrak, belum ada. Hal ini dapat dipahami karena rupanya konsep CRM yang dianut memang konsep lama, yang tidak menyadari bahwa pada hakekatnya CRM adalah manajemen konflik.

Perlunya memperlakukan CRM sebagai manajemen konflik menjadi amat relevan, atau bahkan mendesak, jika dipahami bahwa sebenarnya di dalam 'arkeologi' itu sendiri selalu ada konflik keilmuan. Barangkali contoh yang amat nyata dan aktual adalah konflik keilmuan dalam debat arkeologi prosesusual dan pasca-prosesual. Arkeologi prosesusual dengan kerangka pikir positivismenya cenderung beranggapan bahwa kita akan dapat memperoleh kebenaran (*truth*) dengan menerapkan penalaran dan metode penelitian yang benar. Sebaliknya, arkeologi pasca-prosesual beranggapan bahwa pengetahuan dan kebenaran yang kita peroleh sesungguhnya relatif dan subyektif, sehingga selalu berkembang sesuai dengan jaman dan kondisi sosial masyarakat (lebih jauh baca Hodder, 1991; Shanks and Tilley, 1992; Trigger, 1989; Tanudirjo, 1996).

Dalam kaitannya dengan CRM, Arkeologi pasca-prosesual menganggap arkeologi prosesusual telah mendorong kiprah arkeologi cenderung memonopoli warisan budaya. Betapa tidak, kerangka pikirnya mengasumsikan bahwa realita atau kebenaran masa lampau hanya akan dicapai jika mengikuti penalaran dan metode ala arkeologi (khususnya Arkeologi Pembaharuan). Seolah-olah hanya arkeologilah yang mampu menemukan realita masa lampau, sehingga

mereka merasa paling berhak dan berwenang untuk mencari, mengaji, menafsirkan, memanfaatkan, dan bahkan menguasai sumberdaya budaya (arkeologi). Mereka telah bertindak sebagai legislator dan membuat hukum serta aturan bagaimana seharusnya sumberdaya budaya itu dikelola (Smith, 1994). Karena itu, arkeologi pasca-prosesual menuntut agar pengelolaan sumberdaya budaya, terutama dalam upaya pelestariannya, tidak melestarikan pendapat, pandangan, dan pengetahuan tentang masa lampau. Tentu tidak benar jika CRM ditujukan untuk melestarikan 'nilai-nilai' yang ada pada sumber daya itu, karena 'nilai-nilai' itu bukanlah hal yang statis, tetapi dinamis berkembang sesuai dengan dinamika masyarakat. Apalagi 'nilai-nilai' itu hanyalah hasil tafsiran subyektif sekelompok pakar yang sedang punya otoritas, yang mungkin tidak mau 'suara-suara' lain. Pelestarian 'nilai-nilai' itu tentunya tidak relevan dan amat naif. Sebaliknya, arkeologi pasca-prosesual menghendaki adanya demokratisasi dalam pengelola sumberdaya budaya. Arkeologi semestinya lebih terbuka bagi pandangan atau tafsiran versi masyarakat luas, dan membiarkan masyarakat memahami sumberdaya budaya menurut caranya sendiri, tidak harus mengikuti versi arkeologi. Sejalan dengan itu arkeologi pasca-prosesual lebih menekankan arkeologi sebagai penerjemah yang menghubungkan masa lampau dengan masa kini (Smith, 1994). Di situ arkeologi menyajikan berbagai alternatif tafsiran, tanpa mencoba memaksakan pendapatnya kepada masyarakat.

Lalu, apa pengaruh gagasan ini terhadap upaya pelestarian warisan budaya? Tentu saja pada bagaimana arkeologi memperlakukan warisan budaya itu sebagai data arkeologi. Hal ini antara lain dapat dilihat dari kebijakan dalam pemugaran. Dalam pemugaran ada tiga prinsip yang telah diakui secara luas, yaitu (a) azas keterbalikan (*reversibility*): bentuk asli harus dapat dikembalikan, atau terbuka pada kemungkinan cara pemugaran yang lebih baik di kemudian hari; (b) intervensi minimal: mengupayakan perubahan sekecilnya terhadap nilai estetis dan kandungan informasinya; (c) kesesuaian bahan: bahan asli dan tambahan harus sama dan kelihatan menyatu dengan baik (Price, 1990). Kalau komitmen itu sudah dijalankan dengan baik, dapat dikatakan pemugaran sudah ada pada jalur yang benar. Yang memprihatinkan, di Indonesia komitmen seperti ini tampaknya masih terabaikan (baca Tanudirjo, 1996). Di bidang penelitian, arkeologi dituntut untuk tidak menya-nyikan sumberdaya arkeologi yang terbatas dan bukan miliknya. Ambil contoh, penelitian Candi Kepung di dekat Pare (Kediri, Jawa Timur). Penelitian yang intensif telah mengungkap banyak data, namun kemudian sumberdaya arkeologi ini begitu saja ditelantarkan. Sumberdaya ini bukannya lestari tetapi malah hancur berantakan. Selain itu, mestinya para akademisi dan peneliti arkeologi juga lebih terbuka terhadap pendapat dari lingkungan non-arkeologi. Yang

tidak kalah penting, kewajiban untuk menyajikan hasil-hasil penelitian haruslah dipenuhi (bandingkan Tanudirjo, 1993/1994). Hasil-hasil itu selayaknya dapat terjangkau (*accessible*) dan dinikmati masyarakat luas, karena itu merupakan wujud pertanggungjawaban dari arkeologi kepada masyarakat dan rekan seprofesinya.

Pelaksanaan CRM tentu akan melibatkan berbagai lembaga. Aspek ini pun berpotensi menimbulkan konflik apabila tidak tertata dan terkoordinasikan dengan baik. Contoh yang paling nyata ada di Indonesia sendiri. Sudah bukan rahasia lagi, dalam banyak kasus penanganan warisan budaya terjadi perselisihan atau sengketa antara lembaga-lembaga yang terlibat dalam pengelolaan warisan budaya, seperti Puslitarkenas (termasuk Balar-Balar-nya), Ditlinbinjarah (dengan SPSP-nya), dan Kandikbud (dengan Muskala-nya), maupun akademisi (Jurusan Arkeologi). Soalnya, kembali lagi pada miskinnya kesadaran para pengambil keputusan bahwa CRM adalah manajemen konflik, sehingga gesekan-gesekan itu tidak ditangani dengan serius. Padahal, akibatnya bisa amat merugikan upaya pelestarian sumberdaya budaya secara keseluruhan, seperti yang terjadi di Situs Candi Kepung tadi. Sayang, UU BCB yang mestinya dapat dijadikan landasan CRM di Indonesia juga tidak mengatur susunan organisasi pengelola warisan budaya. Untuk dapat melaksanakan CRM yang baik, sudah sewajarnya jika susunan organisasi pengelola warisan budaya di Indonesia ditinjau kembali. Apabila perlu, ditata kembali, dilakukan reorganisasi dan restrukturisasi. Dalam penataan kembali, hendaknya tidak hanya arkeologi 'plat merah' (*state archaeology*, arkeologi di bawah pemerintah termasuk akademisi) saja yang ditata, tetapi juga dimasukkan peran serta lembaga swadaya masyarakat di bidang sumberdaya budaya. Mereka adalah 'wakil masyarakat luas'. Lagipula, harus diingat pelaksanaan CRM akan jauh lebih baik jika keterlibatan mereka didayagunakan. Dengan program reorganisasi dan restrukturisasi diharapkan kinerja lembaga pengelola sumberdaya budaya akan lebih baik.

Akhirnya, bagaimana arkeologi harus bersikap dalam melaksanakan CRM sebagai manajemen konflik ini. Yang pasti, kita harus sadar bahwa sumberdaya budaya (= warisan budaya atau cagar budaya) bukanlah milik kita. Sumberdaya itu adalah milik masyarakat luas yang mempunyai beragam kepentingan. Jangan pula beranggapan bahwa arkeologi-lah yang seharusnya menentukan nasib sumberdaya budaya itu. Arkeologi harus segera meninggalkan arogansinya untuk seolah-olah menjadi satu-satunya pihak yang paling benar, berhak dan berwenang memanfaatkan dan menangani sumberdaya budaya itu. Ada usulan cukup menarik dari Mayer-Oakes (1990) yang menyarankan agar arkeologi bertindak sebagai *steward*. Sedikit berbeda dengan peran manager yang lebih berkonotasi dengan peran pengendali (*controller*) atau penguasa (*authority*).

*steward* lebih berperan sebagai penjaga-pengelola. Artinya, ia hanya menjaga dan mengelola sesuatu yang bukan miliknya sendiri (lihat: Oxford American Dictionary, 1986). Secara profesional, arkeologi harus bertanggungjawab terhadap pemanfaatan warisan budaya dan kelestarian sumberdayanya. Namun dalam melaksanakan hal itu, ia juga harus mengingat bahwa sumberdaya yang dikelola itu bukanlah miliknya, sehingga ia boleh berbuat semena-mena. Arkeologi harus lebih banyak mendengar kemauan dan kepentingan pemilik sumberdaya itu sendiri, yaitu masyarakat luas. Hanya dengan cara demikian, maka arkeologi akan dihargai oleh masyarakat, dan tidak sebaliknya malah dicela dan dicap sebagai penghambat pembangunan. Mungkin ada baiknya pula dikutipkan gagasan R.S. Dickens dan C.E. Hill (dalam Mayer-Oakes, 1990 diterjemahkan bebas) untuk CRM :

*'Kita harus melestarikan sumberdaya itu jika kita ingin mengambil manfaat darinya, kita harus mempelajarinya jika ingin memahami manfaat yang dapat kita peroleh, dan kita harus menerjemahkan pengetahuan yang kita peroleh untuk masyarakat. Jadi, dari masyarakat-lah proses (CRM) ini berawal, dan kepada mereka-lah semua itu harus diserahkan'.*

Semoga dengan jiwa dan semangat CRM yang baru ini, Arkeologi akan lebih diterima dan bahkan diberi peran yang layak oleh masyarakat luas di masa mendatang. Dan itu, sudah menjadi tugas kita semua untuk berusaha mewujudkannya. (Penulis adalah staf pengajar di Jurusan Arkeologi Fakultas Sastra UGM)

#### RUJUKAN

- Cleere, Henry F. 1990. Introduction: the rationale of archaeological management, dalam Henry F. Cleere (ed.), *Archaeological heritage management in the modern world*. London: Unwin-Hyman.
- Davis, Hester A. 1984. Approaches to ethical problems by archaeological organizations, dalam Ernestene L. Green (ed.), *Ethics and values in archaeology*. New York: Free Press.
- Ehrlich, Eugene et al. 1980. Oxford American Dictionary. New York: Avon Books.
- Groube, Les. 1985. 1985. The ownership of diversity: the problem of establishing a national history in a land of nine hundred ethnic groups, dalam Isabel McBryde (ed.), *Who own the past ?*. Melbourne: Oxford University Press.
- Hodder, Ian. 1991. Reading the Past. Cambridge: Cambridge University Press.
- Kristiansen, Kristian. 1990. Perspectives on the archaeological heritage: history and future, dalam Henry F. Cleere (ed.), *Archaeological heritage management in the modern world*. London: Unwin-Hyman.
- Layton, Robert. 1989. Introduction: who needs the past, dalam Robert Layton (ed.), *Who needs the past ?*. London: Unwin Hyman.
- Mayer-Oakes, William J. 1990. Science, service, and stewardship: a basis for the ideal archaeology of the future, dalam Henry F. Cleere (ed.), *Archaeological heritage management in the modern world*. London: Unwin-Hyman.
- McBryde, Isabel. (ed). 1985. Who own the past ? Melbourne: Oxford University Press.
- McGimsey, Charles R. and Hester A. Davis (eds.) 1977. *Management of archaeological resources : the Airlie House report*. Special publication of the society for American Archaeology.

Price, Nicholas Stanley P. 1990. Conservation and information in the display of prehistoric site, dalam P. Gathercole and D. Lowenthal, (eds) *The politics of the past*. London: Unwin Hyman

Schaafsma, Curtis F. 1990. Significant until proven otherwise problem versus representative samples, dalam Henry F. Cleere (ed), *Archaeological heritage management in the modern world*. London: Unwin-Hyman.

Schiffer, Michael B. and George J. Gummerman (ed). 1977. *Conservation Archaeology*. New York: Academic Press. Shanks, Michael and Christopher Tilley. 1987. *Re-Constructing archaeology*. Cambridge: Cambridge University Press.

Smith, Laurajane. 1994. Heritage management as postprocessual archaeology?, *Antiquity* 68: 300-309.

Tanudirjo, Daud Aris. 1995. Cagar budaya dan jalan tol, *Harian Bernas* Kamis 2 November 1995, halaman 4.

1996. Arkeologi pasca-modernisme untuk direnungkan. Makalah disajikan dalam Pertemuan Ilmiah Arkeologi VII di Cipanas

Tanudirjo, Daud Aris, Tjahjono Prasodjo, J. Susetyo Edi Yuwono, D. Sri Nugrahani. 1993/1994. *Kualitas penyajian warisan budaya kepada masyarakat: studi kasus manajemen sumberdaya budaya Candi Borobudur*. Laporan Penelitian, dibiayai oleh Bank Dunia melalui Pusat Antar Universitas - Studi Sosial UGM.

Tanudirjo, Daud Aris dan Widya Nayati Dipojoyo. 1988. Beberapa pokok pikiran tentang pendugaan dampak dan baku mutu cagar budaya dalam AMDAL. Makalah disajikan dalam Seminar Sehari Perumusan Peranserta Arkeologi dalam Pelaksanaan Analisis Mengenai Dampak Lingkungan, Yogyakarta 5 Oktober 1988.

Trigger, Bruce. 1989. *A history of archaeological thought*. Cambridge: Cambridge University Press.

Wildesen, Leslie E. 1984. The search for an ethic in archaeology: an historical perspectives, dalam Ernestene L. Green (ed.), *Ethics and values in archaeology*. New York: Free Press 1.

## Cultural Resources Management

J Widhi CP & A Widarto

Dalam setiap pemanfaatan suatu bidang Ilmu Pengetahuan, terdapat dua tujuan yang berbeda. Tujuan yang pertama adalah tujuan **Penelitian** dan tujuan yang kedua adalah **praktis**. Apabila kita hendak memberikan prioritas pemanfaatan diantara kedua bidang pemanfaatan penelitian dan pemanfaatan untuk tujuan praktis, maka hal ini adalah termasuk jenis masalah yang sangat sulit untuk dijawab, karena prioritas tersebut sangat bergantung pada masing-masing sudut pandang dan kepentingan serta disesuaikan dengan tujuan-tujuan yang hendak dicapai. Tetapi perlu diingat, hendaknya kita tidak mencampuradukkan diantara keduanya karena kedua hal tersebut merupakan dua bidang yang saling melengkapi.

Sebagai gambaran, tujuan-tujuan yang bersifat penelitian, memiliki manfaat dan guna bagi perkembangan ilmu yang bersangkutan, baik itu berupa perkembangan metodologi maupun perkembangan-perkembangan lain dalam lingkup keilmuan. Sedangkan kepentingan untuk tujuan praktis-pragmatis, ditujukan bagi pemanfaatan suatu Sumber Daya Budaya bagi tujuan-tujuan tertentu, misalnya pariwisata atau tujuan-tujuan lain yang bersifat ekonomis.

Dalam upaya pemanfaatan Sumber Daya Budaya, adalah sangat wajar apabila terjadi persinggungan kepentingan dari pihak-pihak yang merasa berkompeten. Persinggungan tersebut dapat mengarah pada persamaan sudut pandang yang berarti saling memberikan keadaan *enforcement* dan persinggungan yang mengarah pada ketidaksamaan sudut pandang. Apabila dalam upaya pemanfaatan yang kita dapatkan adalah ketidaksesuaian sudut pandang, hal ini sebenarnya adalah ujian sekaligus renungan bagi kita semua para arkeolog untuk dapat mengerti dan memahami masing-masing perbedaan ini, bukan saja antar sesama arkeolog yang memiliki visi

serta misi yang berbeda, tetapi juga pada bidang lain yang terkait dengan bidang arkeologi. Dalam upaya ini kita dituntut untuk dapat bersifat fleksibel terhadap masalah-masalah yang muncul akibat perbedaan sudut pandang.

Hal penting yang harus digarisbawahi adalah komitmen kita khususnya dari para arkeolog untuk selalu menjaga kelestarian Sumber Daya Budaya itu sendiri. Menurut pandangan penulis, komitmen ini merupakan hal mutlak guna mempersatukan pandangan untuk menjaga sumber daya budaya yang kita miliki agar tetap memiliki kegunaan yang tinggi. Dengan landasan tersebut, diharapkan kesamaan pandangan diharapkan dapat menjadi pemersatu segala perbedaan antar pihak yang memanfaatkan Sumber Daya Budaya baik bagi tujuan praktis maupun akademis, sehingga tujuan utama dari kelestarian Sumber Daya Budaya tersebut tidak terabaikan.

Akhir-akhir ini penulis telah banyak mendengarkan banyaknya keluhan dan munculnya rasa pesimis serta sikap kurang positif pada beberapa rekan terhadap masa depan arkeologi, sebaiknya sejak saat ini sikap tersebut mulai dihilangkan. Uraian diatas telah memberikan gambaran bahwa arkeolog memiliki dua kiprah yang cukup jelas, baik itu kiprah dalam bidang arkeolog sendiri maupun kiprah dimana kita mampu memberikan penawaran kepentingan arkeologi (*bargain*) pada bidang-bidang yang bersinggungan dengan bidang arkeologi. Implikasi ini sangat luas rekan-rekan yang tertarik pada upaya perkembangan ilmu arkeologi dan maupun bagi rekan yang tertarik pada bidang-bidang yang sifatnya praktis pragmatis. Jadi dengan demikian sudah saatnya kita meninggalkan sikap pesimis pada bidang ilmu kita karena perkembangan ditengah-tengah perkembangan bidang-bidang lain yang terasa pesat,

kita memiliki tanggung jawab untuk ikut serta dalam aselerasi kemajuan bidang arkeologi.

#### ***Mengapa Perlu Cultural Resources Management?***

Indonesia adalah salah satu negara yang kaya akan keragaman sumber-sumber daya budaya disamping sumber-sumber alam lainnya. Dengan demikian hal yang perlu dilakukan adalah upaya pengelolaan tiap-tiap sumber daya tersebut dapat memiliki guna yang tinggi. Bagi pengelolaan Sumber Daya Budaya, upaya pengelolaan ini dimaksudkan untuk tujuan-tujuan ilmiah dan tujuan-tujuan praktis dan usaha ini bertujuan untuk mengatur agar Sumber Daya Budaya tersebut dapat selalu dapat dimanfaatkan secara optimal.

Dalam perspektif politik pemerintah, salah sektor industri yang sedang digalakkan adalah industri pariwisata. Industri ini bagi pemerintah diupayakan agar tetap memberikan sumbangan devisa negara yang cukup besar. Oleh sebab itu pemerintah sedang menggalakkan sektor industri ini agar kelak dapat menggantikan sektor minyak dan gas yang saat ini merupakan penyumbang terbesar pada devisa negara. Sebagai suatu industri, pariwisata tidak dapat berdiri sendiri dengan demikian pemerintah mengupayakan agar sumber-sumber dari industri ini agar tidak cepat habis atau hilang. Keluarnya Undang-undang RI No. 5 tahun 1995 tentang Benda Cagar Budaya dan perundangan yang berkaitan misalnya Undang-undang Lingkungan Hidup, Undang-undang Agraria, Undang-undang Pariwisata, jelas merupakan upaya pemerintah untuk melindungi sektor ini. Selain itu sektor sektor penunjang bagi industri pariwisata merupakan lahan atau bidang garapan yang masih belum dioptimalkan pemanfaatannya. Masing-masing bidang tersebut merupakan suatu pekerjaan besar yang menuntut peranan besar arkeolog untuk pemanfaatannya. Dengan demikian sebenarnya pemerintah telah memberikan suatu iklim positif bagi perkembangan bidang arkeologi serta menantang arkeolog untuk dapat berperan dalam suatu sistem *sustainable development*, dan keputusan untuk ikut berperan tergantung pada kita dan kemampuan kita untuk membaca bahasa simbolis-politis dari pemerintah ini.

Disisi lain, dunia ilmu pengetahuan memiliki prioritas tujuan yang berbeda dengan kebijaksanaan pemerintah. Meskipun arah perbedaan kebijaksanaan tetapi memiliki titik arah yang sama yaitu tetap menjaga kelestarian Sumber Daya Budaya yang ada sebagai suatu aset yang berharga. Arah tujuan pada dunia ilmu pengetahuan adalah mempersiapkan Sumber Daya Manusia yang tangguh sehingga mampu mengelola Sumber Daya Budaya secara profesional, selain itu dunia akademis juga memiliki tugas yang berat yaitu mengadakan penelitian-penelitian untuk memperbanyak dan mempertinggi kualitas penyajian data-data yang berkaitan dengan arah pengembangan dan pemanfaatan Sumber Daya Budaya. Tugas ini sangat berat, karena

memerlukan suatu Sumber Daya Manusia yang cukup tangguh, waktu yang panjang serta dana yang tidak sedikit sehingga *output* yang dihasilkan dari dunia akademis baik berupa hasil-hasil penelitian maupun Sumber Daya Manusia dapat dipertanggungjawabkan dari segi keilmuan. Langkah-langkah yang dilakukan oleh dunia akademis, tidak selamanya mendapatkan respon atau tanggapan dari pemerintah secara proposional, seringkali terdengar bahwa proyek penelitian untuk suatu situs *dipending* atau malah dibatalkan. Hal ini perlu disadari bahwa masing-masing memiliki prioritas pengembangan yang berbeda-beda terutama berkaitan dengan alokasi pendanaan.

Demikian hal penting yang dapat dilakukan menurut hemat penulis adalah peningkatan kualifikasi Sumber Daya Manusia. Karena dengan peningkatan Sumber Daya Manusia ini arah serta kualitas penelitian dapat lebih ditingkatkan mutunya. Peningkatan Sumber Daya Manusia ini dapat dilakukan dengan dua cara yaitu cara formal dan cara non formal. Cara Formal dapat dilakukan dengan mengikuti pendidikan-pendidikan, penelitian-penelitian atau kegiatan sejenis yang dilaksanakan oleh pemerintah. Sedangkan cara non formal dapat dilakukan dengan cara mengadakan *experience* pada sektor-sektor yang terkait dengan upaya pemanfaatan, sedangkan jenis bidang usaha yang relatif mudah untuk dikembangkan adalah jenis-jenis yang berhubungan dengan erat dengan industri pariwisata yang masih terbuka luas bidang usahanya.

#### ***Batasan Istilah***

*Cultural Resources Management* adalah suatu usaha untuk pengelolaan (*manage*) suatu sumber daya budaya. Dalam mengelola suatu sumber daya budaya, diperlukan suatu proses yang panjang dan biaya yang tidak sedikit. Proses panjang tersebut tercakup dalam proses perencanaan, analisis lingkungan/keuangan, analisis potensi atau nilai penting, dan rekomendasi.

#### ***Cara Kerja Cultural Resources Management***

Dalam melaksanakan *Cultural Resources Management* seseorang harus mampu untuk menjadi seorang manajer yang benar-benar tangguh. Empat kemampuan manajerial dasar harus mutlak dikuasai, kemampuan tersebut adalah kemampuan Perencanaan, Pengorganisasian, Pelaksanaan dan Evaluasi. Dalam Ilmu management modern kemampuan tersebut masih harus di tambah dengan kemampuan *bargain* yang tangguh dan kemampuan pengambilan keputusan yang tepat.

Bagi seorang arkeolog seringkali dalam pelaksanaan suatu kegiatan dalam rangka *Cultural Resources Management*, menemukan keadaan yang sangat lain dengan keadaan normatif-ideal yang digambarkan dalam perencanaan, hal tersebut dapat dimaklumi karena banyak pihak dengan berbagai kepentingan yang ingin terakomodasi di dalamnya. Namun hal ini, keadaan tersebut adalah tantangan sekaligus ujian bagi

kemampuan seorang manajer sumber daya budaya untuk dapat mempertahankan idealisme serta melakukan bargain dengan pihak-pihak saling berkepentingan sehingga dapat memberikan suatu solusi yang tepat dan cepat.

Mengapa *Cultural Resources Management* tersebut merupakan hal yang penting?. Seperti diketahui bahwa seluruh sendi upaya pemanfaatan memiliki keterbatasan. Keterbatasan tersebut adalah keterbatasan waktu, dana, usaha, dan kemampuan. Untuk menembus segala masalah tersebut, diperlukan suatu upaya pengelolaan yang benar-benar efektif dan efisien dalam pelaksanaannya, serta mutlak selalu berorientasi pada upaya *problem solving oriented*.

#### **Tahap-tahap dalam Cultural Resources Management**

Tidak ada *pakem* yang dapat dijadikan pegangan bagi seorang arkeolog dalam mengelola obyek sumber daya budaya. Masing-masing upaya pengelolaan tersebut, memiliki format yang berbeda-beda dalam pelaksanaannya. Menurut hemat Kami, sebaiknya mulai sejak sekarang ini para pengambil keputusan seyogyanya memberikan suatu *draft* atau **Juklis** (Petunjuk Teknis) dan **Juklak** (Petunjuk Pelaksanaan). Keuntungan dengan adanya Juklak dan Juklis adalah adanya tujuan yang terarah, jelas dan terencana sehingga kita dapat mampu memberikan rekomendasi yang tepat dengan segala keterbatasan yang ada. Hal ini kami anggap penting karena dari hasil-hasil penelitian tersebut harus sesuai dengan rencana yang ditetapkan. Selain itu, dari masing-masing departemen yang bersinggungan dengan upaya pengelolaan tersebut secepat mungkin mengadakan suatu koordinasi dalam menyusun **Juklis** dan **Juklak**, sehingga kekurangan dari masing-masing bidang (departemen) saling dapat melengkapi dengan cepat. Terlebih-lebih dalam era globalisasi dan informasi sekarang ini, kebutuhan masyarakat luas informasi sangat cepat dan beragam.

Dalam pelaksanaan *Cultural Resources Management* Proses yang dilakukan pertama adalah analisis lingkungan. Analisis ini mirip dengan Amdal yang terdiri dari ANDAL, RKL (Rencana Pengelolaan Lingkungan), RPL (Rencana Pemantauan Lingkungan). Hasil dari analisis ini berguna untuk memberikan gambaran dan landasan yang tepat bagi rencana dan langkah selanjutnya.

Tahap kedua adalah adalah tahap analisis potensia atau analisis nilai penting. Dalam tahap ini, seorang arkeolog harus mampu memberikan pokok-pokok atau beberapa nilai penting berkaitan dengan kegunaan dan rencana pemanfaatan dari suatu Sumber Daya Budaya. Menurut pengalaman penulis, terdapat beberapa nilai penting yang biasanya dipakai, nilai penting tersebut adalah sosial-budaya, keagamaan, pendidikan, tradisi, ekonomi. Tidak tertutup kemungkinan dalam pelaksanaan, pada tahap analisis nilai penting ini menghasilkan nilai penting yang berbeda dari yang

biasa dipergunakan, hal ini tentu disesuaikan dengan keadaan yang ada di lapangan.

Sebelum sampai pada tahap final berupa kesimpulan dan rekomendasi, beberapa tahap proses manajemen yang lebih kecil, harus dilalui. Proses ini disebut dengan proses analisis nilai penting. Dalam proses ini subyektifitas atau kemandirian seorang arkeolog berperan sangat besar. Kemandirian tersebut tercermin pada upaya untuk menentukan berapa jumlah dan jenis nilai penting dalam suatu obyek. Pijakan dari penentuan tersebut didasarkan pada hasil-hasil kecermatan dan kemampuan arkeolog pada pengamatan dilapangan.

Nilai penting adalah potensi suatu Sumber Daya Budaya untuk dapat dimanfaatkan untuk tujuan-tujuan tertentu. Prioritas pemanfaatan dari Sumber Daya Budaya sangat tergantung dari penilaian atau pembobotan yang diberikan pada masing-masing nilai penting. Misalnya dalam suatu Sumber Daya Budaya, terdapat lima jenis nilai penting misalnya nilai penting bagi sosial-budaya, pendidikan, keagamaan, pariwisata, tradisi dan kesenian, maka arkeolog harus mampu memberikan prioritas-prioritas yang tertinggi hingga terendah disertai dengan alasan yang dapat diterima oleh semua pihak-pihak yang berkompeten.

Setelah menentukan nilai penting suatu Sumber Daya Budaya, maka dilakukan penilaian atau pembobotan atas Sumber Daya Budaya yang dilakukan oleh beberapa orang guna mengurangi subyektivitas membabi-butu. Hasil dari penilaian ini berupa angka-angka (misalnya dengan mempergunakan skala penilaian 1-10) yang kemudian dijumlahbagikan sehingga yang analisis yang memiliki nilai pembobotan tertinggi, secara langsung memiliki prioritas tertinggi pula, dan yang memiliki nilai penting lebih rendah memiliki prioritas kedua, demikian dan seterusnya. Urutan prioritas yang telah disusun tersebut, dipergunakan sebagai rekomendasi pemanfaatan, dengan dilampiri dengan uraian yang lengkap dan terperinci.

Setelah proses penentuan nilai penting, arkeolog kembali harus memberikan penilaian terhadap masing-masing nilai penting (misalnya terdapat 7 nilai penting) maka harus dapat memberikan penilaian dan memberikan urutan prioritas (no.1 hingga 7) sesuai dengan bobot penilaian.

Selanjutnya, dari hasil kesimpulan ini menghasilkan suatu urutan rekomendasi pemanfaatan suatu Sumber Daya Budaya lengkap dengan lampiran uraian (eksplanasi) dan urutan pemanfaatan. hasil dari rekomendasi tersebut adalah bahan untuk melakukan koordinasi dengan pihak-pihak terkait, misalnya Pemerintah Daerah dalam upaya mengadakan kebijaksanaan yang berkaitan dengan pemanfaatan wilayah yang dituangkan dalam Rencana Umum Tata Ruang baik pada daerah tingkat I maupun tingkat II. (Penulis adalah mahasiswa Jurusan Arkeologi Fakultas Sastra UGM dan aktivis Arupadhatu)

# IDENTITAS ETNIS VERSUS IDENTITAS INDIVIDU PADA KARYA SENI ASMAT

*Dra. DS. Nugrahani, M.A.*

## *Pengantar*

Beberapa dekade yang lalu suku Asmat di Irian Jaya bagian Selatan hanya dikenal sebagai suku bangsa yang *uncivilised* atau *inhabitants with alien customs* (Bergman, 1961), sehingga mereka menjadi objek studi yang menarik bagi para ahli etnografi Barat. Namun, sekarang mereka dikenal sebagai seniman yang hasil karyanya banyak diminati serta dipamerkan di museum-museum maupun galeri seni internasional.

Dalam museum maupun galeri seni internasional, seni ukir kayu Asmat dipajang dengan label "*Primitive Art*". Terminologi ini ternyata mengundang polemik diantara para ahli antropologi seni, dan dibahas secara panjang lebar, misalnya oleh Haselberger (1961), Muensterberger (1971), Anderson (1979), dan Layton (1991). Sehingga, untuk menghindari kesan negatif yang dapat ditimbulkan melalui kata primitif, maka karya-karya seni seperti yang dihasilkan oleh orang Asmat kemudian disebut sebagai *tribal art* atau *ethnic art*, yang digunakan secara umum untuk membedakannya dari *western art* atau *contemporary art*.

Pembedaan antara *western art* dan *tribal art* yang juga dikategorikan sebagai *non-western art* (Anderson, 1979) memang perlu, karena keduanya mempunyai *notion* yang berbeda. Perbedaan tersebut misalnya nampak pada konsep tentang identitas seniman dalam karya seni.

Menurut Ignacio Bernal (1969), identitas individu atau pribadi seniman pada *non-tribal art* merupakan salah satu hal yang esensial, sebab sebuah karya seni adalah milik pribadi si seniman itu sendiri. Sebaliknya, seniman *tribal art* tidak mempunyai identitas pribadi karena hasil karyanya adalah milik masyarakat, dianggap sebagai *collective art*, sehingga yang harus ditampilkan adalah identitas kolektif. Masalah ini menarik untuk dibahas, karena identitas individu erat kaitannya dengan kreativitas seniman. Menurut Fischer (1971) kreativitas seniman *tribal art* telah dipasung karena masyarakat dan budaya yang melatarbelakanginya menjadi pengontrol produksi karya seni. Akibatnya, karya seni yang dihasilkan homogen dan tidak maksimal. Sebaliknya, seniman *western art* memiliki kebebasan penuh dalam berkreasi. Masing-masing seniman dapat mewujudkan gagasannya dengan sense dan cara yang berbeda, sehingga karya seni dapat merupakan gambaran profesionalisme seorang artis dalam menangkap sebuah

fenomena.

Ketidakmaksimalan karya seni yang dihasilkan oleh seniman *tribal art* juga disoroti oleh Helselberger (1961), tetapi dari sudut pandang yang berbeda. Dalam hal ini, ia menyebut *tribal art* sebagai "*simply art*", menurutnya karena dihasilkan oleh orang yang tidak profesional. Untuk mengetahuinya, dalam tulisan ini akan dibahas masalah seperti yang dikemukakan oleh Bernal, Fischer maupun Helselberger dengan menggunakan contoh kasus karya seni Asmat.

## *Setting Budaya Asmat*

Tak seorangpun tahu secara pasti arti kata asmat yang digunakan untuk menyebut suku bangsa di daerah pantai Barat Daya Irian Jaya, yang bahasanya oleh Boelaars (1950; lihat juga Koentjaraningrat, 1993) disebut sebagai "*languages of the Southern Division*". Bahkan orang Asmat sendiri juga tak dapat memberi penjelasan walaupun kata tersebut lekat dengan jati dirinya. Orang Asmat menggunakan kata *asmat-wow*, yang berarti kami adalah orang jujur, dan *as-asmat*, yaitu kami adalah orang pohon (Konrad, 1981), sebagai slogan untuk memproklamkan jati dirinya.

*As-asmat* adalah pernyataan yang sangat esensial bagi suku Asmat, sebagaimana dikemukakan oleh Zegwaard (dikutip oleh Gerbrands, tt.) bahwa orang Asmat mengidentikkan dirinya dengan pohon. Bagi orang Asmat, pohon dan manusia adalah dua hal yang secara metafora dapat saling dipertukarkan: Manusia adalah pohon dan sebaliknya pohon adalah manusia. Batang sebuah pohon adalah tubuh manusia, sedangkan akar, cabang, dan buah masing-masing adalah kaki, tangan, dan kepala manusia. Dalam kepercayaan orang Asmat, kepala adalah bagian tubuh manusia yang paling penting karena mempunyai kekuatan magis. Oleh karena itu, binatang pemakan buah seperti kuskus, kalong, burung enggang, dan burung kakatua raja digunakan sebagai simbol *headhunting* atau pengayauan (Asmara, 1980), yang dipercayai dahulu pernah dilakukan oleh orang Asmat (Bergman, 1961; Gerbrands, tt.).

Metafora semacam itu berasal dari kepercayaan orang Asmat bahwa leluhurnya berasal dari sepasang patung kayu yang diciptakan oleh *Fumiripits*, Sang Pencipta, yang juga disebut "Manusia Angin" karena menurut mitologinya tak seorangpun tahu darimana asal-usulnya (Gerbrands, tt. Lihat juga Konrad, 1981 dan Schneebaum, 1985): Karena merasa kesepian tinggal

sendirian di *yeu* (rumah panjang. Sekarang *yeu* digunakan sebagai tempat tinggal para bujang, dan juga untuk menyimpan benda sakral serta melaksanakan upacara. Tempat ini tabu bagi wanita.), *Fumiripits* menciptakan sepasang patung kayu untuk dijadikan teman. Namun, *Fumiripits* masih merasa kesepian, karena temannya hanyalah sepasang patung kayu. Kemudian *Fumiripits* mengambil tifa, dipukulnya tifa tersebut sambil bernyanyi. Tiba-tiba saja kedua patung kayunya hidup, ikut bernyanyi dan menari sesuai irama tifa. Sepasang patung kayu yang telah dihidupkan oleh nyanyian dan irama tifa *Fumiripits* itulah yang dipercaya sebagai cikal bakal orang Asmat.

Bagian lain dari mitologi *Fumiripits* menceritakan bahwa ketika sedang menciptakan patung kayu di dalam *yeu*, ia telah diserang oleh siluman buaya yang hendak menghancurkan rumah panjangnya yang diciptakan dengan kekuatan magis. Setelah siluman buaya dapat dikalahkan, tubuhnya dipotong-potong dan kemudian dilemparkan ke segala penjuru. Masing-masing potongan tubuh siluman buaya yang dibuang kemudian berubah menjadi manusia yang tinggal di luar wilayah Asmat dan dipercaya sebagai musuh yang sewaktu-waktu dapat mencelakai atau membahayakan kehidupan orang Asmat. Bagi orang Asmat, kematian bukanlah peristiwa yang alami, tetapi disebabkan oleh ilmu hitam musuh. Oleh karena itu sebuah kematian harus dibayar dengan kematian musuh. Jika hal ini tidak dilalukan, maka arwah orang yang mati tidak dapat mencapai *safan* (dunia arwah), tetapi akan tinggal pada binatang pemakan buah sampai kematiannya terbayarkan dengan kematian seorang musuh, dan ini menjadi tanggungjawab laki-laki keturunan si mati (Konrad, 1981).

Konsep semacam inilah yang diduga telah melahirkan tradisi *headhunting* untuk mempersembahkan kepala musuh kepada nenek moyang demi menghantarkan arwahnya ke *safan*. Karena hal ini menjadi tanggungjawab laki-laki, maka *headhunting* adalah aktivitas lelaki. Bahkan acara pengayauan dilakukan sebelum upacara inisiasi bagi seorang anak laki-laki yang hendak memasuki dunia lelaki dewasa (Asmara, 1980). Selanjutnya, sebagai tanda sempurnanya kematian nenek moyang, karena kematiannya sudah dibayar dengan kematian musuh, didirikanlah *mbis* (tiang yang diberi bentuk patung nenek moyang). Menghormati nenek moyang adalah hal yang penting bagi orang Asmat, karena arwahnya dapat dimintai tolong untuk melindungi dan mengusir roh jahat. Oleh karena itu hubungan dengan nenek moyang perlu tetap dijaga, misalnya dengan tetap menyimpan tengkoraknya di dalam rumah. Bahkan Bergman (1961) mencatat adanya kebiasaan untuk tidur dengan menggunakan bantal tengkorak dengan maksud yang sama.

Masyarakat Asmat bertipe hirarkis yang mengikuti sistem patriarkal dan virilokal (penjelasan secara rinci

lihat Seymour-Smith, 1993). Pemimpin tertinggi dalam masyarakat dipegang oleh tetua yang dipilih berdasarkan kemampuan pribadinya. Laki-laki mempunyai peran dan kedudukan dalam masyarakat yang lebih tinggi dari wanita. Hal ini nampak misalnya pada perannya dalam masyarakat sebagai penentu keputusan, pemimpin dan pelaksana upacara-upacara penting. Sedangkan perempuan sifatnya hanya membantu menyiapkan perangkatnya, dan duduknya dalam upacara di belakang laki-laki. Lebih lanjut, dapat diinformasikan bahwa benda-benda upacara hanya disimpan di *yeu* yang tabu untuk dimasuki oleh perempuan (Kuruwaip, 1974.; Koentjaraningrat, 1993).

Terdapat juga pembagian kerja berdasarkan sex, merupakan ciri khas kelompok masyarakat yang kehidupannya masih bergantung kepada alam (Raharjo, 1987); Pekerjaan laki-laki misalnya adalah berperang, membuat benda-benda seni, melaksanakan upacara untuk nenek moyang, berburu dan mengayau. Sedangkan perempuan, memelihara anak, memasak, mengumpulkan makanan, serta menjala ikan.

Sebagian besar masyarakat Asmat masih hidup dengan cara berburu dan mengumpulkan makanan, sedangkan sebagian yang lain, menanam pohon sagu (*Metroxylon*) yang merupakan makanan pokok mereka (Koentjaraningrat, 1993). Pada dasarnya mereka hanya menggunakan peralatan yang terbuat dari kayu, yang materinya tersedia di sekitar mereka. Keberadaan peralatan lain, seperti peralatan logam, batu, dan gerabah, merupakan hasil dari interaksi sosial dengan suku lain (Sudarman, 1984) yang dilakukan melalui jalur air. Lebih lanjut dapat dikemukakan bahwa transportasi melalui jalur air merupakan sarana transportasi yang paling efisien bagi orang Asmat karena lingkungan tempat tinggalnya adalah daerah berawa yang dikelilingi oleh hutan tropis yang lebat, sungai, dan laut, sehingga seolah-olah wilayah mereka terisolasi dari dunia luar.

Keterkaitan emosional antara orang Asmat dengan pohon atau kayu, selain dapat ditelusuri melalui mitologi tentang asal-usulnya, juga nampaknya dapat dihubungkan dengan kedekatan masyarakat Asmat secara emosi dengan lingkungan alam di sekitarnya, yang banyak menyediakan kayu atau pohon sebagai sumber penghidupannya. Pohon-pohon inilah, yang mereka yang mereka ubah menjadi ukiran perahu, dayung, tameng, tifa, sampai dengan tiang nenek moyang, yang dikenal sebagai karya seni yang diminati banyak orang.

#### *Kehidupan Seniman Asmat*

Bagi masyarakat Asmat, bekerja dengan kayu untuk menghasilkan karya seni adalah dunia laki-laki, yang kepandaianya diperoleh dari *Fumeripits*, Sang Pencipta yang berjenis kelamin laki-laki (akhirian *ipits* menunjukkan sex laki-laki). Setiap laki-laki Asmat sudah melakukan pekerjaan tersebut sejak mereka masih kanak-kanak.

tanpa melalui pendidikan formal. Namun demikian, tidak semuanya menghasilkan karya yang betul-betul bagus. Hal ini, antara lain disebabkan karena perbedaan tingkat kepandaianya dalam menguasai teknik ukir. Hanya mereka yang betul-betul skil dan menghasilkan karya seni yang menurut standard mereka bisa disebut indah, berhak menyandang gelar *wow ipits*, seniman yang sebenarnya (Schneebaum, 1985).

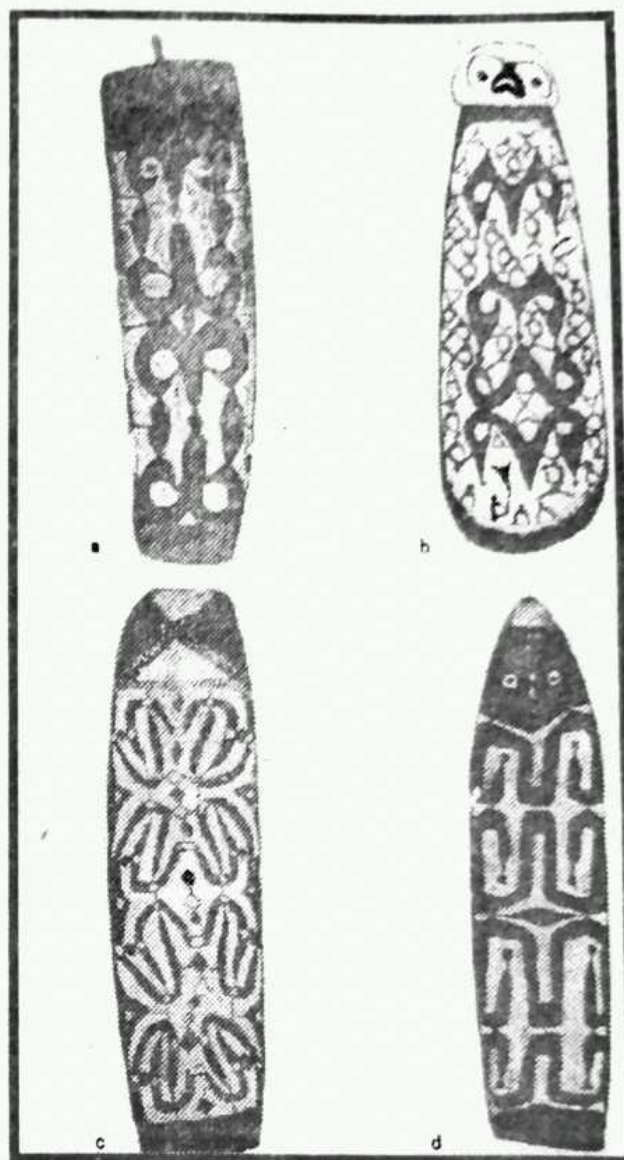
Setiap pengukir mempunyai kesempatan untuk menjadi *wow ipits*, ditentukan berdasarkan cara yang tidak jauh berbeda dengan yang digunakan untuk memilih ketua suku, yaitu berdasarkan kemampuannya menghasilkan karya seni. Penilaian pertama dilakukan atas dasar skilnya dalam menggunakan peralatan teknis, kemudian penilaian dilanjutkan atas dasar nilai estetikanya. Walaupun sangat jarang terjadi, tetapi Gerbrands (1961) mencatat bahwa senioritas dan prestasi calon *wow ipits* dalam *headhunting* dapat merupakan unsur yang dipertimbang dalam penilaian. Hal ini terjadi karena seniman dalam masyarakat Asmat mempunyai kedudukan yang setara dengan prajurit perang.

Penilaian untuk para calon *wow ipits* dilakukan secara terbuka, para calon memamerkan hasil karyanya untuk dinilai oleh anggota masyarakat, dimulai dari kelompok kin sendiri. Tetapi yang terpenting adalah penilaian oleh anggota di luar kelompok kinnya, karena pengakuan ini penting bagi seorang seniman untuk menjadi *wow ipits* (Gerbrands, 1961. Lihat juga Layton, 1993). Selanjutnya, Asmara (1980) menjelaskan bahwa ketika seorang seniman telah mencapai tingkat *wow ipits*, ia betul-betul profesional, sehingga berhak untuk memahat objek-objek penting dalam upacara misalnya seperti membuat *mbis*, termasuk memimpin serangkaian upacara yang menyertai proses pembuatannya.

Kedudukan semacam ini dapat berakibat terjadinya mobilitas vertikal bagi si seniman, yang mula-mula adalah anggota biasa dalam masyarakat kemudian menjadi warga terhormat yang mendapat perlakuan istimewa sebagaimana seorang pahlawan perang. Ketika seorang *wow ipits* diminta untuk membuat *mbis* oleh sebuah keluarga, maka ia akan menerima imbalan yang memuaskan termasuk menerima makanan istimewa berupa ulat pohon sagu dan cerutu sepagai tanda penghormatan tertinggi bagi yang menerimanya (Sudarman, 1984). Dari uraian di atas dapat diperoleh gambaran bahwa seniman dalam masyarakat Asmat mempunyai kedudukan yang tinggi serta peran yang penting dalam menghasilkan karya seni, tetapi sejauh *mana power* tersebut telah digunakan untuk menyatakan identitasnya sebagai seniman secara individu dalam karyanya.

#### **Pernyataan identitas dalam karya seni Asmat**

Karya seni Asmat pada umumnya terbuat dari kayu. Dari segi bentuk, dapat dibedakan menjadi bentuk



Contoh-contoh berbagai macam bentuk dan desain tameng (perisai) dengan warna tradisional yang kuat, putih - merah - hitam (Konrad 1981:51)

figur dan bentuk bukan figur. Termasuk dalam kategori figur adalah patung nenek moyang dan *mbis*, sedangkan yang bukan figur misalnya adalah kano, dayung, tifa, tameng, anak panah dan terompet bambu (lihat Gerbrands, H. Suharno, 1977, Konrad, 1981; dan Schneebaum, 1985). Dari segi fungsi, baik patung nenek moyang maupun *mbis* jelas diperuntukkan bagi penghormatan kepada nenek moyang. Keduanya dibuat bila sebuah keluarga atau klan hendak melaksanakan *headhunting*, mengayau kepala musuh untuk membayar



kematian nenek moyangnya. Dalam peristiwa ini, karena seringkali berakibat terjadinya tribal war, mereka melengkapi diri dengan kano dan dayung (alat transportasi utama), tameng dan tombak atau panah, tifa, serta terompet bambu. Karena semuanya merupakan bagian dari upacara mangayau, maka peralatan tersebut juga dihormati sebagaimana milik nenek moyang serta hanya dibuat dengan kualitas yang prima.

Melalui dokumentasi seni Asmat yang dibuat oleh Gerbrands (tt.); Suharno (1977); Konrad (1981); dan Schneebaum (1985) dapat diketahui bahwa tidak terdapat variasi jenis yang menonjol pada karya seni Asmat. Meskipun sekarang *headhunting* tidak ada lagi, tetapi bentuk-bentuk karya seni yang dihasilkan masih berkisar pada jenis konvensional yang berhubungan dengan aktivitas mangayau. Terdapat setidaknya dua alasan yang dapat digunakan untuk menjelaskan hal ini.

Alasan yang pertama, adalah ikatan emosi yang kuat antara orang Asmat dengan nenek moyangnya yang memiliki kejayaan pada waktu kegiatan mangayau masih dilaksanakan, sehingga secara tidak sadar mereka menghendaki *memorabilia* dalam bentuk-bentuk konvensional seperti disebut di atas. Hal semacam ini juga dikemukakan oleh Muensterberger (1971), bahwa ketakutan akan kematian serta pemujaan terhadap orang yang telah mati, serta *skull cult and worship* seperti yang dilakukan oleh masyarakat Asmat, merupakan dasar penciptaan karya seni *non-western*. Dalam hal ini, fantasi seniman Asmat akan kejayaan nenek moyangnya dalam melakukan *headhunting* telah menjadi dasar karya seninya, yang selanjutnya oleh Fisher (1971) dianggap sebagai proyeksi perasaan senang, bangga dan aman dari masyarakat dimana si seniman hidup.

Alasan yang lain, penciptaan karya seni yang juga difungsikan secara praktis sebagaimana ditunjukkan oleh seni Asmat bukan figur, mempunyai keterikatan yang kuat pada lingkungan alamnya (Faris, 1972). Dalam hal ini dapat ditunjukkan melalui variasi jenis dan materi yang digunakan dalam seni Asmat. Karena seni Asmat bukan figur juga digunakan secara praktis, maka variasi jenis yang dihasilkan adalah jenis benda yang diperlukan dalam kehidupannya sehari-hari. Akibatnya, variasi jenisnya relatif tidak berkembang selagi anggota masyarakat yang memakainya tidak memerlukan jenis yang baru. Dari sejumlah data yang dapat diakses, hanya ditemukan dua jenis, yaitu kotak berukir dan panel berukir, yang dapat dikatakan sebagai varian baru, itupun dibuat untuk keperluan turisme (lihat Suharno, 1977 dan Konrad, 1981). Dalam hal material, mayoritasnya menggunakan bahan kayu, sebab kayu adalah bahan yang secara praktis mudah didapatkan di sekitar lingkungannya, jadi orang Asmat beranggapan tidak perlu mencari alternatif material yang lain selagi belum diperlukan jenis karya yang baru.

Atas dasar unsur jenis yang tidak bervariasi serta penggunaan bahan yang hanya dari kayu, inilah yang nampaknya digunakan sebagai pertimbangan untuk menilai seniman Asmat kurang kreatif dan tidak mempunyai identitas. Tetapi apabila dilihat lebih detail, ternyata bahwa masing-masing seniman mempunyai cara untuk menunjukkan identitasnya, misalnya melalui variasi bentuk, ukuran, serta komposisi hiasan seperti ditunjukkan melalui kasus-kasus berikut ini.

Pada kasus yang ditunjukkan oleh patung nenek moyang, patung-patung ini secara umum digambarkan hampir seragam: digambarkan tanpa ekspresi dan skematis. Keseragaman penggambaran semacam ini adalah unsur terpenting dalam penggambaran nenek moyang, yang oleh Goodale (1973) dianggap berasal dari *universal image* terhadap orang yang sudah mati yang kaku dan tanpa daya kehidupan. Konsep ini tidak ditolak oleh Konrad (1981) yang menerangkan bahwa penggambaran patung nenek moyang Asmat adalah ekspresi orang mati yang menuntut pembalasan. Sebaliknya, posisi penggambarannya tidak seragam, ada yang digambarkan berdiri tunggal (misalnya yang berbentuk *mbis*), ada yang digambarkan dalam posisi *praying-mantis* (seperti belalang sembah) berderet berjajar maupun bertumpuk ke atas. Bahkan ada pula yang disusun jungkir balik. Lebih menarik lagi ketika mengamati beberapa seniman yang difoto oleh Gerbrands (tt.) bersama dengan hasil karyanya, ternyata mereka masing-masing menggambarkan garis wajahnya sendiri pada patung nenek moyang ciptaannya. Tentu saja hal semacam ini tidak termasuk dalam tuntutan masyarakat, melainkan dapat dikatakan sebagai kreativitas seniman yang dapat digunakan pula sebagai identitas pribadinya.

Contoh kasus yang kedua, dapat dilihat pada proses penciptaan tifa. Bentuk dasar tifa yang tubular dan berpinggang di tengahnya, merupakan bagian yang dijaga kekonstanannya oleh para seniman Asmat. Tetapi ukuran tifa dan dekorasi pada tubuh serta pegangannya, merupakan bagian yang tidak terikat dan dapat digunakan oleh seniman Asmat sebagai media untuk mengekspresikan kreativitasnya. Hal yang sama juga terjadi pada tameng yang dipilih untuk dibahas sebagai contoh kasus yang ketiga.

Tameng atau perisai kayu yang dihasilkan oleh seniman Asmat mempunyai empat tipe (sebut tipe A, tipe B, tipe C dan tipe D. Lihat Gerbrands, tt.), kesemuanya mengambil bentuk dasar persegi panjang dengan tinggi disesuaikan dengan pemakainya. Prinsip ini dipertahankan karena alasan fungsi praktisnya, yaitu untuk melindungi pemakainya dari ancaman senjata musuh. Sedangkan, bagian dari perisai yang dapat mencerminkan kreativitas seniman, nampak pada hiasan di ujung tameng.

**bersambung ke halaman 37**

## KETERKAITAN ANTARA PENDUKUNG BUDAYA MEGALITIK DAN LINGKUNGANNYA DI DAERAH HULU BAHAU KEC. PUJUNGAN, KAB. BULUNGAN, KALIMANTAN TIMUR

( *Studi Etnoarkeologi* )

Wahju Wibowo, Skripsi 1997

Penelitian ini mengkaji dua macam data pokok, yaitu data etnografi yang diwakili oleh masyarakat Dayak Kenyah dan data arkeologi berupa kubur tempayan dolmen yang merupakan peninggalan masyarakat Ngorek. Antara data etnografi dan data arkeologi terdapat kesamaan pada beberapa aspek, antara lain aspek bentuk, fungsi, lokasi, keletakan, persebaran, dan kondisi lingkungannya. Kesamaan tersebut terjadi karena kesamaan adaptasi terhadap lingkungannya. Selain itu, kedua masyarakat tersebut masih memiliki latar belakang sejarah yang sama sebagai bagian dari suku bangsa Dayak.

Dengan menganalogikan data etnografi terhadap data arkeologi, dapat dijelaskan bahwa masyarakat pendukung budaya megalitik di Hulu Bahau membangun huniannya berdekatan dengan daerah yang menjadi pendukung subsistensinya. Pola subsistensi yang diterapkan adalah ladang berpindah, berburu, menangkap ikan, dan meramu. Agar dapat menjamin kelangsungan hidupnya mereka menguasai daerah yang luas disekitar anak Sungai Bahau.

Masyarakat Suku Dayak Ngorek sudah mengenal perbedaan strata sosial. Hal tersebut dapat dilihat pada unsur-unsur yang terdapat pada kubur mereka, yaitu ornamen hias dan bekal kubur. Selain itu kedekatan letak beberapa kubur tempayan dolmen menunjukkan sistem kekerabatan antara orang-orang yang dikuburkan pada kubur tersebut. Beberapa kubur tempayan dolmen diletakkan dalam satu dolmen. Bahkan beberapa kubur tempayan dolmen menunjukkan sistem penguburan komunal yang biasanya hanya dilakukan untuk kalangan yang sangat dekat. Cara-cara penguburan tersebut juga dikenal oleh masyarakat Dayak Kenyah sekarang. Lokasi hunian pendukung budaya megalitik yang meninggalkan kubur tempayan dolmen di Hulu Bahau berada di dekat muara anak Sungai Bahau.

Lokasi tersebut biasanya merupakan lahan yang landai dan luas serta agak tinggi dari permukaan air Sungai Bahau. Alasan pemilihan lokasi hunian ini adalah untuk mendekati lokasi yang paling efisien dalam pemanfaatan sumber daya alam sebagai sarana pemenuhan kebutuhan hidup.

Pola pemukiman yang diterapkan oleh masyarakat pendukung budaya megalitik di daerah Hulu Bahau sama dengan pola yang diterapkan oleh masyarakat Dayak Kenyah dengan menempatkan lokasi hunian di seberang Sungai Bahau agak ke arah hulu dari lokasi kuburnya. Data arkeologi berupa situs kubur tempayan dolmen menunjukkan bahwa di dekat situs tersebut selalu terdapat lokasi yang memungkinkan untuk digunakan sebagai lokasi hunian. Bentuk topografi lokasi yang dimaksud selalu datar dan cukup tinggi

dari permukaan air Sungai bahau, sehingga aman dari bahaya banjir yang diakibatkan meluapnya air sungai. Untuk meletakkan kubur, masyarakat pendukung budaya megalitik di daerah Hulu Bahau memilih tempat di luar desa, sehingga arwah orang yang mati tidak memberikan pengaruh negatif terhadap keluarga yang ditinggalkannya. Kubur diletakkan di seberang desa agak ke arah hilir dengan tujuan agar pengaruh buruk dari orang yang mati lebih sulit mencapai desa. Pola keletakan kubur dan hunian masyarakat pendukung budaya megalitik di daerah Hulu Bahau cenderung menunjukkan gejala yang sama di tiap-tiap desa. Pola kubur masyarakat tersebut juga dapat dilihat pada keletakan hunian dan kubur masyarakat Dayak Kenyah.

Unsur-unsur lingkungan fisik dipandang sebagai faktor penentu letak dan pola suatu pemukiman. Beberapa faktor yang dianggap menentukan letak suatu pemukiman pada masa lalu, kedekatan dengan sumber air, jarak ke *ecotone*, tingkat elevasi dan kemiringan tanah. Pola adaptasi manusia pada lingkungan yang sama akan menunjukkan persamaan pada pola budaya. Masyarakat pendukung budaya megalitik di daerah Hulu Bahau dan masyarakat Dayak Kenyah hidup dalam lokasi yang sama dan juga menghadapi iklim, topografi dan sumber daya alam yang sama karena kesamaan lingkungannya. Kondisi lingkungan fisik sejak masa penghunian oleh masyarakat pendukung budaya megalitik sampai sekarang cukup stabil dan belum terjadi perubahan yang berarti. Kondisi lingkungan fisik yang sama mengakibatkan potensi sumber daya alam yang dihadapi juga sama, dan memungkinkan kesamaan daya dukung lingkungan yang berpengaruh terhadap pola subsistensinya. Dapat disimpulkan bahwa pola subsistensi yang diterapkan masyarakat pendukung budaya megalitik yang hidup secara menetap adalah pola agraris dengan menerapkan sistem ladang berpindah.

Wilayah pedalaman Kalimantan merupakan daerah yang terisolir karena kondisi alam yang berat. Keterisoliran tersebut menyebabkan perkembangan budayanya lambat karena kecilnya pengaruh dari luar. Keadaan tersebut juga diperkuat oleh faktor demografi, penduduk di daerah Hulu Bahau relatif sedikit dan kehidupannya masih dapat ditopang oleh alam sekitarnya tanpa mengurangi daya dukung lingkungan sehingga sangat kecil kemungkinan orientasi migrasi ke luar daerah yang dapat menyebabkan kontak dengan budaya luar. Kondisi tersebut mengakibatkan masyarakat yang menghuni daerah tersebut budayanya tidak/ kurang berkembang dan cenderung bersifat stabil dan sangat wajar apabila dalam jangka waktu yang cukup lama masih terdapat banyak kesamaan budaya. (DIAS)

### GAMBAR-GAMBAR PADA PRASASTI BERBAHASA JAWA KUNA ABAD IX - XVI MASEHI

(Tinjauan Atas Fungsi dan Latar Belakang Pencantumannya)

Septina Wardhani, Skripsi 1997

Penelitian mengenai prasasti telah dimulai pada abad XIX. Penelitian tersebut berkisar pada perbandingan huruf prasasti, faksimil, perbandingan bahasa dan usaha penerjemahan prasasti. Kendati telah banyak penelitian tentang prasasti tetapi masih sedikit ahli yang mengkaji gambar yang terdapat pada prasasti. Gambar tersebut adalah relief pada bidang prasasti yang biasanya berupa atribut dewa-dewa atau sesuatu yang berkaitan dengan aspek keagamaan dan kekuasaan.

Karya tulis ini bertujuan untuk menemukan hubungan-hubungan baru dari berbagai informasi atau data yang ada serta memberikan penafsiran baru dengan mengkaji data di lapangan yaitu prasasti bergambar, baik prasasti batu maupun logam dan juga hasil-hasil penelitian sebelumnya sebagai bahan perbandingan bagi penelitian yang bersifat interpretatif-teoritis ini.

Dalam penelitiannya, penulis memberikan batasan mengenai prasasti yang akan dikaji sebagai berikut; isi prasasti tentang penetapan sima dimaksudkan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan fungsi antara gambar pada prasasti yang berisi penetapan sima dan yang bukan, bahasa dan huruf yang digunakan adalah Jawa Kuna mengingat sebagian besar prasasti yang dikeluarkan menggunakan huruf dan bahasa Jawa Kuna, latar belakang keagamaan Hindu karena merupakan agama mayoritas yang dianut, rentang waktu adalah abad IX-XVI dan dalam ruang lingkup Pulau Jawa dengan pertimbangan bahwa data pendukung yang digunakan cukup banyak yaitu naskah kesusastraan, dan prasasti-prasasti yang diteliti adalah prasasti yang sudah diterbitkan guna mempermudah dalam mengetahui isi prasasti. Dari batasan tersebut diambil 4 buah prasasti sebagai data utama yang masing-masing mewakili tiap periode pemerintahan, periode Jawa Tengah Akhir diwakili prasasti Kaduluran, Jawa Timur Awal menggunakan data prasasti Anjukladang, sedangkan prasasti Hantang mewakili periode Jawa Timur Pertengahan dan terakhir periode Jawa Timur Akhir diwakili prasasti Duku. Prasasti-prasasti lainnya dipergunakan sebagai data pendukung.

Gambar-gambar yang tercantum dalam prasasti tersebut memiliki nilai simbolis yang biasanya berkaitan erat dengan agama atau kepercayaan tertentu. Secara garis besar gambar-gambar tersebut dikelompokkan menjadi: gambar flora, fauna, atribut dan avatara maupun simbol dewa. Gambar flora, yaitu padma (teratai) terdapat pada prasasti Kaduluran Prasasti Anjukladang memuat gambar atribut dewa (cakra, cankha) dan gambar fauna (ular, kala). Avatara dewa Wisnu dalam wujud manusia berkepala singa yaitu Narasingha terdapat pada prasasti Hantang. Simbol dewa/saktidewa berupa lingga-yoni dan paduka serta kaumudi, perwujudan Wisnu sebagai penjaga mata angin dan dewa matahari (dewa Surya).

atribut-atribut seperti *chatrã*, *danda*, *kamandalu* tergambar dalam prasasti Duku.

Dari prasasti yang diteliti terlihat bahwa raja-raja yang mengeluarkan prasasti cenderung menggunakan unsur dewa Wisnu selain menggunakan unsur-unsur dewa lain. Hal ini wajar terjadi karena percampuran agama Hindu dan Buddha yang terutama sangat jelas terlihat pada pemerintahan periode Jawa Timur.

Berdasarkan telaah yang telah dilakukan oleh peneliti, gambar pada prasasti tersebut digoreskan secara sengaja dengan tujuan tertentu. Sebagaimana diketahui penetapan sima yang dikuatkan dengan prasasti selalu diharapkan dapat berlangsung selamanya oleh semua pihak. Prasasti juga merupakan pernyataan resmi kerajaan dan mempunyai kekuatan hukum yang mengikat. Untuk menekankan agar keputusan tersebut terpelihara, terjaga kesuciannya sampai akhir jaman, maka pada prasasti ditambahkan gambar dewa atau atribut dewa yang mewakili dirinya. Gambar-gambar tersebut kemudian lebih bersangkutan sebutan cap atau lencana negara raja yang bersangkutan atau gambar dewa yang dipuja oleh masyarakat pada waktu itu. Dewa yang dimaksud diharapkan melindungi dan menjaga ketetapan yang telah dikuatkan dalam prasasti seperti yang terlihat pada prasasti Kaduluran, Anjukladang, Hantang dan prasasti Duku.

Pada bagian akhir penulis menyimpulkan bahwa aspek keagamaan dan aspek politik berpengaruh kuat terhadap latar belakang munculnya gambar pada prasasti, sedangkan hubungan fungsional dengan isi teks prasasti tidak ada. Aspek keagamaan yang berpengaruh kuat adalah kepercayaan masyarakat Jawa terhadap konsep Yuga. Setelah masa pralaya akan muncul seorang tokoh (biasanya raja) yang dapat menyelamatkan dunia. Secara umum tokoh yang dianggap sebagai pemelihara dan penyelamat dunia adalah dewa Wisnu, sehingga para raja ingin dianggap pula sebagai titisan Wisnu dan ditunjukkan dengan melalui nama dan gelar serta penggambaran atribut atau avatara pada prasasti-prasastinya. Penggambaran atribut atau avatara dewa pada prasasti ada yang berfungsi sebagai lencana negara, contohnya gambar narasingha pada prasasti Hantang serta gambar atribut dewa Trimurti pada prasasti Duku. Ada pula gambar yang mempunyai fungsi sebagai lambang dewa yang dipuja yang menjelma pada raja yang diharapkan mampu melindungi, misalnya bunga teratai pada prasasti Kaduluran dan atribut-atribut dewa Wisnu pada prasasti Anjukladang. Kadang-kadang pada teks prasasti dituliskan adanya penanda yaitu lencana negara atau sebaliknya tanpa teks prasasti, gambar sudah dapat menunjukkan keberadaan suatu agama yang dianut ataupun pemujaan terhadap dewa tertentu. (Shan)

## Abhiseka Ratri'97

Telah menjadi suatu "tradisi" bagi mahasiswa baru jurusan Arkeologi untuk mengikuti acara "ritual" yang biasa disebut Abhiseka Ratri. Penyelenggaraan Abhiseka Ratri 97 yang lalu bertempat di lapangan desa katakan kecamatan Ngadirejo Temanggung Jawa Tengah. Situs yang digunakan yaitu situs klasik, situs candi pringapus. Tempat pelaksanaan abhiseka ini boleh dibilang cukup memadai, dari jalur-jalur yang lumayan bagus juga lapangan yang cukup luas dan hawa pegunungan yang sejuk. Tapi hambatan dari segi MCK yang kurang dan perijinan yang lumayan agak rumit.

Tema dalam Abhiseka ratri 97 bertemakan Prospek Arkeologi. Dipilihnya tema tersebut agar para mahasiswa arkeologi khususnya angkatan 97 tidak bingung, pesimistis ataupun resah dalam menghadapi masa depan selepas lulus dan mencari kerja nantinya. Jumlah peserta

yang tidak mengikuti abhiseka ratri kali ini konon paling banyak yaitu sekitar 7 orang dari 28 mahasiswa baru angkatan 97.

Abhiseka kali ini boleh dibilang sukses dari segi acara, dapat dilihat dari susunan acaranya sesuai dengan yang telah diagendakan, walaupun ada masalah selama kegiatan abhiseka berlangsung itu hal yang biasa terjadi di setiap kegiatan manapun. Tetapi berkat kerjasama yang baik antara panitia, kakak angkatan, alumnus, dosen pendamping, Mas Fahmi Prihantoro S.S. juga peserta masalah masalah tersebut dapat diatasi.

Terima kasih buat semua pihak yang telah membantu kelancaran Abhiseka Ratri 97 ini sehingga berjalan dengan lancar. Semoga Allah membalasnya. Amien. **VIVA ARKEOLOGI** (Mada d/w.k. Mahasiswa Arkeologi angk 96, ketua Abhiseka Ratri 97)

## Jaladwara dan Bunker dari Pundong

Pengalaman menarik ketika KKN bulan Juli-September sebagai oleh-oleh sekaligus bahan tulisan bagi Artefak yaitu ditemui dua buah Jaladwara dan beberapa bunker Jepang di lokasi KKN penulis yaitu Desa Seloharjo, Kecamatan Pundong, Bantul. Sebenarnya keberadaan Jaladwara dan bunker-bunker Jepang ini adalah berkat informasi dari Kepala Desa Seloharjo, Bapak Suharno, B.A.

Lokasi Jaladwara dan Bunker tersebut berada di bukit Suracala, Dusun Ngerco, Desa Seloharjo, tepatnya berada di perbukitan sebelah selatan Desa Seloharjo. Untuk dapat sampai pada lokasi ini harus melalui jalan yang sangat menanjak bahkan sesekali dengan tikungan tajam. Lebar jalan yang dapat dilalui yaitu 2 meter dengan aspal yang sudah mulai rusak.

Dua Jaladwara ini masih digunakan sebagai saluran air pada kolam ikan oleh para pemuda setempat. Letak Jaladwara ini saling berlawanan arah hadapnya. Kondisi kedua Jaladwara ini masih sangat bagus, namun salah satu Jaladwara tersebut ditutupi dengan lapisan semen. Bagi penduduk setempat, Jaladwara ini dianggap sebagai arca Semar sehingga tidaklah heran bila lokasi di mana Jaladwara ini berada kemudian bernama Dusun Ngerco (b.Ind=arca). Dan jangan kaget bila kita memasuki dusun ini akan disambut oleh Arca Ganesha yang berfungsi



sebagai tetenger/symbol

Dua Jaladwara ini mempunyai bentuk yang sama, yaitu berupa Makara. Makara menurut mitologi Hindu adalah seekor binatang berkepala gajah, berbelalai ular dan berekor ikan dengan burung nuri, singa atau manusia dalam mulutnya yang memuntahkan permata dan bunga.

Mengenai bunker Jepang, atau menurut penduduk setempat adalah benteng Jepang. Lokasinya berada di atas bukit Suracala. Letak bunker-bunker ini saling berpenjar, begitu juga dengan bentuk dari bunker yang bervariasi. Sebagian besar keadaan bangunan bunker-bunker ini masih dalam kondisi yang baik walau dijumpai beberapa coretan di dinding bangunannya. Untuk mengamati keberadaan bunker

haruslah jeli karena bunker-bunker tersebut di kamufleskan dengan lingkungan sekitarnya. Bentuk bunker yang terbesar berupa satu ruangan dengan ukuran 3 x 2 meter dan terdiri dari 2 lantai (bertingkat) sedangkan bunker-bunker yang lain hanya berupa satu ruangan saja. Bunker-bunker ini dilengkapi jendela-jendela yang dapat melihat pemandangan di bawahnya yaitu Pantai Parangtritis. Mengenai fungsinya, mungkin dahulu tempat ini dimanfaatkan oleh tentara Jepang sebagai tempat pengintaian kedatangan sekutu

tengah situs sebagai titik pusat atau *datum point* (0,0). Untuk metode kuadran pembukaan kotak galian dilakukan secara silang. Pada ekskavasi Plembutan yang dibuka adalah kuadran II dan IV serta beberapa kotak galian pada kuadran I dan III untuk sampel. Pembukaan kotak yang dilakukan secara silang dianggap sudah mewakili kuadran kuadran yang lain dan dapat digunakan untuk menghemat waktu dan tenaga sehingga walaupun tanpa membuka seluruh permukaan situs, sudah diperoleh gambaran denah keseluruhan situs.

Ekskavasi ini berhasil membuka 20 kotak galian. Temuan temuan dalam kotak galian sebagian besar berupa struktur pondasi candi yang tersusun dari balok-balok batu putih dengan posisi berundak makin ke arah pusat makin kecil sehingga terkesan runtuh ke tengah/memusat. Temuan-temuan lepas jarang sekali ditemukan, hanya beberapa kotak yang mengandung temuan lepas dan beberapa temuan permukaan. Struktur pondasi candi terlihat jelas pada kuadran IV, karena hampir seluruh permukaan tanah dikupas. Pada kuadran IV ini tampak sudut pondasi candi sisi barat daya. Demikian juga halnya dengan kuadran II, struktur pondasi dan sudut pondasi candi juga tampak, sehingga diperoleh diagonal dan ukuran denah pondasi candi. Temuan-temuan lepas tidak ditemukan baik di kotak-kotak pada kuadran II maupun kuadran IV.

Sementara untuk sampel atau *test spit* dilakukan di kotak 1A dan 1a yang berada dekat *datum point*, dilakukan untuk mencari sumuran candi. Kedua kotak ini ternyata merupakan bagian sumuran candi yang berukuran 2,5 x 2,5 meter. Sampai akhir ekskavasi sumuran candi ditemukan tetapi dengan kondisi sudah teraduk dan penggalian belum sampai dasar sumuran. Hal ini ditunjukkan dengan isi sumuran yang berupa tanah bercampur fragmen-fragmen batu penyusun candi dan beberapa temuan lepas yang diperoleh dalam kotak ini.

Temuan-temuan itu antara lain fragmen batu andesit dengan hiasan bagian mulut dari makara, fragmen perunggu yang berbentuk seperti kuku bima dan

diperkirakan merupakan bagian dari genta atau vajra, fragmen arca dari bahan batu putih berupa bagian kaki dengan dua orang kecil yang berada di sebelah kanan kiri, mata uang VOC, fragmen arca dari batu andesit berupa bagian lengan dengan perhiasan lengan. Kotak sampel lain dilakukan pada kuadran I dan III untuk mencari pintu masuk dan arah hadap candi. Dari kotak yang telah digali pada kuadran I diperoleh struktur yang diperkirakan pintu masuk candi, selain itu juga ditemukan beberapa fragmen gerabah pada kotak yang sama. Sehingga untuk sementara dengan berdasarkan temuan ini, disimpulkan candi mempunyai arah hadap ke timur. Pada kuadran III juga dibuka beberapa kotak sampel, dan diperoleh hasil berupa struktur pondasi terputus dan hanya ditemukan batu-batu gundul yang diperkirakan sebagai batu isian dan temuan lepas berupa benda putih bulat panjang seperti tanduk. Temuan lain merupakan temuan permukaan berupa fragmen yoni bagian cerat yang diperkirakan sudah tidak *in situ*, beberapa umpak dan fragmen arca dari batu andesit berupa bagian tangan.

Dari hasil ekskavasi ini dapat diambil beberapa kesimpulan sementara berdasarkan temuan yang diperoleh yaitu candi berukuran 12 x 12 meter, candi Plembutan dulunya merupakan bangunan yang memakai atap kayu, dari segi keagamaan merupakan candi Hindu.

Sementara itu untuk kegiatan survei, kelompok-kelompok yang sudah ada dibagi menjadi 2 tim. Lokasi survei dipusatkan di Kecamatan Playen dan dibagi 2. Kegiatan ini dilakukan bergantian disela-sela kegiatan ekskavasi. Tujuan dari survei ini adalah mencari situs-situs baru di luar situs-situs yang telah masuk daftar inventarisasi SPSP DIY sekaligus mengecek kembali temuan yang sudah masuk daftar inventarisasi. Dari survei ini diperoleh sebuah temuan baru yang berupa watu gong dan beberapa batu persegi dari batu putih. Hasil lain yang diperoleh yaitu menjumpai sebuah peti kubur batu yang sudah dibongkar oleh penduduk. Disini ditemukan temuan lepas yang berupa fragmen gerabah, gigi binatang. Selama survei juga dijumpai beberapa temuan arca menhir yang sudah dinventarisasi dengan kondisi masih seperti yang dulu. (Imam)

## EKSKAVASI SITUS SONG KEPEK PACITAN DESEMBER 1997

Secara geografis situs Song Kepek terletak di lereng sebuah bukit karst di wilayah gunung Sewu (Pegunungan Seribu) dan merupakan bagian dari Pegunungan Selatan Jawa. Situs ini berada di wilayah desa Pagersari, Kecamatan Punung, Kabupaten Pacitan, Jawa Timur. Gua yang menghadap ke Tenggara ini terletak

pada ketinggian 333 m dpal. Keberadaan blok-blok gamping dalam gua menyebabkan terbatasnya ruangan datar pada bagian depan gua. Pada ruangan inilah tersebar berbagai tinggalan arkeologis yang menjadi sasaran penelitian. Dilihat dari keadaan ruangnya, bagian depan gua ini memang ideal untuk hunian. Dari

sudut keruangan tergolong luas dengan lantai yang relatif datar dan kering, serta langit-langit gua yang tinggi (mencapai 7 m). Lebar ruangan mencapai 20 m dan panjang kearah dalam sekitar 7 meter. Aspek keruangan tersebut membuat sirkulasi udara dan penyinaran sangat baik. Keletakan gua yang berada di lereng bukit juga membuat gua mudah dicapai.

Penelitian situs Song Keplek telah dilakukan sebanyak 5 kali oleh Puslit Arkenas. Dari hasil-hasil penelitian itu membuktikan bahwa Song Keplek merupakan salah satu situs penting untuk pemaparan kehidupan masa lampau di daerah Pegunungan Sewu. Dari temuan arkeologis yang diperoleh pada penelitian tersebut yang antara lain berupa industri litik, tulang, cangkang kerang, sisa fauna, dan sisa pembakaran telah menampakkan adanya berbagai kegiatan di dalam gua.

Ekskavasi situs Song Keplek tahun 1997 ini merupakan kelanjutan dari ekskavasi tahun 1996. Penelitian yang berlangsung pada bulan Desember selama (25 hari ini dipimpin oleh Dr. Truman Simanjuntak serta dibantu oleh empat orang mahasiswa Arkeologi UGM. Kotak yang digali pada ekskavasi tahun 1997 ini adalah kotak A5, kotak B6, kotak D7, kotak H9, dan kotak LU2. Dari lima kotak yang digali tersebut, kotak A5 dan H9 merupakan kotak yang baru dibuka. Sedangkan kotak yang lainnya merupakan kelanjutan dari penelitian sebelumnya. Kotak H9 terletak di bagian depan ruangan gua, dan kotak A5 terletak di bagian sisi Barat Daya ruangan gua berdekatan dengan kotak B6 dan LU2. Kotak A5 dan LU2 terletak rapat pada dinding gua. Pada kedua kotak ini kemungkinan akan diperoleh data yang dapat mengungkapkan kehidupan religi pendukungnya. Sedangkan dari kotak H9 diduga akan diperoleh gambaran tentang kehidupan sosial-ekonominya. Gambaran sekilas masing-masing kotak ekskavasi Song Keplek 1997 dijelaskan sebagai berikut:

1. Kotak A5 Alasan pembukaan kotak ini adalah untuk mencari kemungkinan adanya situs kubur. Sistem yang digunakan dalam ekskavasi di kotak A5 ini adalah *test spit*, untuk mengejar kemungkinan ditemukannya rangka manusia. Namun tujuan tersebut belum tercapai karena temuan yang padat sehingga sedikit menghambat pelaksanaan sistem *test spit*. Selain itu ada satu hal lagi yang menyebabkan penggalian di kotak A5 berjalan agak lambat, yaitu adanya lapisan perapian. Pada lapisan ini ditemukan sisa-sisa pembakaran yaitu abu dan arang yang dapat dipergunakan untuk menentukan pertanggalan lapisan tersebut. Hasil temuan lain dari kotak A5 antara lain serpihan rijang yang banyak ditemukan pada permukaan kotak dan lapisan 1. Namun yang dominan dari kotak A5 ini adalah temuan moluska dan sisa fauna (*Maccaca*). Hingga akhir ekskavasi, kedalam kotak A5 mencapai 120 cm dari titik nol bantu dan meliputi tiga lapisan tanah, dan diperkirakan sudah mulai masuk kurang lebih 5000 tahun yang lalu.

2. Kotak B6 Kotak ini terletak di bagian barat ruangan,

di dekat dinding gua, mengarah ke bagian dalam. Pembukaan kotak B6 pada ekskavasi-eksksvasi sebelumnya dimaksudkan untuk mewakili tepian bagian dalam ruangan gua, dalam upaya mengetahui pemanfaatan gua. Permukaan tertinggi kotak terletak pada sudut timur laut dengan ketinggian 30 cm. dari titik nol bantu. Ekskavasi pada kotak B6 berakhir pada kedalaman 240 cm. dari titik nol bantu. Hingga kedalaman tersebut terlihat empat lapisan tanah dengan ketebalan yang bervariasi. Secara umum temuannya masih tetap padat, didominasi oleh sisa industri litik. Sisa fauna tidak banyak ditemukan. Selain itu sisa-sisa abu pembakaran masih dijumpai dan di sekitarnya ditemukan sisa-sisa cangkang kerang. Pada kedalaman 210 cm. ditemukan susunan batu-batu gamping yang tertata rapi membentuk permukaan yang rata menyerupai lantai. Ini merupakan temuan yang paling menarik pada kotak B6 karena dalam penelitian sebelumnya belum pernah dijumpai. Disela-sela kerakal gamping yang berbentuk bulat tersebut ditemukan serpihan-serpihan rijang yang mungkin sengaja digunakan sebagai pematat lantai tersebut. Lantai ini ditemukan di bawah lapisan abu pembakaran.

3. Kotak D7 Secara umum temuan pada kotak ini didominasi oleh temuan sisa fauna yang berupa fragmen-fragmen tulang berukuran kecil yang agak rapuh.

4. Kotak H9 Hasil temuan pada kotak H9 antara lain berupa spatula, beliung, kereweng, sisa fauna dan serpihan rijang. Penggalian dikotak ini berakhir pada kedalaman mencapai 90 cm.

5. Kotak LU2. dikotak LU2 ini ditemukan kerangka manusia yang berjenis kelamin wanita. Rangka tersebut ditemukan dalam posisi terlipat tanpa wadah dan kondisi utuh dengan asumsi ras yang mempunyai kesamaan dengan Sampung kurang lebih 8000 tahun yang lalu. Disekitar rangka sisa-sisa fauna yang berupa fragmen tulang belulang.

Dari berbagai jenis temuan dan komposisi yang diuraikan di muka, tampak adanya beberapa jenis kegiatan dalam kehidupan masalampau di situs Song Keplek. Song Keplek juga merupakan situs hunian dan penguburan. Berbagai macam sisa aktifitas sehari-hari ditemukan. Keberadaan sisa fauna dari berbagai jenis, baik binatang darat maupun laut, sisa pembakaran dan temuan lainnya mengindikasikan keberadaannya disebabkan oleh aktifitas manusia yang berlangsung secara permanen di dalam gua. Keberadaan abu dan arang sisa pembakaran mengindikasikan adanya kegiatan yang menggunakan api(perapian). Kemudian di sekitar tepian ruangan gua yang agak terisolir terdapat aktifitas penguburan. Hal ini terbukti dengan ditemukannya rangka manusia. Gambaran di atas diperoleh dari data yang telah ditemukan selama penelitian. Sehingga diperoleh gambaran bahwa situs Song Keplek merupakan situs yang mempunyai ruang multi fungsi dan sistem tata ruang gua. (Indy)

## SEKILAS TENTANG BATIK YOUTH FORUM

Salah satu rangkaian acara Dunia Batik Conference and Exhibition yang diadakan oleh Departemen Pariwisata, Pos dan Telekomunikasi serta Departemen Perindustrian dan Perdagangan, yang dikhususkan bagi kaum muda antara lain adalah Batik Youth Forum. Penyelenggara kegiatan ini adalah Departemen Pariwisata, Pos dan Telekomunikasi bekerja sama dengan Universitas Gadjah Mada. Acara ini diselenggarakan pada tanggal 6 November 1997 di Hotel Ambarukmo dan bertema *The Role Of Textile in Tourism and Constructing Cultural Identity* dan dihadiri oleh sejumlah mahasiswa yang berasal dari Jakarta, Bandung, Yogyakarta, Surakarta (IKJ, ITB, IKIP, UGM, STSR, ISI).

Pada forum ini hadir beberapa ahli sebagai pembicara seperti Iwan Tirta dan para antropolog asing. Sebagai pembicara kunci, Iwan Tirta mengungkapkan keprihatinannya terhadap pengetahuan masyarakat tentang batik. Kurangnya komunikasi dan minat baca yang dimiliki oleh generasi muda menyebabkan rendahnya pengetahuan tentang batik tersebut. Menurut Iwan Tirta masyarakat Yogyakarta dan Surakarta (sebagai asal budaya batik) tidak menyadari potensi batik yang mereka miliki. Hal ini, seperti yang dikatakannya, tampak pada hotel-hotel di Yogyakarta yang justru menggunakan motif batik dari Sunda dan Cirebon untuk seragam dan perangkat makan mereka (serbet, taplak meja). Produksi "batik" secara massal yang sebenarnya merupakan tekstil bermotif batik kerap dianggap batik itu sendiri. Menurut Iwan Tirta, batik yang sesungguhnya tidak terbatas pada corak dan bahan saja tetapi juga meliputi teknik pembuatannya. Hal ini sangat didukung oleh pendapat dari Dr. Nelson Grayburn, seorang antropolog Amerika, yang mengatakan bahwa batik juga mengandung inspirasi, spirit, dan filosofi tersendiri. Disebutkan juga kurangnya pendokumentasian pola-pola dan corak-corak batik, yang sebenarnya merupakan media untuk mengenal dan mempelajari batik secara mendalam.

Menurut Prof. Dr. Michael Hitchcock, antropolog dari Inggris yang mempelajari semua tradisi seni rupa yang ada di Indonesia, kata batik diambil dari bahasa Melayu dari kata "...tik...tik". Dalam naskah-naskah Jawa sendiri lebih dikenal dengan kata "tulis". Ia juga mengatakan bahwa referensi tentang batik dalam naskah Jawa kurang. Di samping itu nilai-nilai tradisi yang telah hilang karena kepentingan komersil yang terjadi pada karya-karya seni suku bangsa-suku bangsa di dunia, terjadi juga pada batik di Indonesia. Hal ini dikemukakan oleh Dr. Nelson Grayburn, antropolog Amerika yang mempelajari tentang seni masyarakat minoritas di seluruh dunia (Ainu, Eskimo, Maori, Indian Amerika). Menurutnya masyarakat-masyarakat tersebut sudah jarang memproduksi karya seni asli kecuali

untuk kepentingan turis (karena laku dijual). Ia mendorong generasi muda untuk kreatif, tidak hanya berorientasi uang, dan untuk tetap mempertahankan budayanya sendiri karena batik menurut pandangan dunia sudah identik dengan Jawa.

Pengaruh industri pariwisata juga berdampak pada produksi tekstil Sumba (tenun ikat). Menurut penelitian antropolog Karin Smejebacka (Finlandia), produksi tekstil lokal Sumba dibedakan menjadi dua kategori, yaitu kategori komersial yang dibuat khusus untuk menghasilkan uang dan kategori penggunaan lokal yang biasa dipakai dalam upacara perkawinan dan pemakaman. Tekstil lokal Sumba tetap mempunyai arti penting dalam masyarakat Sumba karena merefleksikan perilaku masyarakat, namun produksi tekstil Sumba kategori penggunaan lokal sangat kecil persentasenya dibanding produksi yang ditujukan untuk perdagangan. Karin juga berpendapat bahwa pasar komersial dapat meningkatkan perekonomian, tapi melemahkan produksi yang digunakan untuk kepentingan lokal. Kekhawatiran ini juga disampaikan oleh Nelson yang mengatakan bahwa banyak masyarakat penghasil seni yang terancam oleh pariwisata karena nilai-nilai tradisi yang mulai hilang demi kepentingan komersial.

Dalam forum ini terdapat juga acara diskusi antarmahasiswa dengan tim pemakalah dari Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB dan ISI Yogyakarta, STSI Surakarta, Fakultas Seni Rupa IKJ. Tim pemakalah IKJ menengahkan pemanfaatan teknik dan desain batik. Dalam kesempatan ini mereka mengambil kasus dari ragam hias Borobudur yang terdapat dalam beberapa panel reliefnya. Pemakalah STSI Surakarta mendeskripsikan tentang nilai simbolis batik Sidomukti yang mengandung arti "berbahagia lahir dan batin". Ia juga menyebutkan pola sidomukti dan variasinya. Masalah sumber daya manusia pada sektor industri batik dikemukakan oleh pemakalah dari ISI Yogyakarta. Ia menyebutkan betapa ironisnya bahwa pada saat isu sulitnya mencari lapangan pekerjaan dan pengangguran semakin bertambah, justru di sektor industri batik terjadi kekurangan tenaga kerja. Sebagai pemakalah terakhir tim FSRD ITB mengemukakan permasalahan tentang minat generasi muda pada batik. Mereka mengatakan bahwa hanya generasi muda tertentu saja, seperti mereka yang berkecimpung di lingkungan seni, yang peduli terhadap batik.

Pada kesempatan ini hadir Menparpostel Joop Ave yang memberikan sambutan. Ia merasa puas dengan diadakannya Batik Youth Forum yang dikhususkan bagi kaum muda dalam acara yang bertaraf internasional. Acara ditutup dengan *fashion show* karya-karya Iwan Tirta dan koleksi Wisma Batik Margaria yang diperagakan oleh para model Expose. (Nia & Nita)

## LUSTRUM VII JURUSAN ARKEOLOGI FS UGM

Pada bulan September 1997, Jurusan Arkeologi Fakultas Sastra Universitas Gadjah Mada menyelenggarakan suatu kegiatan dalam rangka memperingati 35 tahun berdirinya Jurusan Arkeologi (1962-1997) Sepanjang sejarahnya, selama 35 tahun Jurusan Arkeologi belum pernah mengadakan reuni. Kegiatan ini dirasa sangat perlu mengingat para alumni telah tersebar luas ke berbagai lapangan pekerjaan di seluruh wilayah Republik Indonesia, bahkan ke manca negara. Beberapa di antaranya telah mencapai keberhasilan puncak, menduduki posisi penting dalam pekerjaan, dan mencapai derajat tertinggi dalam pendidikan (jenjang S3). Dengan Lustrum VII diharapkan adanya peningkatan Semangat Kebersamaan di dalam Mengemban dan Mengembangkan Arkeologi di Indonesia

Adanya peringatan berdirinya almamater yang diperingati dengan bentuk reuni alumni bertujuan untuk mengingatkan kembali proses terbentuknya dan pengembangan Jurusan Arkeologi Fakultas Sastra UGM, mempererat tali silaturahmi antar alumni serta memberikan masukan bagi kemajuan Jurusan Arkeologi Fakultas Sastra UGM di masa mendatang, terutama dalam menghadapi dunia kerja.

Kegiatan Lustrum yang bertemakan "Dengan Lustrum VII Kita Tingkatkan Semangat Kebersamaan di dalam Mengemban dan Mengembangkan Arkeologi di Indonesia", berlangsung 21 sampai dengan 23 September 1997. Kegiatan ini berlangsung dengan sukses berkat berbagai macam bantuan dari alumni dan instansi-instansi serta lembaga-lembaga terkait. Adapun kegiatan-kegiatan yang berlangsung yaitu:

*Peluncuran Buku Cinandi dan Welcome Party.* Kegiatan ini berlangsung pada tanggal 21 September 1997 malam hari. Tempat kegiatan di loby depan Gedung Baru Fakultas Sastra UGM. Acara ini dihadiri oleh sekitar 200 alumnus dari angkatan pra 1962 sampai angkatan 1988, serta tamu undangan. Di dalam welcome party ini dilakukan pula peluncuran buku Cinandi yang merupakan buku persembahan alumni kepada Prof. Dr. H. R. Soekmono (Alm.) Selain itu, diluncurkan pula buku kenangan peserta reuni (Swakula Gotra). Bersamaan itu pula disajikan pameran foto kenangan para mahasiswa arkeologi tempo dulu. Selain itu juga diberikan tanda mata bagi para mantan Ketua Jurusan Arkeologi periode 1962 sampai 1990. Acara ini juga dihadiri oleh Dekan Fakultas Sastra Bapak Dr. Djoko Suryo serta para Ketua Jurusan di lingkungan Fakultas Sastra UGM. Welcome party ini merupakan awal ajang silaturahmi antar alumni serta antara alumni dan mahasiswa Jurusan Arkeologi UGM.

*Simposium* Simposium berlangsung pada tanggal

22 September 1997 jam 09.00 - 14.30 WIB di Auditorium baru Fakultas Sastra UGM. Acara ini dihadiri oleh 160 peserta, terdiri dari alumni serta undangan dari instansi terkait. Kegiatan simposium yang mengambil tema "Peningkatan SDM Arkeologi di Abad XXI" menghadirkan pembicara Dirjen Kebudayaan Prof. Dr. Edi Sedyawati, Deputi Ketua Bappenas Bidang SDM Prof. Dr. Ir. Hidayat Syarif, M.Sc., serta Pembantu Dekan I Fakultas Sastra UGM Prof. Dr. Siti Chamamah Soeratno. Acara ini dibuka oleh Pembantu Rektor I UGM Prof. Ir. Boma Wikan Tyasa, M.Sc., Ph.D.

*Temu Alumni dan Sarasehan* Kegiatan ini berlangsung pada tanggal 22-23 September 1997 di Bandung, Jawa Tengah. Acara diawali dengan sarasehan dengan tema "Tantangan Arkeologi di Masa Depan". Sarasehan ini dihadiri oleh seluruh peserta reuni. Dari diskusi yang berlangsung muncul masukan-masukan bagi perkembangan arkeologi di masa mendatang. Setelah acara sarasehan, dilaksanakan acara kangen-kangenan para alumnus dari berbagai angkatan.

*Kunjungan Situs.* Acara ini merupakan kelanjutan dari Temu Alumni dan Sarasehan. Kegiatan ini merupakan ajang rekreasi alam sekaligus mengingat kembali Benda Cagar Budaya di Kompleks Percandian Gedong Songo, Bandung, Ambarawa, Jawa Tengah. Meskipun sebagian besar peserta acara ini sudah "berumur", namun mereka masih mampu mencapai seluruh kompleks percandian Gedong Songo yang berpencar-pencar dan cukup tinggi lokasinya.

*Ziarah.* Acara ziarah ini dilaksanakan di tiga tempat yaitu di makam Prof. Dr. P. Zoetmulder, S.J., Drs. Kusen, serta Drs. Soediman. Ziarah diadakan dengan tujuan untuk mengingat kembali jasa-jasa serta mendoakan arwah. Acara ini berlangsung dengan hikmat, diawali dengan sekapur sirih dari panitia, sambutan dari keluarga, diakhiri dengan doa serta tabur bunga.

Kegiatan Lustrum VII Jurusan Arkeologi Fakultas Sastra UGM dapat berlangsung dengan sukses serta menghasilkan beberapa masukan bagi perkembangan Jurusan Arkeologi Fakultas Sastra UGM pada khususnya, serta arkeologi di Indonesia pada umumnya. Masukan-masukan yang dihasilkan dari kegiatan Lustrum ini adalah adanya pengembangan Jurusan Arkeologi UGM, kemudian pemikiran pembentukan lembaga sebagai wadah bagi alumni jurusan Arkeologi UGM dengan tujuan membantu pengembangan Jurusan Arkeologi UGM dan membantu penempatan lulusan pada bidang kerja yang sesuai. Dari Simposium disimpulkan perlu diupayakan peningkatan SDM Arkeologi dalam menghadapi globalisasi abad XXI. Dan kesimpulan akhir dari seluruh kegiatan Lustrum yaitu perlu diadakannya Lustrum VIII.



### **"Gereja Kidul Loji" Sebuah Potret Gereja Tertua di Yogya**

Gereja bukan hanya berarti sebuah gedung tempat beribadat, tetapi yang lebih penting adalah jemaat yang beriman kepada Allah. Karena makna tersebut maka dalam pembangunan Gereja "Santo Fransiscus Xaverius" Kidul Loji ini semua diarahkan supaya semua umat berperan serta. Pada tanggal 3 Desember 1997, Gereja Kidul Loji yang dibangun (direnovasi) dengan partisipasi seluruh umat Katolik setempat, diresmikan oleh Gubernur DIY, Sri Paku Alam VIII. Menilik sejarah, keberadaan Gereja Kidul Loji memang merupakan gereja tertua di DIY. Dari catatan yang ada, sejarah Gereja Kidul Loji ini berawal pada tanggal 3 Desember tahun 1812, yakni saat 32 orang dibaptis menjadi Katolik. Gereja St. Fransiskus Xaverius Kidul Loji pada mulanya didirikan untuk memenuhi kebutuhan iman Prajurit Belanda di Yogyakarta. Disebut Kidul Loji karena gereja ini terletak di sebelah Benteng Vredeburg (Loji), markas Prajurit Belanda. Sesudah merdeka Gereja Kidul Loji termasuk stasi dari Paroki Binataran. Tetapi mulai tahun 1968 Kidul Loji diakui sebagai paroki tersendiri. Seiring berkembangnya zaman, maka umat di paroki Kidul Loji juga bertambah. Gereja yang hanya mampu menampung 400 umat dirasa sudah tidak mencukupi lagi. Apalagi kondisi bangunan gereja yang tua membuat tembok-temboknya rapuh. Berdasarkan alasan tersebut dan juga saran dari Keuskupan Agung Semarang, bahwa Gereja Kidul Loji merupakan tempat tinggal Vikaris Episkopalis (pastor pembantu uskup agung) untuk wilayah Yogya, maka dimulailah renovasi atas bangunan gereja. "Renovasi yang dilakukan ini diusahakan tidak mengubah bangunan lama. Maka bangunan sekarang ini tetap mempertahankan pilar dan jendela yang berbentuk bulat," ujar YB. Soenaryo, Ketua Pembangunan Gereja. Pada tanggal 5 Juni 1995 pada saat perayaan Pentakosta dimulailah renovasi Gereja Kidul Loji. Renovasi ini ditandai dengan peletakan batu pertama oleh Ignatius Jayaseway Pr, pastor paroki saat itu. Setelah selama 2 tahun lebih dibangun dan menghabiskan biaya Rp 756 Juta akhirnya gereja tersebut selesai direnovasi. Luas bangunan gereja menjadi 1400 meter persegi dan dapat menampung seribu umat. (Bernas, Rabu, 3 Desember 1997)

### **27 Benda Purbakala Temuan Diserahkan ke SPSP Jateng**

Sebanyak 27 benda purbakala yang ditemukan 6 penggali tanah di Desa Rejoso Kecamatan Jagonalan, Kabupaten Klaten hari Rabu (3/12) diserahkan Kapolres Klaten, Letkol. Pol. Drs. Masrul Madjid ke kantor Suaka Peninggalan Sejarah dan Purbakala (SPSP) Jawa Tengah untuk diteliti. Penyerahan benda purbakala ditandai dengan penandatanganan berita acara oleh Kapolres Klaten dan Ketua Kelompok Perlindungan SPSP Jateng di Prambanan, Drs. Lambang Babar Pramono, didampingi

2 stafnya, Drs. Gutomo dan Dra. Supraptiningsih. Enam penggali tanah itu menemukan 27 benda purbakala saat menggali tanah untuk bahan baku bata merah pada tanggal 19 November sekitar pukul 16.00. Benda-benda purbakala yang diperkirakan peninggalan agama Budha pada abad IX itu terdiri atas 2 guci keramik, arca, kendi, ceret, periuk dan benda lain yang terbuat dari perunggu. Sarwono dan 5 rekannya menggali tanah di lokasi penggalian pembuatan batubata merah di sawah milik Jakiyo Sonto Sarjono, penduduk Desa Rejoso. Saat mencakul tanah di kedalaman 1 meter, cangkul Sarwono menyentuh benda keras. Setelah digali bersama 5 rekannya ditemukan 2 guci keramik dan beberapa arca kecil dan barang-barang lain dari perunggu. Sarwono menyimpan benda temuan itu di rumah Hartiyono (30), penduduk Rejoso yang menyewa tanah Jakiyo. Benda-benda purbakala temuan itu sengaja disimpan beberapa hari di rumah Hartiyono untuk diserahkan ke polisi, sambil mencari kemungkinan adanya benda lain. Tapi, sampai Selasa (2/12), tak ditemukan lagi benda purbakala lain di lokasi penggalian. Petugas Polres Klaten mendengar berita penemuan benda-benda purbakala itu segera datang ke rumah Hartiyono dan mengamankan benda-benda itu untuk diteliti oleh SPSP Jateng.

Bermimpi Sarwono menjelaskan, 3 hari sebelum menemukan benda purbakala itu ia bermimpi mencangkul tanah dan mendapatkan tengkorak manusia serta ekor kadal. Tiga hari kemudian Sarwono menemukan benda-benda purbakala tersebut. Lambang Bambang Purnomo menjelaskan, hasil penelitian sementara menyebutkan bahwa benda-benda temuan Sarwono dkk di Desa Rejoso termasuk benda cagar budaya peninggalan agama Budha pada abad IX. Benda-benda itu merupakan peralatan upacara keagamaan atau pemujaan umat Budha. Gutomo menjelaskan, meski benda-benda itu peralatan upacara keagamaan atau pemujaan umat Budha, tapi tempat benda-benda itu ditemukan belum bisa dipastikan dulu sebagai tempat pemujaan. Lokasi penemuan benda-benda purbakala itu akan diteliti lebih lanjut, untuk memastikan apakah termasuk situs yang harus diselamatkan. (Bernas, Kamis, 4 Desember 1997)

# Archaeological Heritage Management in the Modern World

H.F. Cleere (ed.) London Unwin-Heyman

Buku ini merupakan hasil dari diskusi pada kongres arkeologi sedunia terutama dalam salah satu tema mengenai "*Public Archaeology and Cultural Resource Management*", yang diselenggarakan di Southampton, Inggris bulan September 1986. Buku ini merupakan kumpulan dari 31 artikel yang ditulis oleh para ahli, peneliti dan pemerhati dari berbagai penjuru dunia. Buku ini terbagi dalam empat sub tema yang berkaitan dengan pendekatan manajemen warisan budaya, studi suatu daerah dan regional, studi-studi kasus serta pelatihan-pelatihan dan kualifikasi arkeolog dalam manajemen warisan budaya.

Dalam sub tema yang pertama yaitu Pendekatan-pendekatan manajemen warisan budaya diuraikan beberapa perspektif tentang warisan budaya arkeologi (*archaeology heritage*), bagaimana aspek-aspeknya yang tidak saja bernilai saintifik tetapi nilai ekonomi, ideologi-politik atau nilai-nilai edukasional. Topik tentang perlindungan (*protection*) juga merupakan aspek yang dibahas pada sub tema pertama ini, di dalamnya dibahas mengenai pentingnya suatu peraturan, pengesahan atau hukum-hukum yang berkaitan dengan kelangsungan warisan budaya baik itu menyangkut pelestariannya atau pemanfaatannya.

Dalam sub tema yang kedua paling tidak di bahas 1 artikel berkaitan dengan cultural resources management. Seperti contohnya permasalahan proteksi dan pengesahan situs-situs aborigin di Australia, masalah administrasi pengelolaan warisan budaya arkeologi di China, CRM di Philipina, masalah regional CRM di Nigeria, Togo dan Ghana berkaitan dengan konservasi, pengesahan (*legislation*) atau administratif/organisatif dalam pengelolaan monumen. Perkembangan pengesahan peraturan warisan budaya di Spanyol, serta peranan arkeologi di USSR/Rusia pada pelestarian benda-benda purbakala.

Dalam sub tema yang ke tiga dibahas studi-studi kasus. Seperti Kawasan segitiga budaya di Sri Lanka, yang mengemukakan betapa pentingnya potensi warisan budaya dan perlunya penanganan dan pengelolaan yang baik, peranan USDA- United States Departement

of Agriculture- dalam pengembangan CRM terutama berkaitan langsung dengan program-programnya pada situs-situs di Amerika, dan uraian permasalahan manajemen pelestarian pada situs Stonehenge di Inggris

Pada sub tema keempat membahas tentang pelatihan-pelatihan yang diperlukan seorang arkeologi dalam *me-manage* warisan budaya. Satu artikel juga meyinggung masalah *policy-policy* yang berkaitan dengan pendidikan atau pelatihan CRM terutama melalui studi kasusnya di India, selain itu dibahas pula masalah pelatihan yang tepat terutama pelatihan dan pendidikan CRM di daerah tropis.

Secara keseluruhan buku ini gambaran tentang apa itu CRM, bagaimana perkembangannya, masalah-masalah apa saja yang ada dalam memanager suatu warisan budaya, serta solusi-solusi yang penting bagi kemajuan ilmu CRM serta pelestarian warisan budaya pada umumnya.

Buku ini sangat bermanfaat bagi kita yang ingin mengetahui lebih jauh tentang CRM. Adanya studi-studi kasus dari beberapa daerah di dunia yang memiliki elemen-elemen *geo-historis-kultural-politis-sosial* yang berbeda satu sama lain, tentunya merupakan suatu bahan kajian dan analogi atau perbandingan untuk melihat sisi lain dari penerapan CRM yang selama ini telah dilakukan di Indonesia. Banyaknya masalah proteksi, perundang-undangan, pendidikan dan pelatihan bahkan administratif tentang CRM serta bagaimana status dan peran kalangan akademik, pemerintah dan publik dalam permasalahannya seputar pengelolaan warisan budaya tentunya akan sangat bermanfaat bagi kita yang ingin menekuni bidang CRM di masa mendatang.

Sekali lagi mungkin buku ini tidak dapat menyajikan secara komprehensif mengenai masalah-masalah CRM yang ada, tetapi paling tidak buku ini dapat memberikan sedikit gambaran "kondisi" dari berbagai daerah di dunia tentang CRM. Sehingga tidak ada ruginya kita meluangkan waktu untuk membaca buku ini. Selamat membaca. (wave)

# Drs. Nurhadi M.Sc.



*Di kalangan arkeolog Indonesia, nama **Drs. Nurhadi, M.Sc.** sudah tidak asing lagi. Saat ini beliau menjabat sebagai Kepala Bidang Arkeologi Islam di Puslitarkenastelah menyelesaikan masa tugasnya sebagai Kepala Balai Arkeologi Yogyakarta pada tanggal 23 Januari 1998. Di sela-sela waktu kepindahannya Pak Nurhadi bersedia meluangkan waktu untuk memaparkan perjalanan hidup, pengalaman-pengalaman dan pendapatnya mengenai arkeologi kepada artefak.*

Drs. Nurhadi, M.Sc. lahir di Yogyakarta pada tanggal 1 Desember 1947 mengaku tertarik dengan dunia sejarah dan kebudayaan sejak duduk di bangku SMP. Meskipun kehidupan masa kecilnya sangat sederhana namun tidak memadamkan keinginannya untuk terus menuntut ilmu. Hal ini didukung oleh lingkungan di mana beliau tinggal sejak masih anak-anak yaitu di lingkungan sekolah. Pendidikan Sekolah Dasar ditamatkan tahun 1959 di Pangudi Luhur. Pendidikan SMP diselesaikan di tempat yang sama pada tahun 1962, sedangkan masa SMA dihabiskan di De Britto hingga tahun 1965. Setamat SMA Pak Nurhadi mendaftarkan di Jurusan Ilmu Purbakala dan Sejarah Kuno Universitas Gadjah Mada, sebagai pengujinya waktu itu adalah Ibu Kusumobroto dan Pak Riboet. Pada saat yang sama Pak Nurhadi juga diterima di Jurusan Sejarah Universitas Sanata Dharma. Ketika ditanya mengapa lebih memilih arkeologi daripada ilmu lain, beliau menjawab menurutnya ilmu arkeologi lebih banyak tantangannya dan berbeda dengan ilmu lain seperti sejarah dan antropologi karena objek yang dilihat adalah benda.

Pengalaman kerjanya yang pertama diperoleh tahun 1973 ketika mengikuti proyek Pemugaran Candi Borobudur dengan ijazah Sarjana Muda memperoleh gaji Rp 300,00 per hari. Meskipun dengan gaji yang sangat kecil tetapi Pak Nurhadi tidak mengeluh, bahkan menjadikannya lebih bersemangat bekerja dengan memacu diri untuk terus berprestasi. *"Jika tidak berprestasi kapan orang melihat saya. Mendingan berprestasi dulu baru 'berulah'."* kata Pak Nurhadi. Atasannya pada waktu itu adalah Pak Romli, Pak Anom, Pak Diman dan Pak Soekmono. Waktu pertama kali bekerja Pak Nurhadi belum mengetahui apa yang harus dikerjakannya sehingga yang dilakukannya hanya mengumpulkan pecahan gerabah dan keramik yang tersebar di sekitar lokasi penggalian kemudian dibersihkan dan diberi label. Karir beliau selanjutnya secara bertahap sebagai koordinator kegiatan ekskavasi, penelitian, pengawasan dan membuat evaluasi perencanaan. Setelah 1 tahun bekerja, pada tahun 1974 Pak Nurhadi mendapat predikat sebagai karyawan teladan.

Tahun 1975 Pak Nurhadi mendaftarkan diri di Puslitarkenast dan mulai bekerja sebagai staf peneliti. Waktu pertama kali bekerja di Puslitarkenast, Pak Nurhadi sudah memperoleh tawaran lagi untuk bekerja di Ditlinbinjarah dan Museum Nasional. Hal ini membuktikan bahwa beliau sudah mendapat kepercayaan. *"Dalam meniti karir yang dibutuhkan kredibilitas kerja sehingga memperoleh suatu kepercayaan bila bekerja"* pesannya. Tahun 1978-1979 beliau mengikuti *training* arkeologi bawah air di Pattaya, Thailand sebagai angkatan pertama SPAFA dan setelah selesai masih diminta ke sana lagi untuk orientasi kerja.

Tahun 1981 Pak Nurhadi menyelesaikan pendidikan S1, kemudian pada tahun 1982 ditawarkan oleh Pak Soejono mengambil pendidikan S2 di Amerika. Pada tahun 1982-1985 Pak Nurhadi menempuh program master di Amerika mengambil bidang Arkeologi Perkotaan (*Urban archaeology*). Tesis yang ditulis bukan studi kasus karena data yang dimiliki tidak mencukupi secara teori dan beliau tidak mau pulang ke Indonesia jika hanya untuk mencari kelengkapan data. Sehingga tesis yang ditulis bersifat umum yaitu tentang kasus arkeologi di Indonesia dengan judul *"Retrospect and Prospect Urban Archaeology in Indonesia"*.

Tahun 1986 kembali bekerja di Puslitarkenast. Pada tahun yang sama Puslit bidang arkeologi Islam mengadakan Evaluasi Hasil Penelitian Arkeologi (EHPA) dan Pak Nurhadi berhasil melakukan pembaharuan, jika dulu EHPA hanya merupakan seminar bebas tanpa tema maka dijadikan sebagai seminar yang mempunyai sasaran yang hasilnya dapat dilihat. Di samping itu beliau juga melontarkan pola baru tentang penilaian makalah yang layak diterbitkan dan tidak. Hal ini dilakukan beliau ketika menjabat sebagai koordinator EHPA di Denpasar tahun 1989 tentang budaya pertanian. Usul tersebut menjadi polemik karena dianggap berani.

Berbicara mengenai tokoh idolanya, Pak Nurhadi mengaku mempunyai banyak tokoh idola yang masing-masing mempunyai kelebihan sendiri. Pak Nurhadi berpesan jika kita mempunyai tokoh idola jangan hanya melakukan hal-hal yang sama persis yang dilakukan

oleh tokoh tersebut, tetapi berusaha untuk menjadi lebih baik karena hal ini penting untuk pengembangan karir. "Dalam meniti karir janganlah terlalu tergesa-gesa tetapi harus dengan penuh perhatian karena waktu kerja sangatlah panjang dan selalu berusaha untuk mencari terobosan-terobosan suatu kerangka pikir yang sekiranya mampu mengantisipasi lingkungan dan masyarakat", tegasnya.

Menanggapi tentang pendapatnya di bidang arkeologi beliau memaparkan bahwa dalam suatu kegiatan arkeologi perlu suatu kemampuan atau landasan politik, bukan dalam arti politik praktis kepartaian tetapi landasan bahwa dalam kegiatan harus ada tujuan politis. Bila menyangkut masalah politik penyelenggaraan kegiatan arkeologi mengacu pada substansi dasarnya yaitu adanya keterkaitan dengan tujuan pendirian negara yang ada dalam alinea ke-4 UUD 1945 yang otomatis berhubungan erat dengan wawasan nusantara, ketahanan nasional, dan perdamaian dunia. Hal ini menjadi dasar dilontarkannya Arkeologi Pembangunan. Kegiatan arkeologi yang murni sama sekali tanpa ada muatan politis tidak akan bermakna. Dalam artikelnya di buku *Cinandi* lebih lanjut dibahas tentang pendapat-pendapatnya mengenai dunia arkeologi. Di dalamnya disebutkan adanya wawasan global dan tindak lokal yang inovatif proaktif dan adaptif reaktif. Tindak lokal untuk kepentingan kita kemudian memberikan makna yang masih jauh dari ukuran kita dan harus diimplentasikan keluar. Apa gunanya jika mahasiswa arkeologi hanya melakukan tindak atau kegiatan arkeologi untuk dirinya sendiri? Karena itu kita harus mempunyai wawasan global bukan hanya dalam masalah arkeologi tetapi segala aspek yang berhubungan dengan pengimplentasian arkeologi dalam perencanaan pembangunan.

Arkeologi ada dua yaitu arkeologi murni yang hanya untuk penelitian dan arkeologi pembangunan yang menjadi bagian dari pembangunan. Semua kegiatan pembangunan harus dengan perencanaan dan data. Data pembangunan yang berasal dari penelitian arkeologi adalah sejarah yang menjadi bahan acuan untuk bobot bagi tinggalan yang menjadi tinjauan untuk perencanaan selanjutnya.

Berbicara mengenai arkeologi pembangunan, kerangkanya jelas berkaitan dengan pendekatan pembangunan nasional yang berwawasan lingkungan dan berkelanjutan. Peran dan sumber daya arkeologi menjadi aset kegiatan nasional baik untuk penelitian maupun kegiatan lintas sektoral. Bukan hanya *output* tetapi *outcome* juga harus diperhatikan, bukan hanya hasil yang diperhatikan tetapi juga manfaatnya. Dalam pasar bebas bukan hanya industri manufaktur tetapi juga industri dasar yang terbuka dimungkinkan datangnya arkeolog-arkeolog asing ke Indonesia, bukan hanya untuk penelitian tetapi lebih dalam usaha perencanaan arkeologi baik dalam sektor pemerintah

maupun di sektor swasta. Sayangnya, kualifikasi arkeolog kita sebagian besar masih tingkat lokal belum regional bahkan internasional. Dalam makalahnya yang disampaikan dalam seminar nasional *Archaeology Research and Method* di UI, Jakarta ditegaskan bahwa seharusnya arkeologi Indonesia sudah mempunyai rencana tenaga kerja nasional baik kuantitas maupun kualitasnya.

Berbicara tentang metode penelitian yang tepat untuk diterapkan dalam arkeologi Indonesia, Pak Nurhadi berpendapat bahwa dalam kegiatan kearkeologian yang perlu diacu adalah pengembangan arkeologi global. Pada waktu kita mengejar arkeologi global di suatu posisi, mereka (arkeologi asing *Red.*) sudah berada di posisi lain di depan kita. Ini merupakan tantangan, jika kita mempunyai kepercayaan diri yang lebih kuat kita mampu memimpin. Kita harus dapat menerapkan di mana arkeologi bisa ikut berperan. Keterkaitannya dengan masalah pembangunan yaitu dalam sektor kebudayaan. Seberapa jauh kita mengadakan kegiatan penelitian, yang menjadi acuan adalah bagaimana dunia arkeologi secara luas dalam berbagai pijakan sistem dan bagaimana menyangkut kepentingan yang lebih dalam lagi. Jadi, jika suatu penelitian hasilnya hanya untuk hura-hura maka kita tidak banyak dikenal. dalam perbenturan-perbenturan budaya yang menyangkut arkeologi, kita kalah.

Menurutnya, Benda Cagar Budaya diperhitungkan sebagai aset pembangunan karena kita belum menerjemahkan bahasa arkeologi dalam bahasa pembangunan, misal adanya penggusuran disebabkan belum adanya penganggapan tinggalan sebagai suatu aset. Posisi tawar kita dalam menentukan kebijakan masih rendah. Kita harus menggali teknologi rekaya arkeologi, contohnya tentang pedoman kepurbakalaan. Tahun 1994-1995 Jurusan Arkeologi UGM dan Balai Arkeologi Yogyakarta mencoba mengadakan pengembangan teknologi rekayasa di Kartasura. Teknologi rekayasa ini penting untuk identifikasi masalah dan nilai-nilai suatu tinggalan. Perbenturan kepentingan identifikasi kemudian masuk dalam pranata, maka metode penelitian suatu situs jelas rambunya-rambunya. Sebenarnya sudah ada pedoman kepurbakalaan walaupun presisinya *ngawur*, contohnya kasus UU No.5 tahun 1992 secara instansi negara Dirjenbud yang harus bertanggung jawab, berwenang, dan mengelola, tetapi pihak-pihak lain yang berkait juga menyusun pedoman yang tidak diketahui oleh pihak yang lebih berwenang sehingga terjadi tumpang tindih bahkan kesimpangsiuran pedoman.

Di akhir perbincangan, Drs. Nurhadi M.Sc. memberikan harapan-harapan bagi pengembangan arkeologi Indonesia agar arkeologi bisa menempatkan bahwa *outcome* harus dapat mendapat perhitungan juga selain *output*. Dalam posisi penawaran kita harus mengembangkan *outcome* secara luas dan membuat terobosan-terobosan lebih luas lagi. (Dewi&dewi)

## PUBLISITAS ARKEOLOGI DAN KAITANNYA DENGAN PENYELAMATAN BENDA-BENDA ARKEOLOGIS

Oleh: Ari

Arkeologi, walaupun telah diketahui keberadaannya sebagai salah satu cabang dari ilmu pengetahuan sosial tetapi belum dapat dipahami secara pasti oleh masyarakat awam mengenai apa dan bagaimana Arkeologi itu. Keterbatasan mengenai pengertian Arkeologi tidak hanya di kalangan awam saja, bahkan teman-teman yang notabene 'anak kuliah' juga tidak mengerti benar apa dan bagaimana Arkeologi itu, yang mereka tahu Arkeologi itu identik dengan candi dan zaman prasejarah. Pengetahuan mereka mengenai hal-hal apa yang dikaji dan dipelajari dalam Arkeologi sangatlah minim. Namun tidak usah berkecil hati karena akhir-akhir ini pemberitaan Arkeologi di media massa mulai marak, berikut ini adalah beberapa pemberitaan yang terekam oleh kami: Kraton Masih Potensial sebagai Pusat Kebudayaan (KR, 16 November 1997), Sejarah Tanpa Tulisan Bukan Sejarah (Oleh Dr. Riboet Darmoetopo, 17 November 1997), Manusia Purba Ditemukan di Irian Jaya, dan Merekonstruksi Kota dari Data Toponim (Dr. Inajati Adrisijanti, KR, 21 November 1997). Sebenarnya selain pemberitaan di media massa, mahasiswa seharusnya juga ikut serta mempublikasikan Arkeologi. Setidaknya, secara sederhana mampu memberikan penjelasan yang singkat dan jelas kepada orang awam ataupun teman yang ingin mengetahui apa dan bagaimana Arkeologi itu.

Pada umumnya orang yang bertanya mengenai Arkeologi hanya membutuhkan jawaban yang singkat (dan jelas), jarang ada orang yang menanyakan secara panjang lebar (dan butuh jawaban yang panjang lebar pula) bila tidak menyangkut suatu keperluan tertentu atau memang ingin mengetahui secara mendalam tentang Arkeologi itu sendiri. Arkeologi memang perlu dipublikasikan mengingat masyarakat/kalangan umum belum mengerti benar apa dan bagaimana Arkeologi itu sehingga pemanfaatannya di dalam masyarakat dirasakan juga belum optimal ini terbukti dari banyaknya pengrusakan terhadap bangunan-bangunan kuna baik bangunan kolonial maupun candi. Memprihatinkan memang jika sebuah bangunan kuna dirusak (dalam artian tergusur, dirobohkan), hal ini tentu dapat dihindari bila masyarakat telah tahu mengenai Arkeologi. Dengan demikian diharapkan Arkeologi akan tertanam di hati masyarakat umum sehingga mereka dapat ikut membantu menyelamatkan bangunan-bangunan kuna. Hal terpenting yang perlu dan harus dilakukan sekarang ini adalah 'mempopulerkan' ilmu Arkeologi itu sendiri karena semakin banyak publikasi mengenai Arkeologi, masyarakat umum akan semakin mengerti dan paham sehingga bangunan-bangunan dan tinggalan-tinggalan

arkeologis dapat 'lebih' terselamatkan. (Penulis adalah mahasiswa Jurusan Arkeologi Angkatan 1996)

## HIMA DAN AKTIVITASNYA: SUATU NILAI POSITIF BAGI MAHASISWA ARKEOLOGI

Oleh: Naning

Berbicara mengenai Jurusan Arkeologi tentu tidak lepas dari himpunan mahasiswanya- HIMA. Di 'markas' HIMA inilah anak-anak Arkeologi dari berbagai angkatan sering bertemu, berkumpul, berdiskusi dan saling bertukar pikiran serta berbagi pengalaman baik mengenai perkuliahan, pengalaman di lapangan dan juga pengalaman-pengalaman di luar kampus. Sepertinya HIMA merupakan wadah bagi anak-anak Arkeologi untuk menyampikan aspirasi dan bersosialisasi antara sesama calon arkeolog. Dan yang perlu dihargai adalah sikap kakak-kakak angkatan yang 'welcoming' terhadap adik-adik barunya yang tentu saja masih beradaptasi dan membutuhkan bimbingan dari para senior. Sikap 'menerima' inilah yang menimbulkan rasa keakraban yang kental (bila dibandingkan dengan jurusan-jurusan lain) di kalangan mahasiswa Arkeologi dari berbagai angkatan. Keakraban dan kebersamaan seperti ini agaknya perlu terus dikembangkan dan dilestarikan baik di lingkungan kampus maupun dalam kegiatan lapangan.

Kegiatan-kegiatan di lapangan semacam candi ke candi ataupun Abhiseka Ratri seyogyanya perlu diikuti (terutama bagi mahasiswa baru) mengingat segi positif yang bisa dipetik karena sangat penting untuk pengenalan lapangan dan sekaligus menambah wawasan disamping juga menumbuhkan keakraban dan kebersamaan. Namun yang perlu disayangkan masih ada saja yang merasa enggan atau malas mengikuti kegiatan-kegiatan semacam ini, padahal nilai / segi yang dapat diambil dan diperoleh sangat berguna bagi diri mereka sendiri. Misalnya saja candi ke candi, kegiatan ini sangat menunjang bagi perkuliahan yang berkaitan dengan peninggalan-peninggalan klasik. Selain kegiatan di lapangan kita juga perlu mengikuti acara/kegiatan ilmiah non lapangan seperti sarasehan, seminar ataupun kuliah umum yang menampilkan pembicara para arkeolog, ini sangat penting untuk menambah dan memperdalam pengetahuan tentang Arkeologi. Untuk lebih mengetahui dan mendalami Arkeologi kita dituntut untuk berperan aktif dalam mengikuti setiap kegiatan dan perkuliahan sehingga kita tidak saja mengetahui perkembangan Arkeologi tetapi sekaligus bangga menjadi mahasiswa Arkeologi dan berusaha untuk mengangkat citra Arkeologi di mata umum agar menjadi ilmu yang diperhitungkan keberadaannya. (Penulis adalah mahasiswa Jurusan Arkeologi Angkatan 1997)

## PENTINGNYA SIKAP LEADERSHIP DAN RESPONSIBILITAS DI KALANGAN MAHASISWA

Oleh : Shanty

Tulisan ini memang hanya sekedar unek-unek melihat kenyataan disekitar kita, tetapi semoga dapat menjadi bahan kontemplasi (bagi yang membaca). Sikap 'kepempimpinan' memang tidak harus (dan mungkin malah tidak baik) dimiliki oleh setiap orang, kita bisa membayangkan bagaimana jadinya jika semua orang saling mengatur antara satu dengan yang lain? Mungkin yang terjadi justru bukannya 'keteraturan' tetapi malah 'ketidakteraturan'. Hanya saja jika yang berlaku sebaliknya, yaitu diantara sekelompok orang tidak ada yang sama sekali menjadi 'leader' tentu akan lebih susah lagi. Bukankah sudah menjadi kodrat alam bila dalam suatu 'komunitas' ada orang yang dipimpin dan ada orang yang memimpin (disitulah letak perbedaan antara demokrasi dengan egaliter!).

Memimpin sekian (banyak) individu dengan keinginan yang berbeda-beda (dan bahkan mungkin ada yang tidak memiliki keinginan sama sekali- hanya mengekor) memang tidak mudah, disinilah tanggung jawab mulai berperan. Bila leadership tidak harus menjadi bagian dari sikap setiap orang, justru tanggung jawab 'wajib' (kalau bisa) menjadi 'atribut' kita sehari-hari. Dalam kondisi dan dalam aktivitas apapun diperlukan suatu tanggung jawab, bagaimana semuanya akan menjadi

'beres' bila tidak disertai rasa tanggung jawab. Tugas dan aktivitas sekecil apapun tidak akan bisa berjalan dengan baik bila tidak dilaksanakan secara bertanggung jawab. Suatu contoh (riil, dan semoga cocok) ketika kita harus berkelompok untuk mengerjakan tugas mata kuliah tertentu, walaupun sudah terbentuk suatu 'tim-kerja', tetapi pada akhirnya (kebanyakan) yang bekerja hanya segelintir orang saja dan yang lain mungkin hanya berpikir: toh sudah ada teman lain yang mengerjakan, kenapa mesti repot-repot. Mungkin peranan dan tugas yang diberikan oleh pemimpin kepada kita merupakan tugas kecil, tetapi rasa tanggung jawab itu tetap dibutuhkan, kalau kita sudah berusaha bertanggungjawab dengan 'peranan kecil' kita dalam suatu team-work tentu semuanya akan dapat terlaksana dengan baik. Ibarat suatu sistem, jika sub sistem-sub sistem-nya bekerja dengan baik tentu sistemnya juga akan berjalan dengan lancar. Bila rasa tanggung jawab sudah dapat ditumbuhkan berarti sudah memiliki peran (yang secara langsung) ikut memperlancar jalannya leadership system. Walaupun kita tidak memiliki jiwa leadership bagi orang lain, setidaknya kita bisa (dan harus) menjadi leader bagi diri kita sendiri sehingga apa yang diperintah oleh sensor otak kita dapat koheren dan sinkron dengan sikap-sikap kita dan tidak ada pertentangan dengan hati nurani kita sendiri, semoga. (Penulis adalah mahasiswa Jurusan Arkeologi Angkatan 1995).

### sambungan halaman 23

Dari segi dekorasi, terdapat jenis hiasan yang selalu muncul pada setiap karya seni asmat, yaitu motif *bipane* (perhiasan terbuat dari kerang yang dipasang pada lubang hidung, lihat gambar) atau motif ekor kuskus (sebagai simbol *headhunter*) dan belalang sembah ataupun figur manusia yang digambarkan dalam posisi *praying-mantis* sebagai simbol nenek moyang. Jadi kedua kombinasi motif tersebut adalah simbol yang mewakili aspirasi masyarakat Asmat akan kebanggaannya terhadap kejayaan nenek moyangnya, sekaligus juga merupakan bentuk penghormatan kepadanya, melalui benda-benda serupa yang dipakai nenek moyang pada waktu melakukan *headhunting*. Jadi motif ini dapat dianggap sebagai identitas etnis. Meskipun motif tersebut harus ada, tetapi ternyata kombinasi maupun cara penyusunannya merupakan hak seniman itu sendiri. Dapat diberikan contoh, misalnya pada sebuah benda motif utama dapat dikombinasi dengan sulur-suluran maupun hiasan lingkungan berisi titik yang berfungsi sebagai hiasan pengisi bidang kosong yang tidak ditempati oleh motif utama (Schneebaum, 1985).

Dalam penggunaan warna, nampaknya seniman

Asmat tidak mempunyai kebebasan. Berdasarkan penelitian Schneebaum (ibid.), hanya terdapat tiga warna yang digunakan dalam karya seni Asmat, yaitu warna putih, merah, dan hitam. Warna putih terbuat dari kaolin atau bubuk kulit kerang yang dicairkan dengan air lemon, warna merah adalah sejenis oker, sedangkan warna hitam dibuat dari bubuk arang. Selanjutnya, masing-masing warna mempunyai karakter dan kekuatan magis yang berbeda sehingga digunakan secara spesifik pula. Warna putih misalnya, dianggap mempunyai kekuatan magis untuk menolak unsur jahat dan sekaligus juga memberikan kekuatan bagi pemakainya. Oleh karena itu orang Asmat melumuri tubuhnya dengan warna putih pada waktu hendak berangkat perang ataupun melakukan *headhunting*. Warna dasar patung nenek moyang juga biasanya berwarna putih, dengan maksud yang tidak jauh berbeda. Warna merah adalah simbol kekuatan, yang ditunjukkan oleh mata burung kakatua raja yang penuh kemarahan sebelum berperang. Di sisi yang lain, warna merah juga warna keindahan. Para muda-mudi menghiasi tubuhnya dengan warna merah pada sebuah pesta dengan maksud untuk menarik lawan jenisnya (Asmara, 1985). Sedangkan warna

hitam adalah simbol kekuatan, sehingga sering digunakan untuk mewarnai tubuh seorang pria yang ingin menunjukkan kekuatannya atau kegagahannya.

Dalam penggunaan yang berbeda, misalnya untuk memberi warna karya seni, warna putih adalah warna dasar (juga digunakan untuk warna kulit manusia), warna merah untuk motif utama (atau pada patung manusia untuk menggambar mata), dan warna hitam untuk lis yang sifatnya mempertegas batas antara warna dasar dan warna motif hias utama (pada penggambaran manusia warna hitam untuk rambut dan alis).

Kombinasi ketiga warna putih-merah-hitam yang digunakan bersama-sama, akan menghasilkan kontras yang menarik dan dapat terlihat nyata meskipun dari jarak jauh. Kontras semacam ini menurut Morphy (1992) merupakan salah satu unsur estetika yang diminati karena memenuhi *standard of beauty* dari masyarakat pendukung *tribal art*. Dalam kasus warna, perbedaan atau gradasi warna yang muncul tidak dianggap sebagai bentuk kreativitas seniman, mengingat warna yang digunakan adalah warna alami yang sulit ditentukan standarnya.

### Kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat dua jenis identitas pada karya seni Asmat, yaitu identitas etnis dan identitas individu. Identitas etnis atau kelompok dapat ditunjukkan melalui simbol-simbol yang dipakai dan dipahami secara umum oleh masyarakat. Sedangkan identitas individu si seniman dapat dilihat pada bentuk kreativitas yang dihasilkan oleh seniman secara bebas, yang tidak terikat oleh ketentuan ataupun permintaan bersama.

Pada *non-tribal art* identitas seniman dapat dilihat selain melalui identitas yang mudah dikenali berupa tanda tangan atau nama seniman pada karya seninya, juga dapat dilihat melalui ciri tertentu pada karya ciptaannya. Porsi identitas seniman pada *western art* dapat diekspresikan pada hampir setiap jengkal media yang digunakan oleh seniman tersebut.

Pada kasus seniman Asmat, walaupun mereka mempunyai peran yang penting dalam menentukan penciptaan karya seni, tetapi mereka tetap anggota masyarakat yang taat pada latar belakang budayanya. Tentu saja, mereka juga mempertimbangkan bahwa karya seninya dapat dinikmati atau dipergunakan secara luas dalam masyarakat karena pesan yang disampaikan melalui karyanya dapat dipahami seluruhnya. Selanjutnya, walaupun seni Asmat termasuk di dalam kategori Haselberger sebagai *simply art*, tetapi tidak berarti senimannya tidak profesional. Adanya penilaian untuk memperoleh tingkatan *wow ipits* merupakan bukti profesionalisme yang dituntut dari seniman Asmat.

(Penulis adalah staf pengajar Jurusan Arkeologi Fakultas Sastra UGM)

- Anderson, Richard L. (1971) *Art in Primitive Societies*. Engelwood Cliff, New Jersey: Prentice-Hall Inc
- Asmara, Adhy (1990) *Mengenal Irian: Mutiara Hitam Indonesia*. Yogyakarta: CV Nur Cahya
- Bergman, Sten (1961) *My Father is a Cannibal*. Diterjemahkan dari Bahasa Swedia oleh Evelyn Ramsden. London: Robert Hale Limited
- Bernal, Ignacio (1969) "Individual Artistic Creativity in Pre-Colombian Mexico", dalam Daniel P. Biebuyck (ed.), *Tradition and Creativity in Tribal Art*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press. hlm. 71-83
- Biebuyck, Daniel P. (1969) *Tradition and Creativity in Tribal Art*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press
- Boelars, J.H.M.C. (1950) *The Linguistic Position of South Western New Guinea*. Leiden: E.J. Brill
- Faris, James C. (1972) *Nuba Personal Art*. London: Gerald Duckworth & Company Ltd
- Fischer, John L. (1971) "Art Style as Cultural Cognition Map", dalam Carol F. Jopling (ed.), *Art and Aesthetics in Primitive Society: A Critical Anthology*. New York: E.P. Dutton & Co., Inc.
- Gerbrands, Adrian A. (1961) *The Asmat of New Guinea*. The Journal of Michael Clark Rockefeller. New York: The Museum of Primitive Art
- Goodale, Jane C. and Joan D. Koss (1973) "The Cultural Context of Creativity among Tiwi", *Essay on the Verbal and Visual Arts*. Proceeding of the 1966 Annual Spring Meeting of the American Ethnological Society. Seattle: The University of Washington Press. hlm. 175-191
- Haselberger, Herta (1961) "Method of Studying Ethnological Art", *Current Anthropology*, vol. 2, 4, October 1961, hlm. 341-384
- Koentjaraningrat (1993) "Masyarakat Asmat di Irian Jaya bagian Selatan", dalam Koentjaraningrat (ed.), *Masyarakat Terasing Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. hlm. 291-304
- Konrad-Gunter, U. Konrad and T. Schneebaum (1981) *Lieben mit den ahnen*. Glashutten: Friedhelm BRUCKNER
- Kuruwaip, A. (1974) "Rumah Jeu dan Fungsinya", *Irian Bulletin of Irian Jaya Development*, III-3, hlm. 61-69
- Layton, Robert (1991) *The Anthropology of Art*. Cambridge: Cambridge University Press
- Morphy, Howard (1992) "From Dull to Brilliant: The Aesthetic of Spiritual Power among the Yolngu", dalam Jeremy Coote (ed.), *Anthropology Art and Aesthetics*. Oxford: Clarendon Press. hlm. 181-208
- Muensterberger, Warner (1971) "Some Element of Artistic Creativity among Primitive Peoples", dalam Carol F. Jopling (ed.), *Art and Aesthetics in Primitive Societies*. New York: E.P. Dutton & Co., Inc. hlm. 3-10
- Raharjo, Supratikno (1987) "Gaya Seni dan Struktur Sosial Sebuah Pengujian Arkeologis Atas Hipotesis John L. Fisher", *Diskusi Ilmiah Arkeologi II*. Jakarta: Proyek Penelitian Purbakala Jakarta Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. hlm.
- Schneebaum, Tobias (1985) *Asmat Images from the Collection of the Asmat Museum of Culture and Progress*. Minneapolis: Crozier Mission
- Seymour-Smith, Charlotte (1993) *Macmillan Dictionary of Anthropology*. London and Basingstoke: The Macmillan Press Ltd
- Sudarman, Dea (1984) *ASMAT: Menyingkap Budaya Suku Pedalaman Irian Jaya*. Jakarta: Penerbit Sinar Harapan
- Suharno, Ignatius dan Bernard Mitaart (1977) *The Art of Woodcarving in Irian Jaya*. Amsterdam: Ge. Nabrik & Son
- Tanudirjo, Daud Aris (1987) "Laporan Penelitian Penerapan Etnoarkeologi di Indonesia". Laporan Penelitian Fakultas Sastra Universitas Gadjah Mada. Yogyakarta

## Alumni

November 1997

Agus Sukristiono, angkatan 1985

*Teknik Penangkapan Ikan di Daerah Muara Sungai Cirindalu, Kabupaten Pacitan, Jawa Timur, Studi Etnoarkeologi*

Agustanto Triwidodo, angkatan 1986

*Peranan Prasasti dalam Masyarakat Jawa Kuna pada Masa Pemerintahan Raja Dyah Balitung*

Sudalyanto, angkatan 1990

*Perubahan dan Perkembangan Penggunaan Komponen-komponen Kompleks Makam Raja-raja Abad XVI- XVII Masehi di Jawa Bagian Tengah*

Lisa Agustini, angkatan 1991

*Bendungan pada Masa Jawa Kuna: Tinjauan tentang Fungsi dan Arti Pentingnya bagi Masyarakat dan Kerajaan*

Winarni, angkatan 1991

*Pola Sebaran Situs-situs Gua Prasejarah di Pegunungan Sewu Bagian Timur: Kajian Arkeologi Ruang Skala Makro*

Adi Prasetyo, angkatan 1991

*Pola Pemukiman Masyarakat Lamonae, Kabupaten Kendari*



## Isu-Isu

Indonesia saat ini masih dilanda krisis moneter  
"Entah masih bisa penelitian atau ekskavasi, nggak ya?"

Ikatan arsitek Indonesia (IAI) membantu dan mendukung pelestarian bangunan-bangunan kolonial (di Jakarta)

"Mana suara dan dukungan dari arkeologi?"

Baru-baru ini ditemukan fosil manusia purba di Sorong, Irian Jaya.

"Asyik! Ajang penelitian baru bagi kita nih!"

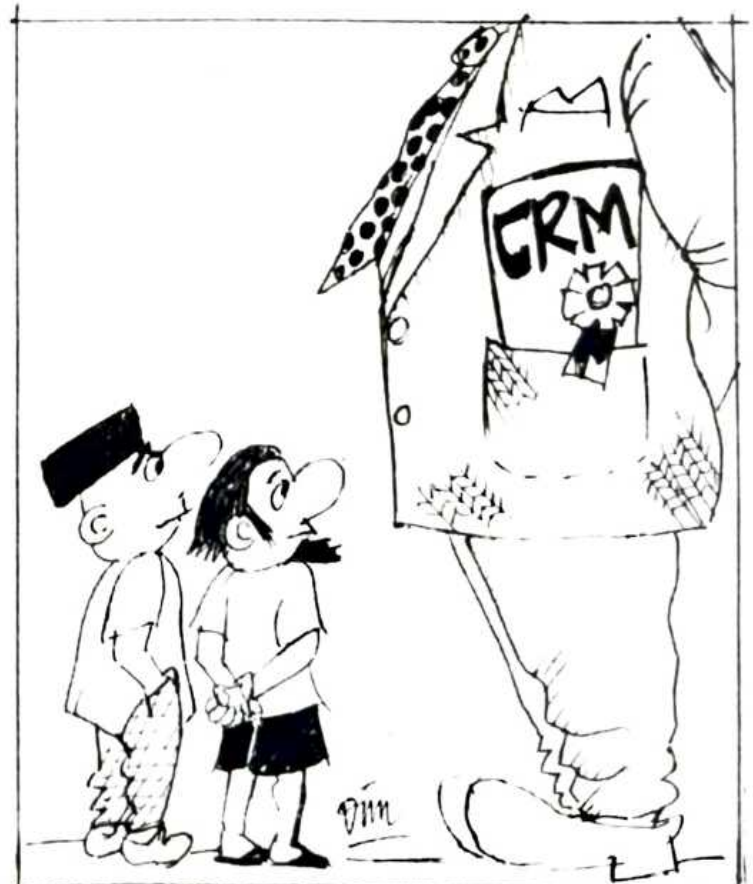
Menurut Gubernur Jawa Tengah, Candi Borobudur harus lebih dikembangkan

"Yang mau dikembangkan candi atau tamannya, ya?"

Ditemukan benda-benda peralatan upacara keagamaan, Budha di desa Rejoso, Kecamatan Jogonalan, Kabupaten Klaten

"Adakah hubungannya dengan candi-candi Budha di sekitarnya?"

Mas Red Art





dari Samudera Indonesia

Adanya informasi mengenai tinggalan-tinggalan historis ini tentunya sangat berharga. Selain informasi di atas juga perlu di informasikan bahwa di bukit ini terdapat 3 buah gua (Gua Sunan Mangkurat Mas, Gua Penek dan Gua Trawang), di mana keberadaan gua-gua ini menurut beberapa tulisan sangat berhubungan dengan masa pemerintahan Sultan Amangkurat II

Dengan adanya temuan-temuan tersebut sangat besar kemungkinan situs ini (bukit Suracala) mempunyai "sejarah" tersendiri.

Keberadaan temuan-temuan di bukit Suracala, secara khusus Jaladwara dan bunker Jepang ini perlu mendapat perhatian, untuk pengaman dan penelitian lebih lanjut, karena belum banyak sumber tertulis atau karya ilmiah yang membahasnya (Hery P & Dwi P, Des '97)

## Ekskavasi Plembutan, Playen, Gunung Kidul 1997

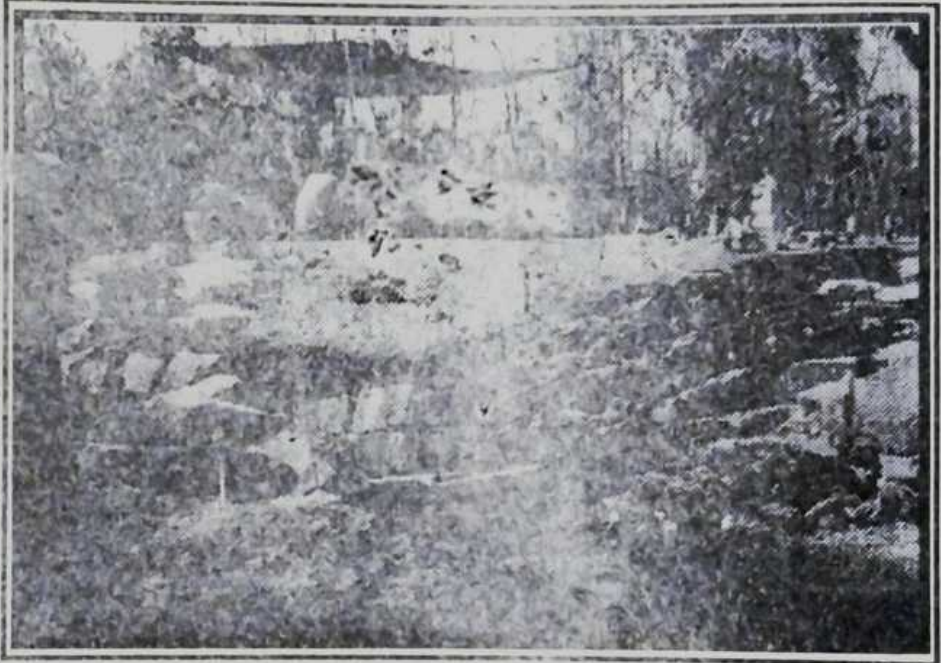
Secara administratif situs Plembutan berada di Desa Plembutan Kecamatan Playen Kabupaten Gunung Kidul. Untuk peninggalan kepurbakalaan di wilayah Gunung Kidul pada umumnya dan Kecamatan Playen pada khususnya, didominasi oleh peninggalan dari masa prasejarah yang berupa gua hunian, peti kubur batu, arca menhir. Sedangkan peninggalan dari masa klasik yang berupa candi jarang sekali ditemukan di wilayah ini.

Sebagian besar peninggalan purbakala di Gunung Kidul menggunakan batu putih (batu kapur) sebagai bahan bakunya, termasuk candi di situs Plembutan yang juga tersusun dari batu

putih, hal ini disesuaikan dengan sumber bahan yang ada di daerah ini berupa batuan kapur.

Situs ini berupa situs klasik dengan kondisi awal berupa gundukan tanah dan beberapa batu persegi yang terlihat di permukaan. Tidak jauh dari situs Plembutan dan masih termasuk Desa Plembutan juga ada situs klasik yang berupa reruntuhan candi dari batu putih dan diperkirakan ada hubungannya dengan situs Plembutan. Situs ini cukup menarik karena agak berbeda dengan candi-candi pada umumnya yang tersusun dari batu andesit. Pada candi dari batu putih ternyata tidak seluruh bagian candi memakai batu putih, ada bagian-bagian tertentu yang memakai batu andesit antara lain pada bagian arca, yoni dan bagian lain yang berhubungan dengan unsur kedewaan.

Untuk memperoleh data dan menyelamatkan situs dari kerusakan maka dilakukan ekskavasi penyelamatan oleh SPSP DIY bekerjasama dengan Jurusan Arkeologi Fakultas Sastra UGM, dengan penanggung jawab dari masing-masing pihak adalah Drs. Imam Sunaryo dari SPSP DIY dan Dr. Timbul Haryono, Drs. J. Susetyo Edi Yuwono dari Jurusan Arkeologi. Pada ekskavasi kali ini juga melibatkan mahasiswa arkeologi angkatan



1995 sejumlah 23 orang yang terbagi dalam 7 kelompok. Ekskavasi ini berlangsung selama 10 hari mulai 20-30 Agustus 1997. Disamping ekskavasi juga dilakukan praktek lapangan yang lain berupa pelatihan survei, dan pada malam harinya diisi kuliah tambahan dengan materi yang berkaitan dan mendukung kegiatan ekskavasi serta dilanjutkan dengan pembuatan laporan ekskavasi harian. Untuk pengisi materi kuliah diambil dari pihak SPSP DIY dan beberapa dosen jurusan Arkeologi Fak. Sastra UGM.

Untuk ekskavasi kali ini dapat dikatakan agak lain dengan ekskavasi-ekskavasi sebelumnya terutama dalam metode ekskavasi. Biasanya metode yang dipakai adalah *metode grid* tetapi untuk situs Plembutan dipakai metode lain dan baru pertama kali dipraktekkan pada kegiatan ekskavasi latihan yaitu *metode kuadran*, tetapi untuk sistem penggalian tetap memakai sistem spit dengan interval 20 cm. Pemakaian metode kuadran ini disesuaikan dengan kondisi situs yang membukit.

Situs dibagi menjadi empat bagian dengan sumbu x berupa garis yang membujur dari barat ke timur dan sumbu y berupa garis yang membujur dari utara ke selatan. Perpotongan ke dua sumbu berada di tengah-