

**DAMPAK PEMANFAATAN TAMAN PURBAKALA SUMPANG BITA  
SEBAGAI OBJEK WISATA BUDAYA DI KABUPATEN PANGKAJENE  
DAN KEPULAUAN PROVINSI SULAWESI SELATAN**



**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Ujian Akhir  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Humaniora  
Pada Departemen Arkeologi Fakultas Ilmu Budaya  
Universitas Hasanuddin**

**OLEH**

**SALNA DAFANJANI**

**F071181003**

**DEPARTEMEN ARKEOLOGI  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS HASANUDDIN**

**MAKASSAR**

**2022**

**DAMPAK PEMANFAATAN TAMAN PURBAKALA SUMPANG BITA  
SEBAGAI OBJEK WISATA BUDAYA DI KABUPATEN PANGKAJENE  
DAN KEPULAUAN PROVINSI SULAWESI SELATAN**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar  
sarjana pada program studi Arkeologi**



**Diajukan Oleh :**

**Salna Dafanjani**

**F071181003**

**Pembimbing :**

**Dr. Yadi Mulyadi, S.S., M.A**

**Yusriana, S.S., M.A**

**DEPARTEMEN ARKEOLOGI**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA**

**UNIVERSITAS HASANUDDIN**

**MAKASSAR**

**2022**

UNIVERSITAS HASANUDDIN  
FAKULTAS ILMU BUDAYA

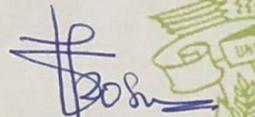
LEMBAR PENGESAHAN

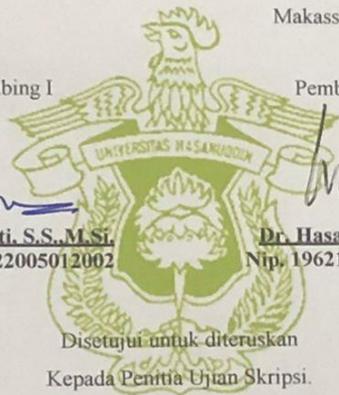
Sesuai Surat Tugas Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin Nomor:  
396/UN4.9.1/KEP/2022 tanggal 24 Februari 2022, dengan ini kami menyatakan  
menerima dan menyetujui skripsi ini.

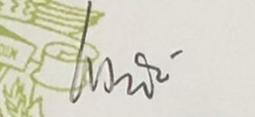
Makassar, 01 Juli 2022

Pembimbing I

Pembimbing II

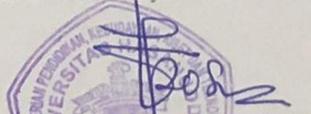
  
Dr. Rosmawati, S.S., M.Si.  
Nip. 197205022005012002



  
Dr. Hasanuddin, M.A.  
Nip. 196210241991031001

Disetujui untuk diteruskan  
Kepada Panitia Ujian Skripsi.  
Dekan,

u. b. Ketua Departemen Arkeologi  
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin

  
Dr. Rosmawati, S.S., M.Si.  
Nip. 197205022005012002

### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertandatangan di bawah ini dengan :

Nama : SALNA DAFANJANI

NIM : F071181003

Program Studi : ARKEOLOGI

Fakultas/Universitas : ILMU BUDAYA/UNIVERSITAS HASANUDDIN

Judul Skripsi : DAMPAK PEMANFAATAN TAMAN PURBAKALA SUMPANG  
BITA SEBAGAI OBJEK WISATA BUDAYA DI KABUPATEN PANGKAJENE DAN  
KEPULAUAN

Menyatakan dengan sesungguhnya serta sebenar-benarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri kecuali kutipan yang semuanya telah dijelaskan sumbernya. Apabila di kemudian hari saya terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakkan, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh Universitas Hasanuddin batal saya terima.

Makassar, 12 Juli 2022

Pernyataan  
  
Salna Dafanjani

## **KATA PENGANTAR**

**Bismillahirrahmanirraahim**

**Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh**

*Alhamdulillah Rabbil 'Alamin*, Puji dan syukur selalu penulis haturkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada program studi arkeologi, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Hasanuddin. Shalawat serta salam tak lupa pula penulis haturkan untuk Baginda Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabat-sahabatnya.

Adapun judul yang penulis ajukan adalah sebagai berikut: “Dampak Pemanfaatan Taman Purbakala Sumpang Bitu Sebagai Objek Wisata Budaya di Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan Provinsi Sulawesi Selatan”. Dalam penyusunan skripsi ini sebagai tugas akhir, penulis menemukan banyak hambatan dan tantangan sehingga penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna sebagai suatu karya ilmiah. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan penulis sebagai manusia yang masih dalam proses pembelajaran. Selain itu, dalam penulisan skripsi ini penulis menganggap bahwa dalam menulis skripsi sebagai tugas akhir merupakan salah satu cara yang ampuh untuk melawan rasa malas. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan partisipasi aktif dari berbagai pihak berupa kritik dan saran yang bersifat membangun demi penyempurnaannya.

Skripsi ini khusus penulis persembahkan untuk kedua orang tua yaitu ayahanda tercinta **Jalil** yang telah mendidik penulis dengan cinta dan kasih sayang

yang begitu besar, selalu memberikan nasihat-nasihat untuk menjadi manusia yang baik dan berguna, serta tak lupa memberikan motivasi-motivasi yang luar biasa. Terima kasih yang tiada batas penulis ucapkan untuk ayahanda tercinta atas segala pengorbanannya dalam menghidupi anak-anaknya, jerih payah, dan keikhlasannya dalam mendukung dan memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengenyam pendidikan sampai pada tingkat ini. Ibunda tercinta **Asriani** yang telah melahirkan dan merawat penulis dengan penuh kasih sayang sehingga menjadikan penulis anak yang jauh lebih baik hingga saat ini, serta doa-doa tulus yang beliau selalu haturkan untuk anak-anaknya. Terima kasih yang begitu besar sekali lagi penulis ucapkan kedua orang tua penulis yang begitu luar biasanya dalam mendidik anak-anaknya. Semoga Allah SWT selalu membalas semua kebaikan mereka.

Ucapan terima kasih juga penulis ucapkan untuk saudara-saudari kandung penulis. Kepada kakak penulis **Nurul Safika Farahain dan Wa Ode Sabania** yang telah memberikan penulis semangat dan dukungan serta motivasi selama ini. Kepada adik-adik penulis **Rosanike Dafanjani, Yasir Jaya Dapanjani, Ainur Endang Dafanjani, dan Haikal Kamil Dafanjani**, yang selalu memberikan penulis semangat dan dukungan selama ini. Ucapan terima kasih juga penulis berikan untuk tante sekaligus teman dan sahabat yang tumbuh bersama dengan penulis dari kecil hingga saat ini **Minarti** yang selalu membantu penulis dalam segala hal, yang selalu mendengarkan curahan hati dan memberikan motivasi serta semangat bagi penulis ketika mulai jenuh dengan tugas kuliah.

Terima kasih juga penulis ucapkan kepada:

1. Terima kasih kepada Rektor Universitas Hasanuddin Prof. Dr. Jamaluddin Jompa, M.Si beserta jajarannya yang telah memberikan kesempatan dan izin kepada penulis untuk menempuh pendidikan kuliah di kampus merah yang tercinta ini.
2. Dekan Fakultas Ilmu Budaya Prof. Akin Duli, M.A beserta jajarannya.
3. Ketua program studi arkeologi Dr. Rosmawati, S.S., M.Si serta staf pengajar Dr. Erni Erawati M.Si., Drs. Iwan Sumantri, M.Si., Dr. Supriadi, S.S., M.A., Dr. Muhammad Nur, S.S., M.A., Dr. Khadijah Thahir Muda, M.Si., Dr. Hasanuddin, M.A., Nur Ikhsan, S.S., M.A., Dr. H. Bahar Akasse Teng, Lc.P., M.Hum., Dr. Eng. Ilham Alimuddin, S.T., M.Gis., Ir. H. Djamaluddin, MT, dan Dott. Erwin Mansyur Ugu Saraka, M.Sc.
4. Terima kasih yang tak terhingga penulis ucapkan untuk Dosen Pembimbing penulis Dr. Yadi Mulyadi, S.S., M.A dan ibu Yusriana, S.S., M.A yang telah meluangkan waktu, pikiran dan tenaga untuk membantu dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Terima kasih juga penulis ucapkan untuk Pembimbing Akademik penulis Dr. Anwar Thosibo, M.Hum yang telah banyak membantu penulis selama menempuh pendidikan di Departemen Arkeologi.
6. Terima kasih yang sebesar-besarnya penulis ucapkan untuk bapak Syarifuddin yang sangat berdedikasi dalam menjalankan tugasnya di bidang administrasi. Terima kasih telah mengemban amanah dengan baik dan luar biasa.

7. Terkhusus terima kasih penulis berikan sebanyak-banyaknya untuk sahabat penulis selama mengenyam pendidikan di bangku kuliah **Ririn Awlya** yang selalu saling memberikan semangat dalam menjalani hari-hari. Semoga persahabatan kita sampai ke Jannah-Nya.
8. Terima kasih untuk teman-teman St. Nurlaila, Ririn Awlya, Andini Dwi Putri, Regita Cahyani Syam, Andi Nurfadillah, Muhammad Saiful, Rayhan Fawwazsyah, Ivha Syaharani, Albar Wan Hafiz, A. Muhammad Syahidan Ali Jihad, dan Syamsul Bahri yang telah banyak membantu dalam penelitian penulis di lapangan.
9. Terima kasih penulis ucapkan untuk teman-teman seangkatan penulis “Pottery 2018” yang telah berproses bersama mulai dari PPMB sampai pada tahap Landastular hingga saat telah menjadi warga KAISAR. Terima kasih untuk suka duka selama kita berproses bersama.
10. Terima kasih penulis ucapkan untuk seluruh warga kaisar (Keluarga Mahasiswa Arkeologi) Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin, yang telah memberikan pengetahuan dan pengalaman dalam berlembaga.
11. Teman-teman pengurus UKM Taekwondo Universitas Hasanuddin periode 2020, 2021 dan 2022 terima kasih untuk pengalaman luar biasa selama kebersamaan kita dalam menjalani roda-roda kepengurusan. Kalian luar biasa!
12. Pelatih-pelatih di UKM Taekwondo Universitas Hasanuddin yang telah sabar melatih penulis selama latihan bela diri Taekwondo.

13. Pihak BPCB Sulawesi Selatan, juru pelihara Taman Purbakala Sumpang Bitu, responden yang telah membantu penulis dalam penelitian ini penulis ucapkan banyak-banyak terima kasih.

14. Terima kasih lagi penulis ucapkan untuk teman-teman KKN UNHAS Gelombang 107 Wilayah Bulukumba 3 yang menambah pengalaman hidup yang luar biasa untuk penulis serta teman-teman yang tidak bisa penulis tuliskan satu persatu namanya.

Akhirnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat dalam pengembangan ilmu arkeologi ke depannya dan penulis berharap semoga Allah SWT dapat membalas kebaikan-kebaikan bagi semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini. *Aamiin Ya Rabbal Alamin.*

**Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh**

Makassar, 11 Juni 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENERIMAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	<b>xvi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xvii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	10
1.3 Tujuan Penelitian .....	10
1.4 Manfaat Penelitian .....	10
1.5 Metode Penelitian .....	11
1.6 Komposisi Bab .....	14
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>16</b>
2.1 Landasan Hukum .....	16
2.2 Landasan Teori .....	21
2.2.1 Dampak .....	21
2.2.2 Pemanfaatan .....	24

2.2.3	<i>Cultural Resource Management (CRM)</i> .....	24
2.2.4	Kerusakan .....	26
2.2.5	Vandalisme .....	27
2.2.6	Objek Wisata .....	28
2.2.7	Masyarakat Setempat .....	29
2.2.8	Nilai Penting .....	30
<b>BAB III GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN .....</b>		<b>38</b>
3.1	Gambaran Umum Wilayah Kabupaten Pangkep .....	38
3.1.1	Letak Administrasi dan Geografi .....	38
3.1.2	Topografi .....	40
3.1.3	Kondisi Iklim .....	42
3.1.4	Demografi .....	43
3.1.5	Mata Pencaharian .....	44
3.2	Gambaran Umum Wilayah Kecamatan Balocci .....	45
3.2.1	Letak Administrasi dan Geografi .....	46
3.2.2	Topografi .....	47
3.2.3	Demografi .....	48
3.3	Sejarah Taman Purbakala Sumpang Bitu .....	49
<b>BAB IV PEMBAHASAN .....</b>		<b>51</b>
4.1	Taman Purbakala Sumpang Bitu .....	51
4.1.1	Leang Bulu Sumi .....	51
4.1.2	Leang Sumpang Bitu .....	53
4.2	Nilai Penting Taman Purbakala Sumpang Bitu .....	55

4.2.1 Nilai Penting Sejarah .....	55
4.2.2 Nilai Penting Ilmu Pengetahuan .....	56
4.2.3 Nilai Penting Kebudayaan .....	58
4.3 Dampak Pemanfaatan Taman Purbakala Sumpang Bitu .....	60
4.3.1 Dampak Bagi Situs Arkeologinya .....	61
4.3.2 Dampak Bagi Masyarakat Setempat .....	70
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>77</b>
5.1 Kesimpulan .....	77
5.2 Saran .....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>80</b>
<b>DAFTAR INFORMAN.....</b>	<b>87</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir Penelitian .....	37
Gambar 3.1. Peta Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan .....	39
Gambar 4.1. Tampak depan Taman Purbakala Sumpang Bitu .....	51
Gambar 4.2. Tampak depan Leang Bulu Sumi .....	52
Gambar 4.3. Temuan berupa gambar tangan negatif dan artefak batu .....	53
Gambar 4.4. Tampak Depan Leang Sumpang Bitu.....	54
Gambar 4.5. Lukisan perahu dan babi rusa serta gambar tangan negatif tanpa lengan dan menggunakan lengan.....	55
Gambar 4.6. Masyarakat yang berwisata di kolam permandian Taman Purbakala Sumpang Bitu .....	59
Gambar 4.7. Fasilitas berupa gazebo dan papan informasi situs .....	60
Gambar 4.8. Vandalisme berupa coretan dengan alat tulis dan coretan menggunakan benda keras di dinding Leang Bulu Sumi.....	61
Gambar 4.9. Fasilitas berupa gazebo dan papan informasi.....	61
Gambar 4.10. Coretan dengan menggunakan spidol dan goresan dengan menggunakan benda keras .....	62
Gambar 4.11. Sampah bekas bungkus permen di lantai gua dan botol plastik bekas di jalan menuju Leang Bulu Sumi .....	64
Gambar 4.12. Denah Letak Vandalisme di Leang Bulu Sumi.....	65
Gambar 4.13. Fasilitas di Leang Sumpang Bitu berupa tempat duduk dan tempat sampah .....	66

Gambar 4.14. Coretan dengan menggunakan tipe-x, spidol, goresan dengan benda keras, dan coretan dengan menggunakan tipe-x di kursi.....	68
Gambar 4.15. Sampah plastik di depan Gua .....	68
Gambar 4.16. Denah Letak Vandalisme di Leang Sumpang Bitu .....	69

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 3.1. Kondisi Topografi Wilayah Kabupaten Pangkep .....	41
Tabel 3.2. Suhu dan Kelembaban di Kabupaten Pangkep tahun 2021 .....	43
Tabel 3.3. Jumlah dan Kepadatan Penduduk Kabupaten Pangkep Tahun 2011..	44
Tabel 3.4. Jumlah Penduduk Berdasarkan Mata Pencaharian Tahun 2015 .....	45
Tabel 3.5. Luas Wilayah Kecamatan Balocci Tahun 2020 .....	47
Tabel 3.6. Ketinggian dan topografi Wilayah Kecamatan Balocci tahun 2019....	48
Tabel 3.7. Jumlah dan Kepadatan Penduduk Kecamatan Balocci tahun 2020 .....	48
Tabel 4.1. Vandalisme di Leang Sumpang Bitu.....	63
Tabel 4.2. Sampah di Dalam Leang Bulu Sumi.....	64
Tabel 4.3. Vandalisme di Dalam Leang Sumpang Bitu .....	66
Tabel 4.4. Sampah di Leang Sumpang Bitu.....	69
Tabel 4.5. Pendapatan Anggaran Daerah Sumpang Bitu tahun 2018-2021 .....	73

## DAFTAR G RAFIK

### Halaman

Grafik 4.1 Jumlah pengunjung Taman Purbakala Sumpang Bitu tahun 2018 .....	74
Grafik 4.2 Jumlah pengunjung Taman Purbakala Sumpang Bitu tahun 2019 .....	74
Grafik 4.3 Jumlah pengunjung Taman Purbakala Sumpang Bitu tahun 2020 .....	74
Grafik 4.4 Jumlah pengunjung Taman Purbakala Sumpang Bitu tahun 2021 .....	75

## ABSTRAK

Taman Purbakala Sumpang Bitu merupakan cagar budaya yang terletak di Kecamatan Balocci, Kabupaten Pangkep, Provinsi Sulawesi Selatan. Taman Purbakala Sumpang Bitu telah dimanfaatkan sebagai objek wisata, sehingga dapat menimbulkan dampak baik positif maupun negatif bagi masyarakat dan situs arkeologinya. Masalah yang akan dijawab dalam penelitian ini adalah : 1) Bagaimana dampak yang ditimbulkan dari pemanfaatan Taman Purbakala Sumpang Bitu sebagai objek wisata budaya bagi situs arkeologinya. 2) Bagaimana dampak pemanfaatan Taman Purbakala Sumpang Bitu sebagai objek wisata budaya bagi masyarakat setempat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan dari pemanfaatan Taman Purbakala Sumpang Bitu sebagai objek wisata budaya bagi situs arkeologinya. Selain itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dampak pemanfaatan Taman Purbakala Sumpang Bitu sebagai objek wisata budaya bagi masyarakat setempat. Adapun tahapan dari penelitian ini yaitu tahap pengumpulan data yang terdiri dari pengumpulan data pustaka, observasi, pemetaan, wawancara dan kuesioner online. Tahap selanjutnya yaitu pengolahan data atau analisis data. Analisis data yang digunakan yaitu analisis nilai penting. Tahap terakhir yaitu tahap penafsiran data atau penjelasan data. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa dampak pemanfaatan Taman Purbakala Sumpang Bitu bagi situs arkeologinya yaitu ditemukannya vandalisme berupa coretan pada dinding gua di Leang Bulu Sumi dan Leang Sumpang Bitu. Selain di dinding gua, terdapat juga vandalisme di papan informasi situs. Ditemukan juga sampah yang berserakan di Leang Bulu Sumi maupun di Leang Sumpang Bitu. Sementara itu, dampak pemanfaatan Taman Purbakala Sumpang Bitu membawa dampak positif bagi masyarakat setempat dari segi sosial dan ekonomi.

**Kata Kunci :** Dampak, Pemanfaatan, Taman Purbakala Sumpang Bitu, Wisata

## **ABSTRACT**

*Sumpang Bita Archaeological Park is a cultural heritage located in Balocci District, Pangkep Regency, South Sulawesi Province. The Sumpang Bita Archaeological Park has been used as a tourist attraction, so that it can have both positive and negative impacts on the community and its archaeological sites. The problems that will be answered in this study are: 1) What are the impacts of the use of the Sumpang Bita Archaeological Park as a cultural tourism object for its archaeological sites. 2) What is the impact of the use of the Sumpang Bita Archaeological Park as a cultural tourism object for the local community. The purpose of this study was to determine the impact of the use of the Sumpang Bita Archaeological Park as a cultural tourism object for its archaeological sites. In addition, this study was conducted to determine the impact of using the Sumpang Bita Archaeological Park as a cultural tourism object for the local community. The stages of this research are the data collection stage which consists of library data collection, observation, mapping, interviews and online questionnaires. The next stage is data processing or data analysis. Analysis of the data used is the analysis of significant values. The last stage is the stage of data interpretation or data explanation. The results of this study explain that the impact of the use of the Sumpang Bita Archaeological Park for the archaeological site is the discovery of vandalism in the form of graffiti on the cave walls in Leang Bulu Sumi and Leang Sumpang Bita. In addition to the cave walls, there is also vandalism on the site's information board. Garbage was also found scattered about in Leang Bulu Sumi and in Leang Sumpang Bita. Meanwhile, the impact of the use of the Sumpang Bita Archaeological Park has a positive impact on the local community from a social and economic perspective.*

**Keywords:** *Impact, Utilization, Sumpang Bita Archaeological Park, Tourism*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dalam ilmu arkeologi, *Cultural Resource Management* (CRM) dikenal dengan tiga istilah yaitu warisan budaya (*Heritage Archaeological*), sumber daya arkeologi (*Archaeological Resource*), dan sumber daya budaya (*Cultural Resource*) (Carman, 2005). *Cultural Resource Management* (CRM) merupakan upaya pengelolaan sumber daya budaya atau cagar budaya yang memperhatikan kepentingan dari berbagai pihak. Konsep CRM dalam batasan yang luas, menempatkan masyarakat sebagai bagian yang tidak terpisahkan dalam proses pengelolaan sumber daya budaya (Sulistyanto., 2009).

Pada saat ini, model pengelolaan cagar budaya lebih diarahkan kepada keikutsertaan masyarakat secara aktif dalam setiap upaya pengelolaan yang dilakukan oleh pihak pengelola. Hal itu tentu sejalan dengan tujuan dari pengelolaan cagar budaya yaitu dapat memberikan manfaat bagi peningkatan kesejahteraan masyarakat. Oleh sebab itu, setiap upaya pengelolaan cagar budaya harus membawa dampak bagi peningkatan kesejahteraan masyarakat. Berdasarkan hal tersebut, jika pengelolaan cagar budaya tidak dapat memberikan manfaat bagi peningkatan kesejahteraan masyarakat maka pengelolaan yang dilakukan oleh pihak pengelola dapat dikatakan tidak berhasil. Hal inilah yang saat ini menjadi tantangan besar bagi para pengelola cagar budaya atau pihak-pihak yang ikut terlibat dalam pengelolaan cagar budaya (Mulyadi, 2014).

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya Bab I Tentang Ketentuan Umum pasal 1 ayat (1) menjelaskan bahwa:

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

Cagar budaya mempunyai sifat-sifat yang terbatas baik dari segi keragaman jumlah, jenis, kualitas, maupun kemampuan bertahannya (*survival condition*), tak dapat diperbarui (*non-renewable*), mudah rapuh (*vulnerable/fragile*), serta mengalami penurunan kualitas karena faktor usia. Oleh sebab itu, cagar budaya perlu untuk dilestarikan, dilindungi, diselamatkan, diamankan, dipugar, dihayati, dan dikembangkan dalam pengelolaan yang baik (Andari, 2016). Keberlangsungan cagar budaya bergantung dari bagaimana cara pengelolaan cagar budaya tersebut.

Pengelolaan cagar budaya bukan hanya berpatokan pada aspek pelestarian saja, tetapi diperlukan juga keseriusan dalam mempertimbangkan pemanfaatan cagar budaya itu sendiri (Sulistyanto, 2014). Para pengelola atau pihak-pihak yang mengambil kebijakan terkait pengelolaan cagar budaya harus dapat menentukan ke mana cagar budaya tersebut akan diarahkan. Hal tersebut dilakukan agar cagar budaya tersebut tidak lagi terlihat seperti benda mati dalam kehidupan manusia, tetapi juga mempunyai kebermaknaan sosial (Yusriana, 2021).

Pemanfaatan cagar budaya merupakan upaya dalam memberikan manfaat bagi peningkatan kesejahteraan masyarakat, baik untuk pengembangan akademik,

ekonomi, maupun kebudayaan baik di masa sekarang maupun di masa depan (Fatimah, 2020). Berdasarkan amanat dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya yang berkaitan dengan pariwisata terdapat dalam pasal 85 ayat 1 yang berbunyi: “Pemerintah, pemerintah daerah, dan setiap orang dapat memanfaatkan cagar budaya untuk kepentingan agama, sosial, pendidikan, ilmu pengetahuan, teknologi, kebudayaan dan pariwisata”.

Berdasarkan amanat Undang-Undang tersebut, sudah jelas bahwa pemerintah dapat memanfaatkan cagar budaya sebagai salah satu dari objek wisata budaya (Yusriana, 2021). Pemanfaatan cagar budaya sebagai objek pariwisata adalah salah satu jalan keluar agar cagar budaya tersebut dapat bertahan di tengah semakin banyaknya pembangunan. Pemanfaatan cagar budaya sebagai daya tarik wisata budaya juga mempunyai tantangan yang cukup berat, karena selain harus membawa dampak bagi peningkatan kesejahteraan masyarakat juga memerlukan langkah-langkah pelestarian (Hayati, 2014).

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya Bab II Tentang Asas, Tujuan, dan Lingkup Pasal 4 menjelaskan bahwa “Lingkup pelestarian Cagar Budaya meliputi Pelindungan, Pengembangan, dan Pemanfaatan Cagar Budaya di darat dan di air”. Pemanfaatan menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya Pasal 1 Ayat (33) menjelaskan bahwa “Pendayagunaan Cagar Budaya untuk kepentingan sebesar-besarnya kesejahteraan rakyat dengan tetap mempertahankan kelestariannya”.

Salah satu jenis pemanfaatan cagar budaya adalah dengan menjadikan cagar budaya tersebut sebagai objek wisata budaya. Pemanfaatan cagar budaya atau sumberdaya arkeologi sebagai objek wisata budaya berkaitan dengan nilai penting dan potensi yang terkandung didalam cagar budaya tersebut (Yusriana, 2021). Dalam pemanfaatan cagar budaya atau sumberdaya arkeologi sebagai objek wisata akan selalu membawa dampak, baik dampak positif maupun dampak negatif. Dampak positif yakni munculnya keinginan masyarakat untuk memberikan perhatian kepada cagar budaya atau sumberdaya arkeologi sehingga muncul kesadaran untuk melestarikan dan memanfaatkannya, sedangkan dampak negatif akan muncul seiring dengan pemanfaatan cagar budaya atau sumberdaya arkeologi yang sangat eksploitatif (Supriadi, 2008).

Selain Undang-Undang Cagar Budaya, dalam Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 juga menjelaskan tentang Kepariwisataaan yang tercantum dalam Bab I Ketentuan Umum Pasal 1 menjelaskan bahwa :

Pasal 1 ayat 1:

“Wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara”.

Pasal 1 ayat 3:

“Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah”.

Pasal 1 ayat 5:

“Daya tarik wisata adalah segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan, dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau tujuan kunjungan wisatawan”.

Banyak cagar budaya di Indonesia yang sangat menarik untuk dijadikan sebagai objek wisata karena banyak terdapat bentang alam yang indah, bangunan-bangunan kuno yang kaya akan sejarah maupun gua-gua prasejarah yang menyimpan cerita manusia masa lalu. Beberapa sumberdaya arkeologi yang telah dimanfaatkan sebagai objek wisata budaya maupun sejarah misalnya Candi Borobudur, Candi Prambanan, dan Candi Jabung di Jawa sedangkan di Sulawesi Selatan sendiri di antaranya ada Benteng Fort Rotterdam di Makassar, Gua-gua Prasejarah yang terletak di Taman Arkeologi Leang-Leang Kabupaten Maros dan gua prasejarah di Taman Purbakala Sumpang Bitu Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan.

Salah satu sumber daya arkeologi yang menarik untuk diteliti terkait pemanfaatannya adalah situs gua prasejarah yang terdapat di dalam Kawasan Taman Purbakala Sumpang Bitu, mengingat situs ini telah lama menjadi objek wisata. Namun, hingga saat ini belum pernah dikaji mengenai pemanfaatannya. Taman Purbakala adalah salah satu sumberdaya arkeologi yang telah ditetapkan sebagai cagar budaya dengan SK Penetapan Situs: Nomor: 158/M/1998, tanggal 1 Juli 1998 oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Prof. Dr. Juwono Sudarsono, M.A. Taman Purbakala Sumpang Bitu merupakan kawasan cagar budaya yang

banyak mengandung peninggalan-peninggalan arkeologi pada masa prasejarah yang terletak di Kecamatan Balocci Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. Terdapat dua gua pada Taman Purbakala Sumpang Bitu yakni Leang Sumpang Bitu dan Leang Bulu Sumi.

Kajian yang telah dilakukan sebelumnya yaitu dilakukan oleh Nur Syamsurya Alam (2016) dengan fokus kajian pada “Makna Ekspresi Simbolik Pada Dinding Gua Taman Prasejarah Sumpang Bitu”. Hasil penelitiannya menjelaskan bahwa terdapat berbagai lukisan dinding yang terbuat dari warna merah seperti lukisan cap tangan negatif yang bersimbol sebagai penolak malapetaka, lukisan cap kaki negatif yang bersimbol sebagai doa dalam persiapan perjalanan jauh agar mendapatkan keselamatan, lukisan babi rusa yang bersimbol sebagai suatu pengharapan dalam melakukan perburuan agar mendapatkan hasil perburuan yang banyak, serta lukisan yang menyerupai perahu dipercaya sebagai sarana angkutan mereka.

Kajian lain yang telah dilakukan pada Leang Sumpang Bitu yaitu dilakukan oleh Yosua Adrian Pasaribu (2016) dengan fokus kajian pada “Sosial-Ekonomi Masyarakat Pendukung Seni Cadas Pada Situs Leang Sumpang Bitu Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan”. Hasil penelitiannya menjelaskan bahwa diduga kuat masyarakat pendukung Seni Cadas di Leang Sumpang Bitu dan gua-gua prasejarah di Kawasan Maros-Pangkep secara umum adalah masyarakat yang berasal dari zaman berburu dan mengumpulkan makanan. Selain itu juga, Seni Cadas di Leang Sumpang Bitu merupakan sarana ritual keagamaan pada masyarakat tersebut.

Ahmad Aidin melakukan penelitian pada tahun 2017 dengan judul “Identifikasi dan Arahan Pemanfaatan Kawasan Eko Karst di Kecamatan Balocci, Kabupaten Pangkep”. Penelitiannya bertujuan untuk mengidentifikasi potensi pemanfaatan serta mengetahui arahan pengembangan kawasan eko karst di Kecamatan Balocci, Kabupaten Pangkep dengan menggunakan analisis deskriptif dan pendekatan spasial, menentukan strategi pengembangan dengan menggunakan analisis SWOT. Hasil penelitiannya menjelaskan bahwa berdasarkan identifikasi potensi kawasan eko karst di Kecamatan Balocci, yaitu terdapat potensi mata air, gua, hutan, bukit karst, air terjun dan flora serta fauna yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat setempat. Dalam upaya pengembangan potensi eko karst di Kecamatan Balocci, maka disusun strategi pengembangan eko karst berupa strategi agresif (SO) yaitu sebuah strategi yang menggunakan kekuatan dan memanfaatkan peluang.

Kajian terkait konservasi lukisan gua prasejarah juga telah dilakukan oleh Suhartono dkk (2008) dengan judul kajian “Studi Konservasi Lukisan Gua Prasejarah di Maros dan Pangkep”. Dalam tulisannya menjelaskan terkait konservasi lukisan gua yang terdapat di Kawasan Maros-Pangkep, dan salah satu gua yang termasuk di dalam penjelasannya adalah Leang Sumpang Bitu. Hasil penelitian mereka, menjelaskan bahwa kerusakan lukisan yang terjadi pada Leang Sumpang Bitu diakibatkan karena adanya aliran air hujan di beberapa tempat dalam gua dan hal tersebut hampir menghilangkan lukisan pada dinding gua (Suhartono dkk, 2008).

Sementara itu, penelitian dengan fokus kajian yang sama namun dengan lokasi yang berbeda yaitu dilakukan oleh Yusriana (2021) dengan fokus kajiannya pada “Dampak Pemanfaatan Cagar Budaya Sebagai Destinasi Wisata: Studi Kasus Pemanfaatan Situs Gua Prasejarah Leang-Leang”. Dalam tulisannya menjelaskan tentang sumberdaya arkeologi yang terdapat pada Situs Gua Prasejarah Leang-Leang dan dampak positif maupun negatif yang ditimbulkan dari pemanfaatan tersebut (Yusriana, 2021).

Taman Purbakala Sumpang Bitu mempunyai nilai serta makna penting bagi kebudayaan daerah dan nasional sehingga perlu dilestarikan dengan melakukan pengelolaan yang tepat. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya, pengelolaan merupakan upaya terpadu untuk melindungi, mengembangkan, dan memanfaatkan cagar budaya melalui kebijakan pengaturan perencanaan, dan pengawasan untuk sebesar-besarnya kesejahteraan rakyat. Pengelolaan Taman Purbakala Sumpang Bitu dengan memanfaatkannya sebagai destinasi wisata budaya harus dilakukan dengan perencanaan dan pengawasan yang tepat agar dapat memberikan kesejahteraan bagi masyarakat (Astuti, 2016). Taman Purbakala Sumpang Bitu telah dimanfaatkan sebagai objek wisata, hal itu ditandai dengan adanya penataan lingkungan serta pembuatan beberapa fasilitas umum seperti ruang informasi, toilet, serta tangga yang terbuat dari semen yang dapat memudahkan para pengunjung atau wisatawan sampai pada dua leang yang terdapat pada Taman Purbakala Sumpang Bitu tersebut.

Pemanfaatan cagar budaya sebagai objek wisata budaya, masih menyisakan permasalahan hingga saat ini. Permasalahan tersebut adalah pengunjung atau wisatawan baik lokal maupun mancanegara terkadang hanya menganggap bahwa benda-benda atau objek budaya yang dikunjungi hanya sebagai tempat wisata semata dan tujuannya mengunjungi objek-objek wisata tersebut betul-betul hanya ingin berwisata saja. Selain itu juga, para wisatawan yang datang berkunjung ke suatu objek wisata budaya masih sangat sedikit yang mencari informasi terkait objek yang akan dikunjunginya ketika berkunjung pada objek wisata budaya (Siswanto, 2007).

Berdasarkan hal tersebut di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang dampak pemanfaatan Taman Purbakala Sumpang Bitu sebagai objek wisata budaya dengan alasan: *Pertama*, dalam pemanfaatan warisan budaya sebagai objek wisata tentunya akan membawa dampak bagi warisan budaya tersebut ataupun bagi masyarakat di sekitar warisan budaya tersebut berada. Oleh karena itu, untuk mencegah dari dampak yang tidak diinginkan maka perlu untuk mengkaji dampak apa saja yang ditimbulkan dari pemanfaatan warisan budaya Taman Purbakala Sumpang Bitu tersebut sebagai objek wisata budaya. *Kedua*, belum ada penelitian yang mengkaji terkait dampak pemanfaatan Taman Purbakala Sumpang Bitu di Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan, padahal hal tersebut penting untuk dilakukan mengingat Gua Sumpang Bitu yang terdapat pada Taman Purbakala Sumpang Bitu merupakan salah satu gua terbesar yang terdapat di Sulawesi Selatan. Selain itu, terdapat temuan-temuan arkeologi yang mempunyai nilai penting bagi ilmu pengetahuan maupun masyarakat, serta

merupakan benda cagar budaya yang bersifat tidak dapat diperbarui sehingga jika dimanfaatkan sebagai objek wisata budaya maka akan menciptakan dampak bagi situs tersebut.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah yang penulis susun yaitu:

1. Bagaimana dampak yang ditimbulkan dari pemanfaatan Taman Purbakala Sumpang Bitu sebagai objek wisata budaya bagi situs arkeologinya?
2. Bagaimana dampak pemanfaatan Taman Purbakala Sumpang Bitu sebagai objek wisata budaya bagi masyarakat setempat?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan dari pemanfaatan Taman Purbakala Sumpang Bitu sebagai objek wisata budaya bagi situs arkeologinya
2. Untuk mengetahui dampak pemanfaatan Tamana Purbakala Sumpang Bitu sebagai objek wisata budaya bagi masyarakat setempat.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta pengetahuan tentang Taman Purbakala Sumpang Bitu
2. Hasil dari penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi para pengambil kebijakan baik dari pihak instansi pelestarian maupun

pemerintah terkait dalam memanfaatkan sumberdaya arkeologi khususnya Taman Purbakala Sumpang Bitu

3. Selain itu, diharapkan juga hasil dari penelitian ini dapat menjadi acuan bagi penelitian terkait pengelolaan sumberdaya arkeologi

## **1.5 Metode Penelitian**

Untuk menghasilkan suatu data dari objek yang akan diteliti, maka penulis membagi menjadi tiga tahapan metode penelitian yaitu tahapan pengumpulan data, tahapan pengolahan data dan tahapan penafsiran data.

### **1.5.1 Tahap Pengumpulan Data**

Pada tahap pengumpulan data penulis membagi menjadi 2 tahapan yaitu tahap pengumpulan data pustaka dan tahapan pengumpulan data lapangan.

#### **1. Data Pustaka**

Tahap yang paling pertama yang akan penulis lakukan dalam pengumpulan data yaitu melakukan pengumpulan data pustaka. Data pustaka yang dikumpulkan oleh penulis bersumber dari skripsi, tesis, laporan maupun dari jurnal serta artikel ilmiah dari internet, dan lainnya yang berkaitan dengan judul penelitian penulis. Hasil dari pengumpulan data pustaka ini kemudian penulis jadikan sebagai sumber rujukan dalam membuat rencana penelitian yang akan penulis lakukan.

#### **2. Pengumpulan Data Lapangan**

- **Observasi**

Observasi atau pengamatan secara langsung dilakukan secara keseluruhan pada Taman Purbakala Sumpang Bitu Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan untuk mengetahui dampak pemanfaatan Cagar Budaya tersebut

sebagai objek wisata. Selanjutnya dilakukan pendeskripsian terhadap situs, temuan permukaan dan lingkungan serta pendokumentasian. Pendeskripsian situs, temuan dan lingkungan dilakukan dengan mengisi lembar deskripsi. Terlebih dahulu dibuat tabel berupa variabel data yang akan dideskripsikan. Selanjutnya, dilakukan pendokumentasian untuk memperjelas data deskripsi. Pendokumentasian yang dilakukan berupa dokumentasi situs, temuan, lingkungan, vegetasi, dan akses ke situs. Tahap selanjutnya dilakukan pemetaan untuk menggambarkan letak vandalisme. Pemetaan dilakukan dengan menggunakan milimeter blok, selanjutnya dilakukan plotting letak vandalisme di dalam gua.

- Wawancara dan Kuesioner

Dalam pengumpulan data lapangan juga akan dilakukan wawancara. Wawancara dilakukan dengan menggunakan metode wawancara terbuka (*opened interview*). Metode ini dipilih agar informan dapat menjawab pertanyaan yang akan diajukan dengan leluasa dan bebas. Dalam memilih informan, penulis akan memilih informan yang dianggap mampu menjawab pertanyaan penelitian seperti juru pelihara, masyarakat sekitar, dan polisi khusus cagar budaya. Wawancara yang dilakukan dengan juru pelihara bertujuan untuk mengetahui dampak pemanfaatan Taman Purbakala Sumpang Bitu sebagai objek wisata bagi situs arkeologinya. Wawancara yang dilakukan dengan masyarakat sekitar bertujuan untuk mengetahui dampak pemanfaatan Taman Purbakala Sumpang Bitu sebagai objek wisata bagi masyarakat sekitar.

Sedangkan wawancara dengan polisi khusus cagar budaya dilakukan sebagai penunjang data yang dikumpulkan.

Metode lain yang akan digunakan yaitu mengumpulkan data menggunakan kuesioner online. Kuesioner online merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan yang mengharapkan jawaban singkat dari responden yang diberi pertanyaan. Kuesioner online akan disebarkan kepada masyarakat umum, pelajar, dan lain sebagainya guna untuk mengetahui tujuan mereka berkunjung ke Taman Purbakala Sumpang Bitu.

Selain pengumpulan data pustaka dan data lapangan penulis juga akan mengambil data mengenai jumlah pengunjung setiap tahunnya di Taman Purbakala Sumpang Bitu serta Pendapatan Anggaran Daerah khusus wilayah Taman Purbakala Sumpang Bitu pada Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan.

#### 1.5.2 Tahap Pengolahan Data

Pada tahap pengolahan data ini, pertama yang akan dilakukan yakni mengidentifikasi dan mengklasifikasi data arkeologi yang telah dikumpulkan pada tahap pengumpulan data lapangan. Kemudian akan dilakukan analisis nilai penting berupa nilai penting sejarah, nilai penting ilmu pengetahuan dan nilai penting kebudayaan. Selanjutnya dilakukan pembuatan peta letak vandalisme pada gua. Hasil plotting dari letak vandalisme tersebut kemudian didigitasi menggunakan aplikasi *coreldraw*.

Dilakukan pengolahan data wawancara dengan cara memasukkan hasil wawancara ke dalam bentuk tabulasi kemudian dijabarkan kembali dalam bentuk

narasi. Selain data wawancara, dilakukan juga pengolahan data kuesioner online dengan cara mempresentasikan hasil data yang diperoleh kemudian dijabarkan dalam bentuk diagram di *Microsoft Word*. Kemudian dilakukan juga pembuatan tabulasi untuk hasil data Pendapatan Anggaran Daerah. Tahap terakhir yaitu dilakukan pembuatan grafik data jumlah pengunjung untuk melihat jumlah pengunjung perbulannya selama 4 tahun terakhir.

### 1.5.3 Tahap Penafsiran Data

Pada tahap akhir dari penelitian ini, penulis akan melakukan interpretasi data. Pada tahap ini penulis akan berupaya untuk menjelaskan mengenai dampak pemanfaatan Taman Purbakala Sumpang Bitu sebagai objek wisata budaya yang telah didata pada tahap pengumpulan dan dan pengolahan data sebelumnya, sehingga dapat ditarik kesimpulan yang menggambarkan dampak pemanfaatan Taman Purbakala Sumpang Bitu sebagai objek wisata budaya.

## 1.6 Komposisi Bab

Dalam penulisan skripsi terdapat lima bab yang disusun melalui sistematika penulisan yaitu:

1. Bab I Pendahuluan berisikan latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian serta komposisi bab.
2. Bab II Tinjauan Pustaka yang terdiri dari landasan hukum, landasan teori, penelitian terdahulu, dan kerangka pikir.
3. Bab III Profil Wilayah Penelitian yang berisi gambaran umum wilayah Kabupaten Pangkep, gambaran umum wilayah Kecamatan Balocci dan sejarah Taman Purbakala Sumpang Bitu.

4. Bab IV Pembahasan yang memuat tentang deskripsi situs dan analisis data lapangan
5. Bab V Penutup yang terbagi atas dua bagian yaitu kesimpulan dan saran.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Landasan Hukum**

Negara-negara berkembang seperti Indonesia, perlu adanya peraturan hukum sebagai dasar dalam pengelolaan cagar budaya atau sumber daya arkeologi. Hal itu dianggap perlu untuk meminimalisir dampak kerusakan atau hal-hal yang dapat mengancam keberadaan cagar budaya agar tetap lestari. Selain itu, kedudukan perangkat yang legal dalam upaya pelestarian dan pemanfaatan cagar budaya sangat dibutuhkan sebab nilai serta fungsinya sebagai sarana untuk memperkuat tindakan pengelolaan cagar budaya, sarana perlindungan cagar budaya, cagar budaya mempunyai kekuatan hukum, standar dan prosedur kontrol manajemen, sanksi hukum terhadap pelanggaran kejahatan, serta sebagai sarana penyelesaian konflik.

Pedoman atau landasan hukum yang dibuat mempunyai tujuan untuk lebih memperkuat dan melestarikan nilai-nilai penting yang terdapat dalam warisan budaya serta dapat dimanfaatkan oleh masyarakat luas. Beberapa landasan hukum atau peraturan yang mengatur terkait pengelolaan, pelestarian dan pemanfaatan cagar budaya diatur dalam Undang-Undang Cagar Budaya Nomor 11 Tahun 2010 yaitu:

Pasal 1 ayat (1) berbunyi:

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

Pasal 1 ayat (2) berbunyi:

“Benda Cagar Budaya adalah benda alam dan/atau benda buatan manusia, baik bergerak maupun tidak bergerak, berupa kesatuan atau kelompok, atau bagian-bagiannya, atau sisa-sisanya yang memiliki hubungan erat dengan kebudayaan dan sejarah perkembangan manusia”.

Pasal 1 ayat (5) :

“Situs Cagar Budaya adalah lokasi yang berada di darat dan/atau di air yang mengandung Benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya, dan/atau Struktur Cagar Budaya sebagai hasil kegiatan manusia atau bukti kejadian pada masa lalu”.

Pasal 1 ayat (6) :

“Kawasan Cagar Budaya adalah satuan ruang geografis yang memiliki dua Situs Cagar Budaya atau lebih yang letaknya berdekatan dan/atau memperlihatkan ciri tata ruang yang khas”.

Landasan hukum mengenai definisi, ruang lingkup pengelolaan, maupun tujuan dari pelestarian Cagar Budaya yaitu berdasarkan pada Undang-Undang Cagar Budaya Nomor 11 Tahun 2010:

Pasal 1 ayat (21) :

“Pengelolaan merupakan upaya terpadu untuk melindungi, mengembangkan, dan memanfaatkan cagar budaya melalui kebijakan pengaturan perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan untuk sebesar-besarnya kesejahteraan rakyat”.

Pasal 1 ayat (22) :

“Pelestarian merupakan upaya dinamis untuk mempertahankan keberadaan cagar budaya dan nilainya dengan cara melindungi, mengembangkan, dan memanfaatkannya”.

Pasal 3 :

Pelestarian Cagar Budaya bertujuan untuk:

- a) Melestarikan warisan budaya bangsa dan warisan umat manusia
- b) Meningkatkan harkat dan martabat bangsa melalui cagar budaya
- c) Memperkuat kepribadian bangsa
- d) Meningkatkan kesejahteraan rakyat, dan
- e) Mempromosikan warisan budaya bangsa kepada masyarakat internasional

Sedangkan landasan hukum tentang pemanfaatan cagar budaya juga berdasarkan pada Undang-Undang Cagar Budaya Nomor 11 Tahun 2010:

Pasal 1 ayat (33) :

“Pemanfaatan merupakan pendayagunaan cagar budaya untuk kepentingan sebesar-besarnya kesejahteraan rakyat dengan tetap mempertahankan kelestariannya”.

Pasal 85 :

- 1) Pemerintah, Pemerintah Daerah, dan setiap orang dapat memanfaatkan cagar budaya untuk kepentingan agama, sosial, pendidikan, ilmu pengetahuan, teknologi, kebudayaan, dan pariwisata.

- 2) Pemerintah, Pemerintah Daerah memfasilitasi pemanfaatan dan promosi cagar budaya yang dilakukan oleh setiap orang.

Pasal 86 :

“Pemanfaatan yang dapat menyebabkan terjadinya kerusakan wajib didahului dengan kajian penelitian dan/atau analisis mengenai dampak lingkungan”.

Pasal 88 :

- 1) Pemanfaatan lokasi temuan yang telah ditetapkan sebagai Situs Cagar Budaya wajib memperhatikan fungsi ruang dan pelindungnya.
- 2) Pemerintah dan/atau Pemerintah Daerah dapat menghentikan pemanfaatan atau membatalkan izin pemanfaatan cagar budaya apabila pemilik dan/atau yang menguasai terbukti melakukan perusakan atau menyebabkan rusaknya cagar budaya.
- 3) Cagar Budaya yang tidak lagi dimanfaatkan harus dikembalikan seperti keadaan semula sebelum dimanfaatkan.
- 4) Biaya pengembalian seperti keadaan semula dibebankan kepada yang memanfaatkan cagar budaya.

Pasal 89 :

“Pemanfaatan dengan cara perbanyakan Benda Cagar Budaya yang tercatat sebagai peringkat nasional, peringkat provinsi, peringkat kabupaten/kota hanya dapat dilakukan atas izin menteri, gubernur, atau bupati/wali kota sesuai dengan tingkatnya”.

Pasal 90 :

“Pemanfaatan dengan cara perbanyak Benda Cagar Budaya yang dimiliki dan/atau dikuasai setiap orang atau dikuasai negara dilaksanakan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan”.

Pasal 93 ayat (1) berbunyi:

“Setiap orang dilarang memanfaatkan cagar budaya peringkat nasional, peringkat provinsi, atau peringkat kabupaten/kota, baik seluruh maupun bagian-bagiannya, dengan cara perbanyak, kecuali dengan izin menteri, gubernur, atau bupati/walikota sesuai dengan tingkatnya”.

Adapun mengenai Pelestarian dan Pengelolaan cagar budaya juga diatur dalam Peraturan Daerah Provinsi Sulawesi Selatan Nomor 2 Tahun 2014 tentang Pelestarian dan Pengelolaan Cagar Budaya Bab 1 Pasal 1 ayat (22) yang berbunyi :

“Pelestarian merupakan upaya dinamis untuk mempertahankan keberadaan cagar budaya dan nilainya dengan cara melindungi, mengembangkan, mempertahankan dan memanfaatkannya”.

Sedangkan landasan hukum mengenai kepariwisataan tercantum dalam Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisata tercantum dalam Bab I Ketentuan Umum Pasal 1:

- 1) Wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara.

- 2) Wisatawan adalah orang yang melakukan wisata
- 3) Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah.
- 4) Kepariwisataan adalah keseluruhan kegiatan yang terkait dengan pariwisata dan bersifat multidimensi serta multidisiplin yang muncul sebagai wujud kebutuhan setiap orang dan negara serta interaksi antara wisatawan dan masyarakat setempat, sesama wisatawan, Pemerintah, Pemerintah Daerah, dan pengusaha.
- 5) Daya Tarik Wisata adalah segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan, dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau tujuan kunjungan wisatawan.

## **2.1 Landasan Teori**

### **2.1.1 Dampak**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dampak merupakan benturan atau pengaruh kuat yang mendatangkan akibat (baik positif maupun negatif). Pengaruh merupakan daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang (Kamus Besar Bahasa Indonesia Online, 2022). Pengaruh merupakan suatu keadaan di mana terdapat hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi (Ridho, 2019).

Pengertian dampak secara sederhana bisa diartikan sebagai pengaruh atau akibat dalam setiap keputusan yang di ambil seorang atasan biasanya mempunyai dampak tersendiri baik dampak positif maupun dampak negatif. Dampak juga bisa merupakan proses lanjutan dari sebuah pelaksanaan pengawasan internal (Ridho, 2019).

Dari penjelasan di atas kita dapat membagi dampak ke dalam pengertian:

**a) Dampak Positif**

Dampak merupakan keinginan untuk membujuk, meyakinkan, memberi kesan, atau mempengaruhi orang lain dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya. Sedangkan positif merupakan suatu hal yang pasti atau tegas dan nyata dari suatu pikiran terutama memperhatikan hal-hal yang baik. Positif merupakan suasana jiwa yang mengutamakan kegiatan kreatif daripada kegiatan yang menjemukan, kegembiraan daripada kesedihan, dan optimisme daripada pesimisme (Elviani, 2017).

Positif merupakan keadaan jiwa seseorang yang dipertahankan melalui usaha yang sadar bila sesuatu terjadi pada dirinya agar tidak membelokkan fokus mental seseorang pada hal yang negatif. Bagi orang yang berpikiran positif mengetahui bahwa dirinya sudah berpikir buruk maka ia akan segera memulihkan dirinya. Jadi, pengertian dampak positif merupakan keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberikan kesan kepada orang lain dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginan yang baik (Elviani, 2017).

Dampak positif yang ditimbulkan dari adanya objek wisata di antaranya seperti menciptakan lapangan pekerjaan baru maupun peluang bisnis bagi masyarakat setempat, meningkatkan pendapatan masyarakat, mendorong peningkatan pembangunan fasilitas di sekitar objek wisata sehingga masyarakat bisa merasakan fasilitas yang tersedia. Pembangunan dan pengembangan akses jalan menuju suatu objek wisata yang dilakukan oleh pemerintah juga merupakan dampak positif dari adanya objek wisata (Kurniawati, 2019).

#### **b) Dampak Negatif**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dampak negatif merupakan pengaruh kuat yang mendatangkan akibat yang negatif (Kamus Besar Bahasa Indonesia Online, 2022). Dampak merupakan keinginan untuk membujuk, meyakinkan, memberi kesan, atau mempengaruhi orang lain dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya. Berdasarkan dari beberapa penelitian ilmiah mengatakan bahwa negatif merupakan pengaruh buruk yang lebih besar dibandingkan dengan dampak positifnya (Elviani, 2017).

Menurut Supriadi (2008) bahwa dalam pemanfaatan sumberdaya arkeologi akan selalu ada dampak yang ditimbulkan baik dampak positif maupun dampak negatif. Dampak positif yakni munculnya keinginan masyarakat untuk memberikan perhatian kepada sumberdaya arkeologi sehingga muncul kesadaran untuk melestarikan dan memanfaatkannya, sedangkan dampak negatif akan muncul seiring dengan pemanfaatan sumberdaya arkeologi yang sangat eksploitatif (Supriadi, 2008).

### **2.1.2 Pemanfaatan**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pemanfaatan berasal dari kata dasar manfaat. Pemanfaatan merupakan proses, cara, perbuatan memanfaatkan (Kamus Besar Bahasa Indonesia Online, 2022). Pemanfaatan merupakan salah satu unsur dari pelestarian cagar budaya. Pemanfaatan cagar budaya dapat dilakukan untuk kepentingan agama, sosial, pendidikan, ilmu pengetahuan, kebudayaan, teknologi, dan pariwisata (Erni, 2019).

Pemanfaatan merupakan suatu kegiatan, proses, cara atau perbuatan menjadikan sesuatu yang ada menjadi lebih bermanfaat. Istilah pemanfaatan berasal dari kaya dasar manfaat yang berarti faedah, yang imbuhan pe-an yang bermakna proses atau perbuatan memanfaatkan (Poerwadarminta, 2002). Pemanfaatan juga diartikan sebagai suatu proses, cara dan perbuatan dalam menggunakan atau memanfaatkan suatu objek atau benda (Amalia, 2016).

Kemudian yang akan menjadi ketentuan tentang pemanfaatan sebenarnya cukup ketat termasuk kewajiban untuk meminta izin pemanfaatan, memperhatikan fungsi ruang, dan perlindungannya serta kewajiban untuk mengembalikan kepada kondisi semula sebelum dimanfaatkan apabila cagar budaya tersebut tidak lagi dimanfaatkan. Ketentuan lainnya yang paling utama berkaitan dengan penggandaan benda-benda atau koleksi cagar budaya yang disimpan di museum (Erni, 2019).

### **2.1.3 *Cultural Resource Management (CRM)***

Kata manajemen berasal dari bahasa latin, yaitu kata *manus* yang artinya tangan dan *agree* yang artinya melakukan. Dari kedua kata tersebut kemudian digabungkan menjadi kata kerja *managere* yang berarti menangani. Kata *managere*

kemudian diterjemahkan dalam bahasa Inggris dalam bentuk kata kerja *to manage*, dan kata benda *management* serta *manager* untuk orang yang melakukan kegiatan manajemen. Kata *Management* bila diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia artinya manajemen atau pengelolaan (Suryatman, 2010).

Pengertian *Cultural Resource Management* (CRM) adalah manajemen konflik. Dengan kata lain bahwa CRM merupakan upaya pengelolaan warisan budaya secara bijak dengan mempertimbangkan berbagai kepentingan berbagai pihak yang di mana masing-masing pihak tersebut sering kali saling bertentangan. Berdasarkan hal tersebut, CRM cenderung lebih ditekankan pada upaya pencarian solusi terbaik agar kepentingan dari berbagai pihak tersebut dapat diterima secara adil (Tanudirjo, 1998).

Tanudirjo mengatakan bahwa berdasarkan pengertian di atas, menunjukkan bahwa kinerja CRM tidak hanya berhenti pada aspek pelestarian semata, tetapi juga pada aspek pemanfaatan dalam arti mampu menentukan ke mana arah sumberdaya arkeologi tersebut akan diarahkan, sehingga sumberdaya arkeologi tersebut tidak lagi seperti benda mati dalam kehidupan masyarakat, tetapi juga mempunyai kebermaknaan sosial. Memunculkan kembali kebermaknaan sosial inilah yang kemudian merupakan hakekat dari kinerja CRM yang sebenarnya yaitu upaya pengelolaan untuk mempertahankan sumberdaya arkeologi dalam konteks sistem dengan memberikan makna baru yang sesuai dengan konteks sosialnya (Tanudirjo, 1998).

#### **2.1.4 Kerusakan**

Proses kerusakan dan pelapukan yang terjadi pada bahan sumberdaya arkeologi dikelompokkan menjadi empat bagian yaitu proses kerusakan secara mekanis, pelapukan secara khemis, pelapukan fisis dan pelapukan biotis. Kerusakan merupakan perubahan bentuk yang terjadi pada bahan cagar budaya atau sumberdaya arkeologi yang tidak disertai dengan terjadinya perubahan sifat kimiawi maupun fisiknya. Sedangkan pelapukan merupakan perubahan yang terjadi pada cagar budaya atau sumberdaya arkeologi yang disertai dengan terjadinya perubahan sifat kimiawi dan fisiknya (Susanti, 2007).

Kerusakan mekanis yang terjadi pada cagar budaya atau sumberdaya arkeologi diakibatkan oleh dua jenis gaya, yaitu gaya statis dan gaya dinamis. Gaya yang bersifat dinamis merupakan gaya yang disebabkan oleh gaya yang bergerak, seperti gempa atau resultan dari gaya statis. Sedangkan gaya statis seperti gaya berat volume bahan cagar budaya atau sumberdaya arkeologi di atasnya. Apabila gaya yang ada melebihi dari kekuatan tekan yang dimiliki oleh bahan yang digunakan maka akan bisa mengakibatkan terjadinya pecahan atau retakan pada bahan cagar budaya atau sumberdaya arkeologi yang digunakan (Susanti, 2007).

Salah satu contoh cagar budaya atau sumberdaya arkeologi adalah gua prasejarah. Tidak dapat dipungkiri bahwa gua prasejarah juga rentan terhadap kerusakan. Kerusakan yang terjadi pada dinding gua diduga karena adanya kontak dengan atmosfer yang berbeda secara signifikan pada musim kemarau dan hujan. Kerusakan lukisan prasejarah di dinding gua yang biasanya terjadi yaitu pengelupasan lapisan dinding gua yang terdapat pada lukisan, pertumbuhan

lumut/ganggang yang menutupi lukisan dan lukisan terhapus karena aliran air hujan yang melewati lukisan. Kerusakan lukisan gua juga disebabkan oleh faktor manusia seperti degradasi ekosistem karst dan vandalisme (Suhartono, 2012).

Dalam upaya untuk memperlambat laju kerusakan lukisan pada dinding gua, terdapat beberapa pertimbangan yang perlu dilakukan seperti konservasi lingkungan, konsolidasi lukisan dinding gua (penanganan masalah air di gua), dan penanganan pertumbuhan mikroorganisme, perlu untuk dipertimbangkan untuk menutup secara total salah satu gua prasejarah yang mempunyai lukisan yang beragam dan dalam keadaan dengan cara mengatur suhu dan kelembabannya. Sebelum berhasil dilakukan konservasi lingkungan, perlu dilakukan upaya jangka pendek untuk mengurangi kerusakan pada lukisan di dinding gua (Suhartono, 2012).

### **2.1.5 Vandalisme**

Vandalisme berasal dari kata *vandal* atau *vandalus*, yang mengacu dari nama suatu suku pada masa Jerman purba yang bertempat di wilayah sebelah selatan Baltik antara Oder dan Vistula. Pada abad ke IV hingga V Masehi suku Vandal mengembangkan wilayahnya hingga menjangkau Afrika Selatan dan Spanyol. Suku Vandal memasuki Kota Roma pada tahun 455 Masehi dan menghancurkan karya seni dan sastra Romawi yang ada pada saat itu. Berdasarkan hal tersebut, *vandal* kemudian diberi arti seseorang yang dengan sengaja merusak atau menghancurkan sesuatu yang indah (Anggono, 2014).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia vandalisme mempunyai arti merusak dan menghancurkan hasil karya seni dan barang berharga lainnya

(keindahan alam dan lain sebagainya). Pengrusakan dan penghancuran dilakukan secara kasar dan ganas (<https://kbbi.web.id/vandalisme>). Vandalisme juga diartikan sebagai aktivitas manusia baik yang dilakukan secara sengaja maupun tidak di sengaja yang dapat menyebabkan terjadinya proses kerusakan cagar budaya. Bentuk aktivitas yang dapat mengakibatkan terjadinya kerusakan yaitu berupa pencoretan, pencurian dengan jalan memotong, dan penyiraman pada benda cagar budaya. Hal ini dapat mengakibatkan pada kemusnahan benda cagar budaya atau data arkeologi (Sari, 2019).

#### **2.1.6 Objek Wisata**

Objek wisata merupakan suatu tempat yang menjadi kunjungan wisatawan karena memiliki sumber daya, baik alamiah maupun buatan manusia, seperti keindahan alam atau pegunungan, pantai, flora dan fauna, kebun binatang, bangunan kuno bersejarah, monumen-monumen, tari-tarian, candi-candi, atraksi, dan kebudayaan khas lainnya (Huda, 2015).

Objek wisata merupakan suatu tempat atau wilayah yang menjadi kunjungan para wisatawan karena memiliki sumber daya yang di mana sumber daya yang di maksud tersebut merupakan perwujudan dari ciptaan manusia, seni budaya, tata hidup maupun sejarah bangsa dan tempat atau keadaan alam yang memiliki daya tarik tersendiri untuk dikunjungi oleh wisatawan sehingga terjadi interaksi antara wisatawan dengan masyarakat sekitar (Apriyani, 2021). Seperti yang tercantum juga dalam Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009, bahwa Daya Tarik Wisata merupakan segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan, dan nilai

berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau tujuan kunjungan wisatawan.

Daya tarik wisata budaya memiliki nilai lebih yang dapat dikembangkan oleh Pemerintah Daerah selain wisata alam dan wisata religi. Daya tarik wisata budaya merupakan daya tarik wisata yang pengembangannya berdasarkan pada hasil karya dan hasil ciptaan manusia, baik itu berupa peninggalan budaya maupun nilai budaya yang masih hidup dalam kehidupan suatu masyarakat (Taufiqurrahman, 2020). Pariwisata budaya merupakan salah satu jenis pariwisata yang menjadikan budaya sebagai daya tarik utamanya. Tomothy dan Nyaupane (Nafila, 2013) menjelaskan bahwa pariwisata budaya disebut sebagai *heritage tourism* yang biasanya bergantung pada elemen hidup atau yang terbangun dari budaya dan mengarah pada penggunaan masa lampau yang tangible dan intangible sebagai riset pariwisata. Hal itu mencakup budaya sekarang yang berasal dari masa lampau yaitu pusaka non-material seperti tari, bahasa, musik, agama, dan kuliner tradisi artistik serta pusaka material berupa Lingkungan budaya seperti monumen, bangunan bersejarah, katedral, museum, kastil, relik dan reruntuhan benda arkeologi (Nafila, 2013).

### **2.1.7 Masyarakat Setempat**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia masyarakat merupakan sejumlah manusia dalam artian seluas-luasnya dan terikat oleh suatu kebudayaan yang mereka anggap sama (Kamus Besar Bahasa Indonesia Online, 2022). Menurut Syani (dalam Claudia, 2019) masyarakat merupakan hidup bersama, berkumpul bersama dengan saling berhubungan dan saling mempengaruhi. Di samping itu

dilengkapi dengan adanya perasaan sosial, nilai-nilai dan norma-norma yang timbul atas akibat dari adanya pergaulan hidup atau hidup bersama manusia (Claudya, 2019).

Istilah *community* dapat diterjemahkan sebagai masyarakat setempat. Apabila anggota-anggota suatu kelompok baik kelompok yang besar atau kecil, hidup bersama sedemikian rupa sehingga mereka merasakan bahwa kelompok tersebut dapat memenuhi kepentingan-kepentingan hidup utama, maka kelompok tadi dapat disebut dengan masyarakat setempat. Intinya mereka menjalin hubungan sosial (*social relationship*). Dapat disimpulkan bahwa masyarakat setempat (*community*) merupakan suatu wilayah kehidupan sosial yang ditandai oleh suatu derajat hubungan sosial tertentu (Soekanto, 1990).

### **2.1.8 Nilai Penting**

Identifikasi nilai penting yang melekat pada suatu cagar budaya sangat perlu dalam rangka pelestarian dan pemanfaatannya. Nilai penting yang melekat pada cagar budaya berdasarkan Undang-Undang Cagar Budaya Nomor 11 Tahun 2010 Bab I Tentang Ketentuan Umum Pasal 1 ayat 1 yang berbunyi:

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

Dalam Undang-Undang Cagar Budaya tersebut, nilai penting cagar budaya yakni nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan/atau

kebudayaan. Namun dalam Undang-Undang tersebut tidak dijelaskan terkait penjelasan dan penjabarannya. Oleh sebab itu, penjelasan terkait nilai penting di atas diambil dari pendapat para ahli di bawah ini:

#### 1) Nilai Penting Sejarah

Nilai sejarah merupakan nilai kesejarahan yang dimiliki oleh suatu objek atau peristiwa-peristiwa penting yang melibatkan objek tersebut. Nilai sejarah dari cagar budaya dapat diketahui baik dari sumber tertulis, seperti karya sastra dan prasasti, maupun dari sumber tidak tertulis misalnya gaya bangunan, unsur-unsur bangunan lainnya, dan seni arca (Taufik, 2019).

#### 2) Nilai penting Ilmu Pengetahuan

Nilai penting ilmu Pengetahuan, jika cagar budaya tersebut memiliki potensi untuk diteliti dalam rangka menjawab permasalahan-permasalahan dalam bidang keilmuan tertentu. Bidang keilmuan yang dimaksud bukan hanya bidang ilmu arkeologi semata, tetapi juga mencakup beberapa bidang ilmu lainnya. Bidang ilmu yang terkait dengan nilai penting ilmu pengetahuan cagar budaya seperti Antropologi, Arkeologi, Arsitektur dan Teknik Sipil, Ilmu-ilmu sosial, Ilmu-ilmu kebumihan, dan lain sebagainya (Supriadi, 2008).

#### 3) Nilai Penting Kebudayaan

Nilai penting kebudayaan, jika cagar budaya tersebut dapat mewakili hasil dari pencapaian budaya tertentu, menjadi jati diri bangsa atau suatu komunitas tertentu. Nilai kebudayaan dapat memberikan pemahaman terkait latar belakang kehidupan sosial, mitologi, dan sistem kepercayaan yang semuanya adalah jati diri suatu bangsa atau komunitas (Supriadi, 2008).

## 2.2 Penelitian Terdahulu

1. Nur Syamsurya Alam (2016) telah melakukan penelitian pada Taman Purbakala Sumpang Bitu dengan fokus kajian pada “Makna Ekspresi Simbolik Pada Dinding Gua Taman Prasejarah Sumpang Bitu”. Hasil penelitiannya menjelaskan bahwa terdapat berbagai lukisan dinding yang terbuat dari warna merah seperti lukisan cap tangan negatif yang bersimbol sebagai penolak malapetaka, lukisan cap kaki negatif yang bersimbol sebagai doa dalam persiapan perjalanan jauh agar mendapatkan keselamatan, lukisan babi rusa yang bersimbol sebagai suatu pengharapan dalam melakukan perburuan agar mendapatkan hasil perburuan yang banyak, serta lukisan yang menyerupai perahu dipercaya sebagai sarana angkutan mereka.
2. Selain itu juga, penelitian yang telah dilakukan pada Situs Gua Sumpang Bitu yaitu dilakukan oleh Yosua Adrian Pasaribu (2016) dengan fokus kajian pada Sosial-Ekonomi Masyarakat Pendukung Seni Cadas Pada Situs Leang Sumpang Bitu Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. Hasil penelitiannya menjelaskan bahwa diduga kuat masyarakat pendukung Seni Cadas di Leang Sumpang Bitu dan gua-gua prasejarah di kawasan Maros Pangkep secara umum adalah masyarakat yang berasal dari zaman berburu dan mengumpulkan makanan. Selain itu juga, Seni Cadas di Leang Sumpang Bitu merupakan sarana ritual keagamaan masyarakat tersebut.
3. Penelitian terkait konservasi lukisan gua prasejarah juga telah dilakukan oleh Suhartono, dkk (2008) dengan judul kajian “Studi Konservasi Lukisan

Gua Prasejarah di Maros dan Pangkep”. Dalam tulisannya menjelaskan terkait konservasi lukisan gua yang terdapat di kawasan Maros-Pangkep, dan salah satu gua yang termasuk di dalam penjelasannya adalah Gua Sumpang Bitu . Hasil penelitian mereka, menjelaskan bahwa kerusakan lukisan yang terjadi pada Gua Sumpang Bitu diakibatkan karena adanya aliran air hujan di beberapa tempat dalam gua dan hal tersebut hampir menghilangkan lukisan.

4. Pada tahun 2020 Abdul Rahman Khadafi juga telah melakukan penelitian di Leang Sumpang dan Leang Bulu Sumi dengan judul penelitiannya yaitu “Publikasi Situs Gua Prasejarah di Kawasan Karst Maros-Pangkep dengan Model pengembangan Aplikasi Mobile GIS Berbasis Android”. Hasil penelitiannya berhasil menyajikan informasi tentang situs-situs gua prasejarah di kawasan karst Maros-Pangkep dalam bentuk pengembangan aplikasi MobileGIS berbasis android yang digunakan untuk publikasi objek arkeologi dengan mengembangkan basis data arkeologi menjadi format spasial dalam sebuah aplikasi yang informatif dan mudah diakses dengan menggunakan *smartphone* bernama Leangpedia (Khadafi, 2020).
5. Pada tahun 2016 Yosua Adrian Pasaribu melakukan penelitian di tiga wilayah di Provinsi Sulawesi Selatan yaitu Kabupaten Maros, Pangkep dan Kabupaten Bone dengan judul penelitian “Konteks Budaya Gambar Binatang Pada Seni Cadas di Sulawesi Selatan”. Dalam tulisannya menjelaskan bahwa di wilayah Sulawesi Selatan seni cadas motif binatang pra-Austronesia lebih didominasi oleh spesies binatang babi liar. Struktur

seni cadas mempunyai daerah persebaran di tiga wilayah yaitu Kabupaten Maros, Kabupaten Pangkep, dan Kabupaten Bone yang terkenal dengan kawasan eko karstnya. Seni cadas Austronesia dengan motif binatang di Sulawesi Selatan terdiri dari sepuluh motif gambar binatang yaitu teripang (4,5%), ikan (50%), anjing (6,8%), ubur-ubur (9%), burung (2,2%), kuda (6,8%), biawak (4,5%), pari manta (4,5%), dan motif gambar babi yang paling sering ditemukan gambarnya yaitu sebanyak (71,4%), serta motif kedua yang paling sering digambarkan yaitu motif anoa sebanyak (21,5%). Berdasarkan dugaan seni cadas periode Austronesia dikembangkan oleh masyarakat yang telah mengenal budidaya dan struktur sosial yang hierarkis (Pasaribu, 2016).

6. Ahmad Aidin melakukan penelitian pada tahun 2017 dengan judul “Identifikasi dan Arahan Pemanfaatan Kawasan Eko Karst di Kecamatan Balocci, Kabupaten Pangkep. Hasil penelitiannya menjelaskan bahwa berdasarkan identifikasi potensi kawasan eko karst di Kecamatan Balocci, yaitu terdapat potensi mata air, gua, hutan, bukit karst, air terjun dan flora serta fauna yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat setempat. Dalam upaya pengembangan potensi eko karst di Kecamatan Balocci, maka disusun strategi pengembangan eko karst berupa strategi agresif (SO) yaitu sebuah strategi yang menggunakan kekuatan dan memanfaatkan peluang.
7. Yudi Suhartono melakukan kajian konservasi di Maros-Pangkep tahun 2012 dengan judul kajian “Faktor-Faktor Penyebab Kerusakan Lukisan Gua Prasejarah di Maros Pangkep dan Upaya Penanganannya”. Dari hasil

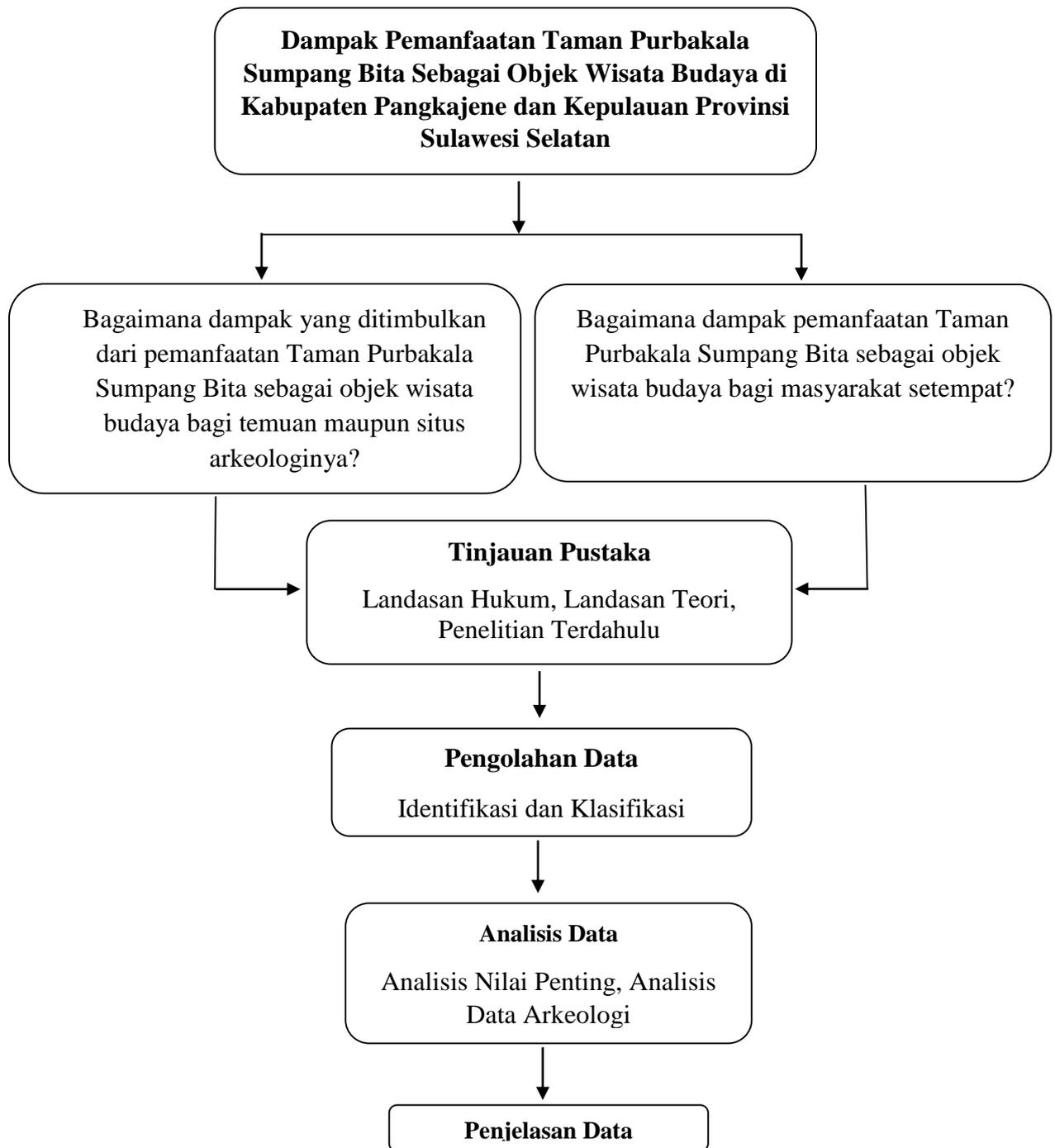
kajiannya menjelaskan bahwa kerusakan lukisan dinding gua diduga terjadi karena adanya kontak dengan atmosfer yang berbeda secara signifikan pada musim hujan dan kemarau. Kerusakan lukisan dinding yang biasanya terjadi yaitu pengelupasan lapisan dinding gua, lukisan yang terhapus karena aliran air hujan dan pertumbuhan lumut atau ganggang yang menutupi lukisan pada dinding gua. Selain itu, kerusakan lukisan pada dinding gua juga disebabkan karena faktor manusia seperti vandalisme dan degradasi ekosistem karst.

8. Yusriana dan kawan-kawan telah melakukan kajian pelestarian gua prasejarah pada tahun 2020 dengan judul kajian “Ancaman Terhadap Lukisan Gua Prasejarah Bulu Sipong I Kabupaten Pangkep, Sulawesi Selatan”. Metode penelitian yang digunakan yakni deskriptif-analitik melalui tahapan studi desktop dan observasi lapangan. Hasil kajian ini menjelaskan bahwa Leang Bulu Sipong I yang berada di Kabupaten Pangkep mempunyai lukisan gua yang beragam dan menarik yang terdiri dari lukisan cap tangan, lukisan faun, dan lukisan yang mirip manusia yang sedang berburu, namun sayangnya kondisi lukisan-lukisan tersebut saat ini mengalami kerusakan berupa pengelupasan yang cukup memprihatinkan. Upaya yang telah dilakukan untuk menjaga kelestariannya berupa pemantauan berkala dan penutupan gua bagi pengunjung umum.
9. Penelitian arkeologi lainnya juga telah dilakukan oleh Nasruddin pada tahun 1986, dengan judul penelitian “Leang Bulu Sumi dan Leang Sumpang Bitu Sebagai Situs Arkeologi”. Dari hasil penelitiannya menjelaskan bahwa

temuan-temuan arkeologi yang terdapat pada Leang Bulu Sumi dan Leang Sumpang Bitu yaitu berupa alat-alat batu (artefak), sisa-sisa makanan yang terdiri dari siput dan kerang, serta tulang-tulang hewan (ekofak), maupun lukisan-lukisan dinding. Sehingga kedua leang tersebut dapat dibedakan fungsinya sebagai tempat tinggal melalui hasil temuannya masing-masing. Berbeda dengan Leang Bulu Sumi, temuan arkeologi yang ditemukan di Leang Sumpang Bitu berupa lukisan-lukisan dinding yang paling menonjol. Sehingga dapat diinterpretasikan bahwa Leang Sumpang Bitu merupakan situs permukiman sekaligus tempat untuk melakukan upacara-upacara dengan tujuan magis. Sehingga dapat terlihat bahwa peninggalan budaya di Leang Bulu Sumi dan Leang Sumpang Bitu masuk dalam lapisan budaya Toala Atas atau Toala I dan Toala Tengah atau Toala II yang memiliki ciri-ciri persamaan pada artefak yang ditemukan.

### **2.3 Kerangka Pikir**

Dalam sebuah penelitian dibutuhkan kerangka pikir sebagai penunjang landasan teori. Dasar dari sebuah pemikiran dalam penelitian yang dilakukan agar tersistematisnya penulisan serta agar penulis terarah dalam menjawab sebuah pertanyaan penelitian. Adapun bagan kerangka pikir pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1  
Bagan Kerangka Pikir