



DIREKTORAT JENDERAL KEBUDAYAAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

LAPORAN KEGIATAN

PENYUSUNAN *GRAND DESIGN* ENSIKLOPEDI KEBUDAYAAN INDONESIA



Direktorat
Kebudayaan

353.7
LAP.

PENGANTAR

• SAMBUTAN	01
• DAFTAR ISI	02
• PENDAHULUAN	03
Latar	03
Landasan Hukum	05
Bentuk Kegiatan	06
Maksud dan Tujuan	06
Maksud	06
Tujuan Umum	06
Tujuan Khusus	07
Sasaran Kegiatan	08
Lingkup	08
Cakupan	09
Tahapan	09
Tempat dan Waktu Pelaksanaan	10
• RANCANGAN KAJIAN	11
Jenis dan Aspek Kajian	11
Metodologi dan Langkah Studi	11
Penetapan Sumber Data	12
Pengumpulan Data	12
Pengolahan Data dan Perangkuman/Perumusan	13
• PELAKSANAAN KEGIATAN	14
Pembentukan Tim	14
Kelompok Kerja Pelaksana Kegiatan	15
Narasumber Kegiatan	16
Kelompok Kerja Penyelenggaraan Diskusi	17
Konsultan Kajian	18
Narasumber FGD	18
Tenaga Ahli Diskusi Panel	20
Kunjungan Lapangan	21
Rapat Koordinasi dan Teknis	22
<i>Focus Group Discussion (FGD)</i>	24
FGD I	26
FDG II	31
FGD III	38
FGD IV	39
Rangkuman FGD	40
Diskusi Panel Tenaga Ahli	41
Diskusi Panel Tenaga Ahli I	42
Diskusi Panel Tenaga Ahli II	43
Wawancara Narasumber	44
• LAMPIRAN – Materi FGD	65
• LAMPIRAN – Materi Presentasi FGD	71
• LAMPIRAN – Foto Kegiatan	77

LATAR

Pengembangan pengetahuan tentang cagar budaya memiliki nilai strategis di dalam pengembangan karakter bangsa. Kondisi itu akan tercapai jika mampu menghadirkan konvergensi pengembangan teknologi informasi dan komunikasi *mobile* berbasis internet, pengembangan *heritage studies* terkini, dan pengembangan pedagogi budaya.

Di Indonesia terdapat 12 juta pengakses *social media* melalui telepon selular yang berusia antara 15-19 tahun. Jumlah tersebut terus bertambah dari tahun ke tahun. Sementara itu, teknologi informasi dan komunikasi pun semakin berkembang dan berbagai aplikasi yang meningkatkan minat terhadap cagar budaya telah dihasilkan. Salah satu contoh adalah pengiriman pesan lokasi dan informasi Museum Nasional kepada pelintas jalan raya di depannya, melalui jaringan telepon genggam.

Di dunia internasional, aplikasi seperti itu telah dipergunakan untuk memajukan *heritage studies*, seperti misalnya studi yang dilakukan arkeolog terkemuka Ian Hodder di situs Çatalhöyük, Anatolia, Turki; studi interdisipliner berlingkup internasional di Gua Danhuang, China; dan terutama juga *Anthropological Survey of India* yang dilakukan oleh lembaga pemerintah India. Beberapa ciri pengembangan ilmu pengetahuan ini adalah keterbukaan, dan orientasi kepada masyarakat umum sebagai pengguna informasi.

Kehadiran generasi emas yang belajar melalui internet serta metodologi penyampaian informasi tentang warisan budaya melalui internet akan menjadi upaya pengembangan karakter bangsa yang bersinambungan bila dibingkai dalam pedagogi budaya yang akurat dan komprehensif di sisi ilmu pengetahuan, serta *user friendly* di sisi penyampaian dan pengembangan informasi. Ensiklopedi Kebudayaan akan berhasil bila mampu membekali remaja usia 15-19 tahun dengan pengetahuan dan metode untuk mentransmisi nilai luhur pengetahuan budaya kepada anak-anak mereka kelak.



Konvergensi seperti ini membutuhkan sebuah organisasi yang memusatkan perhatian kepada adaptasi teknologi informasi dan komunikasi *mobile* berbasis internet untuk kepentingan pendidikan, pengolahan *heritage studies* secara terbuka dan berorientasi kepada masyarakat pengguna, serta pengembangan pedagogi budaya yang membangkitkan minat untuk mengembangkan pengetahuan tentang warisan budaya. Ensiklopedi Kebudayaan bukan semata-mata produk akhir, melainkan juga sebuah organisasi yang bekerja sama dengan berbagai pihak.

Pengembangan konvergensi dan organisasi ini menuntut pemikiran yang holistik dan persiapan konseptual yang komprehensif. Oleh karena itu diperlukan sebuah kegiatan penyusunan *grand design* ensiklopedi kebudayaan.

LANDASAN HUKUM

- Undang Undang Republik Indonesia No. 17 tahun 2003 tentang Keuangan Negara.
- Undang Undang Republik Indonesia No. 1 tahun 2004 tentang Perbendaharaan Negara.
- Undang Undang Republik Indonesia No. 15 tahun 2004 tentang Pemeriksaan Pengelolaan dan Tanggung Jawab Keuangan Negara.
- Undang Undang Republik Indonesia No. 22 tahun 2011 tentang Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 38 tahun 2008 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah No. 6 tahun 2006 tentang Pengelolaan Barang Milik Negara/Daerah.
- Keputusan Presiden Republik Indonesia No. 42 tahun 2002 tentang Pedoman Pelaksanaan Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara, sebagaimana telah diubah terakhir dengan Keputusan Presiden No. 72 tahun 2004.
- Peraturan Presiden Republik Indonesia No. 47 tahun 2009 tentang Pembentukan dan Organisasi Kementerian Negara sebagaimana telah beberapa kali diubah terakhir dengan Peraturan Presiden No. 91 tahun 2012.
- Keputusan Presiden No. 84/P tahun 2009 mengenai Pembentukan Kabinet Indonesia Bersatu II sebagaimana telah diubah dengan Keputusan Presiden No. 59/P tahun 2011.
- Peraturan Presiden Republik Indonesia No. 24 tahun 2010 tentang Kedudukan, Tugas dan Fungsi Kementerian Negara serta Susunan Organisasi, Tugas dan Fungsi Eselon I Kementerian Negara sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Presiden No. 92 tahun 2011.
- Peraturan Presiden Republik Indonesia No. 54 tahun 2010 tentang Pengadaan Barang/Jasa Pemerintah.
- Peraturan Presiden Republik Indonesia No. 32 tahun 2011 tentang Rincian Anggaran Belanja Pemerintah Pusat Tahun Anggaran 2012.
- Peraturan Menteri Keuangan No. 84/pmk.02/2011 tentang Standar Biaya Tahun Anggaran 2012.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 1 tahun 2012 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

BENTUK KEGIATAN

Bentuk kegiatan adalah Penyusunan *Grand Design* Ensiklopedi Kebudayaan Indonesia 2012, yang akan menjadi landasan dalam penyusunan Ensiklopedi Kebudayaan Indonesia, sebagai bagian dari pengembangan program Portal Kebudayaan Indonesia. Secara teknis, kegiatan ini tercakup dalam bidang kerja Komunikasi Publik, secara administratif tercakup dalam pekerjaan Pengadaan Jasa Lainnya.

MAKSUD dan TUJUAN

- **Maksud**

Kegiatan Penyusunan *Grand Design* Ensiklopedi Kebudayaan Indonesia 2012 dimaksudkan sebagai upaya mengembangkan paradigma baru di dalam *heritage studies* Indonesia, yang secara bersinambungan akan menyiapkan bekal informasi dan metode transmisi nilai luhur yang terkandung di dalam pengetahuan tentang cagar budaya Indonesia.

- **Tujuan Umum**

Tujuan umum dari kegiatan Penyusunan *Grand Design* Ensiklopedi Kebudayaan Indonesia 2012 adalah:

- Perolehan rumusan dan kriteria muatan informasi dalam Ensiklopedi Kebudayaan;
- Perolehan rancangan teknologi informasi dan komunikasi yang akan digunakan sebagai *media interface* dalam aplikasi Ensiklopedi Kebudayaan Indonesia;
- Perolehan rumusan bentuk dan status organisasi yang akan mengembangkan dan mengelola perwujudan Ensiklopedi Kebudayaan Indonesia.

Dalam konteks pengembangannya, Ensiklopedi Kebudayaan Indonesia akan ditempatkan dalam kerangka pengembangan program Portal Kebudayaan Indonesia.

- **Tujuan Khusus**

Pada tahap awal akan dilakukan uji pelaksanaan dengan menggunakan contoh cagar budaya Kawasan Candi Borobudur. Dengan demikian, tujuan khusus dalam pelaksanaan kegiatan Penyusunan *Grand Design* Ensiklopedi Kebudayaan Indonesia 2012 adalah:

- Pengumpulan dan pengolahan pengetahuan tentang Cagar Budaya, termasuk upaya konservasi yang telah dilakukan dan jalinan hubungan (*engagement*) antara warisan budaya dengan masyarakat di sekitarnya.
- Klasifikasi pengetahuan tentang Kawasan Cagar Budaya sebagai *cultural landscape* berdasarkan ontologi, epistemologi, dan metodologi *heritage studies* terkini.
- Perumusan parameter informasi untuk membangkitkan dan mengarahkan minat belajar tentang Cagar Budaya pada kalangan remaja usia 15-19 tahun, dengan fokus Kawasan Cagar Budaya Candi Borobudur.
- Perumusan parameter teknologi informasi dan komunikasi yang diperlukan untuk menyampaikan pengetahuan tentang Cagar Budaya dengan basis internet yang dijalankan pada telepon selular.
- Perumuskan parameter pedagogis pendidikan budaya yang diperlukan untuk transmisi nilai yang terkandung dalam pengetahuan tentang Cagar Budaya, pada tahun 2022, saat remaja usia 15-19 tahun sekarang telah menjadi orang tua.

SASARAN KEGIATAN

Sasaran yang diarah pada kegiatan Penyusunan *Grand Design* Ensiklopedi Kebudayaan Indonesia 2012 adalah:

- Dari segi sasaran publik, adalah kelompok remaja usia 15-19 tahun.
- Dari segi cagar budaya, adalah Kawasan Candi Borobudur.
- Dari segi media *interface*, adalah teknologi informasi dan komunikasi berbasis internet yang dapat difungsikan pada telepon selular.
- Dari segi kelembagaan, adalah format dan status kelembagaan yang dapat mendukung pengembangan Ensiklopedi Kebudayaan Indonesia untuk masa sedikitnya sepuluh tahun ke depan.

LINGKUP

Pekerjaan Penyusunan *Grand Design* Ensiklopedi Kebudayaan Indonesia 2012 adalah bagian dari kegiatan penyusunan Ensiklopedi Kebudayaan berbasis internet, yang landasan programnya akan dikembangkan dalam kurun waktu 2012–2015; dan selanjutnya akan dikembangkan program pelaksanaannya, sampai masa yang akan ditetapkan kemudian.

Lingkup dan batasan kerja Penyusunan *Grand Design* Ensiklopedi Kebudayaan Indonesia 2012 meliputi kegiatan:

- Penyusunan rancangan dasar *content* Ensiklopedi Kebudayaan
- Penyusunan rancangan dasar *interface* Ensiklopedi Kebudayaan
- Penyusunan rancangan dasar organisasi pelaksana Ensiklopedi Kebudayaan

Dengan demikian kegiatan Penyusunan *Grand Design* Ensiklopedi Kebudayaan Indonesia 2012 ini merupakan bagian awal dari pelaksanaan rangkaian pekerjaan Penyusunan Ensiklopedi Kebudayaan Indonesia.

CAKUPAN

Kegiatan Penyusunan *Grand Design* Ensiklopedi Kebudayaan Indonesia 2012 mencakup satuan-satuan kegiatan berikut:

- Penelitian pustaka
- Survei lapangan
- Diskusi Pakar
- Diskusi Ahli
- Digitalisasi
- Perumusan parameter informasi
- Penyusunan muatan (Kawasan Candi Borobudur)
- Perancangan contoh desain dasar interface
- Perumusan manajemen pengembangan
- Penyusunan Grand Desain
- Penulisan laporan

TAHAPAN

Kegiatan penyusunan *Grand Design* Ensiklopedi Kebudayaan Indonesia 2012 terdiri atas empat tahapan yang menunjukkan tingkat-tingkat kemajuan pekerjaan, yaitu:

1. *Tahap Perencanaan.* Pada tahap ini, kegiatan berupa pelaksanaan rapat teknis dan rapat koordinasi untuk penyusunan rancangan kegiatan, rancangan draft *Grand Design* Ensiklopedi Kebudayaan Indonesia dan rencana kerja.
2. *Tahap Persiapan.* Kegiatannya berupa riset pustaka; survei lapangan; serta pembentukan tim kerja, penetapan tenaga ahli dan narasumber.
3. *Tahap Pelaksanaan.* Tahapan ini merupakan inti dari seluruh rangkaian pelaksanaan kegiatan. Kegiatannya berupa observasi lapangan, serta pembahasan-pembahasan lewat *Focus Group Discussion (FGD)* dan Diskusi Panel Ahli.
4. *Tahap Penyelesaian.* Merupakan tahap akhir dari rangkaian kegiatan yang diwujudkan dalam bentuk penyusunan *Grand Design* Ensiklopedi Kebudayaan Indonesia berdasarkan rangkuman hasil-hasil kajian.

TEMPAT dan WAKTU PELAKSANAAN

Kegiatan Penyusunan *Grand Design* Ensiklopedi Kebudayaan Indonesia 2012 dilaksanakan di wilayah Provinsi DKI Jakarta, Jawa Tengah, dan DI Yogyakarta.



JENIS dan ASPEK KAJIAN

Jenis dan aspek kajian yang dilakukan dalam Penyusunan *Grand Design* Ensiklopedi Kebudayaan Indonesia 2012 meliputi:

- **Kajian Muatan, yaitu kajian:**
 - Arkeologi
 - Antropologi
 - Sejarah
 - Kesenian
 - Arsitektur
 - *Cultural Resources Management (CRM)*

- **Kajian Strategi, yaitu kajian:**
 - Komunikasi
 - Pendidikan
 - Kawasan
 - Sosial Budaya
 - Informatika
 - Kelembagaan

METODOLOGI dan LANGKAH STUDI

Metodologi dan langkah-langkah pelaksanaan studi dalam Penyusunan *Grand Design* Ensiklopedi Kebudayaan Indonesia, secara umum meliputi:

1. Penetapan Sumber Data
2. Pengumpulan Data
3. Pengolahan Data (analisis/pembahasan)
4. Perangkuman/Perumusan

Penetapan Sumber Data

Data dan informasi yang digunakan dalam kegiatan Penyusunan Grand Design Ensiklopedi kebudayaan ini, antara lain meliputi:

- Data tekstual. Berupa teks dan informasi yang bersumber dari buku, jurnal, makalah, artikel, laporan dan lain-lain.
- Data visual. Dokumentasi yang berupa foto, peta, gambar, ilustrasi, sajian skematik, bagan dan lain-lain.
- Data virtual. Berupa data tekstual maupun visual yang bersumber dari jaringan maya (internet).
- Data lapangan. Data yang diperoleh dari hasil observasi langsung ke lapangan.
- Data otoritas. Berupa data atau informasi yang berasal dari para otoritas akademik di bidang yang relevan. Otoritas akademik adalah para pakar yang memiliki latar keilmuan di bidang kajian yang telah ditetapkan, maupun para praktisi yang berpengalaman sehingga memiliki keahlian yang sepadan.

Pengumpulan Data

• Riset Kepustakaan

Pengumpulan data melalui riset kepustakaan dilakukan dengan cara:

- Kompilasi, yakni mengumpulkan data dari berbagai sumber data. Berupa data kutipan, rangkuman tekstual atau duplikasi visual.
- Seleksi, dilakukan setelah data terkumpul sesuai dengan aspek-aspek substansial yang ditetapkan. Hasil seleksi data selanjutnya akan diungkap relevansi dan nilai kualitatifnya melalui teknik eksposisi.

• Observasi

Bentuk kegiatannya adalah pengamatan langsung di lapangan. Observasi yang akan dilakukan bersifat non-partisipatif. Dengan teknik ini, para pelaksana studi (observer) tidak terlibat secara

emosional dengan obyek yang diamati. Observasi non-partisipatif dipilih karena lebih sesuai dengan kondisi pelaksanaan kegiatan, mengingat keterbatasan waktu, kondisi obyek serta tujuan kajian.

- **Eksplorasi**

Bentuk pengumpulan data lainnya adalah eksplorasi beragam jenis informasi atau masukan, yang berasal dari para pakar yang menjadi narasumber dalam kegiatan ini. Pilihan narasumber diarahkan sesuai dengan otoritas akademik yang dibutuhkan dalam kajian. Eksplorasi dilaksanakan dalam bentuk diskusi panel ahli. Teknik ini dianggap efektif untuk memperoleh masukan yang seluas-luasnya dan mendalam, secara cepat dan akurat. Diskusi panel dilakukan untuk membahas 5 bidang kajian yang telah ditetapkan.

Pengolahan Data dan Perangkuman/Perumusan

- **Pengolahan Data**

- **Deskripsi**

Analisis deskriptif ditujukan untuk memodifikasi data hasil kompilasi dan seleksi, agar terorganisir dan dapat disajikan dengan lebih terstruktur, serta terarah untuk langkah analisis selanjutnya.

- **Eksposisi**

Data hasil analisis deskriptif akan dibahas dalam sebuah tim lewat analisis eksposisi untuk pendalamannya. Dari sini nantinya akan terungkap dan terpapar sejumlah permasalahan, potensi atau ide, siap untuk dikembangkan lebih lanjut di tahap berikutnya.

- **Perangkuman dan Perumusan**

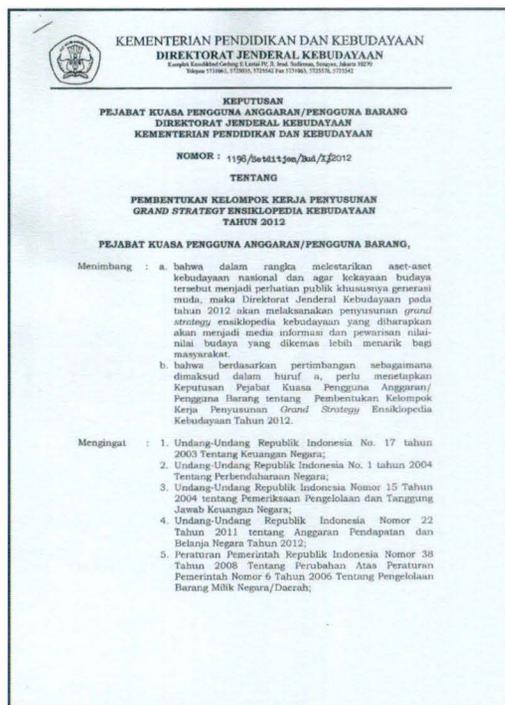
Setelah proses pengolahan data selesai, masukan-masukan yang diperoleh dari analisis terakhir (eksposisi), selanjutnya dirangkum dan disimpulkan lewat proses inferensi, untuk kemudian dirumuskan menjadi konsep yang padu. Hasil akhir kajian inilah yang akan menjadi landasan atau acuan dalam penyusunan grand design.

PEMBENTUKAN TIM PELAKSANA

Tim Pelaksana kegiatan Penyusunan *Grand Design* Ensiklopedia Kebudayaan Indonesia 2012 dibentuk berdasarkan Surat Keputusan yang dikeluarkan oleh Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Terdiri atas:

- Kelompok Kerja Penyusunan *Grand Strategy* Ensiklopedia Kebudayaan Tahun 2012.
- Kelompok Kerja Penyelenggaraan Diskusi Rencana Pengembangan Ensiklopedia Kebudayaan Tahun 2012.
- Tenaga Ahli Penyelenggaraan Diskusi Panel Penyusunan *Grand Strategy* Ensiklopedia Kebudayaan Tahun 2012.
- Narasumber Penyusunan *Grand Strategy* Ensiklopedia Kebudayaan Tahun 2012.
- Narasumber Publik Lapangan Penyelenggaraan Forum Grup Diskusi Penyusunan *Grand Strategy* Ensiklopedia Kebudayaan Tahun 2012.

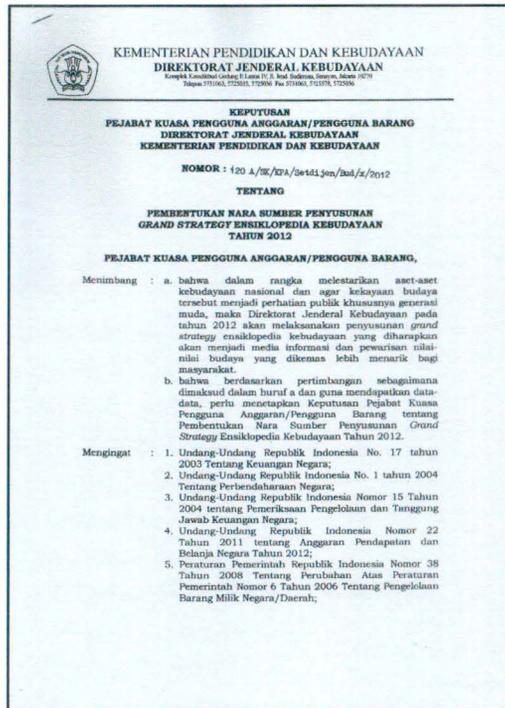
Kelompok Kerja Pelaksana Kegiatan



Tim pelaksana kegiatan Penyusunan *Grand Design* Ensiklopedia Kebudayaan Indonesia dibentuk berdasarkan Surat Keputusan Pejabat Kuasa Pengguna Anggaran/Pengguna Barang, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, No. 1198/Setditjen/X/2012, mengenai *Pembentukan Kelompok Kerja Penyusunan Grand Strategy Ensiklopedia Kebudayaan Tahun 2012*. Kelompok kerja tersebut terdiri dari personil-personil sebagai berikut:

- **Pengarah:**
Wakil Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Bidang Kebudayaan
Plt. Direktur Jenderal Kebudayaan
- **Penanggung Jawab:** Sekretaris Direktorat Jenderal Kebudayaan
- **Ketua:** Winarni
- **Sekretaris:** Saptarai Novia Stri
- **Anggota:**
Marsis Sutopo
Sri Hartini
Widiati
Mardi Thesianto
Nurrokhim
Ratna Yunarsih
Nunik Paryumi
Albert Reza Breitner

Narasumber Kegiatan



Narasumber untuk pelaksanaan kegiatan Penyusunan *Grand Design* Ensiklopedi Kebudayaan Indonesia ditetapkan berdasarkan Surat Keputusan Pejabat Kuasa Pengguna Anggaran/Pengguna Barang, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, No. 120 A/SK/KPA/Setditjen/Bud/X/2012, mengenai *Pembentukan Narasumber Penyusunan Grand Strategy Ensiklopedia Kebudayaan Tahun 2012*. Narasumber tersebut terdiri dari personil-personil sebagai berikut:

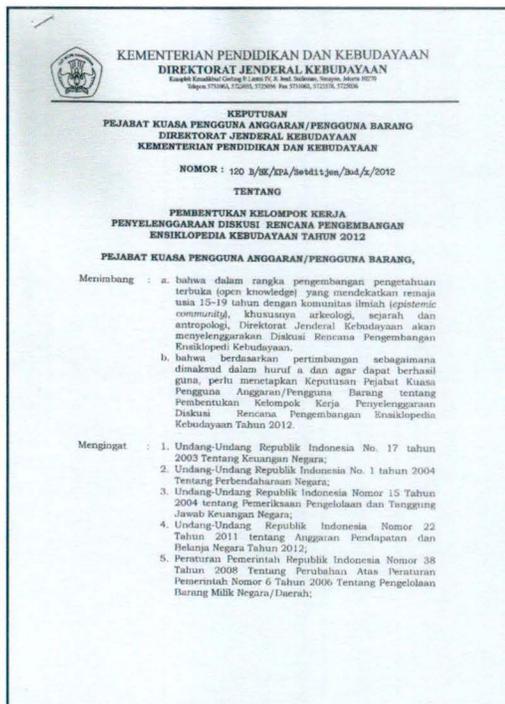
• Narasumber Kebijakan:

Drs. Junus Satrio Atmodjo, M.Hum – *Pemerhati Cagar Budaya*
Drs. Nunus Supardi – *Pemerhati Budaya*
Drs. Lutfhi Asianto – *Pemerhati Museum*
Ir. Ananto Kusuma Seta, M.Sc. Ph.D – *Kepala Biro Perencanaan dan Kerjasama Luar Negeri, Kemendikbud*
Dr. Hurip Danu Ismadi, M.Pd – *Kepala Pusat Penelitian dan Pengembangan Kebudayaan, Kemendikbud*
Dr. Bambang Sulistyanto – *Kepala Pusat Arkeologi Nasional, Kemendikbud*

• Narasumber Keilmuan:

Prof. Dr. Daoed Joesoef – *Pemerhati Manajemen Sumberdaya Budaya*
Prof. Dr. Edy Sedyawati - *Budayawan*
Prof. Dr. Arief Rachman, M.Ed - *KNIU*
Prof. Dr. Mundardjito – *Pakar Arkeologi*
Dr. Tech Ary Setijadi – *Institut Teknologi Bandung*
Dr. Intan R. Muntiaz – *Institut Teknologi Bandung*
Prof. Tian Belawati – *Universitas Terbuka*
Dr. Supratikno Rahardjo – *Universitas Indonesia*

Kelompok Kerja Penyelenggaraan Diskusi



Tim pelaksana penyelenggaraan diskusi untuk rencana pengembangan ensiklopedi kebudayaan dibentuk berdasarkan Surat Keputusan Pejabat Kuasa Pengguna Anggaran/Pengguna Barang, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, No. 120 B/SK/KPA/ Setditjen/Bud/X/2012, mengenai *Pembentukan Kelompok Kerja Penyelenggaraan Diskusi Rencana Pengembangan Ensiklopedia Kebudayaan Tahun 2012*. Kelompok kerja tersebut terdiri dari personil-personil sebagai berikut:

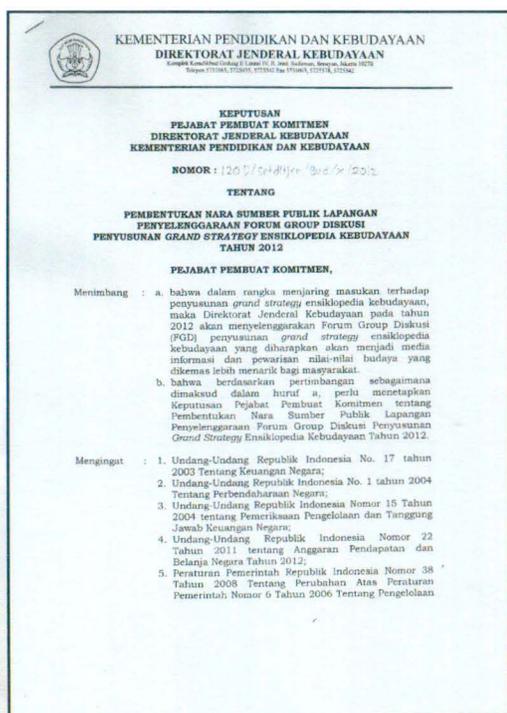
Ratna Hapsari Rudjito – *Ketua Asosiasi Guru Sejarah Indonesia (AGSI)*
Titayanto Pieter – *Yayasan Tahija*
Roger Tol – *KITLV*
David Hulse – *Ford Foundation*
Syahreza Yusuf – *Sindo TV*
Idham B. Setiadi – *Universitas Indonesia*
Abang Edwin – *Universitas Trisakti*
Syah Inderaprana – *Institut Teknologi Bandung*

Konsultan Kajian

Konsultan untuk pelaksanaan kajian Penyusunan *Grand Design* Ensiklopedi Kebudayaan Indonesia ditetapkan berdasarkan Surat Keputusan Pejabat Kuasa Pengguna Anggaran/Pengguna Barang, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, No. 120 C/SK/KPA/Setditjen/Bud/X/2012, mengenai *Pembentukan Tim Konsultasi Kajian Penyusunan Grand Strategy Ensiklopedia Kebudayaan Tahun 2012*. Tim Konsultasi tersebut terdiri dari personil-personil sebagai berikut:

Sri Fariyanti Pane – *Kajian Muatan Kesenian*
Angraini – *Kajian Muatan Arsitektur*
Iwan Lukita – *Kajian Strategi Pendidikan*
Dedi Supriadi Adhuri – *Kajian Strategi Sosial-Budaya*
Ferry Yuniarto Kono – *Kajian Strategi Kelembagaan*
Siti Djutakaridjah – *Perencanaan Organisasi*

Narasumber FGD



Narasumber untuk pelaksanaan *Focus Group Discussion* (FGD) dalam kegiatan Penyusunan *Grand Design* Ensiklopedi Kebudayaan Indonesia ditetapkan berdasarkan Surat Keputusan Pejabat Kuasa Pengguna Anggaran/Pengguna Barang, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, No. 120 D/Setditjen / Bud/X/2012, mengenai *Pembentukan Narasumber Publik Lapangan Penyelenggaraan Forum Group Diskusi Penyusunan Grand Strategy Ensiklopedia Kebudayaan Tahun 2012*. Narasumber tersebut terdiri dari personil-personil sebagai berikut:

• **Lokasi FGD Jakarta:**

Warsono S.Pd.
Drs. Wayan Sumendra
Dra. Rita Kamalia M.Pd.
Sobirheun Rasyid
Drs. Yuzran
Dra. Nahlia
Drs. Listianto M.Si.
Drs. Tanto Setyono
Drs. Suparman
Drs. Zainuddin Ilyas
Kiana
Bisma
Tracy Anabela Suherman
Abhy
Tamara Rizkia Fernanda
Icha
Andiar Rasheed
Gala
Ella
Nitya Putri Wandhana

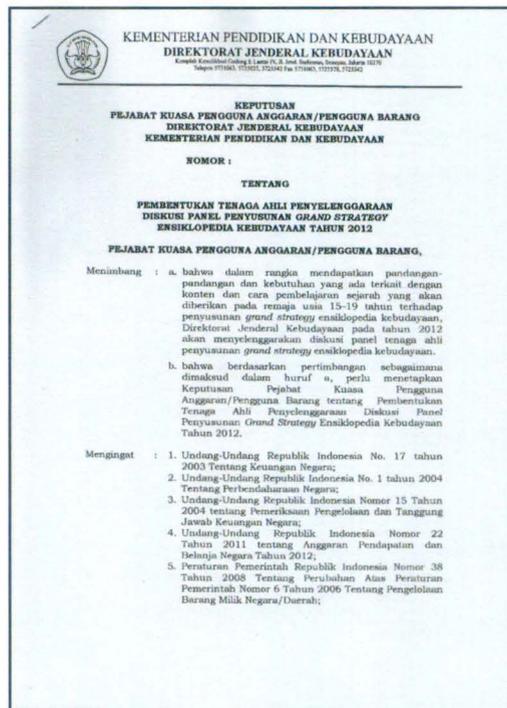
• **Lokasi FGD Yogyakarta:**

Dissa Aruna Makalingga
Laksamana Gustaman
Andreas Rifto Deva
Yusuf Hermawan
Alfonsus Ryan R.
Pradipta Nandanu
Ariza Apriandono
Bonaventura Duane Vitosilva Gitaputra Setiawan
Santoso Agung
Adhitya Pradana

• **Lokasi FGD Borobudur, Jawa Tengah:**

Utami
Khoirunnisa
Ananda Gilly Auliya Fernando
Febian Rama Prasetyo
Yani Muhammad Nurcholis
Eva Agus Mawati
Zulaikhah
Aditya Fidjayanti
Agus Dharmawan
Setyadji

Tenaga Ahli Diskusi Panel



Tim tenaga ahli untuk diskusi panel dalam Penyusunan *Grand Design* Ensiklopedi Kebudayaan Indonesia dibentuk berdasarkan Surat Keputusan Pejabat Kuasa Pengguna Anggaran/ Pengguna Barang, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, No. / Setditjen/ ... /2012, mengenai *Pembentukan Tenaga Ahli Penyelenggaraan Diskusi Panel Penyusunan Grand Strategy Ensiklopedia Kebudayaan Tahun 2012*. Tenaga Ahli tersebut terdiri dari personil-personil sebagai berikut:

Dr. Serrano Sianturi – *Sacred Bridge Foundation*
Dr. Riwanto Tirto Sudarmo – *PMB LIPI*
Nadia Purwestri – *Pusat Dokumentasi dan Arsitektur*
Roger Tol – *KITLV*
Dra. Dewi A. Padmo, MA., Ph.D. – *Universitas Terbuka*
Syahreza Yusuf – *Sindo TV*
Ratna Hapsari Rudjito – *Ketua Asosiasi Guru Sejarah Indonesia (AGSI)*
Ferry Yuniarto Kono – *Balai Pustaka*
Johar – *IDC Indonesia*
Drs. Yunus Satrio Atmodjo, M.Hum – *Pemerhati Cagar Budaya*
Dr. Tech Ary Setijadi – *Institut Teknologi Bandung*
Dr. Intan R. Muntiaz – *Institut Teknologi Bandung*

KUNJUNGAN LAPANGAN



- **Kunjungan Lapangan I**

Waktu Pelaksanaan: 4 November 2012

Lokasi: Candi Borobudur, Jawa Tengah.

Pelaksana: Idham B. Setiadi

Tujuan: Untuk mempersiapkan pelaksanaan kegiatan di lokasi, baik dari segi kerjasama dengan Balai Konservasi maupun dari segi informasi yang akan digunakan kelak. Dalam kunjungan ini konsultan bertemu dengan Kepala Balai Konservasi, Bapak Marsis, menjelaskan tentang rencana pekerjaan dan melakukan koordinasi yang akan dilakukan di bulan-bulanmendatang, sehubungan dengan pengambilan data untuk Ensiklopedi Kebudayaan

- **Kunjungan Lapangan II**

Waktu Pelaksanaan: 29 November – 1 Desember 2012

Lokasi: Candi Borobudur dan Yogyakarta

Pelaksana: Tim konsultan

Tujuan: Menggali informasi dan data, baik yang berupa tulisan maupun visual. Banyak gambar yang bisa dimanfaatkan untuk penyajian informasi kepada para remaja. Informasi visual yang menjadi daya tarik bagi para remaja untuk masuk dan terus menggali informasi melalui wadah yang disediakan, wadah yang sesuai dengan masa di mana mereka tumbuh, yaitu media informasi dan teknologi

RAPAT KOORDINASI dan TEKNIS

- **Rapat Koordinasi - 21 November 2012**

Agenda:

Penjelasan rancangan Ensiklopedi Kebudayaan dan media yang akan digunakan. Harapan Tim Konsultan, pekerjaan ini akan memberikan cara baru bagi remaja usia 15-19 tahun, yang disebut sebagai Generasi Z, untuk mempelajari cagar budaya Indonesia. Remaja usia 15-19 tahun saat ini sangat dekat dengan dunia informatika dan teknologi. Banyak hal yang mereka lakukan dengan internet dan media sosial lainnya. Ini adalah salah satu cara untuk mendekatkan mereka pada dunia pendidikan dan ilmu pengetahuan.

Peserta:

Tim Konsultan
Ibu Nani
Ibu Tita
Priyo Widiono

- **Rapat Teknis I – 9 Desember 2012**

Rapat Teknis pertama ini dilakukan oleh tim konsultan untuk membahas perkembangan kajian yang telah dilakukan. Juga, dilakukan tukar menukar informasi dan menggali kajian dari masing-masing konsultan.

- **Rapat Teknis II – 13 Desember 2012**

Rapat Teknis kedua dilakukan oleh Tim Konsultan untuk mengkaji hasil temuan di lapangan. Hasil-hasilnya didiskusikan agar dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin. Kecenderungan remaja usia 15-19 tahun saat ini, yang lebih senang dengan tampilan visual yang menarik, menuntut para konsultan untuk benar-benar memilih dan memilah-milah visual untuk penyajian informasi yang benar.

- **Rapat Teknis III – 16 Desember 2012**

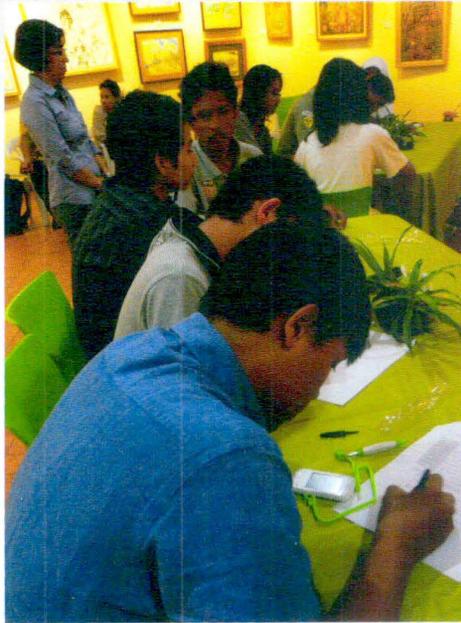
Rapat Teknis ketiga diselenggarakan setelah pelaksanaan Diskusi Panel Tenaga Ahli tanggal 15 dan 16 Desember 2012. Tujuannya untuk mematangkan laporan sementara setelah mendapat masukan dari para tenaga ahli. Dalam Rapat Teknis ini, Tim Konsultan semakin menajamkan rancangan dan konsep pembelajaran cagar budaya melalui *website*, *social media* dan media online lainnya.

FOCUS GROUP DISCUSSION (FGD)



Focus Group Discussion (FGD) dilakukan untuk menjangkau berbagai masukan, baik yang berupa kritik, saran, aspirasi atau harapan masyarakat atau kelompok masyarakat. Masukan dari peserta yang telah dipilih berdasarkan kriteria tertentu --guru dan remaja-- diharapkan dapat mewakili gambaran yang sebenarnya dari sasaran kelompok masyarakat yang dituju dalam kegiatan ini.

Untuk menjawab pertanyaan tentang mungkinkah Ensiklopedi Cagar Budaya berjalan di atas konektivisme, maka perlu perancangan ulang tentang ensiklopedi kebudayaan tersebut terkait dengan minat Generasi Z untuk mendatangi situs web kebudayaan yang akan menampilkan cagar budaya serta informasi mengenaiinya secara menyeluruh. Oleh karena itu maka diperlukan *Focus Group Discussion* dari berbagai sekolah dari berbagai daerah.



Dalam kegiatan Penyusunan *Grand Design* Ensiklopedi Kebudayaan Indonesia 2012 ini, telah dilaksanakan 4 (empat) kali penyelenggaraan FGD, yaitu di Yogyakarta, Borobudur dan Jakarta (2 kali) dengan kelompok peserta dari kalangan remaja sekolah usia 15-19 tahun dan kelompok guru sejarah. Adapun pertanyaan yang diajukan kepada setiap kelompok peserta adalah sebagai berikut:

• **Pertanyaan untuk Kelompok Remaja Sekolah:**

- Menurut kamu, bagaimana minat untuk mengembangkan pengetahuan tentang cagar budaya?
- Menurut kamu, bagaimana peran media sosial online sebagai forum untuk membahas hal-hal yang serius?
- Belajar dari game, mungkinkah dan seberapa jauh?
- Seperti apa akses internet di daerahmu?
- Lihat alat peraga, apa yang menarik dan apa yang kurang menarik dari sajian informasi tentang cagar budaya ini?

• **Pertanyaan untuk Kelompok Guru Sejarah:**

- Menurut Anda, bagaimana minat untuk mengembangkan pengetahuan tentang cagar budaya?
- Masih adakah minat untuk sungguh-sungguh mempelajari cagar budaya? Bila ya, dalam konteks apa (sekolah, liburan, dll)? Bila tidak, mengapa?
- Apa yang terpikir ketika mendengar nama seperti Borobudur, Prambanan?
- Bagaimana dengan Sangiran dan Subak?
- Seperti apa sajian informasi tentang cagar budaya yang ideal?
- Ilmu pengetahuan apa yang menjadi sumber informasi utama tentang cagar budaya?
- Menurut Anda, bagaimana peran media sosial online sebagai forum untuk membahas pelajaran?
- Menggunakan game sebagai media pembelajaran, mungkinkah dan seberapa jauh?
- Seperti apa akses internet di daerah Anda?
- Lihat alat peraga, apa yang menarik dan apa yang kurang menarik dari sajian informasi tentang cagar budaya ini?

FGD I

- **Waktu dan Tempat:** 12 Desember 2012, Museum Affandi, Yogyakarta.
- **Tema:** *Ensiklopedi Budaya Online: Minat dan Cara Belajar Usia 15-19 Tahun*
- **Peserta:** 10 orang siswa Sekolah Menengah Atas di Yogyakarta dengan berbagai macam latar belakang tetapi dengan kegemaran yang sama, yaitu gemar mengakses internet untuk berbagai kepentingan.



Pembukaan

Diskusi dibuka pada pukul 16:00 dengan disampaikan sedikit penjelasan tentang acara dan kegiatan FGD yang akan dilakukan. Kemudian dilanjutkan dengan penyerahan dan penandatanganan Consent Form kepada dan oleh para peserta. Dilanjutkan dengan mengisi formulir peserta FGD dan sekaligus menjawab pertanyaan-pertanyaan awal sebelum diskusi dan pemaparan dimulai.

Pertanyaan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Apa yang ingin kamu dapat dengan mengikuti diskusi ini?
2. Apa yang kamu tahu tentang game online?
3. Apa yang kamu tahu tentang media sosial?
4. Media sosial apa yang paling sering kamu pakai, FB, Twitter?
5. Jelaskan jawaban no 4 diatas (berapa kali sehari/seminggu, berapa jam?)

Kemudian acara dilanjutkan dengan pemaparan oleh Ibu Dewi Rizki tentang wacana pembangunan ensiklopedi kebudayaan di atas konektivisme.

Para peserta mendengarkan dengan seksama mengenai informasi yang disampaikan. Pemaparan dilanjutkan dengan diskusi terfokus terhadap 5 (lima) pertanyaan yang diberikan oleh fasilitator sebagai berikut:

1. Minat untuk mengembangkan pengetahuan tentang cagar budaya
2. Minat *social online* sebagai forum untuk membahas hal-hal yang serius
3. Belajar dari game, mungkinkah dan seberapa jauh?
4. Seperti apa akses internet di daerahmu?
5. Lihat alat peraga: apa yang menarik dan apa yang kurang menarik dari sajian informasi tentang cagar budaya ini?

Sangat menggembirakan respon dari parasiswa tentang kelima pertanyaan tersebut dan diskusi berlangsung sampai pukul 18:00 WIB.

Diskusi Terfokus tentang Ensiklopedi Online

Setiap peserta diberikan kesempatan untuk memberikan pendapat dan jawaban terhadap kelima (5) pertanyaan tersebut di atas. Diskusi berjalan dengan teratur dan tertib. Dibawah ini adalah rekaman dari diskusi berurutan mendiskusikan pertanyaan nomor satu sampai dengan nomor lima.

- ***Minat untuk mengembangkan pengetahuan tentang cagar budaya.***

Tiga dari peserta sangat berminat untuk mengembangkan pengetahuan tentang cagar budaya karena merasa sangat kurang pengetahuannya tentang budaya Indonesia. Mungkin karena cara penyampaian tentang cagar budaya yang kurang menarik kepada generasi Z sehingga topik ini kurang diminati. Salah satunya juga merasa bahwa mengembangkan pengetahuan tentang cagar budaya sangat penting untuk menjaga cagar budaya tersebut dari kepunahan, terkalahkan oleh sosial media yang lebih diminati.

Enam dari peserta berminat untuk mengembangkan pengetahuan tentang cagar budaya. Sebagian besar dari mereka menyampaikan berminat untuk menjaga dan melindungi cagar budaya serta mempromosikannya agar sering di kunjungi dan tidak dilupakan peserta berminat untuk mengembangkan pengetahuan dengan cagar budaya. Beberapa dari peserta bahkan antusias untuk ikut serta dalam forum-forum diskusi seperti FGD ini. Satu dari peserta tidak berminat karena cagar budaya kurang menarik untuk ditekuni.

- ***Minat sosial online sebagai forum untuk membahas hal-hal yang serius.***

Satu dari peserta sangat berminat untuk menggunakan social online sebagai tempat membahas hal-hal yang serius. Enam dari peserta berminat untuk menggunakan social online sebagai forum untuk membahas hal-hal yang serius. Beberapa dari mereka berpendapat dapat menambah ilmu pengetahuan dan juga pengetahuan umum dan juga menjadi mudah melakukan interaksi social dengan teman dan juga guru. Dua peserta menyatakan tidak berminat untuk menggunakan social online sebagai forum diskusi hal-hal yang serius. Menurut mereka akan tidak menarik untuk usia 15-19 tahun melakukan diskusi hal-hal serius secara online. Seharusnya social online itu untuk hal-hal yang bersifat fun. Satu dari peserta mengatakan hanya sedikit minat untuk berdiskusi hal-hal serius dalam social online karena seharusnya forum itu untuk saling menyapa antar teman dan sebagai tempat curahan hati.

- ***Belajar dari game, mungkinkah dan seberapa jauh?***

Empat dari peserta diskusi mengatakan sangat mungkin untuk belajar dari *game*. Media pembelajaran saat ini sudah sangat tidak menarik dan membosankan, maka jika diajarkan melalui *game* maka akan sangat menantang dan menarik minat. Apalagi jika *game* tersebut menunjukkan fakta-fakta sejarah didukung dengan grafik motion 3D yang baik, maka materi pelajaran pun dapat disalurkan dengan baik. Enam dari peserta mengatakan mungkin untuk belajar dari *game*. Tetapi tetap tergantung dari tema *game*-nya dan dari masing-masing pribadi pemain.

Dalam diskusi juga diungkapkan bahwa akan lebih memadai jika ujian yang diberikan juga sesuai dengan tingkatan *game* yang dimainkan sehingga siswa tertantang untuk menyelesaikan *game* tersebut. Bahkan ada yang menyarankan untuk melakukan penilaian melalui *game* tersebut. Sebagian peserta tidak setuju jika *game* dijadikan sarana untuk ujian dan penilaian karena tidak semua siswa suka bermain *game* dan memiliki computer di rumah.

- ***Seperti apa akses internet di daerahmu?***

Empat dari peserta mengatakan akses internet yang tersedia di daerah mereka sudah sangat baik dan sangat mendukung. Dua peserta menjawab akses internet di daerah mereka sangat lambat dan jelek tergantung cuaca. Sementara empat peserta mengatakan memiliki akses internet yang lumayan walaupun 3G belum tersedia.

Semua peserta menyampaikan usulan untuk meningkatkan infrastruktur diseluruh pelosok negeri guna memudahkan proses belajar online dan mendukung pembangunan pendidikan di Indonesia.

- ***Lihat alat peraga: apa yang menarik dan apa yang kurang menarik dari sajian informasi tentang cagar budaya ini?***

Tujuh dari peserta mengatakan tampilan websitenya sudah cukup menarik namun terlalu monotone. Untuk lebih memacu minat membuka website tersebut perlu diisi game. Video dan hal-hal lain yang bias menggugah minat Generasi Z.

Bahkan dalam diskusi dikatakan untuk tidak menampilkan logo kementerian pendidikan dan kebudayaan karena akan menurunkan minat usia 15-19 tahun untuk membuka website tersebut.

Tiga dari peserta mengatakan design web nya kurang menarik dan membosankan karena *to the point* mengatakan website ensiklopedi budaya.

Penutup

Dari formulir registrasi terekam bahwa sebagian besar dari peserta ikut berpartisipasi dalam FGD untuk memperluas wawasan, menambah pengetahuan, dan juga masukan tentang internet. Sementara sebagian kecil ingin ikut berpartisipasi membuat program baru yang dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan di Yogyakarta. Pada umumnya peserta sangat paham tentang *game online* dan internet serta media *sosial online*. Mereka menggunakan internet hampir setiap hari dan setiap saat. Media social yang paling sering digunakan adalah Face Book dan Twitter.

Kesimpulan

Dapat ditarik kesimpulan dari FGD ini bahwa pada umumnya remaja usia 15-19 tahun akan tertarik untuk mempelajari sejarah secara *online* jika materinya dikemas dalam bentuk game, video ataupun kemasan menarik lainnya. Selain itu sangat diperlukan akses internet yang memadai dan baik guna memungkinkan berlangsungnya proses belajar mengajar secara online tersebut. Peningkatan infrastruktur pendidikan di setiap sekolah harus dilakukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sehingga rencana Ensiklopedi Budaya Online ini bisa terwujud.

FGD II

- **Waktu dan Tempat:** 14 Desember 2012, Balai Konservasi Borobudur, Magelang, Jawa Tengah
- **Tema:** *Ensiklopedia Budaya Online: Minat Dan Cara Belajar Usia 15 – 19 Tahun*



- **Pembukaan oleh Kasi Layanan Teknis BKB:**

Sekarang semua serba elektronik dan digital. Kementerian bermaksud membuat ensiklopedia yang bisa secara cepat dipelajari. Hasil yang diharapkan dari FGD ini adalah kira-kira bentuk ensiklopedia seperti apa yang dibutuhkan.

- **Peserta sebanyak 10 orang, yaitu:**

1. Ristiyani, pelajar SMP candirejo
2. Wipra Setiyani, pelajar SMP candirejo
3. Istikomah Sri Utami, pelajar SMP Candirejo
4. Susanti, pelajar SMP Candirejo
5. Khorunnisa, pelajar SMK Muhammadiyah
6. Eva Pelajar SMK Muhamadiyah
7. Utami, Pelajar SMK Muhammadiyah
8. Kholi, pelajar SMK Muhammadiyah
9. Rama, pelajar SMAN Salaman
10. Willy, Pelajar SMPN I Borobudur

- **Pemaparan materi oleh Yudi Suhartono, M.A**

- Tujuan Ensiklopedi Kebudayaan
- Generasi Z
- Ensiklopedia sebagai Inisiatif pengetahuan tentang
- kebudayaann Knowledge
- Ensiklopedia kebudayaan sebagai Learning Media
- Komunikasi
- Infokom dan Organisasi



- **Pendapat Peserta**

- Media ini cukup menarik untuk dipelajari dan lebih mudah mengetahui budaya melalui game on line, FB, Twitter daripada lewat buku.
- Orang lebih mengenal Candi Borobudur berada di Yogyakarta bukan di Magelang. Padahal Yogyakarta dan Magelang sudah berbeda propinsi. Melalui media ini diharapkan orang akan mengetahui letak Candi Borobudur yang berada di Kabupaten Magelang, Propinsi Jawa Tengah.
- Lebih mudah untuk mengetahui tentang komputer/mengakses internet dan bisa dimasukkan dalam game online, FB dan Twitter.
- Hal seperti ini perlu dilakukan sebagai pengetahuan tentang internet.
- Penting karena Candi Borobudur masuk peninggalan sejarah sehingga perlu ditampilkan di internet supaya orang mengetahui tentang kelebihan Candi Borobudur.

• Diskusi dengan Remaja

Minat untuk mengembangkan pengetahuan tentang cagar budaya – Minat, karena merupakan kekayaan nenek moyang yang harus kita jaga.

- Rama: Penting dan tertarik untuk mengetahui isinya.
- Utami: Berminat sekali dengan cagar budaya karena bias mengetahui cagar budaya secara detail bukan hanya Candi Borobudur tapi juga yang lainnya. Masyarakat luas agar mengetahui budaya yang ada di Indonesia bahwa ada sejarah yang patut kita ketahui dan pelajari dan mengambil hal-hal yang positif.
- Anis: Sangat berminat karena candi Borobudur merupakan peninggalan nenek moyang yang harus dilestarikan. Remaja sekarang banyak yang tidak mengetahui hal ini. Misalnya yang ditampilkan dahulu gambar yang bagus sehingga akan lebih tertarik untuk mengetahui lebih lanjut.
- Willy: Berminat dan dapat menambah pengetahuan tentang cagar budaya.
- Kholis: Berminat karena sangat penting untuk generasi remaja kita karena kalau tidak ada informasi seperti ini tidak akan mengetahui tentang sejarah di Indonesia. Artikel menarik sekali tentang manusia purba atau sejarah kebudayaan di Indonesia.
- Ristiyani: Minat.
- Wipra: Minat karena cagar budaya dapat menambah wawasan kita.
- Istikomah: Setuju karena sekarang banyak orang yang tidak tertarik dengan budaya dengan adanya iklan dan internet orang akan tertarik
- Susanti: Minat.
- Eva: Berminat karena mengembangkan melalui buku bagi yang tidak suka membaca orang akan malas untuk membaca kalau melalui internet orang lebih tertarik.
- Anis: Kalau judul dan gambar (kemasan) menarik akan membuat orang akan penasaran dan tertarik.

Minat sosial online sebagai forum untuk membahas hal-hal yang serius - Setuju tetapi tampilannya harus menarik.

- Anis: Bisa.
- Utami: Bisa. Dengan membuat fans pages supaya segala pemberitahuan yang tentunya menarik orang bisa membaca. Remaja lebih memilih media sosial untuk menghilangkan stress dan kalau ada artikel sejarah ternyata sejarah itu juga penting.
- Rama: Mungkin bisa tetapi profile dibuat menarik agar orang pengen melihat lebih lanjut tentang cagar budaya yang dimasukkan dalam facebook tersebut.
- Kholis: Mungkin saja. Orang lebih suka berkomunikasi atau mungkin bermain dengan media sosial. Jarang orang mau melihat hal seperti ini.
- Ristiyani: Bisa memahami tentang benda bersejarah.
- Wipra: Setuju karena bisa memahami sejarah dengan jelas.
- Istikomah: Setuju karena selain untuk main-main bisa untuk mengetahui sejarah.
- Susanti: Setuju karena untuk mengetahui sejarah masa lalu yang ada di sekitar kita.
- Eva: Kalau lagi FB-an bisa mengetahui sejarah atau artikel tersebut.

Belajar dari game, mungkinkah dan seberapa jauh? – Mungkin

- Utami: Sangat menarik bila dalam sebuah permainan dipadukan dengan sejarah.
- Willy: Menarik apalagi bagi yang suka main game.
- Kholis: Kalau gamenya menarik bisa. Tergantung kemasan.
- Rama: Mungkin tetapi kalau game nya tidak menarik malah jadi tidak memahami isi dari game sejarah tersebut.
- Eva: Bisa seperti mainan puzzle dengan menyusun stupa, candi dan relief.
- Ristiyani: Membuat kita lebih mengetaui akan sejarah sehingga bisa diambil manfaatnya.
- Susanti: Dapat membuat kita memperluas wawasan dan mengetahui sejarah-sejarah.

Seperti apa akses internet di daerah kamu? - Sudah bisa mengakses internet tetapi kadang lelet.

- Anis: Mudah mengakses tapi tergantung juga dengan cuaca namun ada beberapa hotspot dan warnet sehingga lebih mudah.
- Utami: Mudah mengakses namun sering lelet.
- Willy: Mudah tapi lelet.
- Kholis: Mudah dan murah cuma Rp 3000,- bisa ngenet dan nge-game.
- Rama: Mudah tapi lelet apalagi jika cuacanya buruk.
- Ristiyani: Mudah tapi lelet.
- Istikomah: Mudah tapi disekolah belum ada.
- Eva: Cukup lelet apalagi kalau yang pakai banyak loading lama.

Lihat alat peraga: apa yang menarik dan apa yang kurang menarik dari sajin informasi tentang cagar budaya ini? - Cukup menarik secara umum tetapi perlu penambahan tampilan yang lebih cerah, ada ikon-ikon yang jelas dan menarik, perlu tambahan animasi, jangan hanya Candi Borobudur tapi juga cagar budaya yang lain di Indonesia.

- Utami: Terlihat langsung Candi Borobudur. Gambarnya lebih cerah lagi. Antara game dan ikon lainnya sebaiknya dibedakan.
- Anis: Gambar diperjelas bagian-bagiannya (stupa, relief). Ternyata relief banyak dan punya makna sejarah. Dari atas bisa melihat matahari terbit bisa menambahkan artikel sehingga orang tertarik akan mengunjungi.
- Rama: Kalau bias ditambah dengan kesenian yang sering dipentaskan di Borobudur sehingga orang ingin mengetahui.
- Willy: Perlu ditambah animasi supaya lebih menarik.
- Kholis: Perlu ditambah game.
- Istikomah: Menarik.
- Ristiyani: Bentuk bagus dan dapat dilihat dengan jelas.
- Susanti: Menarik ada gambar dan penjelasan.
- Eva: Bisa ditambah tokoh Raffles.

- **Hasil Analisis FGD Borobudur**

Hasil analisis pertanyaan nomor 1: “Apa yang kamu ingin kamu dapat dengan mengikuti diskusi ini?”

Semua remaja pada intinya tertarik mengikuti kegiatan diskusi, mereka antusias terhadap media baru yaitu internet dimana keberadaannya di sekitar candi Borobudur sangat banyak dan mudah diakses, meskipun dari sarana dan prasarannya cukup sederhana yang berakibat koneksi menjadi lambat. Beberapa remaja juga cukup tertarik untuk melihat gebrakan baru yaitu ensklopedia budaya on line karena memudahkan mereka mendapatkan pengetahuan tentang sejarah maupun budaya bangsa yang bisa diakses dari manapun dan kapanpun.

Hasil analisis pertanyaan nomor 2: “Apa yang kamu ketahui tentang game online?”

Untuk pertanyaan ini sebagian besar belum memahami sepenuhnya khususnya remaja putri. Mereka rata-rata menggunakan internet hanya untuk mencari data dan social media, namun beberapa remaja putra khususnya yang telah memasuki jenjang SMA memahami game on line sebagai sebuah permainan yang dijalankan dengan computer yang terkoneksi dengan internet.

Hasil analisis pertanyaan nomor 3: “Apa yang kamu ketahui tentang media sosial?”

Kata “media sosial” nampaknya masih belum begitu populer dikalangan remaja jenjang SMP di kawasan Borobudur berbeda dengan remaja di jenjang SMA yang sudah familiar kata “media sosial”, mereka memahami bahwa media social merupakan suatu wadah untuk berkomunikasi, berinteraksi melalui internet yang bisa menjangkau sahabat-sahabat mereka meskipun tempat tinggalnya berjauhan.

Hasil analisis pertanyaan nomor 4: “Media sosial apa yang sering kamu pakai, FB, Twitter?”

Rata-rata mereka menggunakan Facebook yang lebih familiar di bandingkan twitter

Hasil analisis pertanyaan nomor 5: “Jelaskan jawaban No. 4 diatas, berapa kali sehari? Berapa kali seminggu? berapa jam?”

Para remaja rata-rata memahami fungsi facebook sebagai sarana mereka berinteraksi menggunakan internet, namun untuk tingkat pemakaian masih cukup rendah. Mereka rata-rata 1-3 minggu membuka facebook, meskipun ada satu remaja yang mangaku mengakses facebook setiap hari.

FGD III

- **Waktu dan Tempat:** 14 Desember 2012, pukul 10.00 – 11.00 WIB, Hotel Harris FX, Jakarta.
- **Peserta:** Para guru sejarah yang tergabung dalam Asosiasi Guru Sejarah Indonesia.
- **Masukan dari FGD guru sejarah:**
 - Umumnya anak-anak masih memiliki minat untuk mengembangkan pengetahuannya akan cagar budaya. Namun, sebagian anak harus didampingi secara ketat dan jangan terlalu “dilebeli” oleh sejarah.
 - Untuk remaja usia 15-19 tahun sudah mulai nampak minatnya. Ada juga yang tidak terlalu berminat, karena pelajaran sejarah banyak dengan hapalan. Di sisi lain ada yang berinisiatif rendah namun terbuka dengan masukan guru dan cukup menghormati.
 - Bila dibuat *game* mungkin akan menarik jika ada penokohan gambar dan peristiwa.
 - Alat peraga dianggap cukup menarik. Pembelajaran yang inovatif membangkitkan motivasi siswa (*student oriented*).
 - Apabila sistem belajar yang sedang dikembangkan ini berhasil dengan baik, akan sangat membantu guru sejarah dalam memberikan pengetahuan tentang cagar budaya atau sejarah.
 - Apabila tidak ada kesempatan untuk mengunjungi situs, anak-anak sudah bisa mendapatkan informasi mengenai lokasi, cerita, atau yang lainnya tentang cagar budaya tersebut.



FGD IV

- **Waktu dan Tempat:** 14 Desember 2012, pukul 14.30 – 17.00 WIB, Hotel Harris FX, Jakarta.
- **Peserta:** Remaja SMA usia 15-19 tahun.
- **Masukan dari FGD remaja usia 15-19 tahun:**
 - Mengembangkan pengetahuan tentang cagar budaya dapat dilakukan secara *active learning*; berinteraksi dengan guru dan melalui *interactive game*; *study tour*; atau *searching* lewat Google.
 - Para remaja ingin belajar lewat game sehingga tidak perlu lagi menghafal saat ulangan.
 - Sajian informasi bisa berupa *encarta*, *perpage (hyperlink)* atau video reka adegan.
 - Ada mitos-mitos yang bisa menjadi daya tarik untuk mencari dan menggali informasi yang benar.
 - Jangan ada iklan *spam*.
 - Jangan ada logo Kemendikbud di setiap halaman.
 - Diadakan perlombaan membuat logo untuk ditampilkan di *website*.



Rangkuman FGD

Para remaja sekolah peserta FGD, usia 15-19 tahun, umumnya cukup antusias, menunggu dan berharap segera bisa belajar melalui *game* atau media sosial lainnya yang akan menjadi alat penyebar informasi mengenai cagar budaya – selain melalui buku tentunya. Harapan tertinggi mereka adalah bisa mengerti sejarah, bahkan bisa ulangan tanpa harus belajar lagi. Bila pendekatannya melalui *game*, hal ini, menurut mereka, sangat memungkinkan. Menurut pendapat remaja di Yogyakarta dan Borobudur, misalnya, bahwa kalau dengan *game* biasa mereka bisa tahan berjam-jam di depan komputer, dan menjadi sangat kecanduan, bisa jadi mereka juga akan kecanduan belajar melalui media yang sedang di rancang ini.

Sementara itu, para peserta FGD dari kelompok guru (Asosiasi Guru Sejarah Indonesia) umumnya berpendapat, bila media pembelajaran tersebut terwujud tentunya akan meringankan dan memudahkan mereka mengajar, serta akan menjadi bahan diskusi yang cukup menarik untuk anak-anak. Para guru dan anak-anak bisa mendapatkan banyak informasi tanpa harus mengunjungi lokasi. Kalaupun mereka akan mengunjungi salah satu cagar budaya, para remaja dan guru-guru tersebut sudah mendapatkan informasinya terlebih dahulu, sehingga mereka tinggal mencocokkannya saja. Walaupun ada kekhawatiran mengenai dampak pengaksesan internet di lingkungan sekolah, namun pada prinsipnya para guru sejarah tersebut sangat mendukung, bersedia bekerja sama di masa mendatang untuk mengisi konten dan terlibat di dalamnya.



DISKUSI PANEL TENAGA AHLI

Dalam kegiatan Penyusunan *Grand Design* Ensiklopedi Kebudayaan Indonesia 2012 ini telah dilaksanakan penyelenggaraan Diskusi Panel Tenaga Ahli sebanyak dua (2) kali. Yaitu, diskusi panel yang membahas tentang muatan, *interface* dan kelembagaan; serta diskusi panel yang membahas tentang rancangan penyusunan *grand design* ensiklopedi kebudayaan Indonesia. Diskusi Panel Tenaga Ahli ini utamanya ditujukan untuk memperkuat atau mempertajam konsep yang telah di susun oleh team konsultan. Hasil diskusi panel tersebut akan menjadi dasar bagi perumusan grand design, rancangan awal *learning media*, serta rancangan awal *serious game*.



Diskusi Panel Tenaga Ahli I

- **Waktu dan Tempat Pelaksanaan:** 15 Desember 2012, Hotel Gran Mahakam, Jakarta.
- **Topik Pembahasan:** Muatan, *Interface* dan Lembaga

Dalam diskusi ini, Tim Konsultan mendapat masukan untuk menguatkan konsep dan rancangan Ensiklopedi Kebudayaan. Tenaga Ahli yang hadir yaitu, Ahli CRM (*Cultural Resources Management*); staf LIPI yang tengah melakukan penelitian Candi Borobudur; Ibu Ratna Hapsari, Ketua Asosiasi Guru Sejarah Indonesia (AGSI); Ibu Nadia Purwestri dari PDA; dan Bapak Ragoer Tol dari KITLV. Kerjasama datang dari PDA. Kelak, *website* yang sedang dikerjakan PDA akan di-link ke website Ensiklopedi Kebudayaan. Ibu Ratna juga akan bersedia membantu untuk kontennya. Semua Tenaga Ahli dalam diskusi ini mendukung terlaksanannya kegiatan.



Diskusi Panel Tenaga Ahli II

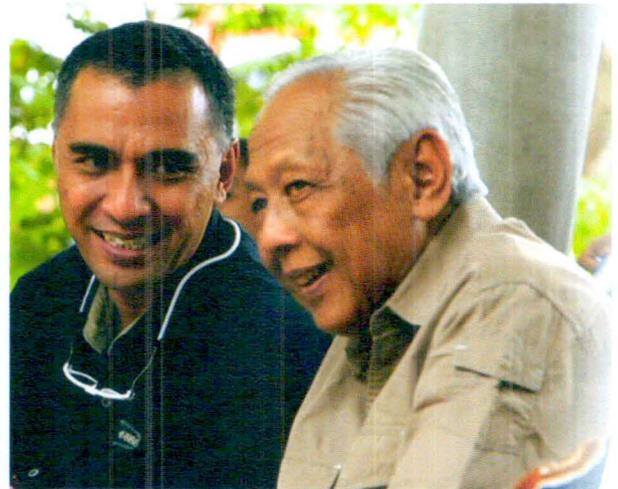
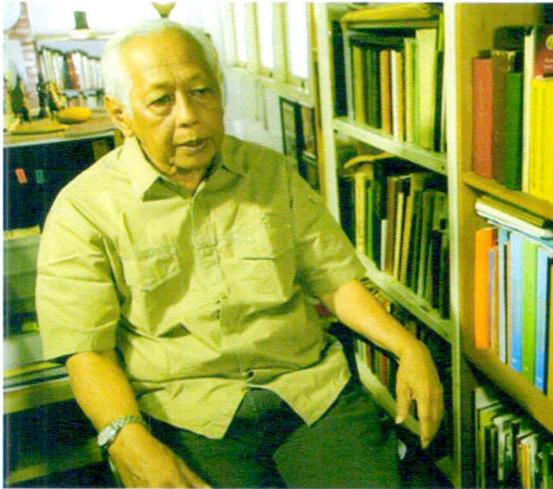
- **Waktu dan Tempat Pelaksanaan:** 16 Desember 2012, Hotel Gran Mahakam, Jakarta.
- **Topik Pembahasan:** Penyusunan Disain Ensiklopedi Kebudayaan

Diskusi dihadiri oleh Bapak Intan R. Muntiaz dari ITB; Ibu Dewi Padmo dari Universitas Terbuka; dan Bapak Syahreza dari Sindo TV. Bapak Titayanto Pieter dari Yayasan Tahija, serta Bapak Tech Ary Setijadi dari ITB, berhalangan hadir karena sedang berada di luar kota.

Diskusi dilaksanakan untuk mendapatkan informasi lebih mengenai media yang akan dipergunakan Tim Konsultan; mendapatkan informasi dari pengalaman Ibu Dewi yang sudah melaksanakan pembelajaran melalui media internet; mendalami informasi mediana dari uraian Bapak Intan; serta informasi minat dan selera pasar berdasarkan pengalaman Bapak Syahreza. Hasil diskusi menaambah bobot pelaporan yang sedang disusun Tim Konsultan.



WAWANCARA NARASUMBER



Wawancara dengan Prof. Dr. Mundardjito

- **Tanya:**

Soal perkembangan wacana tentang warisan budaya Indonesia dilihat dari perspektif arkeologi, awal mulanya arkeologi melihat cagar budaya di Indonesia, ceritanya seperti apa?

- **Jawab:**

Kalau kita ambil saja contohnya Borobudur, candi itu dikenal di dunia karena Raffles. Dia ada di sini hanya beberapa tahun saja. Tapi, karena dia menulis "*History of Java*", akibatnya Borobudur jadi terkenal di dunia. Bangsa-bangsa luar akhirnya memahami hasil karya manusia Indonesia. Mereka tentu tidak menyangka sebelumnya, bahwa ada bangunan semacam itu. Yang begitu unik, langka, hebat, dan monumental. Jadi itu penting sekali, pada waktu itu. Sekitar tahun 1811 sampai 1814 atau 1816.

Pada saat itu sudah barang tentu ada orang-orang yang berminat terhadap barang antik. Namanya *Antiquarian*. Mereka adalah peminat barang antik yang senang sekali dan kagum terhadap tinggalan-tinggalan arkeologis, dan berusaha memeliharanya. Bukan cuma yang berupa artefak, bangunan-bangunan purbakala juga diperhatikan. Dan ketika Raffles berkunjung ke daerah Jawa Tengah, ia mendapat laporan bahwa ada suatu bangunan kuno yang besar,

yang tertutup ditumbuhi pohon-pohon besar, seperti hutan. Orang-orang menganggap daerah itu keramat. Tidak ada yang tahu persis bangunan apa itu. Raffles kemudian membuka daerah itu, sehingga diketahui memang ada bangunan kuno yang sangat besar. Rasa kagum pun berkembang. Perlu pula dilakukan suatu penelitian untuk lebih jauh mengungkapkannya. Bangunan apa itu sebenarnya? Mengapa ia dibangun? Bagaimana cara membangunnya? Dan lain sebagainya.

Pertanyaan-pertanyaan tersebut tentu tidak mudah dijawab tanpa adanya penelitian. Karena itu, muncullah berbagai penelitian terhadap Borobudur yang dilakukan oleh para *antiquarian*, baik yang berlatar geologi, antropologi atau ahli seni biasa yang mengerti soal itu. Akhirnya tumbuhlah ilmu arkeologi yang berkembang di Indonesia. Dan akhirnya, tahun 1911, berdiri *Oudheidkundige Dienst* atau Dinas Purbakala.

Tanggapan masyarakat tentang Candi Borobudur waktu itu cukup positif. Borobudur adalah warisan budaya nenek moyang. Kita harus bisa menghargainya. Warisan yang diturunkan bukan hanya berupa fisiknya saja, tetapi juga nilai-nilai yang dikandungnya. Keahlian mereka membangun Borobudur, penentuan arah hadap, atau pilihan lokasinya, adalah suatu kearifan yang didasarkan pada pengetahuan mereka mengenai itu.

• **Tanya:**

Kepuasan apa yang diperoleh oleh orang-orang seperti Raffles, atau ilmuwan-ilmuwan lainnya, saat mereka berhasil menggali informasi yang lebih jauh lagi tentang keberadaan suatu peninggalan purbakala?

• **Jawab:**

Kalau saya yang menilai sendiri, saya sangat kagum karena bangunan itu monumental sekali. Berarti orang yang bekerja itu luar biasa. Harus ada pimpinan proyek, kalo menurut zaman sekarang, yang mengatur organisasi pembangunan itu. Kekaguman yang luar biasa. Unik, tidak ada di mana-mana. Sesuatu yang seperti ini harus kita hargai. Saya merasa sangat bangga ikut bekerja di Borobudur. Sesuatu yang luar biasa. Kebanggaan orang yang tidak pernah bekerja di situ, mungkin berbeda. Kepuasan yang tidak dapat dinilai dengan uang.

Kepuasan batin ikut serta membantu pemugaran atau meneliti Candi Borobudur, sudah merupakan harga yang sangat istimewa buat saya. Sebagai contoh, ketika saya mengajar sepuluh mahasiswa arkeologi di Leiden tentang Trowulan, saya tanya mereka, “Apa sih yang kamu inginkan di situ?”. Saya ingin sekali kalau Majapahit itu, Trowulan itu --situs kota Majapahit-- terkenal sekali di kalangan mereka. Asal ikut kuliah saya saja, sudah luar biasa. Demikian juga kalau kita sekarang melihat Istiqlal atau Monas. Itu juga harus kita hargai. Kita lestarikan, supaya bisa diwariskan kelak. Bukan saja bentuknya, tetapi juga *intangible*-nya. Nilai-nilai penjelasan mengenai semua itu tentang keberadaannya, yang diwariskan kepada kita, kepada anak didik kita. Sebab kalau tidak, anak-anak itu tidak bisa melihat dan merasakan. Sukar untuk bisa merasakan keagungan itu.

- **Tanya:**

Saat ini, kalau arkeolog meneliti Borobudur, temuannya mungkin kecil-kecil atau sedikit. Kepuasannya bagaimana?

- **Jawab:**

Suatu bangunan purbakala, yang dibangun ketika itu, tentunya membutuhkan orang-orang yang bekerja. Orang-orang yang memotong-motong batu lalu. Mereka mungkin tinggal di sekitar situ untuk mengerjakan pekerjaannya. Jadi selama dibangun, sesudah dibangun dan selama ia berfungsi, tentu ada orang yang harus mengurusnya, yang harus merawatnya. Mereka harus tinggal di tempat yang terdekat. Ketika itu saya melihat, bukan hanya bangunan saja yang harus diperhatikan. Tetapi juga situsnya, di mana terdapat sisa-sisa tinggalan kehidupan manusia ketika bangunan itu didirikan. Lebih lagi ketika dia sudah berfungsi. Pastilah ada pendeta yang tinggal di situ untuk mengatur lukisan-lukisan relief pada bangunan. Relief-relief yang dipahatkan tersebut harus mengikuti jalan cerita yang ada, yang dikenal oleh pendeta. Dia yang mengatur. Jadi, ada pendeta, pegawai pendeta, orang yang berkunjung, orang yang membersihkan, yang mengadakan upacara harian, mingguan atau bulanan. Semua itu adalah suatu kegiatan dari suatu kelompok manusia di daerah itu, saat itu.

- **Tanya:**

Borobudur, katanya, pernah menjadi pusat pengetahuan untuk umat Buddha di zamannya?

- **Jawab:**

Saya pikir itu pasti. Semua orang akan melihat relief-relief di candi Borobudur sebagai materi pelajaran. Pastilah dipelajari, dan kemudian dikaji oleh para peneliti. Pernah pula ditelaah oleh para pendukung penyusun kebudayaan agama Buddha di sekitarnya, di zamannya.

Ketika saya kuliah dulu, saya diberi kuliah mengenai Candi Borobudur. Tetapi setelah saya datang ke Borobudur atau Prambanan, saya tidak tahu apa yang harus saya lihat sesungguhnya. Lalu pikiran saya, kenapa kita tidak meneliti lingkungannya, untuk mengetahui bagaimana *setting* lansekapnya, atau di mana sebetulnya orang-orang yang bermukim saat itu? Sudah tentu *man power* yang bekerja di situ, saat Borobudur didirikan, sangat banyak. Harusnya ada pemukimannya. Saya hendak mencari pemukimannya. Pandangan saya ini berbeda dengan guru besar saya, Prof. Soekmono. Beliau hanya memusatkan perhatiannya pada bangunan saja. Pada upaya pemugaran dan pelestariannya saja. Tetapi saya berpikir, saya ingin tahu di mana sebenarnya mereka bermukim.

Borobudur itu dibangun di suatu dataran yang sempit. Pemukiman yang saya cari pasti tidak akan banyak berada di situ. Di daerah lerengnya juga mungkin tidak. Tapi di dataran bawahnya, ada kemungkinan. Hanya ada dua kemungkinan pemukiman yang lingkungannya baik untuk para pembangun Borobudur. Pertama, di halaman atas tetapi sedikit, dan di dataran bawahnya yang cukup luas.

Ketika diminta oleh Prof. Dr Soekmono untuk ikut bekerja di Proyek Restorasi Borobudur, saya mendapat informasi dari buku yang mengatakan di situ ada vihara. Selanjutnya dilakukan penggalian di sebelah barat Borobudur, sekitar beberapa puluh meter saja. Hasilnya, ditemukan suatu pondasi bangunan (vihara) dan sebuah genta perunggu besar, yang terbesar yang pernah ditemukan. Ditemukan pula ratusan paku perunggu dan pondasi bata yang menunjukkan bahwa bangunan itu adalah bangunan bata, atau bangunan dari kayu karena ada paku-paku perunggu yang banyak. Setelah itu, kita tidak tahu di mana lagi ada pemukiman di dekatnya. Beberapa penelitian telah dilakukan, tetapi tidak berhasil menemukannya.

Yang berhasil justru penelitian di dataran bawah Borobudur. Hasilnya, ditemukan periuk-periuk dari tanah liat. Bahkan ada juga stupika-stupika (relik Buddhis, ed) dari tanah liat. Jumlahnya 2.400-an buah. Mungkin di situ adalah tempat-tempat upacara. Ada juga arca-arca, patahan arca dan sisa bangunan di daerah itu. Dari semua itu

saya mengambil kesimpulan, daerah di dataran bawah itulah tempat bermukimnya orang-orang yang dulu membangun dan memelihara Borobudur, yang menggunakannya dan yang mengadakan upacara di sana.

Hasil penelitian mengenai gerabah Borobudur, saya mendapatkan ada sekitar sembilan tipe bentuk gerabah. Keahliannya membuat gerabah rupanya sama seperti yang ada pada penggambaran relief di Candi Borobudur. Di relief tersebut terlihat bentuk periuk tanah liat, tungku apinya serta orang sedang membuatnya. Apa yang saya temukan ternyata sama dengan gambaran relief. Berarti kebudayaan membuat periuk tanah liat tersebut, memang seperti itu.

Bahan tanah liat untuk pembuatan gerabah Borobudur umumnya bercampur dengan pasir-pasir, gelas dan *feldspar*. Ketika diteliti di laboratorium terlihat bahwa ada dua tipe kandungan tanah liatnya. Yang satu mempunyai bentuk batuan-batuan kecil persegi, dan satu lagi yang berbentuk bulat. Saya mengambil kesimpulan, periuk-periuk yang didatangkan ke Borobudur itu berasal dari dua pasar, dua pabrik. Satu berasal dari daerah hulu, karena pasir-pasirnya itu masih bersifat persegi; dan yang satu lagi, yang pasirnya berbentuk bulat (*rolling sand*), berasal dari daerah hilir. Hanya dengan penelitian granulometri, dengan mikroskop, kita bisa melihat hal semacam itu.

• **Tanya:**

Jadi, gambaran lingkungan Candi Borobudur itu seperti apa?

• **Jawab:**

Daerah di sebelah selatan Borobudur, sampai barat-daya, saya kira merupakan pemukiman. Area untuk pemukimannya cukup luas. Di bagian lain tidak ada. Di tempat lain ada bukit-bukit biasa, tetapi tidak tampak jejak-jejak pemukiman. Pak Boechari, ahli epigrafi, pernah berasumsi bahwa daerah barat-daya suatu candi adalah tempat bermukim. Polanya demikian. Kalau lihat candi, coba lihat bagian barat-dayanya. Saya memang belum melakukan penelitian lebih jauh tentang hal itu. Tetapi dari artefak-artefak semacam yang saya temukan di Borobudur, kita memperoleh penjelasan-penjelasan ketika Borobudur dibangun atau berfungsi. Itulah tujuan arkeologi, tidak hanya melihat bangunannya tetapi melihat kepada lingkungannya. Di mana mereka bermukim? Pola permukimannya seperti apa?

Atas penelitian saya itu, Pak Soekmono pernah berkata, “Kamu kok

mengada-ada! Mengajukan penelitian untuk pertanyaan di mana orang bermukim. Bangunan Borobudur sudah sangat besar untuk kita kerjakan". Saya menjawab, "Itukan sudah banyak ahli-ahlinya. Sedangkan kita membutuhkan orang-orang yang mau menggali secara sistematis di daerah bawah itu".

Selanjutnya saya juga agak bertentangan dengan Pak Soekmono ketika itu. Saya ingin mengetahui, apakah hanya Candi Borobudur, Mendut dan Pawon yang ada di daerah itu? Atau ada candi-candi lainnya? Kami kemudian melakukan penelitian di dalam radius lima kilometer, dengan pusatnya Borobudur. Dan ternyata, ada 30 situs candi di sekitar situ. Itu menandakan bahwa Borobudur, Mendut dan Pawon tidak berdiri sendiri. Tetapi ada juga candi-candi lain di sekitarnya, yang agamanya bukan Buddha saja, tetapi juga Hindu. Jadi waktu itu, Hindu dan Buddha berdampingan dalam satu dataran tersebut. Sama juga seperti Candi Prambanan yang bersifat Hindu, yang berada pada dataran yang sama dengan Candi Sewu yang bersifat Buddhis. Kebersamaan atau toleransi antar agama ternyata telah terjadi saat itu.

• **Tanya:**

Kebersamaan antar agama seperti itu, unik untuk di Tanah Jawa atau ada juga di tempat lainnya di Indonesia, atau bahkan Asia Tenggara?

• **Jawab:**

Harusnya kemungkinan itu ada. Saya tidak tahu persis. Tapi kalau kita lihat Trowulan, Di sana ada agama Buddha dan juga Islam. Di Troloyo ada kuburan-kuburan Islam.

• **Tanya:**

Apakah bisa dibilang, perkembangan pengetahuan tentang candi itu terjadi karena ada perdebatan Anda dengan Pak Soekmono?

• **Jawab:**

Pak Boechari melahirkan konsep tentang "Candi dan Lingkungannya". Saya meneruskan lagi menjadi spasial arkeologi yang makro. Tadinya lingkup "Candi dan Lingkungannya", kecil. Hanya satu situs. Saya bicara Merapi ke selatan sampai seluas itu. Mulainya dari situ. Pengetahuan tentang candi akhirnya berkembang. Tidak haram bagi seorang murid untuk berpendapat lain. Pak Soekmono sendiri

orangnya cukup terbuka. Seorang guru yang bijak, di mana-mana, memang harus terbuka untuk perkembangan ilmunya.

• **Tanya:**

Tentang pemugaran Candi Borobudur?

• **Jawab:**

Setelah sebuah bangunan purbakala dipugar, hasil pemugaran tersebut perlu diamankan agar jangan dirusak oleh masyarakat atau lingkungannya. Di Candi Borobudur, dulu bus bisa parkir di halamannya, lalu kita dapat melihat langsung ke atas, ke arah candi. Candi Borobudur jadi tidak kelihatan kemegahannya. Dengan dibelinya lahan 3 desa untuk membuat taman purbakala, maka orang tidak bisa langsung ke tempat candinya. Akan terlalu berat beban bagi Borobudur kalau semua masuk ke sana. Dengan adanya taman tersebut, pengunjung bisa didistribusikan ke tempat lain. Selain itu, dengan adanya taman itu, kita dapat melihat dari jauh kemegahan Borobudur. Bagaimana bentuknya, bagaimana *setting*-nya dalam lingkungannya. Itulah sebabnya, setelah kita lestarikan, melalui pemugaran atau restorasi, kita membuat Taman Purbakala Nasional yang merupakan Zona Penyangga bagi Candi Borobudur. Termasuk zona untuk fasilitas para pengunjung. Museum pun akan dibangun. Di Museum nantinya mereka diberi berbagai informasi terlebih dahulu. kesempatan untuk melihat apa yang ada di dalam museum. Setelah naik ke Candi Borobudur, mereka bisa masuk ke museum lagi untuk membandingkan dengan apa yang mereka lihat. Jadi, zona dua atau Taman Purbakala Nasional itu dimaksudkan untuk memberi peluang bagi masyarakat. Tidak langsung ke atas candi, tapi ke tempat-tempat lainnya. Sehingga kerusakan bisa lebih dikurangi.

Kalau zona lain, zona 3, dimaksudkan sebagai Zona Pendukung. Di sana ada pasar, desa, dan sebagainya yang dikelola. Tata guna lahannya tetap dikendalikan. Di situ tidak akan ada hotel-hotel besar-besar. Tapi kalau bisa dibangun sesuatu yang sesuai dengan lansekap budaya atau pedesaan.

Pengaturan zona 1, 2 dan 3 dicanangkan oleh pemerintah dan sampai sekarang sudah berlaku. Hanya saja, ada persoalan lagi. banyaknya wisatawan bisa menyebabkan anak-anak tangga candi menjadi lebih aus, lebih tipis. Itulah sebabnya, pengunjung harus dikendalikan. Harus ada fasilitas-fasilitas untuk mengantisipasi pengunjung yang membludak.

Pembangunan fisik fasilitas pengunjung seperti museum, pusat informasi, kantor taman wisata atau kantor taman purbakala, harus didahului pula oleh penelitian arkeologi. Jangan sampai ketika museum dibangun, di bawahnya ada tinggalan-tinggalan arkeologi. Oleh karena itu, pada tahun 1980-1981, para ahli arkeologi mengadakan penggalian di seluruh daerah Taman Wisata, Taman Purbakala Nasional dan area-area di mana museum atau bangunan fasilitas lain akan didirikan. Kita semua teliti dulu dengan catatan, jika terdapat tinggalan arkeologis, letak museum itu bisa digeser ke tempat lain. Itulah yang namanya Kontrak Arkeologi.

Kita arkeolog bekerja dengan melihat apa yang hendak dikerjakan oleh kontraktor. Kita harus tahu seberapa dalam bangunan yang akan didirikan itu mengintervensi tanah. Karena itu dalam penggalian, *dating*-nya juga harus sedalam itu. Itulah cara-cara yang bisa dikerjakan untuk mengamankan situs Borobudur. Sebab situs Candi Borobudur itu bukan hanya bangunan candinya saja, tetapi juga lingkungannya, di mana dulu terdapat bangunan-bangunan pemukiman masa lalu para pendeta, dan sebagainya, yang telah terbukti lewat penelitian.

Di zona 2 saat ini masih bisa dilakukan penelitian. Jadi, zona tersebut tidak hanya memberi kepentingan ekonomi bagi perusahaan-perusahaan pengelola fasilitas di situ, tetapi juga fasilitas bagi para peneliti supaya mereka juga melakukan penelitian. Bukan tidak mungkin masih banyak tinggalan arkeologis yang tersimpan di dalamnya. Data itulah yang nanti akan lebih memberikan cerita yang intangible, mengenai Candi Borobudur. Ini berarti, kita melestarikan bangunan cagar budaya bukan sekadar secara fisik. Tapi juga ceritanya dan nilai-nilainya, yang harus disusun untuk disajikan kepada masyarakat. Tanpa penelitian, tidak mungkin kita dapat menerangkannya dengan tepat dan benar.

• **Tanya:**

Dengan adanya taman, Candi Borobudur katanya sudah hampir lengkap. Lantas adakah ruang terbuka bagi remaja untuk lebih mengembangkan pengetahuannya?

• **Jawab:**

Seharusnya hasil-hasil penelitian Borobudur disajikan di museum. Museum yang ada sekarang belum jelas *storyline*-nya. Bagaimana

pemugaran Borobudur itu dulu dilakukan? Bagaimana caranya membuat hasil-hasil penelitian bisa ditampilkan di museum? Dengan teknologi yang modern, barangkali. Berupa video-video atau foto-foto, itu lebih baik. Museum itu harus dibenahi. Di pusat informasi, harus ada juga film mengenai Borobudur. Masih banyak cara lain untuk memberikan informasi kepada masyarakat. Bisa lewat buku, buklet atau foto.

• **Tanya:**

Menurut Anda, untuk remaja yang berkunjung, apa yang harus mereka perhatikan agar dapat menangkap dan memperoleh gambaran yang lebih utuh soal Borobudur?

• **Jawab:**

Sebenarnya, kalau di museum sudah jelas *storyline*-nya itu sudah cukup. Bagaimana Borobudur itu dulu dibongkar untuk dipugar, coba ditampilkan. Mereka akan menghargai bila mengetahui bagaimana caranya membongkar batu-batu candi untuk dibersihkan, dikonservasi, lalu diletakkan kembali ke tempat semula dengan tepat. Bergeser satu mili saja akan membuat batuan dari dinding lain tidak menyambung.

Cara membongkar dan merawat batuan tersebut mungkin akan menarik perhatian. Mereka mungkin bisa mengerti bahwa pekerjaan itu sangat sulit karena bahan kimia yang dipakai untuk membersihkan juga harus steril lebih dulu. Ketika dibersihkan, mungkin lumutnya hilang, tetapi batuanya jadi berwarna putih. Harus dipikirkan, bahan kimia apa yang bisa mematikan jamur tetapi tidak memberikan efek samping warna putih pada batuan. Jadi, ada penelitian yang luar biasa untuk membunuh mikroorganisme atau organik pada batuan sebelum ditempatkan kembali ke struktur bangunannya. Ada lagi orang yang membor untuk mengetahui apakah ada bukit yang asli? Atau, apakah ada bagian dari bukit itu yang merupakan tanah uruk? Rupanya dulu puncak bukit itu, di mana Borobudur didirikan, dipotong, untuk mendapatkan tempat yang lebih luas. Namun ratusan tahun kemudian, ketika mulai kemasukan air, bukit itu menjadi lemah, struktur Borobudur menjadi merekah, terbuka, miring atau melesak. Batuan Borobudur pun menjadi lembab atau terkena proses penggaraman. Ketika itu orang-orang menyebutnya Borobudur terkena penyakit kanker. Banyak penyakit. Padahal hanya satu saja penyebabnya: air. Ini harus dijelaskan kepada masyarakat, bahwa air telah menyebabkan bukit di bawah Borobudur tidak cukup kuat untuk menahan beban bangunan di atasnya.

Yang juga perlu disampaikan adalah, bagaimana caranya membaca relief-relief yang ada, dan menjelaskannya mengenai cerita-cerita yang belum terungkap kepada masyarakat. Harus ada buku mengenai itu, memang. Terutama mengenai relief-relief “tersembunyi” di bagian kaki bangunan, karena di situlah terdapat ajaran moral mengenai kehidupan. Kita pun dapat membayangkan, bagaimana kehidupan masyarakat Borobudur saat itu.

Di Candi Borobudur dipahatkan pula relief-relief kapal. Mungkin merupakan alat transportasi saat itu --meskipun kita sekarang ragu, dimana pelabuhannya? Daerah pesisir terdekatnya, kira-kira di Pekalongan? Namun, tidak ada jalan yang cukup mudah untuk ke Borobudur. Bagaimana kalau dermaganya di Pekalongan? Masalah itupun bisa menjadi penting karena Borobudur itu mungkin bukan hanya dibangun oleh masyarakat yang agraris, tetapi juga oleh mereka yang hidup dari perdagangan, dengan kapal sebagai alat transportasinya. Itulah masalah yang harus dikaji. Jadi, yang harus disampaikan kepada masyarakat, jangan hanya hal-hal yang sudah selesai dikaji, tetapi juga persoalan-persoalan lain yang belum selesai. Bisa juga diberi penjelasan bahwa penelitian arkeologi itu tidak selalu harus bisa selesai. Semuanya tergantung dari data yang diperoleh. Generasi berikutnya mungkin bisa meneruskannya.

Lalu kita lihat, sekarang ini ada tanaman-tanaman langka di taman, yang memang sengaja ditanam agar masyarakat mengerti tentang tanaman-tanaman di masa lalu. Tanaman-tanaman itu, yang tergambar pada relief Borobudur, juga menjadi obyek penelitian para arkeolog. Pada relief Borobudur dipahatkan pula gambar sawah. Ini berarti, masyarakat yang membangun Borobudur bukan masyarakat kota. Bukan masyarakat berburu-meramu, atau masyarakat orang berladang-berpindah. Tetapi, masyarakat yang hidup menetap, yang punya kemampuan untuk mengelola pekerjaan monumental Borobudur. Ini yang harus diketahui oleh masyarakat, termasuk anak-anak yang nanti meneruskan generasi kita, untuk melakukan penelitian, melestarikan dan menghargai karya nenek moyang sebagai bagian dari jati diri kita sebagai bangsa.

Borobudur itu monumen yang besar. Satu-satunya di Indonesia, bahkan di dunia. Kita harus menghargainya, karena arsitek-arsitek Borobudur dulu memang hebat, bisa membangunnya dengan 2

juta batu-batu, yang diambil dari tempat yang jauh dari kali. Kita menghargainya dengan maksud agar nilai-nilai yang ada pada bangunan itu dapat diteruskan kepada generasi mendatang.

- **Tanya:**

Nilai-nilainya itu, seperti apa?

- **Jawab:**

Seperti bagaimana cara membuatnya. Apakah batu-batu itu dihubungkan satu sama lain dengan semen? Apakah di -cut dengan besi angker? Ternyata tidak. Batu-batu tersebut dibuat sedemikian rupa sehingga ada pasaknya yang keluar menonjol. Lalu batu yang satu lagi, ada lubangnya, sehingga keduanya bisa dipasangkan satu sama lain

- **Tanya:**

Bagaimana tentang kemampuan orang Jawa zaman dulu yang bisa memahami, lalu mewujudkan ajaran dari India?

- **Jawab:**

Karena jelas, ada pendeta-pendeta yang mengerti karya-karya sastra India. Para prajurit, mungkin tidak. Para pedagang, juga tidak. Jadi kaum Brahmana itu yang mengerti bahasanya. Mereka mungkin belajar juga di India, dan menerapkan kisah yang diperolehnya pada candi. Bukan pada naskah lontar, atau pada naskah perunggu, misalnya. Dan itu memang luar biasa karena dipilih mana adegan yang tepat untuk dipahatkan menjadi relief. Bentuk-bentuk badan atau pakaiannya tidak terlihat seperti di India, tapi seperti yang ada di sini. Kehidupan sehari-hari di sini juga ditampilkan, di samping cerita-cerita India.

- **Tanya:**

Arsitektur Borobudur sering disebut silpasastra, bisa dijelaskan?

- **Jawab:**

Silpaprakasa atau *silpasastra* adalah naskah India untuk cara-cara membangun dan membuat bangunan. Baik itu mengenai tekniknya, ukurannya atau pelaksanaannya. Misalnya saja, untuk mendirikan sebuah candi di suatu tempat. Pendeta utama akan menilai tanahnya.

Kalau tanahnya itu bau, kata pendeta itu, "janganlah engkau dirikan bangunan di situ" karena itu artinya rawa. Demikian juga kalau tanah itu digali sedalamnya 1 meter. Lalu diisi air. Namun keesokan harinya, airnya tidak banyak berkurang, janganlah juga dibangun di situ. Karena itu berarti, tanahnya tanah liat, tanah lempung. Airnya tidak akan meresap. Terus menggenang. Itu akan merusak bangunan, selain tanahnya sendiri memang tidak subur.

Bila air dalam kotak galian itu esok harinya tidak ada sama sekali, atau kering, pendeta juga akan mengatakan, "jangan engkau bangun di sini!". Kenapa? Karena berarti tanahnya berpasir. Tidak subur. Kesuburan tanah di sekitar candi itu penting. Orang-orang yang bekerja untuk candi, berbakti untuk candi, berupacara atau membantu orang berupacara di candi itu, harus hidup. Jadi tanah sekitar harus bisa ditanami oleh sawah. Oleh macam-macam tanaman palawija yang subur. Kalau tanahnya kering, orang sukar sekali untuk tinggal di situ.

Tetapi kalau di dalam kotak gali masih ada sedikit air, pendeta akan mengatakan, "Bangunlah di sini!", karena berarti tanahnya adalah tanah geluh bukan tanah pasir, bukan tanah liat. Itulah tanah yang paling subur di daerah itu. Mendirikan candi harus memperhatikan tanahnya dan lingkungannya supaya para pendeta yang hidup di situ juga bisa hidup.

- **Tanya:**

Pak Soekmono pernah mengatakan, Candi Borobudur benar-benar menjadi andalan dalam perkembangan arkeologi. Borobudur itu pentingnya seperti apa untuk arkeologi?

- **Jawab:**

Dia adalah bangunan yang besar, yang dibangun sedemikian rupa di atas bukit dan tidak ada duanya. Ia milik bangsa Indonesia. Bangunan itu menjadi jati diri bangsa Indonesia. Keberadaannya membuktikan, ia karya bangsa Indonesia.

- **Tanya:**

Soal kebanggaan kita, sebagai bangsa, terhadap Candi Borobudur?

- **Jawab:**

Kita harus bangga karena tidak ada arsitektur semacam itu di dunia. Kita harus menghargai karya nenek moyang itu, sampai menjadi semacam ini. Ini tidak terjadi di Singapura, di Malaysia atau di negara lain itu. Borobudur milik Indonesia. Indonesia tanpa Borobudur rasanya bukan Indonesia. Indonesia punya Sangiran. Orang sudah berada di daerah itu 1,5 juta tahun yang lalu, sudah punya kebudayaan. Kita juga bangga ada Prambanan, suatu bangunan yang secara struktural juga luar biasa. Tidak ada bangunan semacam itu yang sekarang dibuat oleh orang. Padahal, pada abad ke-9 Masehi itu, teknologi yang ada tidak seperti sekarang, dengan *tower crane*, *gantry crane* atau *forklift*. Mereka semua bekerja dengan tangan-tangan. Hanya dengan kayu-kayu dan bambu-bambu sebagai alatnya. Hendaknyalah kita bangga terhadap aset bangsa ini. Dan sekarang, sudah merupakan karya yang juga merupakan milik dunia.

- **Tanya:**

Soal ada 1000 candi di bawah Merapi, itu cukup menarik. Berarti kita sudah punya banyak arsitek pada saat itu?

- **Jawab:**

Dari penelitian yang dilakukan di Merapi selatan sampai dari mulai Magelang daerah Jogjakarta dan sebagian dari Solo, Boyolali, banyak sekali ditemukan situs-situs bangunan candi yang kira-kira jumlahnya sekitar 1.000-an. Orang mendirikan candi-candi itu pastinya dengan begitu banyak insinyur, arsitek, ahli sipil bangunan, ahli mekanika tanah, seniman-seniman atau yang lainnya. Juga, ada kontraktor-kontraktor besar, seperti sekarang misalnya, Adhi Karya.

- **Tanya:**

Mengenai proyek restorasi, Pak Soekmono pernah bilang bahwa tenaga teknis madya itupun sebetulnya merupakan suatu kebanggan. Apalagi kemudian mereka bisa kerja di luar negeri. Bagaimana tentang hal tersebut?

- **Jawab:**

Ketika program ini dimulai pada tahun 1972, timbul persoalan. Siapa yang akan melakukan pekerjaan teknisnya? Diserahkan kepada orang-orang Indonesia? Kita tahu bahwa ahli-ahli dari UNESCO

memang kita minta karena keahliannya luar biasa. Mereka sudah melakukannya di Angkor Wat. Tetapi orang Indonesia, juga harus mengerjakannya. minimal pada level menengah. Oleh karena itu, dibukalah kesempatan bagi masyarakat untuk ikut membantu restorasi Borobudur. Banyak pelajar SMA dan STM ikut mendaftar. Mereka pun dilatih, bahkan oleh ahli UGM dari fakultas teknik juga. Mereka diajarkan bahasa Inggris. Juga, tentang petrologi, pedologi, arsitektur, mekanika tanah, komputer, dan lain sebagainya. Bahkan mereka juga belajar di Perancis tentang fotogrametri, pemetaan, atau tentang mikroorganisme. Mereka kemudian ikut bekerja. Sudah barang tentu ahli-ahli asing yang diminta, memimpin pekerjaan itu. Tetapi semua pekerjaan teknisnya, dilaksanakan oleh orang-orang Indonesia yang sudah dilatih itu. Tahun 1974, ketika dimulai pemugaran, mereka sudah siap. Teorinya mungkin mereka kurang begitu paham. Itu bagiannya ahli-ahli asing yang memang sudah mempunyai pengalaman. Tetapi tanpa orang Indonesia, pemugaran tidak akan terlaksana. Mereka kadang mengkritik, membetulkan apa yang dikatakan ahli-ahli asing itu, jika kenyataannya tidak sesuai ketika mereka harus memasang batu-batu kembali.

- **Tanya:**

Hasil pendidikan yang on the job training seperti itu, buahnya seperti apa?

- **Jawab:**

Kita dulu tidak mempunyai ahli-ahli seperti itu. Maka, karena ada mereka, bidang kimia akhirnya menjadi suatu bagian dalam disiplin arkeologi. Namanya *chemico-arkeologi*. Lalu ada lagi bagian lain yang namanya *tekno-arkeologi*. Mereka konsentrasi pada struktur bangunannya. Secara arsitektural maupun struktural.

- **Tanya:**

Katanya mereka bisa sampai ke Kamboja pak?

- **Jawab:**

Ya, akibat dari keberhasilan kita memugar Borobudur itu, akhirnya ASEAN menganggap mereka itu adalah orang-orang yang ahli di bidang pemugaran, sehingga Borobudur dianggap sebagai pusat konservasi bangunan batu. Di tempat lain ada pusat konservasi prasejarah, misalnya di Filipina, atau tentang perunggu dan bawah air di Thailand.

Indonesia dianggap menjadi pusat pendidikan bagi para ahli konservasi batu oleh ASEAN. Itulah sebabnya pada tahun 90-an, pemerintah Kamboja meminta bantuan Indonesia untuk melakukan pemugaran di Royal City di Angkor. Didanai oleh APBN. Presiden Soeharto, dalam rangka bantuan Selatan-Selatan, berani mengeluarkan dana untuk kepentingan pemugaran Royal City di Kamboja. Keahlian kita sudah ada, dananya dari Indonesia. Mereka di sini, lebih dulu ditingkatkan pengetahuannya dan kemampuannya tentang *chemico-arkeologi*, *tekno-arkeologi* dan pemetaan. Di Kamboja semuanya dipraktekkan. Dan akhirnya, 3 gapura di Royal City berhasil dipugar. Orang-orang yang bekerja di sana bergabung dalam ITASA (*Indonesian Technical Association for Angkor*).

• **Tanya:**

Sedikit soal Pak Soekmono terkait restorasi Borobudur dan arkeologi. Katanya Borobudur itu seperti bayinya. Sebetulnya, seperti apa Pak Soekmono itu?

• **Jawab:**

Orangnya sederhana dan pengetahuannya luas sekali. Konsentrasinya pada Borobudur sangat luar biasa. Belum banyak orang yang banyak tahu tentang itu. Disertasinya juga mengenai fungsi dari candi. Dia memang ingin mendalami candi-candi. Jadi beliau terkenal sebagai arkeolog yang ahli di bidang bangunan candi.

• **Tanya:**

Di dunia ini, ada banyak pakar seperti Pak Soekmono?

• **Jawab:**

Tentunya untuk bangunan-bangunan kuno di setiap negara, ada juga. Di Indonesia kita punya ahli bangsa sendiri. Jadi bukan orang Belanda, bukan orang Perancis, tetapi memang ada orang Indonesia yang bernama Soekmono. Ini yang menurut saya bakti dan dedikasinya sangat luar biasa. Borobudur dianggap sebagai dedicated program buat dia. Kami semua ingin membantu. Bersama kita juga, Soekmono menjadi terkenal karena telah berhasil merestorasi candi Borobudur selama 10 tahun, dari tahun 1973 sampai 1983.

• **Tanya:**

Soal perdebatan Anda dengan Pak Soekmono, hal itu tetap membuka ruang untuk mengembangkan ilmu?

• **Jawab:**

Pertama kali saya bekerja di restorasi Borobudur itu, saya mengerjakan penggalian di selatan dan barat daya untuk mengetahui apakah Borobudur itu punya pagar keliling? Kalau ada pagar keliling, pasti ada tangganya. Karena kami mau cari tangga, tapi ternyata tidak ada. Berarti candi Borobudur itu batas-batasnya adalah geografikal, bukan pagar seperti Prambanan. Tidak ada tangga di bagian selatan, namun di tempat lain ada. Oleh karena itu, harus kita teliti bagian bawah itu. Akhirnya kita menemukan tempat permukiman orang-orang masa lalu. Baik ketika orang itu membangun Borobudur maupun ketika selama bangunan itu berfungsi untuk penyelenggaraan upacara-upacara. Nah, itu salah satu perbedaan pendapat dengan guru besar saya yang saya hormati. Pak Soekmono lebih menghendaki saya mengerjakan bangunan Borobudur saja. Namun beliau akhirnya memberikan kesempatan kepada saya untuk melakukan penelitian pola permukiman yang ada di dataran bawah itu. Ini yang pertama.

Yang kedua, ketika kami menggarap Gapura Wringin Lawang di Trowulan. Bagian tiang kanan gapura tersebut patah. Saya berharap dapat merekonstruksinya. Beliau tidak menghendakinya karena tidak diketahui persis bagaimana bentuk sebenarnya. Lalu saya menjawabnya, "Apakah kita sebagai arkeolog yang belajar ilmu bangunan candi itu tidak bisa punya pendapat yang dapat kita wujudkan? Tidak di atas kertas. Tapi diwujudkan di dalam bentuk fisiknya". Orang bisa mengatakan, "Kita bikin saja rekonstruksi di atas kertas" tetapi kertas itu kadang-kadang hilang. Orang yang datang kan tidak akan melihat kertas. Jadi kalau itu kertas dan nanti hilang, orang tetap tidak melihat. Tetapi kalau itu diwujudkan, selamanya orang akan memperoleh gambaran yang jelas mengenai itu.

Hal-hal semacam itulah yang hendak saya tanamkan kepada para arkeolog jika dia mempunyai pengetahuan. Dia boleh memberikan usul, asal disepakati semua. Ketika itu Pak Soekmono, yang semula tidak setuju, akhirnya setuju. Tapi ketika persoalan itu dibawa ke Borobudur, timbul persoalan lagi. Ada begitu banyak arca-arca Buddha yang dikurung, namun hanya satu kurungan yang tidak ada. Saya meminta pendapat Pak Soekmono, "bolehkah itu juga dibangun kurungannya?". Menurut statistik, 99,99% arca Buddha di sana memang dikurung. Tapi saya tidak tahu mengapa beliau ternyata tidak setuju. Itulah Pak Soekmono. Kadang-kadang keras kepala. Kadang-kadang tidak mau mengikuti muridnya. Tapi apa boleh buat, itulah perdebatan ilmu antara guru dan murid. Saya kira juga tidak menjadi masalah. Tidak ada dendam di antara kita. Masing-masing punya pendapat. Dan itu tidak saya teruskan. Berhenti sampai situ.

• **Tanya:**

Bagaimana tentang persoalan antara kemajuan ilmu pengetahuan yang sedikit-sedikit dengan harapan atau keinginan dari banyak pihak untuk mendapat sensasi atau hasil yang sensasional?

• **Jawab:**

Saya kira para ahli arkeologi itu bekerja dengan tenang. Tidak suka menghadapi suatu yang istimewa, spektakuler. Saya sendiri bekerja sudah 50 tahun di bidang arkeologi, tapi juga tidak pernah menunjukkan adanya sesuatu yang spektakuler karena menganggap itu biasa-biasa saja. Yang penting adalah informasi berkenaan dengan benda itu. Itulah yang spektakuler barangkali. Bendanya sendiri tidak terlalu penting buat saya. Kita tetap bekerja secara tenang, mengikuti yang namanya *level of research*. Tingkat-tingkat penelitian arkeologi yang kaidahnya mulai dari *observation level*, lalu *descriptive/analysis level*, sampai kepada *interpretation level*. Kalau sudah lengkap, kita akan umumkan kepada masyarakat. Jika itu belum selesai, itu akan menimbulkan pertanyaan publik.

• **Tanya:**

Mengenai kepuasan yang diperoleh seorang arkeolog atau siapapun yang ikut mengembangkan pengetahuan tentang cagar budaya seperti Borobudur atau yang lainnya, kepuasan apa yang diperoleh?

• **Jawab:**

Bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan, misalnya, "Apakah batu-batu yang ada di Borobudur asalnya dari gunung itu?". Ternyata tidak. Kita mencari di mana gunung-gunung lainnya. Ketemu satu gunung di selatan Merapi. Batuan Borobudur dari batuan gunung yang ada di kali itu? Dilihat bentuknya, sama atau tidak? Teksturnya sama. Bagaimana dengan warnanya, atau kekuatannya untuk mengganti batu-batu yang rusak? Untuk mengganti batuan yang rusak sebaiknya memang dari batuan yang kurang lebih cocok sama. Tetapi, penelitian itu telah menghasilkan suatu *intangibile* data. Data yang terselubung, bahwa 2 juta batu-batu itu diangkut dari kali. Lalu, membawanya bagaimana? Karena tidak ada truk. Bagaimana mengangkutnya? Dan berapa lama itu diangkut, tentu menjadi permasalahan tersendiri lagi. Jadi kepuasannya itu, menjawab satu pertanyaan untuk kemudian membuat pertanyaan baru lagi. Apakah batu-batu itu dibawa bulat-bulat ke Borobudur? Penelitian

menunjukkan bahwa di daerah Borobudur, kalau kita gali, tidak ada kulit-kulit batu. Ini berarti, batu-batu yang dipakai di Borobudur dibentuk di tempat penambangannya di kali, lalu baru dibawa dengan menggunakan kereta pedati seperti yang digambarkan pada relief Candi Borobudur. Salah satu jawaban itu memuaskan kita, yaitu mengenai keberadaan pemukiman. Kalau pertanyaan-pertanyaan tersebut, yang selalu kita ajukan, tidak bisa dijawab, itulah yang menyebabkan kita selalu berkeinginan untuk meneliti terus. Jadi ilmu arkeologi seperti ilmu forensik. Kalau sudah ada bukti konkrit baru diwujudkan. Jadi kami ahli-ahli arkeologi menekankan kepada bukti konkrit. Meskipun di dalam naskah disebutkan di sini ada candi, ketika kami gali di situ tidak ada candi, kita tidak akan mau mengumumkan ahwa di situ ada candi. Jadi harus arkeologi itu adalah ilmu forensik yang berdasarkan sampah-sampah, sisa-sisa orang.

Resume Wawancara dengan Prof. Dr. Arief Rahman

- UNESCO adalah Organisasi PBB yang bertanggung jawab terhadap pengembangan dan kemajuan di bidang pendidikan, ilmu pengetahuan, budaya, dan komunikasi. Khusus masalah kebudayaan, ada yang disebut cagar budaya di mana di dalamnya mengandung filosofi kehidupan masa lampau yg sangat penting untuk kehidupan masa depan. Umpamanya jati diri bangsa, juga nilai-nilai tentang betapa pentingnya estetika atau keindahan, serta betapa pentingnya pula keharmonisan di dalam kehidupan, tata cara dan tata karma. Ini semua oleh UNESCO diletakkan di dalam suatu konvensi yang seluruh anggotanya mempunyai 3 kewajiban, yaitu:
 - Melestarikan, artinya meletakkan cagar budaya sebagai tonggak untuk terus dipelihara dengan baik.
 - Mengembangkan, artinya mempelajari dan mengisi ilmu pengetahuan para remaja atau anak muda yang hidup dimasa sekarang ini dengan nilai-nilai budaya yang didapatkan dari cagar-cagar budaya tersebut. Di antaranya keluhuran tata krama bagaimana kita menghormati orang tua; serta hubungan kita dengan alam, Sang Pencipta, dan sesama manusia. Tiga hubungan ini oleh UNESCO di tetapkan sebagai suatu hubungan yang tidak boleh terpisah satu sama lain.
 - Mempertahankan. Ada kewajiban bagi semua bangsa yang masuk di dalam organisasi UNESCO agar negara,

masyarakat, dunia pendidikan, dunia perdagangan, dunia politik, dunia ekonomi memperhatikan pengembangan-pengembangan negaranya dengan memperhitungkan agar cagar budaya tidak menjadi punah. Sebab dari nilai-nilai masa lampau, kita akan mendapatkan landasan untuk berpijak ke masa depan yang lebih berharkat dan bermartabat.

- *World Heritage* terdiri dari *Cultural Heritage* dan *Natural Heritage*. Dan warisan dunia budaya itu ada 2, *tangible* dan *intangible*. Borobudur atau Prambanan itu *tangible*. Tetapi keris atau wayang, *intangible*. Nah ini semuanya diperhatikan oleh UNESCO sebagai suatu kekuatan dari bangsa itu kalau bangsa itu membangun dirinya, membangun generasi yang akan datang. Para remaja perlu tahu sebetulnya apa yang bisa dipelajari dari Borobudur, apa yang terkandung di dalam kemampuan kita bisa membuat keris, kemampuan kita bisa menciptakan angklung, kemampuan kita untuk mempelajari filosofi dari pada wayang. Ini semuanya diperhatikan oleh UNESCO sebagai suatu kekuatan kemanusiaan. Itu sebabnya kekuatan kemanusiaan ini tidak boleh punah. Sebab kalau suatu bangsa, warisan dunianya itu hancur maka kebudayaannya pun akan punah di dalamnya. Dan untuk itu UNESCO perlu menjaga dan mengingatkan semua anggota UNESCO untuk memperhatikan *world heritage* yang sudah ditetapkan maupun yang akan diusulkan. Ini semuanya memerlukan perjuangan. Ini semuanya memerlukan perhatian dari ilmuwan seperti kalau kita mau memperjuangkan wayang, batik atau Borobudur; atau juga yang sifatnya alam seperti komodo atau hutan tropis di daerah Sumatra selatan. Bukankah itu semuanya menjadi suatu harta yang sangat berharga bagi kemajuan bangsa. Kalau kita tidak memperhatikan semuanya ini, punah nilai-nilainya, punah kesejarahannya.
- Kita sebagai generasi yang akan datang, terutama anak remaja perlu tahu, mengapa Babad Diponegoro itu menjadi dokumen dunia? atau umpamanya, mengapa Prambanan dan Borobudur itu mengandung suatu filosofi di dalamnya? Meskipun Indonesia ini beragam agamanya, tetapi kita perlu tahu bahwa di masa lampau ada kejayaan-kejayaan yang menjadikan kita jaya di masa sekarang. Dan kita perlu memperhatikan dan melestarikan, mempromosikan, mengembangkan semua kejayaan masa lampau itu untuk jati diri bangsa di masa yang akan datang.

- Indonesia adalah suatu negara yang sangat kaya terhadap nilai-nilai kebudayaan, dan juga prasasti atau warisan-warisan dunia yang sifatnya budaya. Kita tidak kalah sama sekali. Kita mempunyai kebudayaan yang agung dan tinggi seperti waktu zaman Sriwijaya atau Majapahit. Tentu negara-negara lain seperti Cina, Jepang mereka juga memilikinya. Tetapi kalau kita bicara kebudayaan, kebudayaan itu bukan untuk dipertandingkan mana yang lebih tinggi, mana yang lebih sedikit, mana yang lebih banyak. Kita memang melihat perbedaan yang ada, tapi kita harus menghargai semuanya. Yang paling penting yang harus menghargai adalah generasi muda sekarang, yang di dalamnya masuk nilai-nilai yang disebut nilai-nilai masa kini atau secara populer nilai-nilai global. Tentu nilai-nilai masa kini itu harus juga kita perhatikan, tetapi kita tidak boleh melupakan nilai-nilai masa lampau yang menjadikan kita mempunyai jati diri, dan bagaimana kita akhirnya mejadi suatu bangsa. Itu sebabnya, saya merasa bangga dan bersyukur, seolah-olah ini adalah karunia Tuhan, bahwa kita hidup di suatu negara seperti Republik Indonesia ini yang terdiri dari 17.000 pulau, lebih dari 583 bahasa, lalu ada 5 agama besar, lalu ratusan suku bangsa yang mempunyai kebudayaannya masing-masing. Toraja, Papua, Sriwijaya, Jawa, Kutai, Kalimantan, Goa yang ada di Sulawesi sebutlah di setiap pulau itu ada kebesaran kebudayaan yang kita miliki. Itu sebabnya kita perlu menggali dan perlu menemu-kenali kebudayaan-kebudayaan masa lampau itu untuk menjadikan kita menjadi bangsa yang mempunyai kekuatan ke depan supaya kita tidak merasa bahwa kita itu bukan datang dari bangsa yang tidak berbudaya, yang tidak beradab, tetapi kita datang dari bangsa yang mempunyai kebudayaan dan beradab untuk menyongsong masa depan yang jauh lebih gemilang, berharkat, dan bermartabat.
- Menurut saya, media apakah itu internet atau media elektronik yang sekarang ini sangat membantu kita untuk menemu-kenali. Dan bagi suatu bangsa yang maju, kita tidak perlu membawa buku yang tebal-tebal. Tetapi kalau umpamanya semua informasi tentang kebudayaan itu dimasukan ke dalam suatu website atau suatu media elektronik yang disebut internet atau yang akan datang mungkin lebih daripada internet, itu memudahkan kita untuk tahu, memudahkan kita menjadi suatu masyarakat yang disebut masyarakat yang terinfomasikan, menjadi masyarakat yang mempunyai pengetahuan, lalu masyarakat yang berbudaya dan masyarakat yang berabab. Sebab itu kita harus terus meningkatkan diri, dari masyarakat informatif

menjadi masyarakat yang berpengetahuan, menjadi masyarakat yang berbudaya, dan masyarakat yang beradab. Internet harus dipakai untuk hal-hal yang positif dan hal-hal yang jauh lebih bermanfaat.

- Di dalam rangka kita memberikan pendidikan kepada generasi yang muda, tentu dicari metode-metode yang baru dan kita harus kreatif menemu-kenali metode-metode apa yg sangat menarik bagi anak-anak. Informasi itu, walaupun penting tetapi kalo mediana atau metodenya tidak menarik, pasti tidak akan didengar dan tidak akan ada gunanya. Kalau metode itu secara kreatif ditemu-kenali oleh ahli-ahli metodologi di dalam pengenalan kebudayaan, saya anggap ini adalah suatu pekerjaan rumah dari bangsa kita untuk di dalam kurikulum, di dalam pendidikan informal di rumah, pendidikan nonformal di masyarakat atau pendidikan formal di sekolah, terus diberikan intensitas untuk supaya diketahui, sehingga bangsa ini tidak sibuk berdagang saja, tidak sibuk dengan politik saja, tidak juga sibuk dengan pendidikan. Jadikanlah kebudayaan itu menjadi penghulu untuk pembangun bangsa ini. Dengan demikian nanti kita akan menjadi bangsa yang mempunyai tata krama dan nilai-nilai luhur yang tentu menarik bagi orang di seluruh dunia. Itulah yang ingin dimiliki oleh UNESCO sebagai penanggung jawab untuk perkembangan kebudayaan di seluruh dunia.

MINAT dan CARA BELAJAR REMAJA USIA 15-19 TAHUN: TANTANGAN dan PELUANG DALAM MENGEMBANGKAN PENGETAHUAN TENTANG CAGAR BUDAYA

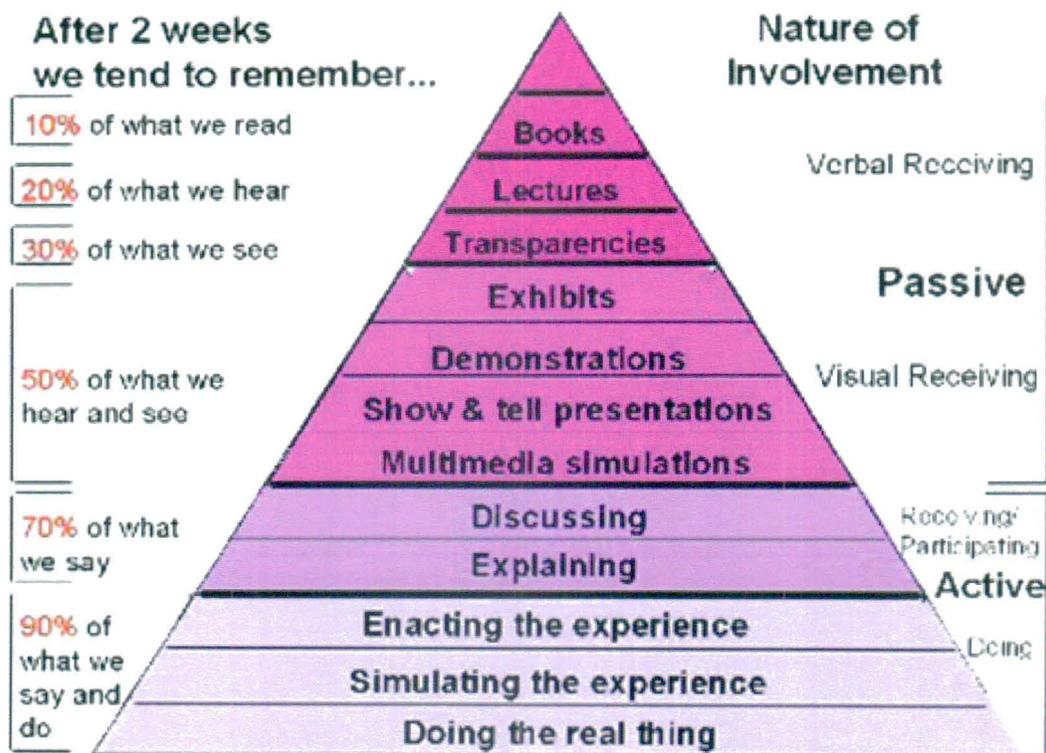
Oleh : Ratna Hapsari

Materi untuk Focus Group Discussion (FDG) dengan Guru Sejarah
Hotel Haris, FX Senayan. Direktorat Jendral Kebudayaan, Jumat 14 Desember 2012

Landasan Teori

Landasan teori pembelajaran yang digunakan dalam menyusun rencana pembelajaran yang dapat membangkitkan minat siswa dalam pengetahuan tentang cagar budaya:

- *Edgar Dale's Cone of Experience*



Adapted from Edgar Dale, *Audio-Visual Methods in Teaching* (3rd Edn.), Holt, Rinehart, and Winston (1955).

Edgar Dale adalah seseorang yang telah melakukan penelitian tentang manfaat media dengan mengadakan klasifikasi pengalaman penggunaan media terhadap siswa dari tingkatan yang paling konkrit ke abstrak. Klasifikasi ini disebut dengan kerucut pengalaman (*cone of experience*), yang banyak digunakan guru untuk menentukan alat bantu atau media seperti apakah yang paling sesuai digunakan sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman belajar tertentu.

- **Menerapkan PAIKEM**

PAIKEM → Pembelajaran Aktif. Inspiratif/interaktif/Inovatif. Kreatif, Efektif dan Menyenangkan. Memiliki 4 kategori: mengalami, komunikasi, interaksi dan refleksi.

Contoh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Terintegrasi

Pelaksanaannya dilakukan pada akhir semester sebagai Tugas Mandiri Tidak Terstruktur (TMTT), dengan melakukan integrasi dengan beberapa mata pelajaran lain. Dengan merancang pembelajaran yang terintegrasi ini diharapkan dapat membangkitkan minat siswa untuk mempelajari dan memahami cagar budaya yang ternyata banyak mengandung pengetahuan dari berbagai disiplin ilmu, dan dapat ditinjau dari berbagai aspek mata pelajaran. Rencana pembelajaran yang dicontohkan berikut ini melibatkan integrasi dari 4 mata pelajaran, diantaranya sejarah, matematika, biologi dan bahasa Indonesia.

Model Pembelajaran Lintas Mata Pelajaran

Nama Sekolah :

Lintas Mata Pelajaran: Sejarah, Matematika, Biologi dan Bahasa Indonesia

Kelas/semester: XI/1

Standar Kompetensi

(hanya contoh, mungkin bisa tidak sesuai dengan SK mata pelajaran yang ada)

Sejarah	Matematika	Biologi	Bahasa Indonesia
Menganalisis perjalanan bangsa Indonesia pada masa negara negara tradisional	Memahami sifat manipulasi aljabar dalam pemecahan masalah yang berkaitan dengan bentuk akar dan I	Memahami keanekaragaman hayati dan klasifikasinya, peranan keanekaragaman hayati bagi kehidupan dan upaya pelestariannya	Memahami gagasan, pendapat dan perasaan dalam bentuk paragraph eksposisi dan seterusnya

Kompetensi Dasar

(hanya contoh, mungkin tidak sesuai dengan KD mata pelajaran yang ada)

Sejarah	Matematika	Biologi	Bahasa Indonesia
Menganalisis pengaruh perkembangan agama dan kebudayaan Hindu-Buddha terhadap masyarakat di berbagai daerah	Memahami sifat dan aturan tentang pangkat akar dan logaritma dalam pemecahan masalah	Mendiskripsikan cirri-ciri Kingdom Monera dan mengkomunikasikan peranannya bagi kehidupan	Menulis karangan, melengkapi karya tulis dengan daftar pustaka dan catatan kaki

Materi Pembelajaran

Sejarah XI 1	Matematika XI/1	Biologi X/1	Bahasa Indonesia XI/1
Pengaruh dan perkembangan agama dan kebudayaan Hindu Buddha terhadap masyarakat di Indonesia	Bentuk pangkat akar dan logaritma	<i>Kingdom Monera, Protista dan Fungi</i>	Contoh karangan eksposisi, contoh karya tulis yang mengandung daftar pustaka dan catatan kaki

Catatan:
untuk materi biologi, bagian yang terkait dengan masalah yang akan dibahas telah diajarkan di kelas X, tetapi hal ini dapat saja dilakukan, hal ini tidak menjadi masalah yang penting siswa sudah mempelajari materi tersebut.

Metode:

Observasi, diskusi, presentasi, studi kepustakaan dan pemanfaatan pencarian sumber melalui media sosial lainnya

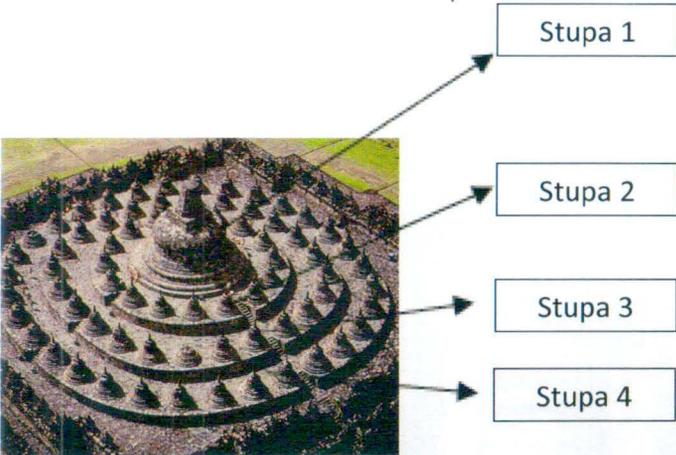
Tujuan Pembelajaran :

Setelah melakukan kegiatan ini, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih luas tentang pentingnya melestarikan cagar budaya yang ternyata merupakan sumber pengetahuan yang terintegrasi yang dapat ditinjau dari berbagai mata pelajaran yang diintegrasikan

Selanjutnya dirinci kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan siswa: seperti pembagian tugas kelompok, satu kelompok terdiri dari 5 siswa, setiap siswa mempunyai tugas sbb:

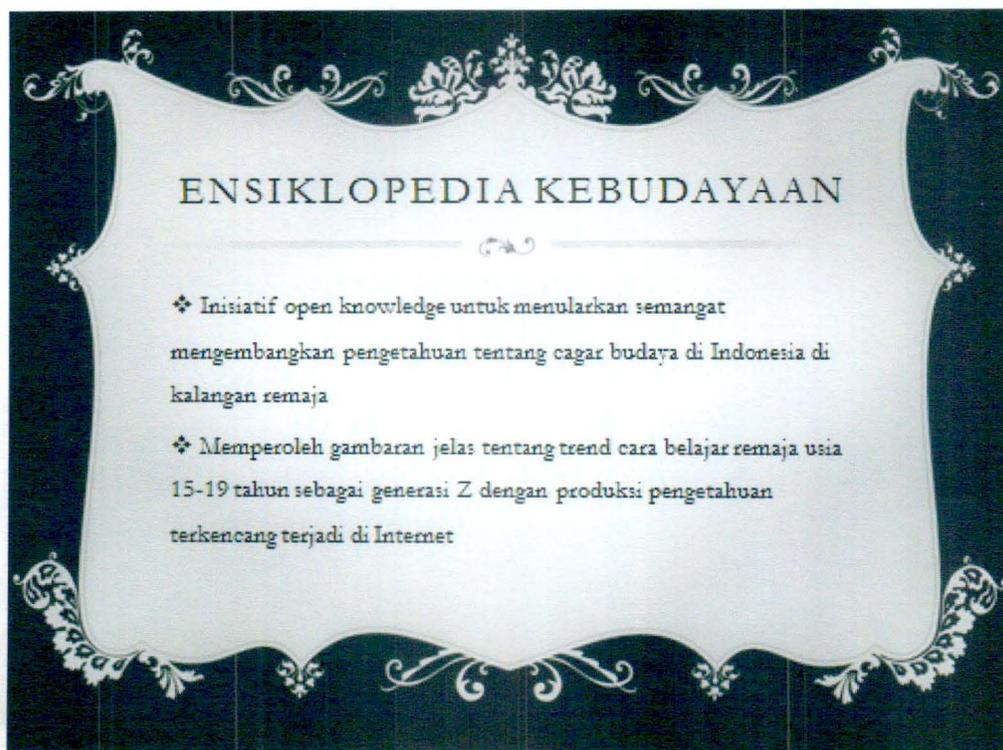
- Siswa 1: Mencari informasi dari berbagai sumber, tentang proses masuknya pengaruh Hindu-Buddha di Indonesia, dan perkembangan agama Buddha di Indonesia.
- Siswa 2: Mengumpulkan informasi dari berbagai sumber tentang sejarah dan latar belakang dibangunnya candi Borobudur.
- Siswa 3: Mencari informasi dengan mengumpulkan data fisik (foto-foto) candi Borobudur (jika tidak diperbolehkan naik dapat mengeksplorasi dari internet, ensiklopedi) dan kebenaran tentang penerapan falsafah Mandala dengan hitungan matematisnya.
- Siswa 4: Mengesplorasi informasi dari berbagai sumber tentang proses pelapukan batuan candi yang disebabkan oleh mikro organism (*Cyanobacteria*).
- Siswa 5: Mengorganisasikan seluruh data yang telah diperoleh dari anggota kelompok, dan melengkapinya dengan gambar dari beberapa panel yang mengandung riwayat hidup dari Budha Gautama.

Selanjutnya siapkan waktu untuk melakukan presentasi, buat format penilaian dengan melibatkan kerja sama dengan guru mata pelajaran yang terkait dalam kegiatan ini. Dan penilaian hasil makalah dapat diserahkan kepada guru bahasa Indonesia, sehingga terjadi kolaborasi yang baik (sehingga tidak setiap mata pelajaran memberi tugas sendiri sendiri kepada siswa yang dapat membebani siswa).

Sejarah	Biologi
<p style="text-align: center;">1</p> 	<p style="text-align: center;">2</p> 
<p style="text-align: center;">3</p> <p style="text-align: center;">Matematika</p> 	<p>Catatan: Dari gambar 1 dapat diuraikan tentang sejarah Borobudur secara lengkap, gambar ke 2 menunjukkan proses pelapukan batuan candi yang disebabkan oleh lumut <i>cyano-bacteria</i> yang melakukan simbiosis dengan jamur membentuk formasi <i>lichenes</i> (lumut kerak). Gambar 3: Seluruh unsur dan struktur bangunan candi didasarkan pada bilangan 4 dan kelipatannya, yang mengacu kepada falsafah Mandala, yaitu citra kuno dari sebuah tatanan spiritual dengan 4 titik kordinat dan 4 penjuru angin. Stupa 1- 1, stupa 2-16, stupa 3-24 dan stupa 4-32 (jumlah $72 \rightarrow +1 = 73$, $7+3=10$, $1+0 = 1 \rightarrow$ angka 1 melambangkan keesaan sang Buddha Gautama. Angka 4 dalam berbagai peradaban kuno dianggap sebagai lambang keteraturan materi dan keseimbangan.</p>

rh/cagbud/des/2012

Materi Presentasi FGD



GENERASI Z

- ❖ Remaja usis 15 -19 tahun memiliki kebiasaan multi tasking dan rentang perhatian yang pendek.
- ❖ Durasi video yang paling umum di YouTube adalah 3 menit.
- ❖ Twitter hanya menyediakan 140 huruf untuk menyampaikan pesan.
- ❖ Terjadi fenomena social learning, pengetahuan dikembangkan secara konektivisme. Perhatian seseorang terhadap informasi bertambah seiring dengan bertambahnya jumlah orang yang mengakses informasi tersebut. Semakin banyak "tag" maka akan semakin besar perhatiannya.

ENSIKLOPEDIA SEBAGAI INISIATIF OPEN KNOWLEDGE

- ❖ Dapatkah sebuah ensiklopedia tentang cagar budaya berjalan di atas konektivisme? Media menjadi kuncinya. Twitter, face Book, Game? Yang harus dikemas adalah mempelajari penggunaan media internet untuk tujuan ensiklopedia.
- ❖ Merancang ulang ensiklopedia sebagai wahana untuk meneliti cara Generasi Z mengembangkan pengetahuan. Hal ini dimungkinkan dengan teknologi Web 3.0 yang membentuk media Internet menjadi semantic web. Di sini, statistik pengaksesan informasi memperlihatkan kecenderungan belajar.

❖ Statistik tersebut memperlihatkan pola mengakses informasi dan kemudian hirarki informasi. Semakin tinggi jumlah akses, semakin mendasar jumlah informasi di dalam benak remaja.

❖ Para ahli harus bekerjasama untuk menyampaikan pengetahuan tentang kebudayaan kepada generasi Z yang hidupnya sangat bergantung kepada gadgets.

ENSIKLOPEDIA KEBUDAYAAN SEBAGAI LEARNING MEDIA

❖ Menjelaskan apa yang ingin diketahui oleh para remaja tentang Cagar Budaya dan bagaimana mereka menyerap informasi yang disampaikan. Sebaliknya para remaja akan memperoleh informasi yang semakin tajam bagi mereka.

❖ Awalnya ditampilkan sebuah website yg di design untuk menampilkan sekaligus beraneka ragam informasi tentang cagar budaya.

- ❖ Kandungan informasi tersebut diolah dr hasil penelitian yang telah berjalan lebih dari 100 tahun – atau sekitar 200 tahun dalam hal studi tentang candi yang dimuali oleh Rafless pada tahun 1814. Akan tetapi penyajiannya akan disesuaikan dengan kebiasaan Generasi Z: 140 karakter, video 3 menit, blogging dan poting di social media.
- ❖ Disampaikan juga melalui permainan interaktif, serious game, yang mensimulasi kehadiran seseorang di situs cagar budaya, dengan tugas melakukan penelitian atau bahkan merekonstruksi.

KOMUNIKASI

- ❖ Inisiatif ini bisa berhasil jika para pengguna aktif berkomunikasi. Di sisi remaja, Ensiklopedi Kebudayaan perlu perhatian yang terus menerus dan terus membesar agar menjadi inisiatif Open Knowledge yang diharapkan. Perlu semakin banyak remaja yang mengakses dan kemudian membahas informasi yang disampaikan. Oleh karena itu, website (yang sudah mencakup akses ke permainan interaktif) juga perlu mengintegrasikan social media yang menjadi tempat berdiskusi remaja.

- ❖ Face book dan Social Media lainnya akan dipergunakan untuk menjalin hubungan dengan para remaja secara terus menerus. Weblog akan disediakan tempat dan Ensiklopedia Kebudayaan akan mendorong kemunculan blog posting, yang bercerita tentang pengalaman “ber-candi”, seperti misalnya Raffles, van Erp, dan Soekmono.
- ❖ Ensiklopedia Kebudayaan juga akan mengembangkan online apps yang menarik minat remaja untuk mengunjungi dan berkecimpung di dalam learning media tentang cagar budaya. Aplikasi ini beraneka ragam dan salah satu jenisnya dapat berupa mini-game yang populer, seperti misalnya Angry Bird yang ditempatkan di setting Candi atau Cagar Budaya tak bergerak lainnya.

INFOKOM DAN ORGANISASI

- ❖ Jaringan infokom yang tersedia sekarang di Indonesia memungkinkan pengembangan inisiatif open knowledge seperti Ensiklopedia Kebudayaan. Teknologi Jaringan perangkat bergerak (mobile devices) sudah mencapai tahap 3G, 3,5G, bergerak menuju 4G. Sehingga teknologi Web 2.0 dan Web 3.0 dapat dijalankan.
- ❖ Ensiklopedia Indonesia akan mengembangkan parameter ini bersama epistemic community dan pemerintah.

WARISAN BUDAYA DUNIA SEBAGAI PILOT PROJECT

- ❖ Ensiklopedi Kebudayaan merupakan proyek yang sangat panjang yang lebih tepat disebut sebagai sebuah program.
- ❖ Ensiklopedi Kebudayaan akan berangkat dr pengolahan informasi tentang warisan budaya dunia di Indonesia: Borobudur, Prambanan, Sangiran, dan Subak. Persiapan menuju peluncurannya akan memakan waktu 2 tahun (2013 – 2014). Konsep pengembangan Open Knowledge sesungguhnya akan memakan waktu 10 tahun.

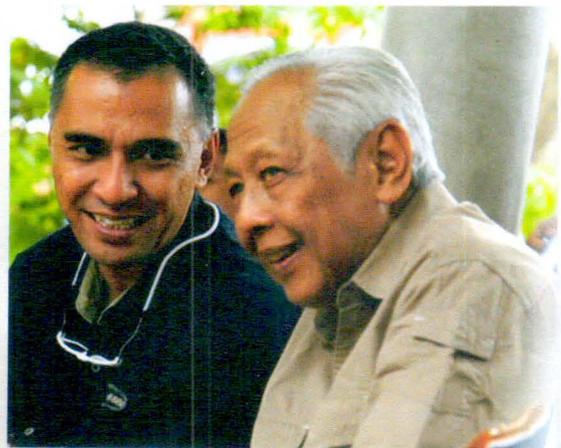
PENUTUP

- ❖ Ensiklopedia Kebudayaan tidak berdiri sendiri. Keberadaannya terkait dengan perkembangan Portal Kebudayaan milik Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Ensiklopedia Kebudayaan dapat dikatakan sebagai “front office” untuk melayani, terutama, remaja.
- ❖ Apakah Ensiklopedi Kebudayaan dapat dikembangkan pada abad 21 untuk generasi Z? Ataukah diperlukan nama lain untuk inisiatif Open Knowledge yang bertujuan menularkan semangat mengembangkan pengetahuan tentang cagar budaya Indonesia di kalangan remaja usia 15 – 19 tahun??

Kunjungan Lapangan - Borobudur



Wawancara Narasumber – Prof. Dr. Mundardjito



FGD Borobudur





FGD Yogyakarta









**DIREKTORAT JENDERAL KEBUDAYAAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

Perpustakaan
Jenderal
3
L