

**PERANAN MUSEUM KAMALI BAADIA SEBAGAI SARANA EDUKASI
BAGI MASYARAKAT**



SKRIPSI

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

Oleh:

RISKY NUR MUTMAINAH

F071181304

DEPARTEMEN ARKEOLOGI

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS HASANUDDIN

MAKASSAR

2023

**UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS ILMU BUDAYA**

LEMBAR PENGESAHAN

Sesuai Surat Tugas Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin Nomor:
395/UN.9/KEP/2022 tanggal 24 Februari 2023, dengan ini kami menyatakan
menerima dan menyetujui Skripsi ini.

Makassar, 15 Maret 2023

Pembimbing I

Pembimbing II


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


Dr. Supriadi, M.A.
Nip. 197507072002121002

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

SKRIPSI

**PERANAN MUSEUM KAMALI BAADIA SEBAGAI SARANA
EDUKASI BAGI MASYARAKAT**

Disusun dan diajukan oleh

**Risky Nur Mutmainnah
F071181304**

Telah dipertahankan di depan panitia ujian skripsi

Pada tanggal 8 Juni 2023

Dinyatakan telah memenuhi syarat

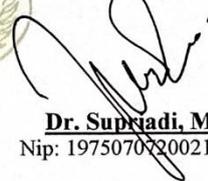
**Menyetujui
Komisi Pembimbing,**

Pembimbing I



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

Pembimbing II



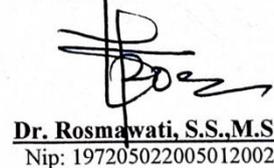
Dr. Supriadi, M.A.
Nip: 197507072002121002



Dekan
Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin

Prof. Dr. Akin Duli, M.A.
Nip: 196407161991031010

Ketua Departemen Arkeologi
Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin



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

**UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS ILMU BUDAYA**

Pada hari Kamis, 03 Agustus 2023 Panitia Ujian Skripsi menerima dengan baik Skripsi yang berjudul :

**PERANAN MUSEUM KAMALI BAADIA SEBAGAI SARANA
EDUKASI BAGI MASYARAKAT**

Yang diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat ujian skripsi guna memperoleh gelar Sarjana Sastra pada Departemen Arkeologi Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.



31 Agustus 2023

Panitia Ujian Skripsi

1. Dr. Rosmawati, M.Si.	Ketua	
2. Dr. Supriadi, M.A.	Sekretaris	
3. Dr. Yadi Mulyadi, M.A.	Penguji I	
4. Yusriana, S.S.,M.A.	Penguji II	
5. Dr. Rosmawati, M.Si.	Pembimbing I	
6. Dr. Supriadi, M.A.	Pembimbing II	

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini dengan:

Nama : Risky Nur Mutmainah

NIM : F071181304

Program Studi : Arkeologi

Fakultas/Universitas : Ilmu Budaya/Universitas Hasanuddin

Judul Skripsi : Peranan Museum Kamali Baadia Sebagai Sarana Edukasi
Bagi Masyarakat.

Menyatakan dengan sesungguhnya-sungguhnya 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 jiplakan, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh Universitas Hasanuddin batal saya terima.

Makassar, 10 Agustus 2023

Yang Membuat Pernyataan


Risky Nur Mutmainah

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmannirrahim

Alhamdulillah Rabbil 'Alamin segala puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah Subhana Wa Ta'ala, yang telah memberikan nikmat iman dan islam serta berkat karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam tak lupa pula penulis curahkan kepada Baginda Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wa Sallam beserta keluarga dan para sahabatnya, karena berkat beliau kita masih bisa merasakan nikmatnya islam hingga saat ini.

Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana (S1) di Departemen Arkeologi, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Hasanuddin dengan judul skripsi "Peranan Museum Kamali Baadia Sebagai Sarana Edukasi Bagi Masyarakat". Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta manfaat dalam pengembangan ilmu Arkeologi kedepannya, penulis mengharapkan pula saran dan masukan dari berbagai pihak demi penyempurnaan skripsi ini. Penulis menyadari tanpa doa, bantuan, dukungan, dan arahan dari banyak pihak, sulit bagi penulis dalam menjalani tahap demi tahap kehidupan akademik mulai dari masa perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Terima kasih kepada bapak Rektor Universitas Hasanuddin, Prof. Dr. Ir. Jamaluddin Jompa, M.Sc beserta jajarannya yang telah memberikan kesempatan kepada penulis dalam menempuh pendidikan di Universitas Hasanuddin.

2. Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Prof. Dr. Akin Duli, M.A. beserta jajarannya
3. Ketua Departemen Arkeologi, Dr. Rosmawati, S.S., M.Si. serta staf pengajar Drs. Iwan Sumantri, M.A., M.Si., Dr. Anwar Thosibo, M.Hum., Prof. Dr. Akin Duli, M.A., Dr. Erni Erawati, M.Si., Dr. Khadijah Tahir Muda, M.Si., M.A., Dr. Muhammad Nur, S.S., M.A., Dr. Hasanuddin, M.A., Dr. Supriadi, M.A., Dr. Yadi Mulyadi, S.S., M.A., Nur Ihsan D, S.S., M.Hum., Yusriana, S.S., M.A., Andi Muhammad Saipul, S.S., M.A., Asmunandar, S.S., M.A., Dott. Erwin Mansyur Ugu Saraka, M.Sc., Dr. H. Bahar Akkase Teng, Lc.P., M.Hum., Ir. H. Djamaluddin, M.T., Dr. Eng. Ilham Alimuddin, S.T., M.Gis., yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
4. Dr. Erni Erawati, M.Si., yang telah menjadi penasehat Akademik bagi penulis selama menempuh studi di Departemen Arkeologi.
5. Dr. Rosmawati, S.S., M.Si., dan Dr. Supriadi, M.A., selaku dosen pembimbing penulis, yang telah meluangkan waktu dan pikiran serta memberikan arahan, dan masukan dalam proses penyelesaian skripsi ini.
6. Terima kasih penulis ucapkan juga kepada bapak Syarifuddin, S.E., sebagai tenaga administrasi Departemen Arkeologi, yang telah membantu penulis dalam pengurusan berkas akademik selama menjadi mahasiswa.
7. Untuk saudara tersayang penulis M. Yusuf Ania, yang selalu setia dan sabar membantu penulis selama penyusunan skripsi ini. Terima kasih

atas saran, motivasi, dan dukungan yang diberikan untuk penulis. Serta keluarga besar penulis yang ada di Makassar, Bintan, Jawa, maupun Bau-Bau yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terima kasih atas segala doa, dukungan, dan motivasinya selama ini.

8. Untuk teman-teman tim penelitian, Nur Ismi Aulia dan Annisa Musfira Achmad, yang telah menemani dan membantu penulis saat pengambilan data selama dilapangan. Untuk Muh. Nur Taufiq dan St. Nurlaila yang telah membantu dalam penggambaran data skripsi ini. Terima kasih telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membantu penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
9. Untuk sahabat-sahabat penulis, Ayu Nistika Basir, Mardiana, St. Kurnia Ekawati, St. Rabiah, Nidha Jalil, Mutiara Ayu Mawaddah, dan Kinanti terima kasih telah menjadi teman yang selalu mengingatkan akan akhirat. Selalu menghibur dan menyemangati penulis selama ini. Semoga pertemanan ini sampai kesurganya Allah Subhana Wa Ta'ala.
10. Untuk sahabat 'pong' ku Fifin Arianti, Nur Ismi Aulia, Fadia Ayu Lestari, Annisa Musfira Achmad, dan Andini Dwi Putri, terima kasih telah menjadi teman dekat penulis selama menempuh pendidikan di kampus ini. Terima kasih karena selalu memberikan banyak cerita indah dan pengalaman yang tak terlupakan untuk penulis. Tidak ada hal yang lebih menyenangkan selain bertemu dengan kalian.
11. Untuk sahabat 'princess kost' Fifin Arianti, Rahmi, dan Indah Dwi Novita terima kasih atas kebersamaannya selama ini. Tinggal bersama

kalian membuat setiap kegiatan yang dilakukan menjadi positif. Terima kasih karena selalu menguatkan, membantu, menghibur, dan mengingatkan satu sama lain. Kalian adalah teman yang akan selalu penulis rindukan. Senang bisa mengenal kalian.

12. Teman seperjuangan “Angkatan 2018” Nurul Izza Khaerunisa, Kartika Sari, Salna Dafanjani, Ririn Awlya, Andi Nurfadillah, Lisdha Amaliana Usfira, Zulkifli, Nur Ismi Aulia, Fifin Arianti, Regita Cahyani Syam, Alfrida Limbong Allo, Asrullah Djalil, Annisa Musfira Achmad, Andini Dwi Putri, Kasina, Fadia Ayu Lestari, Novianti Lepong, St.Nurlaila, Siti Alfiah, Lalu Muhamad Balia, Muh. Arif Hidayat, Muh. Nur Taufiq, Indra Andriani Hamda, Muhammad Nur Akram, Muh. Hafdal, Riska Maulida, Muhammad Algis, Khainun, Muhammad Agung, Perayanti, Aditya Joseph Mesalayuk, dan Abimayu Rezky Januar, yang telah menjadi teman seperjuangan selama menempuh pendidikan di kampus ini.
13. Untuk pendamping Landasstular kelompok 2 Nurul Khumairah dan Muh. Ridwan, terima kasih telah memberikan pengetahuan dan pengalaman yang sangat berharga. Serta terima kasih untuk teman kelompok Landasstular St. Nurlaila, Salna Dafanjani, Muh. Algis, dan Muh. Arif Hidayat, yang selalu bersama penulis saat senang maupun susah selama proses Landasstular.
14. Keluarga Mahasiswa Arkeologi (Kaisar), terima kasih telah memberikan kesempatan penulis untuk ikut berlembaga. Serta untuk kakak-kakak dan adik-adik yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah

banyak memberikan pengetahuan dan bantuan kepada penulis. Terima kasih atas kebersamaannya selama ini.

15. Terima kasih untuk semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi ini. Semoga kebaikan teman-teman semua dibalas oleh Allah Subhana Wa Ta'ala.

Skripsi ini penulis persembahkan khusus untuk kedua orang tua tercinta ayah Hasidin Ania dan ibunda Siti Munawaroh yang telah menjadi pahlawan dalam membesarkan dan mendidik penulis. Terima kasih sebanyak-banyaknya untuk doa, cinta, waktu dan dukungan yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas segala nasihat yang diberikan dalam menjalani kehidupan ini serta pengorbanan dan tetesan keringat demi membahagiakan dan menjadikan penulis orang yang bermanfaat. Terima kasih karena telah menjadi orang tua yang sabar bagi penulis, semoga Allah Subhana Wa Ta'ala membalas semua kebaikan ayah dan ibunda di dunia maupun diakhirat.

Makassar, Maret 2023

Penulis

DAFTAR ISI

SAMPUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENERIMAAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR FOTO	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR GRAFIK.....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xvii
ABSTRAK.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.5 Landasan konseptual.....	9
1.5.1. Definisi Museum.....	9
1.5.2. Penyajian Koleksi Museum	10
1.5.3. Alur Cerita (<i>Storyline</i>)	12
1.5.4. Museum Sebagai Sarana Edukasi	13
1.6 Metode Penelitian	19

1.6.1	Pengumpulan Data.....	20
1.6.2	Pengolahan Data	23
1.6.3	Rekomendasi.....	23
1.7	Sistematika Penulisan	24
BAB II	PROFIL WILAYAH	27
2.1.	Administratif Dan Geografis.....	27
2.2.	Demografi	29
2.3.	Topografi.....	30
2.4.	Klimatologi	31
2.5.	Sejarah Kesultanan Buton	32
BAB III	DATA PENELITIAN	35
3.1	Deskripsi Lokasi Penelitian	35
3.2	Gambaran Museum Kamali Baadia.....	37
3.2.1	Sejarah Singkat Kamali Baadia	37
3.2.2	Visi Misi dan Struktur Organisasi Museum Kamali Baadia....	39
3.2.3	Konstruksi Bangunan Museum Kamali Baadia.....	39
3.2.4	Pengunjung Museum Kamali Baadia	43
3.3	Koleksi Museum Kamali Baadia	44
3.4	Model Penataan Koleksi Museum Kamali Baadia	52
BAB IV	53
4.1	Model Penyajian Informasi Museum Kamali Baadia.....	53
4.2	Model Penyajian Informasi Koleksi Arkeologi.....	54
4.3	Evaluasi Terhadap Museum Kamali Baadia.....	54
4.3.1	Visi Misi Museum	57
4.3.2	Pengelolaan Museum.....	58
4.4	Analisis Perspektif Kepuasan Pengunjung	67
4.4.1	Dimensi Manfaat.....	67
4.4.2	Dimensi Pelayanan	68

4.4.3	Dimensi Kepuasan	70
4.5	Keinginan Pengunjung Terhadap Museum.....	71
4.6	Saran Pengembangan Museum Sebagai Sarana Edukasi Bagi Masyarakat	72
4.6.1	Penyusunan Struktur Organisasi.....	73
4.6.2	Penyusunan Visi dan Misi Museum	75
4.6.3	Media Pameran dan Label Informasi Koleksi Museum	76
4.6.4	Alur Cerita atau Storyline	80
4.6.5	Program Promosi dan Publikasi Museum.....	81
BAB V	86
5.1	Kesimpulan	86
5.2	Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	89

DAFTAR FOTO

Foto 1. 1 Museum Kamali Baadia.....	5
Foto 3. 2 Gerbang Museum Kamali <i>Baadia</i>	36
Foto 3. 2 Koleksi Foto Dokumentasi Kegiatan Kesultanan.....	45
Foto 3. 3 Koleksi Piring	45
Foto 3. 4 Koleksi Gelas.....	45
Foto 3. 5 Koleksi Teko.....	46
Foto 3. 6 Koleksi Alat Makan Kesultanan.....	46
Foto 3. 7 Peralatan Adat <i>Tempolong</i>	46
Foto 3. 8 Peralatan Adat <i>Kanturu</i>	46
Foto 3. 9 Peralatan Adat <i>Kanturu 2</i>	47
Foto 3. 10 Peralatan Adat <i>Bosara</i>	47
Foto 3. 11 Peralatan Adat <i>Kanturu 3</i>	47
Foto 3. 12 Peralatan Adat Kesultanan.....	47
Foto 3. 13 Koleksi Guci Kesultanan	48
Foto 3. 14 Koleksi Alat Perang Berupa Meriam.....	49
Foto 3. 15 Koleksi Alat Perang Berupa Parang	49
Foto 3. 16 Koleksi Alat Perang Berupa Meriam Kecil	49
Foto 3. 17 Koleksi Alat Perang Berupa Tombak.....	49
Foto 3. 18 Koleksi Alat Masak Kesultanan	50
Foto 3. 19 Koleksi Alat Musik Kesultanan.....	50
Foto 3. 20 Koleksi Pakaian Adat Buton.....	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kontinum Teori Pengetahuan.....	18
Gambar 1. 2 Kontinum Teori Belajar	19
Gambar 2. 1 Peta Administrasi Kota Bau-Bau	28
Gambar 3. 1 Peta Keletakan Museum Kamali Baadia.....	35
Gambar 3. 2 Denah Museum Kamali Baadia Lantai 1	41
Gambar 3. 3 Denah Museum Kamali Baadia Lantai 2	42
Gambar 4. 1 Saran Pengembangan Struktur Organisasi	74
Gambar 4. 2 Saran Pengembangan Struktur Internal Museum.....	75
Gambar 4. 3 Model Vitrin Dinding.....	78
Gambar 4. 4 Model Vitrin Dinding Ganda	78
Gambar 4. 5 Model Vitrin Tengah.....	79
Gambar 4. 6 Model Vitrin Sudut.....	79
Gambar 4. 7 Saran Template Brosur Museum Sisi Depan	83
Gambar 4. 8 Saran Template Brosur Museum Sisi Belakang.....	84

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4. 1 Dimensi Pemanfaatan Museum Kamali Baadia	68
Grafik 4. 2 Dimensi Pelayanan Museum Kamali Baadia	69
Grafik 4. 3 Dimensi Kepuasan Museum Kamali Baadia	70

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Jumlah Kependudukan Kota Bau-Bau	30
Tabel 3. 1 Jumlah Pengunjung Museum Kamali Baadia	42

ABSTRAK

Risky Nur Mutmainah. “Peranan Museum Kamali Baadia Sebagai Sarana Edukasi Bagi Masyarakat” **(dibimbing oleh Rosmawati dan Supriadi).**

Pada dasarnya Museum merupakan salah satu diantara media penyampaian informasi kepada masyarakat dalam kepentingan ilmu pendidikan. Sebagaimana fungsinya, Museum Kamali Baadia juga memiliki peran penting sebagai media informasi yang menyajikan koleksi tentang kebudayaan Kesultanan Buton. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan Museum Kamali Baadia dalam menjalankan perannya sebagai media penyampaian informasi dalam bentuk edukasi kepada masyarakat melalui koleksi yang disajikan. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah pengumpulan data pustaka, data lapangan, wawancara, dan kuesioner penelitian. Selanjutnya data yang terkumpul dianalisis dan diinterpretasi sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa kondisi museum belum dapat dikatakan ideal sebagai media penyampaian informasi dan belum efektif untuk dijadikan sebagai sarana edukasi bagi masyarakat. Hal tersebut dikarenakan pengelolaan yang diterapkan museum masih belum sepenuhnya maksimal. Sehingga perlu adanya pengembangan dalam melakukan pengelolaan museum ke arah yang lebih baik lagi untuk mengoptimalkan perannya sebagai sebuah museum.

Kata Kunci : *Museum Kamali Baadia, Peran Museum, Media Penyampaian Informasi, Sarana, Edukasi.*

ABSTRACT

Risky Nur Mutmainah. *“The Role of the Kamali Baadia Museum as an Educational Facility for the Community” (guided by Rosmawati and Supriadi).*

Basically the Museum is one of the media for conveying information to the public in the interest of education. As with its function, the Kamali Baadia Museum also has an important role as an information medium that presents collections about the culture of the Buton sultanate. This study aims to determine the level of success of the Kamali Baadia Museum in carrying out its role as a medium for conveying information in the form of education to the public through the collections presented. In this study the methods used were library data collection, field data, interviews, and research questionnaires. Furthermore, the collected data is analyzed and interpreted so as to get a conclusion. The results of this study explain that the condition of the museum cannot be said to be ideal as a medium for conveying information and is not yet effective as a means of education for the public. This is because the management implemented by the museum is still not fully maximized. So that there is a need for development in managing the museum in a better direction to optimize its role as a museum.

Keywords : *Kamali Baadia Museum, Role of Museum, Information Delivery Media, Means, Education.*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Arkeologi memiliki tujuan mengungkapkan kehidupan manusia masa lalu dengan merekonstruksi sejarah kebudayaan, merekonstruksi cara-cara hidup manusia, serta merekonstruksi proses budaya melalui bentuk, fungsi, maupun proses pembuatan, pemakaian, pembuangan dan daur ulang benda budaya beserta konteksnya dengan lingkungan sekitar (Ardiwidjaja, 2018:21). Sebagai bentuk tanggung jawab arkeologi kepada masyarakat adalah dengan mempublikasi dan mengkomunikasikan hasil penelitian yang telah dilakukan. Hal ini begitu penting bukan hanya sebagai tanggung jawab profesi melainkan sebagai tanggung jawab sosial arkeologi untuk memberikan manfaat bagi masyarakat.

Salah satu cabang arkeologi yang berfungsi untuk mengkomunikasikan arkeologi kepada masyarakat adalah tugas arkeologi publik. Secara umum arkeologi publik dapat dijelaskan sebagai salah satu disiplin ilmu arkeologi yang mempelajari segala aktivitas masyarakat masa kini yang membahayakan situs dan tinggalan arkeologis, sekaligus berusaha menyadarkan dan meyakinkan masyarakat akan keikutsertaannya terhadap bukti masa lalu tersebut (Susantio dan Faizaliskandiar, 1985). Penggunaan istilah arkeologi publik pertama kali terjadi di Amerika Serikat ketika McGimsey menerbitkan bukunya *Public Archaeology* pada tahun 1972, yang menyerukan pelestarian warisan arkeologi demi kepentingan dari "hak publik atas pengetahuan" (McGimsey, 1972 dalam Matsuda, 2004:68).

Pada saat ini istilah arkeologi publik dikaitkan dengan urgensi praktis pengelolaan sumber daya budaya yang di pimpin pembangunan atau *Culture Resource Management* (Merriman, 2004:13). Schadla-Hall (1999), menjelaskan arkeologi publik telah didefinisikan sebagai setiap area aktivitas arkeologi yang berinteraksi atau berpotensi berinteraksi dengan publik. Namun Schadla-Hall menambahkan, penjelasan tersebut memberikan definisi yang terlalu luas untuk digunakan, karena bagaimanapun juga arkeologi merupakan aktivitas publik (Schadla-Hall, 1999:147). Arkeologi publik merupakan produk dari penelitian mandiri dalam arkeologi yang berupaya mendefinisikan kembali disiplin dalam lingkup sosial yang lebih luas. Arkeologi publik memiliki keunikan dalam mengkaji hubungan antara arkeologi dan masyarakat saat ini (Matsuda, 2004: 68).

Arkeologi publik memiliki manfaat yang sangat besar dalam pembentukan jati diri serta pembangunan karakter bangsa, yang kemudian mampu membawa masyarakat memiliki rasa nasionalisme melalui pemahaman sejarah dan nilai budaya (Purnamasari, 2017:1). Dalam hal mempublikasikan data arkeologi, dapat dilakukan dengan berbagai cara tergantung dengan kebutuhan masyarakatnya. Salah satu diantara media penyampaian informasi pada masyarakat dalam kepentingan ilmu pendidikan adalah dengan melalui museum. Sebagai sebuah ilmu yang menampilkan benda-benda budaya masa lalu, arkeologi jelas membutuhkan seperangkat metodologi ilmiah yang canggih dan sebuah lembaga tempat penyimpanan, mengawetkan, merawat, dan memperlihatkan benda-benda budaya masa lalu yang diperolehnya itu pada masyarakat melalui museum (Susantio dan Faizaliskandiar, 1985).

Kedudukan dan peranan museum dalam masyarakat tidak lepas dari konsep arkeologi publik. Hasil publikasi arkeologi memanfaatkan museum sebagai sarana komunikasi yang bertujuan mengedukasi masyarakat, memberi dan menanamkan wawasan arkeologis kepada masyarakat luas. Museum sendiri merupakan sebuah lembaga yang diperuntukkan untuk masyarakat umum sebagai tujuan destinasi wisata yang bersifat edukatif. Menurut Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2015 tentang museum, museum adalah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengkomunikasikannya kepada masyarakat. Sedangkan definisi museum berdasarkan konferensi umum ICOM (International Council Of Museums) yang ke-22 di Wina, Austria, pada 24 Agustus 2007 menyebutkan bahwa Museum adalah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang mengumpulkan, merawat, meneliti, mengomunikasikan, dan memamerkan warisan budaya dan lingkungannya yang bersifat kebendaan dan tak benda untuk tujuan pengkajian, pendidikan, dan kesenangan.

Fungsi dasar museum adalah melakukan penelitian, konservasi, dan komunikasi sebagai aspek mediasi terhadap masyarakat (Mensch, 2003 dalam Ardiwidjaja, 2013:35). Fungsi dasar tersebut disebut dengan istilah fungsi dasar museologi. Museologi adalah ilmu yang menangani data dan peninggalan arkeologi lewat teknik dan metode tersendiri dan juga memiliki tujuan tersendiri (Susantio dan Faizaliskandiar 1985). Namun secara garis besar, sebuah museum memiliki fungsi *pertama*, sebagai sarana penyampaian informasi yang dapat mengedukasi masyarakat. *kedua*, museum berfungsi sebagai tempat pelestarian warisan cagar

budaya, serta fungsi museum yang *ketiga*, sebagai tempat wisata edukasi (rekreasi) bagi masyarakat. Bagi arkeologi sendiri fungsi museum adalah sebagai media publikasian hasil penelitian arkeologi selain itu juga menjadi media belajar bagi masyarakat.

Salah satu museum yang berpotensi untuk bisa dikembangkan sebagai sarana publikasi dalam bentuk edukasi kepada masyarakat adalah Museum Kamali Baadia atau Museum Kebudayaan Wolio, biasa juga dikenal dengan Pusat Kebudayaan Wolio. Museum Kamali Baadia terletak di Jl. La Buke, Kelurahan Baadia, Kecamatan Murhum, Kota Bau-bau. Museum ini fungsi awalnya merupakan Kamali Baadia yang ditinggali oleh Sultan Buton ke-38 yang bernama Sultan Muhammad Falihi Kaimuddin (merupakan sultan terakhir) dengan gelar Oputa Yi Baadia, yang memerintah pada tahun 1938-1960. Setelah berakhir masa jabatannya, Kamali Baadia ini difungsikan menjadi museum. (Dinna, dkk, 2019:13).

Menurut Asosiasi Museum Indonesia (AMI), Museum Kamali Baadia atau Museum Kebudayaan Wolio dikelola oleh keluarga keturunan Sultan Buton ke-38. Sebagaimana namanya, koleksi Museum ini adalah benda-benda peninggalan dari Kesultanan Buton seperti alat-alat upacara, senjata atau alat perang, alat rumah tangga, foto-foto, keramik, dan lain sebagainya. Denah bangunan museum ini berbentuk huruf L, dan memiliki halaman yang luas. Arsitekturnya bercorak campuran antara modern dan tradisional, dengan konstruksi menggunakan kayu dan bata. Bangunan museum ini berupa rumah panggung yang terdiri dari dua lantai, di lantai atas bangunan digunakan sebagai tempat menyimpan dan

memamerkan barang-barang peninggalan sultan terakhir tersebut (Mulyadi, 2007:2).



Foto 1. 1 Museum Kamil Baadia (Dok. Yusuf, 2022)

Berbagai penelitian tentang museum dalam kaitannya dengan arkeologi pada dasarnya telah dilakukan oleh beberapa peneliti. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Nurul Adliyah Purnamasari (2019), yang membahas tentang Museum Balla Lompoa Sungguminasa sebagai media publikasi arkeologi untuk masyarakat, hasil penelitiannya membahas tentang Museum Balla Lompoa Sungguminasa yang merupakan sebuah museum yang memiliki potensi sangat besar untuk dikembangkan sebagai media publikasi arkeologi untuk masyarakat. Namun dibutuhkan perbaikan lebih lanjut untuk pengembangan yang lebih baik lagi bagi museum agar mampu membawa masyarakat tertarik untuk mengunjungi Museum Balla Lompoa Sungguminasa tersebut.

Pembahasan mengenai museum dalam kaitannya dengan arkeologi juga ditulis oleh Iftitah Suling (2021), tentang pengelolaan koleksi arkeologi sebagai media belajar di Museum Daerah Kabupaten Banggai. Hasil penelitiannya

membahas tentang bagaimana keberhasilan Museum Daerah Kabupaten Banggai dalam mengoptimalkan peran pendidikan dalam pemanfaatan informasi melalui koleksi arkeologi dalam hal mengajak masyarakat untuk berkunjung dan belajar di museum. Namun Museum Daerah Kabupaten Banggai memerlukan adanya pengembangan lebih lanjut dalam hal penyajian informasi koleksi museum, penggunaan media komunikasi serta teknologi agar pengunjung dapat menjadikan kunjungan mereka bermakna dan menjadi salah satu bagian dari proses pembelajaran di museum tersebut.

Pada Museum Istana Kamali Baadia sendiri pernah dilakukan penelitian oleh Yadi Mulyadi (TT), tentang studi kasus pengelolaan Museum Baadia Kota Bau-Bau Sulawesi Tenggara. Hasil penelitiannya membahas tentang keberadaan Museum Istana Kamali Baadia yang menjadi salah satu museum yang terdapat di kawasan timur Indonesia, namun masih memerlukan pengolahan lebih lanjut serta manajemen yang baik agar menghasilkan manfaat bagi generasi sekarang maupun generasi yang akan datang. Dari berbagai penelitian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa museum memiliki peran penting untuk masyarakat. Bukan hanya sekedar tempat pelestarian warisan budaya atau sebagai tempat rekreasi semata melainkan sebagai media edukasi bagi para pengunjungnya.

Menurut Edson dan Dean (1996:194), museum harus mengambil setiap peluang untuk mengembangkan perannya sebagai suatu sumber daya pendidikan yang dapat digunakan oleh semua lapisan masyarakat atau kelompok khusus yang membutuhkan pelayanan (Suling, 2021: 3). Selain peran museum bagi masyarakat,

pengelolaan museum kearah yang lebih baik sangat diperlukan untuk menciptakan museum yang sesuai dengan fungsi dan tujuannya.

Berdasarkan hal di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang peranan Museum Kamali Baadia dalam menyampaikan informasi melalui sumberdaya arkeologis yang dimilikinya sebagai edukasi bagi masyarakat dengan alasan, karena Museum Kamali Baadia menyimpan sejumlah peninggalan budaya masa lalu yang berhubungan langsung dengan sejarah budaya Kesultanan Buton. Selain itu, dari beberapa studi kasus tentang Museum Kamali Baadia menjelaskan bahwa masih kurang efektifnya pengelolaan museum sehingga perlu adanya perhatian khusus pada museum mengingat peran dan fungsinya yang sangat penting bagi masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Museum adalah salah satu cara arkeologi dapat berkomunikasi, mempublikasikan hasil penelitiannya kepada masyarakat. Idealnya fungsi museum adalah sebagai sarana penyampaian informasi yang dapat mengedukasi masyarakat. Selain itu juga sebagai tempat pelestarian warisan budaya sekaligus tempat rekreasi yang menarik untuk dikunjungi masyarakat. Bagaimana tingkat keberhasilan museum dalam menjalankan peran dan fungsinya pada masyarakat, tergantung dengan bagaimana cara museum tersebut menyajikan informasinya dengan tepat sesuai dengan standarisasi sebuah museum.

Namun, melihat dari kondisi Museum Kamali Baadia dalam mengembangkan perannya sebagai media penyampaian informasi pada masyarakat saat ini masih belum bisa dikatakan ideal. Hal tersebut dikarenakan oleh beberapa

faktor dalam pengelolaan Museum Kamali Baadia yang belum maksimal. Bagaimana Museum Kamali Baadia bisa menjalankan perannya sebagai media penyampaian informasi yang ideal, maka dirumuskanlah pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana model penyajian informasi yang diterapkan Museum Kamali Baadia saat ini?
2. Bagaimana model pengelolaan yang dapat diterapkan Museum Kamali Baadia sebagai sarana edukasi yang efektif bagi masyarakat kedepannya?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dapat tercapai melalui penelitian ini, berdasarkan rumusan masalah di atas adalah:

1. Untuk mengetahui model penyajian yang diterapkan Museum Kamali Baadia dalam mengembangkan peran dan fungsinya sebagai media penyampaian informasi.
2. Untuk mengetahui model pengelolaan yang dapat diterapkan Museum Kamali Baadia kedepannya dalam mengoptimalkan peran dan fungsinya sebagai sarana edukasi bagi masyarakat.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dalam mengelola museum yang sesuai dengan fungsi dasar museum. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi sumber rujukan dalam mengoptimalkan pengelolaan

Museum Kamali Baadia maupun museum lainnya sebagai media informasi yang bersifat edukatif bagi masyarakat.

1.5 Landasan konseptual

1.5.1. Definisi Museum

Arti museum seperti halnya arti kata, hanya dapat dipahami oleh karena fungsinya dan kegiatan-kegiatannya. Pada hakekatnya arti museum mengingatkan kepada kuil di zaman Yunani klasik yang merupakan tempat persembahyangan dan pemujaan ke-9 dewi *muse* sebagai anak *zeus* yang memberikan inspirasi pada seniman. Lalu pada perkembangannya *mouseion* dipakai sebagai tempat penyimpanan hadiah dan persembahan untuk dewa dari para umat (Sutaarga, 1997:13). Sejak awal museum senantiasa mengalami perkembangan fungsi dari sebatas tempat ritual menjadi tempat diskusi-diskusi yang bersifat nalar dan rasional. Dapat ditegaskan bahwa museum sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari modernitas. Museum adalah situs sentral dimana modernitas telah dihasilkan dan dipertahankan sepanjang waktu (Marstine, 2006 dalam prasetyo, dkk, 2021:4).

Menurut Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2015 tentang museum, museum adalah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengkomunikasikannya kepada masyarakat. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), museum adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu pengetahuan, museum juga merupakan tempat menyimpan barang kuno. Sedangkan definisi museum berdasarkan konferensi umum ICOM (International Council Of Museums) yang ke-

22 di Wina, Austria, pada 24 Agustus 2007 menyebutkan bahwa Museum adalah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang mengumpulkan, merawat, meneliti, mengomunikasikan, dan memamerkan warisan budaya dan lingkungannya yang bersifat kebendaan dan tak benda untuk tujuan pengkajian, pendidikan, dan kesenangan.

Museum saat ini juga telah mengalami perkembangan dari *tradisional museum* menjadi *new museum*. Museum yang awalnya berfokus terhadap koleksi (*objek oriented*) kini mulai fokus kepada masyarakat (*publik oriented*). Perkembangan tersebut kemudian menyesuaikan posisi museum sebagai media publikasi arkeologi kepada masyarakat (Purnamasari, 2017:2). Hal tersebut sesuai dengan tiga kepentingan dalam penelitian arkeologi, yaitu kepentingan dalam ranah ideologis, perkembangan ilmu pengetahuan, dan pemanfaatan bagi kehidupan masyarakat (Mundardjito, 1997: dalam Simanjuntak, 2012:9).

1.5.2. Penyajian Koleksi Museum

Fungsi pokok museum terhadap masyarakat adalah berkomunikasi. Dasar utama sebuah museum untuk berkomunikasi adalah dengan melakukan penyajian koleksi atau pameran yang tepat. Penyajian di museum memerlukan sebuah kajian dan perencanaan yang matang. Dalam buku berjudul *Konsep Penyajian Museum* (2011:22) Terdapat tiga faktor yang perlu diperhatikan dalam kaitan kegiatan penyajian pada museum, yaitu:

1. Faktor pengunjung museum

Dalam disertasi yang ditulis oleh Frese (1960), menjelaskan pada umumnya kita mengenal dua macam pengunjung museum. Pertama, pengunjung yang datang ke museum itu sudah direncanakan dengan motivasi yang jelas seperti para kolektor, seniman, perancang, ilmuwan dan mahasiswa yang karena latar belakang sosialnya seakan-akan ada hubungan tertentu dengan koleksi museum. Pengunjung yang seperti ini tanpa bantuan dan penjelasan dari pemandu pun akan dapat memahami hal-hal yang berkenaan dengan koleksi yang terdapat di museum. Mereka dapat disebut sebagai jenis pengunjung lama (Sutaarga, 1997:65).

Jenis pengunjung kedua yaitu jenis pengunjung baru. Kelompok ini biasanya datang ke museum tanpa tujuan tertentu dan memerlukan pemandu yang dapat mengarahkan. Biasa pula mereka dengan iseng atau dengan prakarsa spontan, sebagai anggota suatu kelompok jenis baru mereka kembali pasif, dan belum memiliki motivasi yang kokoh untuk tetap jadi langganan museum (Sutaarga, 1997:65).

2. Faktor kebijakan dan perencanaan

Pameran yang bersifat tetap biasanya akan diambil dari kebijakan permuseuman yang sifatnya umum yaitu kebijakan permuseuman sebagai bagian dari kebijakan kebudayaan nasional, yang bersumber pada undang-undang dasar 45 serta Pancasila. Pesan yang terkandung didalamnya adalah antara lain mengenai pembinaan dan pengembangan pendidikan dan

kebudayaan nasional. Faktor edukatif kultural seperti ini merupakan dasar dan tujuan perencanaan penyajian koleksi (Sutaarga, 1997:65-56).

3. Faktor penyajiannya

Penyajian koleksi museum yang paling tepat adalah dengan cara pameran baik berbentuk pameran tetap, pameran, khusus, maupun pameran keliling. (Sutaarga, 1997:66). Dalam hal tersebut pameran tetap museum ditata dan disajikan dengan menggunakan pendekatan, yaitu:

- a. Pendekatan Kronologi, yang merupakan penyajian koleksi secara kronologis dari waktu ke waktu dengan menempatkan koleksi dan informasi pendukungnya secara berurutan sesuai alur kunjungan.
- b. Pendekatan Taksonomi, yang merupakan penyajian koleksi dengan memperhatikan kesamaan jenis serta berdasarkan pada kualitas, kegunaan, gaya, periode dan pembuat.
- c. Pendekatan Tematik, yang merupakan penyajian koleksi lebih menekankan pada tema dengan cerita tertentu, bukan menekankan pada objeknya.
- d. Pendekatan Gabungan, yang merupakan kombinasi/gabungan dari pendekatan kronologi, taksonomi, dan tematik.

1.5.3. Alur Cerita (*Storyline*)

Alur cerita atau sistematika pameran merupakan sekumpulan dokumen (*blueprint*) tertulis mengenai apa yang dipamerkan. Alur cerita (*storyline*) merupakan acuan utama dalam perancangan dan produksi pameran yang didalamnya mengandung muatan pembelajaran dan pewarisan nilai. Alur cerita

disusun sebagai kerangka kerja untuk menyampaikan hasil interpretasi mengenai suatu topik yang akan disampaikan dalam pameran (Tjahjo Purnomo, dkk, 2011:52). *Storyline* untuk penataan pameran tetap pada museum -museum negeri provinsi di Indonesia adalah alam, manusia, aktivitas, keluarga, seni, religi, sejarah (Direktorat Permuseuman, 1998 dalam Tjahjo Purnomo, dkk, 2011:53). *Storyline* tersebut telah dibakukan sejak tahun 1979 dalam sebuah pedoman pembakuan museum umum tingkat provinsi.

Sebuah museum perlu memperhatikan hal-hal yang disampaikan dengan membentuk sebuah alur cerita yang lengkap agar nantinya pengunjung dapat dengan mudah menangkap informasi yang disampaikan museum. Itu sebabnya alur cerita diperlukan dalam penyajian koleksi pameran sebuah museum (Suling, 2021:15). Sebuah narasi yang menjadi dari sumber alur cerita diperoleh melalui hasil penelitian, baik di lapangan maupun hasil studi koleksi. Narasi ini juga penting karena dapat dijadikan topik pameran yang pada umumnya dilakukan oleh kurator atau bagian penata koleksi. Proses penyusunan alur cerita dan pengembangan narasi dimulai dari gagasan yang akan disampaikan. Selanjutnya, perlu disusun juga sebuah garis besar pameran yang meliputi judul, topik, sub topik, dan poin penting dalam pameran. Garis besar ini mencakup deskripsi, gambar-gambar, dan koleksi pendukung cerita (Tjahjo Purnomo, dkk, 2011:52).

1.5.4. Museum Sebagai Sarana Edukasi

Museum pada hakikatnya merupakan sarana edukasi yang dapat dirasakan oleh setiap kalangan dan dapat memberikan makna pembelajaran bagi setiap orang yang berkunjung (Rahmatin dan Mahagangga, 2016:170). Dalam buku berjudul

Museum Education in the Context of Museum Functions, didalamnya Bruninghaus dan Knubel menjelaskan bahwa edukasi museum secara nyata bertujuan untuk memperkenalkan pengetahuan dan budaya melalui program edukasi dan eksibisi (Widadi, 2010:12). Menurut Edson dan Dean (1999), setiap museum mempunyai tanggung jawab pelayanan dalam bidang pendidikan kepada masyarakat. Sesuai juga dengan definisi museum menurut ICOM yang menyebutkan tujuan museum adalah untuk pengkajian, pendidikan, dan kesenangan. Edukasi museum sebenarnya dilakukan agar koleksi museum diketahui oleh masyarakat pada semua usia maupun latar belakangnya, serta agar mereka dapat berpartisipasi dalam pengetahuan dan budaya (Bruninghaus-Knubel, 2004:119).

Bruninghaus dan Knubel menuliskan dalam buku berjudul *Running A Museum : A Practical Handbook* (2004), layanan edukasi di museum merupakan bagian penting dari keseluruhan tujuan museum oleh karena itu, edukasi harus dianggap sebagai salah satu tujuan utama dalam kebijakan museum. Menurut Bruninghaus dan Knubel pengajaran dan pembelajaran edukasi di museum menggunakan metode dan media yang ditujukan pada penerima pasif melalui proses pembelajaran berpikir, mengamati, memeriksa, mengakui dan metode untuk mendorong pengunjung menjadi aktif terlibat, memeriksa koleksi, menampilkan atau mempelajari secara estetika, teknis kegiatan penelitian (Rahmatin dan Mahagangga, 2016:170). Karena pada dasarnya jika sebuah museum ingin melaksanakan suatu program edukasi yang berorientasi untuk publik, maka perlu memperhatikan kebijakan-kebijakan yang sesuai sehingga pengunjung dapat menerima dengan jelas pesan yang disampaikan oleh museum.

Dalam buku *Running A Museum : A Practical Handbook* menjelaskan bahwa museum perlu memperhatikan tujuan utama dalam menentukan kebijakan edukasi sebagai berikut:

1. Koleksi dan Edukasi

Edukasi museum harus memperhatikan hubungan antara koleksi museum dengan edukasi. Apakah koleksi terdiri dari artefak, spesimen sejarah alam, objek teknik, atau bahan arsip. Setiap koleksi yang ada di museum membutuhkan analisis yang mendalam, bekerja sama dengan karyawan ahli (staf ilmiah) dalam bidang tersebut untuk mengembangkan tujuan edukasi secara relevan. Pemilihan objek untuk pajangan dan pameran perlu disesuaikan dengan tema yang melekat pada koleksi. Serta penataan koleksi yang menarik minat publik juga perlu dipertimbangkan. Setelah tujuan ditetapkan, museum dapat merancang program-program edukasi di museum untuk pemahaman aspek kuratorial dan pengetahuan dari benda benda koleksi museum tersebut.

2. Warisan Budaya dan Edukasi

Museum adalah tempat yang tepat untuk mempromosikan dan mendorong kesadaran akan warisan alam, budaya dan seni. Dalam menentukan kebijakan, museum perlu menggabungkan edukasi dan pekerjaan kuratorial, dengan bagaimana menampilkan koleksi dan membuat keterangan koleksi di museum. Terutama bagi museum yang berhubungan dengan komunitas yang memiliki pengetahuan tentang tradisi lokal dan budaya daerah. Melalui pameran yang dilakukan museum tentang budaya

material maupun non material, dapat melestarikan dan memberikan kesempatan kepada pengunjung untuk menerima edukasi tersebut.

3. Mengelola dan Mengembangkan Edukasi Museum

Edukasi museum memerlukan komitmen dari sebuah institusi pendidikan dan sosial yang harus mampu mempekerjakan karyawan spesialis edukasi. Banyak museum mempekerjakan *subject matter discipline* untuk bekerja pada bidang Arkeologi, Biologi, Sejarah, Fisika, atau studi lain di bidang pendidikan. Selain itu pelatihan museologi diperlukan, baik melalui program pendidikan formal atau non formal maupun melalui training yang diadakan di museum. Dalam mengelola dan mengembangkan edukasi museum perlu membangun jaringan di dalam dan diluar museum untuk kepentingan proses belajar. Perlu adanya kerja sama untuk membantu orientasi pelayanan museum terhadap masyarakat.

4. Masyarakat dan Edukasi Museum

Masyarakat mampu memberikan kontribusi penting mengenai informasi tentang kemampuan intelektual dan kesenangan dari kelompok pengunjung, sehingga masyarakat menjadi bagian penting dalam edukasi museum. Museum berperan memperluas partisipasi masyarakat dalam pendidikan yang meliputi peran serta perorangan sebagai tokoh, kelompok, komunitas, dan organisasi kemasyarakatan yang terkumpul sebagai kelompok masyarakat pada suatu daerah (Davis,1999 dalam Widadi, 2010:14). Dengan demikian semua pengunjung seharusnya tidak lagi

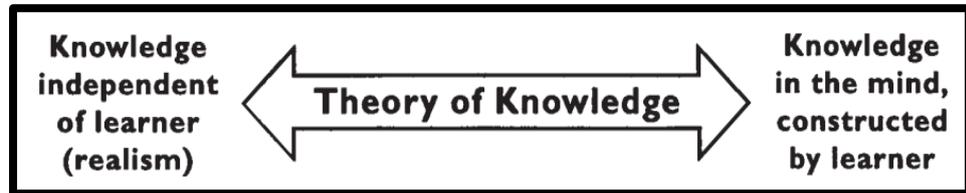
dianggap sebagai hanya "konsumen" budaya atau pengetahuan, tetapi sebagai mitra dalam proses pembelajaran.

Sebuah edukasi museum juga tidak terlepas dari teori yang mendasarinya. (Suling, 2021:18). Teori edukasi dibutuhkan untuk menjelaskan eksibisi museum dan tata pameran yang diperlukan pengunjung. Menurut Hein dalam bukunya yang berjudul *Learning in the 19 Museum*, menjelaskan bahwa teori edukasi terdiri atas teori belajar (learning theories) dan teori pengetahuan (theories of knowledge) sebagai penerapan konsep-konsep tentang bagaimana orang belajar dan apa yang dipelajari. (Hein, 1998:16).

Pertama, sebuah teori pendidikan membutuhkan teori pengetahuan. Apa yang dimaksud dengan pengetahuan itu dan bagaimana pengetahuan itu diperoleh? Tentunya pengetahuan diperoleh melalui pendidikan. Apakah pameran di museum menjelaskan benda-benda koleksi seperti apa adanya? atau apakah museum memberikan fenomena bagi pengunjung untuk menafsirkan sebagaimana yang mereka inginkan? Kedua, pembahasan dalam teori belajar perlu mempertimbangkan pengertian yang jelas tentang bagaimana orang belajar. Apakah belajar terdiri dari proses penambahan informasi sedikit demi sedikit kepada pemikiran seseorang? atukah sebuah proses aktif yang mengubah pikiran seseorang yang belajar (Hein, 1998:16).

Terdapat dua pandangan yang saling berlawanan dalam teori pengetahuan, yang pertama bahwa pengetahuan itu berada di luar/terpisah dari diri seorang yang belajar pandangan ini disebut realisme. Sementara pandangan yang kedua bahwa pengetahuan itu berada dalam pikiran dan dibangun oleh yang belajar lawan dari

realisme yaitu idealisme (Hein, 1998:17). Kedua pendapat tersebut digambarkan pada kontinum berikut.

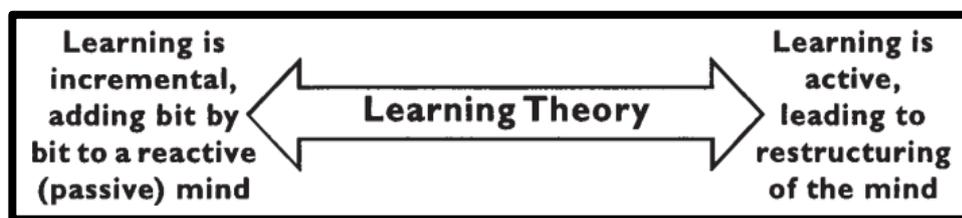


Gambar 1. 1 Kontinum Teori Pengetahuan (Sumber: Hein, 1998:18)

Dalam kontinum di atas terlihat bahwa pada sisi kiri merupakan posisi dari pengetahuan berada terpisah dari seorang yang belajar (realisme) sedangkan, bagian sisi kanan adalah pengetahuan yang berada dalam pikiran serta dibangun oleh seorang yang belajar (idealisme). Museum berada pada posisi realisme, maka pandangan yang menentukannya adalah bahwa pengetahuan yang ada secara independen/terbatas dari orang yang belajar sehingga fokus pada kebijakan pameran, berkaitan dengan informasi yang melekat dengan koleksi yang dipamerkan. Dengan begitu, koleksi pada museum disusun berdasarkan pada subjek ilmu pengetahuan seperti ilmu kimia, fisika, biologi dan lain sebagainya (Hein, 1998 dalam Widadi, 2010:29).

Sementara pada bagian posisi idealisme merupakan pandangan dari pengelola museum, yang akan mempertimbangkan ketertarikan pengunjung terhadap pameran serta menata pameran sehingga memungkinkan pengunjung untuk menggambarkan berbagai kesimpulan dari hasil interaksinya dengan yang dipamerkan tergantung pada pengetahuan masing-masing pengunjung (Hein, 1998 dalam Widadi, 2010:29). Selanjutnya adalah teori belajar, yang mendasari pemikiran menekankan keyakinan bagaimana orang belajar pun memiliki dua

pandangan yang berbeda. Pertama, teori belajar memperlihatkan sebuah asumsi bahwa belajar terdiri dari proses transmisi gagasan ketika proses belajar terjadi secara bertahap, sedikit demi sedikit, hingga pengalaman sampai menghasilkan pengetahuan. Sedangkan pandangan kedua berdasarkan pada keyakinan bahwa orang-orang membangun pengetahuan. Perspektif ini menekankan pada partisipasi aktif dari pemikiran yang belajar (Hein, 1998:21-22). Berikut merupakan gambar dari kontinum teori belajar.



Gambar 1. 2 Kontinum Teori Belajar (Sumber: Hein, 1998:23)

Menurut Hein (1998) kedua kontinum dari teori pengetahuan dan teori belajar yang dijelaskan dapat dikombinasikan untuk membuat diagram yang akan menggambarkan ke empat kombinasi dari teori-teori edukasi (Widadi, 2010:30). Selanjutnya berdasarkan kebijakan dan teori edukasi di museum yang telah dijelaskan di atas tersebut, maka dalam pelaksanaannya museum dapat menerapkan strategi edukasi yang sesuai dan tepat yang nantinya akan dapat menjangkau semua lapisan masyarakat (Sulistyowati, 2011 dalam Suling, 2021: 21).

1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau kelompok orang dianggap berasal dari

masalah sosial atau kemanusiaan yang mana proses penelitian kualitatif ini melibatkan upaya-upaya penting, seperti mengajukan pertanyaan, mengumpulkan data yang spesifik dari para partisipan, menganalisis data secara induktif mulai dari tema yang khusus ke tema umum, dan menafsirkan makna data (Creswell, 2009:4).

Pada penelitian ini metode yang digunakan penulis merujuk dari buku yang ditulis oleh “Pusat Penelitian Arkeologi Nasional” tentang metode penelitian arkeologi. Pada buku Metode Penelitian Arkeologi tahun 1999 secara lengkap dijelaskan tentang tahapan penelitian dalam arkeologi yang membahas tentang bagaimana implementasi di lapangan, penelitian arkeologi memerlukan berbagai tahapan yang mutlak harus diikuti. Tahapan tersebut dimulai dari proses pengumpulan data arkeologi serta diakhiri dengan publikasi sebagai upaya sosialisasi hasil penelitian. Metode tersebut terbagi dalam beberapa tahap, yaitu:

1.6.1 Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data teknik yang digunakan yaitu berupa pengumpulan studi pustaka dan pengumpulan data lapangan.

1. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan tahap awal dalam penelitian ini. Pada proses studi pustaka ini dilakukan dengan mencari berbagai referensi terkait Museum Kamali Baadia serta pengelolaan museum yang akan diperoleh dari berbagai sumber seperti buku, skripsi, tesis, disertasi, jurnal maupun artikel yang berkaitan dengan penelitian ini. Dari hasil pengumpulan data pustaka ini akan dijadikan bahan rujukan penulis dalam menyusun rencana penelitian.

2. Pengumpulan Data Lapangan

Pada tahap pengumpulan data lapangan akan dilakukan pengamatan secara langsung pada Museum Kamali Baadia. Untuk memaksimalkan pengumpulan data lapangan dilakukan beberapa tahap, yaitu:

- Deskripsi, dengan melakukan pencatatan mulai dari lingkungan, situs dan temuan. Proses pendeskripsian ini lebih mengutamakan pendataan pada sumber daya arkeologis yang terdapat di museum.
- Dokumentasi, yang digunakan untuk memperjelas data deskripsi. Proses dokumentasi yang dilakukan meliputi bangunan museum, kondisi museum serta koleksi museum.
- Wawancara terbuka, dilakukan pada pengelola Museum Kamali Baadia dengan menggunakan metode wawancara terbuka. Dimana wawancara yang dilakukan meliputi pertanyaan yang tidak memiliki jawaban terbatas, seperti sejarah museum, visi dan misi museum, tujuan pendirian, proses pengelolaan museum, bagaimana tingkat pencapaian dari peranan museum saat ini serta permasalahan atau kendala yang dihadapi oleh museum saat ini.
- Wawancara tertutup, dilakukan untuk mendeskripsi dan mengukur tingkat keberhasilan pengelolaan Museum Kamali Baadia dalam mengembangkan tugas dan fungsinya untuk mengedukasi masyarakat. Pertanyaan yang akan diajukan pada pengunjung dan masyarakat sekitar bersifat tertutup dimana para responden akan diberikan pertanyaan terkait tingkat kepuasan mereka terhadap

pengelolaan museum, pengalaman berkunjung di museum, pengetahuan apa yang didapatkan setelah mengunjungi museum, serta masukan/saran para pengunjung untuk museum kedepannya. Metode ini dilakukan untuk mendapatkan banyak pendapat yang digunakan sebagai tinjauan pengelolaan museum, yang nantinya dapat meningkatkan daya tarik wisata bersifat edukatif masyarakat.

- Kuesioner untuk pengunjung museum, digunakan agar penulis mengetahui persepsi pengunjung terhadap penyajian informasi yang diterapkan museum saat ini. Lebih dari itu, agar semakin banyak pendapat yang dapat digunakan sebagai tinjauan dan bahan evaluasi untuk mengukur tingkat keberhasilan Museum Kamali Baadia yang berperan sebagai sarana edukasi bagi masyarakat. Selain itu juga untuk menciptakan model publikasi yang bersifat edukatif bagi masyarakat. Pertanyaan yang diajukan dalam kuesioner tersebut yaitu apakah pengunjung mengetahui bahwa koleksi museum merupakan tinggalan arkeologis, kemudian bagaimana pendapat pengunjung terkait penyajian informasi yang ada di museum, serta pengetahuan apa yang didapatkan pengunjung setelah mengunjungi museum. Selain itu pengunjung juga diminta menuliskan kesan setelah mengunjungi museum dan pesan untuk meningkatkan pengelolaan yang menarik bagi pengunjung. Populasi dalam penelitian ini merupakan pengunjung Museum Kamali Baadia (orang yang pernah mengunjungi museum) yang bersedia menjadi objek penelitian

dengan mengisi kuesioner yang telah dipersiapkan peneliti. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *sampling insidental*, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, siapa saja yang secara kebetulan/accidental bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang tersebut cocok sebagai sumber data (Sugiyono, 2010 dalam Renaldi 2016). Adapun penentuan jumlah sampel dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teori Rescoe. Menurut Rescoe bahwa ukuran sampel yang layak digunakan dalam penelitian adalah 30 sampai 500 orang (Sugiyono, 2015:12).

1.6.2 Pengolahan Data

Bentuk pengolahan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan melakukan evaluasi terhadap kondisi Museum Kamali Baadia pada saat ini. Evaluasi tersebut dilakukan dengan membandingkan model penyajian informasi yang diterapkan Museum Kamali Baadia dengan pedoman standarisasi museum yang ada. Selain itu dilakukan pula pengolahan data terhadap hasil wawancara pengelola/pemandu museum terkait program dan usaha dalam mengoptimalkan peran dan fungsi Museum Kamali Baadia, serta pendapat pengunjung/masyarakat sekitar, terkait pengetahuan dan kepuasan mereka terhadap museum dan saran yang akan digunakan untuk menambah tinjauan pengelolaan sebagai daya tarik wisata yang bersifat edukatif.

1.6.3 Rekomendasi

Melalui hasil evaluasi yang telah dilakukan maka diketahui tingkat keberhasilan Museum Kamali Baadia dalam mengembangkan perannya sebagai media penyampaian informasi bagi masyarakat. Hal tersebut yang nantinya menjadi pertimbangan dalam memberikan rekomendasi untuk museum, dalam mengembangkan serta mengoptimalkan peran dan fungsinya sesuai dengan pedoman standarisasi permuseuman yang ada.

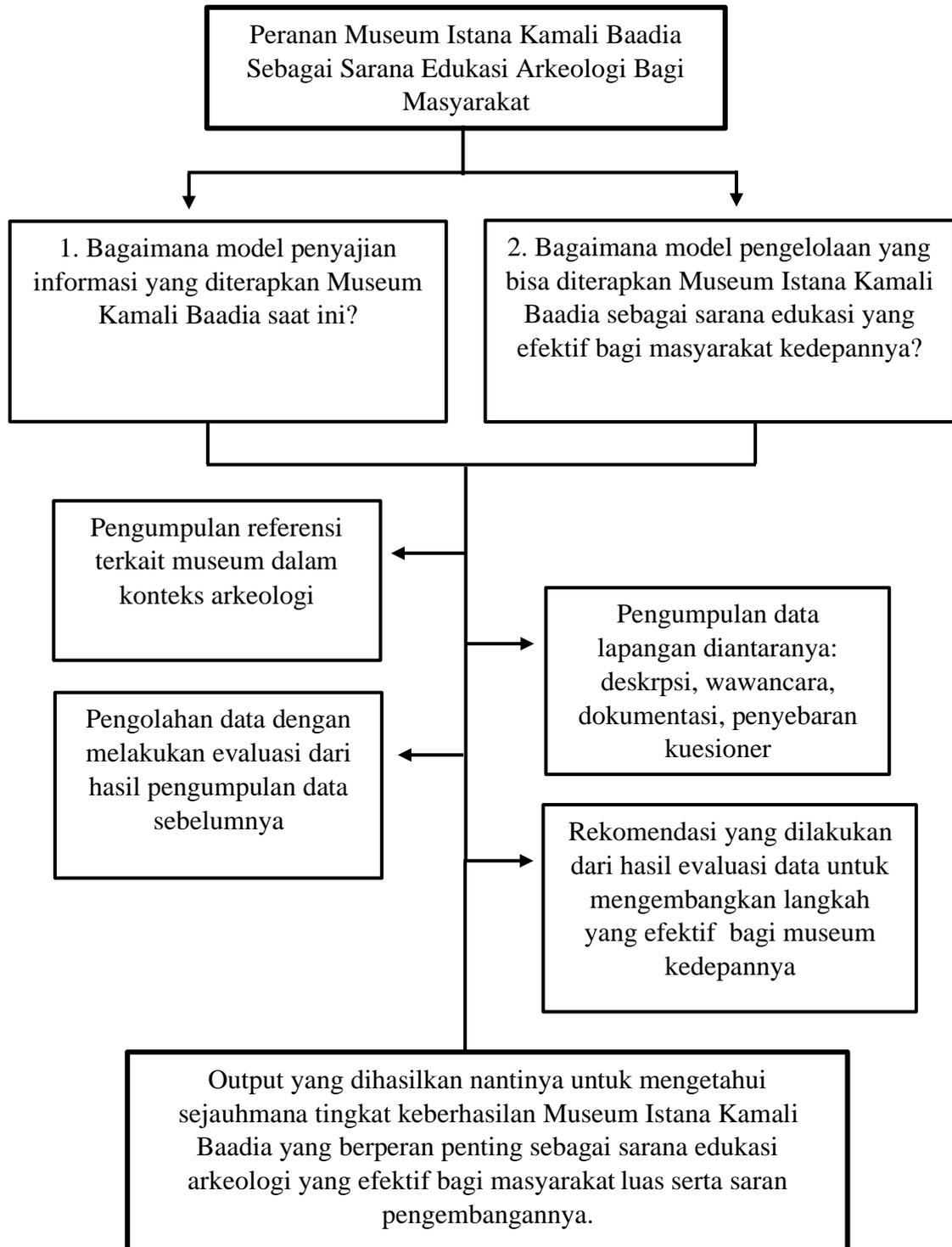
1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi perlu dicantumkan sistematika agar skripsi yang ditulis dapat lebih tersistematis. Sistematika penulisan peneliti buat dalam lima bab yang terdiri dari beberapa sub bab, sebagai berikut:

1. Bab I, berupa Pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, kemudian rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, landasan konseptual, metode penelitian, sistematika penulisan, dan kerangka berpikir.
2. Bab II, Profil Wilayah yang berisi kondisi administratif, geografis, demografis, topografi, klimatologi, serta sejarah.
3. Bab III, berisi gambaran tentang museum, sumberdaya arkeologis yang terdapat pada museum serta model penyajian informasi yang diterapkan museum.
4. Bab IV, berisi evaluasi museum serta uraian model penyajian informasi yang dapat diterapkan museum sebagai sarana edukasi yang efektif bagi masyarakat kedepannya.

5. Bab V, berisi kesimpulan yang merupakan jawaban akhir dari rumusan masalah yang telah dirancang, juga berisi saran yang berkaitan dengan penelitian.

Berikut merupakan kerangka berpikir yang penulis buat agar membantu penulis dalam proses penelitian nantinya.



BAB II

PROFIL WILAYAH

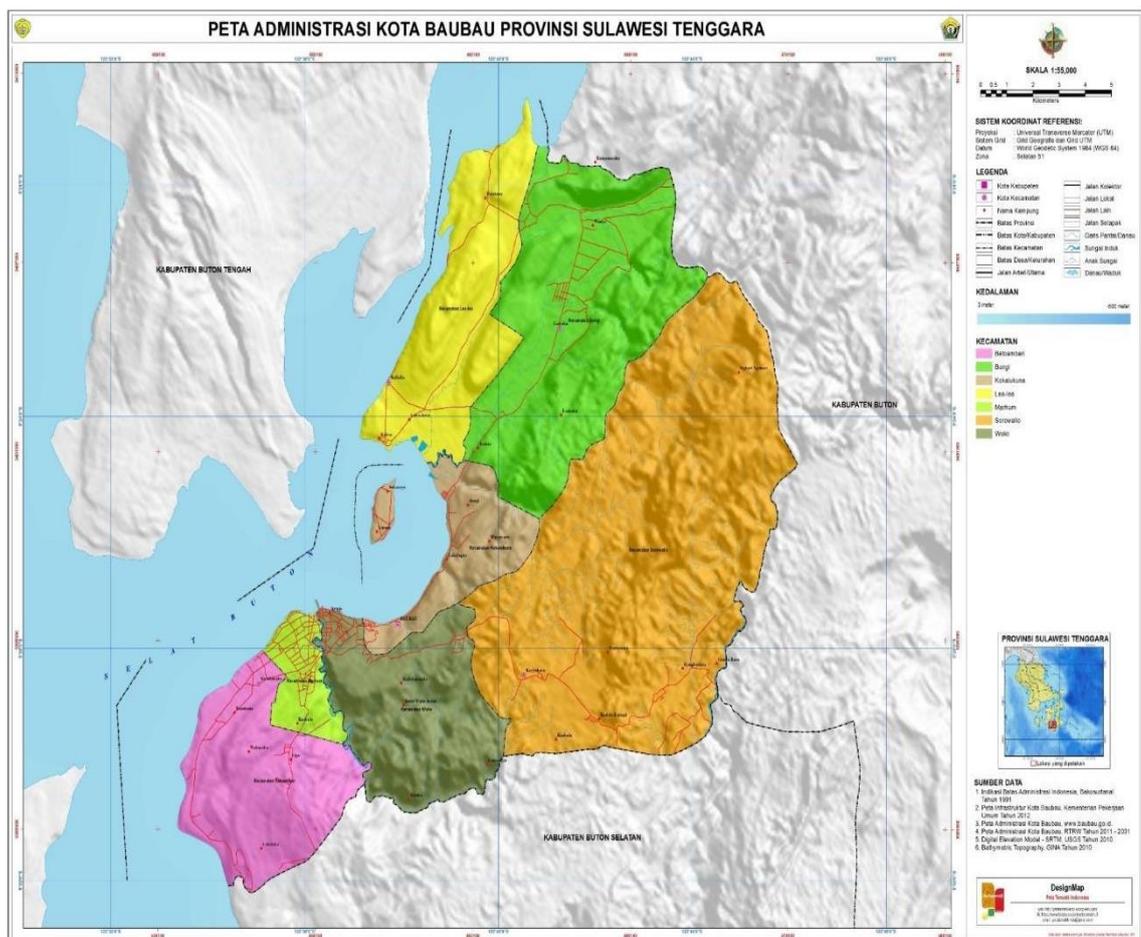
2.1. Administratif Dan Geografis

Kota Bau-Bau merupakan kota yang berada di pulau Buton Provinsi Sulawesi Tenggara. Kota Bau-Bau secara astronomis terletak pada bagian selatan garis khatulistiwa di antara 5.21° - 5.33° Lintang Selatan dan 122.30° - 122.47° Bujur Timur. Secara geografisnya Kota Bau-Bau memiliki batas-batas sebagai berikut:

- Bagian Utara berbatasan dengan Kab. Buton
- Bagian Selatan berbatasan dengan Kab. Buton Selatan
- Bagian Timur berbatasan dengan Kab. Buton
- Bagian Barat berbatasan dengan Selat Buton

Secara administrasi Kota Bau-Bau terdiri dari 8 kecamatan dan 43 kelurahan. Berdasarkan UU No. 13 Tahun 2001 Kota Bau-Bau memperoleh status kota yang ditetapkan pada tanggal 21 Juni 2001 dengan luas wilayah mencapai 295,072 km². Kota Bau-Bau sejak awal terbentuknya menjadi daerah otonom pada tahun 2001 memiliki 4 kecamatan yaitu Kecamatan Betoambari, Kecamatan Wolio, Kecamatan Sorawolio, dan Kecamatan Bungi dengan 9 desa dan 29 kelurahan. Pada tahun 2004 berubah menjadi 38 kelurahan, dan pada tahun 2006 baru ada Pembentukan kecamatan baru, yaitu Kecamatan Murhum (pecahan dari Kecamatan Wolio). Pada tahun 2008 terbentuk Kecamatan Lea-Lea pecahan dari Kecamatan Bungi, sehingga terbentuk 7 kecamatan dan 43 kelurahan di Kota Bau-Bau, sekarang tercatat Kota Bau-Bau memiliki 8 kecamatan dan 43 kelurahan (BPCB, 2019:1).

Wilayah pulau ini diapit oleh lautan, yaitu Laut Banda di sebelah utara dan timur, kemudian Laut Flores di sebelah selatannya, sedangkan di sebelah barat terdapat Selat Buton dan Teluk Bone (BPCB, 2019:1). Dalam RPJMN 2015-2019, Kota Bau-Bau diarahkan sebagai kota yang berfungsi sebagai Pusat Kegiatan Wilayah (PKW) yang berorientasi pada aktivitas pariwisata bahari-ekowisata yang memanfaatkan kawasan Taman Laut Nasional Wakatobi yang memiliki nilai global heritage di bidang keanekaragaman flora dan fauna laut dan pengolahan ikan tangkap (Profil Kota Bau-Bau, 2017).



Gambar 2. 1 Peta Administrasi Kota Bau-Bau
(Sumber: Peta Tematik Indonesia, 2015)

2.2. Demografi

Demografi dikenal sebagai ilmu kependudukan yang membahas tentang dinamika kependudukan manusia. Penduduk sendiri merupakan unsur utama dalam pembentukan suatu wilayah. Salah satu sumber cara memperoleh data kependudukan dalam suatu wilayah adalah dengan melakukan sensus penduduk. Dari hasil pendataan BPS jumlah penduduk di Kota Bau-Bau dari tahun ke tahun terus mengalami peningkatan. Selama kurun waktu 6 tahun terakhir tercatat tahun 2011 sebanyak 139.717, pada tahun 2012 sebanyak 143.363, pada tahun 2013 sebanyak 145.427, pada tahun 2015 sebanyak 154.877 jiwa, dan pada tahun 2016 sebanyak 158,271 jiwa. Dibandingkan dengan sensus penduduk tahun 2010 jumlah penduduk kota Bau-Bau pada tahun 2016 mengalami pertumbuhan sebesar 2,41 persen.

Berdasarkan hasil proyeksi penduduk interim 2020-2023, penduduk Kota Bau-Bau tahun 2021 sebanyak 161.354 jiwa yang terdiri atas 80.474 jiwa penduduk laki-laki dan 80.880 jiwa penduduk perempuan. Dibandingkan pada tahun 2020 jumlah penduduk Kota Bau-Bau tahun 2021 mengalami pertumbuhan sebesar 1,77 persen. Kepadatan penduduk di Kota Bau-Bau tahun 2021 mencapai 547 jiwa/km². Kepadatan penduduk di 8 kecamatan cukup beragam dengan kepadatan tertinggi terletak di Kecamatan Batupoaro sebesar 15.936 jiwa/km². Dan terendah berada di Kecamatan Sorawolio sebesar 80 jiwa/km² (BPS, 2022:51).

Dalam angka ketenagakerjaan, jumlah angkatan kerja Kota Bau-Bau pada tahun 2021 sebesar 86.764 orang, dengan jumlah yang bekerja sebanyak 80.806 orang dan yang menganggur sebanyak 5.958 orang. Tingkat pengangguran di Kota

Bau-Bau sebesar 6,87 persen, sedangkan tingkat partisipasi angkatan kerja sebesar 68,95 persen. Dari jumlah 80.806 orang yang bekerja dapat diketahui bahwa sebagian besar tenaga kerja yaitu 36.242 orang berstatus sebagai buruh/pegawai atau karyawan (BPS, 2022:52).

Tabel 2. 1 Jumlah Kependudukan Kota Bau-Bau

No	Kecamatan	Jumlah Penduduk
1.	Betoambari	22.434 Jiwa
2.	Murhum	20.021 Jiwa
3.	Batupoaro	26.733 Jiwa
4.	Wolio	43.342 Jiwa
5.	Kokalukuna	20.992 Jiwa
6.	Sorawolio	8.826 Jiwa
7.	Bungi	8.381 Jiwa
8.	Lae-Lae	8.519 Jiwa
	Bau-Bau	159.248 Jiwa

(Sumber: Badan Pusat Statistik Kota Bau-Bau, 2021)

2.3. Topografi

Kondisi topografi wilayah Kota Bau-Bau relatif bervariasi mulai dari topografi yang datar, bergelombang hingga berbukit. Kawasan yang mempunyai kemiringan lahan 0-8% adalah kawasan yang berada dibagian utara dan barat wilayah Kota Bau-Bau, semakin ke timur kemiringan semakin besar dan merupakan perbukitan yang membentang dari utara ke selatan. Topografi wilayah datar berada pada tempat-tempat yang saat ini merupakan pusat-pusat permukiman di Kecamatan Betoambari dan Wolio sedangkan ketinggian tempat tertinggi sebagian besar berada di Kecamatan Sorawolio (Profil Kota Bau-Bau, 2017).

Kota Bau-Bau dikelilingi oleh daerah belakang (hinterland) berupa dataran yang termasuk dalam kelas lereng agak curam yaitu berkisar antara 15% sampai dengan 40% dan kelerengan di atas 40% serta beberapa bagian wilayah dengan kemiringan antara 2% hingga 15% yang terdapat di Kecamatan Betoambari dan Kecamatan Bungi. Kelerengan yang cukup tinggi merupakan limitasi dalam pengembangan pusat-pusat permukiman Kota Bau-Bau terutama ke arah Selatan, wilayah-wilayah dengan kemiringan di atas 15 % dimanfaatkan untuk perkebunan dan hutan (Profil Kota Bau-Bau, 2017).

Bau-Bau memiliki sebuah sungai yang besar yaitu sungai Bau-Bau. Sungai tersebut melewati Kecamatan Wolio, Kecamatan Murhum, dan Kecamatan Batupoaro. Sungai tersebut pada umumnya memiliki potensi yang dapat dijadikan sebagai sumber tenaga listrik, pertanian, perikanan, kebutuhan industri, kebutuhan rumah tangga, dan pariwisata (BPS, 2022:6).

2.4. Klimatologi

Berdasarkan catatan Stasiun Meteorologi Betoambari suhu udara di Kota Bau-Bau pada tahun 2021 berkisar antara 20,9°C sampai dengan 34,8°C. Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh Stasiun Meteorologi Betoambari Kota Bau-Bau sepanjang tahun 2021 terjadi hujan. Selama tahun 2021 curah hujan dan hari hujan tertinggi terjadi pada bulan Januari yaitu selama 27 hari dengan curah hujan 352,1 mm³. Suhu terendah dan suhu tertinggi di Kota Bau-Bau terjadi pada bulan Oktober. Sementara itu, rata-rata tekanan udara selama tahun 2021 tercatat antara 1.009,7 mb sampai 1.013,5 mb. Tekanan terendah terjadi pada bulan Desember dan

tertinggi pada bulan Agustus sedangkan rata-rata kecepatan angin tertinggi terjadi pada bulan Mei, Juni, dan Desember (BPS, 2022:7).

2.5. Sejarah Kesultanan Buton

Kerajaan Buton didirikan pada awal abad ke-15 oleh imigran-imigran dari Johor. Imigran tersebut tinggal di pusat Kota Bau-Bau namun karena serangan bajak laut, mereka pindah ke pedalaman dan mendirikan pemukiman di atas bukit, dimana Kerajaan Wolio atau Kerajaan Buton sekarang berada (Tawalinuddin, 1990 dalam Harkantiningasih dan Riyanto, 1996:1). Catatan tertua Buton disebutkan dalam Kitab Negarakertagama 1364 pupuh 19, bahwa pada masa itu Butung atau Buton menjadi salah satu daerah taklukan Majapahit (Harkantiningasih dan Riyanto, 1996:1). Kota Bau-Bau sendiri berasal dari kata *bhau* yang dalam bahasa Wolio berarti baru (Rabani, 2012 dalam Syahadat dkk, 2015:185).

Buton merupakan pelabuhan persinggahan, terutama sejak kompeni bekerja sama dengan Buton. Para pedagang singgah di Buton, terutama bangsa melayu yang berlayar menuju Ambon melalui Buton. Barang-barang yang dibawa antara lain pakaian, beras, porselin sedangkan dari Buton barang yang diangkut adalah hasil bumi berupa rempah-rempah, kelapa, kopra, kayu, rotan, damar, kopi, tembakau, sagu, dan aspal yang pada saat itu banyak dicari para pedagang. Dalam sebuah naskah dijelaskan bahwa Buton dalam bahasa Arab dihubungkan dengan kata *butuni* yang berarti mengandung, barangkali yang dimaksudkan adalah mengandung kekayaan alam yang potensi pada masa itu. (Harkantiningasih dan Riyanto,1996:1).

Dalam bidang struktur birokrasi, pemerintahan Buton dipimpin oleh sultan dan dibantu seorang penasihat yang dipilih oleh *siolim bonang*, seorang penasihat juga berhak memilih sultannya. Masyarakat Buton terdiri dari beberapa suku, antara lain adalah Suku Lalaki, Suku Wolio, Suku Kamaru, Suku Makongka. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Pusat Penelitian Arkeologi Nasional pada tahun 1993 dijelaskan pada masa kerajaan Buton dikenal bahwa, setiap sultan yang berkuasa pada masa itu mempunyai istana sendiri-sendiri yang berfungsi sebagai tempat tinggal sekaligus pusat pemerintahan. Oleh karena itu, banyak bekas istana yang ditinggalkan pada masa kerajaan Buton (Harkantiningasih dan Riyanto,1996:2).

Kerajaan Buton pada awalnya merupakan penyatuan empat kampung yang dikenal dengan istilah *pata limbona*. Secara etimologi pata dalam Bahasa Wolio berarti empat, sedangkan limbo dalam Bahasa Wolio berarti kampung, na mengandung arti kepunyaan. Keempat kampung tersebut yakni Kampung Baluwu, Kampung Peropa, Kampung Gundu-gundu, dan Kampung Barakatopa. Berdasarkan hasil permufakatan dari para kepala kampung (bonto) tersebut, kemudian mereka mendirikan Kerajaan Buton, bersepakat menobatkan Putri Wa Kaa kaa yang konon berasal dari Negeri Cina sebagai raja pertama Kerajaan Buton.

Kota Bau-Bau memiliki beberapa aset pusaka baik yang berupa aset pusaka *tangible* berupa benda, bangunan, situs bersejarah maupun aset pusaka non-benda yang berupa tarian, prosesi adat, dan sebagainya. Aset pusaka bangunan atau situs bersejarah yang terdapat di Kota Bau-Bau yaitu Benteng Keraton Wolio, Masjid Agung Keraton Buton, Masjid Quba Baadia, Jangkar/Samparaja, Baruga,

Bato Popaua, Batu Wolio (Yi Gandangi), Simbol Naga, Simbol Nanas, Rumah Adat Malige, Rumah Adat Kamali, Rumah Adat Banua Tada, Makam Sultan Murhum, Makam Sangia Lampenano, Makam Sangia La Kambau, dan Pelabuhan Bau-Bau. Sedangkan aset pusaka non-benda yang terdapat di Kota Bau-Bau, yaitu Prosesi Kakande-kandea, Tuturangiana Andala/Pakandean, Pesta Adat Mata'a, Posuo, Ritual Gorana Oputa, Qunut, Upacara Adat Alanaa Bulua, Upacara Adat Dole-dole, Haroa Maludu, Tari Mangaru, Tarian Kalegoa, Tari Galangi, Tari Linda, dan Tari Mencei.