Pendidikan Pusaka Indonesia

Panduan Untuk Guru Sekolah Dasar di Daerah Istimewa Yogyakarta





Diterbitkan oleh:

BPPI

Bekerjasama dengan:

370.2
ANA
P

Pendidikan Pusaka Indonesia

Panduan Untuk Guru Sekolah Dasar di Daerah Istimewa Yogyakarta



PENDIDIKAN PUSAKA INDONESIA

Panduan untuk Guru Sekolah Dasar
di Daerah Istimewa Yogyakarta

Disusun oleh:

Penyunting: Laretna T. Adishakti
Suhadi Hadiwinoto

Tim Penulis: Anastasia Melati
Anggi Minarni
D.S. Nugrahani
Dwita Hadi Rahmi
Elanto Wijoyono
Hairus Salim
Joko Gombloh
Laretna T. Adishakti
Suhadi Hadiwinoto

Tim Artistik: Granita Zulaycha
Yanuar Nurdiyanto

TIM PENDIDIKAN PUSAKA INDONESIA

Penanggungjawab: Catrini P. Kubontubuh, Ir., M. Arch., Direktur Eksekutif BPPI

Penasehat: Setyanto P Santosa, DR., Ketua Dewan Pimpinan BPPI
Diah Harianti, Kepala Pusat Kurikulum Balitbang Departemen Pendidikan Nasional
Richard Hermans, Direktur Erfgoed Netherland
Astrid Weij, Erfgoed Netherland
Cees Hageman, Erfgoed Netherland
Elisabeth Wiessner, Erfgoed Netherland (hingga Maret 2009)
Erry Utomo, DR., Pusat Kurikulum Balitbang Departemen Pendidikan Nasional
Hasti Tarekat, Dra., Msi., Anggota Dewan Pimpinan BPPI untuk Eropa
Endo Suanda, Anggota Dewan Pimpinan BPPI
Gito Purnomo, DR., Anggota BPPI

Ketua Tim: Laretna T. Adishakti, DR., Ir., M.Arch. (Penyunting & Penulis Buku Panduan, Fasilitator)

Anggota: Anastasia Melati, S.Sn., M.Hum. (Penulis Buku Panduan, Penyunting Buku SPPA, Fasilitator)
Anggi Minarni, Dra. (Penulis Buku Panduan, Penulis & Penyunting Buku SPPA, Fasilitator)
Dwita Hadi Rahmi, Ir., MA. (Penulis Buku Panduan, Penyunting Buku SPPA, Fasilitator)
Elanto Wijoyono (Koordinator Lapangan, Penyusun Panduan Jelajah Pusaka, Fasilitator)
Hairus Salim (Penulis Buku Panduan, Fasilitator)
Joko Gombloh Suranto, S.Sn., M.Hum., (Penulis Buku Panduan, Fasilitator)
D.S. Nugrahani, Dra. (Penulis Buku Panduan, Penulis & Penyunting Buku SPPA, Fasilitator)
Sinta Carolina, Dra., (Penyunting Artistik Buku SPPA, Fasilitator Lapangan, Sekretariat)
Suhadi Hadiwinoto, Ir. (Penyunting & Penulis Buku Panduan, Fasilitator)
Yenny Paulina Leibo, Amd. (Fasilitator Lapangan, Sekretariat, Keuangan)

Koordinator Tim Artistik: Anang Saptoto, S.Sn. (Ilustrator, Disain)

Anggota: Artadi, S.Sn. (Ilustrator)
Carlos Iban, S.S. (Disain)
Ignatius Ade (Ilustrator)
Imam Nazarudin (Ilustrator)
Mulyo Gunarso, S.Sn. (Ilustrator)
Prihatmoko Catur, S.Sn. (Ilustrator)
Yudha Sandy (Ilustrator)
Granita Zulaycha, ST., MT. (Buku Panduan)
Yanuar Nurdiyanto (Buku Panduan)

Konsultan: Nasarius Sudaryono, S.Pd., M.Si. (Konsultan Isi)
Agung 'Leak' Kurniawan (Konsultan Disain)
Dwinita Larasati, DR. (Konsultan Grafis)
Nonny Swediati, DR. (Konsultan Pendidikan)

Penerbit: Badan Pelestarian Pusaka Indonesia
Bekerjasama dengan:
Erfgoed Nederland; Pusat Kurikulum Badan Penelitian & Pengembangan Kementerian Pendidikan Nasional; Pusat Pelestarian Pusaka Arsitektur, Jurusan Arsitektur dan Perencanaan, FT UGM; dan Kantor UNESCO Jakarta

© 2010

PENGANTAR

Pusaka dan pelestarian merupakan suatu kesatuan yang tak terpisahkan. Pusaka sangat penting untuk dilestarikan dan diteruskan bagi generasi mendatang. Upaya pelestarian ini membutuhkan peran serta berbagai pihak bahkan mulai dari anak-anak. Sejak dini anak-anak perlu mengenal dan memahami pusaka, keragamannya, dan kebutuhan pelestarian bagi pusaka-pusaka tersebut termasuk peran serta mereka dalam upaya pelestarian ini.

Adalah menjadi tantangan, karena kenyataan lapangan menunjukkan pelestarian pusaka belum menjadi bagian yang penting baik dalam kehidupan sehari-hari masyarakat maupun pembangunan. Terlihat banyak pohon dibabat semena-mena dengan dalih pembangunan. Bangunan pusaka diabaikan bahkan dihancurkan demi konstruksi baru yang dianggap lebih menjanjikan secara ekonomi. Atau beberapa seni tradisi yang semakin sulit dicari ahlinya, dan masih banyak lagi pusaka-pusaka yang terlantar, terusik maupun terusak.

Apalagi dengan adanya bencana alam yang menghancurkan pusaka-pusaka yang berharga dan menemui banyak kesulitan untuk memperbaikinya. Tantangan lain yang dihadapi adalah tidak banyak buku acuan tentang pelestarian pusaka yang dapat dipergunakan dalam memberikan pembelajaran bagi anak-anak bahkan juga bagi masyarakat umum.

Kenyataan di atas menunjukkan bahwa perkembangan pelestarian pusaka di Indonesia masih sangat terbatas. Sementara disadari pembelajaran tentang pelestarian pusaka perlu dilakukan sejak dini. Untuk itulah Badan Pelestarian Pusaka (BPPI) menyusun program sepanjang tahun (*multi years program*) Pendidikan Pusaka untuk Sekolah di Indonesia.

Sebagai langkah awal, bekerjasama dengan Erfgoed Nederland, Pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Nasional, Kantor UNESCO Jakarta, dan Pusat Pelestarian Pusaka Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Gadjah Mada melaksanakan proyek perintisan Pendidikan Pusaka untuk Sekolah Dasar di Indonesia dengan melibatkan tiga belas Sekolah Dasar di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Salah satu materi yang perlu disiapkan untuk pengembangan Pendidikan Pusaka adalah penyusunan buku panduan. Buku ini merupakan panduan bagi guru Sekolah Dasar di DIY dalam mempersiapkan bahan ajar bagi anak didiknya. Panduan ini berisi bahan dasar yang dapat diolah dan dikembangkan sendiri oleh guru dalam memberikan pembelajaran pusaka pada murid. Dalam memberikan pengetahuan, menanamkan pemahaman dan menumbuhkan kesadaran bagi anak-anak sesuai kelasnya, guru hendaknya mampu memilih metode pembelajaran yang tepat, mudah dicerna oleh anak-anak dan mengasyikkan.

Tujuan utama dalam pendidikan pusaka ini adalah guru dapat mengajak anak didiknya untuk:

- mengenal keragaman pusaka alam dan budaya serta memahami makna dan fungsinya dalam kehidupan
- menyayangi dan mencintai pusaka alam dan budaya
- memahami kehidupan multi kultural, menghormati dan menghargai keragaman,
- tergerak untuk memelihara dan melestarikan pusaka, serta mencegah kerusakan pusaka alam dan budaya

Untuk mencapai tujuan tersebut dalam berbagai kesempatan baik saat mengajar maupun dalam kegiatan sehari-hari guru perlu pula menunjukkan keberpihakan pada pelestarian pusaka. Karena keberhasilan pembelajaran ini sangat dipengaruhi oleh contoh-contoh nyata dalam keseharian dan dilakukan dengan senang hati, bukan keterpaksaan. Pelestarian pusaka hendaknya menjadi bagian dari gaya hidup.

Tiap-tiap daerah di Indonesia memiliki keragaman pusaka yang berbeda satu dengan lainnya. Demikian pula DIY yang memiliki potensi dan persoalan pusaka spesifik daerah ini. Untuk itu tiap-tiap daerah perlu memiliki Buku Panduan Guru SD untuk Pendidikan Pusaka daerah masing-masing. Melengkapi buku panduan ini diterbitkan pula Buku Seri Pendidikan Pusaka untuk Anak (SPPA) Daerah Istimewa Yogyakarta.

Seri buku ini ditulis dan disunting oleh guru, murid dan pelestari anggota Tim Pendidikan Pusaka dengan didukung Tim Artistik yang mengolah naskah menjadi cerita bergambar dan komik yang menarik untuk anak-anak. Pada tahap awal ini diterbitkan 25 buah buku SPPA yang mengangkat pusaka-pusaka yang ada di sekeliling anak-anak dan umumnya menjadi bagian dari kehidupan mereka sehari-hari. Target buku SPPA adalah anak-anak SD kelas 4-6. Masih ribuan pusaka di DIY yang perlu diolah untuk diperkenalkan dan dipahamkan bagi anak-anak. Semoga buku-buku tersebut dapat membantu pula menjadi inspirasi dan referensi dalam penyusunan buku panduan maupun Seri Pendidikan Pusaka untuk Anak di banyak daerah di Indonesia.

Masukan, kritik, dan perbaikan sangat diharapkan dari para guru, pendidik, pekerja pelestarian dan segenap pembaca guna peningkatan dan pengembangan materi Buku Panduan untuk Guru SD di DIY maupun di daerah-daerah lain di Indonesia. Kepada semua pihak yang telah terlibat, membantu dan mendukung penyusunan buku ini termasuk para guru dari 13 SD di DIY yang menjadi peserta proyek ini diucapkan banyak terima kasih. Semoga segala yang dicurahkan ini mampu memberikan kontribusi dalam pengembangkan pendidikan pusaka sejak dini dan aksi-aksi nyata pelestarian pusaka di DIY maupun Indonesia.

Yogyakarta, Juli 2010
Tim Pendidikan Pusaka

DAFTAR ISI

Pengantar iii
Daftar Isi v

Bab I
PELESTARIAN PUSAKA I-1

1.1 Latar Belakang ----------I-1
1.2 Pengertian Pusaka dan Pelestarian ----------I-1
1.2.1. Pusaka ----------I-1
1.2.2. Pelestarian ----------I-2
1.3 Jenis-jenis Pusaka ----------I-3
1.3.1. Pusaka Budaya Ragawi (*Tangible Cultural Heritage*) ----------I-3
1.3.2. Pusaka Budaya Tak Ragawi (*Intangible Cultural Heritage*) -----I-4
1.3.3. Pusaka Alam (*Natural Heritage*) ----------I-5
1.3.4. Pusaka Saujana (*Cultural Landscape Heritage*) ----------I-5
1.4. Tingkat Pusaka & Pengelolaannya ----------I-6
1.5. Perkembangan Pelestarian Pusaka ----------I-8
1.5.1. Perkembangan Global ----------I-8
1.5.2. Perkembangan Indonesia ----------I-10
1.6. Upaya & Bentuk Pelestarian Pusaka ----------I-13
1.6.1. Upaya Pelestarian Pusaka ----------I-13
1.6.2. Bentuk & Tindakan Pelestarian Pusaka ----------I-14
1.7. Organisasi & Peraturan Perundangan ----------I-16

Bab II
KERANGKA PELAKSANAAN PENDIDIKAN PUSAKA II-1

2.1. Murid sebagai Pelaku & Penerus Pelestarian ----------II-1
2.2. Tujuan & Sasaran Pendidikan Pusaka ----------II-1
2.2.1. Tujuan ----------II-1
2.2.2. Sasaran ----------II-1
2.3. Pendekatan & Alat Bantu ----------II-2

2.4. Jalur Pilihan Pendidikan Pusaka ---------- II-5
2.5. Urutan Pembelajaran & Alokasi Waktu ---------- II-5
2.6. Penjelasan Per Semester ---------- II-6
2.7. Standar Kompetensi ---------- II-15
2.8. Uji Kemampuan ---------- II-20
2.9. Catatan Pelaksanaan Pendidikan Pusaka ---------- II-26

Bab III
MATERI PENDIDIKAN PUSAKA **III-1**

3.1. Pusaka Alam ---------- III-1
3.1.1. Hubungan Manusia & Alam ---------- III-1
3.1.2. Alam Sebagai Pusaka ---------- III-4
3.1.3. Ragam Pusaka Alam ---------- III-4
3.2. Pusaka Budaya Ragawi ---------- III-19
3.2.1. Sifat Pusaka Budaya Ragawi ---------- III-19
3.2.2. Tingkatan Pusaka Budaya Ragawi ---------- III-22
3.3. Pusaka Budaya Tak Ragawi ---------- III-33
3.3.1. Pengertian ---------- III-33
3.3.2. Mengapa & Bagaimana Pusaka Tak Ragawi Menghilang? ----- III-34
3.3.3. Prinsip Pelestarian ---------- III-36
3.3.4. Mengapa Melestarikan Pusaka Tak Ragawi itu Penting? ------- III-37
3.3.5. Unsur Apa yang Perlu Dilestarikan? ---------- III-37
3.3.6. Sastra Lisan ---------- III-37
3.3.7. Aksara & Sastra Tertulis ---------- III-39
3.3.8. Musik ---------- III-42
3.3.9. Tari ---------- III-49
3.3.10. Teater Tradisional ---------- III-55
3.3.11. Teater Boneka ---------- III-57
3.3.12. Seni Rupa ---------- III-63
3.3.13. Seni Kriya ---------- III-64
3.3.14. Seni Busana ---------- III-65
3.3.15. Pusaka Kuliner ---------- III-66
3.3.16. Obat & Pengobatan Tradisional ---------- III-70
3.3.17. Seni Beladiri ---------- III-74
3.3.18. Dolanan ---------- III-75
3.3.19. Festival Tradisional ---------- III-79
3.3.20. Keris ---------- III-82
3.3.21. Perhiasan ---------- III-84
3.4. Pusaka Saujana ---------- III-85
3.4.1. Pengertian Pusaka Saujana ---------- III-85
3.4.2. Pusaka Saujana di DIY ---------- III-86
3.4.3. Peran Alam dalam Sejarah dan Filosofi Kehidupan di DIY ----- III-87

Bab IV
CONTOH-CONTOH PEMBELAJARAN **IV-1**

4.1. Aktivitas di Kelas ----------IV-1
4.1.1. Diskusi Pusaka Budaya Ragawi Bergerak & Tak Bergerak ------IV-1
4.1.2. Pusaka Keluarga ----------IV-1
4.1.3. Pembelajaran Pusaka Tak Ragawi ----------IV-2
4.2. Aktivitas Luar Kelas ----------IV-3
4.3. Seri Pendidikan Pusaka Anak ----------IV-7
4.4. Evaluasi Siswa ----------IV-18

Daftar Pustaka ix

Lampiran:

1. Peta Jelajah Pusaka Saujana Yogyakarta
2. Peta Jelajah Pusaka Purbakala Kawasan Prambanan
3. Piagam Pelestarian Pusaka Indonesia
4. Sumber Informasi Pusaka Indonesia
5. Peraturan dan Kebijakan Terkait Pelestarian Pusaka

BAB 1
PELESTARIAN PUSAKA

Pada bab ini dijabarkan pengertian dan perkembangan pemahaman tentang pusaka dan pelestarian serta berbagai bentuk upaya pelestarian. Jabaran keragaman pusaka akan diberikan pada modul yang lain.

1.1. LATAR BELAKANG

Kekayaan pusaka alam dan budaya Indonesia seakan tertutup derap langkah pembangunan dan gegap gempita berbagai persoalan politik dan ekonomi negara. Ada kecenderungan keterbatasan pemahaman dan penghargaan terhadap kekayaan tersebut. Bahkan ketidaktahuan tentang keberadaan, manfaat dan pemaknaan pusaka di segala penjuru tanah air pun semakin merajai.

Berita terjadinya kerusakan, kehilangan, hingga pemusnahan pusaka Indonesia kerap beredar di media massa. Berbagai reaksi atas kelemahan pengendalian proteksi dan pengelolaan acap kali terjadi. Untuk itu pembelajaran untuk mengerti, memahami dan mampu pula memanfaatkan bagi kehidupan masa kini maupun mendatang secara kreatif sangat diperlukan.

Pembelajaran tersebut perlu bagi berbagai kalangan, masyarakat umum, pengelola kota dan daerah, profesional hingga pelaku bisnis. Tua maupun muda. Karena pada dasarnya pusaka ini ada di mana-mana, dan dapat menjadi bagian dari keseharian manusia. Gaya hidup manusia untuk mengenal, memelihara, memanfaatkan dan melestarikan layak tumbuh dan berkembang di Indonesia.

Materi tentang pusaka dan pelestarian pada bab ini disusun secara luas terkait dengan banyak aspek. Seperti di antaranya keragaman pusaka itu sendiri, perkembangan yang terjadi di tingkat nasional maupun internasional, dan bermacam upaya serta bentuk tindakan pelestarian.

Hal ini didasari pemikiran agar guru memiliki kecintaan yang mendalam dan pengetahuan yang luas tentang pelestarian pusaka. Untuk kemudian mampu menyusun sendiri dalam dua kemungkinan paket pembelajaran. Pertama, elaborasi berbagai pengetahuan tentang pelestarian pusaka dengan beragam mata pelajaran yang diajarkannya. Kedua, memberikan pendidikan pusaka secara khusus.

Tindakan pelestarian pusaka yang langsung ditunjukkan melalui gaya hidup sang guru yang merefleksikan kecintaan dan keberpihakannya dalam melakukan langkah-langkah melestarikan pusaka merupakan materi pendidikan yang sangat penting. Murid-murid memerlukan contoh nyata dalam pendidikan pusaka ini dari para guru.

1.2. PENGERTIAN PUSAKA & PELESTARIAN

1.2.1. PUSAKA

Pusaka adalah peninggalan masa lalu yang bernilai sejarah, pemikiran, kualitas rencana dan pembuatannya, perannya yang sangat penting bagi keberlanjutan hidup manusia. Ada pula yang mewakili gaya arsitektur yang khas pada suatu masa.

Pusaka, dalam kamus Bahasa Indonesia-Inggris oleh Poerwadarminta, berarti *heritage* (Bahasa Inggris). Perkembangan pemahaman pusaka yang awalnya bertumpu

pada artefak tunggal dan dalam dua dekade terakhir ini pusaka dapat berarti pula suatu saujana [1] (*cultural landscape*) yang luas bahkan bisa lintas batas wilayah serta menyangkut persoalan pusaka alam dan budaya.

Perkembangan yang lain pusaka budaya tidak pula hanya ragawi (*tangible*) tetapi juga pusaka-pusaka budaya tak ragawi (*intangible*). Hal ini menjadikan isu pusaka tidak bisa dipisahkan dari berbagai persoalan kehidupan sehari-hari, pengelolaan seni budaya hingga pengelolaan kota, desa maupun wilayah.

Untuk menguatkan pemahaman pusaka, para pekerja dan pemerhati pelestarian di Indonesia menyepakati tentang Pusaka Indonesia. Pada Tahun Pusaka Indonesia 2003 (tema: Merayakan Keanekaragaman), Jaringan Pelestarian Pusaka Indonesia (JPPI) bekerjasama dengan *International Council on Monuments and Sites* (ICOMOS) Indonesia dan Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata Republik Indonesia mendeklarasikan Piagam Pelestarian Pusaka Indonesia 2003. Piagam ini merupakan yang pertama dimiliki Indonesia dalam menyepakati etika dan moral pelestarian pusaka.

Kesepakatan tersebut di antaranya adalah:

a. Pusaka Indonesia adalah pusaka alam, pusaka budaya, dan pusaka saujana. Pusaka alam (*natural heritage*) adalah bentukan alam yang istimewa. Pusaka budaya (*cultural heritage*) adalah hasil cipta, rasa, karsa, dan karya yang istimewa dari lebih 500 suku bangsa di Tanah Air Indonesia, secara sendiri-sendiri, sebagai kesatuan bangsa Indonesia, dan dalam interaksinya dengan budaya lain sepanjang sejarah keberadaannya. Pusaka saujana (*cultural landscape heritage*) adalah gabungan pusaka alam dan pusaka budaya dalam kesatuan ruang dan waktu;
b. Pusaka budaya mencakup pusaka *tangible* (ragawi) dan pusaka *intangible* (tak ragawi);

1.2.2. PELESTARIAN

Pelestarian (konservasi) pusaka bukanlah romantisme masa lalu namun justru membangun masa depan yang menyinambungkan berbagai potensi masa lalu dengan berbagai perkembangan jaman yang terseleksi. Sementara itu pelestarian sering kali dipahami sebagai pengawetan tanpa bisa melakukan perubahan. Memang pada suatu sumber daya tertentu perlu dilakukan aksi pelestarian dengan melakukan pengawetan (preservasi) tanpa perubahan sama sekali. Namun, pada sumber daya pusaka yang lain justru perlu dilakukan perubahan baik melalui penambahan maupun penggantian demi kelangsungan hidup pusaka itu sendiri. Bahkan dengan pengelolaan yang tepat pusaka mampu membiayai dirinya sendiri, atau justru mampu pula memberikan keuntungan secara ekonomi.

Pelestarian penting untuk mengamankan bukti sejarah sehingga masyarakat dapat melihat dengan langsung karya-karya istimewa dari masa lalu yang dapat memberi inspirasi dan pelajaran bagi generasi berikutnya. Pelestarian juga penting untuk menjaga keserasian lingkungan dalam irama yang selaras.

Di bidang sosial budaya, pelestarian berguna untuk membangun jatidiri, kebanggaan, rasa percaya diri dan keyakinan karena berpijak di atas akar budaya yang jelas.

Sementara itu benda-benda langka yang terpelihara dari masa lalu mempunyai nilai ekonomi yang semakin meningkat, baik secara langsung dalam konteks pemasaran

[1] Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia saujana adalah sejauh mata memandang

kepariwisataan maupun sebagai benda ekonomi. Di samping itu terpeliharanya ketrampilan lokal tradisional dapat menjadi kekuatan yang mendukung berkembangnya ekonomi rakyat di bidang industri kreatif.

Secara lebih spesifik pengertian pelestarian adalah:

a. Upaya pengelolaan pusaka melalui kegiatan penelitian, perencanaan, perlindungan, pemeliharaan, pemanfaatan, pengawasan, dan/atau pengembangan secara selektif untuk menjaga kesinambungan, keserasian, dan daya dukungnya dalam menjawab dinamika jaman untuk membangun kehidupan bangsa yang lebih berkualitas (Piagam Pelestarian Pusaka Indonesia 2003);
b. Kesinambungan yang menerima perubahan merupakan konsep utama pelestarian, sebuah pengertian yang berbeda dengan preservasi. Konsekuensinya, perubahan yang dimaksud bukanlah terjadi secara drastis, namun perubahan secara alami dan terseleksi (Adishakti, 1997).
c. Pelestarian merupakan manajemen perubahan (Asworth, 1991).
d. Pelestarian dalam konteks perkotaan berarti pula mengawetkan bagian tertentu pusaka dengan memberikan tidak hanya keberlanjutan keberadaannya tetapi juga memiliki manfaat untuk masa depan (Burke, 1976 dalam Asworth, 1991).

Keanekaragaman pusaka serta tujuan pelestarian ini menuntut keterlibatan banyak pihak, termasuk dunia pendidikan, guru dan murid-muridnya, baik dalam menjaga, mencegah kerusakan dan pengrusakan, memelihara, melakukan tindakan pelestarian maupun menyebarluaskan pentingnya pelestarian pusaka baik bagi umat manusia, keluarga, masyarakat, lingkungan daerah, nasional maupun dunia.

1.3. JENIS PUSAKA

Sebagaimana dinyatakan dalam Piagam Pelestarian Pusaka Indonesia 2003, Pusaka Indonesia adalah pusaka alam, budaya dan gabungan antar keduanya yang disebut pusaka saujana.

1.3.1. PUSAKA BUDAYA RAGAWI (TANGIBLE CULTURAL HERITAGE)

Pusaka budaya ragawi adalah semua pusaka budaya yang mempunyai raga atau berbentuk benda. Secara garis besar pusaka budaya ragawi dapat dibedakan menjadi dua, yaitu pusaka budaya ragawi bergerak dan pusaka budaya ragawi tak bergerak.

Pusaka budaya ragawi bergerak adalah pusaka budaya ragawi yang dengan mudah dapat dipindahtempatkan. Contoh adalah arca, keramik, perabot rumah tangga, tekstil, kereta, foto, dan masih banyak lagi.



Arca, salah satu contoh pusaka budaya ragawi bergerak
(Foto: Elanto Wijoyono)

Pusaka budaya ragawi tak bergerak adalah pusaka ragawi yang tidak dapat dipindahtempatkan tanpa mengubah atau merusak pusaka-pusaka budaya ragawi yang dimaksud. Pusaka ini memiliki kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dengan lokasi keberadaannya. Apabila dipisahkan dari lokasi keberadaannya, nilai dan makna pusaka budaya ragawi tersebut menjadi berubah, bahkan dapat hilang sama sekali. Termasuk di dalam kategori pusaka budaya ragawi tak bergerak adalah pusaka bangunan dan monumen.

Menurut Konvensi UNESCO tentang Perlindungan terhadap Warisan Budaya dan Alam Dunia (*Convention concerning the Protection of the World Cultural and Natural Heritage)* tahun 1972, warisan budaya tak bergerak dapat berupa:

- monumen (meliputi karya arsitektur, karya patung dan lukisan yang monumental, elemen atau struktur arsitektur, inskripsi, dan lukisan di dinding gua)
- kumpulan bangunan yang saling terhubung atau terpisah
- situs (meliputi karya manusia atau campuran antara karya manusia dengan alam serta situs-situs arkeologis).

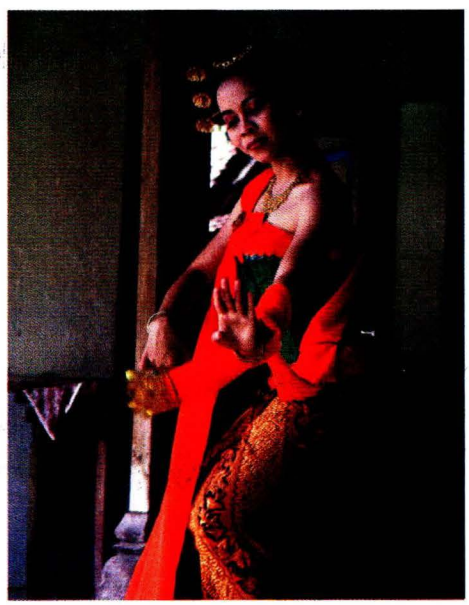


Candi Ratu Boko, salah satu contoh situs, pusaka budaya ragawi tak bergerak (Foto: Shinta Carolina)

*1.3.2. PUSAKA BUDAYA TAK RAGAWI (*INTANGIBLE CULTURAL HERITAGE*)*

Pusaka budaya tak ragawi adalah suatu kekayaan masa lalu yang sifatnya abstrak, tidak berwujud secara fisik, tetapi mengandung nilai, manfaat, makna, keahlian, dll. yang sangat tinggi dan berharga bagi kehidupan.

The United Nations Educational Scientific and Cultural Organization (UNESCO) menegaskan bahwa "warisan budaya tak benda (*intangible cultural heritage*)" adalah berbagai praktek, representasi, ekspresi, pengetahuan, keterampilan (serta alat-alat, benda, artefak dan ruang-ruang budaya terkait dengannya) yang diakui oleh berbagai komunitas, kelompok, dan dalam hal tertentu perseorangan sebagai bagian warisan budaya mereka (Sumber: Konvensi UNESCO untuk Perlindungan terhadap Warisan Budaya Tak Benda, 2003).



Keterampilan menari tradisional, salah satu contoh pusaka budaya tak ragawi (Foto: Suhadi Hadiwinoto)

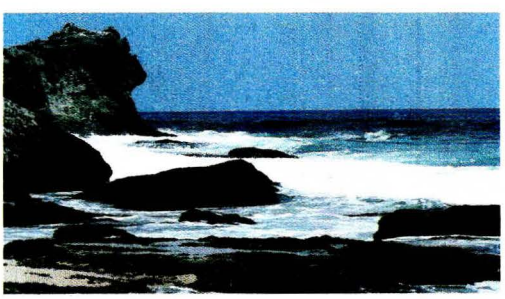
Warisan budaya takbenda ini diwariskan dari generasi ke generasi dan senantiasa diciptakan kembali oleh berbagai komunitas dan kelompok sebagai interaksi mereka terhadap lingkungannya, dengan alam, serta sejarahnya

Konsep mengenai budaya tak-benda mencakup beberapa manifestasi karya budaya berikut ini:

- Tradisi dan ekspresi-ekspresi lisan, termasuk bahasa merupakan alat pengantar warisan budaya tak-benda
- Musik, tari, drama dan bentuk-bentuk seni pertunjukan lainnya
- Kebiasaan-kebiasaan sosial, ritual dan berbagai perayaan
- Pengetahuan dan kebiasaan-kebiasaan terkait alam dan alam semesta
- Keterampilan tradisional

*1.3.3. PUSAKA ALAM (*NATURAL HERITAGE*)*

Pusaka alam adalah bentukan alam yang istimewa. Bentukan-bentukan secara alami tersebut memiliki karakter yang khas, saling berhubungan dan terus berkembang.



Pantai, salah satu contoh pusaka alam (Foto: Shinta Carolina)

Warisan alam dapat berupa:

- Bentukan fisik, biologis atau paduan keduanya yang ada pada alam
- Bentukan geologis dan fisiografis yang merupakan habitat bagi hewan dan tumbuhan yang terancam kepunahan.
- Situs bentang alam yang memperlihatkan keaslian dan keindahan alam.

(Sumber: Konvensi UNESCO tentang Perlindungan terhadap Warisan Budaya dan Alam Dunia tahun 1972),

*1.3.4. PUSAKA SAUJANA (*CULTURAL LANDSCAPE HERITAGE*)*

Pusaka saujana merupakan produk kreativitas manusia dalam merubah bentang alam dalam waktu yang lama sehingga didapatkan keseimbangan kehidupan antara alam dan manusia.

Mengacu pada Piagam Pelestarian Pusaka Indonesia 2003, untuk terminologi *cultural landscape* digunakan kata saujana. Sementara itu menurut Platcer dan Rossler (1995), saujana adalah:

a. Mencerminkan interaksi antara manusia dan lingkungan alam mereka tanpa batas ruang dan waktu. Alam dalam konteks ini adalah mitra masyarakat, keduanya dalam kondisi yang dinamik membentuk saujana;

b. Di beberapa negara, saujana digunakan sebagai model interaksi antara manusia, sistem sosial mereka dan bagaimana mereka menata ruang;

c. Saujana adalah fenomena kompleks dengan identitas ragawi dan tak ragawi. Komponen tak ragawi tumbuh dari ide dan interaksi yang memiliki dampak pada persepsi dan membentuk saujana, seperti misalnya kepercayaan sakral dekat hubungannya dengan saujana dan keadaan ini sudah berlangsung lama.

d. Saujana adalah cermin budaya yang diciptakan oleh masyarakat setempat.

Menurut UNESCO, lansekap budaya (*cultural landscape*) merupakan properti budaya dan mewakili "kombinasi antara karya alam dan manusia". Lansekap budaya menggambarkan evolusi kehidupan manusia dan lingkungannya dari waktu ke waktu, yang dipengaruhi oleh hambatan maupun dukungan dari lingkungan alamnya dan oleh kekuatan sosial, ekonomi dan budaya, baik eksternal maupun internal. (Sumber: Panduan Operasional untuk Implementasi Konvensi Warisan Dunia, UNESCO, 2008).

Selain kategori warisan budaya, warisan alam, dan campuran warisan budaya dan alam, terdapat 4 jenis properti budaya dan alam yang lebih spesifik dalam Daftar Warisan Dunia[2], yaitu: (1) lansekap budaya (*cultural landscape*); (2) kota bersejarah dan pusat perkotaan; (3) kanal bersejarah; (4) rute bersejarah. Oleh karena itu, *cultural landscape* bukan merupakan kategori tersendiri dalam daftar warisan dunia, melainkan masih termasuk dalam kategori warisan budaya.



Borobudur dan Perbukitan Menoreh merupakan salah satu contoh pusaka saujana karena terdapat kombinasi antara karya manusia, masyarakat dan alam (Foto: Shinta Carolina)

[2] Panduan Operasional untuk Implementasi Konvensi Warisan Dunia UNESCO

1.4. TINGKAT PUSAKA & PENGELOLAANNYA

Ditinjau dari segi nilai, penting dan luas pengaruhnya, pusaka ada yang mempunyai nilai sempit terbatas bagi perorangan dan ada pula yang bernilai sangat penting dan luas bagi kehidupan masyarakat banyak, bangsa dan kemanusiaan. Ada beberapa pendapat tentang tingkatan pusaka dan pengelolaannya.

Dari segi kepentingan dan luas pengaruhnya pusaka, Adishakti mengelompokkan tingkat pusaka dalam:

a. Warisan dunia (*world heritage*)

b. Pusaka nasional

c. Pusaka propinsi

d. Pusaka kota/kabupaten

Sedangkan menurut Perda DIY no. 11 tahun 2005 tentang Pengelolaan Kawasan Cagar Budaya dan Benda Cagar Budaya, penetapan klasifikasi cagar budaya dikelompokkan menurut kriteria sebagai berikut:

a. Kelas A, berskala dunia (*World Heritage*), adalah Kawasan Cagar Budaya dan Benda Cagar Budaya yang mempunyai nilai tertinggi dan layak menjadi kompetensi dari Badan Dunia atau Dunia Internasional untuk ikut mengamankan dan melestarikan;

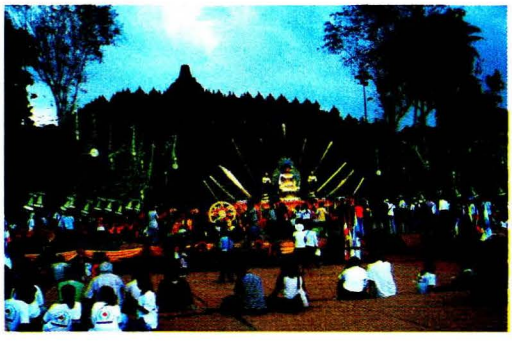
b. Kelas B, berskala nasional (*National Heritage*) adalah Kawasan Cagar Budaya dan Benda Cagar Budaya yang mempunyai nilai kecagarbudayaan peringkat kedua dan layak menjadi kompetensi Pemerintah Pusat untuk ikut mengamankan dan melestarikan;

c. Kelas C, berskala Regional (*Province Heritage*) adalah Kawasan Cagar Budaya dan Benda Cagar Budaya yang mempunyai nilai kecagarbudayaan peringkat Ketiga dan layak menjadi kompetensi dari Pemerintah Propinsi untuk mengamankan dan melestarikan ;

d. Kelas D, berskala Kabupaten/Kota adalah Kawasan Cagar Budaya dan Benda Cagar Budaya yang mempunyai nilai kecagarbudayaan peringkat Keempat dan menjadi kompetensi Pemerintah Kabupaten/ Kota untuk mengamankan dan melestarikan ;

e. Kelas E, berskala lokal (*Local Heritage*) adalah Kawasan Cagar Budaya dan Benda Cagar Budaya yang mempunyai nilai kecagarbudayaan peringkat Kelima dan menjadi kompetensi dari perorangan atau lembaga pemilik pusaka untuk mengamankan dan melestarikan.

Menurut UNESCO, Warisan Dunia adalah peninggalan dari masa lampau di seluruh penjuru bumi yang kita saksikan hari ini untuk diwariskan kepada anak-cucu dimasa depan sebagai kekayaan tak tergantikan di muka bumi. Warisan Dunia berupa peninggalan alam dan budaya yang menjadi sumber kehidupan dan inspirasi.



Candi Borobudur, Candi Mendut dan Candi Pawon, ditetapkan sebagai Warisan Dunia pada tahun 1991 oleh UNESCO (Foto: Shinta Carolina)

Untuk dapat masuk dalam Daftar Warisan Dunia UNESCO, sebuah warisan budaya atau alam harus memiliki nilai "universal yang luar biasa" yang intinya mengandung tiga prinsip, yaitu:

- Unik (*unique*). Hanya dapat ditemukan di satu lokasi saja.
- Tak tergantikan (*irreplaceable*). Jika warisan tersebut hancur, tak dapat digantikan dengan cara apapun.
- Keaslian (*authenticity*). Situs harus terjaga keasliannya dari pemugaran berlebihan, usaha mempercantik, dan modifikasi.

Suatu properti dapat dikatakan memiliki nilai "universal yang luar biasa" jika memenuhi salah satu atau beberapa dari kriteria berikut ini:

(i) mewakili sebuah karya agung dari kejeniusan umat manusia

(ii) menunjukkan nilai kemanusiaan penting untuk jangka waktu tertentu atau dalam area budaya dunia, pada perkembangan bidang arsitektur atau teknologi, seni monumental, perencanaan kota atau rancangan lansekap

(iii) memiliki bukti unik (satu-satunya) atau luar biasa atas sebuah tradisi budaya atau peradaban yang masih hidup atau sudah punah.

(iv) merupakan contoh luar biasa dari sebuah tipe bangunan, kesatuan bangunan atau lansekap arsitektur atau teknologi yang menunjukkan tingkatan penting dalam sejarah manusia.

(v) merupakan contoh luar biasa dari permukiman tradisional, tata guna lahan atau laut yang mewakili sebuah atau beberapa kebudayaan atau interaksi manusia dengan lingkungan di tengah perubahan jaman.

(vi) memiliki keterkaitan nyata dan langsung dengan kejadian atau tradisi hidup atau kepercayaan atau legenda yang memiliki nilai universal yang luar biasa.

(vii) memiliki fenomena alam yang sangat tinggi, atau area yang memiliki keindahan alam yang luar biasa.

(viii) merupakan contoh luar biasa yang menunjukkan tahap-tahap perubahan sejarah

bumi, termasuk catatan kehidupan, proses perubahan geologis yang berlangsung dalam perkembangan bentuk muka bumi

(ix) merupakan contoh luar biasa yang menunjukkan proses ekologis dan biologis penting dalam evolusi dan perkembangan tanah, air tawar, ekosistem tumbuhan dan binatang di pantai dan laut

(x) memiliki habitat alami yang sangat penting bagi konservasi in-situ terhadap keragaman biologis, termasuk species yang luar biasa yang terancam punah.

Untuk dapat dipandang memiliki nilai keagungan yang luar biasa, sebuah properti juga harus memiliki integritas dan/atau otentisitas dan memiliki sistem perlindungan serta pengelolaan yang memadai untuk menjamin kelestariannya.

Disamping itu juga ada "pusaka komunitas" yang tidak mempunyai formalitas pengesahan tetapi diakui oleh komunitas ini sebagai suatu aset bersama yang penting dan harus dilestarikan. Demikian pula ditingkat yang lebih kecil terdapat "pusaka keluarga" dan "pusaka saya" yang dimiliki dan ditetapkan atau tanpa disadari menjadi sesuatu yang harus terus dilestarikan.

Sejak gempa tektonik 27 Mei 2006 di Jawa Tengah dan Daerah Istimewa Yogyakarta, terminologi Pusaka Rakyat mulai digaungkan untuk menekankan bahwa upaya penyelamatan pusaka tidak hanya dikhususkan pada pusaka monumen karya raja, ulama atau politisi. Pusaka baik berbentuk benda, ruang, tempat, budaya tak ragawi yang merupakan karya masyarakat bisa dikategorikan sebagai Pusaka Rakyat.

Keragaman pusaka di Indonesia memang sangat kaya. Bahkan tidak jarang tiap-tiap tempat di tanah air ini masing-masing memiliki karakter dan keunikan pusaka tersendiri yang membutuhkan penanganan pelestarian yang sangat beragam pula. Mengingat panduan ini ditujukan untuk guru Sekolah Dasar di Daerah Istimewa Yogyakarta, materi keragaman pusaka beserta contoh-contohnya juga dipilih dari DIY sebagaimana disusun pada Bab III.

1.5. PERKEMBANGAN PELESTARIAN PUSAKA

Dalam beberapa dekade terakhir ini, perkembangan perubahan paradigma dan pemahaman terhadap pusaka serta pelestarian telah berkembang dengan cepat. Beberapa contoh berikut merupakan gambaran perkembangan pelestarian pusaka yang terjadi baik di Indonesia maupun lingkup global.

1.5.1. PERKEMBANGAN GLOBAL

Indikator perkembangan gerakan pelestarian adalah kepedulian akan moral dan etika pelestarian. Etika bagi masyarakat pelestari diungkapkan melalui suatu kesepakatan yang disusun dan dideklarasikan secara komunal walaupun tidak dikukuhkan secara hukum.

Kesepakatan beretika ini dinyatakan dalam bentuk piagam/charta atau deklarasi. Manifesto Masyarakat untuk Proteksi Bangunan Purbakala (*The Manifesto of the Society for Protection on Ancient Buildings*/SPAB) tahun 1877 merupakan kesepakatan para pelestari yang dideklarasikan pertama kali di dunia. Intinya adalah menyelamatkan bangunan tua dari kerusakan, perusakan dan pembongkaran.

Selanjutnya gerakan masyarakat secara global di antaranya diawali dalam sebuah konferensi internasional yang diselenggarakan oleh para arsitek profesional untuk pelestarian monumen (*Professional Architect Conference on Monument Conservation*) di Kota Athena, Yunani. Seminar

tersebut menghasilkan Piagam Athena (*Athens Charter*) yang dipersiapkan oleh Le Corbusier (arsitek maestro Gerakan Modern). Piagam ini selain menekankan restorasi monumen bersejarah juga menunjukkan konsep warisan internasional untuk pertama kali dalam sejarah.

Kebangkitan kepedulian pelestarian pusaka meningkat tinggi pada tahun 1960an. UNESCO sebagai lembaga dunia secara berturut-turut menghasilkan beberapa instrumen internasional terkait pelestarian budaya pada masa itu, antara lain:

1. Konvensi untuk Perlindungan terhadap Benda Budaya dalam Situasi Konflik Bersenjata dengan berbagai Aturan untuk Penerapan Konvensi ini (*Convention for the Protection of Cultural Property in the Event of Armed Conflict with Regulations for the Execution of the Convention*) tahun 1954

2. Konvensi mengenai Cara-cara Pelarangan dan Pencegahan Impor, Ekspor dan Pindah Kepemilikan atas Benda Budaya (*Convention on the Means of Prohibiting and Preventing the Illicit Import, Export and Transfer of Ownership of Cultural Property*) tahun 1970

3. Konvensi mengenai Perlindungan terhadap Warisan Budaya dan Alam Dunia (*Convention concerning the Protection of the World Cultural and Natural Heritage*) tahun 1972.

Konvensi UNESCO tentang Perlindungan terhadap Warisan Budaya dan Alam Dunia tahun 1972 bertujuan untuk melakukan identifikasi, perlindungan, konservasi, dan transmisi kepada generasi mendatang atas warisan budaya dan alam yang memiliki nilai universal yang luar biasa bagi umat manusia.

Selanjutnya, para arsitek dan teknisi dalam bidang monumen bersejarah (*Architects and Technicians of Historic Monuments*) menyelenggarakan Kongres Internasional. Kongres yang kedua ini diselenggarakan di Kota Venesia, Italia. Bila kongres pertama menghasilkan Piagam Athena, yang kedua menghasilkan 12 resolusi. Resolusi pertama kemudian dikenal sebagai Piagam Venice (*Venice Charter*) dan resolusi kedua adalah pembentukan Dewan Internasional Monumen dan Situs (*the International Council on Monuments and Sites*)/ ICOMOS.

Pada tahun 1970an, umumnya di Eropa banyak mensosialisasikan persoalan pelestarian pusaka arsitektur disamping persoalan proteksi pusaka arkeologi dan perdagangan benda-benda pusaka. Di antaranya Kongres Arsitek Pusaka Eropa (*Congress of the European Architects Heritage*) tahun 1975 yang menghasilkan Deklarasi Amsterdam. Deklarasi ini menyatakan bahwa pusaka arsitektur adalah bagian yang tidak terpisahkan dari pusaka budaya. Pada tahun itu pula dihasilkan Piagam Eropa tentang Pusaka Arsitektur (*European Charter of the Architectural Heritage*).

Penyusunan etika ini berorientasi pada persoalan yang sangat beragam. Ada yang dikhususkan pada suatu bentuk khusus pelestarian pusaka, ada pula khusus pada suatu negara tertentu. Seperti persoalan tentang kota pusaka yang mulai diperbincangkan pada tahun 1975, yaitu dalam Resolusi Pelestarian Kota-kota Kecil Bersejarah (*Resolution on the Conservation of Smaller Historic Towns*). Selanjutnya isu kawasan dan kota pusaka menjadi materi banyak piagam dan resolusi, di antaranya:

- Piagam Preservasi Quebec (1982)
- Deklarasi Tlaxcala tentang revitalisasi permukiman kecil (1982)

- Piagam Appleton tentang proteksi lingkungan binaan (1983)
- Piagam Washington tentang pelestarian kota pusaka dan area perkotaan (1987)
- Piagam Fez tentang kota-kota pusaka dunia dan kerjasama kesejahteraan masyarakat, penelitian, pelatihan, dan pertukaran antar kota-kota pusaka (1993)
- Protokol Bregen tentang komunikasi dan hubungan antara kota-kota pusaka dunia (1995)
- Mengenai tempat-tempat spesifik tertulis dalam beberapa piagam di antaranya:
- Piagam Burra tentang pengelolaan tempat-tempat pusaka budaya (1979)
- Piagam Florence tentang taman-taman bersejarah (1982)

Etika yang khusus ditujukan oleh dan bagi suatu negara tertentu, di antaranya adalah:

- Deklarasi Roma tentang integrasi pelestarian nasional di Italia (1983)
- Deklarasi Oaxaca tentang Pelestarian Alam Meksiko (1993)
- Prinsip Pelestarian Situs Pusaka di Cina (2002)
- Piagam Pelestarian Pusaka Indonesia (2003)
- Piagam INTACH tentang pelestarian arsitektur yang tidak diproteksi dan persoalan pelestarian di India (2004)

Untuk melindungi dan melestarikan warisan budaya takbenda, Konvensi untuk Perlindungan Warisan Budaya Takbenda (*Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage*) diadopsi oleh UNESCO pada tahun 2003. Konvensi tersebut sudah diratifikasi dengan laju kecepatan yang belum pernah disamai sebelumnya. Sampai dengan tanggal 26 Januari 2010, 121 negara sudah meratifikasi dan bergabung menjadi Negara Pihak Konvensi ini. Bahwa Konvensi ini begitu cepat diberlakukan merupakan bukti perhatian masyarakat international untuk melindungi warisan budaya hidup dunia, khususnya pada masa perubahan sosial budaya serta integrasi ekonomi internasional dewasa. Masih banyak piagam yang lain yang tidak diuraikan di sini seperti tentang persoalan pusaka arkeologi, perdagangan pusaka ilegal, pusaka bawah tanah, pariwisata budaya, keaslian, dll.

Pada dasarnya masyarakat berhak berperan dalam menggulirkan kesepakatan tentang etika pelestarian baik dalam lingkup lnasional maupun global. Bahkan tingkat lokal dapat pula menghasilkan suatu piagam dan diharapkan mampu pula memberikan pengaruh secara nasional maupun global.

1.5.2. PERKEMBANGAN INDONESIA

Pelestarian pusaka dalam masyarakat tradisional Indonesia sebenarnya telah lama dikenal dan menjadi bagian dalam kehidupan mereka. Di banyak daerah di Indonesia benda berharga yang berumur lebih dari 50 tahun merupakan pusaka yang perlu dipelihara dan diteruskan untuk generasi mendatang.

Secara keilmuan, pelestarian pusaka mulai dikembangkan dalam bidang kepurbakalaan di Hindia Belanda pada tahun 1903. Pemerintah Hindia Belanda tahun 1933 menetapkan Undang-undang tentang kepurbakalaan yang kemudian pada tahun 1992 menjadi dasar utama materi penyusunan Undang-undang Republik Indonesia No. 5 tentang Benda Cagar Budaya. Dalam perkembangannya pusaka di Indonesia dikenal sebagai warisan budaya dan alam.

Pada awal tahun 1990, saat diterbitkannya Undang-undang Republik

Indonesia No. 5 tahun 1992 tentang Benda Cagar Budaya lingkup pelestarian pusaka di Indonesia masih mengutamakan pada artefak dan situs. Beberapa pusaka alam dan budaya Indonesia sejak saat itu mulai ada yang ditetapkan oleh UNESCO sebagai Warisan Dunia, yaitu:

1. Warisan Budaya Dunia Kompleks Candi Borobudur, Candi Mendut, dan Candi Pawon, 1991
2. Warisan Budaya Dunia Kompleks Candi Prambanan, 1991
3. Warisan Alam Dunia Taman Nasional Komodo, 1991
4. Warisan Alam Dunia Taman Nasional Ujung Kulon, 1992
5. Warisan Budaya Dunia Situs Manusia Purba Sangiran, 1996
6. Warisan Alam Dunia Taman Nasional Lorentz, 1999
7. Warisan Alam Dunia Hutan Tropis Sumatra yang terdiri atas tiga Taman Nasional: Gunung Leuser, Kerinci Seblat dan Bukit Barisan Selatan, 2004

Pada awal abad 21, pemahaman tentang pusaka budaya tak ragawi mulai digaungkan. Meskipun materi seperti seni tradisi, keris sebenarnya sudah sangat dikenal luas, namun kategori *intangible heritage* belum dipahami umum.

Pada 15 Oktober 2007, Indonesia meratifikasi Konvensi UNESCO untuk Perlindungan Warisan Budaya Takbenda (*Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage*) tahun 2003.

Konvensi Warisan Budaya Takbenda menetapkan dua daftar dan sebuah register. Diantara dua daftar tersebut, Daftar Warisan Budaya Takbenda yang Memerlukan Perlindungan Mendesak (*The List of Intangible Cultural Heritage in Need of Urgent Safeguarding*) secara langsung menanggapi tujuan utama Konvensi, yakni melindungi warisan budaya takbenda.

Daftar lain, yakni Daftar Representatif Warisan Budaya Takbenda Manusia (*The Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity*), menanggapi tujuan Konvensi untuk menjamin visibilitas warisan takbenda dan kesadaran akan maknanya, serta mendorong dialog yang menghormati keanekaragaman budaya. Daftar Representatif memuat unsur-unsur warisan budaya takbenda yang kelangsungan hidupnya relatif kuat. Sampai dengan Januari 2010, tiga karya budaya Indonesia telah tercantum dalam Daftar Representatif, yaitu Batik Indonesia (2009), Keris Indonesia (2008), dan Wayang (2008). Sebelumnya pada tahun 2003 dan 2005 UNESCO telah mengakui Wayang dan Keris sebagai Karya Agung Budaya Lisan dan Takbenda Warisan Manusia (*Masterpieces of the Oral and Intangible Cultural Heritage of Humanity*) yang pada tahun 2008 dimasukkan ke dalam Daftar Representatif Warisan Budaya Takbenda.

Dalam dua dekade terakhir ini tumbuh beragam organisasi pelestarian masyarakat di banyak kota. Meskipun bila dilihat dari konteks 200 juta manusia Indonesia, jumlah organisasi-organisasi tersebut masih sangat sedikit. Paguyuban Pelestarian Budaya Bandung (Bandung Heritage Society) yang didirikan pada tahun 1987 menandai pertumbuhan organisasi pelestari di Indonesia.

Selanjutnya tumbuh organisasi di daerah lain seperti Paguyuban Pusaka Jogja (Jogja Heritage Society) tahun 1991, Yogyakarta Heritage Trust (1992), Badan Warisan Sumatra (1998), Badan Warisan Sumatra Barat (1999), dll. Sejak tahun 2000 cukup banyak organisasi pelestari yang tumbuh di daerah baik di Sumatra, Jawa, Bali, maupun di Indonesia Timur.

Kegiatan bersama antar organisasi daerah juga terdapat di Yogyakarta seperti Forum Pelestarian Lingkungan Budaya Jogja (Forum Jogja) didirikan tahun 2000. Beranggotakan lebih dari 20 organisasi yang peduli dengan pelestarian lingkungan budaya. Di Sumatra, jaringan antar organisasi pelestarian sewilayah Sumatra didirikan dengan sebutan Pan-Sumatra Net yang secara rutin setiap tahun menyelenggarakan kegiatan bersama.

Pada tahun 2002, para pelestari dan pemerhati pelestarian membentuk Jaringan Pelestarian Pusaka Indonesia (JPPI) yang merupakan media komunikasi antar anggota. Komunikasi utama dilakukan melalui "*e-mailing list*" (jppi@yahoogroups.com).

Tahun 2003, JPPI bekerjasama dengan International Council on Monuments and Sites (ICOMOS) Indonesia dan Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata menyelenggarakan Tahun Pusaka Indonesia 2003 dan mendeklarasikan Piagam Pelestarian Pusaka Indonesia 2003.

Berbagai formulasi etika pelestarian pusaka baik dalam bentuk deklarasi, piagam (*charter*), atau konvensi merupakan juga indikator perkembangan pelestarian pusaka. Hingga kini Indonesia baru memiliki satu piagam pelestarian yang diluncurkan pada tahun 2003 tersebut. Tujuan penyusunan piagam ini adalah:

a. Meneguhkan identitas Indonesia dalam masyarakat dunia yang sangat beranekaragam dan dinamik,
b. Meningkatkan kesejarahteraan masyarakat secara luas, dan
c. Menjamin keberlanjutan bangsa Indonesia dalam percaturan masyarakat dunia di bidang pelestarian pusaka.

Penyusunan Piagam Pelestarian Pusaka Indonesia 2003 ini juga merupakan hal yang bersejarah bagi Indonesia, karena:

a. Hingga tahun 2003 Indonesia belum memiliki piagam yang dapat menjadi pedoman dalam moral dan etika pelestarian,
b. Piagam disusun oleh berbagai pihak secara lintas ilmu, lintas profesi, lintas sektor dan lintas daerah,
c. Disusun dalam momentum Tahun Pusaka Indonesia 2003.

Untuk mengawal pelaksanaan piagam dan mengembangkan pelestarian pusaka di Indonesia, tahun 2004 dibentuk secara hukum Badan Pelestarian Pusaka Indonesia (BPPI) yang berkedudukan di Jakarta. Visi BPPI adalah mengawal pelestarian pusaka di Indonesia. Misi BPPI adalah:

a. Menyiapkan masukan untuk kebijakan, strategi, program, panduan, dan mekanisme pelestarian;
b. Membantu peningkatan kapasitas dan gerakan pelestarian, bekerjasama dengan berbagai lembaga, komunitas, dan dunia usaha melalui bantuan teknis, pendidikan dan pelatihan, lokakarya, seminar, pengembangan *database* dan *website*, publikasi, dan promosi;
c. Mengembangkan sistem pendanaan pelestarian pusaka Indonesia bekerjasama dengan lembaga nasional dan internasional, dunia usaha dan komunitas, mengusulkan insentif, keringanan pajak, dan dukungan dari berbagai lembaga.

Walaupun pelestarian untuk kawasan pusaka bahkan kota pusaka sudah mulai dikembangkan sejak akhir tahun 1990, namun pertumbuhannya masih sangat terbatas. Untuk mendorong perkembangan yang lebih baik serta melibatkan pihak-pihak yang berwenang seperti pemerintah daerah, Badan Pelestarian Pusaka Indonesia membidani lahirnya Jaringan Kota Pusaka Indonesia (JKPI) pada tahun 2008. JKPI ini beranggotakan Walikota dan Bupati kota dan kabupaten pusaka di Indonesia.

Demikian pula agar upaya pelestarian pusaka dapat dipahami dan dihayati sejak dini, Badan Pelestarian Pusaka Indonesia (BPPI) mengembangkan program Pendidikan Pusaka untuk Sekolah di Indonesia sejak tahun 2008. Sebagai langkah awal BPPI melakukan kerjasama dengan Erfgoed Nederland/ EN (Institut Pusaka Belanda) serta Pusat Kurikulum, Badan Pengembangan dan Penelitian, Kementerian Pendidikan Nasional dengan tema Pendidikan Pusaka untuk Sekolah Dasar di Indonesia. Sebagai proyek pilot adalah Sekolah Dasar di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Program dilaksanakan selama dua tahun (Januari 2008-Januari 2010). Buku panduan guru SD untuk pendidikan pusaka di DIY ini merupakan salah satu produk dari program tersebut. Setelah kerjasama dengan Erfgoed Nederland selesai, BPPI bersama Pusat Kurikulum Kementerian Pendidikan Nasional dan Pusat Pelestarian Pusaka Arsitektur, Jurusan Arsitektur dan Perencanaan, Fakultas Teknik UGM tetap meneruskan dan mengembangkannya baik di DIY maupun daerah-daerah lain di Indonesia.

1.6. UPAYA & BENTUK PELESTARIAN PUSAKA

1.6.1. UPAYA PELESTARIAN PUSAKA

Apapun bentuknya, pelestarian pusaka merupakan upaya untuk menyelamatkan pusaka dari keterlantaran, kehancuran hingga kepunahan. Bahkan mendorong terwujudnya pusaka-pusaka masa depan yang bernilai. Upaya dapat dilakukan dengan cara yang paling sederhana khususnya untuk anak-anak hingga yang memerlukan keahlian yang tinggi, seperti berikut:

Upaya Sederhana

1. Tidak merusak, mengotori, mencoret-coret atau melakukan aksi penghancuran pusaka
2. Ikut menjaga kebersihan, menjaga keberadaan dan keberlanjutannya
3. Memberikan apresiasi terhadap pusaka-pusaka budaya baik ragawi maupun tak ragawi
4. Mempunyai rasa memiliki terhadap berbagai pusaka yang ada di sekelilingnya.

Upaya Lanjut

1) Inventarisasi dan dokumentasi

Melakukan pendataan beragam pusaka baik alam, budaya (ragawi – tak ragawi) dan saujana untuk kemudian didaftar dan didokumentasikan secara terstruktur dan mudah diakses. Dokumentasi ini perlu selalu diperbaharui. Hasil dokumentasi akan bermanfaat untuk berbagai aksi pelestarian lainnya termasuk publikasi.

2) Penelitian

Melakukan kajian mendalam untuk menyelesaikan suatu isu tertentu. Lingkup penelitian ini sangat luas.

3) Perencanaan

Menyusun suatu rencana pelestarian baik dalam skala mikro pelestarian komponen pusaka budaya, olah disain arsitektur pusaka, hingga makro perencanaan pelestarian wilayah. Perencanaan tersebut perlu diawali dengan penyusunan Rencana Induk Pelestarian yang merupakan dasar dalam perencanaan detil selanjutnya. Termasuk dalam perencanaan yang lebih detil adalah penyusunan pedoman atau manual pelestarian.

4) Pengelolaan

Melakukan pengelolaan suatu pusaka tertentu, baik secara menyeluruh mulai dari

perencanaan, pelaksanaan, pengelolaan kegiatan hingga pemasaran (termasuk pengelolaan museum).

5) Pelaksanaan

Melaksanakan pelaksanaan tindakan pelestarian

6) Pendampingan Masyarakat

Menjadi mediator masyarakat dalam transformasi gagasan menjadi aksi pelestarian dalam suatu jangka waktu tertentu

7) Advokasi

Mendampingi pihak tertentu yang sedang menemui permasalahan dalam pelestarian pusaka

8) Pendidikan

Memberikan pendidikan formal pelestarian pusaka melalui jalur sekolah maupun perguruan tinggi atau informal termasuk pendidikan publik melalui kampanye, seminar, diskusi, lokakarya hingga jelajah pusaka

9) Publikasi

Menerbitkan berbagai hasil aksi pelestarian dalam bentuk cetakan, audio visual termasuk website

10) Manajemen Resiko Bencana untuk Pusaka (MRBP)

MRBP meliputi persiapan menghadapi bencana dan mitigasi, tanggap darurat yang cepat dan tepat dilakukan serta agenda panjang pemulihan pusaka pasca bencana.

1.6.2. BENTUK TINDAKAN PELESTARIAN PUSAKA

1) Revitalisasi (*Revitalization*)

a. Merupakan proses pembangunan kembali ekonomi, sosial, dan budaya suatu area atau jalan. Sering kali bangunan-bangunan pusaka di area ini dalam kondisi terlantar tidak terpakai dan perlu dihidupkan kembali (Heritage Canada Foundation, 1983)

b. Menghidupkan kembali atau penguatan pusaka dengan melakukan pemugaran, olah disain pusaka hingga mencang-kokkan komponen baru agar mampu meningkatkan kesejahteraan masyarakat serta mewadahi dinamika jaman.

2) Penguatan (*Retrofit*)

a. Memperbarui komponen bangunan yang ada untuk memenuhi standar persyaratan atau peraturan (Ontario Ministry of Municipal Affairs and Housing, Canada, 1982).

b. Meningkatkan lebih tinggi standar bangunan melalui efisiensi enerji, keamanan, proteksi kebakaran dan fasilitas kenyamanan modern (James G. Ripley, Editorial in Canadian Building, April 1978).

3) Pemugaran (*Preservation*)

Mempertahankan bahan sebuah tempat dalam kondisi saat ini dan memperlambat pelapukan (Piagam Burra, Australia,1979)

4) Rehabilitasi (*Rehabilitation*)

a. Proses mengembalikan properti pada posisi semula, melalui perbaikan (alterasi), yang memungkinkan adanya penggunaan unsur kontemporer secara efisien namun nilai sejarah, arsitektur, dan budaya properti tersebut terlestarikan secara signifikan (The USA Secretary of the Interior's Standards for Rehabilitation).

b. Biasanya dilakukan dalam rangka memperpanjang hidup bangunan dan/atau kemampuan ekonominya. Kemungkinan lebih pada adaptasi dari pada pemugaran, namun masih mempertahan tampilan asli bangunan. Bisa pula dilakukan peningkatan, beberapa modifikasi, perubahan bentuk/ model, pembangunan kembali atau penguatan, serta beberapa perbaikan.

Dapat dilakukan pada eksterior/interior bangunan (National Research Council of Canada, 1982).

c. Perbaikan dan pemulihan semua aspek pelayanan publik atau masyarakat sampai tingkat yang memadai pada wilayah pascabencana dengan sasaran utama untuk normalisasi atau berjalannya secara wajar semua aspek pemerintahan dan kehidupan masyarakat pada wilayah pascabencana. (UU No. 24/2007 tentang Penanggulangan Bencana, Pasal 1, Ayat 11)

5) Restorasi (*Restoration*)

Mengembalikan bahan yang terdapat di suatu tempat pusaka ke keadaan semula sebagaimana yang diketahui dengan menghilangkan tambahan atau dengan meniru kembali komponen yang ada tanpa menggunakan material baru (Piagam Burra, Australia)

6) Rekonstruksi (*Reconstruction*)

a. Mengembalikan sebuah tempat pada keadaan semula sebagaimana yang diketahui dan dibedakan dari restorasi yang dengan menggunakan material baru sebagai bahan (Piagam Burra, Australia)

b. Menyertakan penciptaan kembali bangunan yang bukan asli ke lokasi yang asli. Berdasarkan bukti-bukti sejarah, pustaka, grafik dan gambar serta arkeologi, replikasi dari yang asli dibangun dengan menggunakan metode konstruksi modern maupun tradisional (Heritage Canada Foundation 1983).

c. Diartikan sebagai proses memproduksi kembali dengan konstruksi baru bentuk dan detil lama bangunan yang rusak termasuk struktur, atau obyek, atau bagian, yang pernah ada pada suatu periode waktu tertentu (USA Secretary Of The Interior's Standards For Historic Preservation 1979).

d. Pembangunan kembali semua prasarana dan sarana, kelembagaan pada wilayah pascabencana, baik pada tingkat pemerintahan maupun masyarakat dengan sasaran utama tumbuh dan berkembangnya kegiatan perekonomian, sosial dan budaya, tegaknya hukun dan ketertiban, dan bangkitnya peran serta masyarakat dalam segala aspek kehidupan bermasyarakat pada wilayah pascabencana (UU No. 24.2007 ttg Penanggulangan Bencana, Pasal 1, Ayat 12)

7) Olah Disain Arsitektur Pusaka/ Penggunaan Kembali (*Adaptive Re-use*)

a. Secara selektif mengolah disain bangunan pusaka dengan melakukan pengawetan pada komponen/bagian tertentu serta mengisi dengan komponen baru sesuai dengan pencangkokan kegiatan baru yang dilakukan.

b. Memodifikasi suatu tempat untuk disesuaikan dengan pemanfaatan yang ada atau pemanfaatan yang diusulkan (Piagam Burra, Australia)

c. Penggunaan kembali struktur lama untuk fungsi baru. Pada umumnya dilakukan Restorasi atau rehabilitasi interior maupun eksterior (Heritage Canada Foundation 1983)

8) Mitigasi bencana (*Disaster Mitigation*)

Serangkaian upaya untuk mengurangi resiko bencana, baik melalui pembangunan fisik maupun penyadaran dan peningkatan kemampuan menghadapi ancaman bencana (UU No. 24/2007 tentang Penanggulangan Bencana, Pasal 1, Ayat 9)

1.7. ORGANISASI & PERATURAN PERUNDANGAN

Saat ini di Indonesia ada Undang-undang No. 5 tahun 1992 tentang Benda Cagar Budaya yang melindungi Benda Cagar Budaya (meliputi benda buatan manusia, bergerak atau tidak bergerak serta benda-benda alam) serta situsnya yang sekurang-kurangnya berusia 50 (lima puluh) tahun, serta dianggap mempunyai nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan. Untuk pelestarian alam ada UU No. 41 Tahun 1999 tentang Kehutanan yang mengatur dan mengurus segala sesuatu yang berkaitan dengan hutan, kawasan hutan, dan hasil hutan. Di tingkat daerah ada peraturan daerah dan berbagai ketentuan yang mengatur pelaksanaan perlindungan tersebut. Pada bulan September 2009, Kementerian Dalam Negeri dan Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata mengeluarkan Peraturan Bersama Menteri Dalam Negeri dan Menteri Kebudayaan Pariwisata No. 42 Tahun 2009 dan No. 40 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelestarian Kebudayaan. Pedoman ini mengatur tentang tanggung jawab Pemerintah Daerah dan peran serta masyarakat dalam pelestarian kebudayaan.

Selanjutnya, sebagaimana dijelaskan pada butir 1.5.1. di atas, pada tingkat global ada berbagai konvensi internasional tentang pelestarian alam, pelestarian monumen dan benda bersejarah, serta tradisi dan budaya masyarakat lokal. Beberapa organisasi global yang terkait dengan isu pelestarian pusaka antara lain adalah:

- UNESCO: The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, berkedudukan di Paris, Perancis. UNESCO memiliki Kantor di Jakarta.
- WHC: World Heritage Centre, berkedudukan di UNESCO, Paris, Perancis.
- ICOMOS: International Council on Monuments and Sites, berkedudukan di Paris, Perancis. Kantor Sekretariat ICOMOS Indonesia terletak di Bandung.
- ICCROM: International Centre for the Study of the Preservation and Restoration of Cultural Property, berkedudukan di Roma, Italia.
- IUCN: World Conservation Union (sebelumnya dikenal dengan nama International Union for the Conservation of Nature and Natural Resources), berkedudukan di Gland, Swiss
- WMF: World Monument Fund, berkedudukan di New York, USA.

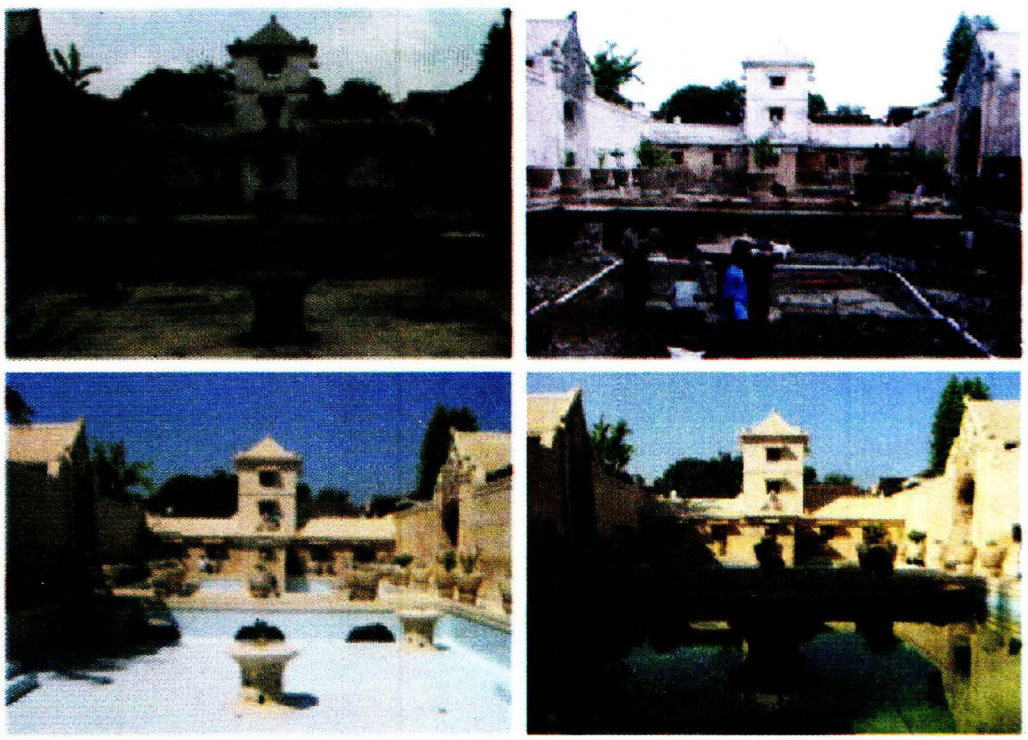
Di tingkat nasional lembaga yang menangani Cagar Budaya adalah Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata, sedangkan yang menangani pelestarian alam adalah Kementerian Lingkungan Hidup. Untuk tingkat Warisan Dunia dikoordinasikan oleh Kementerian Koordinator Bidang Kesejahteraan Rakyat. Ada pula organisasi masyarakat yang bertujuan membantu pelestarian alam dan budaya seperti Badan Pelestarian Pusaka Indonesia (BPPI), dan yang memperjuangkan pelestarian alam seperti WALHI dsb.

Untuk tingkat lokal di DIY ada beberapa organisasi pelestarian seperti:

- Paguyuban Pusaka Jogja (Jogja Heritage Society),
- Pusat Pelestarian Pusaka Arsitektur (Center for Heritage Conservation), JUTAP, Fakultas Teknik UGM
- Forum Pelestarian Lingkungan Budaya Jogja
- Senthir, Semangat Muda Pusaka Jogja
- Arupadatu
- Masyarakat Advokasi Warisan Budaya (Madya)

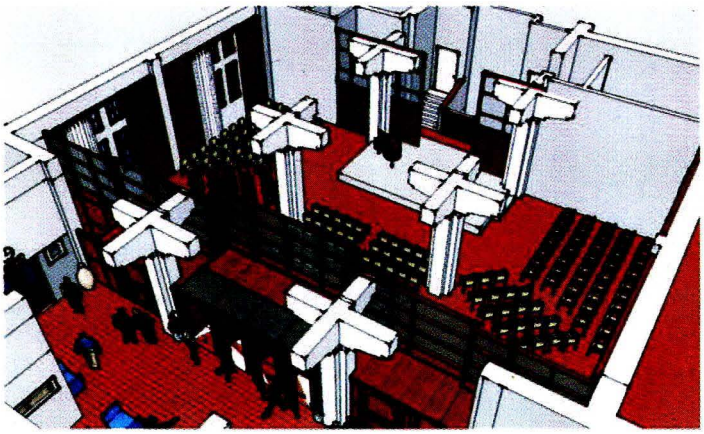


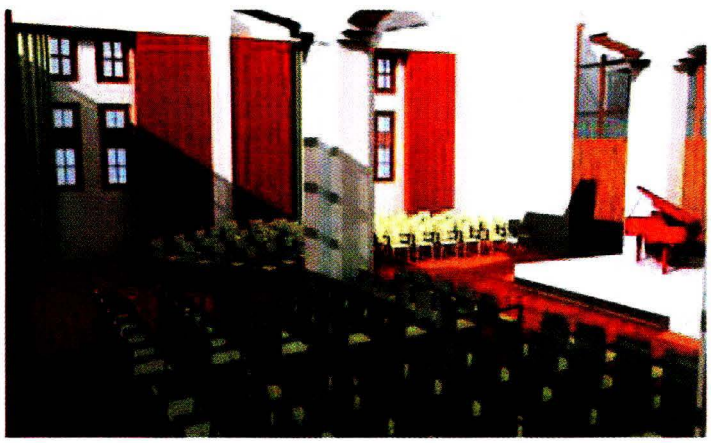
Revitalisasi kerajinan perak Kotagede pasca gempa Yogyakarta pada tahun 2006 (Foto: Shinta Carolina)



Rehabilitasi Umbul Binangun Taman Sari pada tahun 2003 (Foto: L.T. Adishakti)







Olah Disain Arsitektur Pusaka,
Rencana pemanfaatan kembali Bank Indonesia lama (Eks De Javasche Bank) untuk ruang seni (Foto: L.T. Adishakti)

BAB 2

KERANGKA PELAKSANAAN PENDIDIKAN PUSAKA

Pada bab ini dijabarkan mengenai kerangka pelaksanaan pendidikan pusaka yang dapat dilaksanakan di Sekolah Dasar. Mulai dari peran serta murid dalam pelestarian pusaka, pendekatan dan metode pembelajaran, kompetensi hingga uji kemampuan murid.

2.1. MURID SEBAGAI PELAKU & PENERUS PELESTARIAN

Indonesia sangat kaya dengan pusaka alam dan budaya yang tersebar di seluruh penjuru Nusantara. Anak-anak perlu mengenal pusaka alam dan budaya itu agar dapat menghargai dan mencintai alam dan budayanya yang tak ternilai. Anak-anak harus mulai turut memelihara dan melestarikannya agar dapat dinikmati masyarakat luas dan dinikmati oleh generasi mendatang. Anak-anak harus dapat menjadi penerus upaya pelestarian di masa depan. Mereka akan dapat menjadi penerus pelestarian yang lebih baik jika sejak dini diperkenalkan pada nilai pusaka alam dan budayanya.

Pengenalan dan pemahaman ini penting karena tanpa itu anak-anak tidak akan mencintai alam dan budayanya, dan mereka akan menjadi asing di negerinya sendiri, tercerabut dari akar-akarnya, bingung, kehilangan pegangan, dan tidak percaya diri dalam perubahan yang begitu cepat di dunia ini.

2.2. TUJUAN & SASARAN PENDIDIKAN PUSAKA

2.2.1. TUJUAN

Tujuan pendidikan pusaka adalah agar murid:

- mengenal keragaman pusaka alam dan budaya serta memahami makna dan fungsinya dalam kehidupan.
- menyayangi dan mencintai pusaka alam dan budaya
- memahami kehidupan multi kultural, menghormati dan menghargai keragaman,
- tergerak untuk memelihara dan melestarikan pusaka, serta mencegah kerusakan pusaka alam dan budaya.

2.2.2. SASARAN

Pusaka Indonesia begitu banyak dan kompleks. Sasaran pendidikan pusaka disini adalah terbangunnya pengenalan awal tentang keragaman pusaka dan empati pada kelestarian dan pelestarian pusaka pada murid-murid Sekolah Dasar. Namun murid-murid yang muda usia tersebut tidak perlu menghafal seluruh jenis pusaka dengan berbagai perinciannya. Juga tidak dimaksud untuk membuat murid-murid dalam sekejap menjadi ahli pelestarian, ahli bangunan, ahli gamelan, atau penari handal yang mengagumkan.

Pendidikan Pusaka di Sekolah Dasar lebih mengutamakan sasaran pengenalan dan pemahaman keragaman pusaka serta empati pada upaya pelestarian alam dan budaya. Murid hanya perlu memahami keberadaan pusaka, mengenal beberapa contoh, memahami makna dan perannya, serta tergerak keinginannya untuk melestarikan. Kedalam berbagai mata

pelajaran dimasukkan perspektif "pusaka" yang harus dilestarikan dan diselamatkan.

Pada umumnya murid-murid diberikan pemahaman dasar, sementara mereka yang berminat mendalami suatu kegiatan dapat membentuk kelompok minat, atau mengikuti kursus dan pelatihan tambahan secara ekstra kurikuler. Pengenalan yang lebih luas dan mendalam akan berlangsung terus dalam pendidikan yang lebih tinggi dan dalam kehidupannya di masyarakat.

2.3. PENDEKATAN & ALAT BANTU

Pendidikan Pusaka tidak dimaksud untuk menambah beban pelajaran yang sekarang dirasakan sudah cukup berat. Pendidikan pusaka harus dapat ditangkap oleh murid melalui pengalaman yang mudah diserap, menarik dan menyenangkan. Pendidikan pusaka harus "*enjoyable*".

Pelajaran tidak diberikan melalui uraian, ceramah panjang dan menjemukan, tetapi melalui interaksi yang merangsang murid untuk berfikir, mencari, mengeksplorasi lingkungannya dan menyampaikan apa yang dilihat, ditangkap, dan dipikirkannya.



Permainan anak tradisional membuat anak belajar mengeksplorasi lingkungannya dengan cara yang menyenangkan (Foto: Shinta Carolina)

Pemahaman didapat melalui pengamatan, pencarian, percobaan dan pengalaman melakukan sesuatu. Pemahaman juga diperoleh melalui tukar pikiran antar teman, guru, para pelaku, keluarga dan masyarakat lingkungan. Pada prinsipnya pendidikan pusaka ini dikembangkan dengan metode "*learning by doing*" atau belajar sambil mengerjakan.

Unsur "bermain" dan "berpetualang" perlu ditekankan. Pertanyaan diajukan dengan kelakar ringan. Contoh-contoh sedapat mungkin bersifat visual (gambar/ klip). Jika ada penugasan maka ia haruslah mudah dan murah untuk didapat.

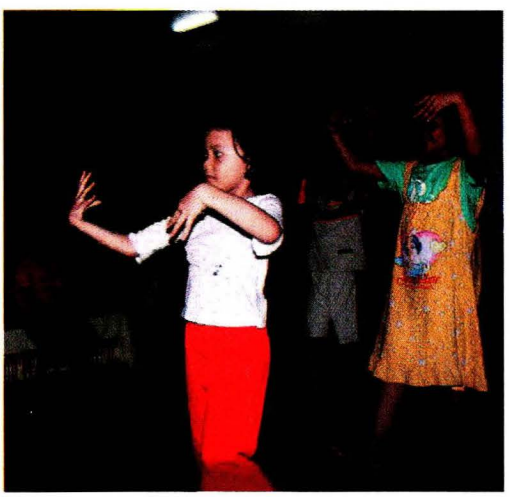
Pendidikan pusaka tidak dimaksud untuk membuat semua murid dalam usianya yang sangat muda itu untuk menjadi seniman unggul, pemikir falsafah, penari canggih, atau pemusik yang handal memainkan berbagai instrumen. Tujuan utamanya adalah agar murid mengenal, menyukai, dan memahami dasar-dasar penggunaannya. Melalui proses itu murid diasah kepekaannya dan kecintaannya pada pusaka. Selanjutnya masing-masing murid yang berminat dapat mendalami bidang yang disukainya melalui berbagai kursus, kelompok minat dan sebagainya.

Untuk membantu murid-murid supaya lebih mudah dan cepat menangkap materi yang diajarkan, guru dapat menggunakan berbagai alat-alat. Penyampaian materi dapat dibantu dengan kliping surat kabar atau majalah, gambar dan foto, contoh, maket atau replika, majalah bangunan dan artefak penting, majalah dan buku di perpustakaan, tayangan slide, video, film dsb.

Contoh-contoh diambil dari lingkungan sekitar, dan jika ada waktu, pengambilan contoh bergerak ke wilayah yang lebih luas untuk melihat keragaman suatu pusaka. Murid perlu sering diajak keluar, melihat dan mencermati lingkungannya, serta mengenal masyarakat di sekitarnya. Murid

dapat diajak mengunjungi museum dan perpustakaan atau mengunjungi sanggar kesenian agar murid mengenal berbagai pelaku seni budaya. Murid didorong untuk berani mengekspresikan perasaannya, menyampaikan pandangan, berkomunikasi dengan santun dan efektif.

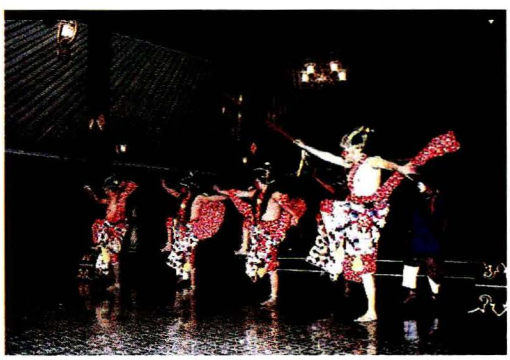
Murid juga didorong untuk mengkoleksi dan memelihara benda kenangannya, dan menceritakan mengapa benda-benda itu sangat berarti baginya.



Menari, mudah dan menyenangkan (Foto: Suhadi Hadiwinoto)

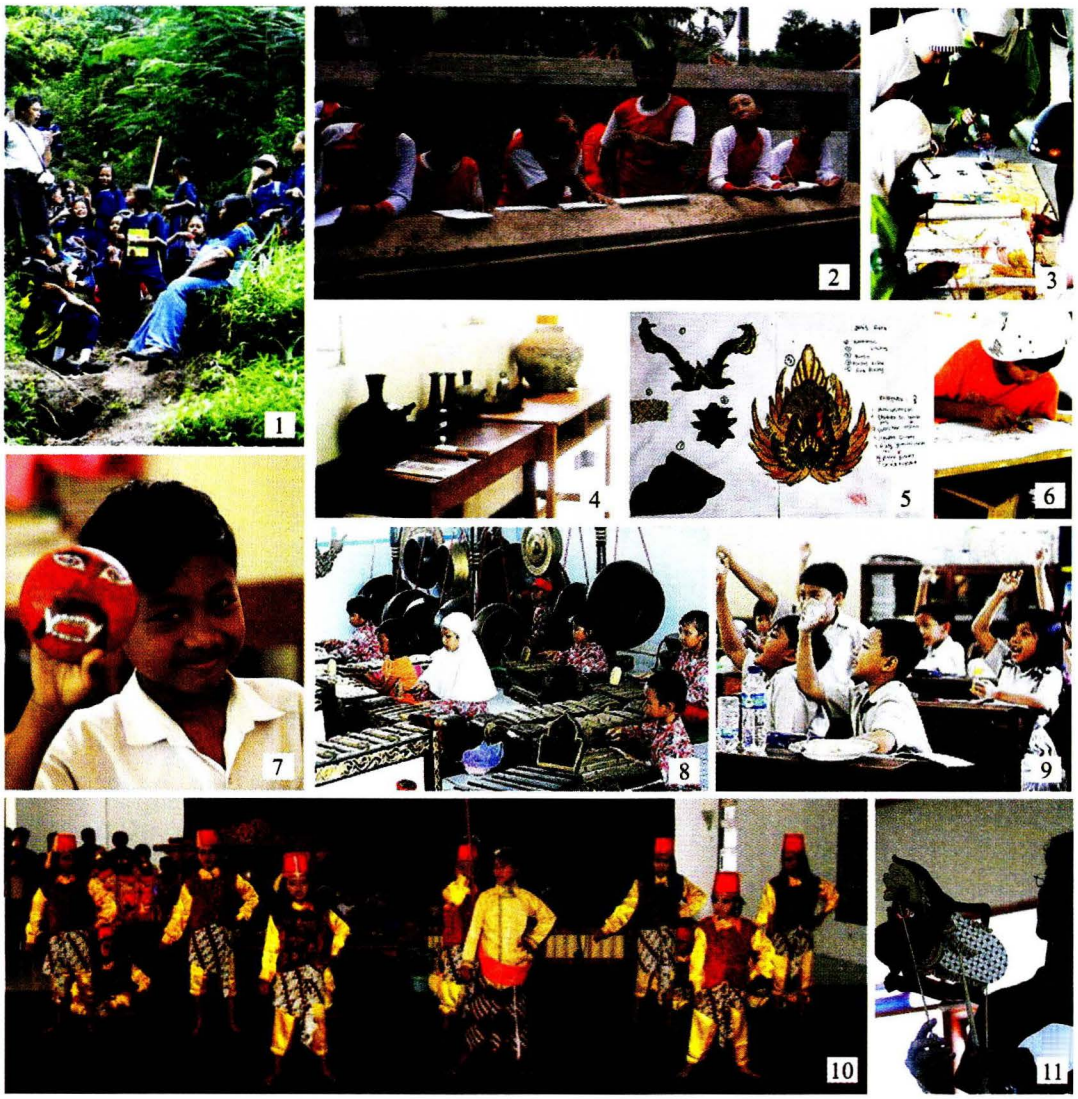
Berikut adalah contoh pendekatan pembelajaran pada satu topik ragam pusaka, yaitu pembelajaran tentang '**tari**':

- Tujuan awal pembelajaran tari adalah pengenalan pada berbagai jenis tari, terutama yang berasal dari daerah sekitar siswa.
- Untuk mendukung tujuan di atas, pengajar bisa memulai dengan pertanyaan-pertanyaan ringan seperti: Apakah pernah melihat tari? Di mana melihat tari? Apakah kamu suka melihat tari itu? Mengapa suka atau tidak suka pada tari itu? Bagaimana kira-kira sekilas gerakan tari itu? Gerakan yang ditanyakan tidak perlu detail, tapi lebih mementingkan impresi gerakan yang ditangkap oleh siswa.
- Selanjutnya, pengajar bisa menampilkan gambar-gambar penari yang sedang menari atau busana yang dikenakan penari pada tari tertentu, terutama tari yang ada di daerah siswa. Contoh-contoh lebih baik dimulai dari daerah sekitar siswa, kemudian bergerak ke daerah-daerah sekitar, dan jika ada waktu, bisa meluas ke tingkat nasional.



Tarian Keraton, contoh tarian yang dapat dikenalkan kepada siswa melalui gambar, melihat langsung, atau mempraktekkan gerakan-gerakan pendek (Foto: Suhadi Hadiwinoto)

- Selain gambar, bila fasilitas di kelas memungkinkan, diputarkan VCD beberapa tari, terutama tari yang ada di sekitar siswa.
- Jika ada waktu, selain belajar dalam kelas, pembelajaran juga bisa dilakukan dengan mempraktekkan gerakan-gerakan pendek agar bisa mengalami langsung. Selain itu, siswa diajak untuk melihat latihan menari di tempat pelatihan tari atau pementasan tari. Misalnya melihat latihan menari di padepokan Bagong Kusudiarjo atau pementasan tari rutin tiap hari Minggu di keraton.



Contoh pendekatan pembelajaran yang telah dilaksanakan di beberapa SD di Provinsi DIY (Foto: Shinta Carolina)

1. Anak-anak SD Tarakanita Tritis melakukan *hiking* ke Desa Turgo
2. Anak-anak SDN I Kotagede menjelajah mBeteng Kotagede
3. Anak-anak dari MI Giriloyo mencoba membuat batik
4. Mengumpulkan benda pusaka keluarga, karya anak-anak SDN Jragum
5. Mengumpulkan motif batik, karya anak-anak SDN Selang
6. Seorang murid SD Budi Mulia Dua tekun membuat motif dasar untuk batiknya
7. Anak-anak SDN Kembang Malang bereksperimen membuat topeng
8. Anak-anak SDN Bantul Mangunggal mencintai gamelan sejak dini
9. Anak-anak SDN Ungaran bersemangat mencicipi tiwul
10. Anak-anak SD Taman Muda menampilkan Kesenian Soyang
11. Alat peraga wayang untuk anak-anak SDN Wonorejo

2.4. JALUR PILIHAN PENDIDIKAN PUSAKA

Materi pendidikan pusaka bukanlah sesuatu yang sama sekali baru. Sebetulnya dalam beberapa mata pelajaran yang ada juga sudah terkandung beberapa materi tentang pusaka. Tetapi saat ini belum terprogram dalam suatu rangkaian yang utuh. Sementara itu pada umumnya masih difokuskan pada pengetahuan kognitif, dan belum menjangkau pada tingkat afektif dan psikomotorik.

Sekolah atau guru dapat memilih dua alternatif paket pembelajaran yaitu:

- **Paket komprehensif:**
  keseluruhan materi pendidikan pusaka alam dan budaya diberikan melalui satu mata pelajaran khusus, berturut-turut selama enam tahun.
- **Paket sisipan:**
  berbagai materi pendidikan pusaka disampaikan menyisip dalam mata pelajaran yang sudah ada, misalnya disisipkan kedalam ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, ketrampilan dan sebagainya.

Dapat juga pendidikan pusaka merupakan gabungan antara paket utuh satu mata pelajaran dan sisipan pada berbagai pelajaran secara berdampingan. Pilihan ini diserahkan kepada sekolah masing-masing. Ada yang memilih menjalankan paket komprehensif, ada pula yang menyukai penyisipan pada mata pelajaran yang ada.

Dalam buku ini disajikan contoh bagaimana jika semua itu dirangkum dalam suatu paket komprehensif. Maksudnya adalah agar kita dapat melihat keseluruhan materi itu, bagaimana luas dan kompleksnya. Jangan sampai kita hanya terpaku pada isu batik, kue tradisional atau candi-candi saja. Dengan melihat keseluruhan struktur materi itu, mereka yang lebih menyukai paket sisipan akan lebih mudah merancang bagaimana membagi dan menempatkan sisipan itu pada berbagai mata pelajaran yang ada.

2.5. URUTAN PEMBELAJARAN & ALOKASI WAKTU

Jenis dan jumlah pusaka sangat banyak dan kompleks. Tanpa persiapan yang matang akan sulit untuk menyampaikan berbagai informasi kepada murid dengan jelas dan komprehensif. Guru akan cenderung menyampaikan bagian yang paling diketahuinya, disukainya, atau yang paling mudah dikerjakannya.

Untuk membantu terselenggaranya pendidikan pusaka yang utuh, lengkap, dan runtun diperlukan suatu panduan tentang materi dan urutan pembelajarannya agar murid dapat menangkapnya dengan mudah sesuai perkembangan daya tangkapnya.

Pada dasarnya urutan dan materi pendidikan pusaka di sekolah dasar diserahkan pada kebijakan sekolah masing-masing. Pada kebanyakan sekolah, tenaga dan waktu untuk menyiapkan kurikulum tersebut sangat terbatas, karena itu panduan ini disiapkan untuk memudahkan sekolah mempertimbangkan materi dan urutan yang paling sesuai dengan keadaan dan kendala di sekolahnya masing-masing.

Dalam pengajaran, terutama dalam sesi praktek atau kunjungan bisa saja digabung antara satu topik dengan topik lain yang terkait. Misalnya, antara berbagai topik pusaka tak ragawi sendiri atau antara pusaka ragawi dan tak ragawi, dan/atau dengan pusaka alam pula.

Tabel 2-1. Urutan Pembelajaran

	Semester I	Semester II
Kelas I	Mengenal beberapa permainan anak tradisional	Mengenal musik/nyanyian anak sederhana
Kelas II	Mengenal tari anak sederhana	Mengenal seni rupa dan seni kriya atau keterampilan
Kelas III	Mengenal bangunan pusaka dan kawasan pusaka	Mengenal bahasa, sastra, dan aksara daerah
Kelas IV	Mengenal musik dan memainkan alat musik tradisional	Mengenal seni tari, teater, wayang dan busana tradisional
Kelas V	Mengenal makanan, minuman, dan obat tradisional	Mengenal olahraga, beladiri, dan upacara tradisional
Kelas VI	Mengenal pusaka alam: tanah, air, dan udara	Mengenal pusaka alam: keanekaragaman hayati

Panduan ini disusun dengan mempertimbangkan struktur materi keseluruhan selengkapnya dan daya tangkap murid yang masih sederhana. Disini diusahakan untuk mulai pembelajaran yang sangat sederhana dan berangsur-angsur ditingkatkan sesuai dengan perkembangan daya pikir anak.

Secara ringkas jadual yang disarankan untuk pendidikan pusaka jika digarap secara utuh dan lengkap dalam satu mata pelajaran pada muatan lokal adalah seperti tersebut di bawah ini. Cara lain adalah dengan menyisipkan materi itu pada beberapa pelajaran.

2.6. PENJELASAN PER SEMESTER

Kelas I Semester I:

Permainan Anak Tradisional

Pendidikan pusaka dimulai dengan topik dan kegiatan sederhana yang mudah diserap anak-anak. Mereka umumnya suka bermain dan bergembira bersama. Di kelas satu anak-anak tidak dijejali dengan teori dan rumus-rumus yang rumit. Murid diajak bermain dan bergembira bersama mengenal permainan anak tradisional. Pengenalan permainan anak tradisional dimulai dari permainan yang sangat mudah sederhana. Berangsur-angsur murid diajak mengenal permainan yang lebih kompleks.

Permainan anak tradisional umumnya baik untuk melatih kecekatan, kerjasama, inisiatif dan kreativitas. Peserta dilatih untuk menaati aturan main dan saling menghormati diantara sesamanya. Murid diperkenalkan pada empat jenis permainan anak tradisional dari daerahnya sendiri, dan kemudian mengenal empat jenis permainan anak tradisional dari daerah lain. Setiap permainan dimainkan selama dua minggu. Pada akhir semester diadakan review/ tinjauan kembali pada semua permainan yang dipelajari. Dapat juga diadakan lomba antar kelas atau antar sekolah.

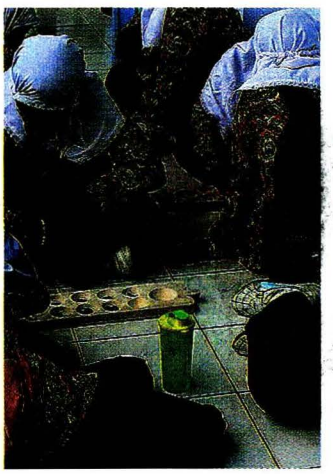


Permainan anak tradisional banyak yang menarik dan disukai anak-anak (Foto: Shinta Carolina)



Permainan anak tradisional yang disebut Bentengan (Foto: Shinta)

Contoh-contoh permainan anak tradisional dapat dibaca lebih jauh pada panduan ini. Diusahakan untuk memilih permainan yang mempunyai nilai pendidikan, mendorong kegembiraan bersama, dan tidak berbahaya bagi anak-anak yang rentan pada kecelakaan. Bagian-bagian yang berbahaya atau dapat membawa dampak negatif sebaiknya dihilangkan. Anak-anak dan orang tua murid diundang untuk memberikan evaluasinya. Beberapa permainan murid dapat direkam untuk ditonton bersama, dan juga untuk contoh bagi kelas berikutnya.



Dakon, permainan anak tradisional yang dapat merangsang olah pikir seperti strategi & berhitung (Foto: Shinta Carolina)

Kelas I Semester 2:

Musik/ Nyanyian Anak Sederhana

Disamping bermain, anak-anak juga sangat suka bernyanyi. Pada semester 2 kelas I, murid diajak untuk mengenal lagu anak sederhana, dimulai dengan lagu-lagu dari daerahnya sendiri, dan kemudian disusul dengan lagu daerah lainnya. Murid diajak mempelajari 4 lagu dari daerahnya sendiri dan 4 lagu dari daerah lain. Murid juga diajak untuk mengenal sekilas alat-alat musik tradisional. Murid diajak untuk menyanyi bersama. Mereka yang suka bernyanyi solo (sendiri) diberi kesempatan untuk menampilkan bakatnya. Murid didorong untuk berani mengekspresikan dirinya.



Murid diberi kesempatan untuk bernyanyi solo (Foto: Shinta)



Menyanyi bersama selalu menyenangkan (Foto: Suhadi Hadiwinoto)

Murid diajak mendengarkan rekaman lagu-lagu anak sederhana. Mereka diminta memilih lagu yang disukainya dan diminta menjelaskan dengan sederhana mengapa lagu itu disukai. Pada acara perayaan kenaikan kelas, murid menyajikan koor terbaik. Lebih baik lagi jika lagu itu diiringi musik anak-anak sendiri, meskipun mungkin dari kelas yang lebih tinggi. Penting disini murid bergembira, bangga dan berani tampil untuk mengekspresikan dirinya.

Kelas II Semester 1:

Tari Anak Sederhana

Pada semester 1 kelas II murid diajak belajar menari, dimulai dari tarian yang sangat sederhana. Pada dasarnya murid dilatih untuk memahami dan peka pada beragam gerak dan hubungannya dengan musik yang mengiringinya. Menari juga melatih murid untuk peka pada ruang dan lingkungannya. Menari melatih murid untuk peka pada aturan dan kebebasan, menyesuaikan diri pada irama musik, dan mengekspresikan peran dan pesan yang dibawanya. Dalam semester ini murid belajar menarikan tiga tarian tradisional dari daerahnya dan dua tarian dari daerah lain.

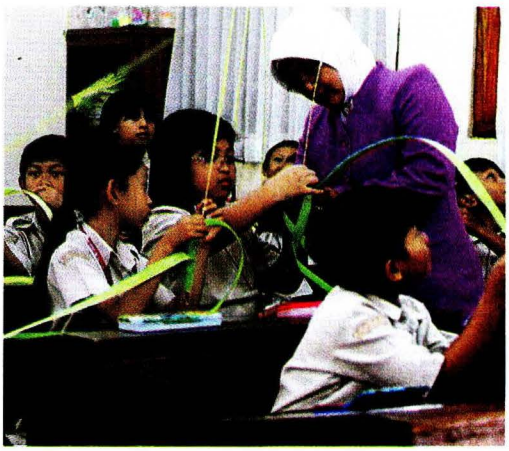


Menari, melatih anak berekspresi melalui gerak (Foto:Shinta Carolina)

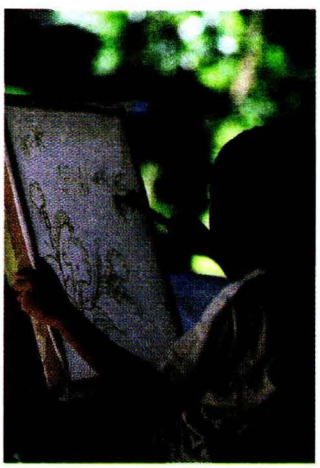
Kelas II Semester 2:

Seni Rupa

Pada semester 2 kelas II murid diajak mengenal seni rupa, berkenalan dengan lukisan dan patung-patung. Murid mengenal garis, bidang, dan ruang. Murid belajar menangkap bentuk, warna, dan tekstur. Murid juga belajar mengenal beragam seni kriya atau kerajinan. Murid diajak mengunjungi desa kerajinan untuk melihat dari dekat bagaimana mereka bekerja.



Merangkai janur (Foto: Shinta Carolina)



Membatik

Foto: Shinta Carolina

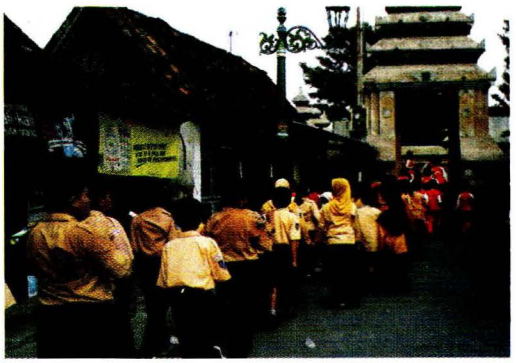
Murid mencoba cara membuat anyaman, ukiran, batik dsb. Dengan mencoba mengerjakan seni kriya atau kerajinan mereka dapat merasakan sulitnya dan nikmatnya berkarya seni. Mereka akan dapat mengapresiasi karya-karya dan jasa para seniman dan pengrajin yang mengerjakannya.

Kelas III Semester 1:

Bangunan & Kawasan Pusaka

Setelah murid mulai dengan bermain, bernyanyi, dan menari sederhana dari kelas I hingga kelas II, maka mulai kelas III semester 1 murid bisa memperoleh pelajaran yang lebih serius. Murid mulai diajak berkenalan dengan bangunan pusaka karena bangunan merupakan benda fisik yang jelas terlihat, mudah dijumpai, mudah dikenal. Murid diajak mengamati bangunan penting di sekitarnya. Misalnya, rumah kakek, pasar, mesjid, gereja, atau mungkin ada bangunan bersejarah seperti bekas istana, benteng, atau makam.

Selanjutnya murid mempelajari bangunan dalam kawasan yang lebih luas, di kecamatan, kabupaten/ kota atau di propinsinya Mereka diajak memahami apa makna dan peran bangunan itu kepada masyarakat pada masanya. Mereka melihat perbedaan rumah kayu sederhana dengan rumah joglo yang kompleks, masjid agung, istana, dan candi-candi. Mereka melihat bagaimana para ahli pada zaman dahulu sudah pandai merencanakan dan membangun bangunan yang canggih. Bangunan itu mengandung banyak pelajaran yang berharga. Ia juga mengandung bukti sejarah dari masanya. Penting disini murid dapat mengapresiasi beragam bangunan yang mereka lihat dari masa lalu dan memahami pentingnya bangunan itu dilestarikan.



Mengenal bangunan dan kawasan pusaka dengan kegiatan Jelajah Kotagede (Foto: Shinta Carolina)



Guru memberi penjelasan di lokasi kunjungan (Foto: Shinta Carolina)



Mengunjungi Tamansari (Foto: L.T. Adishakti)

Setelah mengenal pusaka bangunan individual murid diajak mengamati kawasan pusaka atau yang mengandung nilai penting

bagi masyarakat. Salah satu contohnya adalah kawasan Kotagede yang dulu merupakan ibukota Kerajaan Mataram lama. Di sana masih ada sisa-sisa peninggalan dari masa lalu berupa masjid tua, makam Panembahan Senopati, bekas tembok istana, lingkungan rumah-rumah tradisional dan sebagainya.

Di dalam kota Yogyakarta juga ada bagian-bagian kota tua yang menarik untuk dikunjungi, misalnya: keraton, alun-alun, masjid agung, Tamansari, nJeron Beteng dsb. Murid dapat merasakan perbedaan ruang fisik dan suasana antara kawasan kota lama dan kota baru. Murid dapat mengamati bahwa penempatan bagian-bagian ruang itu mempunyai arti tersendiri.



nJeron Beteng *Heritage Trail* (Foto: L.T. Adishakti)

Kawasan pusaka juga dapat dijumpai di luar kota seperti kawasan Candi Borobudur dengan candi kecil dan desa-desa di sekitarnya, kawasan Candi Sewu, kawasan istana Ratu Boko dll. Pengamatan dan pendalaman atas kawasan dan bangunan-bangunan itu diharapkan dapat membangun penghargaan dan kecintaan murid pada sejarah dan budayanya.

Kelas III Semester 2:

Bahasa, Sastra & Aksara Daerah

Pada zaman prasejarah manusia menyampaikan pikiran dan perasaannya dengan bahasa isyarat dan bunyi atau suara tertentu. Lama kelamaan berbagai suara itu dikembangkan menjadi kata-kata yang masing-masing mempunyai arti tersendiri. Selanjutnya kata-kata itu secara keseluruhan berkembang menjadi suatu bahasa masing-masing daerah mempunyai bahasa daerah.



Seorang guru sedang mengajar bahasa Jawa (Foto: Shinta Carolina)

Mereka yang saling berdekatan dan sering berkomunikasi saling mempengaruhi dalam bahasanya. Mereka yang tinggal terpencil mempunyai bahasa yang "lebih murni". Bahasa daerah adalah aset berharga, sebagai salah satu ciri jatidiri masyarakat daerah itu. Murid harus memahami bahasa daerahnya dan menggunakannya sebagai alat komunikasi. Di Yogyakarta murid belajar memakai bahasa Jawa halus untuk menghayati nuansa budaya yang terkandung di dalamnya. Untuk dapat menguasai dengan baik bahasa Jawa yang kompleks itu mungkin diperlukan waktu pembelajaran yang lebih lama sampai kelas VI.

Selain mengembangkan bahasa lisan, banyak daerah juga mempunyai aksara lokal sebagai simbol-simbol bunyi dan dipakai untuk menuliskan fikiran dan perasaannya. Masyarakat Jawa mempunyai aksara Jawa. Beberapa daerah lain juga mempunyai aksaranya sendiri. Murid-murid di DIY harus dapat membaca dan menulis aksara Jawa.

Berbekal pada bahasa dan aksara lokal itu masyarakat menembangkan sastra yang mengkomunikasikan pemikiran dan falsafah

yang lebih mendalam. Murid perlu mengenal secara singkat beberapa karya sastra pujangga dan sastrawan di daerahnya. Murid juga perlu mengetahui bahwa disamping karya sastra tertulis ada tradisi lisan yang berupa legenda, mitos, hikayat, dongeng dan sebagainya.



Komik, cara menyenangkan bagi anak untuk mengetahui tentang cerita rakyat dan legenda (Foto: Shinta Carolina)

Kelas IV Semester 1:

Musik dan Alat Musik Tradisional

Murid diajak mengenal bahasa bunyi, nada, dan irama yang kemudian terolah menjadi musik. Murid diajak mengenal musik tradisional. Di Yogya musik tradisional utama adalah gamelan. Murid diajak mengenal alat-alat musik dalam gamelan, masing-masing dengan bunyinya yang khas. Murid berlatih untuk memainkannya secara sederhana agar dapat memahami harmoni dalam gamelan. Bagi yang berminat untuk mendalaminya lebih lanjut dapat disediakan kursus khusus untuk meningkatkan kemahirannya.

Sambil berlatih gamelan, murid mempelajari beberapa lagu tradisional yang dimulai dari lagu daerahnya sendiri. Mempelajari lagu tradisional dari berbagai daerah lain akan membantu saling pengertian lintas budaya yang sangat berguna untuk merekatkan keberagaman kita dalam satu kesatuan. Bahasa musik sangat mudah dipahami anak-anak dan pemuda. Ia dapat menjadi jembatan yang sangat baik dalam komunikasi masyarakat lintas budaya.



Berlatih memainkan gamelan (Foto: Shinta Carolina)

Kelas IV Semester 2:

Seni Tari, Teater, Wayang & Busana Tradisional

Disamping bahasa lisan, sastra tertulis, dan bahasa musik, kita juga mengenal bahasa gerak. Murid diajak untuk mengenal tari, terutama tari tradisional daerah setempat. Murid diajak berlatih menarikan beberapa tari yang sederhana supaya dapat menjiwai arti dan peran gerak dalam mengekspresikan pesan.

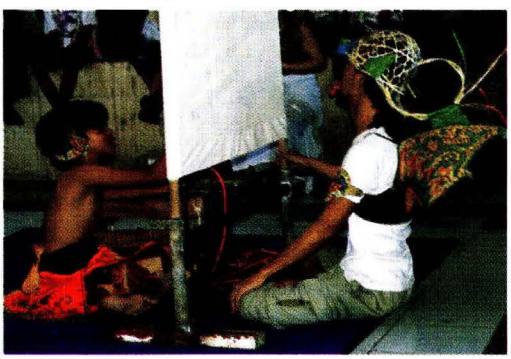
Murid juga diajak mengamati wayang orang, ketoprak, ludruk, dan teater tradisional. Disamping itu murid juga diajak mengenal wayang kulit, wayang golek, wayang beber dsb. Pusaka dibidang ini sangat luas dan beragam. Penting bagi murid untuk mengenal keragaman, menghargai keragaman, dan mempunyai pandangan terbuka. Murid diajak mengapresiasi keragaman budaya daerah di Indonesia dan bersikap saling menghargai. Murid diajak menghayati dan menghargai nilai budaya serta didorong untuk turut melestarikannya dengan keberlanjutan apresiasi dan pengembangannya.



Kesenian teater tradisional Soyang (Foto: Shinta Carolina)



Ketoprak, contoh lain dari teater tradisional (Foto: Suhadi Hadiwinoto)



Wayang Beber dengan dalang cilik (Foto: Suhadi Hadiwinoto)

Tiap daerah mempunyai pakaian tradisional yang khas. Bahkan pakaian khas dari dua daerah yang sangat berdekatan seperti Yogya dan Solo mempunyai perbedaan, misalnya pada ikat kepala dsb. Pakaian tradisional biasanya dipakai pada upacara tertentu seperti perkawinan, bersih desa dan sebagainya. Penggunaan busana daerah pada waktu tertentu dapat memperkuat kebersamaan, kebanggaan dan percaya diri. Anak-anak perlu mengenal busana daerah dan membiasakan diri untuk memakainya dalam upacara resmi.



Memakai pakaian daerah pada acara-acara khusus (Foto: Shinta Carolina)

Kelas V Semester 1:

Pusaka Kuliner (Makanan, Minuman, dan Obat Tradisional)

Tiap daerah mempunyai jenis makanan dan minuman yang khas, yang dipengaruhi oleh keadaan iklim, hasil bumi, dan perkembangan sosial budaya masyarakatnya. Bahkan untuk satu jenis makanan yang sama, bumbu dan teknik memasaknya juga berbeda-beda di daerah yang berbeda,

menghasilkan citarasa dan aroma yang berbeda pula. Anak-anak diajak untuk mengenal dan menikmati makanan khas daerahnya serta memahami cara pengolahannya.



Mengenal makanan tradisional (Foto: Shinta Carolina)



Salah satu bentuk kegiatan yang dapat diberikan untuk mengenal jenis tanaman obat (Foto: Shinta Carolina)

Biasanya daerah juga mempunyai obat tradisional yang dibuat dari tanaman khas yang terdapat di daerah itu. Anak-anak diajak untuk mengenal beberapa jenis tanaman penghasil obat. Berbagai pengetahuan dan ketarampilan membuat makanan, minuman, dan obat tradisional perlu dilestarikan. Beragam makanan dan minuman khas serta obat tradisional merupakan kekayaan yang sangat berguna, juga untuk masa-masa yang akan datang.

Kelas V Semester 2:

Olahraga, Beladiri & Upacara Tradisional

Olahraga khas yang berkembang di daerah dipengaruhi oleh karakter masyarakat dan perkembangan budayanya. Demikian juga seni bela diri yang banyak berkembang di berbagai daerah. Olahraga dan seni beladiri itu merupakan salah satu ekspresi jatidiri masyarakat suatu daerah yang perlu terus dipelihara sebagai suatu aset penting.

Masyarakat di setiap daerah mempunyai budaya lokal yang berkembang sejak dahulu. Mereka mempunyai tradisi, adat istiadat, berbagai upacara adat, kearifan lokal, makanan tradisional, obat tradisional, olahraga dan seni bela diri lokal, dll.

Semua itu merupakan kekayaan yang sangat berharga dari masing-masing daerah. Murid perlu memahami kekayaan tradisi daerahnya. Tidak perlu mereka hafal seluruh liku-likunya tetapi yang penting mereka mengenal beragam kekayaan budayanya dan bangga dengan apa yang mereka miliki. Mereka tidak boleh terasing di daerahnya sendiri. Mereka harus "*feel at home*" dan dapat hidup selaras dengan budaya daerahnya.

Lebih baik lagi jika mereka dapat turut berperan aktif dalam kegiatan tradisi lokal. Mengenal makanan tentunya tidak terlalu sulit. Upacara tradisional dapat diikuti dalam beberapa acara tahunan seperti bersih desa dan sebagainya. Murid dapat mengenal tanaman obat tradisional di kebun dan berwawancara dengan peracik obat. Berbagai kearifan lokal dan adat istiadat perlu dibahas dalam beberapa dialog dan digali dalam beberapa kunjungan lapangan.

Kelas VI Semester 1:

Pusaka Alam: Tanah, Air, Udara &Iklim

Tanah air pusaka kita sangat indah, subur, dan kaya dengan berbagai flora dan faunanya yang khas maupun kandungan mineral yang luar biasa. Tanah air pusaka harus kita lestarikan. Murid diajak untuk menyadari dan menghayatinya. Ini paling tepat dibangun melalui pengalaman di lapangan dengan menikmati keindahan alamnya, menghirup udara segarnya, mencium harum bunganya, merasakan lezat buahnya, menyelami sejuk airnya, memahami hasil buminya dan kekayaan mineral yang dikandungnya.



Hiking di Turgo, Sleman. mengenal pusaka alam (Foto: Shinta Carolina)

Dari situ harus terbangun tekad untuk melestarikan gunung, hutan, sungai, danau, laut, terumbu karang, dan keseimbangan alam. Murid perlu memahami ancaman pencemaran air, pencemaran udara, kerusakan tanah, pembalakan hutan, dll. Murid perlu memahami kaitan sejarah dan unsur-unsur alam di desa atau kotanya, keterkaitan gunung, sungai, permukiman, kebun, sawah dsb. Perkembangan kota dan daerah biasanya mengandung pertimbangan kondisi dan potensi alam serta keseimbangan unsur-unsurnya.

Kelas VI Semester 2:

Pusaka Alam: Keanekaragaman Hayati

Kekayaan alam lainnya yang sering kurang disadari adalah keanekaragaman hayati. Indonesia dikenal sebagai negara dengan keanekaragaman hayati terbesar di dunia (Mac Kinnon, 1992). Luas daratan Indonesia hanya 1,32 % dari luas daratan di bumi tetapi Indonesia menjadi habitat dari 10% jenis tumbuhan berbunga, 12% binatang menyusui, 16% reptilia dan amfibia, 17% burung, 25% ikan, dan 15% serangga yang ada di dunia. Dari 515 jenis mamalia besar di dunia, 36% endemik di Indonesia. Dari 33 jenis primata 18% endemik. Dari 78 jenis burung paruh bengkok 40% endemik. Dari 121 jenis kupu-kupu 44% endemik di Indonesia.



Mengenal keanekaragaman hayati dengan praktek menanam di sekolah (Foto: Shinta Carolina)

Angka-angka tersebut diatas adalah gambaran dari Indonesia, yang mungkin tidak terlalu jauh berbeda dengan DIY. Kekayaan alam tersebut harus dilestarikan dan jangan sampai punah. Murid diperkenalkan pada berbagai jenis flora dan fauna yang ada di daerah ini dan diajak memahami apa keistimewaannya. Murid juga dianjurkan untuk membuat koleksi gambar dan catatan flora dan fauna yang istimewa.

2.7. STANDAR KOMPETENSI

Tabel 2-2. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
KELAS I SEMESTER I :	
Permainan anak tradisional	
1. Mengenal permainan anak tradisional	Mengenal beberapa permainan anak tradisional Mengenal aturan beberapa permainan anak tradisional
2. Mengapresiasi permainan anak tradisional	Mengapresiasi manfaat permainan anak tradisional Mengapresiasi makna permainan anak tradisional
3. Memainkan permainan anak tradisional	Dapat memainkan permainan anak tradisional
4. Memahami pelestarian sederhana	Memahami dengan sederhana perlunya pelestarian Turut melestarikan dengan melanjutkan apresiasi dan kegiatannya
KELAS I SEMESTER II :	
Musik/nyanyian anak sederhana	
1. Mengenal musik/ nyanyian anak sederhana	Mengenal beberapa lagu anak tradisional Mengenal beberapa alat musik di daerahnya
2. Mengapresiasi musik/ nyanyian anak sederhana	Memahami jiwa dan suasana lagu sedih, gembira, bersemangat, dll Menyukai beberapa lagu daerah
3. Memainkan musik/ nyanyian anak sederhana	Memainkan beberapa alat musik sederhana Menyanyikan beberapa lagu sederhana
4. Memahami pelestarian sederhana	Memahami dengan sederhana perlunya pelestarian turut melestarikan dengan melanjutkan apresiasi dan kegiatannya
KELAS II SEMESTER I :	
Tari anak sederhana	
1. Mengenal tarian anak sederhana	Mengenal gerak dan pola gerak Mengenal beberapa tari anak di daerahnya
2. Mengapresiasi tarian anak sederhana	Memahami jiwa dan suasana tari sedih, gembira, bersemangat, dll Menyukai beberapa tari daerah
3. Menari	Menarikan beberapa tarian anak-anak sederhana Mengekspresikan diri melalui tari
4. Memahami pelestarian sederhana	Memahami dengan sederhana perlunya pelestarian Turut melestarikan dengan melanjutkan apresiasi dan kegiatannya

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
KELAS II SEMESTER II :	
Seni rupa	
1. Mengenal unsur seni rupa	Mengenal titik, garis, bidang, dan ruang Mengenal bentuk, warna, tekstur, bahan dsb
2. Mengapresiasi karya seni rupa	Merasakan suasana dibalik bentuk, warna dll Mengenal beberapa karya seni rupa di daerahnya
3. Melukis dan membentuk	Mengekspresikan diri melalui melukis Mengekspresikan diri melalui membentuk
4. Memahami pelestarian sederhana	Memahami dengan sederhana perlunya pelestarian Turut melestarikan dengan melanjutkan apresiasi dan kegiatannya
Seni kriya/ keterampilan	
1. Mengenal keterampilan	Mengenal beberapa jenis keterampilan Mengenal beberapa bahan baku keterampilan
2. Mengapresiasi keterampilan	Memahami kegunaan karya keterampilan Memahami perkembangan karya keterampilan
3. Membuat karya keterampilan	Membuat anyaman, rajutan, batik mengikuti contoh yang ada Membuat kreasi sederhana sesuai kemampuannya
4. Memahami pelestarian sederhana	Memahami dengan sederhana perlunya pelestarian Turut melestarikan dengan melanjutkan apresiasi dan penggunaannya
KELAS III SEMESTER I:	
Bangunan pusaka	
1. Mengenal bangunan pusaka	Mengenal bangunan pusaka di sekitar Mengenal bangunan pusaka di daerah lain
2. Mengapresiasi bangunan pusaka	Memahami makna bangunan pusaka Memahami peran bangunan pusaka dalam kehidupan
3. Membuat karya tentang tentang bangunan pusaka	Membuat album kliping tentang bangunan pusaka Membuat esai tentang bangunan pusaka
4. Memahami pelestarian sederhana	Memahami dengan sederhana perlunya pelestarian Turut melestarikan dengan melanjutkan apresiasi dan pemeliharaannya
Kawasan pusaka	
1. Mengenal kawasan pusaka	Mengenal kawasan pusaka di sekitar Mengenal kawasan pusaka di daerah lain
2. Mengapresiasi kawasan pusaka	Memahami makna kawasan pusaka Memahami peran kawasan pusaka dalam kehidupan
3. Membuat karya tentang kawasan pusaka	Membuat album kliping atau maket sederhana tentang kawasan pusaka Membuat esai tentang kawasan pusaka
4. Memahami pelestarian sederhana	Memahami dengan sederhana perlunya pelestarian Turut melestarikan dengan melanjutkan apresiasi dan pemeliharaannya

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
KELAS III SEMESTER II :	
Bahasa dan sastra daerah	
1. Mengenal bahasa dan sastra daerah	Mengenal bahasa daerah sebagai salah satu bahasa di Nusantara Mengenal sastra daerah dan beberapa penulis terkenal
2. Mengapresiasi bahasa dan sastra daerah	Menghargai bahasa daerah sebagai aset yang berharga Menghargai sastra daerah dan para penulis terkemuka
3. Menggunakan bahasa daerah	Memahami tata bahasa dan kosakata bahasa daerah Menggunakan bahasa daerah secara lisan dan tertulis
4. Memahami pelestarian sederhana	Memahami dengan sederhana perlunya pelestarian Turut melestarikan dengan melanjutkan apresiasi dan penggunaannya
Aksara daerah	
1. Mengenal aksara daerah	Mengenal aksara daerah sebagai salah satu aksara Nusantara Mengenal aksara daerah dan tatacara penulisannya
2. Mengapresiasi aksara daerah	Menghargai aksara daerah sebagai aset yang berharga Menghargai aksara daerah sebagai salah satu identitas daerah
3. Menggunakan aksara daerah	Dapat mebaca aksara daerah Dapat menulis dalam aksara daerah
4. Memahami pelestarian sederhana	Memahami dengan sederhana perlunya pelestarian Turut melestarikan dengan melanjutkan apresiasi dan penggunaannya
KELAS IV SEMESTER I :	
Musik dan alat musik tradisional	
1. Mengenal musik tradisional	Mengenal musik tradisional Mengenal alat musik tradisional
2. Mengapresiasi musik tradisional	Menghargai musik daerah sendiri Menghargai musik daerah lain
3. Memainkan/menyanyikan musik tradisional	Dapat memainkan salah satu alat musik tradisional Dapat menyanyikan beberapa lagu tradisional
4. Memahami pelestarian sederhana	Memahami dengan sederhana perlunya pelestarian Turut melestarikan dengan melanjutkan apresiasi dan penggunaannya
KELAS IV SEMESTER II :	
Seni Tari, Teater dan Wayang	
1. Mengenal seni tari, teater dan wayang	Mengenal tari, sendratari, teater, wayang orang, ketoprak, ludruk Mengenal wayang kulit, wayang golek, wayang beber dsb
2. Mengapresiasi seni tari,teater dan wayang	Memahami pesan gerak tari Memahami pesan moral dalam wayang

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
3. Menari	Dapat menarikan gerakan dasar tari Dapat memainkan wayang secara sederhana
4. Memahami pelestarian sederhana	Memahami dengan sederhana perlunya pelestarian Turut melestarikan dengan melanjutkan apresiasi dan penggunaannya

Busana Tradisional

1. Mengenal busana tradisional	Mengenal beberapa jenis busana tradisional Mengenal latar belakang penggunaan busana tradisional
2. Mengapresiasi busana tradisional	Memahami unsur-unsur busana tradisional dan maknanya Menghargai penggunaan busana tradisional
3. Menggunakan busana tradisional	Menggunakan busana tradisional dengan baik dan benar Mengajak menggunakan busana tradisional pada acara tertentu
4. Memahami pelestarian sederhana	Memahami dengan sederhana perlunya pelestarian Turut melestarikan dengan melanjutkan apresiasi dan penggunaannya

KELAS V SEMESTER I :

Kuliner (Makanan dan Minuman)

1. Mengenal pusaka kuliner	Mengenal makanan dan minuman tradisional di daerahnya Mengenal pembuatan beberapa makanan dan minuman tradisional
2. Mengapresiasi pusaka kuliner	Menyukai beberapa makanan dan minuman tradisional di daerahnya Menghargai proses pembuatan makanan dan minman tradisional
3. Menggunakan pusaka kuliner	Menyantap makanan dan minuman tradisional secara berkala Memahami dengan sederhana cara pembuatannya
4. Memahami pelestarian sederhana	Memahami dengan sederhana perlunya pelestarian Turut melestarikan dengan melanjutkan apresiasi dan pembuatannya

Obat Tradisional

1. Mengenal obat tradisional	Mengenal beberapa obat tradisional Mengenal tanaman yang berguna untuk membuat obat tradisional
2. Mengapresiasi obat tradisional	Memahami bahwa ada obat modern ada pilihan obat tradisional Memahami bahwa bahan alami lebih baik daripada bahan kimia
3. Menggunakan obat tradisional	Menggunakan obat tradisional saat perlu
4. Memahami pelestarian sederhana	Memahami dengan sederhana perlunya pelestarian Turut melestarikan dengan melanjutkan apresiasi dan penggunaannya

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
KELAS V SEMESTER II :	
Olahraga dan beladiri tradisional	
1. Mengenal olahraga dan seni beladiri tradisional	Mengenal olahraga tradisional Mengenal seni beladiri tradisional
2. Mengapresiasi olahraga & seni beladiri tradisional	Mengapresiasi manfaat dan nilai olahraga tradisional Mengapresiasi manfaat dan nilai seni beladiri tradisional
3. Memainkan olahraga & seni beladiri tadisional	Memainkan olahraga tradisional pada tingkat dasar yang sederhana Memainkan seni beladiri tradisional pada tingkat dasar yang sederhana
4. Memahami pelestarian sederhana	Memahami dengan sederhana perlunya pelestarian Turut melestarikan dengan melanjutkan apresiasi dan prakteknya
Upacara tradisional	
1. Mengenal upacara tradisional	Mengenal upacara tradisional di lingkungan keluarga Mengenal upacara tradisional di komunitas
2. Mengapresiasi upacara tradisional	Memahami beberapa tatacara upacara tradisional Memahami beberapa makna upacara tradisional
3. Mengikuti upacara tradisional	Mengikuti upacara tradisional di lingkungan keluarga Mengikuti upacara tradisional di komunitas
4. Memahami pelestarian sederhana	Memahami dengan sederhana perlunya pelestarian Turut melestarikan dengan melanjutkan apresiasi dan prakteknya
KELAS VI SEMESTER I :	
Pusaka alam: tanah, air, udara, iklim	
1. Mengenal pusaka alam: **tanah, air, udara, iklim**	Mengenal pusaka alam: gunung, hutan, sungai, danau, laut Mengenal tanah, air, udara, iklim
2.Mengapresiasi pusaka alam: **tanah, air, udara, iklim**	Menghargai kelestarian gunung, hutan, sungai, danau, laut dsb Menghargai kelestarian tanah, air, udara dan iklim
3.Memahami proses alam	Memahami keseimbangan dan keserasian alam Memahami ancaman gangguan pada keseimbangan alam
4. Memahami pelestarian sederhana	Memahami dengan sederhana perlunya pelestarian Turut melestarikan dengan melanjutkan apresiasi dan pemeliharaannya
KELAS VI SEMESTER II :	
Pusaka alam (2): keanekaragaman hayati	
1. Mengenal keanekaragaman hayati	Mengenal beberapa jenis binatang Mengenal beberapa jenis binatang endemik indonesia
2. Mengapresiasi keanekaragaman hayati	Menghargai lestarinya keanekaragaman hayati Menghargai kelestarian habitat flora dan fauna
3. Memahami keanekaragaman hayati	Memahami manfaat keanekaragaman hayati Memahami ancaman pada keanekaragaman hayati
4. Memahami pelestarian sederhana	Memahami dengan sederhana perlunya pelestarian Turut melestarikan dengan melanjutkan apresiasi dan pemeliharaannya

2.8. UJI KEMAMPUAN

Kelas I Semester I:

Mengenal Permainan Anak Tradisional

1. Sebutkan beberapa permainan anak tradisional (paling sedikit tiga jenis permainan).
2. Coba mainkan salah satu permainan tradisional itu bersama teman-temanmu
3. Coba jelaskan dengan sederhana bagaimana cara memainkan permainan itu.
4. Mengapa kamu suka bermain permainan itu?
   a. Bergembira bersama teman
   b. Banyak bergerak, supaya sehat
   c. Berlatih cepat dan cekatan
   d. Yang menang mendapat hadiah
   e. Bisa diajarkan pada teman lain
5. Mengapa kita harus bisa memainkan permainan tradisonal?

Evaluasi Pemahaman

- Sudah baik jika murid dapat menyebutkan 3 permainan tradisional (di kelas diajarkan 5-7 permainan)
- Sudah baik jika murid dapat memainkan 3 jenis permainan itu dan menjelaskan bagaimana memainkannya.
- Sudah baik jika murid dapat menyebutkan salah satu alasan yang masuk akal.
- Sudah baik jika murid dapat menyebutkan salah satu alasan pelestarian.
- Pelajaran di kelas I semester I ini baru merupakan proses pengenalan awal bagi murid dalam pemahaman pusaka. Kekurangan nilai pada uji kemampuan tidak menyebabkan murid tidak naik kelas tetapi mendorong guru untuk mengkaji ulang metode pembelajaran agar murid dapat lebih menangkap pesan-pesan yang disampaikan.

Kelas I Semester II:

Mengenal Lagu & Musik Sederhana

1. Sebutkan beberapa lagu anak tradisional (paling sedikit tiga lagu)
2. Sebutkan tiga jenis alat musik tradisional (paling sedikit 3 alat musik)
3. Coba nyanyikan salah satu lagu tradisional (boleh sendiri atau bersama teman)
4. Coba mainkan salah satu alat musik tradisional (secara sederhana saja).
5. Coba berlatih dengan teman-teman untuk tampil di acara akhir tahun di sekolah.

Evaluasi Pemahaman

- Sudah baik jika murid dapat menyebutkan 3 lagu tradisional (di kelas diajarkan 5-7 lagu tradisional).
- Sudah baik jika murid dapat menyebutkan 3 alat musik tradisional (di kelas diperlihatkan 5-7 alat musik tradisional).
- Sudah baik jika murid dapat menyanyikan satu lagu tradisional, sendiri atau bersama teman
- Sudah baik jika murid dapat sedikit memainkan satu alat musik tradisional.
- Murid tidak dituntut untuk dapat memainkan secara penuh, cukup jika memahami prinsip dasarnya.
- Murid diajak berlatih bersama untuk dapat tampil dalam suatu acara sekolah.
- Pelajaran di semester II ini baru merupakan proses pengenalan awal bagi

murid dalam pemahaman musik dan lagu tradisional.

- Kekurangan nilai pada uji kemampuan tidak menyebabkan murid tidak naik kelas tetapi mendorong guru untuk mengkaji ulang metode pembelajaran agar murid dapat lebih menangkap pesan-pesan yang disampaikan.

Kelas II Semester I:

Mengenal Tari Anak Sederhana

1. Sebutkan beberapa tari anak tradisional (paling sedikit 3 jenis tarian)
2. Coba kamu tarikan salah satu tari anak tradisional
3. Coba ceritakan dengan sederhana bagaimana cara menarikannya.
4. Coba peragakan dengan sederhana gerak burung melayang, kupu-kupu terbang, raja berjalan, putri bersolek, anak bersepeda, dll
5. Coba berlatih dengan teman-teman untuk menarikan satu lakon dalam acara sekolah yang akan datang.

Evaluasi Pemahaman

- Sudah baik jika murid dapat menyebutkan 3 tari tradisional dari daerah sendiri atau daerah lain.
- Sudah baik jika murid dapat menarikan salah satu tari anak tradisional.
- Sudah baik jika murid dapat menguraikan dengan sederhana gerak-gerak dalam tari itu
- Murid didorong untuk berekspresi dengan gerak, tidak ada rumus baku, yang penting murid berkreasi.
- Murid berlatih untuk tarian masal, membangun keserasian gerak antar sesama, mencoba memahami koreografi sederhana.
- Dalam kelas II semester I murid diperkenalkan pada ekspresi gerak, gerak spontan, gerak teratur, dan hubungan antara gerak dan lagu pengiring. Ini merupakan latihan dasar kepekaan murid yang akan berguna bagi penyerapan pelajaran selanjutnya.

Kelas II Semester II:

Mengenal Seni Rupa & Seni Kriya

1. Tunjukkan contoh lukisan yang dilukis dengan pensil, tinta, cat air, cat minyak
2. Tunjukkan contoh atau foto patung kayu, logam, batu atau beton.
3. Tunjukkan contoh atau foto kerajinan anyaman, tenun, batik, perhiasan, alat-alat, wayang kulit, dll
4. Tunjukkan contoh atau foto karya-karya tersebut yang dibuat sebelum tahun 1945.
5. Sebutkan beberapa seniman atau tokoh yang membuat karya-karya itu.

Evaluasi Pemahaman

- Sudah baik jika murid dapat mengenal dan membedakan karya-karya lukisan itu.
- Sudah baik jika murid dapat mengenal dan membedakan karya-karya patung itu.
- Sudah baik jika murid dapat mengenal berbagai seni kriya dan sedikit memahami pembuatannya.
- Murid diajak untuk mulai mengenal karya-karya lama.
- Murid diajak untuk mulai mengenal seniman-seniman masa lalu.
- Dalam Kelas II semester II murid diajak untuk mengenal dan membedakan beragam karya seni rupa dan seni kriya

dan secara sederhana memahami cara pembuatannya.

- Murid diajak untuk mengenal karya-karya dan seniman-seniman dari masa lalu yang terkenal. Murid tidak perlu menghafal seluruh karya dan senimannya, yang penting murid mulai mengenal dan menghargai karya dan senimannya. Dari pemahaman itu nanti akan tumbuh kecintaan dan upaya pelestarian.

Kelas III Semester I:

Mengenal Pusaka Bangunan

1. Sebutkan beberapa pusaka bangunan disekitar rumahmu atau sekolahmu.
2. Sebutkan pusaka bangunan yang ada di kecamatan tempat tinggalmu
3. Sebutkan pusaka bangunan di kota atau kabupaten tempat tinggalmu.
4. Mengapa bangunan-bangunan itu dianggap penting?
5. Mengapa bangunan-bangunan itu perlu dilestarikan?

Evaluasi Pemahaman

- Sudah bagus jika murid dapat membedakan bangunan yang penting, bermutu, atau bersejarah bagi masyarakatnya.
- Murid berangsur-angsur mengamati pusaka bangunan mulai dari lingkungan terdekat ke kawasan yang lebih luas.
- Murid mencoba mengenali pusaka bangunan di kota atau kabupaten melalui kunjungan langsung, buku, majalah atau informasi lainnya.
- Murid diajak memahami mengapa bangunan itu dianggap penting dan apa maknanya bagi masyarakat.
- Murid memahami dengan sederhana mengapa bangunan penting itu perlu dilestarikan.
- Murid didorong untuk mengenal keragaman pusaka dan memahami maknanya bagi masyarakat. Murid tidak diharapkan utnuk menghafal berbagai definisi dan kriteria yang rumit.

Mengenal Pusaka Kawasan dan Pusaka Saujana

1. Sebutkan kawasan bersejarah di desa, kecamatan, di kota atau kabupatenmu.
2. Sebutkan mengapa kawasan itu penting. Bagaimana sejarahnya?
3. Sebutkan contoh pusaka alam yang erat terkait dengan seni budaya masyarakat dan peninggalan sejarah yang penting.
4. Jika contoh nomor 3 tidak ada di kota/ kabupatenmu, apakah ada di kota/ kabupaten lain?
5. Bagaimana upaya kita melestarikan pusaka kawasan dan pusaka saujana itu?

Evaluasi Pemahaman

- Murid didorong untuk mengenali kawasan bersejarah di desa/kecamatan/ kota/kabupaten.
- Sudah bagus jika murid mengetahui secara sederhana latar belakang sejarah kawasan itu.
- Murid diajak berangsur-angsur memahami kedekatan hubungan antara alam, manusia, dan budayanya.
- Murid didorong untuk belajar secara sederhana meneliti dan megumpulkan informasi dari lingkungan kecil berangsur meluas ke lingkungan yang lebih besar.
- Murid diajak secara sederhana memahami apa arti pelestarian dan bagaimana cara melestarikan.

- Di sini kita memasuki masalah yang lebih kompleks. Murid tidak diharapkan untuk memahami analisis yang runtun. Disini murid hanya diajak untuk mulai mengenal masalahnya dengan beberapa contoh yang akan didalaminya lebih jauh di masa mendatang.

Kelas III Semester II:

Mengenal Bahasa Sastra & Aksara Daerah

1. Coba tuliskan kalimat-kalimat ini dalam aksara Jawa.
2. Coba terjemahkan kalimat-kalimat ini dalam bahasa Jawa yang halus.
3. Sebutkan beberapa tokoh pujangga Jawa yang terkenal dengan karya sastranya.
4. Sebutkan contoh beberapa legenda dan dongeng yang terkenal dalam masyarakat Jawa.
5. Mengapa bahasa dan aksara daerah merupakan pusaka penting yang harus dilestarikan?

Evaluasi Pemahaman

- Pelajaran menulis dalam aksara Jawa selama ini diharapkan sudah membuat murid mampu menulis dengan baik dalam aksara Jawa.
- Untuk berhasil mempelajari bahasa Jawa halus dengan sempurna memang diperlukan waktu yang panjang. Disini cukup jika murid dapat menerjemahkan dengan sederhana.
- Sudah baik jika murid mengenal beberapa pujangga Jawa yang terkenal.
- Diharapkan murid memahami bahwa disamping sejarah dan sastra tertulis, ada juga tradisi lisan tidak tertulis yang hidup di masyarakat.
- Murid didorong untuk menghargai bahasa daerah dan aksara daerah serta membantu pelestariannya. Jika masyarakat tidak terus menggunakan bahasa daerah, maka bahasa itu berangsur-angsur akan mati dengan sendirinya

Kelas IV Semester I:

Mengenal Musik & Alat Musik Tradisional

1. Sebutkan beberapa alat musik yang dipakai dalam satu perangkat gamelan.
2. Coba mainkan salah satu dari alat musik dalam gamelan
3. Jelaskan perbedaan antara musik diatonis dengan musik pentatonis.
4. Coba ceritakan sedikit tentang keroncong dan angklung.
5. Sebutkan beberapa jenis musik dari daerah lain.

Evaluasi Pemahaman

- Murid diajak untuk mengetahui sedikit tentang karawitan dan gamelan Jawa, serta beberapa jenis kelengkapannya.
- Murid didorong untuk belajar memainkan salah satu alat musik dalam perangkat gamelan agar merasakan harmoni dan nuansanya.
- Perbedaan prinsip ini perlu diketahui meskipun murid tidak harus menelusuri sampai detailnya.
- Murid perlu mengenal keroncong sebagai jenis musik yang populer di Jawa Tengah. Angklung juga perlu dikenal karena keunikannya.
- Murid juga diajak untuk mengenal musik daerah sekitarnya.
- Musik karawitan telah berkembang begitu kompleks. Perlu mulai dikem-

bangkan kepekaan murid pada nuansa kejiwaan gamelan. Murid perlu banyak bersinggungan dengan karawitan supaya lebih merasakan keunikannya.

Kelas IV Semester II:

Mengenal Seni Tari, Teater, Wayang dan Busana Tradisional

1. Sebutkan beberapa jenis tari keraton dan tari rakyat. Jelaskan perbedaannya!
2. Ceritakan sedikit tentang lakon Ramayana yang dimainkan dalam sendratari di pentas Prambanan.
3. Ceritakan sedikit tentang sendratari dan wayang orang. Apa perbedaannya?
4. Ceritakan sedikit tentang wayang beber, wayang klithik, wayang potehi, ketoprak dan ludruk.
5. Mana yang lebih kau sukai menonton wayang orang atau pagelaran wayang kulit? Mengapa demikian?

Evaluasi Pemahaman

- Diharapkan murid memahami perbedaan gaya, pentas, dan perkembangannya.
- Diharapkan murid memahami hubungan antara candi Prambanan dan Ramayana.
- Murid dipersilahkan menggali informasi melalui wawancara dan literatur.
- Murid didorong untuk menelusuri lebih lanjut di perpustakaan atau berkonsultasi dengan ahlinya.
- Murid didorong untuk menyatakan perbedaan impresi dan perasaan dalam menikmati pagelaran itu.
- Wayang adalah cerminan dari kehidupan nyata di dunia dan perilaku manusia serta falsafah kehidupan. Keseluruhannya terlalu kompleks untuk murid sekolah dasar tetapi mereka perlu mulai diajak untuk mengenal dan mencicipi kekayaan budaya itu.

Kelas V Semester I:

Mengenal kuliner (makanan, minuman) dan obat tradisional

1. Sebutkan beberapa jenis makanan dan minuman tradisional di daerahmu.
2. Apakah manfaat atau keistimewaan makanan dan minuman yang kamu sebutkan itu.
3. Sebutkan cara membuat salah satu makanan atau minuman tradisional.
4. Obat tradisional apa yang sering dipakai masyarakat?
5. Tanaman obat apa yang dapat ditanam di halaman? Sebutkan khasiatnya

Evaluasi Pemahaman

- Diharapkan murid mengenal jenis-jenis makanan dan minuman tradisional yang masih banyak disukai masyarakat di daerahnya.
- Diharapkan murid memahami mengapa beberapa makanan atau minuman tradisional menjadi lezat, berkhasiat, dan disukai orang.
- Diharapkan murid memahami cara membuat beberapa makanan dan minuman tradisional.
- Diharapkan murid memahami bahwa disamping obat buatan pabrik, juga ada obat tradisional yang dibuat dari bahan alami tumbuh-tumbuhan dan terbukti khasiatnya.
- Diharapkan murid memahami bahwa beberapa jenis tanaman obat dapat dengan mudah ditanam di pekarangan.

Kelas V semester II

Olahraga, Beladiri dan Upacara Tradisional

1. Sebutkan beberapa contoh tradisi dan kearifan lokal
2. Sebutkan beberapa upacara tradisional yang sering dilakukan di daerahmu
3. Kapan upacara itu diadakan, siapa pelakunya, bagaimana prosesnya?
4. Sebutkan olahraga tradisional yang disukai masyarakat di daerahmu. Jelaskan permainannya.
5. Sebutkan olahraga beladiri yang khas dari daerahmu. Tahukah kau perbedaannya dengan beladiri dari daerah lain?

Evaluasi Pemahaman

- Diharapkan murid memahami apa yang dimaksud dengan tradisi dan kearifan lokal
- Diharapkan murid memahami beberapa upacara tradisional dan apa maksudnya.
- Diharapkan murid dapat menceritakan dengan sederhana bagaimana upacara itu dilakukan
- Diharapkan murid dapat menceritakan dengan sederhana bagaimana olahraga tradisional yang disukai masyarakat di daerahnya.
- Diharapkan murid memahami jenis beladiri tradisional di daerahnya dan apa yang membedakannya dari beladiri daerah lain.

Kelas VI Semester I:

Mengenal Pusaka Alam: Tanah, Air & Udara

1. Apakah hubungan antara gunung, hutan, sungai, dan laut?
2. Mengapa air sangat penting untuk kehidupan? Bagaimana upaya melestarikannya?
3. Bagaimana caranya mencegah pencemaran udara?
4. Ceritakan sedikit tentang daur ulang sampah.
5. Mengapa diperlukan pelestarian alam?

Evaluasi Pemahaman

- Murid perlu memahami siklus peredaran air dan mampu menerangkan prosesnya.
- Seluruh kehidupan di dunia memerlukan air. Tanpa air semua mahluk akan segera mati.
- Murid perlu memahami penyebab pencemaran udara dan menerangkan dengan sederhana cara mengatasinya
- Murid perlu memahami daur ulang sampah organik dan sampah anorganik.
- Manusia hidup di alam dan sangat tergantung pada kelestarian alam.
- Murid perlu memahami tatanan alam di sekitar desa atau kotanya, bagaimana tiap unsur itu mempunyai arti dan hubungan satu sama lain.
- Perkembangan kota dan daerah sangat dipengaruhi oleh situasi dan sifat alamnya. Sejarah juga meninggalkan bekas tapaknya di lingkungan desa/kota. Murid didorong untuk mengamati dan menguraikan sejarah perkembangan desa/kotanya.
- Pemahaman mengenai sejarah perkembangan kota akan membantu upaya pengembangan ke masa depan.

Kelas VI Semester II:

Mengenal Pusaka Alam: Keanekaragaman Hayati

1. Apakah benar bahwa Indonesia dikenal sebagai negara dengan keanekaragaman hayati terbesar di dunia?
2. Mengapa banyak satwa yang terancam punah?
3. Apa manfaatnya kita melestarikan keanekaragaman hayati?
4. Bagaimana caranya kita melestarikan keanekaragaman hayati?
5. Apakah kamu sudah menjadi anggota organisasi pecinta alam? Ceritakan kegiatannya.

Evaluasi Pemahaman

- Murid perlu menjelaskan beberapa fakta yang menyangkut keanekaragaman hayati ini.
- Ancaman kepunahan akibat ulah manusia dan perubahan perilaku alam.
- Kehidupan berbagai mahluk di dunia saling berhubungan. Kerusakan pada satu bagian akan mempengaruhi bagian lainnya.
- Perlu dipahami pencegahan punahnya satwa dan rusaknya habitat satwa tersebut
- Murid didorong untuk turut aktif membantu pelestarian alam antara lain melalui kegiatan organisasi pecinta alam. Perlu disadari pula bahwa pelestarian alam juga sangat terkait dengan pelestarian budaya yang mendukung pelestarian alam itu. Sebaiknya di sekolah didirikan kelompok pencinta pusaka alam dan budaya. Para guru perlu membantu dan memfasilitasi gerakan pelestarian pusaka alam dan budaya ini.

2.9. CATATAN PELAKSANAAN PENDIDIKAN PUSAKA

Demikian tadi beberapa panduan untuk membantu guru melihat keseluruhan "*road map*" pendidikan pusaka agar tidak ada bagian yang terlupa atau tercecer, agar murid mendapat gambaran yang lengkap mengenai lingkungan dan situasi yang dihadapinya.

Materi pendidikan pusaka sangat luas. Pendidikan pusaka di sekolah dasar dimaksud untuk membukakan mata dan mengajak murid mengenal kekayaan dan keragaman pusaka alam dan budaya serta ancaman yang dihadapinya.

Pendidikan pusaka di sekolah dasar tidak dimaksud untuk menjejalkan sekaligus seluruh materi dalam bentuk hafalan definisi dan rumus yang memusingkan. Pengenalan dan pemahaman dengan "*learning by doing*" diharapkan membantu penyerapan materi dengan mudah.

Setelah mempelajari panduan ini, guru dapat mengadakan evaluasi dan menyesuaikan dengan situasi dan kondisi di sekolah masing-masing. Disarankan para guru sering mengadakan komunikasi dan konsultasi satu sama lain untuk terus menyempurnakan pendidikan pusaka. Keberadaan Forum Guru Pendidikan Pusaka DIY yang telah dibentuk perlu terus dimanfaatkan sebagai wadah komunikasi dan konsultasi untuk penyempurnaan pelaksanaan pendidikan pusaka.

Badan Pelestarian Pusaka Indonesia, Pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Nasional, dan Pusat Pelestarian Pusaka Arsitektur Jurusan Arsitektur dan Perencanaan Fakultas Teknik Universitas Gadjah Mada akan terus memantau perkembangan pendidikan pusaka dan akan selalu membantu bilamana diperlukan.

BAB 3
MATERI PENDIDIKAN PUSAKA

3.1. PUSAKA ALAM

Pusaka alam (*natural heritage*) adalah bentukan alam yang istimewa. Bentukan-bentukan alami tersebut mempunyai karakter yang khas, saling berhubungan dan terus berkembang. Pusaka alam secara langsung maupun tidak langsung mempengaruhi kehidupan manusia, sehingga sudah selayaknya apabila pelestarian alam terus dilakukan.

3.1.1. HUBUNGAN MANUSIA & ALAM

Pada awal sejarah keberadaan manusia, memelihara bumi bukan merupakan keharusan, karena bumi dapat memelihara dirinya sendiri. Kemudian, dengan berkembangnya pertanian dan kegiatan-kegiatan manusia merubah alam, memelihara alam berarti mempertahankan kualitas alam.

Hubungan dialektik antara masyarakat dan habitat berpengaruh pada proses menerus dari perubahan bentang alam. Perubahan-perubahan budaya, seperti peningkatan jumlah penduduk, peningkatan teknologi dan pertumbuhan kehidupan sosial yang semakin kompleks, telah mempengaruhi hubungan manusia dengan lingkungannya. Lingkungan alam terkadang mengalami perubahan sendiri, misalnya perubahan iklim, naiknya permukaan air laut, penyebaran penyakit tanaman dan binatang, tetapi pada umumnya perubahan bentang alam merupakan akibat langsung dari kegiatan manusia. Perubahan-perubahan pada lingkungan tidak saja tampak pada pola-pola permukiman dan ekonomi pedesaan, tetapi juga pada perubahan keadaan fisik yang terjadi karena sistem saluran air hujan dan banjir, atau modifikasi dan erosi tanah.

3.1.1.1. JAMAN KEBERADAAN MANUSIA

Manusia dan alam sejak dulu sampai sekarang terus berhubungan. Manusia tidak dapat dipisahkan dari alam. Jaman keberadaan manusia dan hubungannya dengan alam dibagi menjadi 4 (empat) jaman, yaitu:

a. Manusia di alam:
   Manusia pemburu dan pengumpul
b. Manusia melawan alam:
   Masyarakat pertanian
c. Manusia melawan alam:
   masyarakat industri
d. Manusia dan alam:
   Manusia bumi berkelanjutan

a. Manusia di alam: manusia pemburu dan pengumpul

Pada jaman ini, alam sangat mempengaruhi manusia. Agar dapat hidup, manusia harus menyesuaikan diri dengan alam. Jadi, hidup manusia adalah untuk "*survive*". Untuk itu, manusia melakukan adaptasi dengan alam melalui (Miller dan Armstrong, 1982):

- Pemakaian alat-alat untuk berburu, mengumpulkan dan menyiapkan makanan, serta membuat pakaian.
- Belajar hidup di lingkungan yang sulit dengan cara bersosialisasi dan bekerjasama dengan orang-orang lain.

- Pemakaian bahasa untuk meningkatkan efisiensi dari kerjasama dan pemahaman akan pengalaman-pengalaman hidup sebelumnya.

Contoh kegiatan manusia pemburu dan pengumpul adalah: menemukan api untuk memasak; memanfaatkan tumbuhan dan hewan untuk makanan. Sedangkan dampak dari kegiatan yang dilakukan terhadap lingkungan antara lain:

- perburuan masal yang menyebabkan jumlah hewan berkurang sementara
- pemakaian api untuk penerangan dan memasak dapat menyebabkan kebakaran-kebakaran kecil

Meskipun demikian, dari kegiatan untuk hidup yang mereka lakukan, dampak-dampak negatif terhadap lingkungan masih sangat sedikit. Kerusakan alam dapat dikatakan belum ada. Manusia belum mempunyai kontrol secara langsung terhadap lingkungan alamiah.

b. Manusia melawan alam: masyarakat pertanian

Jaman ini merupakan jaman yang lebih maju daripada sebelumnya. Jaman ini berlangsung antara 10.000 - 12.000 tahun yang lalu. Dalam kehidupan mereka, ada perubahan yaitu dari manusia pengumpul/pencari makanan ke manusia yang memproduksi makanan. Manusia mulai mengubah dan mengontrol alam (Miller dan Armstrong, 1982).

Tanda awal keberadaan masyarakat pertanian:

- Pemeliharan hewan dan penanaman tanaman-tanaman tertentu.
- Penemuan alat-alat pertanian
- Pemakaian api untuk pembersihan lahan

Manusia mulai memahami bagaimana memanipulasi alam agar hasil panen bertambah. Hal ini berarti manusia telah melawan alam, sehingga dampak terhadap lingkungan mulai tampak ada. Dampak kegiatan pertanian tersebut terhadap lingkungan yaitu:

- Pembakaran hutan untuk diganti tanaman rumput (makanan ternak). Kegiatan ini berakibat pada berubahnya sirkulasi air alami, dan kemungkinan terjadi turunnya permukaan air tanah, banjir, erosi, dan hilangnya lapisan tanah subur
- Lansekap hutan berubah menjadi ruang-ruang terbuka.

Pada jaman ini, kegiatan pertanian selanjutnya bersifat "monokultur", yaitu bertani dengan satu jenis tanaman. Bentuk-bentuk pertanian monokultur ini antara lain: pertanian hortikultura, pertanian Swidden, dan pertanian irigasi. Pada jaman ini pula terdapat surplus makanan, sehingga dampaknya terhadap lingkungan adalah: peningkatan populasi; semakin banyak lahan dibuka; desa dan kota secara perlahan mulai tumbuh; terjadinya urbanisasi (Indonesian Heritage, 1998).

Dampak selanjutnya yang terjadi adalah: konflik pemakaian lahan; konflik penggunaan air; dan kesehatan lingkungan

c. Manusia melawan alam: masyarakat industri

Pada jaman ini manusia semakin mengontrol alam dengan pemakaian sejumlah besar energi. Pada jaman masyarakat pemburu, energi yang dipakai adalah otot badan. Pada masa masyarakat pertanian, energi yang dipakai adalah tenaga hewan, tenaga air, dan tenaga angin. Sedangkan pada masa masyarakat industri, energi yang dipakai adalah energi kimia dalam batu bara, minyak, gas alam (Miller dan Armstrong, 1982).

Karakteristik masyarakat industri adalah: (a) memproduksi material-material pabrik: plastik, baja, pestisida dan pupuk-

pupuk kimia; dan (b) sistem pertanian dan industri semakin efisien, memudahkan kehidupan. Namun, dampak kegiatan mereka terhadap lingkungan semakin besar, yaitu: populasi meningkat; konsumsi sumber daya meningkat; kontaminasi DDT; polusi air (timbal dan merkuri); polusi udara; limbah padat meningkat; polusi air akibat pupuk kimia. Pada jaman ini, mulai terasa adanya batas kemampuan manusia untuk mengontrol lingkungan (Goudie, 1991).

d. Manusia dan alam: masyarakat bumi berkelanjutan

Jaman ini adalah jaman dimana manusia dan alam merupakan satu kesatuan. Manusia semakin lama semakin menyadari bahwa bumi merupakan satu unit yang didalamnya saling berkaitan. Di dalam kehidupan, ada keseimbangan antara kepadatan penduduk dan lingkungan, serta ada hubungan sosial dan kerjasama antar sesama. Manusia juga mulai sadar bahwa bumi memiliki keterbatasan hingga perlu dijaga. Jaman masyarakat pertanian-industri berdasarkan manusia melawan alam harus dirubah menjadi masyarakat berkelanjutan berdasarkan pada manusia dan alam.

3.1.1.2 LINGKUNGAN & MANUSIA MEMBENTUK EKOSISTEM

Penting untuk diingat bahwa lingkungan dan manusia dengan segala kegiatannya membentuk ekosistem. Ekosistem adalah sebuah jaringan yang terdiri dari organisme, lingkungannya, dan seluruh interaksi yang ada pada lingkungan tersebut. Ekosistem merupakan sistem biologi, fisik, dan kimia, yang saling bergantung dan dinamis (selalu berubah). Sebuah kolam merupakan ekosistem, begitu juga sungai, hutan, dan kota. Ekosistem dibentuk oleh ada dua macam komponen ekosistem, yaitu abiotik dan biotik. Abiotik, atau mati, terdiri dari komponen fisik dan kimia, misalnya hujan, temperatur, sinar matahari, batu. Komponen biotik, atau hidup, meliputi tanaman, binatang dan mikroorganisma.

Ekosistem berinteraksi dengan ekosistem-ekosistem lain melalui pertukaran energi, bahan-bahan dan organisme. Interaksi antar ekosistem tersebut dapat menimbulkan masalah apabila manusia melakukan kegiatan yang dapat mengganggu berlangsungnya interaksi tersebut (Gorham dalam Nassauer, 1997). Sebagai contoh, penebangan pohon-pohon di sepanjang tepi sungai dengan tujuan agar lahannya dapat dipakai untuk membangun rumah, telah berakibat pada hilangnya mata air di tepi-tepi sungai dan terjadinya erosi serta banjir. Konversi lahan-lahan pertanian menjadi lahan-lahan perumahan, industri dan perdagangan telah menyebabkan penurunan kemampuan lahan untuk menyerap air hujan serta peningkatan iklim mikro kawasan. Sementara itu, ekosistem mempunyai respon yang berbeda terhadap dampak kegiatan manusia. Beberapa ekosistem lebih rentan terhadap perubahan daripada ekosistem lainnya (Goudie, 1991). Dengan kata lain, beberapa ekosistem memiliki elastisitas dalam menerima perubahan. Misalnya, danau yang secara alami merupakan air dalam suatu wadah cekung, lebih rentan terhadap dampak kegiatan manusia daripada sungai yang terus mengalir.

Perubahan-perubahan pada ekosistem yang mengarah pada kerusakan sebagai akibat kegiatan manusia tersebut dapat menjadi perubahan yang bernilai positif apabila terjadi pergeseran perilaku publik terhadap alam dan lingkungan. Perubahan nilai-nilai sosial dapat meningkatkan kepedulian dan mempengaruhi perilaku positif manusia dalam memperlakukan alam dan lingkungan.

Alam sebenarnya tidak mempunyai krisis lingkungan, karena alam selalu

bereaksi untuk mencapai keseimbangan. Sehingga apa yang kemudian muncul dengan lingkungan yang terpolusi, atau rendahnya keragaman ekologi, merupakan pengaruh dari kegiatan manusia. Besarnya krisis lingkungan yang muncul tergantung dari seberapa jauh kegiatan manusia telah mempengaruhi lingkungan, dan seberapa jauh upaya manusia untuk membuatnya tetap seimbang.

3.1.2. ALAM SEBAGAI PUSAKA

Piagam Pelestarian Pusaka Indonesia 2003 menyebutkan bahwa pusaka Indonesia adalah pusaka alam, pusaka budaya dan pusaka saujana. Pusaka alam adalah bentukan alam yang istimewa, seperti gunung, sungai, hutan.

Kekayaan alam merupakan salah satu bentuk warisan yang kita terima dari nenek moyang kita. Alam menyediakan segala sesuatu yang kita butuhkan untuk hidup, apakah itu kebutuhan primer seperti makan, minum dan pakaian, bahkan alam juga menyediakan semua kebutuhan rohani kita. Sebagai contoh: saat kita jenuh dan butuh ketenangan, hamparan sawah yang hijau dengan pohon-pohon berjajar di tepi jalan, juga suara aliran air yang mengalir dan cicitan burung kecil membuat kita tenang dan nyaman, menyegarkan pikiran kita kembali. Hamparan laut yang luas dengan pasirnya juga membuat perasaan kita menjadi lapang. Hutan-hutan yang rimbun dan sejuk, kaya akan tanaman membuat kita semakin bersyukur atas keindahan alamnya. Kesegaran udaranya membuat kita betah untuk tinggal.

Kekayaan alam sangat beraneka ragam dengan berbagai macam bentukan fisik seperti sawah, hutan, gunung, laut, sungai dan segala macam keanekaragaman hayati (makhluk hidup) yang ada di atasnya. Kekayaan alam yang begitu indahnya itu juga harus kita wariskan kepada generasi penerus kita sehingga kita harus tetap merawat dan melestarikan kekayaan alam tersebut.

3.1.3. RAGAM PUSAKA ALAM

3.1.3.1. GUNUNG & PEGUNUNGAN

Gunung merupakan daerah permukaan yang menjulang dengan tinggi puncaknya lebih dari 1.500 meter di atas permukaan air laut. Indonesia termasuk negara yang memiliki banyak gunung. Kira-kira 120 diantaranya merupakan gunung berapi yang masih aktif. Ada pula gunung yang tidak aktif disebut dengan gunung tidak berapi atau gunung mati. Pada puncak gunung, sering dijumpai cekungan kawah atau danau kawah. Pada gunung yang masih aktif, kawah tersebut berisi lava panas yang dikeluarkan dari dalam perut gunung. Gunung juga merupakan hulu dari sungai yang mengalir ke dataran di bawahnya.



Gunung dan pegunungan (Foto: Dwita Hadirahmi)

Pada satu kawasan terkadang ada beberapa deret gunung yang panjang dan sambung menyambung disebut dengan pegunungan. Ada pula daerah permukaan yang menjulang namun lebih rendah daripada gunung disebut bukit. Ketinggian

bukit tidak lebih dari 600 meter di atas permukaan air laut. Tanah rendah yang berada di kaki gunung atau sepanjang sungai disebut dengan lembah. Lembah yang dalam dan sempit disebut dengan jurang, sedangkan lembah yang dalam dan luas disebut ngarai.

Daerah di sekitar gunung merupakan daerah dataran tinggi dan biasanya merupakan daerah yang sangat menarik untuk dinikmati sebagai tempat peristirahatan atau berlibur. Pada daerah tersebut juga biasanya banyak terdapat agrowisata yang melengkapi keindahan alam pegunungan dan tempat-tempat untuk dikunjungi.

Banyak manfaat keberadaan gunung bagi kehidupan manusia, khususnya masyarakat yang ada di sekitar gunung, antara lain:

- Tanah di lereng gunung merupakan tanah subur, sehingga sangat baik untuk pertanian dan hutan.
- Gunung merupakan sumber air yang banyak dimanfaatkan untuk kehidupan manusia.
- Material yang dikeluarkan oleh gunung berapi, misalnya batu, kerikil, pasir, dapat dimanfaatkan untuk kehidupan manusia.
- Kawasan gunung yang memiliki pemandangan indah sering dimanfaatkan untuk kegiatan wisata.
- Gunung dan kawasannya banyak dipakai untuk obyek penelitian.

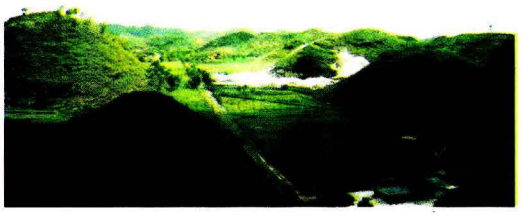
Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan kawasan yang memiliki gunung berapi terkenal, yaitu Gunung Merapi serta pegunungan yang membujur dari barat ke timur, yaitu Pegunungan Seribu. Gunung Merapi terletak di ujung paling utara Kabupaten Sleman, tepatnya di kawasan Kaliurang, Kecamatan Pakem. Sedangkan Pegunungan Seribu membujur dari barat ke timur di bagian selatan DIY, melewati Kabupaten Gunung Kidul, Bantul dan Kulon Progo. Gunung Merapi merupakan gunung berapi paling aktif di Indonesia yang memiliki ketinggian 2.911 meter. Gunung ini telah beberapa kali meletus, dan letusan terakhir yang cukup besar terjadi pada tahun 1994. Gunung Merapi juga merupakan sumber lebih dari 100 mata air yang airnya mengalir menjadi Sungai Boyong, Sungai Gendol, Sungai Kuning, dan Sungai Krasak yang semuanya bermuara di Samudera Indonesia. Kawasan Gunung Merapi merupakan satu kesatuan bentang alam dengan panorama indah. Gabungan elemen-elemen alam, seperti puncak gunung, lereng dan tebing, hutan, sungai, dan permukiman penduduk yang menyatu membentuk sebuah lansekap indah dan perlu dilestarikan.



Gunung Merapi (Foto: Langgeng W. S.)

Di bagian selatan Daerah Istimewa Yogyakarta membujur dari barat ke timur terdapat sebaran perbukitan atau Pegunungan Seribu yang membentuk bentang alam unik. Pegunungan Seribu merupakan pegunungan karst yang dibentuk oleh batuan gamping, sehingga mengakibatkan pengaliran air tanah yang terbatas dan air tanah yang dalam. Dengan kondisi seperti itu, banyak kawasan di Pegunungan Seribu yang kekurangan air

dan tandus. Formasi batuan gamping itu pula yang menyebabkan hanya tanaman tertentu dapat tumbuh di kawasan Pegunungan Seribu, misalnya tanaman ketela pohon. Formasi batuan gamping juga menyebabkan banyaknya gua yang terbentuk secara alami. Hal yang sangat menarik pada tebing dan gua-gua gamping ini adalah adanya perburuan sarang burung walet. Ternyata tebing dan gua-gua gamping merupakan tempat burung-burung walet membuat sarang. Sarang burung walet yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan makanan berharga sangat mahal. Hal ini juga dikarenakan sulitnya mengumpulkan sarang burung tersebut. Para pencari sarang burung harus memanjat tebing atau bergantungan di mulut gua untuk mendapatkannya.



Pegunungan Seribu (Foto: Langgeng W.S.)

3.1.3.2. HUTAN

Hutan merupakan sebuah kawasan yang ditumbuhi dengan lebat oleh pepohonan dan tumbuhan lainnya. Hutan adalah bentuk kehidupan yang tersebar di seluruh dunia, yang dapat ditemukan baik di daerah tropis maupun daerah beriklim dingin; di dataran rendah maupun di pegunungan; di pulau kecil maupun di benua besar. Suatu kumpulan pepohonan dianggap hutan jika mampu menciptakan iklim dan kondisi lingkungan yang khas setempat, yang berbeda dengan daerah di luarnya (Fandeli dkk, 2003). Pohon sendiri adalah tumbuhan cukup tinggi dengan masa hidup bertahun-tahun. Jadi, tidak seperti sayur-sayuran atau padi-padian yang hidup semusim saja. Dapat dibayangkan betapa hijau dan suburnya kawasan tersebut, karena hutan memiliki banyak fungsi. Manfaat atau fungsi hutan antara lain:



Hutan (Foto: Dwita Hadirahmi)

a. Melindungi tanah dari erosi.
b. Menghasilkan oksigen untuk kita bernafas dan menyerap karbon dioksida.
c. Hutan sebagai tempat hidup manusia dan berbagai jenis hewan dan tumbuhan.
d. Hutan menghasilkan kayu, buah-buahan, getah, akar, tumbuhan obat, biji-bijian dan masih banyak lagi.
e. Pohon-pohon di hutan mengatur air dan menghambat banjir.
f. Hutan dapat dijadikan sebagai tempat rekreasi dan sumber ilmu pengetahuan.

Sementara itu, beberapa hal yang dapat menyebabkan kerusakan hutan antara lain

(Efendi, http://www.members.tripod. com /~biodiv/fenomena.htm):

a. Penebangan secara berlebihan

b. Perburuan liar

c. Kebakaran hutan

Saat sebuah pohon ditebang, dibutuhkan waktu yang sangat lama (puluhan tahun) untuk menggantikannya. Sehingga sudah sepantasnyalah kita ikut menjaga kelestarian pohon dan hutan. Bagi masyarakat yang tinggal di sekitar atau di dalam hutan, mereka memenuhi kebutuhan sehari-hari mereka dengan memanfaatkan hasil hutan secara bijaksana. Mereka menggunakan hutan hanya sesuai kebutuhan saja dan tidak sembarangan lahan hutan mereka jadikan tempat bercocok tanam.

Hutan yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta umumnya adalah hutan negara dan hutan rakyat. Luas kawasan hutan negara di Provinsi DIY adalah 17.064,3 Ha atau 5,4% dari luas provinsi, dan Kabupaten Gunungkidul memiliki hutan negara paling luas diantara kabupaten-kabupaten lain di DIY. Sedangkan hutan rakyat yang ada umumnya terletak di tanah kering dalam bentuk tegal atau kebun. Komoditi yang umumnya ditanam pada areal hutan rakyat dengan sistem *agroforestry* maupun murni berupa tegakan hutan hasil konversi dari lahan pertanian tadah hujan umumnya adalah jati, mahoni, akasia, sengon, dan sonokeling (http://www.dephut.go.id/).

Salah satu hutan yang paling terkenal di Daerah Istimewa Yogyakarta adalah Hutan Wanagama di Gunungkidul. Hutan Wanagama seluas 600 hektar ini terletak di Desa Banaran, Kecamatan Playen, Gunungkidul dapat pula digolongkan menjadi hutan tanah kapur karena berada di kawasan bertanah dan berbatu kapur. Selain itu, di Kabupaten Sleman juga banyak dijumpai hutan, terutama hutan pinus di kawasan Kaliurang dan Kaliadem yang merupakan lereng Gunung Merapi. Tanaman pertama yang ditanam adalah pohon murbei (Morus Alba). Daunnya bisa dimanfaatkan untuk makanan ulat sutera dan tidak mudah rontok. Pada kenyataannya tanah tandus berbatu gamping tersebut berhasil ditanami berbagai macam pohon, seperti pohon cendana, jati, akasia, secang, mahoni, sengon, dan banyak lainnya.

3.1.3.3. SAWAH & LADANG

Sawah dan ladang sebenarnya bukan murni bentukan secara alami, namun karakternya yang masih menyisakan bentukan-bentukan lama terkadang menjadikan sawah dan ladang termasuk bagian dari pusaka alam.

Sawah merupakan tempat menanam padi yang selalu dialiri air. Untuk mengairinya, dibuat sistem pengairan yaitu dengan membuat saluran air dari sungai atau danau menuju ke sawah. Sawah dengan hamparan padinya mempunyai daya tarik keindahan yang sangat menarik. Bayangkan bila kita duduk-duduk di gardu di tengah-tengah sawah, menikmati bekal makanan sambil melihat padi dan tanaman-tanaman lain yang berjajar, kemudian sesekali terdengar bunyi cicit burung pipit atau gelatik yang bertengger di atas tanaman padi. Pemandangan dan suasana yang kita peroleh tidak dapat tergantikan dengan yang lain. Keindahan alam sawah juga sangat menarik untuk diabaikan.

Ekosistem sawah merupakan satu kesatuan dengan unsur alam yang lain seperti: aliran sungai kecil yang mengairi, burung-burung pemakan serangga seperti pipit, gelatik, blekok dan bondol, pematang sawah dengan berbagai macam tanaman buah dan sayur di sekelilingnya, jejeran pohon kelapa, gubuk kecil dan lain sebagainya, menciptakan panorama yang sangat indah untuk dinikmati. Keindahan alam tersebut membuat sawah sering dimanfaatkan sebagai salah satu pilihan

obyek wisata. Namun sayangnya sekarang ini banyak lahan sawah yang sudah berubah menjadi tandus, dikeringkan untuk kemudian diatasnya didirikan bangunan-bangunan.



Hamparan sawah di kaki gunung (Foto: Dwita Hadirahmi)

Hal lain yang menarik dari keberadaan sawah adalah aktivitas masyarakat dalam mengelola dan mengolah sawah. Kegiatan menanam dan memanen hasil sawah biasanya disertai upacara yang meriah melibatkan hampir seluruh warga.

Dalam pengelolaan sawah, irigasi atau pengairan sawah menjadi hal yang paling menentukan. Tanaman tidak akan tumbuh tanpa adanya sistem irigasi yang baik. Di beberapa tempat, irigasi sawah didapatkan dari air sungai yang disudet untuk dialirkan ke petak-petak sawah. Di beberapa tempat lain, irigasi didapatkan dari sumur bor yang dimiliki para petani. Pengaturan irigasi perlu dilakukan oleh para petani agar tidak terjadi konflik pemakaian air. Di Bali dikenal istilah "Subak", yaitu kelompok petani yang secara bersama-sama mengatur pengaliran air untuk sawah mereka. Sawah tersebut kemudian juga disebut sawah subak.

Selain sawah irigasi, ada pula sawah tadah hujan, yaitu sawah yang mengandalkan air dari air hujan. Sawah jenis ini biasa terdapat di kawasan yang tidak memiliki sumber air untuk irigasi. Sesuai dengan namanya, lahan sawah tadah hujan hanya ditanami pada saat musim hujan.

Nenek moyang kita telah mengajari bagaimana cara mengolah sawah yang baik dan ramah lingkungan. Berbagai macam pengolahan sawah tersebut antara lain dengan tumpang sari, terasering, minapadi dan masih banyak lagi. Sistem pengolahan seperti itu merupakan kearifan masyarakat kita dalam menjaga lingkungan dan kelestarian alam. Tumpang sari adalah cara bertani dengan menanam beberapa jenis tanaman tertentu pada satu daerah yang sama. Dipanennya bisa bersamaan, bisa juga bergantian, dan tanaman yang biasanya ditanam bersamaan antara lain: jagung, kacang dan cabai yang bisa dipanen bersama-sama. Jenis sawah terasering dibuat di daerah pegunungan atau perbukitan. Tanah yang miring dibuat petak-petak sawah dalam berbagai ukuran dan bentuk, disesuaikan dengan kemiringan tanah. Terasering juga dimaksudkan untuk memudahkan pengaliran air. Sedangkan minapadi merupakan bentuk pertanian yang mana petani yang mengolah sawah minapadi memelihara ikan dan menanam padi secara bersama-sama di sawah yang digarapnya. Tujuannya adalah untuk meningkatkan penggunaan lahan dan menambah pendapatan. Petani bisa mengambil hasilnya berupa ikan dan padi.

Ladang biasa disebut juga dengan huma merupakan daerah yang dibuat manusia dengan mengubah ekosistem hutan. Nenek moyang kita bercocok tanam dengan perladangan gilir balik, yaitu membuka hutan untuk ladang secara berpindah-pindah sehingga ladang yang ditinggalkan dapat kembali menjadi hutan. Sejak dulu nenek moyang menggunakan hutan secara bijaksana. Selain dengan perladangan gilir balik, mereka juga tidak sembarangan memilih hutan yang akan digunakan. Mereka tidak menebang pohon di tempat

yang curam. Mereka juga tidak menebang semua pohon karena tahu akan menyebabkan banjir. Pohon yang tinggi dan tidak membentuk naungan tidak ditebang.

Ladang merupakan lahan untuk bercocok tanam yang tidak memakai irigasi. Tanaman yang ada adalah tanaman selain padi, misalnya tanaman kacang-kacangan, sayuran, jagung, tebu, dan sebagainya. Pada jaman dulu, dikenal dengan 'perladangan berpindah', yaitu kegiatan berladang masyarakat yang setelah selesai panen kemudian berpindah ke lahan yang lain untuk ditanami. Lahan yang dipakai sebelumnya ditanami pepohonan. Demikian seterusnya. Dengan demikian lingkungan tetap terjaga keseimbangannya (Indonesian Heritage, 1998). Pada saat ini, masih banyak masyarakat yang melakukan kegiatan berladang, yang setelah selesai panen kemudian membakar sisa-sisa tanaman dan berpindah membuka lahan baru untuk ditanami. Seringkali mereka merambah hutan untuk membuka lahan baru menjadi ladang. Kondisi seperti ini dapat membahayakan keseimbangan lingkungan.

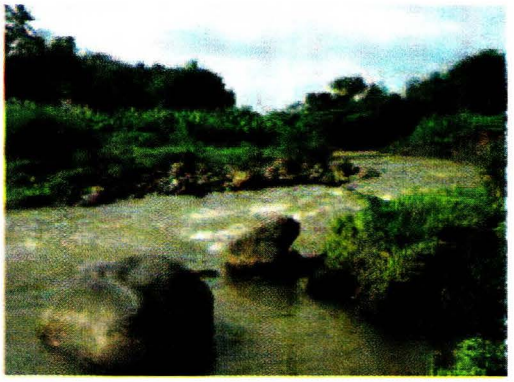


Ladang (Foto: Dwita Hadirahmi)

Areal perkebunan di Provinsi D.I. Yogyakarta seluas 82.062 Ha atau 25,7% luas Provinsi D.I. Yogyakarta. Komoditi yang ditanam antara lain kapuk randu, mendong, pandan, gebang, tembakau, coklat, kopi, teh, vanili, kelapa, tebu, lada, cengkeh, kapulaga, jambu mete, jahe, kenanga, nilam, dan kencur (http://www.dephut.go.id/).

3.1.3.4.SUNGAI

Sungai merupakan air yang mengalir secara alami di wilayah daratan. Sungai termasuk salah satu wilayah keairan mengalir (dinamis) yang merupakan suatu ekosistem terbuka dengan faktor dominan berupa aliran air. Sumber air sungai dapat berasal dari mata air di daerah pegunungan atau air hujan. Aliran sungai mengalir dari daerah hulu ke daerah hilir. Bagian hulu mempunyai aliran yang deras, kemudian melewati riam yang lebar dengan aliran yang deras pula. Setelah itu aliran sungai menuju hilir sungai yang berkelok-kelok, aliran airnya tenang dan akhirnya menuju muara sungai yang lebar dan selanjutnya menuju laut. Pada daerah hulu sering terdapat air terjun dan sering dikunjungi masyarakat sebagai salah satu tempat wisata.



Sungai (Foto: Dwita Hadirahmi)

Sungai merupakan salah satu sumber daya alam yang mempunyai fungsi serbaguna bagi kehidupan dan penghidupan manusia. Sungai memiliki peranan sentral dalam kehidupan umat manusia. Pusat-pusat

peradaban seperti keraton dan candi selalu berlokasi tak jauh dari sungai sebagai mata air penghidupan. Oleh karena itu, sudah semestinya masyarakat menempatkan sungai sebagai pusat kehidupan yang perlu dilestarikan dan dijaga kelangsungan ekosistemnya.

Beberapa manfaat sungai untuk kehidupan manusia dan lingkungan adalah (Maryono, 2002):

- Sungai sebagai saluran drainasi
- Sungai sebagai saluran irigasi
- Sungai sebagai sumber pemenuhan keperluan hidup sehari-hari
- Sungai sebagai habitat flora dan fauna
- Sungai sebagai sarana transportasi

Kebersihan sungai merupakan tanggung jawab bersama antara masyarakat dan pemerintah. Kita harus mulai ikut bertanggung jawab terhadap kebersihan dan kelestarian sungai-sungai di sekitar kita. Hal yang sangat mudah yang dapat kita lakukan adalah dengan melakukan "program kali bersih". Contoh yang termudah dalam melaksanakan program sungai bersih adalah tidak membuang sampah sembarangan di sungai, membersihkan sungai secara bergotong-royong, mengelola daerah sekitar sungai bersama-sama dengan masyarakat setempat, serta menanami daerah tepian sungai dengan tanaman hijau dan membiarkan ekosistem sungai tetap terjaga. Diharapkan dari program kali bersih tersebut keadaan sungai-sungai di Indonesia akan membaik dan dapat mengurangi atau bahkan mencegah bencana banjir dan penyakit lain yang sering datang.

Di Kota Yogyakarta, terdapat tiga sungai yang melewatinya, yaitu Sungai Gajah Wong, Sungai Code, dan Sungai Winongo. Keberadaan Sungai Code dan Sungai Winongo mengapit Keraton Yogyakarta sebagai pusat kota. Sungai Code di bagian timur keraton sedangkan Sungai Winongo di sebelah barat keraton. Pada masa kejayaan keraton, Sungai Code memisahkan antara Kasultanan Ngayogyakarta dengan Pura Pakualaman, sedangkan Sungai Winongo merupakan sungai yang memisahkan antara Keraton Ngayogyakarta dengan Pesanggarahan Ambarbinangun.

3.1.3.5.MUARA SUNGAI

Muara sungai atau estuari adalah bagian dari lingkungan perairan yang merupakan percampuran antara air laut dan air tawar yang berasal dari sungai. Lingkungan muara sungai merupakan peralihan antara darat dan laut yang sangat dipengaruhi oleh pasang surut, seperti halnya pantai, namun umumnya terlindung dari pengaruh gelombang laut. Lingkungan muara sungai umumnya merupakan pantai tertutup atau semi terbuka ataupun terlindung oleh pulau-pulau kecil, terumbu karang dan bahkan gundukan pasir dan tanah liat (Kasim, 2005). Kita mungkin sering melihat hamparan daratan yang luas pada daerah dekat muara sungai saat surut. Itu adalah salah satu dari sekian banyak tipe muara sungai yang ada.

Lingkungan muara sungai merupakan kawasan yang sangat penting bagi berjuta hewan dan tumbuhan. Pada daerah-daerah tropis, lingkungan muara sungai umumnya di tumbuhi dengan tumbuhan khas yang disebut bakau atau '*mangrove*'. Kawasan hutan bakau adalah salah satu kawasan pantai yang sangat unik, karena keberadaan ekosistem ini pada daerah muara sungai. Pada habitat bakau inilah kita akan menemukan berjuta hewan yang hidupnya sangat tergantung dari kawasan lingkungan ini. Keunikan ini tidak terdapat pada kawasan lain, karena sebagian besar tumbuhan dan hewan yang hidup di sana adalah tumbuhan khas perairan muara sungai yang mampu beradaptasi dengan genangan air laut yang kisaran salinitasnya cukup lebar. Muara sungai menjadi tempat

pemijahan dan pembesaran bagi ratusan jenis ikan seperti Siganus, Baronang dan Sunu karena kawasan ini sangat kaya akan unsur hara (*nutrient*). Masyarakat memakai lingkungan ini sebagai lahan budidaya bagi ratusan jenis ikan, tiram dan kerang, kepiting dan invertebrata lainnya. Muara sungai juga menjadi tempat istirahat bagi jutaan jenis burung pantai, serta disamping itu juga digunakan oleh sebagian besar mamalia dan hewan-hewan lainnya untuk mencari makan (Kasim, 2008).

Hutan bakau yang sangat unik, dengan nilai ekonomis, ekologis dan pendidikan, dapat dikembangkan sebagai tempat wisata dengan tetap menjaga keaslian hutan serta organisma yang hidup disana. Promosi pengembangan hutan *mangrove* sebagai kawasan eko-wisata harus lebih terpusat pada ketiga nilai tadi, tentunya dengan melihat pula keseimbangan ekologis dari seluruh potensinya.

3.1.3.6.PANTAI & LAUT

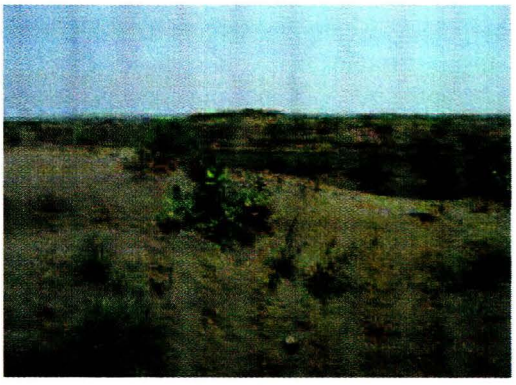
Pantai adalah bagian daratan berupa pasir yang berada di pesisir, berbatasan dengan laut. Kawasan pantai adalah kawasan transisi dari lahan daratan dan perairan laut. Panjang garis pantai ini diukur mengeliling seluruh pantai yang merupakan daerah teritorial suatu negara. Indonesia merupakan negara berpantai terpanjang kedua di dunia setelah Kanada, dengan panjang garis pantainya tercatat 81.000 km. Proses pembentukan kawasan pantai sangat dipengaruhi oleh gaya-gaya dinamis yang berada di sekitarnya. Gaya-gaya dinamis utama dan dominan yang mempengaruhi kawasan pantai adalah gaya gelombang. Pantai selalu menyesuaikan bentuk profilnya sedemikian rupa sehingga mampu menghancurkan energi gelombang yang datang. Penyesuaian bentuk tersebut merupakan tanggapan dinamis alami pantai terhadap laut.



Pantai Parangtritis (Foto: Dwita Hadirahmi)



Batu yang dianggap sakral di Pantai Parangkusumo (Foto: Dwita Hadirahmi)



Gumuk pasir (Foto: Dwita Hadirahmi)

Pantai cukup rentan dengan pengrusakan. Beberapa kegiatan yang dapat

merusak sumber daya pesisir dan laut adalah:

- Kegiatan reklamasi pantai, dapat membunuh jutaan bibit ikan dan hewan laut ekonomis sebagai akibat penimbunan ekosistem lamun. Ekosistem lamun merupakan daerah pembesaran bagi ikan-ikan kecil dan hewan laut lainnya karena menyimpan berjuta makanan yang sangat sesuai untuk ikan-ikan kecil dan hewan ekonomis lainnya.
- Konversi hutan bakau sebagai lokasi pertambakan dan lokasi permukiman mendorong degradasi hutan bakau.
- Penggunaan bom dan bahan beracun seperti sianida telah menyisakan kerusakan terumbu karang

Daerah Yogyakarta bagian selatan berbatasan dengan Samudera Indonesia dan mempunyai banyak kawasan pantai yang indah. Satu kekayaan pantai selatan DIY adalah adanya gumuk pasir, salah satu fenomena yang jarang terjadi di wilayah tropis dan satu-satunya di kawasan Asia Tenggara, yaitu berupa hamparan pasir luas seperti di sebuah gurun dengan beberapa gundukan pasir.

Parangtritis merupakan pantai yang paling terkenal di Yogyakarta, penuh mitos dan nuansa magis sebagai tempat kekuasaan Ratu Kidul. Pantai ini mempunyai korelasi yang erat dengan keberadaan Keraton Yogyakarta dan kawasan Merapi yang merupakan satu kesatuan trimurti (http://www.tasteofjogja.com/). Selain Parangtritis, pantai lain yang ada di Yogyakarta antara lain Pantai Parangkusumo, Pantai Depok, Pantai Baron, Pantai Glagah, Pantai Drini, Pantai Sadeng, dan sebagainya.

3.1.3.7.DANAU

Danau merupakan suatu cekungan di darat yang tergenang air dalam jumlah banyak. Sumber air danau dapat berupa air tanah, air hujan dan air sungai. Beberapa orang juga menyebut danau dengan sebutan telaga atau sendang. Maka danau dan telaga sering tidak dibedakan meskipun danau biasanya lebih dalam dan lebih luas daripada telaga. Danau merupakan wilayah keairan yang tidak mengalir dengan ekosistem tertutup. Sebagian besar komponen pendukung ekosistem danau tersebut merupakan komponen dengan sirkulasi yang tertutup. Sistem ini memperoleh komponen pendukung dari air tanah, air permukaan yang masuk, dan udara.

Terdapat dua macam danau, yaitu danau alami dan danau buatan. Danau alami terbentuk secara alami, contohnya adalah Danau Toba di Sumatera yang terbentuk dari kawah dan terisi oleh air hujan, kemudian ada pula Danau Tempe di Sulawesi Selatan yang terbentuk dari aliran sungai. Sedangkan danau buatan adalah danau hasil buatan manusia. Danau buatan biasanya berupa sungai besar yang kemudian dibendung, biasa disebut dengan waduk atau bendungan. Air yang ada di waduk atau bendungan biasanya dimanfaatkan secara khusus untuk kebutuhan minum, industri dan pertanian. Beberapa bendungan yang mempunyai aliran air deras dimanfaatkan juga sebagai pembangkit listrik tenaga air.

Danau alami dan juga waduk seringkali dimanfaatkan sebagai tempat wisata karena panorama alamnya yang sangat indah, misalnya Danau Toba di Sumatera, Danau Beratan di Bali, Waduk Karangkates di Jawa Timur dan Waduk Gadjah Mungkur di Jawa Tengah. Kelestarian panorama dan kebersihan danau serta waduk tersebut harus terus kita jaga.

Manfaat lain dari danau dan waduk antara lain:

- Sumber air untuk keperluan rumah tangga, misalnya air minum, masak, mandi, mencuci, dan sebagainya.
- Sarana transportasi penduduk yang bertempat tinggal di sekitar danau.
- Sumber bagi penduduk untuk mencari ikan.
- Sebagai habitat flora dan fauna
- Sebagai sumber saluran irigasi
- Sebagai sumber saluran drainasi



Telaga Jamboeanom, Gunungkidul (Foto: Langgeng W.S.)



Telaga Omang (Foto: Langgeng W.S.)

3.1.3.8.FLORA

Negara Indonesia dilimpahi dengan kekayaan hayati yang tiada taranya. Hutan yang terbentang di belasan ribu pulau mengandung berbagai jenis flora dan fauna, yang kadang tidak dapat dijumpai di bagian bumi lainnya dan merupakan salah satu negara Mega Biodiversity (kekayaan akan keanekaragaman hayati ekosistem, sumber daya genetika, dan spesies yang sangat berlimpah). Tidak kurang dari 47 jenis ekosistem alam yang khas sampai jumlah spesies tumbuhan berbunga yang sudah diketahui, sebanyak 11 % atau sekitar 30.000 jenis dari seluruh tumbuhan berbunga di dunia. Sayangnya, banyak jenis tumbuhan tertentu, mengalami kepunahan.

Menurut data yang ada, terdapat 2 juta spesies tumbuhan di dunia dan 60% dari spesies-spesies tersebut ada di Indonesia. Pemerintah kini terus berupaya untuk menyelamatkan berbagai kekayaan sumber daya alam berupa tumbuhan langka yang bermanfaat bagi manusia melalui usaha memperbanyak kebun raya, taman nasional, cagar alam dan daerah-daerah konservasi di seluruh Indonesia. Sudah waktunya bagi kita untuk mulai mengenal keanekaragaman flora Indonesia dan turut serta menjaga kelestariannya, dimulai dari flora di sekitar rumah kita.

Keberadaan dan keberagaman flora atau tumbuhan di Daerah Istimewa Yogyakarta tidak dapat lepas dari adanya sejarah dan tradisi Jawa. Pada masa tradisional Jawa, penataan dan penggunaan tanaman mempunyai simbol dan makna-makna yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, sangat berbeda dengan penataan dan penggunaan masa sekarang. Penggambaran kehidupan manusia Jawa pada masa lalu selalu berusaha untuk menyatukan diri dengan alam semesta termasuk flora/tumbuhan. Simbolisme tersebut dijadikan dasar berpijak dalam berbagai

ragam kehidupan, termasuk dalam kehidupan sehari-hari ataupun dalam perencanaan kota.

Perbedaan lain penggunaan tanaman pada masa lalu dan masa sekarang adalah peletakan dan pemilihan tanaman berdasarkan stratifikasi sosial karena makna yang terkandung dalam tiap-tiap tanaman tersebut. Dulu hampir tiap orang mengenal dan mengetahui makna, simbol dan fungsi dari tiap-tiap tanaman, yang kemudian diterapkan dalam kehidupannya. Sekarang ini banyak tanaman yang oleh masyarakat Jawa sendiri tidak pernah didengar namanya.

Tabel 3-1
Makna dan simbol flora yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta

No.	Nama	Makna Simbolis.	Keterangan
1.	Munggur *(Samanea saman)*	Melambangkan kewibawaan.	
2.	Cempaka *(Michelia champaca)*	Berbau harum pada malam hari sehingga bersifat magis.	
3.	Walisongo *(Scheffiera longifolia)*	Memberi kesan ketenangan	
4.	Randu Alas *(Salmalia malabarica DC. Endl.)*	Melambangkan kegagahan, dipercaya sebagai tempat tinggal makhluk halus.	
5.	Kenanga *(Cananga odorata)*	Melambangkan ketentraman.	
6.	Manggis *(Garcinia mangostana L.)*	Melambangkan ketenangan dan keteduhan.	
7.	Arum Dalu *(Cestrum nocturnum L.)*	Berbau harum pada malam hari sehingga bersifat magis.	
8.	Bendo *(Artocarpus elastica Reinw. ex Bl.)*	Dipercaya sebagai tempat tinggal makhluk halus.	
9.	Nagasari *(Mesua ferrea L.)*	Memiliki nilai ritual yang tinggi bagi masyarakat Keraton Yogyakarta.	
10.	Beringin	Sebagai "pohon hayat", yaitu yang dapat memberikan kehidupan, pengayoman dan perlindungan. Dipercaya mempunyai kekuatan istimewa karena konon merupakan penjelmaan Dewa Wisnu.	Dalam tradisi Jawa, Beringin biasa ditanam di area terbuka dalam bentuk alun-alun.
11.	Kemuning	Merupakan lambang dari kesucian hati, kejernihan dalam berpikir.	
12.	Soka	Merupakan lambang penuntun perilaku kehidupan manusia.	
13.	Kuweni	Melambangkan wanita	

No.	Nama	Makna Simbolis.	Keterangan
14.	Kepel Watu/Lanang Nama lokal: *kecundhul*	Lambang kekuatan, mengandung arti sebagai gantungan rakyat, permohonan belas kasih dan berkah raja agar bisa diterima untuk mengabdi	Ditanam di lingkungan pemerintahan/ perkantoran pusat
15.	Kepel	Lambang kekuatan, mengandung arti sebagai gantungan rakyat, permohonan belas kasih dan berkah pimpinan agar bisa diterima untuk mengabdi	Ditanam di lingkungan pemerintahan/ perkantoran untuk jajaran di bawah pemerintahan pusat
16.	Jambu Dersana	Jambu diartikan sesuatu yang mempunyai kekuatan, darsana atau dresana mengandung arti sangat banyak. Maka jambu dersana dimaksudkan sebagai lambang kekuatan sang raja.	
17.	Tanjung	Tanjung, berarti dijunjung. Ibaratnya seorang pria yang mempunyai tugas dan kewajiban yang harus dilaksakan dengan teliti dan teratur sehingga akan mencapai suatu kebaikan.	Biasa ditanam di jalan sebagai pengarah
18.	Kelapa Gading	Mempunyai makna permohonan berkah kebaikan dan keselamatan.	Nama lokal: *Kambil Gadhing*

Sumber: Makna Simbolik Tumbuh-tumbuhan dan Bangunan Keraton, 1995; Flora Fauna Potensi Daya Tarik Wisata Kab. Sleman, 2000.

Beberapa simbol lain mengenai tanaman di Keraton Yogyakarta (Adishakti, 1993):

- Pohon Kweni dan Pakel: dalam bahasa Jawa Kuno diartikan sebagai gambaran anak yang sudah '*wani*'/berani karena sudah akil balig.
- Pohon Asem: dalam bahasa Jawa berarti '*nengsemake*' atau indah, menarik.
- Pohon Delima:
- Pohon Gayam: *gayam* berarti '*ayem*'/aman. Pohon Gayam berdaun rindang dan berbunga harum, memunculkan suasana dan rasa aman, senang dan bahagia. Pohon Gayam berfungsi juga menjernihkan air sehingga sering ditanam di tepi sungai.

Dari data yang diperoleh ada suatu aturan tertentu yang tidak tertulis tentang pemilihan tanaman yang masih melekat di kalangan masyarakat di kampung dan khususnya di pedesaan, diantaranya adalah (Adishakti, 1993):

a. Adanya kecenderungan untuk selalu memilih tanaman yang tidak sama dengan yang ditanam di lingkungan keraton. Ada suatu keyakinan untuk dibedakannya perwujudan lingkungan keraton dengan lingkungan masyarakat umum. Sementara itu di dalam keraton sendiri juga tidak mempergunakan tanaman yang dipakai rakyat kebanyakan kecuali yang ditanam di Tamansari. Demikian pula untuk tanaman buah-buahan, lingkungan keraton menanam dengan jenis yang terbaik yang juga tidak akan ditanam di luar keraton, seperti misalnya pohon mangga jenis tertentu, Jambu Telapok Arum. Pohon So, misalnya, ada di luar

keraton hingga ke Kotagede hampir di setiap rumah, namun tidak ada sama sekali di dalam keraton.

b. Bentuk struktur tanaman menentukan perletakan. Misalnya: Pohon Pisang tidak boleh ditempatkan di depan rumah. Pertimbangannya adalah wujud tanaman ini tidak bisa diatur, sehingga sebaiknya ditanam di belakang rumah; Pohon Pepaya ditanam di samping rumah; Pohon Waru ditanam lebih jauh dari rumah karena akarnya yang mengarah ke mana-mana bisa merusak batubata. Mengingat daunnya berfungsi sebagai pembungkus dan sering ditanam di warung-warung dan pasar sehingga sering disebut sebagai tanaman pasar.

c. Menanam Pohon Kamboja merupakan suatu hal yang tabu karena Kamboja adalah tanaman kuburan.

d. Menanam Pohon Beringin merupakan suatu hal yang tabu, karena Beringin dianggap sakral dan melambangkan perlindungan dan kebesaran. Di lingkungan masyarakat kebanyakan pohon ini ditanam di area umum seperti kantor kelurahan (tempat rakyat memerlukan "pengayoman"), sebagai tetenger di persimpangan jalan atau di tempat yang dianggap sakral dan di kuburan.

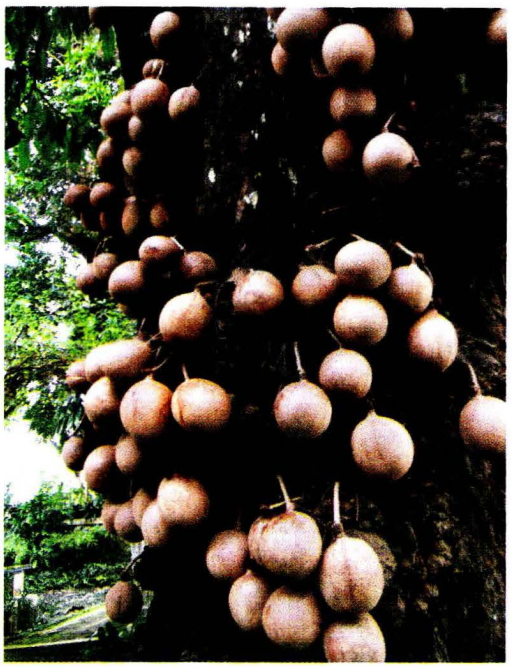
e. Tanaman lain juga boleh ditanam di halaman rumah asalkan tanaman tersebut menghasilkan.

Pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta telah menentukan flora-flora khas untuk provinsi, kota dan kabupaten sesuai dengan potensinya seperti yang dapat dilihat pada Tabel 3-2.

Yogyakarta juga kaya akan flora yang bermanfaat untuk bumbu-bumbu masakan dan obat-obatan. Tanaman bubu dan tanaman obat banyak dijumpai di pekarangan rumah penduduk maupun di berbagai tempat, seperti hutan dan tepi sungai. Jenis tanaman bumbu misalnya, jahe, kunyit, kencur, laos, kunci. Tanaman obat misalnya jeruk nipis, jahe, kunyit, daun sirih, temulawak.

Tabel 3-2
Flora Khas Kota dan Kabupaten di Provinsi DIY

No.	Daerah	Nama Flora	Dasar Hukum
1	Provinsi DIY	Kepel *(Stelechocarpus burahol)*	SK Gubernur DIY No. 385/KPTS/1992
2	Kota Yogyakarta	Kelapa Gading *(Cocos nucifera L. Cv. Gading)*	SK Walikota Yogya No. 02/1998
3	Bantul	Sawo Kecik *(Manikara kauki L. Dub)*	SK Bupati Bantul No. 567/B/Kep/BT/1998
4	Kulonprogo	Manggis *(Garcinia mangostana)*	SK Bupati Kulonprogo No. 599/1998
5	Gunungkidul	Nangka *(Arthocarpus heterophylla)*	SK Bupati Gunungkidul No. 156/KPTS/1998
6	Sleman	Salak Pondoh *(Zalacca edulis var. Pondoh)*	SK Bupati Sleman No. 93/SK.KDH/A/1999



Kepel (*Stelechocarpus burahol*), flora yang dilindungi di provinsi DIY (Foto: Suhadi Hadiwinoto)

3.1.3.9.FAUNA

Indonesia merupakan negara yang kaya akan berbagai jenis fauna atau binatang. Keanekaragaman fauna di Indonesia yang sangat tinggi ini didukung oleh keadaan tanah, letak geografi serta keadaan iklim. Hal ini ditambah dengan keanekaragaman tumbuh-tumbuhannya sebagai habitat satwa. Sebanyak 12% jenis mamalia dan 16% jenis reptilia dan amphibia yang ada di dunia terdapat di Indonesia (lebih kurang 1.539 spesies), serta 25% jenis ikan dan 17% jenis burung yang ada di dunia terdapat di Indonesia. Diantara spesies tersebut terdapat 430 spesies burung dan 200 mamalia yang tidak terdapat di tempat lain dan hanya ada di Indonesia, misalnya orangutan, biawak komodo, harimau sumatera, badak jawa, badak sumatera dan beberapa jenis burung (*birds of paradise*) (http:// www.indonesianforest.com).

Meskipun demikian, perusakan hutan dan pencemaran perairan yang merupakan tempat habitat satwa masih terus berlangsung. Demikian pula dengan perburuan dan penangkapan satwa langka. Salah satu usaha untuk melindungi satwa dari ancaman kepunahan adalah dengan Undang-undang tentang Konservasi Sumber Daya Alam Hayati dan Ekosistemnya. Hingga saat ini jumlah satwa di Indonesia yang telah dilindungi undang-undang adalah 100 jenis mamalia, 246 jenis burung dan 29 reptilia, 6 jenis ikan air tawar, 20 jenis kupu-kupu, serta 15 jenis binatang vertebrata laut yang terancam punah (http:// www.indonesianforest.com).

Fauna atau binatang di DIY sangat banyak jenisnya, seperti juga yang dimiliki oleh daerah-daerah lain di Indonesia. Binatang yang ada antara lain: binatang liar (tidak dipelihara), binatang unggas, binatang ternak, binatang peliharaan, dan binatang air.

- Binatang liar, adalah binatang yang hidup di alam bebas, tidak dipelihara oleh manusia secara khusus. Contohnya, ular, harimau, monyet, dan sebagainya. Di kawasan Kaliurang, Sleman, di lereng Gunung Merapi, masih terdapat banyak monyet dan harimau.
- Binatang unggas, yaitu burung, ayam, bebek, enthok dan angsa. Banyak jenis unggas yang diternakkan oleh penduduk untuk diambil telur dan dagingnya. Di kawasan perdesaan, masih banyak dijumpai penduduk yang memelihara bebek, enthok dan angsa.
- Binatang ternak, yaitu kambing, sapi, kerbau, kuda. Kambing dan sapi pada umumnya dipelihara untuk diperjual-belikan atau untuk dimanfaatkan dagingnya. Sapi juga dimanfaatkan

untuk diambil susunya. Di kawasan pertanian, beberapa petani masih memanfaatkan kerbau untuk membajak sawah, tetapi semakin lama kegiatan ini semakin hilang karena bajak kerbau telah digantikan oleh bajak mesin. Membajak sawah dengan kerbau adalah warisan budaya nenek moyang, dan hal ini menunjukkan hubungan kerjasama antara manusia dan binatang.

- Binatang peliharaan, contohnya kucing dan anjing. Binatang ini banyak dipelihara penduduk, baik di perkotaan maupun di perdesaan. Sebagian kucing dan anjing bahkan hidup secara liar.
- Binatang air tawar, yaitu ikan dan sebangsanya. Penduduk DIY banyak yang memelihara ikan, baik sebagai kesenangan maupun untuk diternakkan yang bermanfaat secara ekonomi. Jenis ikan yang banyak diternakkan penduduk untuk dikonsumsi atau dijual antara lain ikan lele, nila dan gurame.



Burung perkutut (*Geopelia striata*), fauna yang dilindungi di provinsi DIY (Foto: Suhadi Hadiwinoto)

Sama seperti flora, Pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta telah menentukan jenis fauna khas untuk provinsi, kota dan kabupaten sesuai dengan potensinya. Potensi fauna khas Daerah Istimewa Yogyakarta (Tabel 3.3)

Tabel 3-3
Fauna Khas Kota dan Kabupaten di Provinsi DIY

No.	Daerah	Nama Fauna	Dasar Hukum
1	Provinsi DIY	Burung Perkutut (*Geopelia striata)*	SK Gubernur DIY No. 385/KPTS/1992
2	Kota Yogyakarta	Burung Tekukur (*Streptopelia chinensis tigrina)*	SK Walikota Yogyakarta No. 02/1998
3	Bantul	Burung Puter *(Streptopelia bitorquata)*	SK Bupati Bantul No. 567/B/Kep/BT/1998
4	Kulonprogo	Burung Kacer *(Copsychus saularis)*	SK Bupati Kulonprogo No. 599/1998
5	Gunungkidul	Lebah Madu *(Apis indica)*	SK Bupati Gunungkidul No. 156/KPTS/1998
6	Sleman	Burung Ponglor *(Zootheria citrina)*	SK Bupati Sleman No. 93/SK.KDH/A/1999

3.2. PUSAKA BUDAYA RAGAWI

Pusaka budaya *tangible* atau pusaka budaya ragawi adalah semua pusaka berupa benda yang dapat dipegang. Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia, pusaka adalah warisan benda berharga turun-temurun yang bukan benda pencaharian, sehingga harus dihormati dan tidak boleh dijual. Karenanya warisan dari generasi lalu itu harus dihayati maknanya dalam kehidupan masa kini. Selanjutnya generasi kini mempunyai kewajiban untuk meneruskan warisan yang diterima kepada generasi berikutnya untuk dipelajari, diapresiasi, dan dijadikan pijakan bagi perkembangan generasi tersebut.

Secara garis besar, pusaka budaya ragawi dapat dibedakan menjadi dua, yaitu pusaka budaya ragawi bergerak dan pusaka budaya ragawi tak bergerak. Pusaka budaya ragawi bergerak adalah pusaka budaya ragawi yang dengan mudah dapat dipindahtempatkan. Misalnya arca, keramik, perabot rumah tangga, kereta, foto, dan masih banyak lagi. Sementara itu, pusaka budaya ragawi tak bergerak adalah pusaka ragawi yang tidak dapat dipindahtempatkan tanpa mengubah atau merusak pusaka ragawi yang dimaksud. Pusaka budaya ragawi ini memiliki kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dengan lokasi keberadaannya. Apabila dipisahkan dari lokasi keberadaannya, nilai dan makna pusaka ragawi tersebut menjadi berubah, bahkan dapat hilang sama sekali. Termasuk di dalam kategori pusaka ragawi tak bergerak adalah pusaka bangunan dan monumen.

Dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 1992 tentang Benda Cagar Budaya, yang didefinisikan sebagai **'benda cagar budaya'** adalah:

a. benda buatan manusia, bergerak atau tidak bergerak yang berupa kesatuan atau kelompok, atau bagian-bagiannya atau sisa-sisanya, yang berumur sekurang-kurangnya 50 (lima puluh) tahun, atau mewakili masa gaya yang khas dan mewakili masa gaya sekurang-kurangnya 50 (lima puluh) tahun, serta dianggap mempunyai nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan;
b. benda alam yang dianggap mempunyai nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan.
c. Situs adalah lokasi yang mengandung atau diduga mengandung benda cagar budaya termasuk lingkungannya yang diperlukan bagi pengamanannya.

3.2.1. SIFAT PUSAKA BUDAYA RAGAWI

Dari sifat kemudahannya untuk dipindahtempatkan, pusaka budaya ragawi (*tangible*) dapat dibedakan menjadi dua, yaitu pusaka budaya ragawi bergerak dan pusaka budaya ragawi tak bergerak.

3.2.1.1. PUSAKA BUDAYA RAGAWI BERGERAK

Jenis pusaka budaya ragawi bergerak sangatlah banyak, demikian juga jumlahnya. Meskipun demikian, terdapat hal penting yang perlu menjadi bahan pertimbangan untuk menempatkan sebuah benda sebagai pusaka budaya ragawi bergerak, sesuai dengan definisi sebagaimana disebutkan di atas, yaitu benda tersebut telah berusia sekurang-kurangnya 50 (lima puluh) tahun, serta dianggap mempunyai nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan.

Beberapa contoh pusaka budaya ragawi bergerak berupa koleksi museum, koleksi arsip, foto, buku-buku kuno dan artefak. Mengingat pusaka budaya ragawi bergerak

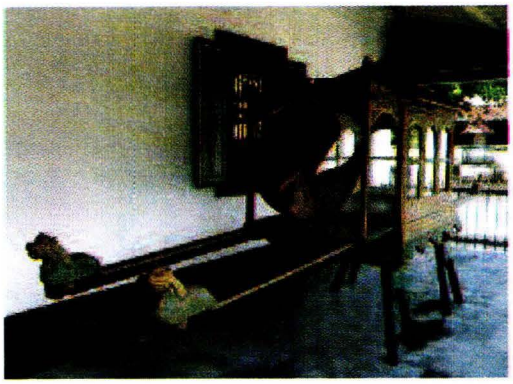
banyak sekali jenisnya dalam pembelajaran ini dipilih 3 (tiga) contoh sebagai stimulan bagi guru untuk mengembangkan topik yang sesuai dengan standar kompetensi sekolah.

a. Koleksi Alat Transportasi di Museum Kereta Keraton Yogyakarta

Sejak keberadaannya di muka bumi ini, manusia telah melakukan berbagai aktivitas berpindah dari satu tempat ke tempat lain untuk berbagai macam keperluan. Keperluan yang paling mendasar yang menyebabkan manusia melakukan mobilitas adalah kepentingan mencari sumber makanan dan mencari perlindungan ke tempat yang aman dari ancaman.

Pada awalnya, manusia hanya berjalan kaki. Kemudian, memanfaatkan binatang sebagai alat untuk mempermudah dan memperlancar mobilitasnya. Binatang yang sering dimanfaatkan untuk hal tersebut, antara lain adalah gajah, sapi, dan yang paling populer adalah kuda. Keberadaan binatang-binatang tersebut sebagai alat transportasi sudah dijumpai dalam relief candi, termasuk di Candi Prambanan dan Borobudur.

Selain binatang, digunakan juga alat angkutan, yang menggunakan tenaga (dipikul) manusia, yaitu tandu. Tandu sudah dikenal sejak zaman klasik, dijumpai dalam sejumlah relief di Candi Borobudur. Tandu lazim digunakan di Keraton Yogyakarta dan Surakarta, untuk mengangkut manusia, khususnya raja dan keluarganya atau para bangsawan, barang, dan makanan, termasuk sesaji. Pada masa sekarang, tandu sebagai alat angkut manusia sudah jarang digunakan, termasuk di kedua keraton tersebut. Akan tetapi sebagai alat angkut barang dan makanan, masih lazim digunakan, terutama apabila keraton mempunyai hajatan.



Tandu atau Jempana untuk puteri raja (Foto: Suhadi Hadiwinoto)



Kereta Keraton Yogyakarta, salah satu contoh pusaka budaya ragawi bergerak (Foto: Suhadi Hadiwinoto)

Raja dan bangsawan di lingkungan Keraton Yogyakarta juga menggunakan kereta yang ditarik oleh kuda. Bentuk kereta dan jumlah kuda yang menariknya mempunyai korelasi dengan kedudukan dan status sosial yang menaiki.

Hampir semua koleksi kereta yang tersimpan di Museum Kereta Keraton Yogyakarta telah berusia lebih dari 100 tahun. Beberapa koleksi masih digunakan dalam berbagai upacara keraton seperti Grebeg dan perkawinan putra-putri sultan. Berdasarkan bentuknya, Kereta Keraton Yogyakarta dapat dibedakan dalam tiga macam kelompok yaitu (Wardhana, 1990):

1. Kereta terbuka beroda dua (misalnya Kapolitin)
2. Kereta terbuka beroda empat (misalnya Kyai Jongwiyat, Landower, Landower Wisman, Landower Surabaya, Kyai Manik Retno, Kyai Jetayu, Bedoyo Permili)
3. Kereta tertutup beroda empat (misalnya Nyai Jimat, Kyai Garudayaksa, Kyai Wimanaputra, Kyai Harsunaba, Kyai Kuthakaharjo, Kyai Puspoko Manik, Kyai Kus Gading).

Ketiga jenis kereta ini merupakan kendaraan untuk keluarga sultan. Kereta Kyai Jetayu digunakan oleh putra mahkota untuk menyaksikan pacuan kuda; Kereta Kyai Ratapralaya untuk membawa jenazah sultan dan juga putra-putri sultan; sedangkan kereta-kereta seperti: Landower, Landower Surabaya, Landower Wisman adalah kereta untuk para pengawal sultan.

b. Warisan Budaya Bawah Air

Warisan budaya bawah air (*underwater cultural heritage*) merupakan salah satu contoh pusaka ragawi bergerak. Yang termasuk dalam warisan budaya bawah air adalah artefak-artefak atau benda berharga (keramik, kerajinan gelas, kristal perhiasan emas, perak, dan berbagai jenis batu mulia) yang berasal dari muatan kapal atau kendaraan lain yang tenggelam di laut atau benda-benda prasejarah yang berada di bawah laut.

Konvensi UNESCO tentang Perlindungan Warisan Budaya Bawah Air tahun 2001 (the 2001 UNESCO Convention on the Protection of the Underwater Cultural Heritage) mendefinisikan "Warisan Budaya Bawah Air" sebagai: semua jejak keberadaan manusia yang memiliki karakter budaya, sejarah, atau arkeologis yang sebagian atau keseluruhannya telah berada di bawah air, secara berkala atau terus-menerus, selama paling tidak 100 tahun seperti:

1. Situs, struktur, bangunan, artefak dan sisa-sisa manusia, yang berada dalam konteks arkeologis dan alam mereka;
2. Kapal, pesawat udara, kendaraan lain atau bagian dari muatan kendaraan tersebut atau isi lainnya, yang berada dalam konteks arkeologis dan alam mereka; dan
3. Benda-benda dengan karakter prasejarah.

Benda atau artefak yang berasal dari muatan kapal yang tenggelam, seringkali merupakan incaran pemburu harta karun karena memiliki nilai ekonomis yang tinggi. Warisan budaya bawah air bukan "harta karun" melainkan "warisan budaya untuk kemanusiaan" yang harus dilindungi. Warisan budaya bawah air memiliki konteks sejarah yang penting, yang dapat memberi gambaran mengenai hubungan ekonomi dan sosial-budaya antara Indonesia dan negara lain.

Bagi para ilmuwan, warisan budaya bawah air (WBBA) mewakili sumber informasi yang tidak ternilai mengenai peradaban kuno dan sejarah pelayaran. Perlindungan warisan budaya bawah air juga penting bagi tujuan pendidikan, terutama untuk pembangunan berkelanjutan jangka panjang bagi komunitas lokal. Eksploitasi komersial dapat menyebabkan kemungkinan hilang, hancur, dan tersebarnya warisan bawah air karena perusahaan komersial seringkali tidak melakukan penelitian ilmiah dan dokumentasi yang seharusnya diadakan bagi para arkeolog, sejarawan, dan ahli konservasi. Dalam hal ini, Konvensi 2001 mengajak setiap negara untuk mengambil tindakan melawan perdagangan ilegal benda budaya yang diambil dari bawah laut. Selain itu, Konvensi ini juga menekankan pentingnya pelestarian 'in-situ' (*in-situ*

preservation) yaitu pelestarian di tempat dimana warisan budaya tersebut ditemukan.

c. Artefak

Artefak adalah wujud kebudayaan ragawi yang berupa hasil dari aktivitas, perbuatan, dan karya semua manusia dalam masyarakat berupa benda-benda atau hal-hal yang dapat diraba, dilihat, dan didokumentasikan. Artefak dapat berasal dari temuan-temuan penggalian arkeologi.

3.2.1.2. PUSAKA BUDAYA RAGAWI TAK BERGERAK

Termasuk didalam pusaka budaya ragawi tak bergerak adalah bangunan, monumen, situs arkeologi, karya arsitektur, dan lansekap budaya. Pusaka bangunan adalah bangunan-bangunan yang karena alasan tertentu dianggap penting oleh sekelompok orang. Banyak alasannya mengapa bangunan yang dimaksud dianggap penting, dapat karena umurnya sangat tua, langka (hanya satu-satunya), unik, dan atau dijadikan penanda sebuah kawasan atau kota. Termasuk juga yang merupakan karya *masterpiece* yang mempunyai nilai penting, baik dari segi arsitekturalnya, nilai seni, maupun nilai sejarah. Nilai sejarah suatu bangunan ditunjukkan misalnya oleh fungsi bangunan yang bersangkutan, yaitu sebagai tempat diselenggarakannya peristiwa bersejarah atau berkaitan dengan tokoh sejarah.

Pusaka bangunan dapat berupa bangunan yang fungsi dan maknanya belum berubah dari fungsi dan makna aslinya pada waktu bangunan tersebut dibuat. Akan tetapi, bangunan yang telah berubah fungsinya dan diberi makna baru oleh masyarakat sekarang juga menjadi bagian dari apa yang disebut bangunan pusaka.

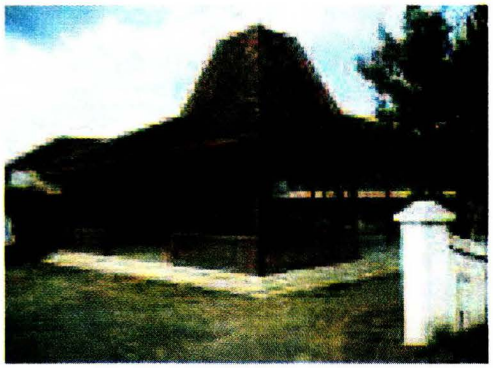
Selain pusaka bangunan, terdapat monumen yang juga termasuk di dalam kategori pusaka budaya ragawi tak bergerak. Pusaka monumen adalah bangunan-bangunan yang dibangun sebagai *tetenger* (penanda) sesuatu, misalnya suatu peristiwa bersejarah dan penting, identitas suatu kota/daerah (*landmark*), atau sebuah pencapaian karya tertentu. Tujuannya adalah agar generasi kini dapat mengapresiasi dan memaknai apa yang ditetengerkan dan meneruskan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya dan meneruskan nilai-nilai tersebut kepada generasi penerus. Pusaka monumen bentuknya sangat beragam, ada yang berbentuk tugu, arca atau patung, jembatan, pintu gerbang, dan ada pula yang berbentuk benda yang dibuat besar dan mencolok. Kota Bukit Tinggi di Sumatera Barat, misalnya, mempunyai tetenger yang berbentuk jam besar, yang dikenal sebagai Jam Gadang. Mungkin ini dapat disetarakan dengan Big Ben, jam besar yang terdapat di kota London, Inggris.



Tugu Pal Putih, tetenger kota Yogyakarta (Foto: Granita Zulaycha)

Hampir setiap daerah mempunyai pusaka monumen. Di atas sudah dicontohkan bahwa Kota Bukit Tinggi mempunyai pusaka monumen berupa jam besar yang dikenal sebagai Jam Gadang. Yogyakarta juga mempunyai pusaka monumen, berbentuk tugu yang disebut Tugu Pal Putih. Demikian juga kota Jakarta, mempunyai pusaka monumen yang dikenal

sebagai Monumen Nasional atau Monas. Kota Surabaya mempunyai pusaka monumen berupa tugu yang dihiasi dengan ikan (sura) dan buaya (baya), yang merupakan gambaran legenda yang melatari berdirinya kota Surabaya.



Rumah tradisional Jawa (Joglo)



Bank Indonesia lama (eks De Javasche Bank)



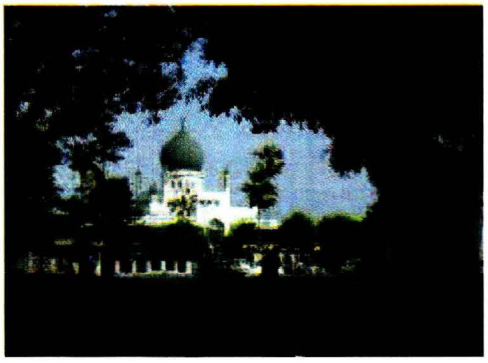
Bon (makam) Cina, Muntilan



Candi Sewu



Benteng Vredeburg:



Masjid Syuhada

Beberapa contoh ragam pusaka budaya ragawi tak bergerak di Yogyakarta dan sekitarnya. Pusaka budaya ragawi tak bergerak dapat berupa rumah tradisional, candi, benteng, makam, kantor atau masjid

3.2.2. TINGKATAN PUSAKA BUDAYA RAGAWI

3.2.2.1. WARISAN DUNIA

Warisan Dunia adalah peninggalan dari masa lampau di seluruh penjuru bumi yang kita saksikan hari ini untuk diwariskan kepada anak-cucu dimasa depan sebagai kekayaan tak tergantikan di muka bumi.

Untuk dapat masuk dalam Daftar Warisan Dunia UNESCO, sebuah warisan budaya ragawi harus memiliki "nilai universal yang luar biasa (*outstanding universal value*)" yang intinya mengandung tiga prinsip, yaitu:

- Unik (*unique*). Hanya dapat ditemukan di satu lokasi saja.
- Tak tergantikan (*irreplaceable*). Jika warisan tersebut hancur, tak dapat digantikan dengan cara apapun.
- Keaslian (*authenticity*). Situs harus terjaga keasliannya dari pemugaran berlebihan, usaha mempercantik, dan modifikasi.

Pencantuman sebuah warisan budaya ke dalam **Daftar Warisan Dunia** mengikuti garis panduan yang telah ditetapkan oleh Konvensi Warisan Dunia. Langkah terpenting dalam proses pencantuman adalah menetapkan nilai universal yang luar biasa dari warisan budaya tersebut.

Konvensi Warisan Dunia menetapkan kriteria untuk mengkaji nilai universal yang luar biasa dari sebuah warisan budaya atau warisan alam. Secara total ada sepuluh kriteria. Namun, sebuah warisan budaya bendawi atau situs dianggap memiliki nilai universal yang luar biasa apabila ia memenuhi satu atau lebih kriteria-kriteria berikut ini:

(i) mewakili sebuah karya agung dari kejeniusan umat manusia

(ii) menunjukkan nilai kemanusiaan penting untuk jangka waktu tertentu atau dalam area budaya dunia, pada perkembangan bidang arsitektur atau teknologi, seni monumental, perencanaan kota atau rancangan lansekap

(iii) memiliki bukti unik (satu-satunya) atau luar biasa atas sebuah tradisi budaya atau peradaban yang masih hidup atau sudah punah.

(iv) merupakan contoh luar biasa dari sebuah tipe bangunan, kesatuan bangunan atau lansekap arsitektur atau teknologi yang menunjukkan tingkatan penting dalam sejarah manusia.

(v) merupakan contoh luar biasa dari permukiman tradisional, tata guna lahan atau laut yang mewakili sebuah atau beberapa kebudayaan atau interaksi manusia dengan lingkungan di tengah perubahan zaman.

Garis Panduan Operasional untuk Implementasi Konvensi Warisan Dunia, sebuah dokumen yang menjelaskan tentang Konvensi Warisan Dunia, menerangkan secara rinci tentang prosedur untuk mencantumkan sebuah situs ke dalam Daftar Warisan Dunia. Berikut ini adalah informasi kunci tentang prosedur tersebut.

1. Sebuah negara pihak mempersiapkan sebuah **Daftar Tentatif** berisi situs-situs warisan yang diharapkan dinominasikan sebagai Warisan Dunia dan menyerahkan Daftar tersebut kepada Sekretariat Pusat Warisan Dunia (World Heritage Centre Secretariat).

2. Negara pihak menominasikan sebuah situs dari Daftar Tentatifnya, dan dengan bantuan Pusat Warisan Dunia (World Heritage Centre), mempersiapkan sebuah dokumen nominasi untuk situs yang telah dipilih tersebut dan menyerahkannya kepada Pusat Warisan Dunia untuk dipertimbangkan. Nominasi untuk Daftar Warisan Dunia tidak akan dipertimbangkan apabila situs yang dinominasikan tidak termasuk dalam Daftar Tentatif dari negara anggota tersebut.
3. Badan Penasehat mengevaluasi situs tersebut untuk mengetahui apakah situs tersebut memenuhi semua persyaratan yang telah disebutkan di dalam Konvensi Warisan Dunia dan Garis Panduan Operasional dan memberikan pendapat mereka kepada Komite Warisan Dunia (World Heritage Committee).
4. Komite Warisan Dunia membuat keputusan akhir mengenai pencantuman situs tersebut dalam Daftar Warisan Dunia.

Untuk informasi lebih lanjut tentang warisan dunia, dapat mengunjungi website World Heritage Centre di: http://whc.unesco.org



Borobudur, salah satu warisan budaya dunia yang dimiliki Indonesia (Foto: Shinta Carolina)

Saat ini Indonesia memiliki 3 (tiga) situs Warisan Budaya Dunia yaitu Candi Borobudur, Candi Prambanan, dan Situs Manusia Purba Sangiran.

Begitu sebuah situs telah tercantum dalam Daftar Warisan Dunia UNESCO, pihak negara anggota yang bersangkutan harus menjamin adanya perlindungan yang benar atas situs tersebut. Cara-cara perlindungan tersebut, diantaranya adalah:

1. **Penyediaan payung hukum,** seperti perlindungan dengan sebuah undang-undang. Kebanyakan negara memiliki undang-undang perlindungan warisan tingkat nasional dan tingkat daerah. Sebuah undang-undang perlindungan warisan budaya, yang mempunyai nama yang berbeda di negara yang berbeda, mengizinkan pemerintah untuk menyatakan sebuah situs dilindungi dan mengambil langkah hukum terhadap mereka yang secara negatif mempengaruhi nilai-nilai budaya sebuah situs.
2. **Intervensi konservasi yang memadai dan tepat.** Hal ini memastikan adanya perlindungan fisik atas sebuah situs warisan budaya melalui cara yang berbeda-beda. Namun demikian, adalah teramat sangat penting bahwa intervensi tersebut dilakukan dengan menghormati nilai-nilai budaya yang dikandung oleh situs tersebut.
3. **Sistem pengelolaan yang baik.** Perlindungan jangka panjang atas sebuah situs sangat tergantung pada adanya sistem pengelolaan warisan yang baik. Sistem yang demikian meliputi prosedur dan personel yang mudah dikenali, yang bertanggung jawab atas pelestarian dan pengelolaan atas sebuah situs. Untuk menjamin adanya konservasi yang berkelanjutan, monitoring yang terus menerus atas

efektivitas sistem dan pengkajian secara periodik adalah penting.

Dengan meratifikasi Konvensi tentang Perlindungan Warisan Budaya dan Warisan Alam Dunia tahun 1972 (*Convention concerning the Protection of the World Cultural and Natural Heritage*), para Negara Pihak mengakui bahwa situs-situs yang berlokasi di wilayah negaranya, dan yang mana telah tercantum di dalam Daftar Warisan Dunia, tanpa prasangka terhadap kedaulatan atau kepemilikan nasional negara bersangkutan, membentuk bagian dari warisan dunia, "di mana perlindungannya adalah tugas dari masyarakat internasional sebagai satu kesatuan untuk bekerja sama".

Sebagai contoh, pada saat gempa bumi melanda Yogyakarta akhir Mei tahun 2006 dan menyebabkan kerusakan pada Candi Prambanan, masyarakat international saling mendukung dalam upaya untuk melestarikan warisan dunia melalui kerja sama internasional dan bantuan teknis.

UNESCO World Heritage Centre memberikan bantuan darurat internasional dalam upaya rehabilitasi pasca gempa dengan mendatangkan para pakar dari berbagai negara. Hal ini menunjukkan niat baik dan solidaritas dunia internasional untuk perlindungan warisan budaya umat manusia.

Pemerintah Arab Saudi juga memberikan bantuan dana untuk mendukung rehabilitasi awal warisan budaya di Yogyakarta pasca gempa, khususnya untuk rehabilitasi Candi Prambanan dan Istana Air Tamansari. Proyek dilaksanakan dalam upaya kolaborasi antara Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata dan Kantor UNESCO Jakarta. Selain itu, Pemerintah Jepang juga memberikan hibah dana untuk keperluan pengadaan *scaffolding* dan lain-lain guna memperlancar rehabilitasi Candi Prambanan pasca gempa.

3.2.2.2. PUSAKA NEGARA

Sesuai Undang-undang Republik Indonesia tahun 1992 tentang Benda Cagar Budaya (BCB), 'benda cagar budaya' dinyatakan menjadi milik negara apabila:

a. nilainya sangat penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan bangsa Indonesia;

b. sifatnya memberikan corak khas dan unik;

c. jumlah dan jenisnya sangat terbatas dan langka;

Benda cagar budaya yang harus dimiliki oleh negara ditentukan tidak semata-mata dilihat dari wujud atau bentuk suatu bendanya, tetapi ditentukan oleh tingginya nilai budaya dan sejarah bangsa, kelangkaan dan/atau terbatasnya jumlah setiap jenisnya, dan mempunyai ciri khas yang mewakili zamannya. Benda cagar budaya yang dimiliki oleh negara, pengelolaannya diselenggarakan oleh Menteri berdasarkan ketentuan yang diatur dalam Peraturan Pemerintah dan/atau peraturan perundang-undangan lain yang berlaku. Yang dimaksud dengan "pengelolaan" ini meliputi tindakan perlindungan, pemeliharaan perizinan, pemanfaatan, pengawasan, dan hal lain yang berkenaan dengan pelestarian benda cagar budaya.

Dari data Direktorat Peninggalan Purbakala, Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata, jumlah BCB/situs yang harus dipelihara pada tahun 2007 sebanyak 8232 yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia. Dari jumlah tersebut jumlah BCB/situs yang dipelihara sebanyak 1847 dengan jumlah juru pelihara sebanyak 2822 yang dibiayai dari APBN melalui Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata.

Tabel 3-4
Daftar Benda Cagar Budaya Milik Negara di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta

NO	NAMA BENDA CAGAR BUDAYA	ALAMAT	SURAT KEPUTUSAN
1	Benteng Vredeburg	Jl. A. Yani No. 2-4 Yogyakarta	Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 0224/U/1981 tanggal 15 Juli 1981
2	Kantor Pengurus Ikatan Pelajar Indonesia	Jl. P. Diponegoro No. 70 Yogyakarta	Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 0777/M/1987 tanggal 5 Desember 1987
3	Markas Tentara Pelajar Pusat	Jl. Pakuningratan No. 38 Yogyakarta	Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 0777/M/1987 tanggal 5 Desember 1987
4	Markas Batalyon 300 Tentara Pelajar	Jl. Magelang No. 41 Yogyakarta	Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 0777/M/1987 tanggal 5 Desember 1987
5	Gedung Budi Utomo	Jl. A.M. Sangaji No. 38 Yogyakarta	Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 132/M/1998 tanggal 16 Juni 1998
6	Situs dan Bangunan Ratu Boko	Ds. Dawung, Kel. Bokoharjo, Kec. Prambanan, Kab. Sleman	Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 157/M/1998 tanggal 1 Juli 1998
7	Situs dan Bangunan Candi Kalasan	Ds. Kalibening, Kel. Tirtonirmolo, Kec. Kalasan, Kab. Sleman	Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 157/M/1998 tanggal 1 Juli 1998
8	Situs dan Bangunan Candi Ijo	Dk. Klengkong, Kel. Sambirejo, Kec. Prambanan, Kab. Sleman	Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 157/M/1998 tanggal 1 Juli 1998
9	Situs Tamansari	Ds. Taman, Kec. Kraton, Kotamadya Yogyakarta	Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 157/M/1998 tanggal 1 Juli 1998
10	Situs Sambisari	Sambisari, Kalasan	Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 157/M/1998 tanggal 1 Juli 1998
11	Situs dan Bangunan Candi Banyunibo	Bokoharjo, Prambanan	Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 157/M/1998 tanggal 1 Juli 1998
12	Komplek Candi Prambanan	Karangasem Boko	Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 157/M/1998 tanggal 1 Juli 1998

NO	NAMA BENDA CAGAR BUDAYA	ALAMAT	SURAT KEPUTUSAN
13	Candi Barong	Kel. Sambirejo, Kec. Prambanan, Kab. Sleman	Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata RI No. PM. 25/PW.007/MKP/2007 tanggal 26 Maret 2007
14	Candi Sari	Kel.Tirtomartani, Kec. Kalasan, Kab. Sleman	Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata RI No. PM. 25/PW.007/MKP/2007 tanggal 26 Maret 2007
15	Masjid Mataram Kuno, Kotagede	Ds. Jagalan, Kec. Banguntapan, Kab. Bantul	Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata RI No. PM. 25/PW.007/MKP/2007 tanggal 26 Maret 2007
16	Masjid Sulthoni dan Makam Nitikan	Jl. Masjid Sulthonain, Kampung Nitikan, Ds. Sorosutan, Kec. Umbulharjo	Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata RI No. PM. 25/PW.007/MKP/2007 tanggal 26 Maret 2007
17	Klenteng/Vihara Buddha Prabha Gondomanan	Jl. Brigjend Katamso No. 3, Kel. Prawirodirjan, Kec. Gondomanan	Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata RI No. PM. 25/PW.007/MKP/2007 tanggal 26 Maret 2007
18	Gereja Katholik Santo Yusup Bintaran	Jl. Bintaran Kidul No. 5, Kampung Bintaran, Kel. Wirogunan, Kec. Margangsan	Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata RI No. PM. 25/PW.007/MKP/2007 tanggal 26 Maret 2007
19	Gereja Protestan Marga Mulya	Jl. A Yani no. 6	Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata RI No. PM. 25/PW.007/MKP/2007 tanggal 26 Maret 2007
20	Pendopo Agung Taman Siswa	Jl. Taman Siswa No. 31-33, Kel. Margangsan, Kec. Margangsan	Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata RI No. PM. 25/PW.007/MKP/2007 tanggal 26 Maret 2007
21	Gedung SMK II (STM I dan II)	Jl. A.M. Sangaji No. 47, Kampung Jetis, Kel.Cokrodiningratan, Kec. Jetis	Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata RI No. PM. 25/PW.007/MKP/2007 tanggal 26 Maret 2007
22	Gedung SMP Bopkri I Yogyakarta	Jl. Mas Soeharto No. 48, Kel. Tegalpanggung, Kec. Danurejan	Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata RI No. PM. 25/PW.007/MKP/2007 tanggal 26 Maret 2007
23	Gedung SMP Bopkri II Yogyakarta	Jl. Sultan Agung No. 2, Kampung Bintaran, Kel. Wirogunan, Kec. Mergangsan	Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata RI No. PM. 25/PW.007/MKP/2007 tanggal 26 Maret 2007
24	Gedung SMA Bopkri I Yogyakarta	Jl. Wardani No. 2, Kel. Kotabaru, Kec. Gondokusuman	Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata RI No. PM. 25/PW.007/MKP/2007 tanggal 26 Maret 2007

NO	NAMA BENDA CAGAR BUDAYA	ALAMAT	SURAT KEPUTUSAN
25	Gedung SMP Negeri 8 Yogyakarta	Jl. Prof. DR. Kahar Mujakir No. 2, Kel. Terban, Kec. Gondokusuman	Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata RI No. PM. 25/PW.007/MKP/2007 tanggal 26 Maret 2007
26	Gedung Sekolah Dasar Ngupasan I dan II Yogyakarta	Jl. Reksobayan, Kel. Ngupasan, Kec. Gondokusuman	Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata RI No. PM. 25/PW.007/MKP/2007 tanggal 26 Maret 2007
27	Gedung Sekolah Dasar Ungaran I	Jl. Pattimura, Kel. Kotabaru, Kec. Gondokusuman	Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata RI No. PM. 25/PW.007/MKP/2007 tanggal 26 Maret 2007
28	Stasiun Kereta Api Tugu Yogyakarta	Jl. Pangeran Mangkubumi, Kel. Sosromenduran, Kec. Gedongtengen	Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata RI No. PM. 25/PW.007/MKP/2007 tanggal 26 Maret 2007
29	Tugu Yogyakarta	Jl. Jend. Sudirman, P. Diponegoro, A.M. Sangaji, P. Mangkubumi, Kel. Gowongan, Kec. Jetis	Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata RI No. PM. 25/PW.007/MKP/2007 tanggal 26 Maret 2007
30	Hotel Toegoe	Jl. Pangeran Mangkubumi, Kampung Ledok Kleringan, Kel. Jogoyudan, Kec. Jetis	Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata RI No. PM. 25/PW.007/MKP/2007 tanggal 26 Maret 2007
31	Rumah Sakit Mata "Dr. Yap"	Jl. Teuku Cik Ditiro, No. 5, Kel. Terban, Kec. Gondomanan	Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata RI No. PM. 25/PW.007/MKP/2007 tanggal 26 Maret 2007
32	Pesanggrahan Ambarukmo	Jl. Laksda Adisucipto, Kel. Catur Tunggal, Kec. Depok, Kab. Sleman	Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata RI No. PM. 25/PW.007/MKP/2007 tanggal 26 Maret 2007
33	Dalem Jayadipuran	Jl. Brigjend Katamso No. 139, Kampung Keparakan, Kel. Keparakan, Kec. Mergangsan	Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata RI No. PM. 25/PW.007/MKP/2007 tanggal 26 Maret 2007
34	PD. Tarumartani (Pabrik Cerutu)	Jl. Bambang Suprapto, Kel. Baciro, Kec. Gondokusuman	Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata RI No. PM. 25/PW.007/MKP/2007 tanggal 26 Maret 2007
35	Gedung Manulife Financial	Jl. Pangeran Mangkubumi, No. 20, Kel. Sosromenduran, Kec. Gedongtengen	Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata RI No. PM. 25/PW.007/MKP/2007 tanggal 26 Maret 2007
36	Gedung Badan Perpustakaan Daerah	Jl. Farida Muridan Noto No. 21, Ds/Kel. Kotabaru, Kec. Gondokusuman	Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata RI No. PM. 25/PW.007/MKP/2007 tanggal 26 Maret 2007

NO	NAMA BENDA CAGAR BUDAYA	ALAMAT	SURAT KEPUTUSAN
37	Gedung Nasional Perpustakaan Propinsi	Jl. Ahmad Yani, Ds. Sosrowijayan, Kel. Sosromenduran, Kec. Gedongtengen	Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata RI No. PM. 25/PW.007/MKP/2007 tanggal 26 Maret 2007
38	Apotek Kimia Farma Cabang Yogyakarta (I)	Jl. Ahmad Yani No. 179, Kel. Sosromenduran, Kec. Gedongtengen	Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata RI No. PM. 25/PW.007/MKP/2007 tanggal 26 Maret 2007
39	Apotek Kimia Farma Cabang Yogyakarta (II)	Jl. Ahmad Yani No. 121, Kel. Sosromenduran, Kec. Gedongtengen	Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata RI No. PM. 25/PW.007/MKP/2007 tanggal 26 Maret 2007
40	Taman Wisata Brata (Makam Ki Hadjar dan Nyi Hadjar Dewantara	Jl. Soga No. 25, Kampung Celeban, Ds/Kel. Umbulharjo, Kec. Umbulharjo	Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata RI No. PM. 25/PW.007/MKP/2007 tanggal 26 Maret 2007

Sumber: Jogjakarta Heritage Society

3.2.2.3. PUSAKA KELUARGA/PRIBADI

Salah satu contoh pusaka budaya ragawi bergerak yang sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari adalah pusaka keluarga. Pusaka keluarga adalah pusaka yang bermakna atau mempunyai nilai penting bagi sebuah keluarga saja, keluarga lain belum tentu memberikan makna dan perlakuan yang sama. Oleh karena itu, sebuah keluarga dapat saja mempunyai pusaka yang berbeda dengan keluarga yang lain.

Setiap keluarga pasti mempunyai sesuatu yang penting, yang tidak ingin dilupakannya. Sesuatu yang penting tersebut dapat berupa sesuatu benda. Walaupun sebenarnya yang mempunyai nilai penting bukan semata-mata bendanya, melainkan hal-hal atau peristiwa yang ada di balik benda itu. Lantaran makna yang terkandung di dalam benda tersebut, maka benda tersebut menjadi sama pentingnya dengan peristiwa atau hal yang melatari keberadaannya. Dengan demikian, benda menjadi sarana untuk menurunkan suatu hal penting kepada generasi berikutnya, dan disebutlah benda tersebut menjadi pusaka keluarga.

Apa saja dapat menjadi pusaka keluarga, asalkan mempunyai nilai penting sehingga keluarga yang bersangkutan memberi perlakuan khusus kepada benda tersebut dan menurunkannya ke generasi penerus. Kakek mewariskan kepada ayah dan oleh ayah diwariskan kepada anak.

Dengan kriteria sebagaimana di atas, dapat dibayangkan bahwa pusaka keluarga sangatlah banyak jumlah dan jenisnya. Tentu tak dapat disebutkan satu persatu, karenanya untuk kepentingan pembelajaran ini, akan dicontohkan beberapa saja, antara lain foto keluarga. Pembahasannya akan difokuskan kepada nilai penting yang terkandung di dalamnya.

Foto Keluarga

Hampir dapat dipastikan bahwa setiap keluarga pasti mempunyai foto keluarga (*family picture*). Jumlahnya puluhan, ratusan, bahkan mungkin ribuan. Tentu

foto-foto yang dimiliki mempunyai nilai yang tidak sama, karena peristiwa yang terekam di dalam foto itu pun mempunyai nilai yang berbeda pula.



Foto pernikahan, dapat menjadi foto penting keluarga/pusaka keluarga (Foto: Suhadi Hadiwinoto)

Sebuah keluarga menganggap foto pernikahan adalah foto yang paling penting, tetapi keluarga lain menempatkan foto wisuda sebagai hal yang paling penting, karena foto tersebut menjadi bukti atas sebuah pencapaian. Banyak keluarga yang menempatkan foto kakek moyangnya sebagai pusaka keluarga, terlebih apabila tokoh yang ada di dalam foto adalah figur yang membanggakan, misalnya karena prestasi atau kedudukannya di dalam masyarakat. Orang Yogyakarta misalnya, sering memasang foto leluhurnya yang menjadi sultan di tempat dimana semua orang dapat melihat. Tujuannya adalah agar orang lain mengetahui identitasnya, bahwa yang bersangkutan mempunyai hubungan kekerabatan dengan sultan. Bagi orang Yogya, dan orang Jawa pada umumnya, hubungan kekerabatan dengan sultan akan menempatkan yang bersangkutan pada strata sosial tertentu. Dengan demikian, foto keluarga penting untuk mendudukkan seseorang atau sebuah keluarga di dalam pohon silsilah (*family tree*).

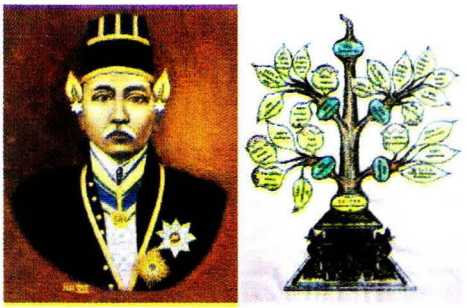


Foto dan pohon sil-silah Sultan sering sering digunakan untuk menunjukkan hubungan kekerabatan keluarga dengan keraton/ menunjukkan strata tertentu (Sumber: Soeratno, 2002)

Hubungan kekerabatan sebagaimana disebut di atas disebut *kinship*. Kinship adalah satu hal penting, tidak hanya di Jawa, tetapi juga di luar Jawa, dan bahkan secara universal. Sistem kekerabatan Jawa diketahui mengikuti garis ayah (*patrilinear*), tetapi ada juga suku bangsa di Indonesia yang sistem kekerabatannya mengikuti garis ibu (*matrilinear*), misalnya suku Padang atau Minangkabau. Berhubung foto keluarga dapat menjadi bukti atau "sertifikat" status sosial seseorang atau keluarga, maka foto keluarga menjadi sangat penting, sehingga perlu dipelihara agar jangan sampai rusak atau hilang, dan dapat diwariskan ke generasi berikutnya.

Selain berfungsi sebagai bukti keabsahan strata sosial seseorang atau keluarga, foto keluarga juga mempunyai peran sebagai inspirator dan motivator generasi penerus, terutama untuk foto keluarga yang berkaitan dengan sebuah pencapaian luar biasa oleh generasi sebelumnya.

Pusaka keluarga lainnya

Berdasarkan kriteria tentang Pusaka Keluarga, dapat disebutkan bahwa sangat

banyak pusaka ragawi yang dapat menjadi pusaka keluarga. Tidak terbatas pada pusaka ragawi bergerak seperti yang dicontohkan di atas. Pusaka keluarga dapat juga berupa pusaka ragawi tak bergerak, misalnya rumah dan pekarangannya. Banyak juga keluarga yang mempunyai rumah pusaka, yang umurnya sudah ratusan tahun dan diturunkan dari generasi ke generasi berikutnya. Bahkan, pusaka alam pun dapat menjadi pusaka keluarga, misalnya sawah, ladang, atau perkebunan. Dengan demikian, guru mempunyai peluang yang seluas-luasnya untuk mengembangkan materi Pusaka Keluarga. Guru dapat mengambil topik dengan contoh materi pusaka keluarga berdasarkan pengalaman guru bersangkutan. Dapat juga memilih contoh hal-hal yang paling dekat dengan kehidupan siswa di sekolahnya untuk memenuhi kompetensi tertentu di sekolah. Apabila guru belum mendapatkan inspirasi contoh-contoh pembelajaran pada Bab IV dapat digunakan sebagai acuan.

Sesuai Undang-undang Republik Indonesia tahun 1992 tentang Benda Cagar Budaya, Pusaka Keluarga dapat menjadi benda cagar budaya. Setiap orang dapat memiliki atau menguasai benda cagar budaya tertentu dengan tetap memperhatikan fungsi sosialnya. Yang dimaksud benda cagar budaya tertentu disini adalah benda cagar budaya yang tidak termasuk kriteria benda cagar budaya milik negara sebagaimana dijelaskan pada sub-bab di atas.

Benda cagar budaya tertentu ini terdiri atas benda cagar budaya yang:

a. diperoleh dari keluarga secara turun temurun atau warisan; atau
b. jumlah untuk setiap jenisnya cukup banyak dan sebagian telah dimiliki oleh negara.

Setiap orang yang memiliki benda cagar budaya wajib mendaftarkannya. Pendaftaran adalah suatu usaha pencatatan benda cagar budaya baik bergerak maupun tidak bergerak beserta situsnya dalam rangka inventarisasi benda cagar budaya untuk kepentingan pelestarian, perencanaan pengelolaan perlindungan, dan pemanfaatannya.



Meja dan kursi tamu yang bersejarah bagi keluarga dapat dikategorikan sebagai pusaka keluarga (Foto: Suhadi Hadiwinoto)

Pendaftaran benda cagar budaya dilakukan pada instansi Pemerintah yang bertanggung jawab atas pendaftaran benda cagar budaya di Kota/Kabupaten tempat benda cagar budaya tersebut berada.

Pendaftaran disampaikan secara tertulis dengan dilengkapi data mengenai :

a. identitas pemilik;
b. riwayat pemilikan benda cagar budaya;
c. jenis, jumlah, bentuk, dan ukuran benda cagar budaya.

Pendaftaran benda cagar budaya yang tidak bergerak, selain memenuhi ketentuan di atas, harus dilengkapi pula dengan gambar peta situasi benda cagar budaya tersebut berada. Setiap orang yang memiliki atau yang menguasai benda cagar budaya wajib melakukan perlindungan dan pemeliharaan benda cagar budaya yang dimiliki atau yang dikuasainya.

3.3. PUSAKA BUDAYA TAK RAGAWI

3.3.1. PENGERTIAN

Mengacu pemahaman pusaka dan pelestarian, sebagaimana tertera dalam Piagam Pelestarian Pusaka Indonesia 2003, maka bisa dikatakan bahwa pusaka tak ragawi adalah suatu kekayaan masa lalu yang sifatnya abstrak, mengandung nilai, manfaat dan makna yang sangat tinggi serta berharga untuk kehidupan. Kenyataan menunjukkan sebagian dari kekayaan itu kini semakin langka, bahkan beberapa terancam lenyap.

Pusaka budaya tak ragawi menguat keberadaannya setelah muncul kesadaran baru betapa pusaka selalu memiliki keterkaitan dengan kehidupan nyata dan sehari-hari. Pusaka budaya ragawi bukan sehimpunan benda fisik yang berdiri dan muncul di ruang hampa. Ia adalah produk dari suatu proses yang berkaitan dengan kehidupan sosial-budaya (pusaka budaya tak ragawi).

Selain itu terjadi juga pergeseran bahwa apa yang disebut sebagai pusaka tidak semata sesuatu yang elite dan agung, warisan penguasa politik (raja, pembesar, pejabat) atau orang kaya saja, tapi juga bisa berasal dari orang biasa, sesuatu yang sederhana, kecil, sehari-hari, tetapi tidak kalah nilai dan makna pentingnya. Itulah 'pusaka rakyat' yang paling banyak di dalamnya dalam bentuk 'tak ragawi' (*intangible*).



Ragam pusaka budaya tak ragawi (Foto 1, 2, 3, 5, 6, 9: Hairus Salim HS; Foto 4: Endo Suanda; Foto 7, 8: Suhadi Hadiwinoto)

Lalu, apa saja yang bisa masuk kategori pusaka tak ragawi? Kita bisa jejer di sini berbagai jenis seni pertunjukan, makanan, pengobatan, musik, tekstil, permainan anak, bela diri, bahasa, berbagai tradisi lisan, dll. Apa yang umum disebut sebagai *local wisdom* (kearifan lokal) atau *local knowledge* (pengetahuan lokal) misalnya adalah kebiasaan masyarakat dalam menjaga lingkungan, memelihara kesehatan, mengatur sistem sosial, dan lain sebagainya.

Karena sifat 'kulturalnya' itu, tentu masih banyak lagi pusaka tak ragawi lainnya. Contoh-contohnya pun sangat kaya dan beragam. Sebagian besar pusaka itu ada sekitar kita, bahkan mungkin ada di dalam rumah kita. Hanya kita mungkin tidak menyadari dan mengetahuinya, serta bahkan tak jarang mengabaikannya.

Dalam Konvensi UNESCO tentang Perlindungan Warisan Budaya Takbenda (*Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage*) tahun 2003, **"Warisan Budaya Takbenda" didefinisikan sebagai segala praktek, representasi, ekspresi, pengetahuan, keterampilan (serta instrumen-instrumen, obyek, artefak dan ruang-ruang budaya terkait dengannya) yang diakui oleh berbagai komunitas, kelompok, dan dalam hal tertentu perseorangan sebagai bagian warisan budaya mereka .**

Warisan budaya takbenda ini diwariskan dari generasi ke generasi, dan senantiasa diciptakan kembali oleh berbagai komunitas dan kelompok sebagai tanggapan mereka terhadap lingkungannya, interaksi mereka dengan alam serta sejarahnya, dan memberikan mereka makna jati diri dan keberlanjutan, sehingga mendukung penghargaan terhadap keanekaragaman budaya dan daya cipta insani.

Sebagaimana didefinisikan dalam artikel 1 Konvensi UNESCO tahun 2003 ini, warisan budaya takbenda diwujudkan antara lain di bidang-bidang berikut:

a) tradisi dan ekspresi lisan, termasuk bahasa sebagai wahana warisan budaya takbenda;
b) seni pertunjukan;
c) adat istiadat masyarakat, ritus, dan perayaan-perayaan;
d) pengetahuan dan kebiasaan perilaku mengenai alam dan semesta;
e) kemahiran kerajinan tradisional.

Konvensi UNESCO tahun 2003 ini telah diratifikasi oleh Indonesia dengan menyerahkan *instrument of acceptance* pada 15 Oktober 2007 dan Indonesia menjadi Negara Pihak konvensi ini pada 15 Januari 2008. Sebelumnya, pada tanggal 5 Juli 2007, Peraturan Presiden Nomor 78 Tahun 2007 tentang Pengesahan *Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage* (Konvensi untuk Perlindungan Warisan Budaya Takbenda) dikeluarkan.

3.3.2. MENGAPA & BAGAIMANA PUSAKA TAK RAGAWI MENGHILANG?

Pusaka tak ragawi dapat menghilang secara perlahan tanpa disadari, apabila tidak dipraktekkan atau dilestarikan. Hilangnya terjadi karena sebab-sebab yang kompleks: politik, sosial, budaya, dan ekonomi. Prosesnya pun boleh dikatakan tidak tunggal dan saling berkait. Beberapa sebab, baik kultural maupun struktural, bisa dibentangkan di sini. Pembagian kultural maupun struktural hanyalah untuk memudahkan saja. Pada kenyataannya sebab-sebabnya bisa keduanya sekaligus:

1. (Efek) Modernisasi. Modernisasi yang artinya serba baru, dengan ukuran dan kiblat kepada kebudayaan barat membuat beberapa kekayaan pusaka budaya tak ragawi dianggap kampungan, jadul, norak, dll. Sebaliknya yang 'barat,' 'pop,' dianggap hebat, maju, memiliki gengsi tinggi, dan lain-lain.

Salah satu dari efek modernisasi yang diiringi di dalamnya dengan globalisasi adalah terjadinya homogenisasi dan penunggalan pandangan kebudayaan. Kita bisa ambil contoh misalnya dalam soal makanan yang bersifat cepat, mudah, dan efisien seperti tercermin dalam berbagai makanan *instant* sekarang mendominasi selera banyak orang, padahal banyak efek sampingnya bagi kesehatan dan pemeliharaan lingkungan. Sama halnya dengan selera pada musik, kesenian, gaya berbahasa, dan lainnya.

Modernisasi adalah suatu yang penting dan perlu diikuti, tetapi tidak segala hal harus dan perlu diserahkan pada modernisasi. Dengan demikian, dibutuhkan suatu sikap yang selektif dan kritis terhadap modern(isasi), yang di antaranya adalah dengan membangun kesadaran akan pentingnya menjaga dan memelihara kekayaan pusaka tak ragawi yang kita miliki.

2. Tidak ada rasa bangga pada kebudayaan sendiri. Sebagai bagian dari modernisasi yang diterima tanpa pemikiran yang bijaksana dapat menyebabkan munculnya sikap merendahkan dan minder terhadap kekayaan pusaka budaya tak ragawi yang dimiliki. Kekayaan budaya sendiri itu dianggap sebagai kuno, purba, dan ketinggalan zaman. Mentalitas seperti ini jelas sangat tidak mendukung pemeliharaan dan pelestarian kekayaan pusaka tak ragawi.

3. Berkurangnya sumber daya (bahan) alam untuk pembuatan dan pengolahan pusaka tak ragawi. Sering kekayaan pusaka tak ragawi hilang karena tidak atau sulitnya mencari salah satu atau apalagi bahan utama (misalnya, pohonnya sudah langka dan jarang ditanam) untuk pembuatannya. Beberapa teknik membungkus makanan dengan berbagai jenis daun, sudah jarang kita saksikan lagi, antara lain disebabkan karena terbatasnya bahan daun-daun itu dibanding bahan plastik.

4. Meninggalnya orang-orang yang ahli. Pusaka budaya tak ragawi juga terancam musnah karena orang-orang yang mengetahui cara membuat, mengolah, memainkan, dan lain-lainnya, meninggal dunia tanpa sempat melakukan regenerasi. Di kalangan masyarakat, transmisi keahlian yang bersifat kultural tradisional ini memang berlangsung secara tradisional pula. Dalam hal ini penting ikhtiar-ikhtiar pelestarian seperti revitalisasi, pengajaran atau kalau perlu, bahkan pendirian sekolah yang bertujuan konservasi, dan lain-lainnya.

5. Anggapan tidak adanya nilai ekonomis. Salah satu pandangan yang juga menjadi penghalang dalam pelestarian pusaka budaya tak ragawi adalah anggapan tidak adanya nilai ekonomis (tidak laku untuk dijual atau dipertontonkan) dari sebagian besar kekayaan budaya tak ragawi ini. Pandangan ini jelas dipengaruhi oleh budaya neoliberalisme yang menganggap segala sesuatu mestinya bisa dijual dan menghasilkan uang, termasuk aktivitas kebudayaan. Harus disadari bahwa sejak awalnya sebagian besar pusaka budaya tak ragawi itu tidak bersifat komersial. Festival-festival keagamaan misalnya sejak mula digelar sebagai wujud penghormatan, rasa syukur, dan terima kasih pada alam dan Tuhan yang memberkahi. Fungsinya bisa untuk integrasi dan rekonsiliasi sosial. Memang benar bahwa ada sebagian dari kekayaan budaya tak ragawi ini yang bisa dijual dan menghasilkan uang, tetapi kita harus hati-hati dengan pikiran ini, karena tidak semua bisa dikomersialkan. Setiap usaha komersialisasi, seperti untuk kepentingan pariwisata, bisa memerosotkan nilai pusaka tak ragawi itu sendiri, sehingga kehilangan fungsi sosialnya, sirna makna spiritualnya, dan terpisah dari masyarakatnya (misalnya, disebabkan oleh harganya yang mahal).

Besaran di atas adalah faktor-faktor kultural yang membuat terancamnya keberadaan berbagai pusaka budaya tak ragawi. Di luar ini ada lagi faktor-faktor struktural yang terutama datang dari arah kebijakan pemerintah seperti kurangnya dukungan politik maupun dukungan dana untuk pelestarian pusaka tak ragawi.

3.3.3. PRINSIP PELESTARIAN

Pelestarian pusaka tak ragawi memiliki prinsip-prinsipnya. Dengan prinsip ini diharapkan ikhtiar pelestarian tetap berada dalam koridornya, yakni sungguh-sungguh tertuju pada tujuan pelestarian itu sendiri dan manfaat-manfaat kultural dan sosialnya. Pelestarian pusaka tak ragawi setidaknya mengacu pada prinsip-prinsip di bawah ini:

1. Terpadu, berkesinambungan, dan dinamis.
2. Populis, tidak elitis.
3. Mendorong kerjasama dan kohesivitas sosial.
4. Bisa memberi manfaat kultural, sosial, dan tidak menutup kemungkinan juga, meski tidak selalu, memberi manfaat ekonomis.

Sesuai Konvensi UNESCO tahun 2003, "Perlindungan" warisan budaya takbenda berarti tindakan yang bertujuan menjamin kelestarian warisan budaya, termasuk **identifikasi, dokumentasi, penelitian, pelestarian, perlindungan, promosi, peningkatan, transmisi,** khususnya melalui pendidikan, baik formal maupun nonformal, serta revitalisasi berbagai aspek warisan budaya tersebut.

Untuk memastikan perlindungan, pengembangan, dan promosi warisan budaya takbenda yang ada di wilayahnya, Indonesia sebagai Negara Pihak dari Konvensi UNESCO tahun 2003 wajib berusaha untuk mengambil langkah-langkah yang dipandang perlu guna melindungi warisan budaya takbenda di dalam wilayahnya.

Diantara langkah-langkah perlindungan sebagaimana disebut diatas, salah satunya adalah mengidentifikasi dan mendefinisikan berbagai unsur warisan budaya takbenda yang berada di dalam wilayahnya, dengan mengikutsertakan berbagai komunitas, kelompok maupun organisasi non-pemerintah terkait.

Oleh karena itu, peran serta dan keikutsertaan berbagai komunitas, kelompok, dan individu yang menciptakan, memelihara, dan menyebarkan warisan budaya tersebut sangatlah penting dalam perlindungan dan manajemen warisan budaya takbenda.

Saat ini, Pemerintah Indonesia, dalam hal ini Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata, sedang meningkatkan kegiatan pencatatan karya budaya tak benda Indonesia. Data karya budaya takbenda akan dikumpulkan dalam sebuah database untuk kemudian diklasifikasikan berdasarkan penggunanya. Terdapat 4 (empat) kategori pengguna *database* ini, yaitu: UNESCO, pemerintah, peneliti, dan umum.

UNESCO akan menggunakan data ini sebagai dokumen yang telah dicatat sebagai karya budaya warisan budaya takbenda. Pemerintah akan menggunakan *database* ini sebagai acuan dalam penyusunan rencana dan pengambilan kebijakan. Peneliti membutuhkan database ini sebagai sumber penelitian, pengembangan ilmu pengetahuan, dan bahan ajar di pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Kalangan umum, yang terdiri dari masyarakat dan badan usaha, hanya dapat melihat warisan budaya yang boleh dipublikasikan. Atas persetujuan komunitas/kelompok sosial/ perseorangan, ada karya budaya warisan budaya takbenda yang tidak dipublikasikan karena mengandung pengetahuan dan keterampilan sakral (esoterik), tetapi tetap

dicatat sebagai warisan budaya takbenda Indonesia.

Pemutakhiran informasi tentang karya budaya takbenda dapat dilakukan secara manual maupun online. Pencatatan secara manual dimulai dari Sekretariat, dalam hal ini Direktorat Jenderal Nilai Budaya, Seni dan Film, Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata, dengan menyusun daftar calon pelapor karya budaya takbenda. Calon pelapor dapat berupa komunitas, kelompok sosial, maupun perorangan. Setelah calon pelapor ditetapkan, sekretariat akan mengirimkan surat dan formulir pencatatan beserta amplop dan perangko balasan. Sedangkan pencatatan dengan cara pengisian online dilakukan langsung melalui www.petabudaya.com

3.3.4. MENGAPA MELESTARIKAN PUSAKA TAK RAGAWI ITU PENTING?

Pelestarian pusaka budaya tak ragawi bukan suatu ikhtiar yang bersifat nostalgia atau *klangenan*, karena jika kita melihat nilai, makna, dan manfaat berbagai pusaka itu secara lebih dalam, maka tampak ia sangat berkaitan dengan kelangsungan dan kenyamanan kehidupan itu sendiri. Sebagai contoh:

- Pelestarian kuliner terkait pada ketahanan pangan dan kesehatan.
- Pelestarian pengobatan tradisional bisa menjadikan kesehatan murah dan mudah serta tak berefek samping.
- Pelestarian upacara/festival bisa menjadi medium integrasi sosial dan dapat juga menjadi obyek pariwisata.
- Pelestarian kriya dapat menunjang industri kreatif
- Pelestarian seni tradisi (teater, tari, dll) akan menjadi hiburan alternatif dan dapat menjadi tujuan pariwisata
- Pelestarian permainan anak yang umumnya bersifat kolektif dengan bahan-bahan dari lingkungan setempat, akan mendukung pengembangan kreativitas, sifat sosial, dan ketangkasan anak.

3.3.5. UNSUR APA YANG PERLU DILESTARIKAN?

Pelestarian pusaka tak ragawi tidak semata ditujukan kepada hasil atau produk akhir dari pusaka itu sendiri. Pelestarian ditujukan kepada sesuatu yang berada di balik atau di dalamnya, yaitu:

1. Pengetahuan: memahami kegunaan, fungsi, nilai, makna 'suatu' pusaka, baik secara kultural maupun sosial.

2. Keterampilan/keahlian: membuat, mengolah, membangun, mengemas, mencampur, memainkan, merangkai, menggunakan, dll.

3. Sumber daya/bahan: baik yang berasal dari tumbuhan, hewan, maupun alam.

Dengan demikian, pelestarian pusaka tak ragawi merupakan suatu mata rantai yang bersifat menyeluruh, terkait satu sama lain, dan serentak, serta terhubung dengan aspek-aspek lingkungan, sosial dan budaya.

Pada akhirnya, dengan keberagamannya sekaligus kekhasannya, pusaka tak ragawi (makanan, seni, dll.) mengajarkan orang untuk bangga pada identitasnya di satu pihak, tapi di pihak lain, terbuka pada kekayaan 'budaya' orang lain (pluralis).

3.3.6. SASTRA LISAN

Sebelum ditemukan aksara, seluruh komunikasi dilakukan secara lisan. Demikian juga dalam hal penyampaian ajaran, riwayat, pandangan, dan lain-lain, dikemukakan secara lisan. Ini membentuk apa yang disebut sebagai sastra lisan. Sastra

lisan adalah tradisi tutur yang penyebaran dan pewarisannya berlangsung secara lisan, dari mulut ke mulut, dari generasi ke generasi, setidaknya lebih dari dua generasi. Di kalangan masyarakat yang belum mengenal aksara, sastra lisan sangat penting, tetapi itu bukan berarti bahwa di masyarakat yang sudah mengenal baca tulis, sastra lisan ini hilang. Pewarisannya tetap dan terus berlangsung hingga kini.

Sastra lisan bersifat anonim, tidak ada pengarang atau penulisnya. Ia jadi kekayaan kolektif suatu masyarakat. Dengan sifat 'kelisanan'nya, ia bisa begitu gampang berubah. Antara versi suatu tempat dengan tempat lain, antara versi suatu generasi dengan generasi sebelumnya, sering ada perbedaan. Oleh karena itu, suatu tradisi lisan biasanya memiliki banyak versi dan variasi. Kendati demikian, jika dicermati, perbedaan itu hanya terletak pada bagian luarnya sedangkan bentuk dasarnya tetap sama.

3.3.6.1. JENIS SASTRA LISAN

Ada banyak jenis sastra lisan, seperti ungkapan tradisional dan nyanyian rakyat, tapi beberapa yang penting dan utama darinya adalah:

a. **Dongeng:** yang biasanya diceriterakan kepada anak-anak sebagai pelajaran, pada waktu senggang atau sebelum tidur. Dongeng mengandung pesan moral yang secara tidak langsung disampaikan dan ditanamkan pada anak-anak. Dongeng bisa sangat efektif sebagai media pendidikan anak.

b. **Hikayat:** salah satu bentuk sastra prosa, terutama dalam Bahasa Melayu yang berisikan tentang kisah, cerita, dongeng maupun sejarah. Umumnya mengisahkan tentang kehebatan maupun kepahlawanan seorang tokoh lengkap dengan keanehan, kesaktian, dan mukjizat tokoh utama.

c. **Legenda:** cerita prosa rakyat yang dianggap oleh yang empunya cerita sebagai sesuatu yang benar-benar terjadi. Oleh karena itu, legenda sering kali dianggap sebagai "sejarah" kolektif (*folk history*). Contohnya: legenda Jawa Loro Jonggrang yang terkait dengan pendirian Candi Prambanan.

d. **Mitos atau mite (*myth*)** adalah cerita prosa rakyat yang tokohnya para dewa atau makhluk setengah dewa yang terjadi di dunia lain pada masa lampau dan dianggap benar-benar terjadi oleh yang empunya cerita atau penganutnya. Mitos di Indonesia biasanya menceritakan tentang terjadinya alam semesta, terjadinya susunan para dewa, terciptanya manusia pertama, dunia dewata, dan munculnya suatu jenis makanan sebagai makanan pokok. Mengenai mitos terjadinya padi, dikenal adanya Dewi Sri yang dianggap sebagai dewi padi orang Jawa. Penganut Hindu di Jawa Timur dan Bali misalnya, menganggap Gunung Semeru sebagai gunung suci Mahameru atau sedikitnya sebagai Puncak Mahameru yang dipindahkan dari India ke Pulau Jawa.

e. **Mantra:** rangkaian kata-kata yang diucapkan oleh dukun atau pemuka spiritual sebagai doa untuk mencapai suatu maksud.

3.3.6.2. MEDIASI SASTRA LISAN

Melalui suatu kegiatan pengumpulan dan penelitian ilmiah, kini banyak dari kekayaan sastra lisan itu telah dituliskan dan dicetak dalam suatu laporan riset pendokumentasian, arsip, buku, majalah, cergam, komik, dan lainnya. Dengan adanya proses 'penulisan' itu, kini kita bisa menikmati kekayaan tradisi lisan dengan cara membaca dan menyaksikan gambar visualnya.

Di pihak lain, sastra lisan itu juga banyak dijadikan bahan seni pertunjukan,

misalnya dijadikan sebagai lakon cerita dalam pementasan teater tradisional (ketoprak, ludruk, dll.) atau kegiatan bercerita secara lisan seperti dalam kesenian kentrung atau mendongeng yang banyak mengandalkan kemampuan bermain seni peran secara monolog. Beberapa bahan sastra lisan juga ada yang direkam, baik secara auditif maupun visual, seperti yang kemudian muncul dalam bentuk sinetron atau film. Ini semua merupakan mediasi baru kekayaan tradisi lisan dalam bentuk non lisan, yang membuat alur cerita, penokohan, dan lainnya seperti telah 'dibakukan.' Kendati demikian, dengan mediasi itu tidak berarti status lisannya telah hilang. Sifat 'kelisanannya' tetap kuat, terbukti dengan banyaknya versi lisan jenis sastra tersebut yang tetap ada dan berkembang. Ini terjadi karena adanya proses reinterpretasi dan kadang bahkan resistensi terhadap versi yang telah dituliskan/dikomikkan/ difilmkan tersebut, apalagi ketika sastra lisan itu ditampilkan sebagai suatu 'pertunjukan.'

3.3.6.3. BAHASA DAERAH & SASTRA LISAN

Bahan utama sastra lisan adalah bahasa itu sendiri. Dengan melihat jumlah 500an lebih etnik di Nusantara ini, tidak termasuk berbagai dialeknya, maka bisa dikatakan bahwa Nusantara memiliki kekayaan sastra lisan yang sangat kaya dan beragam, yang tercermin dari banyak dan beragamnya etnik yang ada. Setiap etnik memiliki bahasa dan dialek lokalnya sendiri, plus berbagai khazanah tradisi lisan di dalamnya.

Berbagai bahasa daerah itu merupakan pusaka yang sangat berharga. Dalam bahasa terkandung pola pikir, kearifan, dan budaya masyarakatnya. Dengan mempelajari bahasa kita juga dapat menelusuri perkembangan dan hubungan antar kelompok masyarakat itu. Bahasa daerah perlu dipelihara dan dilestarikan di samping Bahasa Indonesia yang merupakan bahasa persatuan. Antara bahasa daerah dan bahasa nasional tidak boleh dipertentangkan, karena keduanya bersifat komplementar dan saling melengkapi.

Dengan demikian, upaya pelestarikan sastra lisan haruslah dimulai dan tak terpisahkan dari pelestarian bahasa daerah yang menaungi dan melahirkannya. Caranya tak ada lain kecuali dengan tetap mempergunakan bahasa daerah itu dalam komunikasi sehari-hari.

Bahasa daerah, yang masih banyak menjadi bahasa ibu masyarakat, menjadi sarana yang luwes, akrab dan komunikatif untuk penyampaian pesan-pesan, rekaman sejarah, petunjuk dan aturan tradisi secara lisan, dari orang tua ke anak-anak, dari guru ke murid, dari pimpinan kepada bawahan, dan sebagainya. Keberadaan bahasa daerah inilah di antaranya yang membuat tradisi lisan masih akan terus berkembang dan hidup di samping bahasa tertulis yang bertumpu pada aksara, bahkan di negara yang sudah sangat maju sekalipun.

3.3.7. AKSARA & SASTRA TERTULIS

Setelah kehadiran dan pengenalan aksara, sebagian komunikasi mulai disampaikan secara tertulis. Demikian juga, penyampaian ajaran, riwayat, pandangan, dan lain-lain, mulai dikemukakan secara tertulis.

Di Indonesia terdapat banyak aksara seperti aksara Jawa, aksara Bali, aksara Bugis, aksara Batak, dan lain lain. Ini membentuk apa yang disebut sebagai tradisi tulis seperti yang terpatri di batu-batu prasasti, daun lontar, batang bambu, dan lain-lain, serta kemudian belakangan di atas kertas dalam bentuk dokumen, laporan, buku, dll.

Awalnya orang menulis hal-hal sederhana, surat-menyurat, laporan perjalanan, berita kerajaan, sampai pada pemi-

kiran falsafah yang sangat rumit. Dahulu tidak banyak orang yang bisa menulis. Yang bisa menulis hanya beberapa pejabat kerajaan, pemuka agama, atau para cendekiawan yang sangat sedikit jumlahnya. Kebanyakan mereka bekerja dan tinggal di lingkungan keraton dan sekitarnya.

Ada yang menulis tentang riwayat kerajaan dan raja-rajanya. Ada juga yang merenung jauh kedepan tentang manusia dan peradabannya. Setelah zaman kerajaan berlalu mulai banyak tulisan tentang kehidupan masyarakat biasa, kehidupan sehari-hari lingkungan perkotaan dan perdesaan. Batas daerah dan batas negara semakin menghilang, dan komunikasi di antara masyarakat sedunia semakin lancar.

Penyampaian informasi tertulis bisa menjangkau masyarakat yang lebih luas. Pesan tertulis dapat menembus ruang dan waktu. Pesan itu sampai tidak hanya pada mereka yang secara langsung mendengarnya, atau pada mereka yang mendapatkannya melalui para utusan. Pesan dapat diterima di daerah dan negara yang sangat jauh. Pesan juga dapat menembus waktu, menjangkau berbagai generasi pada zaman yang berbeda.

3.3.7.1. NASKAH LAMA

Penulisan sastra di Nusantara dimulai pada abad ke-9. Ketika itu penulisan dilakukan dalam Bahasa Jawa Kuno dan aksara Kawi. Pada abad ke-16, terjadi pergeseran dengan dipakainya Bahasa Jawa Madya dan aksara Arab Pegon yang didasarkan huruf Arab Melayu (Jawi). Pada saat yang sama, aksara Jawa yang didasarkan tulisan Kawi juga masih tetap dipakai. Kemudian sejak abad ke-20, penulisan sastra sudah banyak dilakukan dalam bahasa Melayu/Indonesia dengan aksara latin.

Secara historis, karya-karya sastra yang ditulis sebelum abad ke-16 sangat dipengaruhi oleh ajaran Hindu, tetapi setelah abad ke-16 mulai dipengaruhi oleh ajaran Islam.

Karya-karya sastra ini merupakan kekayaan pusaka yang sangat penting, terutama karena nilai-nilai dan isi dari karya sastra itu, baik yang berisi pandangan etis, ajaran moral dan teologis, maupun catatan-catatan historis. Naskah-naskah ini terutama berupa serat-serat atau babad-babad, misalnya: Serat Wiwaha Jarwa.

Serat Wiwaha Jarwa digubah tahun 1778 oleh Paku Buwono III yang menampilkan diri sebagai "raja" sekaligus "pendeta", atau "raja" sekaligus "pujangga". Raden Ngabehi Yosodipuro I (1792-1803) tampil sebagai pujangga di lingkungan Keraton Surakarta. Yosodipuro I menulis Babad Giyanti dan menggarap karya kakawin lama menjadi tembang mocopat.

Contoh lain adalah Serat Centhini yang ditulis sekitar tahun 1815 oleh Putra Mahkota yang kelak menjadi Paku Buwono V bersama beberapa pembantunya. Serat Centhini merupakan sebuah kisah perjalanan yang merangkum beberapa ilmu dan tuntunan bijak dari berbagai sumber, memasukkan beberapa legenda, cerita tentang tempat-tempat dan peninggalan purbakala, lukisan alam, uraian berbagai upacara dan seni pertunjukan, dan sebagainya.

Ronggowarsito yang hidup pada tahun 1802 sampai 1873 menulis serat yang terkenal dengan nama Serat Kalatida. Ronggowarsito adalah putra Yosodipuro II atau cucu Yosodipuro I. Istilah 'Zaman Edan' konon pertama kali diperkenalkan oleh Ronggowarsito dalam Serat Kalatida, yang terdiri atas 12 bait tembang Sinom. Salah satu bait yang paling terkenal adalah:



amenangi jaman édan, éwuhaya ing pambudi, mélu ngédan nora tahan,
yén tan mélu anglakoni,
boya keduman élik,
kaliren wekasanipun,
ndilalah kersa Allah, begja-begjaning kang lali,
luwih begja kang éling klawan waspada.

Demikian beberapa contoh dari naskah-naskah lama yang merupakan kekayaan pusaka. Nilai pusaka di sini tidak terbatas pada bentuk kitab-kitab/ buku-buku tertulis itu saja, tetapi juga pada pengetahuan dan kemampuan membaca dan memahami bahasa dan aksara, terutama bahasa dan aksara lama tersebut, yang kini sudah sangat jarang digunakan dalam praktik sehari-hari. Mereka yang menguasai bahasa dan aksara itu satu persatu telah dan akan meninggal, dan karena itu, bukan tidak mungkin, pengetahuan dan kemampuan membaca dan memahami bahasa dan aksara lama itu, perlahan juga akan sirna.

Pada masanya, sastra tulis tercetak ini sangat terbatas. Ketika itu mesin cetak belum ada, karena itu keberadaannya kini hanya ada di sedikit tempat, misal di museum milik keraton/pemerintah, koleksi pribadi, atau sebagian besar bahkan ada di perpustakaan-perpustakaan luar negeri.

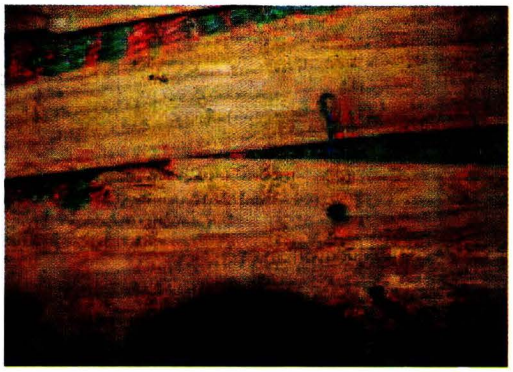
Akhir-akhir ini telah ada upaya pengumpulan, penganotasian, dan sekaligus penerjemahan karya-karya sastra lama ini, sebagai usaha pelestarian sekaligus pewarisannya pada generasi muda. Dalam hal pewarisan isi, usaha-usaha ini sangat perlu, tetapi pada saat yang sama juga bisa membahayakan karena akan menurunkan minat mempelajari aksara dan bahasanya semula. Karena itu, pengetahuan terhadap aksara dan kemampuan bahasa ini harus tetap menjadi perhatian sebagai kekayaan pusaka. Dalam praktik pengajaran sastra di sekolah, karya-karya sastra lama ini sering diabaikan, dan anak-anak didik langsung diajak masuk ke periode sastra modern Indonesia.

3.3.7.2. SASTRA INDONESIA MODERN

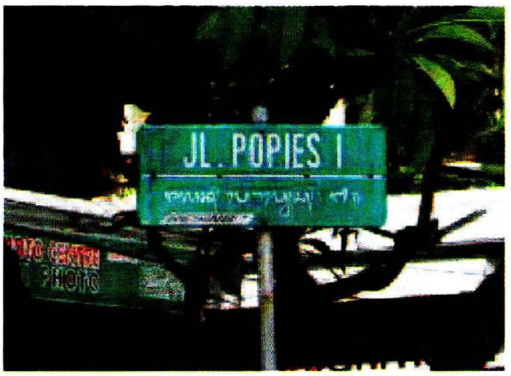
Dalam perkembangan selanjutnya, setelah bahasa Indonesia lebih banyak digunakan sebagai bahasa persatuan, perkembangan sastra dan pengetahuan yang berbasis pada aksara Jawa maupun Arab-Melayu ini agak menurun. Bahasa Indonesia dengan aksara latin tampil ke depan menjadi media penulisan sastra dan pengetahuan modern.

Jika sastra tulis yang menggunakan aksara Jawa/Arab itu dan bentuk serta isinya yang khas itu biasa digolongkan sebagai sastra lama, maka sastra baru umumnya menggunakan aksara latin dan bahasa Melayu/Indonesia. Puisi dan prosa yang ditampilkannya mengikuti perkembangan dan pengertian puisi dan prosa yang berkembang di barat. Kendati, bentuknya jelas pinjaman dan mencerminkan pengaruh dari barat, tapi dalam hal bahasa dan terutama juga isinya mencerminkan latar dan kompleks masalah yang khas Indonesia. Karena itu, karya-karya sastra ini, terutama yang diproduksi pada masa-masa tahun 1930-an, merupakan kekayaan pusaka yang sangat penting.

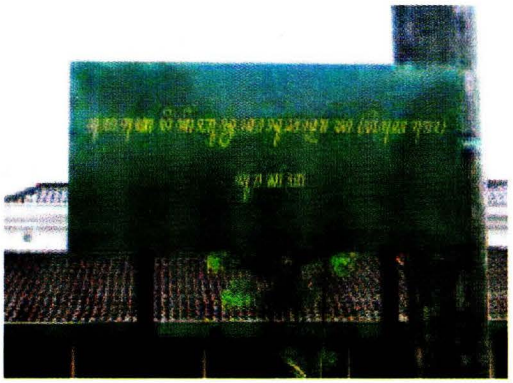
Karya-karya prosa mau-pun puisi yang ditulis para sastrawan yang terhimpun dalam Pujangga Baru dengan tokoh-tokoh seperti Amir Hamzah, Sanusi Pane, Marah Roesli. Sutan Takdir Alisjahbana dan lainnya hingga para penulis Angkatan 45' seperti Chairil Anwar, Idrus, Asrul Sani, dan lainnya, bisa dikategorikan sebagai pusaka sastra. Karya-karya mereka adalah awal dari sastra Indonesia modern.



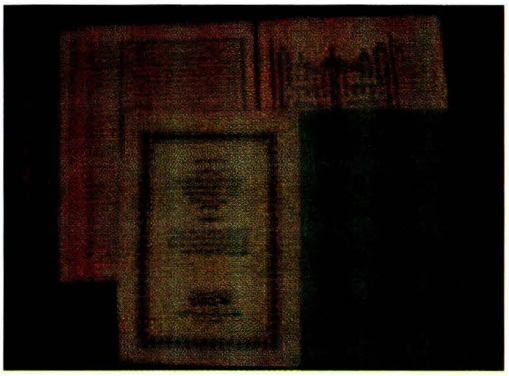
Sebuah naskah lama di atas lontar di daerah Bayan, NTB
(Foto: Hairus Salim HS)



Nama jalan di Denpasar, Bali, menggunakan aksara Bali
(Foto: Hairus Salim HS)



Plang sebuah kantor pemerintah di Surakarta menggunakan aksara Jawa (Foto: Hairus Salim HS)



Kitab dalam bahasa Melayu dengan aksara Arab-Melayu
(Foto: Hairus Salim HS)

3.3.8. MUSIK

Disamping kata-kata dan kalimat yang menyampaikan pesan, bunyi, suara, dan lagu juga dapat menyampaikan pesan dan perasaan. Orang menggeram, mendehem, batuk-batuk buatan, tertawa atau menangis, walau tanpa kata juga dapat dimengerti pesannya. Musik adalah suatu pengungkapan kultural yang abstrak. Pesan itu dapat sangat mendalam dan tajam, namun tak mesti bisa diterangkan.

Musik pada umumnya dianggap sebagai seni atau keindahan. Musik telah berkembang di semua daerah dan di semua negara, masing-masing dengan cara dan penekanannya sendiri dalam penyampaiannya. Perkembangan musik banyak dipengaruhi oleh iklim, situasi lingkungan, dan tata kehidupan masyarakatnya. Demikian juga instrumen musik yang digunakan banyak berbeda dari daerah ke daerah.

3.3.8.1.MUSIK KARAWITAN

Masyarakat Jawa banyak menggemari musik karawitan. Ada pendapat bahwa karawitan telah ada sejak zaman Majapahit pada abad ke-14, bahkan menurut kepercayaan masyarakat karawitan Jawa

konon gamelan telah ada sejak abad ke-3. Karawitan berangkat dari kata dasar rawit yang berarti kecil, halus atau rumit (*refined, subtle, sophisticated*). Dapat diartikan karawitan mempunyai karakter yang halus, kecil, dan rumit.

Karawitan mempunyai jiwa "musik timur" yang menekankan pada cara dan tata kerja yang mengutamakan kebersamaan, spontanitas sebagai syarat sifat polos, sederhana, jujur dan keterbukaan para pemusiknya baik dalam proses penciptaan maupun penyajian karya. Sifat ini jauh berbeda dengan musik barat yang mengikuti tradisi tertulis dengan karakter yang lebih individual.

Menurut pakar karawitan, Rahayu Supanggah, masyarakat musik di negara-negara Barat menyebut musik karawitan dengan istilah musik gamelan. Istilah "gamelan" di Barat tidak hanya digunakan untuk menunjukkan seperangkat alat musik gamelan, tetapi juga meliputi berbagai aspek, musikal, dan kultural yang terkait dengan keberadaan dan penggunaan alat musik tersebut.

Di kalangan para praktisi (*pengrawit*), istilah gamelan biasanya hanya digunakan untuk menyebut seperangkat ricikan atau alat musik gamelan, dengan jenis dan jumlah tertentu untuk memenuhi kebutuhan musikal tertentu. Gamelan merupakan seperangkat ricikan yang sebagian besar terdiri dari alat musik pukul (atau perkusi), yang dibuat dari bahan utama logam (perunggu, kuningan, besi atau bahan yang lain), dilengkapi dengan ricikan-ricikan dengan bahan kayu atau kulit (kendhang), maupun campuran dari kedua bahan tersebut. Perangkat ini juga melibatkan alat-alat musik non-perkusif, seperti alat gesek (rebab), tiup (suling), juga petik (siter dan celempung), dan sebagainya. Kata *nggamel* dalam bahasa Jawa, dapat berarti memukul.



Seperangkat gamelan (Foto: Hairus Salim HS)

RICIKAN GAMELAN

a) Kelompok Wilahan atau Bilah. Kelompok ini terdiri dari rangkaian wilah (bilahan) logam dan kayu (untuk ricikan gambang), mulai dari yang berjumlah 2 bilah (gong kemodhong), 6 bilah (ricikan balungan), sampai berjumlah 21 bilah (contoh: ricikan gambang). Bilah-bilah tersebut disusun urut mulai yang berlaras paling rendah (pada sisi kiri) menuju bilah-bilah yang dilaras lebih tinggi (kanan). Bilah-bilah tersebut biasanya ditempatkan di atas resonator, baik yang berupa kotak (grobogan), klenthing (kendi), maupun buluh (bumbung) dari bambu atau logam, dengan cara digantung dengan tali (pluntur), atau bertumpu pada ganjal-ganjal yang kenyal-empuk, dibuat dari rotan, sabut, ijuk, katun atau karet, yang disebut dengan tawonan. Semakin rendah laras bilah biasanya semakin panjang dan lebar pula ukurannya, namun semakin tipis ketebalannya.

b) Kelompok Ricikan Pencon. Kelompok ricikan ini sering juga disebut dengan ricikan bunderan, karena lakaran (bakalan, embrio) ricikan ini berawal dari bentuk bunder-gepeng (pipih bulat), semacam cakram serabi dari cor perunggu yang kemudian ditempa

(lewat pembakaran) dan dibentuk melebar dan melengkung sampai mencapai bentuk akhir, sesuai dengan yang dikehendaki oleh si pembuat gamelan (*pandhe gending*). Ricikan pencon pada selain mengacu alat musik berpencu (maaf: seperti puting susu), biasanya juga mengacu pada bentuk yang didesain berongga yang sekaligus berfungsi sebagai resonator. Ricikan-ricikan gamelan yang digolongkan dalam kelompok ini adalah semua jenis ricikan yang memiliki pencu atau pencon, misalnya gong dengan bermacam jenisnya (gong ageng, siyem, suwukan), kempul, bendhe, penonthong, kenong, kethuk kempyang, engkuk, kemong, beragam jenis bonang (bonang penembung, bonang barung, bonang penerus), kenut, klenang, banggen, penitir, kenong, japan, kecer dan sebagainya.

c) Kelompok Ricikan Non Perkusi. Selain terdiri dari dua kelompok bilah dan pencon, ricikan gamelan dilengkapi oleh ricikan gesek (rebab) ricikan tiup (suling) ricikan petik (siter dan clempung atau celempung), ricikan digoyang (rojeh) dan ricikan selaput kulit (kendhang yang terdiri kendhang ageng atau kendhang gedhe, kendhang sabet atau kendhang wayangan, kendhang ciblon atau kendhang batangan, kendhang penunthung, dan kendhang ketipung).

Selain itu ada juga sepasang ricikan yang disebut kemanak, yaitu ricikan pukul dari bahan logam yang bentuk dan ukuran mirip buah pisang yang retak di sisi belakangnya. Kemanak biasanya digunakan untuk gending-gending dengan vokal, seperti gending salawat, gending-gending bedhayan dan srimpen.

JENIS PERANGKAT GAMELAN

Dalam tradisi karawitan terdapat berbagai jenis perangkat gamelan yang dibedakan menurut jenis, jumlah, dan komposisi ricikan gamelan yang digunakan, serta fungsinya di masyarakat. Beberapa nama perangkat gamelan yang sampai sekarang masih kerap dimainkan, dan masih sering juga digunakan menurut fungsinya di masyarakat, antara lain adalah:

a) Gamelan Kodhok Ngorek

Pada jaman dulu, gamelan ini hanya dimiliki oleh keraton atau beberapa kadipaten saja. Masyarakat umum, lembaga, maupun individu di luar keraton tidak dibenarkan memiliki perangkat gamelan jenis ini.

Gamelan dan gending Khodok Ngorek oleh masyarakat umum hampir selalu dihubungkan dengan hajatan atau peristiwa pernikahan. Belum diketahui mengapa gamelan ini disebut dengan Khodok Ngorek.

b) Gamelan Monggang

Konon, hanya berada di lingkungan keraton Surakarta dan Yogyakarta, gamelan ini memiliki kedudukan yang lebih tinggi dari Kodhok Ngorek. Hal ini karena fungsi dan perannya yang lebih banyak dan lebih penting, sehingga lebih sering digunakan. Jumlah ricikan dan penabuhnya juga lebih banyak. Ukurannya (dimensi maupun berat) pun jauh lebih besar sehingga suaranya lebih keras.

Gamelan ini juga dimiliki oleh beberapa kadipaten dan kabupaten di luar Keraton Surakarta dan Yogyakarta. Seperti di Purwodadi, Jepara, Purworejo, Cirebon, dan sebagainya dengan jumlah serta komposisi ricikan yang berbeda.

Perangkat gamelan Monggang ada yang berlaras slendro, ada juga yang berlaras pelog.

c) Gamelan Carabalen

Gamelan Carabalen adalah gamelan dari jenis pakurmatan yang paling banyak dimiliki oleh masyarakat, lembaga, atau individu di luar keraton. Gamelan ini memiliki fungsi yang pasti, yaitu untuk menghormati kedatangan tamu, baik dalam upacara keluarga, kerajaan, ataupun kemasyarakatan. Misalnya: pasar malam, sekatenan, juga pada hajatan keluarga, mantenan, khitanan, syukuran dan sebagainya. Gamelan Carabalen berlaras pelog.

d) Gamelan Sekaten

Ini satu-satunya perangkat gamelan di Jawa yang dianggap paling terkait langsung dengan agama Islam. Menurut Rahayu Supanggah, di Bali juga terdapat gamelan Sekaten atau Sekati, namun kehadirannya tidak ada sangkut pautnya dengan Islam.

Gamelan ini dipercaya sebagai alat syiar agama Islam. Nama Sekaten sering dikaitkan dengan kata syahadatain yaitu kalimat syahadat yang wajib diucapkan oleh setiap orang ketika hendak memeluk agama Islam.

e) Gamelan Ageng

Perangkat gamelan ini merupakan perangkat gamelan "standar". Paling banyak dimiliki orang dan bisa digunakan untuk berbagai keperluan. Mulai dari ritual, kemasyarakatan, sampai yang paling profan untuk hiburan komersial baik berupa konser mandiri maupun untuk mengiringi pertunjukan seni yang lain (seperti wayang, tari, teater, film, dan sebagainya). Gamelan Ageng terdapat di mana-mana. Tidak hanya di Jawa maupun Indonesia, bahkan telah tersebar di banyak negara asing.

Gamelan Ageng memiliki ricikan yang paling lengkap. Dari perangkat ini dapat dibentuk perangkat-perangkat gamelan lainnya dengan komposisi, nama dan kegunaan yang bervariasi.

f) Jenis Perangkat Yang Lain

Di kalangan masyarakat *pandhe* gamelan sekarang ini muncul perangkat gamelan yang disebut "gamelan super". Ini merupakan satu bentuk pengembangan ukuran dan jenis.

Ada pula yang bereksperimen membuat gamelan dengan teknik pamor. Ada yang membuat gamelan cemengan hitam tanpa dikikir atau dipoles, lalu ada juga gamelan Mr. Black yang berwarna hitam dan dibuat dari blek atau kaleng. Ada pula yang membuat gamelan dari keramik, gamelan genta, gamelan aluminium, dan sebagainya

Disamping itu, beberapa alat musik non gamelan kini juga telah banyak masuk ke tubuh gamelan. Gamelan dengan terompet, drum set, rebana, tabla, jembe, gondhang, biola, keyboard, gitar dan bass elektrik, biwa, erhu, khen, cymbal, bahkan dengan orkes simfoni dan seterusnya.

LARAS

Laras atau nada memiliki peran yang cukup penting untuk memudahkan mengidentifikasikan suatu jenis atau genre musik dari suatu bangsa atau daerah tertentu.

Di dalam musik karawitan, laras digolongkan menjadi dua: Slendro dan Pelog.

a) Slendro.

Sistem urutan nada yang terdiri dari lima nada dalam satu gembayang (oktaf)

dengan pola jarak yang hampir sama rata. Susunan dan pola interval diatur sebagai berikut :

I II III IV V i

b) Pelog.

Sistem urutan nada-nada yang terdiri dari lima atau tujuh nada dalam satu gembayang dengan menggunakan pola jarak nada yang tidak sama rata, yaitu tiga (atau lima) jarak dekat dan dua jarak jauh, dengan susunan dan pola interval diatur sebagai berikut:

I II III IV V VI VII i

Laras yang berhubungan dengan rasa nikmat, merupakan salah satu tuntutan estetik dalam suatu sajian karawitan. Sebagaimana disebutkan oleh Rahayu Supanggah, "Laras memang sangat erat hubungannya dengan rasa. Rasa berkaitan dengan selera. Selera dapat terbentuk oleh budaya termasuk tradisi dan kebiasaan lokal."

Demikian pula terhadap laras gamelan. Tidak ada satupun gamelan di dunia ini memiliki laras yang sama. Bukan karena gamelan-gamelan tersebut dilaras secara manual, tetapi memang sengaja dilaras dengan larasan yang berbeda agar masyarakat mendapatkan karakter gamelan yang bervariasi dan sesuai selera.

TITILARAS

Titilaras adalah istilah yang digunakan di lingkungan karawitan untuk menyebut notasi, yaitu lambang yang mewakili tinggi dan harga nada. Titilaras yang masih paling banyak digunakan di lingkungan karawitan Jawa adalah titilaras Kepatihan yang diciptakan pada tahun 1920-an di Kepatihan, Surakarta. Notasi ini mengadopsi notasi angka Cheve, yaitu menggunakan angka dari 1 sampai dengan 7.

Catatan: Titilaras atau notasi adalah sebuah fenomena yang relatif baru dalam dunia karawitan. Karawitan pada dasarnya merupakan musik tradisi lisan, dimana cara menyajikan dan penularannya/ pewarisannya dilakukan secara lisan atau oral. Notasi karawitan lebih sebagai alat pengingat atau alat pencatat yang sangat sederhana.

Dalam proses belajar-mengajar, hampir semua guru memberikan pola-pola yang disederhanakan. Notasi digunakan hanya sebagai semacam "ancer-ancer", yang harus ditafsirkan atau dikembangkan sendiri oleh siswa sesuai pengalaman dan kreativitas siswa.

3.3.8.2. MUSIK KERONCONG

Keroncong adalah sejenis musik Indonesia yang memiliki hubungan historis dengan sejenis musik Portugis yang dikenal sebagai fado. Sejarah keroncong di Indonesia dapat ditarik hingga akhir abad ke-16, di saat kekuatan Portugis mulai melemah di Nusantara.



Bermain keroncong (Foto: Suhadi Hadiwinoto)

Keroncong berawal dari musik yang dimainkan para budak dan opsir Portugis dari daratan India (Goa), Tugu (tempat berdirinya padrao Sunda-Portugis) serta

Maluku. Bentuk awal musik ini disebut moresco, yang diiringi oleh alat musik dawai. Musik keroncong yang berasal dari Tugu disebut keroncong Tugu.

Dalam perkembangannya, masuk sejumlah unsur tradisional Nusantara, seperti penggunaan seruling serta beberapa komponen gamelan. Pada sekitar abad ke-19 bentuk musik campuran ini sudah populer di banyak tempat di Nusantara, bahkan hingga ke Semenanjung Malaya. Masa keemasan ini berlanjut hingga sekitar tahun 1960-an, dan kemudian meredup akibat masuknya gelombang musik populer (musik rock yang berkembang sejak 1950, dan berjayanya musik Beatles dan sejenisnya sejak tahun 1961 hingga sekarang).

Meskipun demikian, musik keroncong masih tetap dimainkan dan dinikmati oleh berbagai lapisan masyarakat di Indonesia dan Malaysia hingga sekarang.

SEJARAH KERONCONG

Keroncong tempo doeloe (1880 - 1920) berlangsung sejak kedatangan bangsa Portugis ke Indonesia sekitar tahun 1600-an tetapi baru berkembang sebagai Musik Keroncong pada akhir abad XIX (dengan ditemukan Ukulele di Hawai pada tahun 1879 atau sekitar 1880 hingga sekitar setelah Perang Dunia I 1914-1918). Pada waktu itu disebut dengan lagu-lagu Stamboel: Stamboel I, Stamboel II, dan Stamboel III dengan standar lagu panjang 16 birama. Contoh lagu Stb I Potong Padi, Stb I Nina Bobo, Stb I Soleram, dsb.; contoh lagu Stb II JaliJali, Stb II Si Jampang, dlsb.; dan contoh lagu Stb III Kemayoran (hanya ini yang ada).

Keroncong abadi (1920 - 1959) berlangsung sejak setelah Perang Dunia I 1914-1918 (sekitar tahun 1920) hingga setelah Kemerdekaan (1959). Pada waktu hotel-hotel di Indonesia dibangun setelah Perang Dunia I pada tahun 1920 seperti Hotel Savoy Homan dan Hotel Preanger di Bandung, jaringan Grand Hotel di Cirebon, Yogyakarta, Solo, Madiun, Malang, dsb., di mana pada hotel-hotel tersebut diadakan musik dansa, maka lagu keroncong mengikuti musik dansa asal Amerika, terutama dengan panjang 32 birama.

Keroncong modern (1959 - sekarang). Pada tahun 1959 Yayasan Tetap Segar Pimpinan Brigjen Sofyar memperkenalkan Keroncong Pop atau Keroncong Beat, yaitu sejalan dengan perkembangan musik pop pada waktu itu dengan pengaruh Rock'n Roll dan Beatles, lagu-lagu Indonesia, daerah maupun dari Barat banyak yang kemudian menggunakan irama keroncong. Misalnya Na So Nang Da Hito (Batak), Ayam Den Lapeh (Padang), Pileleuyan (Sunda), dsb.

Campursari. Pada tahun sekitar 1968 di daerah Gunung Kidul Yogyakarta musisi Manthous memperkenalkan apa yang disebut Campursari, yaitu keroncong dengan gamelan dan kendang. Selain itu juga dipakai instrumen elektronik seperti *bass guitar*, *electric bass*, organ, sampai juga dengan saksofon dan trompet. Musisi yang gencar memainkan Campursari adalah Didi Kempot dengan lagu-lagu Stasiun Balapan, Tanjung Emas, Terminal Tirtonadi, dsb.

ALAT-ALAT MUSIK

Dalam bentuknya yang paling awal, moresco diiringi oleh musik dawai, seperti biola, ukulele, serta selo. Perkusi juga kadang-kadang dipakai. Set orkes semacam ini masih dipakai oleh keroncong Tugu, bentuk keroncong yang masih dimainkan oleh komunitas keturunan budak Portugis dari Ambon yang tinggal di Kampung Tugu, Jakarta Utara.

Pem-"pribumi"-an keroncong menjadikannya seni campuran, dengan alat-alat musik seperti sitar India, rebab, suling bambu, gendang, kenong, dan saron sebagai satu set gamelan gong.

Saat ini, alat musik yang dipakai dalam orkes keroncong mencakup:

- ukulele cuk, berdawai 3 (nilon), urutan nadanya adalah G, B dan E;
- ukulele cak, berdawai 4 (baja), urutan nadanya A, D, Fis, dan B. Jadi ketika alat musik lainnya memainkan tangga nada C, cak bermain pada tangga nada F (dikenal dengan sebutan in F);
- gitar akustik (Ukulele dan Gitar menggantikan Sitar);
- biola (menggantikan Rebab);
- *flute* (menggantikan Suling Bambu);
- selo;
- kontrabas (menggantikan gong)

Penjaga irama dipegang oleh ukulele dan bas. Gitar dan selo mengatur peralihan akord. Biola berfungsi sebagai penuntun melodi, sekaligus hiasan/ornamen. *Flute* mengisi hiasan, yang melayang-layang mengisi ruang melodi yang kosong. Bentuk keroncong yang dicampur dengan musik populer sekarang menggunakan organ serta *synthesizer* untuk mengiringi lagu keroncong.

JENIS-JENIS KERONCONG

Musik keroncong lebih condong pada progresi akord dan jenis alat yang digunakan. Sejak pertengahan abad ke-20 telah dikenal paling tidak tiga macam keroncong, yang dapat dikenali dari pola progresi akordnya. Bagi pemusik yang sudah memahami alurnya, mengiringi lagu-lagu keroncong sebenarnya tidaklah susah, sebab cukup menyesuaikan pola yang berlaku. Pengembangan dilakukan dengan menjaga konsistensi pola tersebut. Selain itu, terdapat pula bentuk-bentuk campuran serta adaptasi.

Dahulu sebelum Perang Dunia I (1910), musik keroncong dikenal dengan nama Stambul, diambil dari Komedi Stambul Keliling yang menyuguhkan lagu-lagu keroncong. Adapun jenisnya adalah:

- Keroncong asli

Keroncong asli memiliki bentuk lagu A - B - C. Lagu terdiri atas 8 baris, 8 baris x 4 birama = 32 birama, yang dibuka dengan prelude 4 birama yang dimainkan secara instrumental, kemudian disisipi interlude standar sebanyak 4 birama yang dimainkan secara instrumental juga.

- Langgam Keroncong

Bentuk lagu langgam ada dua versi. Yang pertama A - A - B - A dengan pengulangan dari bagian A kedua seperti lagu standar pop: Verse A - Verse A - Bridge B - Verse A, panjang 32 birama. Beda sedikit pada versi kedua, yakni pengulangannya langsung pada bagian B. Meski sudah memiliki bentuk baku, namun pada perkembangannya irama ini lebih bebas diekspresikan. Penyanyi serba bisa Hetty Koes Endang misalnya, dia sering merekam lagu-lagu non keroncong dan langgam menggunakan irama yang sama, dan kebanyakan tetap dinamakan langgam.

- Stambul Keroncong

Stambul merupakan jenis keroncong yang namanya diambil dari bentuk sandiwara yang dikenal pada akhir abad ke-19 hingga paruh awal abad ke-20 di Indonesia (Komedi Stambul). Nama "Stambul" diambil dari Istambul di Turki. Stambul memiliki tiga tipe progresi akord yang masing-masing disebut sebagai Stambul I, Stambul II dan Stambul III.

- Stambul I, misalnya: St I Potong Padi, St I Nina Bobo, dlsb. Struktur Stambul I bebas tapi umumnya 16 birama
- Stambul II, misalnya: St II Si Jampang, St II Jali-jali. Struktur Stambul II (16 birama):
- Stambul III, misalnya: St III Kemayoran. Struktur Stambul III (16 birama).

TOKOH KERONCONG

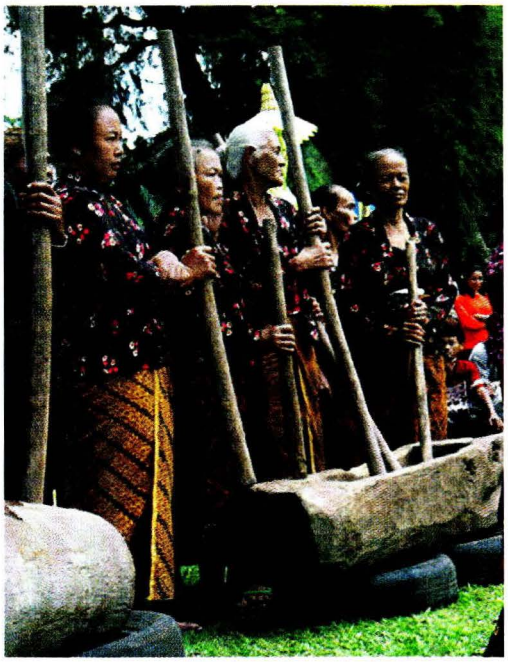
Salah satu tokoh Indonesia yang memiliki kontribusi cukup besar dalam membesarkan musik keroncong adalah bapak Gesang. Lelaki asal kota Surakarta (Solo) ini bahkan mendapatkan santunan setiap tahun dari pemerintah Jepang karena berhasil memperkenalkan musik keroncong di sana. Salah satu lagunya yang paling terkenal adalah Bengawan Solo. Lantaran pengabdiannya itulah, Gesang dijuluki "Buaya Keroncong" oleh insan keroncong Indonesia, sebutan untuk pakar musik keroncong. Tokoh lain adalah Waljinah yang terkenal sebagai "si Walang Kekek".



Waljinah, salah satu tokoh keroncong Indonesia (Foto: Suhadi Hadiwinoto)

3.3.8.3. MUSIK LAIN

Di Jawa di samping musik karawitan dan musik keroncong ada beberapa jenis musik lainnya yang populer antara lain musik Angklung yang menggunakan instrumen bambu dan musik Rebana yang datang dari Timur Tengah bersama agama Islam. Ada juga musik sederhana seperti Kothekan Lesung yang biasa dimainkan di desa sambil menumbuk.



Kothekan Lesung, jenis musik yang menggunakan lesung sebagai instrumennya (Foto: Suhadi Hadiwinoto)

3.3.9. TARI

3.3.9.1. TARI SEBAGAI KEBUDAYAAN

Olah tubuh terbentuk secara kultural. Cara kita duduk, berjalan, berbaring mengikuti pola kebiasaan dan lingkungan alam yang ada di sekitar kita. Misalnya,

kebiasaan duduk dengan cara berjongkok dimiliki oleh masyarakat dari daerah tertentu yang tidak pernah dikenal oleh masyarakat di daerah lain.

Dalam tari, tubuh merupakan media untuk menari, seperti halnya kanvas merupakan media dalam seni lukis, gamelan dalam karawitan, dan mobil/sepeda motor bagi seorang pembalap. Melalui tubuh, tari bisa menceritakan atau mengungkapkan suatu keadaan sosial masyarakat, juga bisa merupakan ekspresi diri si penari itu sendiri. Ekspresi diri ini tidak terlepas dari konteks sosial budaya masyarakat pendukung seni tarinya. Di Yogyakarta, terutama di desa-desa, ada tari yang dipentaskan untuk upacara kesuburan tanah pertanian, yaitu tari Tayub. Dengan mementaskan Tayub, masyarakat yakin atau memohon kepada Tuhan bahwa alam tanah pertanian mereka akan menjadi lebih subur sehingga panen berhasil. Jenis tarian yang berkaitan dengan kesuburan, tidak hanya dipentaskan di desa-desa di Yogyakarta, tetapi juga di istana/keraton. Srimpi Anglir Mendhung adalah salah satu contoh tarian meminta turunnya hujan.

3.3.9.2. FUNGSI TARI

Secara sosial, tari bukan semata-mata pentas di atas panggung. Oleh karena itu, tari bukan sektor yang menyendiri, tetapi terkait dengan seni yang lain. Dalam kaitannya dengan seni lain, tari memiliki berbagai fungsi yang terkait dengan lingkup sosial di tempat tari berada.

Di keraton, ada tari yang khusus ditampilkan pada ritual tertentu. Pada hari *Jumenengan* (hari penobatan raja) dan *Tingalan Dalem* (ulang tahun raja) biasanya dihadirkan tari bedaya, yaitu tari yang dibawakan oleh seluruhnya penari puteri yang umumnya berjumlah Sembilan, meski ada juga yang berjumlah tujuh atau delapan penari puteri. Dulu, bedaya ditarikan oleh puteri raja atau kerabat keraton. Kemudian, setelah tarian istana boleh dipelajari dan ditarikan di luar tembok keraton, kini bedaya ditarikan oleh siapa saja yang mempunyai keterampilan menari bedaya. Diyakini, bedaya diciptakan oleh Sultan Agung, raja Mataram terdahulu. Tari puteri di keraton selain bedaya adalah srimpi, umumnya ditarikan oleh empat penari puteri. Srimpi paling sering dipertunjukkan ketika ada kerabat keraton yang menyelenggarakan pesta pernikahan.



Bedaya Harjunawijaya dipentaskan pada saat Tingalan Dalem Sultan HB X di Kesultanan Yogyakarta, April 2010 (Foto: Anastasia Melati)

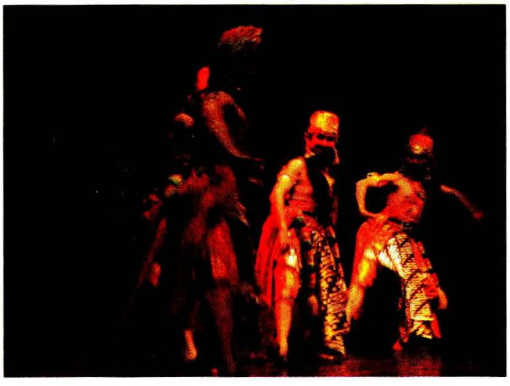


Pertunjukan Srimpi Dhempel di Paku Alaman Yogyakarta (Foto: Anastasia Melati)

Selain bedaya dan srimpi, di keraton juga ada tari yang disebut Beksan Lawung. Beksan Lawung ditarikan oleh 16 penari putera. Beksan ini menampilkan kegagahan laki-laki dalam mengolah diri untuk

berperang. Dalam menarikan Beksan Lawung, penari memainkan senjata yang disebut *watang* atau tombak [1]. Gerakan dalam memainkan *watang* ini disebut dengan *watangan*. Memang Beksan Lawung pertama kali ditarikan oleh kelompok prajurit yang disebut prajurit Nyutra. [2]

Tari terkadang tidak bisa lepas sendiri, tetapi hadir bersama seni lain, seperti musik, teater, dan sastra. Ini tampak pada pertunjukan Wayang Wong (Wayang Orang). Di Kesultanan Yogyakarta, Wayang Wong digunakan sebagai upacara kenegaraan. [3] Wayang Wong ini pada awalnya bagi Mangkubumi, pendiri Kesultanan Yogyakarta, dianggap sebagai pusaka, sebuah warisan suci. Pertunjukan Wayang Wong dikaitkan dengan tuntutan Pangeran Mangkubumi sebagai penguasa yang sah dari Mataram.



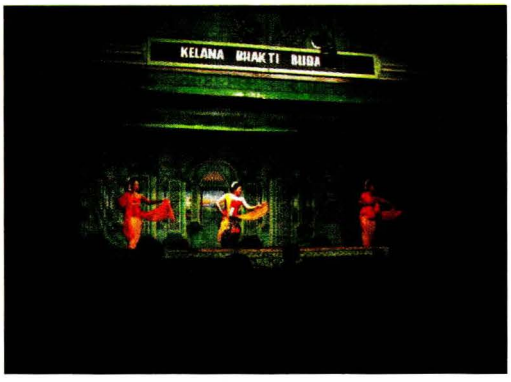
Pertunjukan Wayang Wong dengan lakon Jitapsara di Taman Budaya Yogyakarta (Foto: Anastasia Melati)

[1] Y. Sumandiyo Hadi, *Pasang Surut Tari Klasik Gaya Yogyakarta: Pembentukan-Perkembangan-Mobilitas*, Yogyakarta: Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta, 2001, hlm. 63.

[2] *Ibid.*, hlm. 31

[3] R.M. Soedarsono, *Wayang Wong: Drama Tari Ritual Kenegaraan di Keraton Yogyakarta.* Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 1990, hlm. 93

Di luar keraton, selain tari Tayub seperti yang sudah disebutkan di atas, ada tari yang berfungsi untuk ritual di pedesaan, yaitu untuk *bersih desa*. *Bersih desa* adalah upacara membersihkan segala aliran air, baik yang dibutuhkan untuk mengairi sawah maupun untuk kebutuhan sehari-hari yang disebut dengan Tari Badhut Sinampurna. [4] Sesuai namanya, tarian ini ditarikan oleh penari yang berias seperti badut, yaitu bedak yang tebal, bahkan dalam badut ini cenderung belepotan. Dalam pementasannya, badut sering menggunakan *lelucon* sekaligus melakukan upacara ritus *bersih desa.* Cerita yang diambil dalam upacara *bersih desa* ini adalah cerita Murwakala, yaitu cerita yang biasanya digunakan dalam upacara ruwatan.



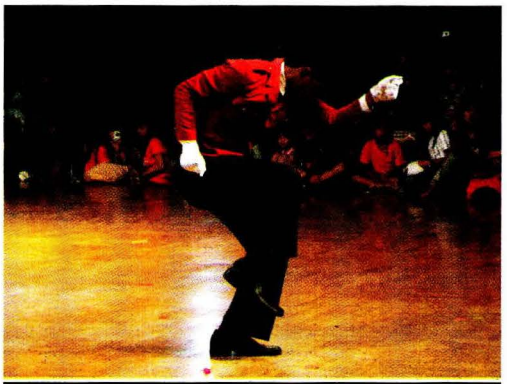
Tari Gambyong dalam Pembukaan Pertunjukan Ketoprak Tobong di Bantul, Mei 2010 (Foto: Anastasia Melati)

Selain untuk ritual, tari juga dikenal dalam fungsinya sebagai hiburan bagi masyarakat. Tari Jathilan, Dolalak, Angguk, Gambyong merupakan contoh tari yang biasa difungsikan sebagai hiburan. Tari ini biasanya dipentaskan di mana saja, di

[4] *Badhut Sinampurna* sebagai Wahana Ruwatan di Desa Ploso Kecamatan Tegalombo Kabupaten Pacitan, Skripsi pada Jurusan Tari, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 1996, hlm. 16

tempat orang membutuhkan hiburan, misalnya di acara pembukaan suatu acara, penyambutan tamu, dan peresmian gedung baru. Sebagai hiburan, tari yang ditampilkan biasanya dalam suasana ringan, penuh kegembiraan. Tari juga bisa hadir secara "menumpang" sebagai acara pembukaan atau selingan pertunjukan, misalnya dalam pertunjukan ketoprak.

Tari juga dapat dipentaskan untuk media apresiasi. Tari kontemporer banyak mengambil peran dalam fungsinya sebagai media apresiasi ini. Sebagai apresiasi, dalam melihat tari penonton dimaksudkan dapat mengamati tari secara lebih intens. Biasanya, yang menjadi perhatian saat melihat tari adalah sikap tari yang berkaitan dengan "sikap tubuh", gerak sebagai esensi tari, dan komposisi tari atau pola lantai. Sikap tubuh mencakup sikap kaki, kepala, tangan, dan wajah. Dari sikap ini, karakter suatu gaya tari bisa terlihat, apakah itu gaya tari jawa, Minang, atau Bali, atau lainnya. Gerak dalam tari pada dasarnya adalah perpindahan dari satu titik ke titik lain atau perubahan bentuk dari satu bentuk ke bentuk yang lain[5]. Seperti halnya wajah, gerak dalam tari juga merupakan ekspresi. Ekspresi wajah umumnya memperkuat maksud gerakan yang menimbulkan sensasi-sensasi perasaan bagi penonton. Namun demikian, gerak dalam tari tidak selalu mempunyai makna tertentu, ada yang semata menampilkan keindahan gerak itu sendiri. Pola lantai diartikan sebagai titik-titik di mana penari menari yang membentuk suatu pola. Pola lantai untuk tari tunggal lebih memiliki keleluasaan gerak dan ekspresi individu dibandingkan dengan pola lantai pada tari kelompok. Pada tari kelompok, masing-masing penari harus memperhatikan pola lantai yang telah disepakati bersama.





Menari sendiri lebih leluasa dalam mengatur pola lantai dan ekspresi, dalam World Dance Day 2010 di Solo (Foto: Anastasia Melati)



Tari kelompok membutuhkan kerjasama satu sama lain, dalam World Dance Day 2010 di Solo (Foto: Anastasia Melati)

[5] I Wayan Dibia, FX Widaryanto, Endo Suanda, *Tari Komunal.* Jakarta: Lembaga Pendidikan Seni Nusantara, 2002

3.3.9.3. BENTUK PENYAJIAN TARI

Dalam menyajikan tari, terdapat beberapa komponen yang biasanya tak luput dari perhatian, yaitu: rias dan busana, properti atau kelengkapan, musik, dan jumlah penari.

Rias dan busana erat kaitannya dengan tari yang dibawakan. Rias dan busana pada tari tidak hanya menampilkan kemeriahan atau *glamour*, melainkan juga memiliki makna lain.



Tata rias dan busana yang rumit dalam Bedaya memiliki makna tertentu yang berkaitan dengan pengantin atau kesuburan (Foto: Anastasia Melati)

Yang dimaksud properti dalam tari adalah suatu alat yang digunakan dalam menari. Properti ini bisa berupa alat, bisa pula bagian dari busana. Kain panjang pada busana tari puteri dalam tari Jawa yang tergelar di lantai disepak-sepak untuk menimbulkan gerakan tersendiri.

Musik dalam tari hampir selalu ada. Nama musik bisa menjadi nama tari, khususnya dalam tari yang ada di keraton, seperti Srimpi Anglir Mendhung untuk menandai bahwa musik yang digunakan adalah musik atau karawitan Anglir Mendhung.



Kain yang disepak menimbulkan gerakan tersendiri (Foto: Anastasia Melati)



Kain panjang sebagai properti digunakan untuk memperkuat karakter Dewi Uma, Resital Tari ISI Yogyakarta (Foto: Anastasia Melati)



Properti *sandsack* untuk pementasan tari di Utan Kayu Jakarta (Foto: Anastasia Melati)

Jumlah penari biasanya dibagi dalam tunggal, pasanan, dan kelompok. Tari tunggal ditarikan oleh satu orang penari, misalnya Tari Golek dan Tari Gambyong. Dengan menari sendirian, penari memiliki keleluasaan gerak karena tidak perlu menyesuaikan dengan penari lain. Meski disebut tari tunggal, tari tersebut bisa ditarikan oleh lebih dari satu penari, bahkan bisa sebanyak-banyaknya. Gambyong pernah ditarikan oleh seribu penari di Solo.



Tari Tunggal Dipentaskan di Lembaga Indonesia Prancis Yogyakarta (Foto: Anastasia Melati)

Tari pasangan adalah tarian yang dilakukan oleh dua penari, baik berlawanan jenis (laki-laki dan perempuan) maupun sejenis (sesama laki-laki atau sesama perempuan) [6] berdasarkan tema.



Tari Pasangan Menak Kakung Umarmaya Jayengpati dalam pesta pernikahan (Foto: Anastasia Melati)



Tari kelompok dalam salah satu karya resital tari di ISI Yogyakarta (Foto: Anastasia Melati)



Tari kelompok yang dipentaskan di Utan Kayu, Jakarta (Foto: Fitri)

[6] I Wayan Dibia, FX Widaryanto, Endo Suanda, *Tari Komunal.* Jakarta: Lembaga Pendidikan Seni Nusantara, 2002, hlm. 103

Tari kelompok adalah tari yang dimainkan oleh lebih dari dua penari. Biasanya gerakan yang dilakukan lebih sederhana daripada tari tunggal karena diperlukan kekompakan. Tari kelompok adapula yang mempunyai tema, misalnya sendratari (seni drama dan tari) dan wayang wong. [7]

3.3.9.4. PERUBAHAN TARI

Tari bisa berubah sesuai dengan tempat, zaman, dan konteks sosialnya. Pendidikan, baik formal maupun non formal juga bisa punya andil dalam perubahan tari. Munculnya institusi pendidikan seperti ISI (Institut Seni Indonesia), SMKI (Sekolah Menengah Karawitan Indonesia) dan sanggar-sanggar tari seperti Padepokan Bagong Kussudiardja, Suryo Kencono, dan Kembang Sore membuat tari mengalami perubahan yang terus-menerus sekaligus menyebar.

Perubahan politik sosial juga ikut mempengaruhi perubahan tari. Tari Dolalak contohnya. Awalnya, Dolalak menggunakan busana berupa celana yang sangat pendek yang biasa disebut dengan *short*. Ketika masa-masa awal reformasi tiba, pemuka-pemuka agama merasa keberatan dengan busana tersebut sehingga celana Dolalak diperpanjang sampai selutut. Ketika salah satu organisasi Islam di Yogyakarta ingin mementaskan Dolalak, perubahan busana makin tampak dengan dikenakannya celana panjang dan jilbab.

Perubahan dalam gaya tari itu sendiri juga pernah terjadi pada Tari Gambyong yang disebabkan oleh interaksi pusat (keraton) dan daerah pinggiran (desa). Tari Gambyong berasal dari desa yang biasanya dipentaskan untuk pembuka pada pementasan Tayub. Ketika Gambyong akan dimasukkan ke keraton, gerakannya "diperhalus" dengan maksud untuk disesuaikan dengan kaidah-kaidah keraton.

3.3.10. TEATER TRADISIONAL

Jauh sebelum teater dan seni peran modern masuk ke Indonesia, Nusantara telah mengenal apa yang disebut sebagai teater tradisi. Berbeda dengan teater barat modern, teater tradisi memiliki kurang lebih ciri-ciri sebagai berikut:

1. Pemakaian bahasa daerah sebagai medium dialog dan narasinya.
2. Bahan cerita biasanya diambil dari cerita-cerita panji, babad, wayang (Mahabharata dan Ramayana), dan juga hikayat-hikayat klasik seperti Cerita 1001 Malam, dan lain-lain-nya.
3. Dengan sumber cerita seperti di atas, maka fokus cerita berpusat pada kehidupan sekitar konflik istana/ kerajaan. Hal ini tercermin dari properti yang ditampilkan dan busana yang dikenakan.
4. Meski demikian, dan mungkin karena alur cerita itu sudah dihapal oleh para pemainnya, tidak ada naskah tertulis yang mesti dihapalkan.
5. Pada awal permainan, para tokoh dan peran yang akan dimainkan kadang diperkenalkan terlebih dahulu satu persatu.
6. Ada selingan yang diisi dengan guyonan atau lawakan yang kadang terkait tapi kadang juga tidak dengan lakon yang ditampilkan.

Tidak seluruh ciri seperti tersebut di atas ada di dalam teater tradisi. Tapi bisa dipastikan dua hingga tiga ciri tersebut ada di setiap teater tradisi. Setiap daerah memiliki teater tradisinya sendiri, dengan kekhasannya masing-masing seperti

[7] Ibid. hlm. 106

Mamanda di Kalimantan Selatan dan Timur, Lenong di kawasan Betawi/Jakarta, Mendu di Riau, dan lain-lainnya.



Teater Mamanda salah satu teater tradisi yang ada di Kalimantan Selatan/Timur (Foto: Hairus Salim HS)



Soreng, sejenis teater tari di kawasan Pakis, Magelang (Foto: Hairus Salim HS)

3.3.10.1. WAYANG ORANG

Wayang Wong (Bahasa Jawa) atau Wayang Orang adalah salah satu bentuk teater tradisional dimana para pemainnya menarikan perannya dan mengucapkan dialog secara langsung. Ini berbeda dengan sendratari dimana para pemain tidak mengucapkan dialog tetapi lebih menekankan pada gerak tubuhnya saja. Wayang Orang biasanya menyajikan lakon-lakon dari Mahabarata atau Ramayana.

Wayang Orang dimainkan oleh penari manusia sebagai pemeran, berbeda dengan wayang kulit yang menggunakan boneka kulit kerbau yang digerakkan oleh seorang dalang. Penari dalam wayang orang memakai pakaian yang sama seperti hiasan-hiasan pada wayang kulit. Bentuk muka jika dilihat dari samping juga diusahakan mirip dengan yang tampak pada wayang kulit.

Diduga usia wayang kulit lebih tua daripada wayang orang yang berkembang kemudian. Karena banyak persamaannya, pembaca dipersilahkan menyimak uraian tentang wayang kulit. Dahulu wayang kulit selalu disajikan semalam suntuk, tetapi wayang orang disajikan dalam beberapa jam saja. Suasana spiritual sering lebih terasa kental pada pagelaran wayang kulit yang menyajikan simbol-simbol, dibandingkan dengan wayang orang yang sudah tampil nyata.

3.3.10.2. KETOPRAK

Ketoprak merupakan bentuk teater tradisional yang lebih merakyat dengan gerak dan dialog yang lebih bebas. Ketoprak menyajikan lakon-lakon dari babad kerajaan Islam atau lakon-lakon versi baru. Dialognya banyak diselingi lelucon dan mudah ditangkap masyarakat awam. Ada juga yang ceritanya didominasi humor sehingga disebut Ketoprak Humor.

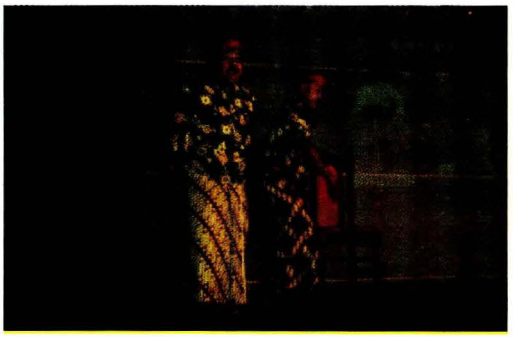
Belakangan ini ketoprak sering menyertakan beberapa orang aktris atau aktor film dan sinetron di antara para pemainnya. Kadang-kadang beberapa orang pejabat juga bermain ketoprak untuk lebih mempopulerkan teater tradisional ini. Sering juga ketoprak dipentaskan di panggung studio radio dimana penonton di studio menikmatinya secara visual, sementara pendengar radio menikmati siaran audionya saja.

Ketoprak kini mulai populer lagi karena lebih komunikatif dengan para penontonnya. Ketoprak juga relatif lebih mudah dimainkan oleh mereka yang ingin berperan

serta. Ketoprak dapat dikembangkan menjadi sarana untuk mengkomunikasikan gagasan baru di kalangan masyarakat dewasa maupun di antara anak-anak. Di sekolah, ketoprak juga dapat dipakai untuk latihan ekspresi dan apresiasi seni.

3.3.10.3. LUDRUK

Di Jawa Timur masyarakat sangat menyukai ludruk. Ludruk menyajikan cerita tentang kehidupan rakyat sehari-hari, ditampilkan dalam lelucon yang sangat padat. Bagi orang dari luar Jawa Timur, mendengar logat pembicaraannya saja sudah lucu, apalagi kalau menyimak isi pembicaraannya. Ludruk benar-benar merupakan teater rakyat yang sangat hidup. Ludruk harus tetap dipopulerkan agar tetap lestari.



Episode dagelan dalam pentas ketoprak di Dlinggo, Bantul (Foto: Hairus Salim HS)

3.3.11. TEATER BONEKA

Berbeda dengan teater biasa yang dipentaskan dengan aktor manusia dalam ukuran normal, maka pentas teater boneka menggunakan boneka kecil yang digerakkan oleh seorang (atau lebih) dalang. Di Jawa pertunjukan wayang kulit sudah terkenal sejak dahulu. Wayang kulit bukanlah pertunjukan boneka sederhana untuk anak-anak. Wayang kulit membawa pesan-pesan falsafah yang dalam mengenai hakekat kehidupan manusia.

Sebetulnya asal kata "wayang" berawal dari kata "bayangan" yang terlekat pada wayang kulit. Dalam wayang kulit tokoh-tokoh lakonnya ditampilkan dalam bentuk lembaran kulit yang diperagakan dan disorot pada layar sehingga menimbulkan bayang-bayang yang mewakili kehidupan kita.

Wayang golek, wayang beber, wayang klithik, dan wayang potehi tidak menggunakan bayang-bayang, tetapi masyarakat menyebutnya sebagai "wayang" karena dianggap sejenis dengan wayang kulit yang disajikan sebagai teater boneka. Bentuk masing-masing merupakan stilisasi dari bentuk manusia yang dikembangkan menurut kebutuhan artistik filosofis pembuatnya: seperti sebuah bayangan yang "hidup"

Untuk meningkatkan kesadaran tentang warisan budaya takbenda, dan mendorong masyarakat setempat agar ikut melestarikan wayang beserta tokoh-tokoh lokal yang memelihara bentuk-bentuk ekspresi budaya wayang tersebut, Pemerintah Indonesia (dalam hal ini Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata) mengajukan Wayang Indonesia untuk diproklamirkan sebagai Karya Agung Budaya Lisan dan Takbenda Warisan Manusia (*Masterpieces of the Oral and Intangible Heritage of Humanity*) oleh UNESCO.

Pada tahun 2003, Wayang Indonesia telah dinyatakan oleh UNESCO sebagai Karya Agung Budaya Lisan dan Takbenda Warisan Manusia, dan pada tahun 2008 Wayang Indonesia tercantum dalam **Daftar Representatif Warisan Budaya Takbenda Manusia UNESCO** *(Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity).*

Membicarakan wayang itu sama artinya membicarakan tentang keseluruhan kebudayaan itu sendiri. Dengan kata lain,

pembahasan tentang wayang hampir tanpa batas, karena wayang terdiri dari semua aspek kebudayaan.



Wayang Potehi (Foto: Shinta Carolina)

Oleh karena itu, tepat jika untuk menerangkan ketidakmampuan kita dalam mengatasi sasaran ini keseluruhannya, kita perlu meminjam kata-kata yang kerap disulukkan oleh sang dalang pada saat hendak mengakhiri pagelaran: "Untuk meringkasnya, satu malam tak cukup. Karakterisasi tidaklah selesai dan ada begitu banyak tirai. Maka dari itu kita putus penyajian ini".

Wayang kulit adalah legenda seni pertunjukan tradisional Jawa karena merupakan kembaran budaya yang mempertontonkan realitas kehidupan. Dunia wayang yang dihuni oleh dewa-dewa, raja-raja dan pangeran (yang mulia maupun yang buruk), putri-putri cantik, begawan, para guru, abdi dan kurcaci, setan, raksasa, makhluk menakutkan, semuanya merupakan cermin budaya Jawa yang dihimpun oleh ikatan-ikatan keakraban yang kuat, kecintaan, juga kemasygulan.

Dalam artian yang paling luas kata wayang menjadi berarti sebuah pertunjukan dramatik, sebuah drama, sebuah tontonan, dengan lakonnya berupa boneka atau manusia. Bila digunakan sendiri, dengan demikian kata wayang berarti sebuah boneka bayangan atau drama bayangan; dalam penandaan sebuah pertunjukan yang lain, istilah kualifikasi yang kedua selalu mengikuti, seperti contohnya, wayang wong, sebuah pertunjukan (drama tari) yang dipertunjukkan oleh manusia, yaitu dengan aktor-aktor hidup.

3.3.11.1. WAYANG KULIT

SEJARAH

Bagaimana dan kapan wayang kulit mulai berkembang di Indonesia, tentu sulit dipastikan. Namun begitu sejarawan Claire Holt konon menemukan catatan tertua yang menguatkan kehadiran pertunjukan wayang di Jawa Tengah berasal dari tahun 907 Masehi. Sebuah prasasti batu yang dikeluarkan oleh Raja Balitung menyebut mawayang, yang artinya kira-kira pertunjukan wayang. Nama dari cerita yang dipertunjukkan adalah Bimmaya Kumara, yang barangkali sebuah cerita tentang Bima, pahlawan dari Mahabharata.

Prasasti tersebut menyatakan bahwa pertunjukan diselenggarakan "bagi para dewa". Prasasti juga menunjukkan bahwa pada awal abad ke-10 satu bentuk wayang bersama-sama dengan tari, musik, nyanyian, dan lawakan serta kisah Ramayana dan Mahabharata telah menjadi bagian dari perayaan-perayaan ritual yang diselenggarakan oleh raja-raja. Mungkin pertunjukan wayang pada masa Raja Balitung bukanlah hal baru, tetapi untuk menunjukkan kapan awal keberadaan wayang belum ada cara untuk memastikan.

BENTUK DAN ISI

Menurut isi lakon yang dipertunjukkan, wayang kulit Jawa dibagi menjadi:

a) Wayang purwa (purwa, artinya yang mula-mula, atau kuna)

Menurut Claire Holt, lakon pada masa awal kedatangan wayang ini diambil dari empat kelompok mitos yaitu (1) Mitos Prasejarah yang didasarkan pada sebagian di Adiparwa dan sebagian lagi pada mitologi Indonesia kuna (2) Mitos Arjuna Sastra Bau, yaitu mengenai asal-usul beberapa tokoh penting dari Ramayana, dan di dalamnya lewat tokoh Kresna hubungan antara Ramayana dan Mahabharata ditentukan.(3) Ramayana sendiri, (4) Cerita tentang Pandawa dan Kurawa seperti yang dihubungkan di dalam Mahabharata.

b) Wayang gedhog

Belum diketahui, apa arti kata gedhog itu. Lakon diambil dari cerita-cerita yang didasarkan pada legenda Panji. Bentuk-bentuk boneka kulitnya berbeda dengan wayang purwa dalam, terutama hiasan penutup kepala. Jenis wayang ini populer di Jawa Timur.

c) Wayang madya

Arti harfiahnya 'madya' adalah tengah. Lakon-lakon yang dipentaskan didasarkan pada syair Wiracarita abad ke-19 dari penyair Ranggawarsita, yang terkenal dengan kitab yang ditulisnya: Kalatida, juga Jayabaya. Wayang ini terbatas pada istana Mangkunagara, Surakarta. Namun sekarang wayang madya jarang dipertunjukkan.

d) Wayang yang lain

Di samping ketiga jenis wayang kulit yang sudah disebutkan di samping, ada beberapa wayang lain yang terkait dengan sejarah raja-raja Jawa dan sejarah perjuangan yang lebih baru, antara lain: Wayang Kuluk, Wayang Dupara, Wayang Wahana, Wayang Jawa, Wayang Kancil, Wayang Perjuangan, Wayang Suluh, Wayang Pancasila, Wayang Adam-Marifat, dan lain lain.



Wayang Kulit (Foto: Suhadi Hadiwinoto)

PENAMPILAN KARAKTER BONEKA WAYANG

Wayang adalah dunia yang stabil berdasarkan konflik, pertentangan yang baik dan buruk. Gelap dan terang, kanan dan kiri, positif dan negatif dirasakan sebagai pelengkap yang tak mungkin tiada dalam wayang. "Kanan" (*tengen*) dan "kiri" (*kiwa*) adalah yang menjadikan dunia wayang "hidup". Kedua makhluk yang termasuk pada dunia kanan dan dunia kiri disusun secara hierarki berdasarkan:

(a) fungsi/status dalam masyarakat (misalnya, para pangeran, guru, komandan militer); dan

(b) sifat-sifat temperamental yang khas.

Bentuk dan karakter boneka-boneka wayang menandai secara lahiriah peranan fungsional, status hierarki, temperamen, serta kadang-kadang juga usia, keadaan, dan suasana hati kesatria. Satu kelompok di luar itu adalah para abdi dalem, kurcaci.

Satu set penuh dari wayang bisa mencakup sebanyak 300 hingga 400 boneka. Selain kayon (gunungan), figur terbesar adalah para raksasa (misalnya, Kumbakarna dari Ramayana) yang menakutkan. Yang paling kecil adalah beberapa dewa tinggi serta wanita.

Ukuran bukanlah tanda kebesaran, tetapi lebih pada kekuatan fisik atau keraksasaan, kekasaran, serta nafsu yang tak terkendali sebagai yang dipertentangkan dengan penguasaan diri. Sebagian besar figur besar berada di sisi kiri, sementara sosok pihak kanan relatif lebih kecil ukurannya, dengan perkecualian-perkecualian penting pada kedua pihak.

Pada figur wayang, setiap ciri akan dihubungkan dengan keistimewaan-keistimewaan karakter yang penuh arti. Salah satunya adalah wajah, terutama bentuk mata dan hidung. Mata dan hidung memiliki variasi-variasi yang rumit dan penuh arti bagi tokoh-tokohnya. Selain itu, ada sedikitnya selusin bentuk mulut serta moncong untuk memberi keragaman berekspresi.

Variabel yang lain adalah postur kepala, yang juga menandai kecenderungan temperamental. Kepala yang ditundukkan (tumungkul) menandai bahwa kesatria itu sabar, penuh tanggung jawab (mungkul), serta tak mudah gentar (sareh). Lawannya, kepala yang mendongak (langak) adalah potret ketidaksabaran, keagresifan, serta keserakahan. Posisi menengah, lurus (longok) mencirikan tokoh yang lebih netral dari keragaman corak.

Perangkat yang lain adalah warna. Secara dasar warna yang digunakan adalah hitam, putih, emas, dan merah. Perbedaan-perbedaan dari itu merupakan variasi sesuai kebutuhan. Meski kini penggunaan warna mungkin menjadi lebih bebas, namun masih ada konsensus penting tentang maknanya. Hitam dimaksudkan sebagai kematangan, kedewasaan, kebajikan, termasuk ketenangan. Sebaliknya merah menandai nafsu-nafsu yang tak terkendali, serta keinginan-keinginan.

Emas memiliki fungsi keindahan (dari kesatria), status kerajaan atau kepangeranan, kebesaran, Putih dikatakan menandai keturunan bangsawan, muda serta ketampanannya juga. Beberapa orang mengatakan bahwa makhluk dengan wajah biru adalah pengecut. Beberapa wayang memiliki wajah putih; tetapi warna-warna wajah yang lazim adalah hitam, merah dan emas.

Peran serta status kesatria tergambar pada busana dan hiasan kepalanya. Yang berambut sederhana, tanpa hiasan biasanya untuk tokoh abdi dalem. Sedangkan hiasan mahkota-mahkota yang megah tentu untuk beberapa raja tinggi, putri raja, dan dewa-dewa tertentu.

Seorang pendeta dapat dikenal dari sorbannya yang seperti sangka; seorang adipati kerajaan dari mahkotanya yang seperti helm; para anggota keluarga Pendawa dari gaya rambut mereka yang menjulang berbentuk gulungan di belakang. Para dewa serta para pendeta suci digambarkan mengenakan jubah panjang serta sepatu dengan ujung lancip mencuat.

Disamping itu ada perhiasan termasuk cincin, gelang lengan, gelang pergelangan kaki, kalung dan atribut lainnya juga menunjukkan status dan sifat sang tokoh. Atribut-atribut ini diberikan hanya kepada figur-figur yang diperkirakan memiliki anugerah Ilahi tertentu atau ketampanan.

DALANG DAN WAYANGNYA

Dalang adalah kekuatan sentral dari dunia wayang. Ia juru cerita utama, konduktor, dan produser. Ia membawa penontonnya menuju ke wilayah-wilayah cerita kuno dengan bunyi suluk-nya yang indah. Ia menghidupkan boneka-boneka di tangannya, membuat mereka mencari,

berkelana, susah, gembira, serta berbicara bagi masing-masing boneka dengan warna nada serta tekanan yang selalu berubah.

Seni mendalang menuntut pengetahuan yang banyak, ketrampilan yang tinggi, serta disiplin yang besar. Cara pewarisannya yang dahulu disampaikan dari ayah ke anak dan dari maestro ke cantrik, sekarang telah diajarkan di sekolah-sekolah khusus pedalangan di sekolah atau perguruan tinggi kesenian. Keunggulan sang dalang bisa ditelisik lewat pengetahuan-pengetahuan yang mesti dikuasai seperti berikut ini:

a) Tambo (sejarah), yaitu pengetahuan tentang cerita-cerita kuna, sejarah para raja, dan sebagainya.

b) Gĕnding (musik): penguasaan dan penjiwaan gending yang benar-benar harus dikuasai. Cara dan teknik nyanyian, diperlukan untuk suluk dan iringan sebuah pertunjukan wayang.

c) Gendhĕng (bercerita): penguasaan bercerita baik yang dinyanyikan yang diiringi oleh musik gamelan (orkes instrumen-instrumen Jawa) maupun yang diucapkan mengikuti bunyi gamelan.

d) Gĕndhĕng (keberanian yang tak memihak): berperilaku seperti seorang yang tak terusik oleh apapun, tak perlu malu atau takut untuk memerankan seperti orang gila.

e) Bahasa: penguasaan tingkat-tingkat tutur yang bermacam-macam yang cocok bagi status setiap tokoh wayang.

f) *Ompak-ompakan* (kepandaian berbicara): pernyataan yang dilebih-lebihkan; dalang harus mampu menggambarkan semua keindahan yang dicipta dengan kata-kata yang penuh perasaan dan mengagungkannya di atas realitas namun dengan cara yang cocok bagi pewayangan.

g) Ilmu batin (pengetahuan spiritual): mampu menjelaskan esensi dari pengetahuan atau falsafah yang diceritakan. Seringkali pengetahuan spiritual di sini tidak mengacu pada agama, tetapi pada kekuatan magis (kesaktian).

h) *Sabetan* (teknik memainkan boneka wayang): seorang dalang harus menguasai teknik permainan wayang

Dengan kualifikasi demikian, lengkaplah bahwa seorang dalang harus mumpuni segala cabang seni seperti telah disebut di atas. Dalang bisa menjadi seperti seorang *shaman* yang berperan sebagai pendeta pada ritual yang secara magis manjur serta menghibur keduanya. Atau seperti seorang sutradara film India yang berkemampuan sebagai organisator, kreator, serta konduktor dari pertunjukan dramatik, sekaligus juga sebagai pemain utama. Bahkan sering kali seorang dalang memahat wayang-wayangnya sendiri.

Istilah "dalang" sendiri kerap ditafsirkan dalam dua cara. Pertama, yang berarti: "yang berkelana", atau mengisyaratkan seorang pemain yang berkeliling. Kedua, menghubungkan gelar itu dengan konsep-konsep kreativitas dan kecerdikan, yang mengisyaratkan bahwa 'dalang' adalah seorang yang memiliki ketrampilan dalam penciptaan, juga kebijakan.

Dalang, dengan demikian, merupakan gelar yang memiliki konotasi yang mengilhami penghormatan. Para dalang sangat dihormati oleh komunitasnya. Mereka mendapat sebutan kehormatan "Ki" (singkatan bagi Kyahi) yang artinya: "Yang Patut Dimuliakan".

3.3.11.2. WAYANG KLITHIK

Berbeda dengan wayang kulit, boneka pada wayang klithik adalah kayu pipih dengan tebal kurang dari 1 cm dan terbuat dari kayu kuido. Wayang kulit tidak mempunyai tangkai cempurit seperti wayang kulit, karena itu ia tidak ditancapkan pada pelepah pisang tetapi

ditempatkan pada slanggan kayu yang diberi lubang-lubang.

Biasanya satu set wayang klithik terdiri dari sekitar 50 boneka kayu yang diletakkan di sisi kanan dan kiri layar. Boneka wayang klithik dibentuk dan diukir dengan sederhana serta dicat sekedarnya. Diatas layar digantungkan batik selang locan sebagai simbol permohonan selamat kepada Tuhan YME.

Wayang kulit mengambil lakon Mahabharata atau Ramayana, tetapi wayang klithik menyajikan tokoh-tokoh dari kerajaan Majapahit. Ia menampilkan tokoh Suhita Kencana Wungu, salah seorang Ratu Majapahit pada abad ke 14, Anjasmara, Damarwulan, dan Minakjinggo

Wayang klithik tumbuh mulai abad ke-17 dan berkembang dalam gaya Banyuwangi, Tulungagung, dan Yogya-karta. Berbeda dengan wayang kulit dan wayang golek yang masih populer, wayang klithik sekarang jarang dipentaskan. Diharapkan wayang klithik dapat dipopulerkan kembali.

3.3.11.3. WAYANG GOLEK

Wayang ini dipertunjukkan dengan boneka-boneka dari kayu, bentuknya tiga dimensi, dan diberi busana. Di Jawa Tengah menampilkan lakon tentang seorang pangeran Arab, yaitu Amir Hamzah, yang petualangan-petualangannya dihubungkan dengan karya sastra Jawa Serat Menak. Ini berbeda dengan di Jawa Barat (Sunda), tokoh-tokoh wayang golek juga merupakan tokoh-tokoh dari Ramayana dan Mahabharata.

Di Jawa Barat, wayang golek begitu popular hingga wayang itu lebih diutamakan di atas wayang kulit. Selain mengangkat lakon-lakon berdasarkan kitab Ramayana dan Mahabharata, wayang golek Sunda juga menampilkan legenda Panji dan cerita Amir Hamzah.

Beberapa ahli memperkirakan wayang golek berasal dari Cina dan berkembang di pesisir utara sejak abad ke-17. Masyarakat Cirebon mengenal wayang golek menak, demikian pula masyarakat Jepara, Tegal dan Kebumen mengenal wayang golek dengan cerita Amir Hamzah.



Wayang Golek (Foto: Suhadi Hadiwinoto)

Di Jawa Barat berkembang wayang golek purwa dengan cerita Mahabharata dan Ramayana. Wayang golek purwa sangat terkenal di Jawa Barat, lebih dikenal dari pada wayanag kulit. Konstruksi wayang golek sangat ekspresif dalam menirukan gerak dan tari manusia.

3.3.11.4. WAYANG BEBER

Pada wayang beber, dalang membe-berkan gulungan lukisan adegan wayang satu demi satu sambil bercerita dan mendendangkan lagu pengiring. Dalam satu pertunjukan dalang membeberkan beberapa gulungan gambar yang masing-masing menceritakan satu babak dalam lakon itu. Ceritanya bersumber pada cerita Panji. Sekarang sudah ada inovasi baru yang menampilkan kehidupan rakyat sehari-hari

Di Solo ada kelompok Wayang Beber Kota yang sejak tahun 2004 menyajikan wayang beber dalam perspektif kekinian, menampilkan perubahan dalam masyarakat dan budaya terutama masalah perkembangan kota yang terkait dengan keberadaan pusaka budaya. Mereka mempunyai tiga set gulungan tentang Pasar Kumandhang, Lesung Jumengglung, dan Suluk Banyu.

Salah satu upaya untuk meremajakan dan menggairahkan kembali pementasan wayang beber adalah dengan menampilkan dalang cilik yang membawakan lakon-lakon baru dari kehidupan rakyat biasa sehari-hari. Jika upaya ini dapat berlanjut diharapkan wayang beber dapat bergairah kembali dan tampil lestari ke masa depan.



Wayang Beber (Foto: Suhadi Hadiwinoto)

3.3.12. SENI RUPA

Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Kesan ini diciptakan dengan mengolah konsep garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika.

Seni rupa dibedakan ke dalam tiga kategori, yaitu seni rupa murni, kriya, dan desain. Seni rupa murni mengacu kepada karya-karya yang hanya untuk tujuan pemuasan ekspresi pribadi, sementara kriya dan desain lebih menitikberatkan fungsi dan kemudahan produksi.

Lebih jelasnya, ragam seni rupa dapat dibedakan menjadi sebagai berikut:

- Seni rupa murni mencakup seni lukis, patung, seni grafis, seni instalasi, seni pertunjukan, seni keramik, seni film, seni koreografi, seni fotografi. Dalam buku panduan ini akan dibahas mengenai seni lukis dan seni patung. Jenis lainnya akan dibahas pada kesempatan lain.
- Seni kriya mencakup kriya tekstil, kriya keramik, kriya rotan, dan kriya batu. Seni kriya akan dibahas dalam sub bab tersendiri
- Seni desain mencakup arsitektur, desain interior, desain grafis, desain busana, desain produk. Karya-karya arsitektur dari masa lalu kita bahas dalam pusaka ragawi. Karya desain busana akan dibahas sub bab "seni busana", lainnya akan dibahas pada kesempatan lain.

A. SENI LUKIS

Tidak banyak catatan tentang seni lukis tradisional. Pada beberapa gua terlihat karya manusia purba melukis tapak tangan, ikan, perahu, dan gambaran kehidupannya secara sederhana. Lukisan di atas kanvas yang jelas kita lihat adalah karya lukis pada wayang beber yang menggunakan beberapa gulungan kain terlukis untuk menceritakan babak-babak kehidupan dalam suatu lakon. Di samping itu pada dinding, tiang, dan langit-langit rumah atau istana sering juga kita jumpai lukisan atau hiasan. Pada zaman dahulu nama pelukis tidak pernah disebut.

Seni lukis gaya barat mulai berkembang sejak masa kolonial, dimana beberapa pelukis Belanda berkunjung ke Indonesia. Raden Saleh Syarif Bustaman adalah salah

seorang asisten yang cukup beruntung bisa mempelajari melukis gaya Eropa yang dipraktekkan pelukis Belanda. Raden Saleh kemudian melanjutkan belajar melukis ke Belanda, sehingga berhasil menjadi seorang pelukis Indonesia yang disegani dan menjadi pelukis istana di beberapa negera Eropa.

Selanjutnya pelukis tidak ingin hanya menggambarkan romantisme dan keindahan alam saja. Mereka ingin menggunakan seni lukis untuk mengungkapkan keragaman perasaan.

Ekspresionisme ingin lebih menggunakan lukisan sebagai alat mengekspresikan pandangan dan perasaan pelukisnya.

Impresionisme ingin menangkap gambaran suatu obyek yang sekilas tampak oleh pelukisnya. Mereka menggunakan banyak warna yang umumnya terang dan bergairah. Pelukis ingin menyatakannya dengan warna yang kuat dengan mengabaikan detailnya.

Surealisme ingin menampilkan bentuk-bentuk yang sering ditemui di dalam mimpi. Pelukis berusaha untuk mengabaikan bentuk secara keseluruhan kemudian mengolah setiap bagian tertentu dari objek untuk menghasilkan sensasi tertentu yang bisa dirasakan manusia tanpa harus mengerti bentuk aslinya.

Kubisme adalah aliran yang cenderung melakukan usaha abstraksi terhadap objek ke dalam bentuk-bentuk geometri untuk mendapatkan sensasi tertentu. Salah satu tokoh terkenal dari aliran ini adalah pelukis Perancis Pablo Picasso.

Gaya para pelukis Indonesia banyak dipengaruhi oleh berbagai perkembangan itu. Tokoh-tokoh pelukis Indonesia yang terkenal di masa lalu antara lain adalah: Sudjojono, Dullah, Affandi, Hendra Gunawan, Agus Djaja dll.

Di Bali lukisan tradisional berkembang dan bergeser yang semula lebih terpusat pada wayang dan kerangka keagamaan kemudian mencakup alam dan kehidupan nyata dengan beberapa teknik dan gaya baru. Warna tanah yang dominan pada lukisan lama kemudian mencakup warna lain yang lebih beragam.

Pelukis menambahkan kedalaman, dan bayangan pada obyeknya. Pelukis muda banyak menggunakan warna cerah dan corak grafis yang berani.

B. SENI PATUNG

Patung adalah karya tiga dimensional yang menggambarkan manusia, hewan atau apapun. Patung dapat dipahat, diukir, dibentuk, dicetak, atau dibangun. Patung dapat dibuat dari kayu, batu, logam, tanah liat, dan sebagainya.

Pada zaman dahulu banyak dibuat patung batu yang menggambarkan dewa-dewa dan unsur penting dalam keagamaan. Berbagai patung itu dapat kita lihat di candi-candi dan bangunan purbakala. Di beberapa daerah banyak dibuat patung kayu dalam rangka kegiatan keagamaan. Banyak juga dibuat patung besi, perunggu, kuningan dan lain lain.

Dalam perkembangan selanjutnya patung tidak hanya dibuat dalam hubungan keagamaan tetapi juga untuk kegunaan lain dalam kehidupan manusia. Banyak yang dibuat semata-mata sebagai ekpresi seni. Ada pula yang dibuat dan digunakan sebagai unsur hiasan dekoratif

Beberapa pematung Indonesia yang banyak berkarya antara lain adalah: Edhi Sunarso, Gregorius Sidharta, I Nyoman Nuarta, Dolorosa Sinaga dll.

3.3.13. SENI KRIYA

Kerajinan atau seni kriya adalah kegiatan dimana benda pakai dan benda dekoratif dibuat dengan tangan atau dengan alat sederhana. Biasanya istilah ini terkait

dengan cara tradisional dalam membuat barang-barang. Keterampilan perorangan untuk membuat produk itu sangat penting, yang erat terkait dengan kebutuhan budaya atau agama. Produk yang dibuat secara masal dengan menggunakan mesin bukan barang kerajinan.

Biasanya yang membedakan kriya dan seni adalah tujuan penggunaannya. Produk seni kriya dimaksud untuk digunakan atau dipakai lebih dari sekedar benda hias. Barang kerajinan umumnya merupakan hasil kerja tradisional, sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari, sedangkan seni lebih dilihat sebagai hobi mengejar kesempurnaan kreatif. Dalam prakteknya kedua jenis itu mempunyai banyak persinggungan.

Kriya berkembang ketika ada lembaga yang memayunginya (seperti keraton), ada kebutuhan perlengkapan upacara keagamaan, ada kebutuhan sehari-hari yang selalu menginginkan perbaikan kualitas, dan ada tenaga terampil, kreativitas, serta waktu senggang untuk menggarapnya. Jika tidak ada pengguna dan pemerhati yang membutuhkannya, seni kriya akan menyusut.



Seorang ibu membuat perkakas dari gerabah di Karangrejo, Magelang, tak jauh dari Borobudur (Foto: Hairus Salim HS)

Seni kriya merupakan bidang kegiatan yang sangat dekat dengan kehidupan rakyat banyak mulai dari tingkat yang sangat sederhana sampai keahlian yang sangat mengagumkan. Kriya sangat terkait dengan semangat, ketekunan, keterampilan, kegigihan, dedikasi, kreativitas, dan keinginan menghasilkan yang terbaik.

Ketrampilan seorang pengrajin yang telah berpengalaman sangat berharga dan itu merupakan pusaka budaya yang sangat berharga. Sayang sekali jika seorang pengrajin senior beralih profesi menjadi pedagang kakilima misalnya, karena tidak terjamin penghasilannya di bidang seni kriya. Karena itu aspek ekonomi seni kriya harus diperhatikan.

3.3.14. SENI BUSANA

Pada zaman dahulu sewaktu manusia masih tinggal di gua-gua dan di pohon mereka mencoba melindungi tubuhnya dari panas, dingin, angin, debu dan lain-lain gangguan dengan membuat pakaian. Pada mulanya pakaian itu sangat sederhana, terbuat dari daun-daun, ilalang, dan ada pula yang dibuat dari kulit binatang. Mereka juga membuat pakaian dari kulit kayu. Mereka memilih jenis pohon yang mempunyai serat panjang. Serat kayu direndam dalam air supaya lunak lalu dipukul dengan pemukul batu.dan dibentuk menjadi kain.

Setelah itu berkembang kepandaian memintal benang dan menenun kain. Pada situs yang berusia 3000 tahun sudah ditemukan peninggalan berupa alat-alat menenun. Kepandaian menenun juga diterangkan dalam beberapa relief dan prasasti bersejarah.

Pada relief Candi Borobudur dan Prambanan sudah digambarkan orang memakai pakaian halus yang dirancang dengan baik. Dalam membuat kain tenun ada beberapa hal penting yaitu: alat penenun, keahlian membuat motif-motif tenun, keahlian membuat benang, dan keahlian membuat zat warna.

Kain lurik adalah kain tenun dengan hiasan lajur garis membujur yang merupakan motif tenun yang sederhana. Meskipun sederhana tetapi ia memberi kesan yang kuat dengan garis-garisnya yang jelas. Di Yogya kain lurik dulu dipakai sebagai pakaian sehari-hari. Di beberapa daerah kain lurik dipakai untuk upacara tertentu misalnya upacata tingkeban dan upacara ruwatan. Sekarang penggunaan kain lurik agak berkurang.

Kain batik dibuat dengan menutup bagian-bagian kain putih dengan lilin.Pada waktu kain diberi warna maka bagian yang terkena lilin itu tidak terkena warna dan tetap tinggal putih. Dahulu selalu digunakan bahan pewarna alami misalnya indigo atau kulit mengkudu, kulit pohon tarum dan sebagainya.

Dalam perkembangan selanjutnya mulai dipakai zat kimia untuk pewarna, tetapi sekarang banyak yang ingin kembali pada zat perwarna alami karena lebih ramah lingkungan.

Motif batik mempunyai makna tertentu misalnya:

- **Sido Mulyo** bermakna akan menjadi bahagia dan kaya.
- **Sido Dadi** bermakna akan hidup berkecukupan dan berpangkat tinggi.
- **Satrio Wibowo** bermakna akan menjadi orang yang berwibawa.
- **Tikel Asmorodono** bermakna akan semakin dicintai oleh orang lain.

Batik tulis membutuhkan banyak waktu dan keahlian untuk membuatnya, sehingga harganya mahal dan hanya terjangkau oleh mereka yang mampu. Mereka yang tidak begitu mampu kebanyakan memakai kain cap, yaitu yang menggunakan cap untuk menempatkan motif batik itu pada kain.

Sekarang ada juga tekstil *printing* yang menggunakan motif batik. Sebetulnya batik *printing* ini tidak bisa disebut batik karena tidak digarap dengan proses pembatikan.

Daerah lain juga mempunyai kain tradisional seperti kain songket di daerah Minangkabau, kain sutera di Sulawesi, tenun ikat di Nusa Tenggara Timur, dan sebagainya. Kain-kain itu merupakan bahan yang akan dipotong dan dijahit sesuai dengan moda dan kebiasaan di daerah masing-masing. Setiap daerah mempunyai gaya busana yang unik.

3.3.15. PUSAKA KULINER

MAKANAN DAN KEBUDAYAAN

Makanan dan minuman adalah kebutuhan mendasar manusia. Manusia membutuhkan makan dan minum untuk bisa bertahan hidup, dan tanpa makanan dan minuman manusia akan mati. Secara kultural, makanan dan minuman tidak selalu artinya 'suatu yang bisa dimakan/ diminum' saja. Suatu jenis makanan/minuman yang bagi suatu kelompok masyarakat atau pemeluk suatu agama bisa dimakan/ diminum, belum tentu boleh/bisa dimakan/diminum oleh kelompok masyarakat atau pemeluk agama yang lain karena alasan keagamaan, 'takhayul' mengenai kesehatan, kebiasaan, dan kejadian-kejadian tertentu. Dengan demikian, ia dianggap bukan makanan/ minuman. Seringkali kebudayaanlah yang menentukan apakah sesuatu itu makanan/ minuman atau bukan makanan/minuman.

Makanan dan minuman juga erat kaitan dengan lingkungan alam. Unsur apa yang menjadi makanan/minuman suatu masyarakat berkait dengan tanaman apa yang ada dan tumbuh di lingkungan tersebut dan juga iklim yang melingkupinya. Lingkungan ini membentuk kultur makanan/minuman suatu bangsa/ kelompok.

Sifat kultural dari makanan ini makin luas lagi jika dilihat dari bagaimana

makanan diolah. Ada yang melalui proses pemasakan, peragian (fermentasi), perendaman di dalam garam (*marinate*), dan dalam arti yang bebas dari ketiga proses pengolahan tersebut. Demikian juga dari bagaimana makanan/minuman disajikan dan berfungsi di dalam masyarakat.

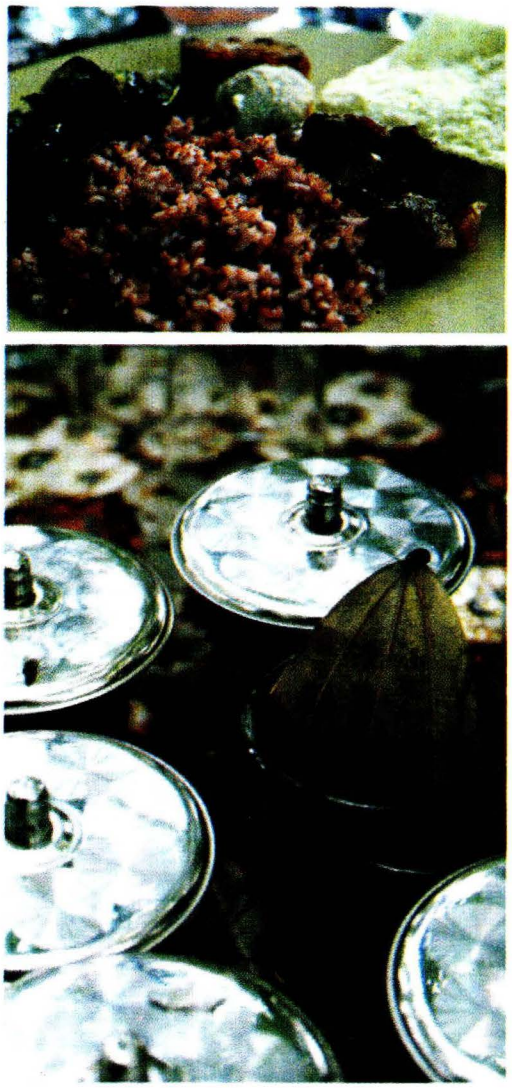
FUNGSI MAKANAN

Makanan/minuman juga memiliki arti sosial dan simbolik. Setidaknya ada empat fungsi sosial dan simbolik makanan/ minuman.

1. **Makanan sebagai ungkapan sosial.** Bagi suatu masyarakat, menyajikan makanan/minuman, cara menyajikan, dan jenis yang disajikan bisa menunjukkan penghormatan, persahabatan, dan kasih sayang. Sebaliknya, menerima persembahan makanan/minuman itu berarti mengakui dan menerima ajakan dan ungkapan penghormatan, persahabatan, dan kasih tersebut.
2. **Makanan sebagai identitas.** Makanan/minuman suatu masyarakat merupakan *folklor* bukan-lisan, yang setiap daerah mengaku memiliki kekhasannya, sehingga tampil sebagai identitas. Sebagai identitas, makanan atau minuman sering bertaut dengan asal (daerah), meski kemudian makanan itu telah menyebar, dan kadang tak dikenali lagi asal dan aslinya. Kita misalnya bisa menemukan dua atau lebih jenis makanan yang pada hakikatnya sama, tapi namanya berbeda-beda. Atau sebaliknya, namanya sama tapi rasa, bahan-bahan, cara mengolah, dan menyajikannya berbeda satu sama lain. Ketika tidak bisa lagi ditentukan 'keaslian'nya, maka makanan dan minuman bisa menjadi contoh yang menarik yang mencerminkan adanya interaksi dan saling pengaruh antar masyarakat.
3. **Makanan sebagai sebagai ungkapan solidaritas kelompok.** Dalam suatu masyarakat, makan bersama, baik di dalam keluarga atau masyarakat, misalnya dalam acara-acara pernikahan, syukuran, selametan, dll. Antar teman, makan/minum bersama bisa berfungsi sebagai ungkapan solidaritas dan kesatuan kelompok. Bahkan ada pesta yang isinya sepenuhnya makan/minum. Makan dengan demikian menjadi sarana integrasi, meski ketiadaan makanan bisa juga mengakibatkan disintegrasi dan konflik.
4. **Makanan dalam upacara.** Dalam suatu upacara/ritual makan-minum bersama menjadi satu bagian yang penting, entah di bagian awal, tengah maupun akhirnya. Namun tidak semua makanan/minuman selalu harus 'dimakan/diminum' dalam sebuah upacara. Kadang ada yang dijadikan sebagai sesajen dan umbarampe, hiasan, dan lain-lain, yang kemudian 'dibuang' (dilarung) atau dibiarkan begitu saja, atau kemudian diperebutkan. Semuanya ini memiliki makna simboliknya, baik dari segi bahan, warna, jenis, dan penyusunan, serta bentuk acaranya.

MAKANAN/MINUMAN SEBAGAI PUSAKA

Makanan/minuman suatu masyarakat merupakan kekayaan pusaka dari masyarakat tersebut. Sifat pusaka itu terbentang dari bahan-bahannya, campurannya, komposisinya, cara memasaknya, cara membungkus/ menyajikannya, dan konteks kehadiran makanan tersebut, dll. Pusaka itu tidak menunjuk pada 'jenis' makanan itu saja, tapi juga pada pengetahuan dan keterampilan mengolah dan memasak makanan tersebut, serta fungsi sosial dan simbolik dari makanan dan minuman tersebut.



Sego Abang dan *Wedang Secang*, makanan dan minuman khas dari DIY (Foto: Shinta Carolina)

Makanan tidak bisa dipisahkan dari minuman. Baik secara teknis, dalam arti bahwa makan pasti harus ditemani minuman, maupun dalam arti kecocokan, seperti makanan A perlu atau cocok dengan minuman B. Setiap daerah memiliki minuman yang khas, baik sebagai minuman untuk keseharian, jamuan, kesehatan, dll.

Dalam suatu masyarakat ada yang disebut sebagai siasat makan/minum yang mengandung nilai kesehatan. Misalnya menyantap makanan A bisa menimbulkan sakit kecuali disertai dengan makanan B, yang seolah menjadi penawarnya.

Dewasa ini 'nilai' pusaka kuliner ini makin merosot dengan kehadiran makanan/minuman instan seperti berbagai jenis *softdrink, junkfood, fastfood*, dll. Menghilangnya makanan/minuman yang merupakan pusaka milik bangsa ini menandai hilangnya juga kemampuan mengolah dan menyajikan makanan/ minuman tersebut. Oleh karena itu, penting untuk menghidupkan kembali makanan/ minuman pusaka tersebut, dengan berbagai fungsi tradisionalnya sebagai ungkapan solidaritas, persatuan, identitas, pengobatan/ kesehatan, dan lain-lain.

POLA PENGEMASAN DAN PENYAJIAN

Makanan memiliki pola pengemasan yang bermacam-macam. Sebagian cara mengemas ini menggunakan daun pisang, jati, dan lainnya. Berikut beberapa polanya:

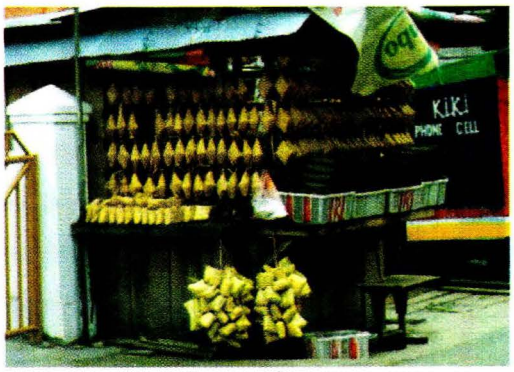
- **Lipat**: Kemasan tertentu disebut pincuk, di tempat lain disebut takir dan tengkor atau cangkedong. Cara mengemas seperti ini dirapikan dengan semat atau biting.
- **Balut**: Tali bambu banyak dipakai untuk menertibkan balutan, ada yang satu atau dua ikatan (di tengah atau di kedua ujungnya). Khusus untuk kemasan ikan mas, selain dibalut dengan pelepah pisang dan diikat, ikan itu sendiri sebelumnya dirangkai (ditiir) agar mudah dijinjing.
- **Anyam**: Bentuk anyaman yang paling sederhana adalah makanan yang bernama tantang angin. Sehelai daun bambu melindungi isi dari tiga sisi, diakhiri dengan memasukkan tangkai

daunnya ke dalam bagian ujung balutan yang agak terbuka. Yang paling kompleks dan unik adalah anyaman ketupat, ada yang memanfaatkan 1 helai daun kelapa dan ada juga yang dua helai. Kemasan ini disebut urung.

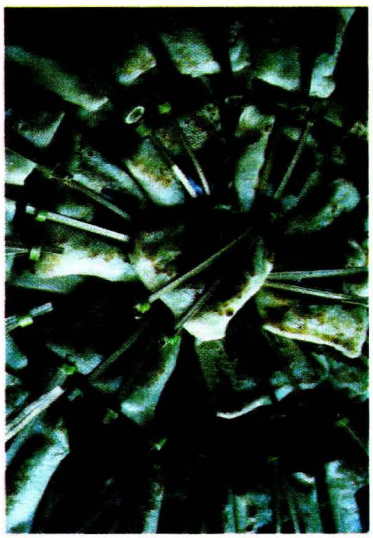
- **Lilit**: Kemasan peutcang (*peutan*) selain berupa lilitan daun kelapa juga diikat dengan tali bambu yang disilangkan. Kemasan yang agak pendek diduga berasal dari daerah Cirebon.
- **Rangkai** (*tiir*): Pada kerupuk salah satu ujung tali bambu disimpulkan untuk menahan kerupuk-kerupuk, ujung lain yang dibiarkan lebih panjang dari rangkaian kerupuknya untuk pegangan. Sedangkan pada ikan tali bambu merangkai beberapa ikan yang digabungkan pada sebuah ujung tali tersebut, ujung yang lain untuk pegangan. Cara merangkai jambu sama dengan kerupuk, hanya seluruh rangkaian berada pada seruas bambu.
- **Alas**: Cara mengemas ini hanya berfungsi melindungi bagian bawah makanan agar pada saat dipegang makanan tersebut tidak seluruhnya tersentuh.
- **Tusuk**: Kemasan ini sebetulnya merangkaikan keratan daging atau buah kolang-kaling itu dengan bilahan kecil bambu yang ujungnya diruncingkan. Selain memudahkan pemanggangan (sate) juga memudahkan pemegangan sewaktu dimakan.
- **Gulung**: Kemasan ini bervariasi, ada yang dilipat dua ujung, dilipat satu ujung, bahkan tanpa lipatan; disemat ujungnya, diputar kedua ujungnya, berbentuk kerucut atau posong, atau diikat dengan tali bambu.



Kue celorot dengan pola bungkusannya yang khas (Foto: Hairus Salim)



Warung penjual bungkus ketupat (Foto: Hairus Salim)



Cara penyajian *Jadah Manten* (Foto: Shinta Carolina)

3.3.16. OBAT DAN PENGOBATAN TRADISIONAL

Makanan yang penuh dengan zat tambahan (pelezat, pemanis, pengawet, dll.), kurangnya gerak tubuh (olah raga) dalam kehidupan sehari-hari, dan buruknya lingkungan, sering membuat sebagian masyarakat sekarang ini gampang terserang penyakit.

Masalahnya, obat atau pengobatan, baik untuk pencegahan maupun penyembuhan, tidaklah murah dan mudah. Lebih-lebih obat/pengobatan modern ini kadang juga ditengarai banyak membawa efek samping yang bersifat negatif.

Dalam konteks inilah, banyak ajakan untuk kembali pada sistem obat/pengobatan tradisional yang pernah diwariskan oleh nenek moyang. Hanya saja, tidak semua orang masih memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk mengolah obat/ pengobatan ini. Selain itu, sebagian bahan-bahan untuk obat/pengobatan ini juga tidak mudah didapat seperti dulu.

Kenyataan ini mendorong kita akan pentingnya 'pusaka' obat/ pengobatan ini untuk dilestarikan, dengan memperkenalkannya, mengajarkannya, dan akhirnya mempergunakannya dalam kehidupan sehari-hari.

RAGAM PENGOBATAN TRADISIONAL

Pengobatan tradisional memiliki berbagai pola, teknik, dan jenisnya. Ada yang mengandalkan pengetahuan dan kemampuan teknik dan ada juga yang mengandalkan kemampuan mengolah, meracik, dan mencampur bahan.

Dalam hal pengetahuan dan kemampuan teknik, kita bisa membagi ke beberapa bentuk:

a. **Pijat**: adalah teknik mengurut urat bagian dari badan atau bahkan seluruh badan baik untuk kepentingan meluruskan bagian-bagian tulang atau urat yang terseleo maupun untuk meratakan dan melancarkan jalan darah. Pijat memiliki berbagai jenis. Ada pijat refleksi, pijat akupunktur, dan lainnya. Di daerah Karanganyar, misalnya ada pijat Sangkalputung yang terkenal kemampuan mengembalikan tulang yang retak atau patah, terutama tulang muda.

b. **Kerokan**: Kerokan dengan menggunakan minyak kelapa, balsam dan perangkat sekeping uang logam, merupakan salah satu cara untuk menghangatkan bagian tubuh yang dikerok. Ketika orang masuk angin, atau istilah kedokterannya *commond cold* suhu tubuh bagian belakang turun. Gejala ini terjadi akibat kekurangan energi panas. Kerokan dipercaya bisa menetralisasi suhu tubuh di bagian itu.

c. **Bekam**: Adalah teknik penyedotan untuk mengeluarkan darah kotor yang berisi sisa-sisa toksid dari dalam tubuh. Setiap sedotan dibiarkan selama 2-3 menit kemudian dibuang kotorannya dengan cara ditempatkan pada cawan atau tempat sampah khusus. Darah yang mengandung toksid berwarna hitam pekat seperti jeli atau berbuih. Perangkat yang digunakan untuk bekam bisa tanduk kerbau atau wadah kaca berbentuk gelas. Bekam dilakukan untuk di antaranya menghilangkan rasa nyeri dan penat di bagian dahi, kening dan bagian yang pegal-pegal, serta berbagai penyakit lainnya.

Pijat, kerok, dan bekam memerlukan pengetahuan dan kemampuan teknik, karena jika keliru justru bisa membuat tubuh menjadi sakit, bahkan bisa membahayakan tubuh. Ketiga teknik ini bisa dipelajari dan dipraktekkan dengan mudah dan murah.

Selain mengandalkan pengetahuan dan kemampuan teknik, pengobatan tradisional juga banyak mengandalkan kemampuan mengolah, meracik, dan mencampur bahan-bahan tanaman obat yang diolah menjadi:

a. **Cairan Obat Dalam**: adalah sediaan obat tradisional berupa larutan, emulsi atau suspensi dalam air; bahan bakunya berasal dari serbuk simplisia atau sediaan galenik dan digunakan sebagai obat dalam (Kepmenkes RI, 1994 : 12).

b. **Cairan Obat Luar**: adalah sediaan obat tradisional berupa larutan, suspensi atau emulsi : bahan bakunya berupa simplisia, sediaan galenik dan digunakan sebagai obat luar (Kepmenkes RI, 1994 : 17).

c. **Tablet**: adalah sediaan obat tradisional padat kompak, dibuat secara kempa cetak, dalam bentuk tabung pipih, silindris, atau bentuk lain, kedua permukaannya rata atau cembung, terbuat dari sediaan galenik dengan atau tanpa bahan tambahan (Kepmenkes RI, 1994:10).

d. **Kapsul**: adalah sediaan obat tradisional yang terbungkus cangkang keras atau lunak. Bahan bakunya terbuat dari sediaan galenik dengan atau tanpa bahan tambahan (Kepmenkes RI, 1994 : 8).

e. **Pastiles**: adalah sediaan padat obat tradisional berupa lempengan pipih yang umumnya berbentuk segi empat. Bahan bakunya berupa campuran serbuk simplisia, sediaan galenik atau campuran keduanya (Kepmenkes RI, 1994 : 7).

f. **Pil**: adalah sediaan padat obat tradisional berupa massa bulat, bahan bakunya berupa serbuk simplisia, sediaan galenik, atau campurannya (Kepmenkes RI,1994:4).

g. **Serbuk**: adalah sediaan obat tradisional berupa butiran homogen dengan derajat halus yang cocok, bahan bakunya berupa simplisia, sediaan galenik atau campurannya (Kepmenkes RI,1994:2).

h. **Rajangan**: adalah sediaan obat tradisional perupa potongan simplisia, campuran simplisia, atau campuran simplisia dengan sediaan galenik, yang penggunaannya dilakukan dengan pendidihan atau penyeduhan dengan air panas (Kepmenkes RI. 1994 : 1).

i. **Sari Jamu**: adalah cairan obat dalam, dengan tujuan tertentu diperbolehkan mengandung etanol (Kepmenkes RI, 1994 : l4).

j. **Parem, Pilis dan Tapel**: adalah sediaan padat obat tradisional; bahan bakunya berupa serbuk simplisia, sediaan galenik, atau campurannya dan digunakan sebagai obat luar (Kepmenkes RI, 1994 : 15).

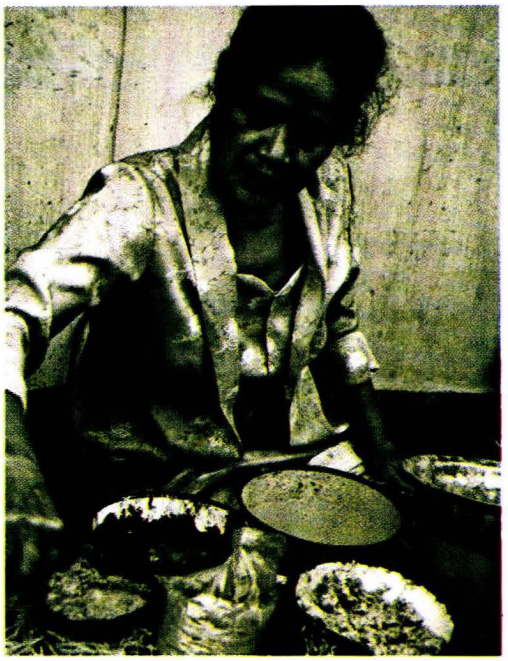
k. **Salep atau Krim**: adalah sediaan setengah padat yang mudah dioleskan, bahan bakunya berupa sediaan galenik yang larut atau terdispersi homogen dalam dasar salep atau krim yang cocok dan digunakan sebagai obat luar (Kepmenkes RI, 1994 : l8).

l. **Dodol atau jenang**: adalah sediaan padat obat tradisional, bahan bakunya berupa serbuk simplisia, sediaan galenik atau campurannya. (Kepmenkes RI, 1994 : 6).

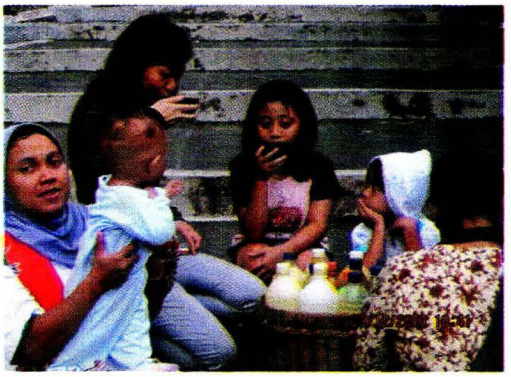
RAMUAN SARI JAMU

Salah satu pusaka yang populer dan merakyat adalah ramuan jamu. Jamu ini kebanyakan diolah dari tanaman-tanaman yang tumbuh di sekitar lingkungan rumah kita seperti jahe, kencur, temulawak dan lain-lain. Tanaman-tanaman ini diolah sedemikian rupa menjadi minuman jamu yang berkhasiat untuk pencegahan dan penyembuhan penyakit, untuk kebugaran, menambah nafsu makan, menambah kekuatan, dan lain-lain.

Jamu dapat kita dapatkan dari para penjual jamu yang menjajakan jamunya berkeliling ke kampung-kampung sambil menggendong bakul berisi botol-botol jamu. Banyak warga pedesaan dan perkampungan membeli "jamu gendong" karena praktis dan murah.



Seorang ibu sedang mengolah ramuan jamu (Foto: Shinta Carolina)



Menikmati jamu gendong keliling (Foto: Hairus Salim HS)

Di samping membeli dari mbok penjual jamu gendong ada juga yang membeli jamu kemasan produksi pabrik. Jamu buatan pabrik memang lebih lengkap dan bervariasi. Salah satu kelebihannya adalah bahan-bahan jamu itu ditakar dengan teliti perbandingannya sehingga terhindar dari kemungkinan kelebihan atau kekurangan salah satu ramuannya. Proses di pabrik juga lebih terjaga kebersihannya terbebas dari kotoran dan kuman-kuman. Meskipun demikian banyak warga yang suka membeli jamu gendong karena terasa lebih segar, dan tentu saja karena lebih murah dan mudah didapat.

Sekarang sudah banyak jamu tradisional yang dibuat di pabrik dengan takaran dan proses pembuatan yang lebih cermat.

Di samping jamu untuk diminum, ada juga ramuan untuk kecantikan dan perawatan tubuh, untuk mandi lulur, pengharum tubuh, perawatan rambut dan sebagainya. Di zaman dahulu banyak putri-putri merawat kecantikan di rumah dengan bahan-bahan alami tanpa harus pergi ke salon kecantikan. Mereka mempunyai banyak kearifan untuk membangun kecantikan lahir batin.

Jamu tidak hanya dipakai di dalam negeri atau di lingkungan pedesaan, tetapi sudah banyak juga yang diekspor. Hal ini banyak dipengaruhi oleh konsep "back to nature" di mana manusia ingin kembali kepada penyelesaian alamiah yang dikembangkan dari kearifan masyarakat tradisional. Indonesia memiliki lebih dari 40.000 jenis jamu tradisional.

Masyarakat tradisional juga mengenal pengobatan alternatif di luar pengobatan medis yang kita kenal sekarang. Pengobatan dilakukan oleh "orang pintar" yang mengatasi salah urat, patah tulang, penyakit dalam dan beberapa penyakit yang sudah menahun. Ada yang mengobati dengan penanganan fisik dan ramuan obat, ada pula yang lebih menekankan pada doa dan

kekuatan spiritual. Dalam hal ini faktor keyakinan dan sugesti memegang peranan penting. Di beberapa tempat, pengobatan tradisional kadang disertai dengan upacara doa yang lama, panjang, dan penuh kekhusyukan.

APOTIK HIDUP

Beberapa tahun yang lalu pemerintah menganjurkan masyarakat untuk menanam di pekarangan masing-masing berbagai tumbuhan yang berkhasiat untuk obat. Halaman yang ditanami dengan tumbuhan untuk obat disebut juga apotik hidup. Apotik hidup sangat berguna untuk keluarga yang kebetulan memerlukan obat sederhana untuk batuk, pilek, sakit perut, demam, dan sebagainya.

Beberapa tumbuhan yang banyak digunakan untuk bahan obat tradisional dan bisa ditanam di pekarangan depan, samping atau belakang rumah adalah jahe, kencur, kunyit, lempuyang, temulawak, lengkuas, ceplukan, nyamplung, jeruk nipis, adas, brotowali, secang, kayumanis, melati, bunga alang-alang, dan lain-lain.

Sebagian dari tanaman itu tidak memerlukan pemeliharaan yang serius. Cukup disiram air dengan rutin dan kemudian dibiarkan bisa tumbuh begitu saja. Tetapi sebagian lain memerlukan pengetahuan cara menanam dan pemeliharaan yang serius, agar tanaman tersebut tumbuh subur.

Tentu saja diperlukan pengetahuan bagian apa dari tanaman-tanaman tersebut yang bermanfaat. Sebagai contoh di bawah ini beberapa pengetahuan sederhana khasiat suatu tanaman dan bagian mana yang berkhasiat:

- Kayu manis: kulit batangnya bisa mengobati batuk, sesak napas, nyeri lambung, diare, rematik, perut kembung, rematik, dan menghangatkan lambung.
- Jeruk nipis: buahnya bisa berkhasiat menyembuhkan demam, batuk kronis, flu ringan, kurang darah, menghentikan kebiasaan merokok, menghilangkan bau ketiak yang tidak sedap, menyegarkan tubuh, dan memperlancar buang air kecil.
- Kecubung: bijinya bisa mengobati sakit asma, bisul, dan wasir.
- Jahe: rimpangnya bisa menjadi penghangat badan, melegakan lambung, pencahar, peluluh masuk angin dll.

Demikian beberapa contoh tanaman dan bagian-bagiannya yang berkhasiat. Kadang-kadang satu tanaman memiliki banyak khasiat, hanya berbeda bagiannya saja. Sebagai contoh: daun pepaya berkhasiat menyembuhkan demam dan disentri, tapi bagian akarnya diyakini bisa menjadi obat cacing.



Warung jamu godhog (Foto: Hairus Salim)

Tentu saja dibutuhkan pengetahuan lebih lanjut bagaimana mengolah, mencampur dan meracik bahan tersebut, serta mengatur komposisinya. Hal ini bisa dibaca dari buku-buku petunjuk mengenai obat dan pengobatan tradisional atau bisa juga bertanya kepada para orang tua yang biasanya memiliki pengalaman dan

pengetahuan mengenai khasiat dan cara pengolahan tanaman menjadi obat.

Pengetahuan tentang obat dan pengobatan merupakan pusaka budaya yang sangat berharga yang telah dikembangkan selama ratusan tahun sejak dahulu. Bahkan sebelum ilmu kedokteran dan industri farmasi berkembang, pengetahuan ini telah dipahami oleh masyarakat tradisional. Banyak juga pemahaman tradisional yang belum dapat dijangkau oleh analisis ilmiah ilmu pengetahuan masa kini. Oleh karena itu, pusaka budaya ini perlu dipelihara, dilestarikan dan terus dikembangkan.

3.3.17. SENI BELA DIRI

Sesuai dengan namanya, seni bela diri berawal dari upaya membela diri dari serangan musuh baik dalam perkelahian satu lawan satu, perkelahian kelompok, maupun dalam perang. Jurus-jurus gerakan dalam bela diri disusun dalam suatu urutan runtun yang terstruktur. Tiap jurus efektif untuk mengatasi keadaan tertentu.

Di Indonesia, nama umum untuk seni bela diri adalah pencak silat. Tetapi daerah-daerah memiliki namanya sendiri-sendiri seperti silek atau gayuang di Sumatera Barat, maempok di Jawa Barat, penca di Jawa Tengah dan Timur, bamancek di Kalimantan Timur, mancak di Madura dan Bawean, mancak atau encak di Bali, mpaa sila di Dompu, Nusa Tenggara Barat, dan lain-lain. Hal ini menunjukkan adanya kesamaan tapi sekaligus juga perbedaan.

Pencak silat ini memiliki beragam aspek dan komponen. Beragam aspek dan komponen ini mencerminkan juga bagaimana pencak silat ini diambil manfaatnya.

a. Sebagai seni, pencak silat merupakan wujud kebudayaan dalam bentuk kaidah gerak dan irama, yang tunduk pada keselerasan, keseimbangan, dan keserasian antara wirama, wiraga, dan wirasa. Karena itu, di beberapa daerah, gerak bela diri ini diikuti dengan iringan musik gendang yang khas dan hadir dalam mengisi acara sosial seperti pesta panen, perayaan tujuhbelasan, perkawinan, dll. Beberapa tarian, baik yang tradisi maupun modern, banyak juga mengambil dari gerak pencak silat.
b. Sebagai olah raga, pencak silat mengutamakan kegiatan jasmani, agar mendapatkan kebugaran, kesehatan, dan prestasi. Sebagai catatan, sejak akhir 1970-an, pencak silat menjadi olah raga yang dipertandingkan di tingkat regional, nasional, maupun internasional.
c. Sebagai olah batin, pencak silat lebih banyak menitikberatkan pembentukan sikap dan watak kepribadian pesilat yang sesuai dengan falsafah budi pekerti luhur. Selain menguasai gerak, tuntutannya juga adalah menghayati dan mengamalkan nilai-nilai luhur dan sopan santun sebagai etika masyarakat persilatan.
d. Sebagai bela diri, pencak silat dipertunjukkan untuk memperkuat naluri manusia untuk membela diri dari berbagai ancaman dan bahaya. Untuk mencapai tujuan ini, taktik dan teknik yang dipergunakan oleh pesilat mengutamakan efektivitas dalam menjamin keamanan fisik, jika perlu dengan mendahulukan serangan lawannya.

Pencak silat memiliki banyak aliran dan pengajaran yang khusus. Untuk mengembangkan pencak silat, aliran-aliran ini mendirikan perguruan-perguruan yang mengajak pencak itu kepada murid yang telah teruji sikap dan perilakunya.

Sekarang pelajaran bela diri lebih terbuka dan dapat dipelajari melalui buku-buku. Meskipun demikian sebaiknya bela diri dipelajari melalui perguruan yang baik dengan guru-guru yang berkualitas karena

jurus-jurus silat sangat kompleks dan dapat berbahaya jika salah menerapkannya. Belajar silat tanpa guru dapat membahayakan diri sendiri dan orang lain.



Silat Bali (Foto: Suhadi Hadiwinoto)



Debus, mengandung unsur silat (Foto: Endo Suanda)

Di perguruan silat tidak hanya diajarkan jurus-jurus fisik tetapi juga latihan kejiwaan bagaimana mengendalikan diri, menahan nafsu amarah, tidak menyombongkan ilmu dan sebagainya. Seorang murid boleh meningkat pelajaran gerak fisiknya jika kemampuan kejiwaannya telah meningkat juga. Meskipun seorang sangat terampil dalam gerak fisiknya tetapi ia tidak dapat mencapai puncak tertinggi jika ia belum matang secara mental.

Beberapa aliran silat terkait dengan agama atau kepercayaan tertentu. Selain memanfaatkan gerakan dan tenaga jasmani, banyak juga yang menggunakan tenaga batin yang dilatih secara khusus sehingga mencapai kemampuan yang sulit diterangkan dengan nalar biasa. Dengan kemampuan istimewa ini maka disiplin, pengendalian diri, menjaga kehormatan, menghormati sesama manusia dan makhluk Tuhan, kesederhanaan dan sopan santun menjadi sangat penting. Pencak silat ada yang mengandalkan tangan kosong, ada pula yang menggunakan senjata seperti pisau, pedang, tombak, tongkat, rantai dan sebagainya. Perguruan yang terkait dengan aliran spiritual biasanya tidak menggunakan senjata tetapi lebih mengutamakan tenaga batin.

Biasanya seorang ahli silat terlihat sebagai seorang manusia biasa, tidak pernah memperlihatkan kepandaiannya, tidak pernah menyombongkan dirinya. Mereka yang masih di tingkat rendah kadang-kadang menonjolkan bahwa ia bisa bersilat.

Selain pencak silat, di Nusantara juga banyak terdapat beragam aliran silat atau bela diri dari negara lain seperti karate, tae kwon do, yudo, aikido, jujitsu, dan lain-lain. Jenis-jenis bela diri ini eksis di Indonesia dan mendapat banyak sambutan. Ada baiknya untuk memahami dan memperhatikan keberadaan barbagai aliran itu untuk mengembangkan wawasan dan menyadari bahwa di dunia ini ada banyak upaya untuk mempelajari dan mengembangkan teknik bela diri yang juga baik untuk kesehatan dan latihan kejiwaan.

3.3.18. DOLANAN *(PERMAINAN ANAK-ANAK)*

Bermain bisa disebut sebagai kebutuhan mendasar bagi anak-anak. Bermain atau dolanan sangat lekat dengan kehidupan sehari-hari anak-anak di Yogyakarta, sejak

anak masih bayi. Bermain juga merupakan sifat kehidupan anak-anak karena anak-anak umumnya selalu suka bermain. Hal ini bisa diartikan bahwa anak yang sehat adalah anak yang senang bermain. Bagi anak, bermain adalah bersenang-senang, bukan untuk mengisi waktu luang, karena bermain menyatu dengan diri anak.

Permainan bisa hasil ciptaan anak sendiri, hasil penerusan dari permainan yang terdahulu yang dilakukan oleh kakak-kakaknya, atau kreasi dari orang dewasa. Meski diciptakan oleh orang dewasa, untuk tujuan pendidikan, permainan bagi anak-anak haruslah menyenangkan karena kegembiraan adalah pupuk bagi tumbuhnya jiwa anak. Permainan juga harus memberi kesempatan kepada anak untuk berfantasi, tidak sekedar meniru belaka.

Anak mempunyai banyak sekali bentuk permainan, bahkan tak terhitung jumlah dan bentuknya. Bila dikategorikan secara bebas, permainan anak-anak bisa terbagi paling tidak dalam lima kategori, yaitu:

1. Permainan dengan menyanyi. Permainan dengan menyanyi ini bisa semata-mata lagu yang menjadi pokoknya (misalnya Padang Bulan), bisa juga lagu yang disertai gerak permainan (misalnya Cublak-cublak Suweng dan Jamuran)



Contoh permainan yang diiringi nyanyian (Foto: Shinta Carolina)

2. Permainan dengan latihan bahasa, yaitu permainan anak yang berupa percakapan atau teka-teki (misalnya Sobyung)
3. Permainan untuk melatih panca indera. Permainan ini secara tanpa disadari untuk menajamkan alat penglihatan, penciuman, dan pendengaran. Misalnya dakon, jethungan atau jelungan, engklek, main kelereng, adu gambar, main bayang-bayangan dengan telapak tangan seperti bayangan kelinci atau kijang.
4. Permainan yang mencoba kekuatan dan kecakapan. Permainan ini secara tanpa disadari melatih kekuatan dan kecakapan jasmani. Misalnya egrang, blarak-blarak sempal, dan gobag sodor.



Egrang (Foto: Suhadi Hadiwinoto)

5. Permainan untuk menirukan sesuatu. Melakukan imitasi (peniruan) sangat dekat dengan dunia anak. Meski hanya meniru, tetapi anak yang sedang melakukan permainan ini akan melakukannya dengan sungguh-sungguh sesuai fantasinya. Misalnya dhayoh-dhayohan, pasaran, membuat rumah dari lidi, membuat baju dari kertas, dokter-dokteran.

3.3.18.1. FUNGSI DOLANAN

SECARA SOSIAL

Kata-kata "manusia adalah makhluk sosial" sering sekali kita dengar. Secara sosial, anak membutuhkan orang lain, dalam hal ini teman-temannya, untuk bergaul. Dengan bersama teman-temannya, anak mendapatkan penerimaan diri, penghargaan diri, pemenuhan diri.

Dengan bergaul dengan teman-temannya, anak menjadi terlatih untuk mengenalkan dirinya; melihat perbedaan antara dirinya dengan orang lain, baik perbedaan secara fisik maupun pandangan hidup; dan mencari strategi agar bisa diterima lingkungannya. Intinya, dengan bergaul, anak berlatih untuk bisa menguasai dirinya sendiri, mendidik perasaan diri dan sosial, menyadari kekuatan orang lain sekaligus kelemahannya, dan melakukan siasat yang tepat serta bijaksana ketika bergaul.

Permainan uyak-uyakan atau berkejar-kejaran mendidik anak untuk menyadari kekuatan dan kelemahan diri sendiri, sekaligus kekuatan dan kelemahan teman-temannya. Selain itu, uyak-uyakan juga melatih kekuatan dan meningkatkan kesehatan tubuh.

Permainan unclang mendidik anak untuk seksama, cekatan, dan manajamkan penglihatan. Latihan perhitungan dan perkiraan ada pada permainan dakon dan cublak-cublak suweng. Gobag sodor melatih kekuatan jasmani, keberanian, ketajaman penglihatan, dan melakukan perkiraan.

Kebiasaan untuk melakukan adaptasi terhadap lingkungan baru juga terlatih dengan berbagai macam permainan yang dimainkan anak dan bermacam-macam karakter teman yang bermain dengannya. Anak juga terlatih menguasai diri sendiri, terutama dalam permainan yang pada akhirnya ada penentuan siapa yang menang dan siapa yang kalah. Dalam hal ini, anak berlatih untuk berjiwa sportif. Anak juga berlatih disiplin diri, ketertiban dalam menaati aturan permainan, membiasakan sikap awas dan waspada, serta siap sedia menghadapi segala keadaan dan peristiwa.



Belajar bersosialisasi dan bertindak sportif melalui bermain (Foto: Shinta Carolina)

Permainan anak-anak membiasakan berpikir riil serta menghilangkan rasa keseganan atau gampang putus asa. Dolanan melatih anak untuk terus sanggup berjuang sampai tercapai tujuannya.

SECARA KULTURAL

Permainan anak yang telah disebutkan di atas erat dengan lingkungan alam sekitar anak-anak. Secara kultural, dengan bermian anak mengenal lingkungan sekitarnya. Alat yang digunakan untuk bermain atau bersenang-senang selalu yang ada di sekitar anak-anak. Permainan dakon yang sangat dikenal oleh anak-anak itu umumnya menggunakan kerikil untuk memainkan permainan dakon. Anak di lingkungan yang mempunyai pohon sawo kecik, akan memanfaatkan bijinya untuk bermain dakon. Pohon sawo kecik ini biasanya banyak ditemukan di rumah-rumah kalangan bangsawan di Yogyakarta.



Bermain Dakon (Foto: Shinta Carolina)

Pengenalan akan bahasa ibu sangat terasah pada permainan anak karena ketika bermain dengan teman-temannya, terutama di lingkungan rumahnya, anak-anak biasanya menggunakan bahasa ibu. Permainan yang akrab dengan imajinasi dalam penggunaan bahasa ibu itu akan menimbulkan kecintaan pada bahasa ibu.

Bentuk permainan, lingkungan alam sekitar, dan cara bermain ini pada perkembangannya kemudian akan membentuk kultur suatu kelompok.

3.3.18.1. DOLANAN SEBAGAI PUSAKA

Secara jasmani, anak perlu melatih tubuhnya agar sehat. Dengan banyak melakukan aktivitas fisik dalam bentuk permainan, tubuh anak akan ringan dan lancar dalam bergerak. Misalnya, permainan yang membuat anak berjalan di atas bambu akan melatih bagaimana ia melakukan keseimbangan tubuhnya.

Selain bermanfaat secara jasmani, permainan anak merupakan pusaka karena mengandung nilai-nilai budaya yang positif yang berguna untuk masa depannya. Nilai-nilai budaya pada permainan ini antara lain bahwa permainan anak menimbulkan rasa senang pada anak, rasa bebas dari segala tekanan, rasa berteman yang menumbuhkan kepercayaan diri, dan rasa demokrasi karena setiap anak mempunyai kedudukan yang sama dari mana pun asalnya.

Belajar bertoleransi atau menerima orang lain dalam sebuah permainan, bahkan meski temannya tersebut belum mampu untuk ikut bermain juga bisa tumbuh dalam suasana bermain. Anak-anak mempunyai istilah yang disebut sebagai 'bawang kothong' untuk menyebut teman mereka yang ikut bermain tetapi masih terlalu kecil sehingga belum mampu untuk mengikuti permainan. Anak yang disebut 'bawang kothong' tersebut tetap diperbolehkan untuk ikut bermain tetapi tidak mempunyai kewajiban yang sama dengan teman lainnya yang lebih besar dan tidak mendapatkan sangsi apapun atas tindakan tidak melakukan kewajiban itu. Anak-anak yang bawang kothong bisa disamakan dengan anak-anak yang sedang magang bermain.

Nilai tanggung jawab anak-anak juga diasah pada saat bermain. Anak-anak tidak akan tinggal diam bila ada teman yang bermain curang. Akibatnya, anak-anak selalu berupaya untuk bermain secara jujur dan hati-hati. Rasa saling membantu dan menjaga dalam satu kelompok dan rasa patuh terhadap peraturan bermain juga ditumbuhkan.

Bermain juga melatih kecakapan berpikir, melatih "bandel" atau tidak cengeng, melatih berani, dan mengenal lingkungan. Semua nilai yang disebutkan di atas, pun nilai-nilai positif lain yang belum tersebutkan, akan menjadi bekal buat anak-anak untuk menjalani kehidupannya secara lebih dewasa, bertanggung jawab, dan seimbang.

3.3.19. FESTIVAL TRADISIONAL

Masyarakat secara umum pasti sudah mengenal festival. Sebagian besar mereka, langsung maupun tidak langsung, setidaknya pernah menyaksikan festival, karena festival sebagai peristiwa dan fenomena sosial selalu ada di semua kebudayaan di dunia. Oleh karena itu, bukan tidak mungkin, sebagian besar mereka bahkan pernah mengikuti sebuah festival.

Apakah festival itu? Festival memang memiliki banyak pengertian, misalnya sebagai pasar atau sebuah peristiwa budaya yang terdiri dari serangkaian pertunjukan seni. Kita tentu pernah mendengar istilah "Festival Komputer" yang artinya pasar penjualan berbagai komputer dan suku cadangnya, serta berbagai hal yang berkait dengan dunia komputer. Kita pun pasti akrab dengan istilah Festival Kesenian Yogyakarta (FKY), yang artinya serangkaian pertunjukan seni dari berbagai bidang, yang berlangsung setahun sekali selama hampir satu bulan di daerah Yogyakarta.

Tetapi ada pengertian lain dari festival, yaitu:

1). Sebuah pesta perayaan, baik bersifat sakral maupun profan, yang ditandai dengan berbagai prosesi khusus; dan

2). Sebuah perayaan tahunan untuk memperingati seorang tokoh terkemuka atau peristiwa penting bersejarah, atau ucapan rasa syukur terhadap hasil panen. Dengan demikian, festival pada dasarnya adalah sebuah perayaan atau upacara. Nusantara memiliki banyak bentuk perayaan atau upacara tradisional ini.

JENIS FESTIVAL

Dilihat dari bentuknya, maka festival bisa dibeda-bedakan menurut tempat, sifat, dan tujuannya. Ada yang bersifat sekuler dan ada juga yang religius. Ada yang berbasis di pedesaan ada yang di daerah perkotaan. Yang berbasis di pedesaan biasanya berpusat pada upacara-upacara kesuburan seperti berbagai upacara bersih desa atau pesta panen, sedangkan di daerah perkotaan umumnya berkait pada ucapan syukur pada Tuhan atas kemakmuran yang diberikan.

Ritus-ritus peralihan adalah upacara-upacara yang berkait dengan perjalanan penting seseorang dalam menjalani hidup, mulai kelahiran, perkawinan, hingga kematian. Dalam masyarakat Jawa ada beberapa peristiwa dalam kehidupan keluarga yang diperingati dengan upacara antara lain: tujuh bulan kehamilan, kelahiran bayi, turun tanah, khitanan, perkawinan, kematian, dan selamatan setelah 7 hari, 40 hari, 100 hari dan 1000 hari meninggal. Ada yang menjalankan semua upacara itu, ada pula yang melakukan beberapa upacara yang dianggap penting saja. Berbagai upacara itu pada intinya adalah doa permohonan kepada Sang Pencipta semoga mendapat berkah keselamatan, kebahagiaan, dan kesejahteraan. Upacara itu penuh dengan simbol-simbol yang dipakai sejak dahulu.

Upacara peringatan kelahiran tokoh atau peristiwa. Salah satu festival berupa upacara peringatan kelahiran tokoh atau peristiwa yang penting dicatat dan diketahui adalah festival-festival keagamaan, artinya upacara atau pesta yang dipengaruhi oleh kehadiran agama-agama atau berkait dengan perayaan keagamaan. Umat Islam misalnya mengenal upacara-upacara maulid, yakni perayaan untuk memperingati hari kelahiran Nabi Muhammad. Sedangkan umat Katolik misalnya memiliki upacara tahunan Paskah dan warga Tionghoa mengenal Peh Cung.

Upacara syukur dan terima kasih. Upacara ini berkaitan dengan ucapan terima kasih kepada Tuhan YME dan alam. Misalnya upacara labuhan yang diadakan

masyarakat nelayan, upacara merti desa yang diadakan masyarakat desa dengan bergotong royong membersihkan kali atau kampung, atau pesta panen yang diadakan seusai panen, serta banyak upacara-upacara lainnya.

FUNGSI FESTIVAL

Festival memiliki banyak fungsi dan tujuan. Baik fungsi dan tujuan di dalam dirinya maupun makna dan tujuan yang merupakan akibat tidak langsung dari diadakannya perayaan festival tersebut. Fungsi utama sebuah festival keagamaan tentu adalah sarana ritual. Tetapi di luar itu, setidaknya ada tiga fungsinya lagi: 1). Pewarisan Nilai, 2). Integrasi Sosial, dan 3). Wisata Budaya.

Pewarisan Nilai. Festival berfungsi untuk mengajarkan nilai-nilai moral dan sosial. Di dalam festival terdapat banyak prosesi, yang di antaranya mengandung pengajaran dan pewarisan nilai-nilai moral dan sosial.

Festival untuk mengenang dan menghormati seorang tokoh yang dianggap suci, saleh, dan baik, tentu saja dimaksudkan terutama agar orang bisa meneladani dan meniru kesalehan dan kebaikan sang tokoh tersebut.

Integrasi Sosial. Jika fungsi yang pertama itu dipetik oleh mereka yang mengikuti festival, maka fungsi lain dari festival adalah kemampuannya untuk mengumpulkan anggota keluarga yang terpisah-pisah.

Penyelenggaraan sebuah festival keagamaan biasanya akan mengundang kehadiran seluruh keluarga. Bahkan keluarga yang tinggal jauh akan datang untuk mengikuti festival. Yang tak pernah berjumpa, jadi berjumpa. Yang bersengketa, jadi damai. Yang damai jadi lebih rekat lagi. Festival dengan demikian menjadi alat pemersatu sosial.

Selain keluarga, festival juga mampu menghimpun berbagai kalangan masyarakat yang berbeda-beda latar belakang untuk hadir pada festival, terutama sebagai penonton dan pengunjung. Berhubung festival tak jarang menghadirkan pertunjukan-pertunjukan seni, atau arak-arakan yang unik dan menarik, atau penjualan-penjualan suatu benda tertentu, festival tak jarang juga mengundang kehadiran orang yang bukan pengikut dari agama atau masyarakat yang menyelenggarakan festival tersebut. Misalnya, pasar sekaten dihadiri banyak kalangan, baik yang muslim maupun non muslim. Upacara Peh Cun, dengan pertunjukan baronsai dan liongnya, akan mengundang kehadiran banyak warga yang bukan keturunan Tionghoa. Festival di sini secara tidak langsung juga menjadi sarana integrasi sosial yang lebih luas.

Wisata Budaya. Pemerintah daerah sering menjadikan festival sebagai sarana untuk mendatangkan para turis, baik domestik maupun internasional, untuk menonton dan menyaksikan festival. Keunikan sebuah festival memang memungkinkannya untuk dijual sebagai tontonan. Oleh karena itu, festival sering dimasukkan dalam kalender program pemerintah, terutama oleh bagian pariwisata.

Dari satu segi, ini sangat menguntungkan. Karena penyelenggaraan sebuah festival yang biasanya membutuhkan pembeayaan yang besar bisa terselenggara karena sokongan dana dari pemerintah atau sponsor. Festival juga dipublikasikan secara luas, melewati batas-batas daerah di mana festival itu sebelumnya dikenal. Festival menjadi salah satu alat penarik bagi kedatangan wisatawan.

FESTIVAL SEBAGAI KEKAYAAN PUSAKA BUDAYA

Festival menjadi kekayaan pusaka budaya yang harus dipelihara dan

dilestarikan. Sebagai kekayaan warisan pusaka, ia kadang hanya ada di suatu daerah tertentu saja. Dalam hal ini, ia kadang jadi 'identitas' suatu daerah. Sekaten misalnya telah menjadi salah satu ciri dan identitas Yogyakarta. Tak aneh, kalau ada orang yang dianggap belum ke Yogyakarta hanya karena belum datang ke sekaten.

Festival sebagai warisan budaya terletak tidak semata-mata pada penyelenggaraan festivalnya itu saja. Festival memiliki banyak unsur dan muatan. Nilai moral maupun sosial adalah hal yang penting untuk dilestarikan di dalam dan melalui festival.

Selain nilai, pertunjukan seni dan makanan, baik sebagai sesajen maupun untuk kepentingan pesta makan, serta pengetahuan untuk mengolah berbagai pernik festival, adalah bagian dari warisan budaya yang harus dilestarikan. Banyak pertunjukan seni yang tidak dimainkan kecuali pada atau menjadi bagian dari prosesi festival. Busana yang pada hari-hari biasa tidak dikenakan, akan dipakai pada penyelenggaraan festival. Demikian juga dengan makanan, yang pada hari-hari biasa tidak pernah ada, hadir di sebuah festival sebagai bagian dari persyaratan penyelenggaraan festival tersebut.

Dengan demikian, festival sebagai warisan budaya memiliki banyak kepentingan. Ia adalah payung dari berbagai warisan budaya. Menyelenggarakan festival dengan demikian menyelamatkan banyak warisan budaya. Menonton festival dengan demikian mengetahui banyak unsur warisan budaya, mulai seni, makanan, pakaian, dan lain-lain. Inilah pentingnya mendudukkan festival sebagai warisan budaya.



Upacara Sekaten memperingati Maulid Nabi di Yogyakarta (Foto: Panduaghie)



Maulid adat di Bayan, NTB (Foto: Hairus Salim HS)



Arak-arakan yang mengiringi upacara Waisyak di Borobudur (Foto: Hairus Salim HS)



Gunungan dalam pesta panen di Kaliurang, Yogyakarta
(Foto: Hairus Salim HS)



Festifal Barongsay di perayaan Tahun Baru Imlek (Foto: Shinta Carolina)

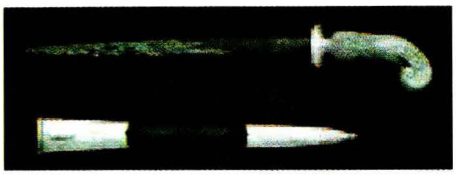
3.3.20. KERIS

Pusaka budaya tak ragawi lain yang dianggap penting bagi keluarga orang Jawa, terlebih orang Yogyakarta, adalah keris. Menariknya, keris inilah yang secara umum dan biasa disebut "pusaka", dalam pengertian Bahasa Jawa, oleh orang Jawa. Keris adalah salah satu pusaka keluarga yang sangat lazim diturunkan kepada anak cucunya oleh orang Jawa. Bahkan Keris telah dinyatakan oleh UNESCO sebagai Karya Agung Budaya Lisan dan Takbenda Warisan Manusia pada tahun 2005. Pada tahun 2008, Keris Indonesia tercantum dalam **Daftar Representatif Warisan Budaya Takbenda Manusia UNESCO.**

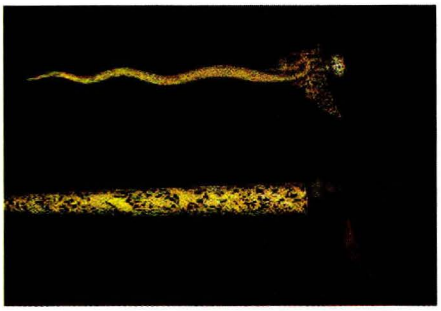
Pada awalnya keris adalah senjata tradisional yang digunakan oleh orang Jawa, khususnya digunakan oleh pria. Keris identik dengan laki-laki, karena wanita tidak menggunakan keris. Wanita menggunakan senjata yang bentuknya mirip keris, tetapi tanpa luk, dan ukurannya lebih kecil, biasanya disebut patrem. Cara memakainya pun berbeda dengan keris, dikenakan di pinggang bagian depan. Pada masa sekarang patrem masih digunakan oleh para abdi dalem di Keraton Yogyakarta, seringkali juga berkaitan dengan kepangkatannya di dalam struktur birokrasi keraton.

Keris mempunyai peran penting dalam kehidupan masyarakat banyak suku bangsa Indonesia. Keris merupakan pelengkap penting dalam pakaian adat, terutama upacara pernikahan, pergelaran seni budaya tradisional dan upacara kerajaan. Keris juga berfungsi sebagai tanda pangkat dan status sosial.

Bagi masyarakat Jawa, keris bukan sekedar senjata tajam. Nilai keris tidak ditentukan dari tingkat ketajamannya sebagaimana pisau pemotong daging misalnya, melainkan dari tuah yang terkandung di dalam sebuah keris. Tuah keris pada umumnya dipercaya dapat memberikan sugesti kepada pemakainya, misalnya menjadi berwibawa, lebih percaya diri, dan lebih perkasa. Tidak hanya itu, keris pun dipercaya mampu memberikan keberuntungan kepada pemiliknya, misalnya sukses dalam berusaha dan berkarir. Di samping tentu saja orang pun ada yang percaya kepada hal-hal gaib yang bersangkutan dengan keris.



Patrem (Sumber: Soeratno, 2002)

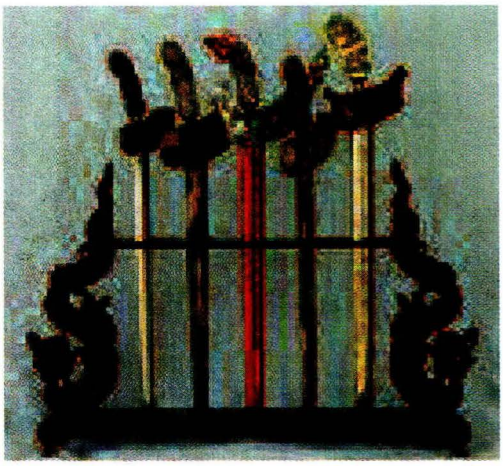


Keris (Sumber: Soeratno, 2002)

Keris berikut sarung dan perlengkapannya sarat akan nilai-nilai takbenda dan filsafat. Di antara nilai-nilai tersebut terdapat simbolisme persatuan antara manusia dan Tuhan, dan antara pria dan wanita.

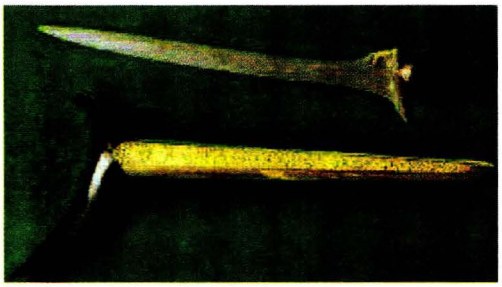
Keris diperlakukan secara khusus karena dianggap memiliki tuah. Cara memakainya punya aturan, demikian pula cara menyimpannya, tidak boleh diletakkan sembarangan. Keris dipelihara dengan cara disirami (dimandikan) dengan ramuan tertentu agar supaya keris tidak berkarat dan rusak. Cara ini sebenarnya bagian dari upaya konservasi.

Bahan untuk membuat keris pun dipilih dari bahan yang istimewa, dipilih dari besi murni dengan kualitas terbaik, ditambahkan dengan batu meteor, dan ditempa sedemikian rupa sehingga membentuk pamor. Hanya orang tertentu saja yang linuwih yang mampu membuat keris, sehingga ia mendapat julukan empu dan menduduki status sosial yang tinggi dalam masyarakat.



Cara meletakkan keris (Sumber: Soeratno, 2002)

Bentuk lain dari perlakuan khusus terhadap keris adalah pemberian nama dan gelar pada sebilah keris, misalnya Kanjeng Kyai Nagasasra sabuk inten. Bahkan di Keraton Yogyakarta, keris mempunyai derajat yang berbeda, yang namanya memakai gelar Kanjeng Kyai Ageng adalah keris yang paling utama. Di bawah tingkatan tersebut, terdapat keris yang memakai gelar Kanjeng Kyai dan Kyai. Kanjeng Kyai Ageng Joko Piturun, misalnya, adalah keris paling utama di Keraton Yogyakarta, yang hanya digunakan oleh sultan sebagai simbol penguasa. Apabila keris tersebut diturunkan kepada putranya, maka putra yang menerima keris tersebut adalah yang berhak menjadi sultan berikutnya (putra mahkota)



Kanjeng Kyai Ageng Jokopiturun (Sumber: Soeratno, 2002)

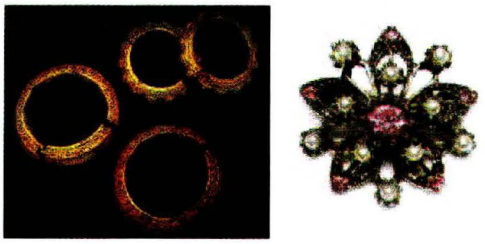
Pada masa sekarang, orang tidak lagi menggunakan keris sebagai senjata. Keris lebih lazim digunakan sebagai sipat kandel, yaitu benda yang dipercaya dapat memberikan berbagai sugesti positif. Kepercayaan masyarakat akan hal tersebut masih hidup dengan subur. Keris tetap menduduki posisi yang penting sebagai pusaka dan keberlanjutan dari tradisi menurunkan keris kepada anak cucu masih dipraktekkan.

3.3.21. PERHIASAN

Apabila laki-laki menerima pusaka keluarga berupa keris, maka wanita biasanya menerima warisan berupa perhiasan. Banyak keluarga mempunyai tradisi mewariskan perhiasan kepada anak cucu wanitanya, terutama diberikan ketika anak cucu wanita tersebut menikah. Tentu perhiasan yang dijadikan pusaka keluarga tersebut bukan perhiasan biasa, melainkan yang mempunyai nilai tinggi. Akan tetapi nilai yang dimaksud, tidak selamanya adalah nilai nominal, karena perhiasannya dibuat dari emas permata yang langka dan mahal harganya.

Seringkali perhiasan yang dimaksud justru mempunyai nilai nominal yang biasa, tetapi nilai intrinsiknya melebihi nilai nominalnya. Perhiasan semacan itu biasanya berkaitan dengan status sosial. Manik-manik mutiraja misalnya, adalah manik-manik kaca berwarna terakota yang menjadi sangat penting, karena berkaitan dengan kedudukan dan status seseorang.

Di Sumba, manik-manik mutiraja ini, terutama yang diberi liontin mamuli, hanya digunakan oleh raja dan keluarganya saja. Dengan demikian, seseorang yang memakai manik-manik tersebut dengan mudah dapat diketahui bahwa yang bersangkutan adalah keluarga raja. Manik-manik gelas serupa juga ada yang digunakan oleh bangsawan, disebut mutiraja. Sedangkan yang digunakan oleh orang biasa disebut mutitanah.



Perhiasan dari emas (kiri) dan perhiasan yang terbuat dari permata (kanan) (Sumber: Micsik, 1989)



Mutiraja, manik-manik kaca berwarna terakota, paling kanan diberi liontin Mamuli (sumber: Adhyatman, dkk., 1993)

Di masa lalu perhiasan tidak sekadar dipakai sebagai hiasan dan pelengkap pakaian agar penampilan terlihat lebih cantik dan menarik namun juga berfungsi sebagai pelengkap sebuah upacara adat. Penggunaannya sebagai pelengkap upacara masih dapat kita saksikan sampai saat ini, terutama pada saat upacara pernikahan. Teknik membuat perhiasan tradisional pun merupakan salah satu jenis keahlian khas yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya.

3.4. PUSAKA SAUJANA

3.4.1 APAKAH SAUJANA ITU?

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, saujana berarti 'sejauh mata memandang'. Pusaka saujana diartikan sebagai produk kreativitas manusia dalam merubah bentang alam dalam waktu yang lama sehingga didapatkan keseimbangan harmoni kehidupan antara alam dan manusia. Dalam Piagam Pelestarian Pusaka Indonesia (2003), pusaka saujana disebutkan sebagai refleksi hubungan antara pusaka alam dan pusaka budaya dalam kesatuan ruang dan waktu yang luas. Contoh pusaka saujana adalah kawasan Borobudur di Jawa Tengah. Kawasan dengan pegunungan, sawah, sungai, hutan, dan Candi Borobudur, yang menyatu dengan desa-desa dengan kehidupan dan budaya masyarakatnya.

Di Indonesia, kawasan atau daerah yang dianggap sebagai saujana yang bernilai tinggi sangat banyak. Kawasan-kawasan tersebut memiliki nilai sejarah yang kuat, sumber arkeologi, kondisi geografi khusus, sistem alamiah, dan proses perubahan yang masih terus berlangsung.

UNESCO dalam Operational Guidelines for the Implementation of the World Heritage Convention tahun 2008 menentukan kategori lansekap budaya (*cultural landscape*) menjadi tiga kategori utama yaitu:

(i) Lansekap yang dirancang dan dibuat dengan sengaja oleh manusia. Yang termasuk dalam kategori ini adalah taman dan kebun raya yang dibuat untuk tujuan estetika yang seringkali berkaitan dengan bangunan religius maupun monumental.

(ii) Lansekap yang berevolusi secara organik. Lansekap jenis ini merupakan hasil dari interaksi penting sosial, ekonomi, administratif, dan/atau keagamaan dan telah berkembang bentuknya karena kaitannya dengan lingkungan alamnya. Kategori ini dapat dibagi menjadi dua sub kategori:

   a. Lansekap relik (atau fosil) yang proses evolusinya telah berakhir pada masa lampau baik secara tiba-tiba maupun perlahan-lahan.

   b. Lansekap yang proses evolusinya masih berlanjut dan masih memainkan peranan sosial aktif dalam kehidupan masyarakat masa kini yang juga masih terkait erat dengan cara hidup tradisional

(iii) Lansekap budaya yang menunjukkan keterkaitan kekuatan religius, artistik, atau budaya dengan elemen alam.

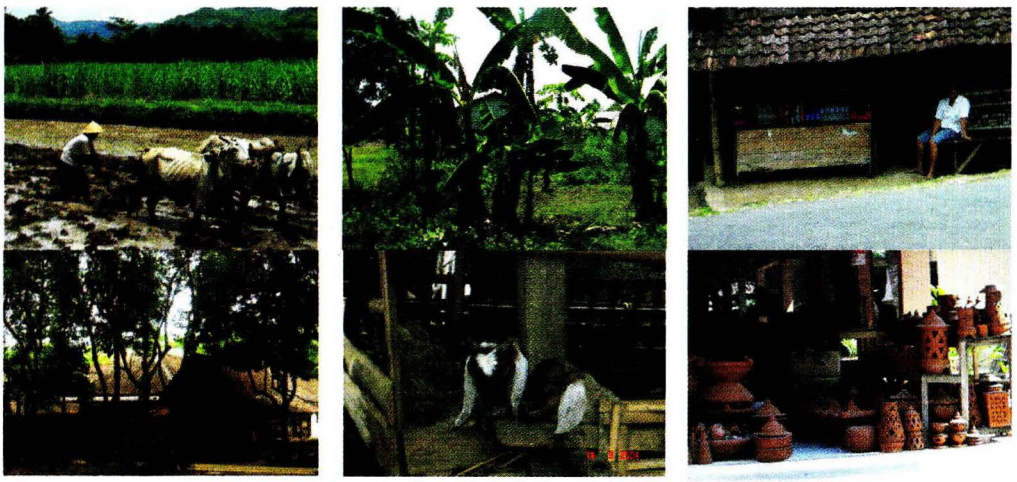
Sebagai produk pengaruh kegiatan manusia, saujana berada dalam lingkungan dinamis yang terus mengalami perkembangan dan perubahan seiring dengan perubahan jaman. Perubahan-perubahan budaya, seperti peningkatan populasi, pertumbuhan kehidupan sosial yang makin kompleks, dan pertumbuhan kapasitas teknologi, telah merubah hubungan antara manusia dan lingkungannya. Perubahan tersebut dapat mengarah ke peningkatan kualitas atau penurunan kualitas alam dan kehidupan manusia. Dialektik antara masyarakat dengan kegiatannya dan lingkungan alam terletak pada proses yang menerus dari perubahan saujana (Ndubisi dalam Thompson dan Steiner, 1997). Perubahan-perubahan tersebut dapat berakibat pada berubahnya atau hilangnya budaya-budaya lokal yang sangat berharga serta biofisik bentang alam, yang akan menghilangkan identitas atau keunikan lingkungan. Untuk alasan tersebut, saujana membutuhkan keberadaan manusia untuk memelihara dan mengelolanya. Pelestarian merupakan upaya yang perlu dilakukan agar perubahan-perubahan saujana dapat terkontrol dan

tercipta keharmonisan antara lingkungan alam dan kehidupan manusia yang berkualitas.

3.4.2. PUSAKA SAUJANA DI DIY

Daerah Istimewa Yogyakarta memiliki kawasan-kawasan yang bernilai pusaka saujana, terutama kawasan perdesaan yang masih banyak bersifat alami. Ada beberapa jenis saujana yang dimiliki DIY, sesuai dengan karakter kawasan yang ada, antara lain:

- Kawasan pantai
- Kawasan pegunungan
- Kawasan pertanian



Pusaka saujana pertanian (Foto: Dwita Hadirahmi)



Pusaka saujana pantai (Foto: Dwita Hadirahmi)

3.4.3. PERAN ALAM DALAM SEJARAH DAN FILOSOFI KEHIDUPAN DI YOGYAKARTA

3.4.3.1. ALAM DAN CIKAL BAKAL KOTA YOGYAKARTA

Alam Sebagai Penentu Pemilihan Lokasi Kota Yogyakarta

Apabila kita cermati, kota Yogyakarta merupakan kota dengan letak sangat strategis diapit oleh dua sungai (Sungai Code dan Sungai Gajah Wong) yang berhulu di kaki Gunung Merapi, serta bertanah subur yang memungkinkan berbagai macam tanaman tumbuh. Kondisi ini tidak dapat lepas dari sejarah penentuan lokasi pendirian kota Yogyakarta oleh Pangeran Mangkubumi pada abad ke-15. Alam, ternyata memegang peran penting dalam menentukan letak cikal bakal kota Yogyakarta. Alam selain sebagai penentu utama letak kota, juga sebagai penentu pola kota yang sampai saat ini masih dapat kita amati.

Sejarah berdirinya Kerajaan Mataram dimulai dari pemilihan lokasi oleh Pangeran Mangkubumi. Pada saat itu, ada satu elemen alam, yaitu Gunung Merapi yang menjadi penentu batas lokasi. Gunung Merapi juga dianggap mempunyai hubungan atau pengaruh dalam menentukan lokasi didirikannya Candi Borobudur (Buddha) dan Candi Prambanan (Hindu) pada abad ke-7 Masehi. Kedua candi tersebut tampaknya juga menjadi pertimbangan dalam memilih lokasi kota. Lokasi kedua candi (Candi Borobudur di sebelah barat dan Candi Prambanan di sebelah tenggara Gunung Merapi) merupakan area subur, sehingga diyakini bahwa seluruh area di sekitar Gunung Merapi merupakan area subur.

Perjanjian Giyanti pada tahun 1755 membagi Kerajaan Surakarta menjadi dua, yaitu Kasunanan Surakarta dan Kesultanan Yogyakarta. Pangeran Mangkubumi kemudian menjadi raja pertama di Kesultanan Yogyakarta dan bergelar Sultan Hamengku Buwono I (HB I). Sultan kemudian membangun kerajaan di hutan baringin di sebelah selatan Gunung Merapi, diapit oleh dua sungai yaitu Sungai Code dan Sungai Winongo, yang berhulu di kaki Gunung Merapi dan berhilir di Laut Selatan. Pada saat pembangunan kerajaan, Sultan HB I tinggal di Pesanggrahan Ambarketawang, yang terletak di sebelah barat keraton.

Adanya dua sungai dengan air bersih melimpah dan hutan belantara menunjukkan betapa subur daerah tersebut. Sungai Code di bagian timur keraton, sedangkan Sungai Winongo di sebelah barat keraton. Pada masa kejayaan keraton, Sungai Code memisahkan antara Kesultanan Ngayogyakarta dengan Pura Pakualaman, sedangkan Sungai Winongo merupakan sungai yang memisahkan antara Keraton Ngayogyakarta dengan Pesanggrahan Ambarbinangun.

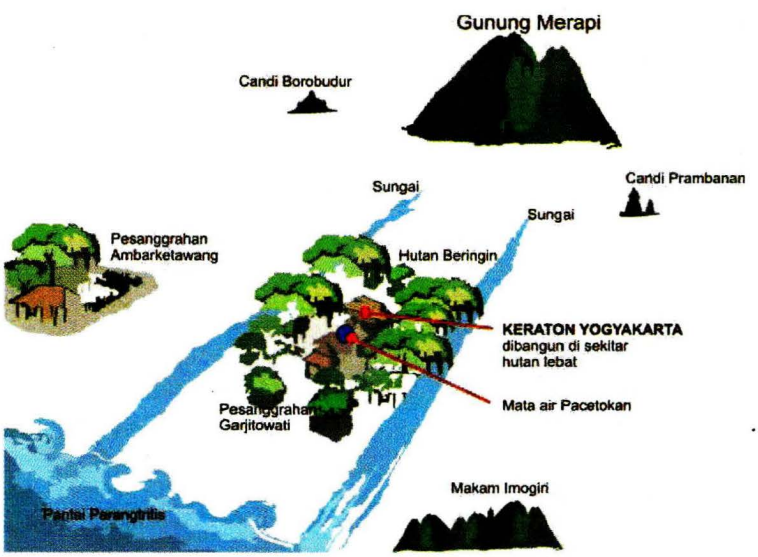
Hubungan Antara Gunung Merapi, Keraton Dan Laut Selatan Jawa

Sudah sejak dulu Gunung Merapi dan Laut Selatan Jawa dianggap keramat oleh lingkungan kerajaan dan masyarakat khususnya di Yogyakarta. Gunung Merapi dianggap yang menguasai alam. Gunung ini dianggap mempunyai kekuatan yang mempengaruhi jalannya kehidupan kerajaan dan masyarakat di sekitarnya. Secara fisisk, Gunung Merapi sendiri merupakan gunung berapi paling aktif di Indonesia yang memiliki ketinggian 2.911 meter. Gunung ini telah beberapa kali meletus, dan letusan terakhir yang cukup besar terjadi pada tahun 1994. Di lereng Gunung Merapi terdapat dua buah bukit, yaitu Bukit Turgo dan Bukit

Plawangan yang merupakan bagian dari kawasan wisata Kaliurang. Gunung Merapi juga merupakan sumber lebih dari 100 mata air yang airnya mengalir menjadi Sungai Boyong, Sungai Gendol, Sungai Kuning, dan Sungai Krasak yang semuanya bermuara di Samudera Indonesia. Sementara itu, kawasan Gunung Merapi merupakan satu kesatuan bentang alam dengan panorama indah. Kawasannya yang luas dengan hamparan hijau di kaki gunung dan udara yang sejuk, merupakan gabungan elemen-elemen alam, seperti puncak gunung, lereng dan tebing, hutan, sungai, dan permukiman penduduk yang menyatu membentuk sebuah saujana yang indah sehingga perlu dilestarikan.

Pada jaman didirikannya Keraton Ngayogyakarta, Pangeran Mangkubumi membangun keraton dengan arah menghadap Gunung Merapi, yang mengartikan bahwa keraton menghormati si penguasa alam. Apabila ditarik garis secara imajiner, maka antara Gunung Merapi, keraton dan Laut Selatan berada dalam satu garis lurus. Garis inilah yang kemudian menjadi cikal bakal pola kota Yogyakarta sampai saat ini.

Laut Selatan, dengan demikian, mempunyai arti sangat besar bagi kehidupan kerajaan dan masyarakat sejak jaman dulu. Laut Selatan dengan ombak yang cukup besar dipercaya memiliki kekuatan magis dengan penguasa lautnya Nyi Roro Kidul (Ratu Kidul), seorang ratu cantik jelita dan pandai. Sampai saat ini, legenda Nyi Roro Kidul tidak dapat dipisahkan dari laut dan pantai selatan Laut Jawa. Hal ini diperkuat lagi dengan beberapa peninggalan dan petilasannya yang konon ditinggalkan di beberapa tempat yang masih dapat kita saksikan sampai saat ini. Keberadaan peninggalan-peninggalan inilah yang menyebabkan pantai selatan Laut Jawa sepertinya mempunyai daya magnet yang begitu kuat sehingga selalu mengundang wisatawan untuk datang dan datang lagi. Salah satu pantai yang terkenal di Yogyakarta adalah Pantai Parangtritis. Pantai yang penuh mitos dan nuansa magis ini dipercaya sebagai tempat kekuasaan Ratu Kidul.



Penentuan lokasi Keraton Yogyakarta, tahun 1755 (Gambar: Tim pendidikan Pusaka)



Garis imajiner yang menghubungkan Gunung Merapi, Keraton, dan Laut Selatan (Gambar: Tim Pendidikan Pusaka)

Kekeramatan Gunung Merapi dan Laut Selatan Jawa dikuatkan dengan adanya kegiatan tradisional "labuhan" yang dilakukan oleh para kerabat keraton dan masyarakat setiap satu tahun sekali. Labuhan yang berasal dari kata labuh, berarti memberi sesaji berupa barang-barang milik keraton kepada gunung dan laut. Labuhan gunung dilakukan oleh juru kunci Gunung Merapi, Mbah Marijan. Barang-barang sesaji diusung naik gunung dan diletakkan di tempat yang telah dipilih, dibarengi dengan upacara dan doa. Labuhan laut dilakukan oleh juru kunci laut, dengan upacara dan doa, serta membuang (melarung) barang-barang milik keraton di laut. Barang-barang tersebut, baik yang di gunung maupun di laut kemudian menjadi rebutan masyarakat yang menonton kegiatan tersebut. Kegiatan labuhan di dua tempat tersebut secara tradisional diartikan sebagai bentuk penghormatan keraton dan rakyat kepada penguasa alam, dengan tujuan agar keraton dan rakyat selalu mendapat keselamatan dari segala mara bahaya. Lebih dari itu, sebenarnya kegiatan labuhan juga dapat menanamkan rasa cinta masyarakat kepada alam, dan bahwa alam, baik gunung maupun laut perlu dijaga kelestariannya.

Peran Alam pada Fasilitas-Fasilitas Keraton

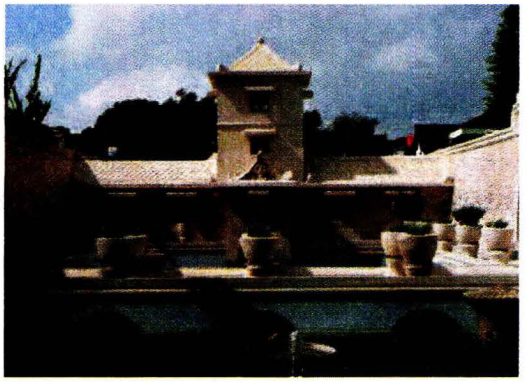
Peran alam dalam tatanan kehidupan keraton tidak hanya sebatas pendirian bangunan keraton, namun ternyata alam sangat berperan dan berpengaruh dalam penentuan lokasi fasilitas-fasilitas kerajaan serta setiap kegiatan yang ada. Fasilitas keraton yang sampai saat ini masih dapat kita temukan adalah Panggung Krapyak dan Tamansari. Panggung Krapyak dahulu merupakan tempat rekreasi raja, yakni berburu, karena raja mempunyai kesenangan berburu binatang-binatang hutan bersama-sama dengan para pangeran dan pengiringnya. Maka dipilihlah area di

sebelah selatan keraton yang masih berupa hutan lebat penuh dengan binatang buruan. Di tengah-tengah hutan tersebut kemudian didirikan bangunan untuk tempat istirahat raja dan kelompoknya pada saat berburu, yang disebut Pesanggrahan Garjitowati.

Hutan, yang merupakan sebuah kawasan yang ditumbuhi dengan lebat oleh pepohonan dan tumbuhan lainnya, pada awal Kerajaan Ngayogyakarta masih mendominasi kawasan-kawasan di sekitar keraton. Dapat dibayangkan betapa hijau dan suburnya kawasan tersebut, karena hutan berfungsi sebagai penghasil oksigen dan penampung karbon dioksida, habitat hewan, daerah resapan air, serta pelestari tanah, dan merupakan salah satu aspek biosfera bumi yang paling penting.

Fasilitas keraton yang lain adalah Tamansari, sarana rekreasi raja yang berupa komplek pemandian dan kebun yang terletak di sebelah barat keraton. Faktor alam ternyata juga sangat berperan dalam pemilihan lokasi Tamansari. Area dimana Tamansari berada disebut desa Pacethokan. Desa tersebut diberi nama Pacethokan karena disitu terdapat sumber air (mata air), sehingga sangat tepat apabila pemandian yang membutuhkan banyak air tersebut dibangun di Pacethokan. Nama Tamansari juga sudah mencerminkan isinya. "Taman" adalah area yang ditanami berbagai tanaman termasuk bunga-bungaan, sebagai tempat rekreasi. Sedangkan "sari" berarti harum, sehingga "tamansari" berarti taman yang harum.

Pada masa itu, di dalam komplek Tamansari terdapat kolam pemandian yang dipakai oleh sultan dan para putri dan abdi dalem-nya, serta bangunan-bangunan untuk istirahat sultan, dapur dan sebagainya. Disitu pula terdapat masjid yang letaknya berada di bawah permukaan air, sehingga dari atas yang terlihat hanya air. Para putri dapat menaiki perahu dayung berkeliling kolam sambil bersantai. Di dekat kolam merupakan area kebun yang ditanami berbagai macam tanaman bunga dan sayur mayur, tanaman bumbu, tanaman obat, yang hasilnya dipakai untuk kebutuhan sehari-hari di keraton. Dapat dibayangkan, betapa melimpahnya air pada waktu itu, yang tidak perlu didatangkan dari tempat lain. Pada saat sekarang, tanda-tanda fisik bahwa di Tamansari dahulu banyak air sudah tidak ada, begitu juga keberadaan kebun tanaman sudah tidak tampak, karena lahan yang ada telah berubah menjadi perkampungan penduduk.



Tamansari

Foto: Suhadi Hadiwinoto

Air tampaknya menjadi elemen alam paling penting dan banyak dipakai di keraton. Di sekeliling tembok batas komplek keraton yang berbentuk segi empat dilengkapi dengan selokan air cukup lebar di bagian luarnya yang disebut "*jagang*" serta jalan. Jagang ini selain dipakai sebagai pembatas luar keraton, juga dipakai sebagai sarana keamanan dari serangan musuh. Di sepanjang tepi jagang ditanami pohon gayam, dan ternyata selain sebagai peneduh, akar pohon gayam dapat menyimpan air hujan, sehingga jagang tidak pernah kekurangan air. Ini merupakan upaya pelestarian lingkungan dengan kearifan lokal. Bahkan, jagang dengan pohon gayam ini tertulis dalam tembang berbahasa Jawa

yang menggambarkan tentang Keraton Mataram, seperti berikut:

Ing Mataram, betengira inggil
Ngubengi kedaton
Plengkung lima, pinangka lawange
Jagang jero tur toyane wening
Ringin pacak suji
Gayam turut lurung

(Di Mataram, tembok batasnya tinggi
Mengelilingi keraton
Terdapat lima pintu lengkung
Selokan yang dalam dan airnya bening
Pohon beringin berjajar
Pohon gayam di sepanjang jalan)

Seiring dengan dibangunnya keraton, Sultan juga membangun beberapa tempat peristirahatan yang disebut "pesanggrahan". Ada sekitar empat puluh lima (45) pesanggrahan yang dibangun tersebar di kawasan sekitar keraton dan jauh di luar keraton. Sampai saat ini, pesanggrahan yang dikenal adalah Pesanggrahan Ambarketawang dan Pesanggrahan Garjitowati. Sultan membangun pesanggrahan tersebut dengan sangat memperhatikan kondisi alam sekitar. Sebagai tempat peristirahatan, dipilih lokasi dengan kondisi air cukup dan pemandangan alam yang istimewa.

3.4.3.2 ALAM DAN CANDI

Di Daerah Istimewa Yogyakarta cukup banyak terdapat candi, tempat pemujaan baik agama Hindu maupun Buddha pada jaman dahulu. Candi tersebut antara lain Candi Prambanan, Candi Sewu, Candi Boko, Candi Plaosan, Candi Ijo, Candi Barong, dan sebagainya. Bahkan di kawasan Prambanan, banyak candi didirikan di tempat yang saling berdekatan.

Keberadaan candi ternyata tidak lepas dari lingkungan alam yang ada. Pada kenyataannya, candi-candi tersebut pada jaman dahulu didirikan dengan pertimbangan utama keadaan alam. Pemilihan lokasi untuk pendirian candi tampaknya dengan dua pertimbangan, yaitu: 1) candi dibangun berdekatan dengan sungai, dan; 2) candi dibangun di atas bukit. Sungai dianggap sebagai pusat kehidupan, karena sungai merupakan salah satu sumber daya alam yang mempunyai fungsi serbaguna bagi kehidupan dan penghidupan manusia. Pada jaman dahulu, candi dan istana kerajaan (keraton) adalah pusat kegiatan, sehingga lokasi candi dan keraton perlu berdekatan dengan sungai. Sedangkan beberapa candi dibangun di atas bukit terutama agar acara pemujaan kepada dewa dapat dilakukan dengan tenang dan khusyuk.



Candi Ijo (Foto: Dwita Hadirahmi)

Contoh candi yang berlokasi di dekat sungai adalah Candi Prambanan, Candi Sewu, Candi Plaosan, Candi Bubrah, yang semuanya berada dalam satu kawasan berdekatan dengan Sungai Opak.

Contoh candi yang didirikan di atas bukit adalah Candi Boko di atas Bukit Boko, Candi Ijo dan Candi Barong didirikan di atas Bukit Baturagung. Pada saat itu, bukit-bukit tersebut masih berupa hutan lebat, dan untuk mencapai puncaknya seseorang harus bersusah payah menaikinya. Upaya menuju puncak bukit untuk sampai ke candi ini termasuk ritual dalam pemujaan. Suasana sepi di atas bukit, dan pemandangan alam

yang sangat indah seakan melepaskan manusia dari urusan duniawi, dan kekhusyukan memuja para dewa dapat tercapai. Kepedulian terhadap alam ternyata telah ada sejak jaman dulu. Masyarakat lokal, tradisional atau asli memiliki hubungan yang dekat dengan lingkungan dan sumber daya alam. Masyarakat lokal melalui "uji-coba" telah mengembangkan pemahaman terhadap sistem ekologi dimana mereka tinggal. Pemahaman mereka tentang sistem alam yang terakumulasi biasanya diwariskan secara lisan, yang selanjutnya disebut kearifan lokal terhadap alam atau kearifan lingkungan. Kearifan lokal lahir dari pengalaman manusia dalam memanfaatkan dan mengelola sumber daya alam. Meskipun pengelolaan alam lingkungan secara tradisional kadang tidak logis, ini tidak berarti selalu berakibat buruk bagi lingkungan. Bahkan sering citra lingkungan tersebut melahirkan praktik pengelolaan lingkungan yang baik dan disebut kearifan ekologi. Secara empiris, kearifan ekologi tersebut terbukti paling erat terkait dengan pemanfaatan lingkungan menurut cara-cara yang hidup sesuai norma budaya. Masyarakat, dengan kearifan ekologinya, secara tidak sadar telah ikut berperan dalam melakukan praktik-praktik pelestarian lingkungan. Demikian pula di jaman Kerajaan Ngayogyakarta Hadiningrat, kepedulian terhadap alam tampaknya sangat besar dan menjadi pegangan kehidupan, khususnya di kehidupan keraton.

BAB 4
CONTOH-CONTOH PEMBELAJARAN

Pembelajaran dengan mengembangkan aktivitas murid ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman murid terhadap materi yang diberikan, sekaligus dapat juga dijadikan perangkat evaluasi murid. Aktivitas ini sebaiknya dirancang sendiri oleh guru, tergantung dari situasi dan kondisi sekolah dan murid. Namun bila guru belum memiliki inspirasi, contoh-contoh pembelajaran berikut dapat menjadi pegangan.

Pada dasarnya aktivitas dapat dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas, misalnya dengan melakukan kunjungan.

4.1. AKTIVITAS DI KELAS

4.1.1. DISKUSI PUSAKA BUDAYA RAGAWI BERGERAK DAN TAK BERGERAK

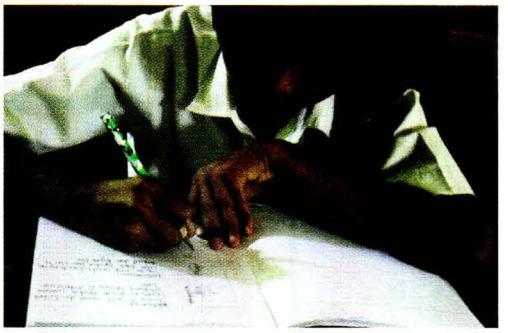
a. Diskusikan dengan murid di kelas, pusaka budaya ragawi bergerak dan tak bergerak. Sediakan perangkat aktivitas murid (*student activity kit*), berupa gambar-gambar yang dapat ditunjukkan kepada murid, sehingga secara spontan murid dapat mengenali pusaka budaya ragawi bergerak dan pusaka budaya ragawi tak bergerak (siapkan contoh)

b. Buatlah kelompok-kelompok kecil, terdiri atas 3 atau 4 orang murid (laki-laki dan perempuan). Mintalah masing-masing kelompok untuk memilih satu pusaka budaya ragawi yang mereka sepakati untuk dijadikan pusaka kelompok. Mintalah pula masing-masing kelompok memberikan alasan mengapa memilih jenis pusaka yang ditetapkan sebagi pusaka kelompok

c. Kegiatan b dapat pula dicobakan dengan membuat kelompok berdasarkan jenis kelamin yang sama. Cara ini dapat digunakan untuk melihat apakah gender mempengaruhi cara berpikir untuk memilih pusaka kelompok.

d. Kegiatan b dapat juga dicobakan untuk memilih pusaka budaya ragawi yang dijadikan pusaka kelas.

e. Bahkan, guru dapat menstimulasi kelas untuk mengusulkan pusaka tingkat sekolah.



Murid diberi tugas riset pusaka budaya ragawi bergerak dan tak bergerak (Foto: Shinta Carolina)

4.1.2. PUSAKA KELUARGA

Aktivitas murid dapat berupa Proyek Murid (*Student Project*). Proyek dengan topik 'Pusaka Keluarga' mempunyai fungsi sebagai sarana untuk mengenalkan siswa kepada pusaka keluarga masing-masing. Pengenalan tidak hanya dilakukan kepada jenis dan bentuknya saja, tetapi juga penelusuran terhadap nilai penting yang terkandung di dalamnya. Pada tataran selanjutnya, setelah mengenali baik ciri fisik maupun nilai yang terkandung di dalamnya,

maka siswa diharapkan dapat mempunyai sikap apresiatif dan rasa memiliki. Contoh *student project* yang dapat dilakukan adalah:

a. Melakukan "riset" tentang pusaka keluarga siswa. Siswa diminta menggali informasi tentang pusaka keluarganya melalui metode wawancara (misalnya dengan orang tua atau kakek/nenek). Informasi yang harus dikumpulkan adalah jenis pusaka keluarga dan deskripsinya (misalnya: umurnya berapa tahun, bentuknya apa, bahannya apa, fungsinya untuk apa), bagaimana keluarganya memperoleh pusaka yang dimaksud, dan mendeskripsikan perlakuan keluarga terhadap pusakanya. Akan lebih baik jika disertai dengan sketsa atau foto.



Untuk mengenal pusaka keluarga mereka, murid-murid SDN Jragum membuat pameran kecil benda-benda pusaka keluarga (Foto: Shinta Carolina)

b. Membuat *Family Tree*. Pusaka keluarga diturunkan dari generasi ke generasi, oleh karena itu pusaka keluarga sangat erat kaitannya dengan silsilah keluarga, yang biasa digambar dalam pohon silsilah. Berkaitan dengan hal tersebut, siswa diminta untuk menggambarkan pohon silsilah keluarganya, dapat dibuat dengan cara sederhana dapat pula dibuat dengan menggunakan foto keluarga yang akan diletakkan di pohon silsilah tersebut.

Apabila guru kesulitan menstimulasi kreativitas murid dalam membuat pohon silsilah, berikut ini disertakan beberapa contoh. Bahkan program untuk membuat *family tree* pun dapat ditemukan dan diunduh melalui website.

4.1.3. PEMBELAJARAN PUSAKA TAK RAGAWI



Murid menonton tayangan audio visual tentang pusaka budaya, kemudian menceritakan pendapatnya (Foto: Shinta Carolina)

- Tanpa berangkat dari teori seni tertentu, murid didorong untuk mencoba melukis mengikuti dorongan hatinya, dan kemudian mencoba menjelaskan apa yang ingin disampaikan melalui lukisan itu. Guru tidak menyalahkan ini-itu tetapi mencoba menerangkan apa yang mungkin dapat ditangkap pemerhati.
- Tanpa berangkat dari teori seni tertentu, murid didorong untuk mencoba mengekspresikan sesuatu melalui media tanah liat tiga dimensi dan kemudian mencoba menjelaskan apa yang ingin disampaikan melalui *sculpture* itu. Guru tidak menyalahkan ini-itu tetapi

mencoba menerangkan apa yang mungkin dapat ditangkap pemerhati.

- Murid diajak menonton tayangan audio visual mengenai lukisan dan patung untuk mengenal beragam karya dan gaya para seniman.
- Murid diajak berkunjung ke museum lukisan dan patung, dan kemudian diminta membuat tulisan singkat tentang apa yang dilihatnya.
- Murid diajak berkunjung ke sanggar pelukis dan berdialog dengan pelukisnya.
- Diadakan lomba karya murid-murid dan karya terbaik akan dipamerkan pada acara tahunan di sekolah.

4.2. AKTIVITAS DI LUAR KELAS



Guru memberi penjelasan pada kunjungan lapangan (Foto: Shinta Carolina)

Apabila mungkin, dapat juga diintegrasikan dengan mata pelajaran lain, guru dapat mengajak kelas melihat salah satu pusaka budaya ragawi tak bergerak (pusaka bangunan atau pusaka monumen) yang ada di sekitar sekolah, yang ada di kabupaten/ kota seperti Kawasan Pusaka Kotagede, atau bahkan berkunjung ke warisan dunia, seperti Kompleks Candi Prambanan. Murid dengan bantuan panduan dari guru atau *guide* yang disiapkan diminta untuk mengamati berbagai hal yang terdapat pada pusaka yang dikunjungi. Guru dapat mempersiapkan lembar kerja/ *working sheet* (siapkan contoh).

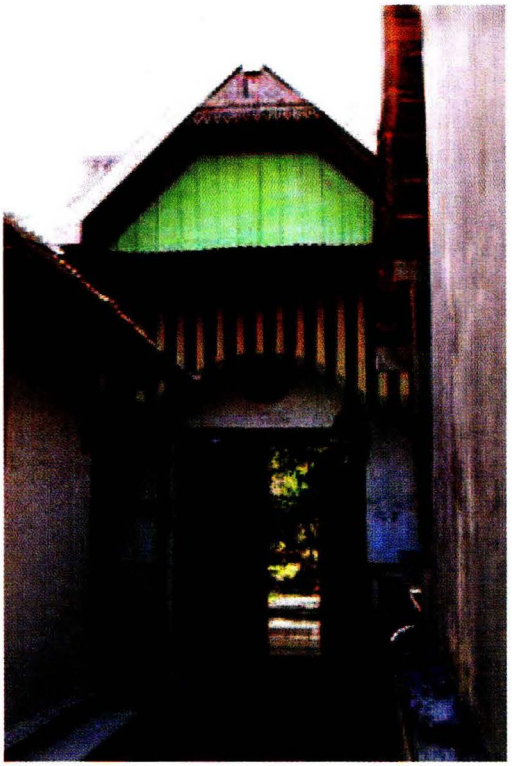
CONTOH KUNJUNGAN LAPANGAN KE KOTAGEDE

Murid diajak berkunjung ke Kawasan Pusaka Kotagede, yang dahulu merupakan lokasi ibukota Kerajaan Mataram. Di Kotagede murid dapat melihat berbagai pusaka (*heritage*) bangunan kuno, permukiman penduduk, kerajinan (*handicraft*), pakaian tradisional, kue tradisional, tari tradisional dll. Murid berkomunikasi dengan warga setempat dan mendapat tambahan informasi dari guru. Murid didorong untuk menyatakan kesan dan pendapat tentang apa yang dilihatnya dan bertukar pikiran diantara sesama murid mengenai hal itu. Sepulang dari Kotagede murid diminta menulis kesan dan pendapatnya tentang Kotagede, masyarakat, dan budayanya. Selanjutnya murid diajak untuk mengembangkan kegiatan pelestarian secara sederhana.

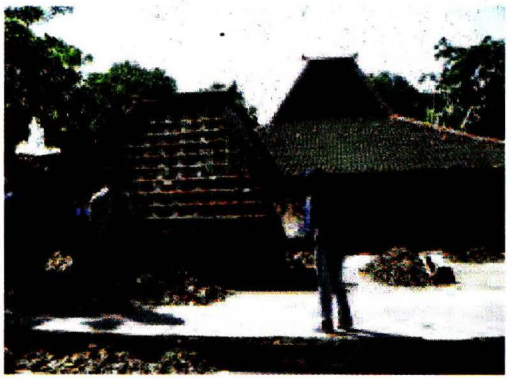
Yang diamati dan dipelajari dalam kunjungan ke Kotagede antara lain,

a) Pusaka lingkungan dan permukiman tradisional

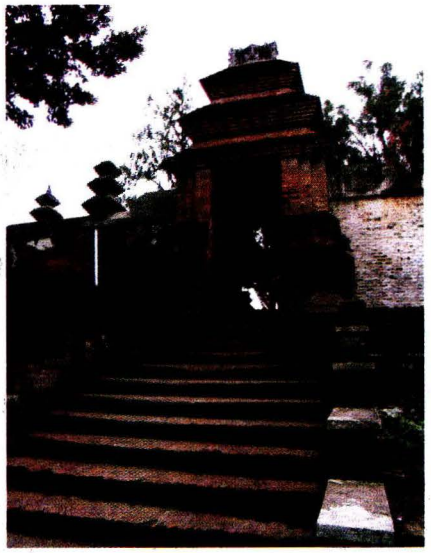
- Murid-murid berjalan menelusuri perkampungan tradisional di Kotagede, guru menerangkan dan mengajak murid untuk bertukar pikiran mengenai hal itu.
- Murid diajak menonton Karnaval Kotagede, guru menjelaskan kemudian guru mengajak murid bertukar pikiran mengenai hal itu.



Jalan/ gang antar rumah, suasana lingkungan yang khas di Kotagede (Foto: L.T. Adishakti)



Jalan dan rumah tradisional yang rusak karena gempa di Kotagede (Foto: L.T. Adishakti)



Pintu gerbang Mesjid Agung Kotagede

Foto: L.T. Adishakti



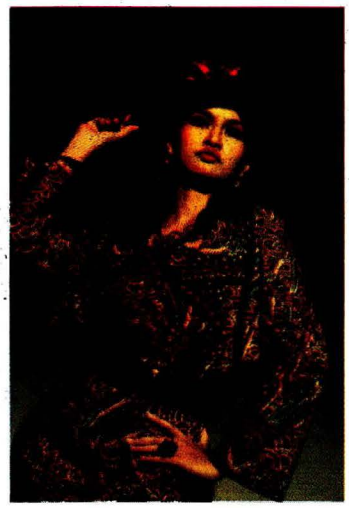


Murid-murid mengamati dan berdiskusi tentang pusaka di Kotagede (Foto: Shinta Carolina)

b) Seni busana dan kehidupan masa lalu



Menonton Karnaval di Kotagede, melihat busana masa lalu (Foto: L.T. Adishakti)



Seni busana menggunakan batik (Foto: Shinta Carolina)

c) Pusaka kuliner

Murid diajak istirahat di warung tradisional sambil menikmati Kipo (kue tradisional di Kotagede), Gudeg yang sangat terkenal di Yogyakarta dan minum Wedang Secang. Guru memberi penjelasan tentang makanan tradisional. Selanjutnya murid diminta berceritera tentang makanan tradisional lainnya.



Kipo, makanan tradisional Kotagede (Foto: Shinta Carolina)



Mengajak anak mengenal kuliner dengan langsung mencicipinya (Foto: Shinta Carolina)

d) Pusaka dari masa kerajaan Islam

Di Kotagede ada makam Panembahan Senopati, pendiri kerajaan Mataram. Murid juga dapat melihat masjid lama yang sudah diperbaiki. Para tamu yang masuk ke lingkungan makam raja-raja disitu harus mengenakan pakaian tradisional. Disitu

murid mencoba memakai surjan dan blangkon. Guru menerangkan tentang busana tradisional. Murid-murid bertukar pikiran mengenai kawasan pusaka.

e) Pohon tua dan pusaka alam

Di Kotagede ada pohon tua yang sudah berumur 300 tahun. Di lingkungan ini juga banyak mengandung sejarah tentang pusaka alam, tentang aliran sungai, mata air, danau buatan dan sebagainya. Murid diajak untuk mulai membantu pelestarian alam secara sederhana dan tidak merusak lingkungan yang sangat berharga untuk kehidupan kita.

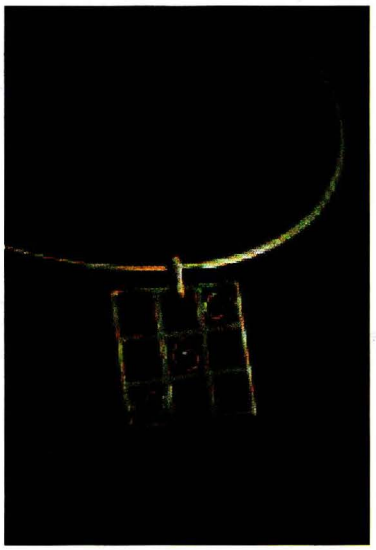


Pohon Beringin di depan Mesjid Agung Kotagede (Foto: L.T. Adishakti)

f) Seni kerajinan (*handicrafts*)

Di Kotagede sejak dahulu telah berkembang seni kerajinan membuat perhiasan dari bahan perak, emas, dsb. Murid diajak mengunjungi toko perhiasan perak dan juga pengrajin kecil di kampung yang pandai mengerjakan kerajinan perak. Guru menjelaskan tentang seni kerajinan.

Murid dirangsang untuk mengapresiasi seni kerajinan dan setelah kembali ke sekolah didorong untuk mencoba seni kerajinan sederhana seperti melipat kertas, membuat anyaman dari daun pandan, dan sebagainya.



Desain baru kerajinan perak Kotagede karya Tim Kerajinan Kotagede Pasca Bencana UGM-Exxon Mobile Oil (Foto: Shinta Carolina)



Membuat anyaman dari janur (Foto: Shinta Carolina)

g) Tari

Di rumah tradisional yang sudah diperbaiki setelah gempa, ada beberapa kegiatan latihan tari untuk anak-anak. Ada

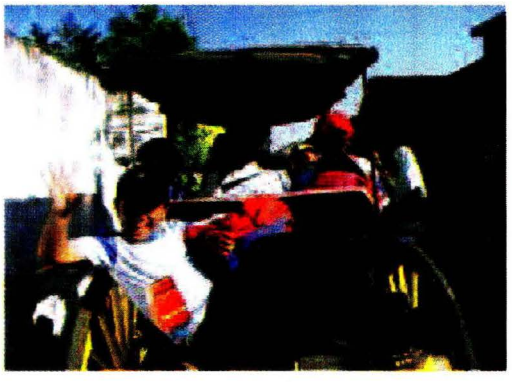
yang masih baru mulai belajar, ada yang sudah pandai menari dengan sangat indah. Guru menerangkan beberapa hal tentang tari. Murid didorong untuk belajar salah satu tari tradisional di sekolah.



Praktek menari

Foto: Shinta Carolina

Disini terlihat bahwa dalam satu kunjungan ke Kotagede banyak yang dapat dilihat dan dipelajari murid tentang pusaka ragawi, pusaka tak ragawi dan pusaka alam. Banyak yang dapat dilihat di Kotagede, kemungkinan kunjungan ini tidak selesai dalam satu hari sehingga kunjungan mungkin dapat dilakukan dua kali.



Jalan-jalan naik andong

Foto: L.T. Adishakti

Guru akan dapat memberikan penjelasan dengan baik kalau ia sudah membaca bahan dasar yang disiapkan dalam program ini. Meskipun yang akan diterangkan kepada murid sedikit, tetapi sebaiknya guru mempunyai pengetahuan yang luas tentang berbagai pusaka supaya ia dapat melihat kerangka keseluruhannya, dan dapat menerangkan dengan cermat kepada murid-muridnya.



Jalan-jalan di Tamansari

Foto: L.T. Adishakti

Buku panduan ini menyertakan Peta Jelajah Kawasan Purbakala Prambanan dan Peta Jelajah Kawasan Pusaka Yogyakarta (lihat lampiran). Peta dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam menentukan rute perjalanan serta menjadi panduan sederhana untuk melakukan kunjungan ke lapangan sehingga pengenalan dan pemahaman kawasan pusaka dapat disampaikan dengan cara yang menyenangkan.

4.3. SERI PENDIDIKAN PUSAKA ANAK

Dalam program Pendidikan Pusaka untuk Sekolah Dasar di Indonesia ini, bahan ajar untuk guru dan murid sangat penting. Buku ini sebagai panduan untuk guru perlu

dilengkapi dengan bahan ajar yang dapat langsung digunakan oleh murid. Sedangkan untuk murid dapat dibuat beragam bentuk alat belajar. Salah satunya adalah Seri Pendidikan Pusaka Anak (SPPA).

Dalam tahap perintisan ini telah disusun 25 buah buku SPPA, terdiri dari materi pusaka budaya tak ragawi: tari; anyaman; permainan, seperti gobagsodor, dakon, dan mainan tradisional dari limbah; batik; seni celup ikat; pembawa acara berbahasa Jawa; upacara adat Gumbregan; makanan, yang terdiri dari kipo, geplak, belalang, tiwul, tempe, mi lethek dan makanan khas dari Gunungkidul. Untuk materi pusaka budaya ragawi disusun tentang SD Ungaran, Masjid Syuhada, dan Tamansiswa. Materi dengan topik pusaka saujana, yaitu Turgo, Selokan Mataram, Perbukitan Boko dan Kota Pusaka Yogyakarta.

SPPA sebagai bahan ajar mengenai pendidikan pusaka yang sudah disusun tersebut ditujukan untuk murid SD kelas 4-6, sebagaimana fokus pada tahap program pendidikan pusaka pada saat ini. Dalam waktu yang tidak terlalu lama SPPA untuk murid SD kelas 1 – 3 akan dipersiapkan pula.

Proses penyusunan SPPA akan melibatkan Tim Pendidikan Pusaka, Guru dan Tim Artistik dengan kompetensi sebagai:

- Penulis naskah
- Penulis skenario
- Penyunting
- Penggambar
- Penata grafis

Sumber daya manusia dan tugas masing-masing dalam Program Perintisan Pendidikan Pusaka kali ini adalah:

Penulis naskah: merupakan penulis yang terdiri dari guru peserta program pendidikan pusaka maupun tim BPPI. Biasanya naskah yang dibuat berbentuk narasi, yang kemudian diserahkan ke penulis skenario untuk dijadikan naskah komik ataupun cergam

Penulis skenario: bertanggung jawab mengalihkan bentuk dari naskah berupa narasi menjadi berbentuk naskah komik atau cergam.

Penyunting: bertanggung jawab menyunting naskah komik atau cergam dan mengarahkan penggambar untuk mengerjakan ilustrasi sesuai naskah

Penggambar: bertanggung jawab membuat gambar berdasarkan skenario yang sudah dibuat oleh penulis skenario ke dalam bentuk komik maupun cergam. Desainer Grafis: bertanggung jawab mengolah tata letak (*layout*) ilustrasi dan naskah menjadi komik atau cergam. Selanjutnya naskah yang sudah jadi diserahkan ke editor artistik.

Penyunting artistik: bertanggung jawab menangani buku *dummy* (pracetak), memeriksa tata letak, font, kelengkapan gambar, kesesuaian naskah, skenario dan gambar. Dalam proses tersebut dihasilkan 2 tahap buku yaitu:

Draft buku *dummy*: buku yang dicetak dalam jumlah terbatas untuk keperluan koreksi.

Buku *dummy*: Buku yang telah mengalami koreksi final dan siap untuk dicetak

Selama berproses akan dilakukan beberapa kali Rapat Redaksi yaitu rapat yang melibatkan seluruh tim penyusunan SPPA untuk membahas dan mengoreksi draft buku *dummy* hingga menjadi buku *dummy* (pracetak) yang siap naik cetak.

Secara lengkap proses dapat digambarkan sebagai berikut ini. Pertama adalah membuat naskah cerita tentang suatu pusaka dan pesan pelestariannya yang akan disampaikan kepada anak. Dalam program

Pendidikan Pusaka untuk Sekolah Dasar yang melibatkan 13 sekolah dasar DIY ini peran guru sangat penting. Guru dilibatkan juga sebagai penulis naskah.

Naskah yang ditulis oleh guru merupakan naskah yang ide dasarnya diambil dari pusaka yang ada di sekitar sekolah, tempat guru tersebut mengajar. Misal guru SD di Gunungkidul membuat naskah mengenai belalang karena belalang merupakan makanan sehari-hari di sana dan dapat dijadikan tambahan pendapatan masyarakat. Guru SD di Kulonprogo menuliskan tentang anyaman yang banyak ditemukan di masyarakat sekitar namun mulai berkurang jumlahnya karena digantikan oleh bahan yang terbuat dari plastik. Menemukan dan menghargai pusaka yang ada di sekitar kita menjadi hal penting dalam penulisan naskah SPPA oleh guru.

Naskah yang ditulis guru maupun penulis lainnya menjadi dasar untuk dijadikan cerita bergambar (cergam) dan komik. Cergam dan komik diolah dalam bentuk fabel, yaitu cerita yang menggunakan hewan sebagai tokoh utamanya. Bentuk fabel cerita bergambar dan komik ini diharapkan dapat membuat murid-murid SD menjadi lebih suka dan lebih mudah belajar mengenai pusaka yang ada di sekitar mereka, maupun pusaka orang dan daerah lain.

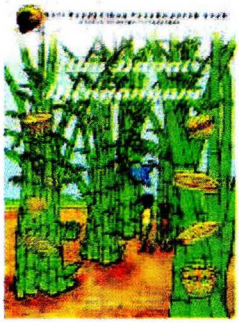
Naskah, sebelum berbentuk cerita bergambar dan komik, disusun menjadi sebuah skenario cerita bergambar atau komik. Penulis skenario SPPA ini mempunyai latar belakang yang bermacam-macam, antara lain arkeolog, designer, animator film, dosen jurusan televisi, dll, yang diharapkan dapat memperkaya aspek pusaka. Naskah skenario lalu diserahkan kepada tim penyunting untuk melihat kembali tata bahasa, alur cerita, dan logika bahasa.

Setelah naskah skenario diedit, ilustrasi atau penggambaran dapat dimulai. Penggambar Tim Pendidikan Pusaka BPPI kebanyakan mempunyai latar belakang pendidikan seni rupa, ada pula yang berlatar belakang arkeologi. Ketika gambar sedang dalam proses pengerjaan, antara penggambar dan para penulis perlu komunikasi agar ilustrasi yang dihasilkan sesuai dengan inti dan pesan naskah maupun skenario. Setelah terjadi komunikasi dan persetujuan artistik antara penulis dan penggambar, skenario yang sudah bergambar selesai kemudian diserahkan kepada penata desain tata letak grafis untuk dijadikan bentuk buku.

Setelah keseluruhan disain buku jadi, draft buku *dummy* (pracetak) tersebut dibawa ke rapat pleno untuk dicermati bersama atau di diperbaiki kalau ada yang kurang. Setelah pengkoreksian jadilah buku *dummy* Seri Pendidikan Pusaka untuk Anak yang siap dicetak.

Dalam kenyataannya, pengerjaan ini tidak sepenuhnya linier seperti proses yang diceritakan di atas. Ketika naskah dasar sudah ada, penulis skenario dapat berbincang dengan penggambar untuk membuat skenario yang mempertimbangkan sisi visual. Ketika sedang dalam pengerjaan ilustrasi, naskah dapat berubah-ubah menyesuaikan ide penggambar. Pada saat itu, penyuntingan dimungkinkan berjalan bersama.

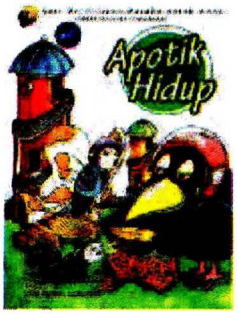
Berikut adalah judul dan wajah 25 buku Seri Pendidikan Pusaka untuk Anak yang sudah diproduksi Tim Pendidikan Pusaka BPPI hingga periode Maret 2010.



AKU DAPAT MENGANYAM

Buku ini bercerita tentang Beo, Iwan, Rika dan Tono yang belajar tentang anyaman. Mulai dari bahan, cara menganyam, nama-nama anyaman yang sering digunakan (dunak, tenggok, tambir, tampah, kukusan dll). Penjelasan keahlian menganyam sebagai kekayaan pusaka tak ragawi mencoba menarik perhatian anak untuk ikut serta menggunakan, membuat dan melestarikan anyaman.

Penulis Naskah: RR. Rumiyati, S.Pd (SDN I Wonorejo)
Penulis Skenario: Dwita Hadi Rahmi
Penyunting: Anggi Minarni
Ilustrator: Imam Nazarudin
Tata Letak : Carlos Iban
Penyunting Artistik: Sinta Carolina
Editor in chief: Anastasia Melati
ISBN: 978-602-8756-02-0
Jumlah Halaman: 24 hlm
Penerbit: Badan Pelestarian Pusaka Indonesia (BPPI); Erfgoed Nederland (EN)
Cetakan Pertama: Januari 2010



APOTIK HIDUP

Cerita fabel tentang apotik hidup/ tanaman obat. Berisi penjelasan tentang apotik hidup sebagai obat yang diambil dari tumbuh-tumbuhan. Dengan membaca buku ini, anak menjadi tahu bahwa sebetulnya di lingkungan sekitar kita banyak sekali tanaman-tanaman yang bisa kita gunakan sebagai obat, yaitu jamu, sebagai ramuan tumbuh-tumbuhan yang berguna untuk meringankan atau menyembuhkan suatu penyakit tanpa harus pergi ke dokter. Buku ini mengajak anak memahami pusaka alam (keanekaragam hayati) sekaligus pusaka tak ragawi, sebuah pengetahuan/ keahlian tentang obat-obatan yang patut dilestarikan.

Penulis Naskah: Rr. Nuryanti, S. Pd. (SDN Kembang Malang)
Penulis Skenario dan Penyunting: Anastasia Melati
Ilustrator: Anang Saptoto
Tata Letak : Anang Saptoto
Penyunting Artistik: Sinta Carolina
Editor in Chief: Anastasia Melati
ISBN: 978-979-18019-9-7
Jumlah Halaman: 32 hlm
Penerbit: Badan Pelestarian Pusaka Indonesia (BPPI); Erfgoed Nederland (EN)
Cetakan Pertama: Januari 2010



AYO BELAJAR MEMBATIK

Buku ini mengajak anak memahami batik dengan cara menyenangkan. Tahapan pembuatan batik diruntut dalam cerita sederhana. Mulai dari kain yang digambar (sketsa) hingga cara melukis menggunakan kuas atau canthing, penggunaan lilin khusus (malam) untuk embatik; pewarnaan kain dengan cara dicelup dalam warna, lalu diangin-anginkan agar kering. Dengan cara ini diharapkan anak mengerti tentang batik, berminat untuk mencoba, memakai batik dan melestarikannya.

Penulis Naskah: Sofhanah S.Pd. I. (MI Giriloyo)
Penulis Skenario: DS Nugrahani
Penyunting: Anggi Minarni dan Anastasia Melati
Ilustrator: Ign. Ade
Tata Letak : Anang Saptoto
Penyunting Artistik: Sinta Carolina
Editor in Chief: Anastasia Melati
ISBN: 978-979-18019-8-0
Jumlah Halaman: 20 hlm
Penerbit: Badan Pelestarian Pusaka Indonesia (BPPI); Erfgoed Nederland (EN)
Cetakan Pertama: Januari 2010



BAKPIA, KELEZATAN DARI JOGJA

Bakpia adalah makanan khas dari kota Yogyakarta. Buku ini adalah penjelasan tentang bakpia. Cerita mengambil lokasi di daerah Pathuk dimana bakpia banyak diproduksi. Bersama tokoh komik bernama Yurna, anak-anak mengenal lebih dekat bakpia, mengenal bahan-bahannya dan belajar cara membuat bakpia kacang hijau.

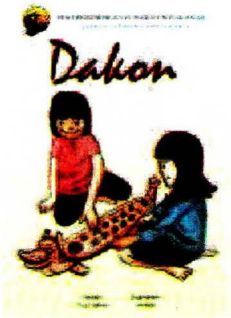
Penulis naskah: Sari Wulandari dan Anggun Yurna Nudesia (SD Mudi Mulia Dua)
Penyunting: Anastasia Melati
Ilustrator: Anggun Yurna Nudesia & Mulyo Gunarso
Tata Letak : Anang Saptoto
Penyunting Artistik: Sinta Carolina
Editor in Chief: Anastasia Melati
ISBN: 978-979-18019-6-6
Jumlah Halaman: 20 hlm
Penerbit: Badan Pelestarian Pusaka Indonesia (BPPI); Erfgoed Nederland (EN)
Cetakan Pertama: Januari 2010



BELALANG, MAKANAN KHAS DARI WONOSARI

Jika kita pergi ke daerah maka kita pasti menemukan berbagai jenis makanan yang berbeda dari yang biasa kita jumpai. Makanan yang sudah dikenal turun temurun dan menjadi ciri khas suatu daerah disebut pusaka kuliner. Setiap daerah memiliki pusaka kulinernya, misalnya rendang dari daerah Sumatra Barat, papeda dari Maluku dan Belalang goreng adalah pusaka kuliner dari Gunungkidul. Dengan mengenali pusaka kuliner dari berbagai daerah diharapkan anak akan tahu kekayaan alam di daerah tersebut. Pusaka kuliner membuktikan betapa alam Indonesia sangat kaya akan bahan pangan, di darat, laut maupun udara. Pada umumnya pusaka kuliner juga kaya akan gizi, bermanfaat untuk kesehatan,

Penulis Naskah: Ganang Mursid Andaya, S.Pd. (SDN Jragum, Gunungkidul)
Penulis Skenario: Lucia Ratnaningdyah
Penyunting: Anastasia Melati
Ilustrator: Artadi
Tata Letak : Carlos Iban
Penyunting Artistik: Sinta Carolina
Editor in Chief: Anastasia Melati
ISBN: 978-602-8756-07-5
Jumlah Halaman: 20 hlm
Penerbit: Badan Pelestarian Pusaka Indonesia (BPPI); Erfgoed Nederland (EN)
Cetakan Pertama: Januari 2010



DAKON

Dakon adalah sebuah alat permainan terbuat dari papan kayu yang mempunyai 16 lubang. Masing-masing lubang kurang lebih berukuran 8 cm. Cara memainkannya menggunakan biji dakon, misalnya biji sawo kecik. Pada jaman dahulu, dakon merupakan permainan yang digemari para putri bangsawan yang tinggal di kraton. Beberapa orang menggunakannya untuk meramal peruntungan. Dengan dakon, pemain dapat belajar berhitung sekaligus berstrategi dengan lawannya. Untuk itu, permainan dakon layak disebut sebagai pusaka.

Penulis Naskah: Puji Lestari (SDN Selang, Wonosari)
Penulis Skenario: Nasarius Sudaryono
Penyunting: Anastasia Melati
Ilustrator: Artadi
Tata Letak : Carlos Iban
Penyunting Artistik: Sinta Carolina
Editor in Chief: Anastasia Melati
ISBN: 978-602-8756-03-7
Jumlah Halaman: 16 hlm
Penerbit: Badan Pelestarian Pusaka Indonesia (BPPI); Erfgoed Nederland (EN)
Cetakan Pertama: Januari 2010



GEPLAK

Makanan tradisional adalah makanan yang menjadi ciri khas suatu daerah atau suku, dan telah dikenal secara turun temurun, sehingga disebut juga sebagai pusaka kuliner. Setiap daerah memiliki makanan tradisional berupa makanan pokok, lauk-pauk maupun makanan ringan, seperti kue, keripik, manisan, dll. Karena merupakan makanan khas, makanan ini sering dijadikan oleh-oleh atau buah tangan ketika kita berkunjung ke suatu daerah. Geplak adalah salah pusaka kuliner yang ada di Bantul. Pusaka kuliner membuktikan betapa alam Indonesia sangat kaya akan bahan pangan. Pada umumnya pusaka kuliner juga kaya akan gizi, dan bermanfaat untuk kesehatan kita. Ayo, kenali pusaka kuliner Indonesia dan jadikan kue tradisional kita sebagai makanan favorit dan kebanggaan kita.

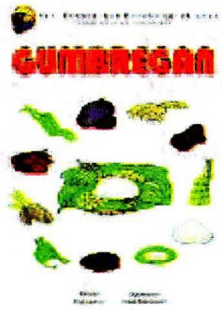
Penulis Naskah: Darojah, S.Pd (SDN Bantul Manunggal)
Penulis Skenario: Woody Satya Darma
Penyunting: Anastasia Melati
Ilustrator: Imam Nazarudin
Tata Letak : Carlos Iban
Penyunting Artistik: Sinta Carolina
Editor in Chief: Anastasia Melati
ISBN: 978-602-8756-08-2
Jumlah Halaman: 20 hlm
Penerbit: Badan Pelestarian Pusaka Indonesia (BPPI); Erfgoed Nederland (EN)
Cetakan Pertama: Januari 2010



GOBAG SODOR

Gobag Sodor adalah permainan sekaligus olahraga yang bermanfaat dan menyenangkan. Menyehatkan tidak hanya fisik, tetapi juga jiwa. Dulu, Gobag sodor sangat populer. Ditemukan di hampir seluruh wilayah Indonesia dengan sebutan berbeda. Di Jawa Barat misalnya, disebut Galah Asin. Di Jakarta namanya Galasin dan di Kalimantan Selatan namanya Asinan. Dalam Gobak Sodor kita ditantang adu tangkas dan cerdik berstategi. Buku ini mengajak anak untuk mempraktekkan bermain Gobak Sodor, cara bermain dan aturannya dibahas dengan lucu dan menarik. Dengan membaca buku ini, anak-anak dapat menemukan strategi melewati pertahanan lawan bermain.

Penulis Naskah: DS Nugrahani
Penulis Skenario dan Penyunting: Anastasia Melati
Ilustrator: Prihatmoko
Tata Letak : Anang Saptoto
Penyunting Artistik: Sinta Carolina
Editor in Chief: Anastasia Melati
ISBN: 978-979-18019-4-2
Jumlah Halaman: 16
Penerbit: Badan Pelestarian Pusaka Indonesia (BPPI); Erfgoed Nederland (EN)
Cetakan Pertama: Januari 2010



GUMBREGAN

Salah satu tradisi upacara yang hingga kini masih dilaksanakan sebagian warga Gunungkidul adalah Gumbregan. Menariknya, Gumbregan dibuat oleh manusia tetapi diperuntukkan bagi raja kaya dan alat-alat pertanian. Buku ini mengajak anak-anak didik untuk bersyukur kepada Tuhan, menghormati sesama manusia dan alam, termasuk binatang. Terlebih jika binatang tersebut telah berjasa membantu pekerjaan para petani mengolah sawahnya.

Penulis Naskah: Puji Lestari (SDN Selang, Wonosari)
Penulis Skenario: DS. Nugrahani
Penyunting: Anastasia Melati
Ilustrator: Imam Nazarudin
Tata Letak : Carlos Iban
Penyunting Artistik: Sinta Carolina
Editor in Chief: Anastasia Melati
ISBN: 978-602-8756-01-3
Jumlah Halaman: 24 hlm
Penerbit: Badan Pelestarian Pusaka Indonesia (BPPI); Erfgoed Nederland (EN)
Cetakan Pertama: Januari 2010



JELAJAH KE BUKIT TURGO

Buku ini mengajak anak memahami *hiking* yang kata dalam Bahasa Inggris artinya berjalan kaki, tetapi tidak di jalan yang halus beraspal. *Hiking* biasa dilakukan di jalan setapak atau di jalan yang mendaki. Orang yang melakukan hiking namanya hiker. Asyiknya *hiking* yang penuh petualangan dapat ditemukan di buku ini. Disamping menyehatkan, hiking juga menjadi wahana untuk mencintai pusaka alam dan budaya. Dengan membaca buku ini anak-anak diajak untuk menghargai pusaka alam dan budaya di sekitarnya.

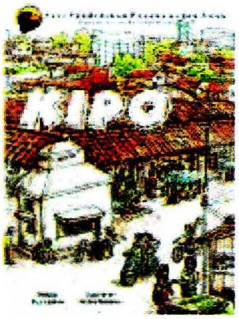
Penulis Naskah: Ani Sulistyawati (SD Tarakanita Tritis)
Penyunting: Anastasia Melati
Ilustrator: Restu Widianto
Pewarnaan: Ignatius Ade
Tata Letak : Carlos Iban
Penyunting Artistik: Sinta Carolina
Editor in Chief: Anastasia Melati
ISBN: 978-979-18019-7-3
Jumlah Halaman: 20 hlm
Penerbit: Badan Pelestarian Pusaka Indonesia (BPPI); Erfgoed Nederland (EN)
Cetakan Pertama: Januari 2010



JUMPUTAN (SENI CELUP IKAT)

Seni celup ikat berasal dari Timur Jauh. Diperkirakan celup ikat sudah ada sejak 3000 tahun Sebelum Masehi. Celup ikat adalah salah satu teknik atau cara mewarnai kain. Di Indonesia, celup ikat dapat dijumpai di Jawa, Bali, Palembang, Kalimantan, dan Toraja. Istilah celup ikat antara satu daerah dengan daerah lain tidaklah sama. Di Jawa, celup ikat biasa disebut dengan jumputan. Banyak ragam motif yang dihasilkan oleh jumputan ini. Ragam adalah gambar yang dihasilkan setelah proses jumputan. Yang menarik, teknik celup ikat dapat diterapkan pada kaos, baju, celana, dan lain-lain. Selain itu, jumputan ini tidak membuat kain atau bahan menjadi luntur. Proses membuat jumputan bisa dilihat dalam buku ini.

Penulis Naskah: Puji Lestari (SDN Selang, Wonosari)
Penulis Skenario dan Penyunting: Anastasia Melati
Ilustrator: Ign. Ade
Tata Letak : Carlos Iban
Penyunting Artistik: Sinta Carolina
Editor in Chief: Anastasia Melati
ISBN: 978-979-18019-3-5
Jumlah halaman: 16 hlm
Penerbit: Badan Pelestarian Pusaka Indonesia (BPPI); Erfgoed Nederland (EN)
Cetakan Pertama: Januari 2010



KIPO

Kipo adalah nama satu jenis makanan khas Kotagede yang rasanya legit. Kipo terbuat dari adonan tepung ketan yang diberi warna hijau dari daun suji dan diberi aroma harum dari daun pandan wangi. Adonan diisi dengan enten-enten, dibentuk bulat lonjong seukuran ibujari anak-anak, kemudian dibakar. Kipo sebagai pusaka kuliner patut untuk dilestarikan.

Penulis Naskah: Niken Ambarwati, S.Pd (SDN Kotagede I)
Penulis Skenario: Lucia Ratnaningdyah
Penyunting: Anastasia Melati
Ilustrator: Mulyo Gunarso
Tata Letak : Carlos Iban
Penyunting Artistik: Sinta Carolina
Editor in Chief: Anastasia Melati
ISBN: 978-602-8756-09-9
Jumlah Halaman: 28 hlm
Penerbit: Badan Pelestarian Pusaka Indonesia (BPPI); Erfgoed Nederland (EN)
Cetakan Pertama: Januari 2010



MAKANAN TRADISIONAL GUNUNG KIDUL

Gunungkidul dikenal sebagai daerah yang alamnya kering sehingga menjadi lahan yang baik untuk tumbuhnya singkong atau ketela pohon. Tanaman ini memiliki banyak manfaat. Daunnya untuk sayur gudhangan. Akarnya, yang disebut singkong, dimanfaatkan menjadi bahan makanan pokok, yaitu gaplek. Dari gaplek inilah dibuat aneka macam makanan tradisional khas Gunungkidul, seperti nasi tiwul, manggleng (semacam keripik), dan tape. Makanan ini disebut sebagai pusaka kuliner karena telah dikenal secara turun temurun dan menjadi ciri khas. Pusaka kuliner dari berbagai daerah membuktikan betapa alam Indonesia sangat kaya akan bahan pangan. Buku ini mengajak anak mengenal pusaka kuliner Indonesia dan menjadikan makanan tradisional sebagai makanan favorit.

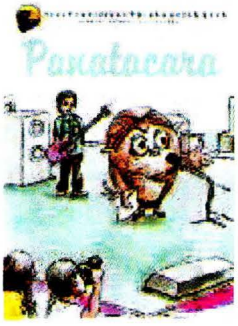
Penulis Naskah: Ganang Mursid Andaya, S.Pd. (SDN Jragum, Gunungkidul)
Penulis Skenario: Jolanda Atmadjaja Herlambang
Penyunting: Anastasia Melati
Ilustrator: Ign Ade
Tata Letak : Carlos Iban
Penyunting Artistik: Sinta Carolina
Editor in Chief: Anastasia Melati
ISBN: 978-602-8756-10-2
Jumlah halaman: 20 hlm
Penerbit: Badan Pelestarian Pusaka Indonesia (BPPI); Erfgoed Nederland (EN)
Cetakan Pertama: Januari 2010



SEJARAH MASJID SYUHADA

Masjid Syuhada adalah salah satu pusaka ragawi atau pusaka bangunan yang terdapat di Yogyakarta. Masjid ini merupakan monumen untuk mengenang pengorbanan 21 pemuda Indonesia (syuhada) yang gugur dalam pertempuran untuk merebut markas Jepang di Kotabaru pada tanggal 7 Oktober 1945. Kini, nama para syuhada tersebut diabadikan sebagai nama-nama jalan di kawasan Kotabaru. Buku ini juga menjelaskan tiga keunikan yang ada pada Masjid Syuhada.

Penulis Naskah: Wahyu Nugraeni, S.Pd, M.Si. (SDN I Ungaran)
Penulis Skenario: Woody Satya Darma
Penyunting: Anastasia Melati
Ilustrator: Yudha Sandy
Tata Letak : Carlos Iban
Penyunting Artistik: Sinta Carolina
Editor in Chief: Anastasia Melati
ISBN: 978-602-8756-12-9
Jumlah halaman: 20 hlm
Penerbit: Badan Pelestarian Pusaka Indonesia (BPPI); Erfgoed Nederland (EN)
Cetakan Pertama: Januari 2010



PANATACARA

Buku ini mengajak anak mengenali Panatacara/panataadicara (MC, *master of ceremony*) yang sering hadir di acara perkawinan dalam adat Jawa. Panatacara adalah pemandu acara yang bertutur kata halus, teratur, dan puitis dalam bahasa Jawa. Untuk menjadi seorang panatacara diperlukan penguasaan bahasa Jawa yang baik dan benar, pengetahuan tentang adat istiadat, serta kemahiran berbahasa yang puitis. Inilah keahlian yang diajarkan oleh nenek moyang kita sehingga kita menyebutnya sebagai pusaka tak ragawi.

Penulis Naskah: Suharni, S.Pd (SDN Selang)
Penulis Skenario: Nasarius Sudaryono
Penyunting: Anastasia Melati
Ilustrator: Mulyo Gunarso
Tata Letak : Carlos Iban
Penyunting Artistik: Sinta Carolina
Editor in Chief: Anastasia Melati
ISBN: 978-602-8756-00-6
Jumlah halaman: 16 hlm
Penerbit: Badan Pelestarian Pusaka Indonesia (BPPI); Erfgoed Nederland (EN)
Cetakan Pertama: Januari 2010



SEJARAH SD UNGARAN

Bahwa setiap hal yang ada di sekitar kita pasti mempunyai sejarah. Sejarah adalah hal yang sudah kita lalui. Sejarah adalah pusaka. Demikian pula SD Ungaran I, memiliki sejarahnya sangat panjang, lebih dari seratus tahun yang lalu. Pada waktu itu namanya *Eropeesche Lagere School*, yaitu sekolah untuk anak-anak Bangsa Eropa yang tinggal di Kotabaru. Pada buku ini anak-anak sekaligus diajak mengenal pusaka bangunan di Kotabaru, terutama bangunan-bangunan kolonial, kekhasan dan keindahannya.

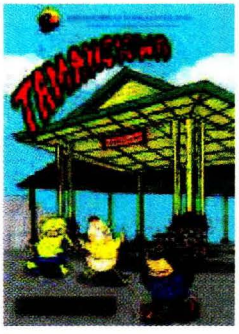
Penulis Naskah: Wahyu Nugraeni, S.Pd, M.Si. (SDN I Ungaran)
Penulis Skenario: Pang Warman (Fung Wai Ming)
Penyunting: Anastasia Melati
Ilustrator: Sandy Yuda
Tata Letak : Carlos Iban
Penyunting Artistik: Sinta Carolina
Editor in Chief: Anastasia Melati
ISBN: 978-602-8756-06-8
Jumlah halaman: 24 hlm
Penerbit: Badan Pelestarian Pusaka Indonesia (BPPI); Erfgoed Nederland (EN)
Cetakan Pertama: Januari 2010



SELOKAN MATARAM

Buku ini mengenalkan anak pada Selokan Mataram, saluran air yang membentang dari barat ke timur membelah propinsi DIY. Selokan ini menghubungkan sungai Progo di Barat dan sungai Opak di Timur. Selokan Mataram berhulu di sungai Progo, tepatnya di Bendungan Karang Talun. Hulu ini terletak di Desa Banjaraya, Kecamatan Kalibawang, Kabupaten Kulon Progo. Selokan ini berhilir di sungai Opak, di sekitar wilayah Kalasan. Selokan ini dulu bernama Kanal Yashiro. Pada tahun 1944 Selokan Mataram mulai dibangun sepanjang 30,8 km. Selokan Mataram dibangun atas prakarsa Sri Sultan Hamengkubuwono IX.

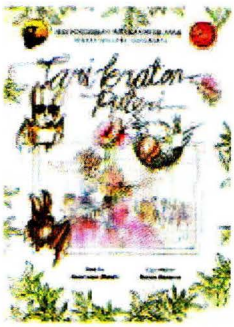
Penulis Naskah: Sari Wulandari (SD Budi Mulia Dua)
Penulis Skenario: Sinta Carolina
Penyunting: Anastasia Melati
Ilustrator: Mulyo Gunarso
Tata Letak : Carlos Iban
Penyunting Artistik: Sinta Carolina
Editor in Chief: Anastasia Melati
ISBN: 978-979-18019-2-8
Jumlah halaman: 16 hlm
Penerbit: Badan Pelestarian Pusaka Indonesia (BPPI); Erfgoed Nederland (EN)
Cetakan Pertama: Januari 2010



TAMANSISWA

Tamansiswa didirikan oleh Ki Hajar Dewantara agar rakyat pribumi mempunyai ilmu pengetahuan, sekaligus juga bangga dan mencitai bangsanya. Ki Hadjar Dewantara, melalui tulisan-tulisannya, telah mengobarkan semangat agar bangsanya mampu berjuang untuk mendapatkan kemerdekaan. Buku ini mengajak anak berkunjung ke Museum Dewantara Kirti Griya untuk meneladani semangat dan pemikiran Ki Hadjar Dewantara. Arsitekturnya unik, apalagi ada Pendopo Agengnya yang biasa digunakan untuk berbagai aktivitas, misalnya belajar menabuh gamelan dan menari. Karena itulah, semangat dan pemikiran Ki Hadjar menjadi pusaka yang berharga.

Penulis Naskah: Fatona Diah Utami, S.Pd. (SD Taman Muda Ibu Pawiyatan/Tamansiswa)
Penulis Skenario: Anastasia Melati
Penyunting: Anastasia Melati
Ilustrator: Prihatmoko
Tata Letak : Carlos Iban
Penyunting Artistik: Sinta Carolina
Editor in Chief: Anastasia Melati
ISBN: 978-602-8756-05-1
Jumlah halaman: 24 hlm
Penerbit: Badan Pelestarian Pusaka Indonesia (BPPI); Erfgoed Nederland (EN)
Cetakan Pertama: Januari 2010



TARI KRATON PUTRI

Tari yang asal-usulnya berasal dari dalam kraton disebut tari kraton. Ada yang menyebut tari kraton sebagai tari klasik. Dulu, tari kraton hanya dapat dijumpai di dalam beteng atau lingkungan kraton. Penarinya pun merupakan kerabat raja. Sekarang, tari kraton dapat kita jumpai di di luar beteng kraton. Penarinya pun berasal dari berbagai kalangan. Di kraton, ada tarian yang penarinya putera semua atau puteri semua. Tari yang ditarikan oleh puteri semua misalnya Bedaya, Srimpi, dan Golek. Baik penari Bedaya maupun Srimpi biasanya berdandan saling mirip. Gerakan tarinya juga biasanya sama. Perbedaan yang tampak jelas adalah pada jumlah penari. Jumlah penari Bedaya biasanya sembilan atau tujuh penari sedangkan Srimpi biasanya ditarikan oleh empat penari.

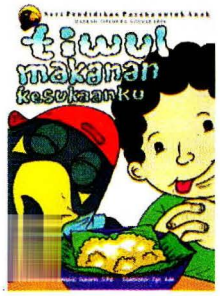
Penulis Naskah: Anastasia Melati
Penyunting: Anastasia Melati
Ilustrator: Mulyo Gunarso
Tata Letak : Anang Saptoto
Penyunting Artistik: Sinta Carolina
Editor in Chief: Anastasia Melati
ISBN: 978-979-18019-5-9
Jumlah: 16 hlm
Penerbit: Badan Pelestarian Pusaka Indonesia (BPPI); Erfgoed Nederland (EN)
Cetakan Pertama: Januari 2010



TEMPE

Buku ini tentang tempe yang menjadi pusaka kuliner karena dibuat dengan resep turun temurun. Resepnya dapat dikatakan tidak pernah berubah. Dulu konon tempe hanya dibuat di Jawa, kemudian menyebar keluar Jawa bahkan ke luar negeri. Tidak hanya itu, tempe juga digunakan sebagai bahan kuliner internasional, seperti steak dan burger. Anak-anak diajak untuk makan tempe dan turut melestarikan pusaka kuliner.

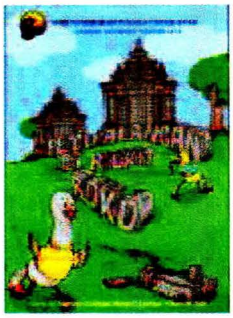
Penulis Naskah: Sari Wulandari (SD Budi Mulia Dua)
Penulis Skenario: Athonk Sapto Raharjo
Penyunting: Anastasia Melati
Ilustrator: Ign Ade
Tata Letak : Carlos Iban
Penyunting Artistik: Sinta Carolina
Editor in Chief: Anastasia Melati
ISBN: 978-602-8756-11-2
Jumlah halaman: 20 hlm
Penerbit: Badan Pelestarian Pusaka Indonesia (BPPI); Erfgoed Nederland (EN)
Cetakan Pertama: Januari 2010



TIWUL MAKANAN KESUKAANKU

Tiwul adalah makanan yang terbuat dari gaplek, dari singkong, atau ubi kayu. Singkong bisa dibuat bermacam-macam makanan. Tidak hanya itu, dari singkong pula bisa dibuat kertas dan, tepung tapioka. Buku ini bercerita tentang tiwul serta cara membuat nasi tiwul, serta menjelaskan bahwa Tiwul adalah makanan pokok yang bergizi serta enak rasanya. Setelah membaca buku ini, anak-anak akan mengerti bahwa makanan pokok di Indonesia ada bermacam-macam.

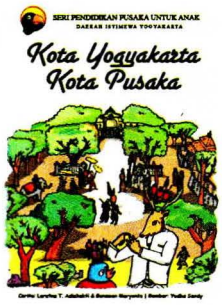
Penulis Naskah: Suharni, S.Pd (SDN Selang, Wonosari)
Penulis Skenario: Sinta Carolina
Penyunting: Anggi Minarni, Anastasia Melati
Ilustrator: Ign Ade
Tata Letak : Carlos Iban
Penyunting Artistik: Sinta Carolina
Editor in Chief: Anastasia Melati
ISBN: 978-602-8756-04-4
Judul halaman: 20 hlm
Penerbit: Badan Pelestarian Pusaka Indonesia (BPPI); Erfgoed Nederland (EN)
Cetakan Pertama: Januari 2010



PETUALANGAN DI BUKIT BOKO

Kutut dan sahabatnya Prenjak, berpetualang di bukit Boko. Sebuah bukit di sebelah timur Yogyakarta dengan sepeda mereka menyusuri jalan-jalan yang indah di punggung bukit dan mengunjungi beberapa candi yang mengagumkan yang tertata apik di puncak bukit serta menemukan pemandangan pusaka saujana. Sebuah buku yang bercerita tentang petualangan yang mengasyikkan untuk menemukan dan memahami pusaka saujana yang tak ternilai harganya.

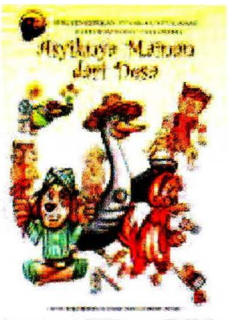
Penulis Naskah: DS. Nugraheni
Penulis Skenario: Gunawan Maryanto
Penyunting: Anastasia Melati, Wieske O. Sapardan, Maria A. Kusalasari
Ilustrator: Prihatmoko
Tata Letak : Carlos Iban
Penyunting Artistik: Sinta Carolina
Editor in Chief: Anastasia Melati
Konsultan Artistik: Agung Kurniawan
ISBN: 978-602-8756-16-7
Judul halaman: 20 hlm
Penerbit: Badan Pelestarian Pusaka Indonesia (BPPI) bekerjasama dengan Erfgoed Nederland (EN); Kantor UNESCO Jakarta; Pusat Kurikulum Kementerian Pendidikan Nasional RI, Pusat Pelestarian Pusaka Arsitektur, Jurusan Arsitektur dan Perencanaan, Fakultas Teknik UGM
Cetakan Pertama: Juni 2010



KOTA YOGYAKARTA KOTA PUSAKA

Cerita fabel tentang Kutut yang tiba-tiba saja terlontar ke satu masa, di saat Kasultanan Yogyakarta masih sangat muda di sekitar Tahun 1790. Bersama Kakek Menjangan, sosok misterius dari masa lalu, Kutut bertamasya keliling Yogyakarta. Dengan mata kepalanya sendiri, Kutut menyaksikan dan mengalami, bagaimana kota Yogyakarta masa awal berdirinya. Sungguh sebuah perjalanan yang tak akan mudah dilupakan. Melalui cerita bergambar ini, anak-anak diajak menjadi Kutut, yang berkeliling kota Yogyakarta di masa lalu, mengenal lebih dekat sebuah kota pusaka.

Penulis Naskah: Laretna T. Adishakti
Penulis Skenario: Gunawan Maryanto
Penyunting: Laretna T. Adishakti, Anastasia Melati, Wieske O. Sapardan, Maria A. Kusalasari
Ilustrator: Yudya Sandy
Tata Letak : Anang Saptoto
Penyunting Artistik: Sinta Carolina
Editor in Chief: Anastasia Melati
Konsultan Artistik: Agung Kurniawan
ISBN: 978-602-8756-13-6
Judul halaman: 20 hlm
Penerbit: Badan Pelestarian Pusaka Indonesia (BPPI) bekerjasama dengan Erfgoed Nederland (EN); Kantor UNESCO Jakarta; Pusat Kurikulum Kementerian Pendidikan Nasional RI, Pusat Pelestarian Pusaka Arsitektur, Jurusan Arsitektur dan Perencanaan, Fakultas Teknik UGM
Cetakan Pertama: Juni 2010



ASYIKNYA MAINAN DARI DESA
Buku ini mengajak anak mengenal kembali mainan tradisional seperti othok-othok, angkrek, klonthongan, klothokan atau kitiran. Mainan tersebut adalah mainan tradisional yang dulu sering dimainkan anak-anak di Yogyakarta. Buku ini menceritakan tentang cara membuat mainan tradisional dan mengajak anak membuat mainan kreasi sendiri. Banyak manfaat yang akan didapatkan termasuk menjaga lingkungan karena memanfaatkan barang bekas. Dengan dikenal anak-anak, mainan tradisional dapat terus lestari sebagai pusaka tak ragawi Yogyakarta.

Penulis Naskah: Anggi Minarni
Penulis Skenario: Aisyah Hilal
Penyunting: Anggi Minarni, Wieske O. Sapardan, Maria A. Kusalasari
Ilustrator: Artadi
Tata Letak : Carlos Iban
Penyunting Artistik: Sinta Carolina
Editor in Chief: Anastasia Melati
ISBN: 978-602-8756-15-0
Judul halaman: 20 hlm
Penerbit: Badan Pelestarian Pusaka Indonesia (BPPI) bekerjasama dengan Erfgoed Nederland (EN); Kantor UNESCO Jakarta; Pusat Kurikulum Kementerian Pendidikan Nasional RI, Pusat Pelestarian Pusaka Arsitektur, Jurusan Arsitektur dan Perencanaan, Fakultas Teknik UGM
Cetakan Pertama: Juni 2010



LEZAT DAN SEHATNYA MI LETHEK
Mi lethek merupakan salah satu pusaka kuliner dari Srandakan, Bantul. Disebut mi lethek, karena warnanya kusam. Selain lezat, mi lethek juga sehat karena tidak mengandung bahan pengawet, pemutih, dan bahan pewarna berbahaya. Mi lethek terbuat dari singkong sehingga dapat menjadi makanan pokok pengganti beras.

Penulis Naskah: Bondan Winarno
Penulis Skenario: Aisyah Hilal
Penyunting: Haerus Salim, Anastasia Melati, Wieske O. Sapardan, Maria A. Kusalasari
Ilustrator: Ign. Ade
Tata Letak : Anang Saptoto
Penyunting Artistik: Sinta Carolina
Editor in Chief: Anastasia Melati
ISBN: 978-602-9756-14-3
Judul halaman: 20 hlm
Penerbit: Badan Pelestarian Pusaka Indonesia (BPPI) bekerjasama dengan Erfgoed Nederland (EN); Kantor UNESCO Jakarta; Pusat Kurikulum Kementerian Pendidikan Nasional RI, Pusat Pelestarian Pusaka Arsitektur, Jurusan Arsitektur dan Perencanaan, Fakultas Teknik UGM
Cetakan Pertama: Juni 2010

4.4. EVALUASI SISWA

Student Project dapat dievaluasi dengan berbagai cara. Cara yang umum adalah memberikan nilai kepada karya siswa. Akan tetapi, dapat juga diwujudkan tidak hanya dengan nilai, melainkan dengan pemberian apresiasi kepada karya siswa tersebut, baik oleh guru, oleh teman sekelasnya (*peer evaluation*), dan oleh orang tua murid. *Peer evaluation* dapat dilakukan dengan menstimulasi murid untuk mempresentasikan proyeknya di tingkat kelas atau sekolah. Evaluasi oleh orang tua murid dapat dilakukan dengan membuat pameran karya siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Adishakti, Laretna, T.; 1993; *Fungsi dan Makna Tanaman Tradisional di Yogyakarta*; Laporan Penelitian DPP Fakultas Teknik UGM, Yogyakarta

Adishakti, Laretna, T.; 2003; *Pusaka: Keanekaragaman, Keunikan, dan Kerangka Dasar Gerakan Pelestarian*; Makalah disampaikan dalam Kongres Kebudayaan V; Bukittinggi

Adishakti, Laretna, T.; 2004; *Building Alliances in Indonesia: From People to People by People*; Makalah dipresentasikan pada the Conference on Heritage Conservation in South, and Southeast Asia: World Monument Fund Heritage Conservation, New Alliances for Past, Present and Future, diselenggarakan oleh World Monument Fund; Colombo, Sri Langka

Anonim; 1877; *The Manifesto of the Society for Protection on Ancient Buildings*

Anonim; 1964; *Venice Charter*

Anonim; 1995; *Makna simbolik tumbuh-tumbuhan dan bangunan Kraton: Suatu kajian terhadap Serat Salokapatra*; Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

Anonim; 1998; *Architecture*; Indonesian Heritage; Archipelago Press; Singapore

Anonim; 2000; *Flora Fauna potensi Daya Tarik Wisata Kab. Sleman*; http://www.docstoc.com/docs/20905685/Potensi-Flora-dan-Fauna-Khas-Yogyakarta

Anonim; 2003; *Piagam Pelestarian Pusaka Indonesia 2003*; Jaringan Pelestarian Pusaka Indonesia bekerjasama dengan International Council on Monuments and Sites (ICOMOS) Indonesia dan Kementrian Kebudayaan dan Pariwisata pada Tahun Pusaka Indonesia

Anonim; 2008; *Analisis Simbolik Bedaya sebagai Pemeragaan Nilai: Studi Kasus Kepenarian Retno Maruti*; Tesis pada Program Magister Ilmu Religi dan Budaya; Universitas Sanata Dharma Yogyakarta

Anonim; *Kehutanan dan Perkebunan Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta;* http://www.dephut.go.id/; Dinas Kehutanan Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta

Anonim; *Selamat Datang di Taste of Jogja - Taste The Real Java*; http://www.tasteofjogja.com/; Dinas Kebudayaan Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta

Ariani, Christiani; dkk.; *Pembinaan Nilai Budaya melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*; Yogyakarta; Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

Ashworth, GJ.; 1991; *Heritage Planning: Conservation as Management of Urban Change*; Geo Press, the Netherlands

Ashworth, GJ.; Tunbridge, JE.; 1990; *The Tourist-Historic City*; Belhaven Press; London and New York

Byard, Paul S.; 1998; *The Architecture of Additions*: *Design and Regulation*; W.W Norton & Company; London

Bambang Pudjaswara; 1984; *Pengaruh Sistem Nilai Budaya Kaum Ningrat Jawa terhadap Kehidupan Seni Tari Keraton Yogyakarta*; dalam Laporan Penelitian ASTI; Yogyakarta

Curt, Sachs; 1937; *World History of the Dance*; The Norton Library; New York

Daeng, Hans; 1982; *Permainan ke Arah Berpikir Matematis*; Majalah Basis; edisi Juni; hlm. 208 – 213

Danandjaja, James; 1994; *Folklor Indonesia, Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain*; Grafiti, Jakarta

Dibia, I Wayan., Widaryanto, FX., Suanda, Endo.; 2002; *Tari Komunal*; Lembaga Pendidikan Seni Nusantara; Jakarta

Droste, Bernd von; Harald Plachter; Rossler Mechtild; Eds.1995; *Cultural Landscapes of Universal Value, Components of a Global Strategy*; Gustav Fischer Verlag Jena; Stuttgart; New York

Efendi; *Fenomena Hutan Tropis*; http://www.members.tripod.com/~biodiv/fenomena.htm

Falassi, Alessandro (ed.); 1987; *Time Out of Time: Essays on the Festival*; University of New Mexico Press, New Mexico

Fandeli, C.; Kaharuddin; Mukhlison; 2003; *Perhutanan Kota*; Fakultas Kehutanan UGM; Yogyakarta

Fred, Wibowo (*ed.*); 1981; *Mengenal Tari Klasik Gaya Yogyakarta*; Dewan Kesenian Propinsi DIY; Yogyakarta

Gorham, Eville; 1997; Human Impact on Ecosystem and Landscape, dalam Nassauer, Joan I.; 1997; *Placing Nature: Culture and Landscape Ecology*; Island Press; Washington, D.C.

Goudie, Andrew; 1991; *The Human Impact on the Natural Environment*; The MIT Press; Cambridge; Massachusetts

Haber, W.; 1995; Concept, Origin and Meaning of "Landscape"; dalam von Droste, B., Plachter, H., dan Rossler, M.; 1995; *Cultural Landscapes of Universal Value*; Gustav Fisher Verlag; New York

Hadi, Sumandiyo, Y.; 2001; *Pasang Surut Tari Klasik Gaya Yogyakarta: Pembentukan-Perkembangan-Mobilitas*; Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta; Yogyakarta

Haryanto, S.; 1988; *Pratiwimba Adhiluhung: Sejarah dan Perkembangan Wayang*; Djambatan; Jakarta

Jogja Heritage Society; 2007; *Homeowner's Conservation Manual: Kotagede Heritage District, Yogyakarta, Indonesia*; Jogja Heritage Society; UNESCO Bangkok and UNESCO Jakarta

Kasim, M.; 2005; *Estuary: Lingkungan Unik yang Sangat Penting*; http://marufkasim.blog.com/tag/estuary-lingkungan-unik-yang-sangat-penting/

Kussudiardja, Bagong; 2000; *Dari Klasik hingga Kontemporer*; Padepokan Press; Yogyakarta

Larkham, Peter J. 1996. "CONSERVATION AND THE CITY". Routledge, London and New York;

Maryono, A.; 2002; *Eko-Hidraulik Pembangunan Sungai*; Program Magister Sistem Teknik, Fakultas Teknik Universitas Gadjah Mada; Yogyakarta

Maryono, O'ong; 2000; *Pencak Silat: Merentang Waktu*; Galang Press; Yogyakarta

Majalah GONG; edisi 77/2006; *Silat: Dunia Abu-Abu Gerak*

Majalah GONG; edisi 82/2006; *Permainan Masa Lalu di Masa Kini*

Majalah GONG; edisi 88/2007; *Menjadi Sembuh, Mencari Keseimbangan*

Majalah GONG; edisi 104/2008; *Demokrasi Makan(an)*

Majalah GONG; edisi 114/2009; *Lagu Dolanan Siapa*

Melati, Anastasia; 1996; Badhut Sinampurna *sebagai Wahana Ruwatan di Desa Ploso Kecamatan Tegalombo Kabupaten Pacitan*; Skripsi pada Jurusan Tari, Institut Seni Indonesia; Yogyakarta

Miller dan Armstrong; 1982; *Living in the Environment*; Belmont, CA; Wadsworth

Mimura, Hiroshi; 2003; *The Awakening of A Heritage Environment Ethic in Asia*; Makalah dipresentasikan pada International Symposium and Workshop "Managing Heritage Environment in Asia; diselenggarakan oleh Pusat Pelestarian Pusaka, Jurusan Arsitektur dan Perencanaan, Fakultas Teknik, Universitas Gadjah Mada; Yogyakarta

Poerwokoesoemo Soedarisman; 1985; *Kadipaten Pakualaman*; Gadjah Mada University Press; Yogyakarta

Rypkema, Donovan D.; 2002; *The ECONOMICS OF HISTORIC PRESERVATION: a Community Leader's Guide*; National Trust for Historic Preservation; Washington DC

Sedyawati, Edi; 1999; *Permainan Anak-anak sebagai Aspek Budaya*; Naskah Seminar Nasional "Dolanan Anak"; Graha Sabha Pramana UGM Yogyakarta

Sedyawati, Edi (*ed.*); 1984; *Tari*; Pustaka Jaya; Jakarta

Soedarsono, R.M.; 1990; *Wayang Wong: Drama Tari Ritual Kenegaraan di Keraton Yogyakarta*; Gadjah Mada University Press; Yogyakarta

Suharto, Benedictus; 1998; *Dance Power: The Concept of Mataya in Yogyakarta Dance;* Masyarakat seni Pertunjukan Indonesia; Bandung

UNESCO; 1972; *UNESCO Convention Concerning the Protection of World Cultural and Natural Heritage*; UNESCO World Heritage Centre; Paris

UNESCO; 2003; *UNESCO Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage*; Paris

UNESCO and Institute for Tourism Studies (IFT); 2007; 4th edition *Training Handbook (Core Module) for Cultural Heritage Specialist Guid*; IFT & UNESCO; Macao SAR

Wardhana, Wisnu; 1990; *Kereta-Kereta Kraton Yogyakarta: Analisisi Bentuk dan Teknologi Pembuatannya*; Skripsi Sarjana, Jurusan Arkeologi, Universitas Gadjah Mada; Yogyakarta

Wijaya, Putu; 2007; *Teater: Buku Pelajaran Seni Budaya*; LPSN; Jakarta

World Heritage Centre; 2008; *Operational Guidelines for the Implementation of the World Heritage Convention*; UNESCO World Heritage Centre; Paris

World Historic Cities Organization; 2003; *The World Heritage Cities Management Guide*; World Historic Cities Organization; Quebec

Yunus, Ahmad; 1981; *Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*; Departemen Pendidikan dan Kebudayaan; Yogyakarta

Peta Jelajah Pusaka Saujana Yogyakarta



Keterangan:

1. Hotel Galuh Prambanan
2. Kompleks Candi Prambanan
3. Kompleks Candi Ratu Boko
4. Kotagede
   - Pasar Legi
   - ***Masjid Gede Mataram*** (singgah)
   - Makam Agung Kerajaan
   - ***Perajin Perak*** (singgah)
   - Watu Gilang - Watu Gatheng
   - Omah Kalang
5. ***Imogiri***
   - ***Makam Raja*** (singgah)
   - perajin batik
6. Panggung Krapyak / Kandhang Menjangan
7. ***Plengkung Gading dan Baluwerti*** (singgah)
8. Kampung Abdi Dalem Jeron Beteng
   - Namburan
   - Siliran
   - Rumah KRT. Kusumabudaya
   - Gamelan
   - Langenastran
9. Alun-Alun Kidul dan Sasono Hinggil Dwi Abad
10. Tamansari dan Pasar Ngasem
11. ***Dalem Pakuningratan*** (singgah - makan siang)
12. Kauman
    - Kampung Kauman
    - Masjid Agung Yogyakarta
13. Kraton Yogyakarta dan Alun-Alun Utara
14. Titik Nol Kilometer Kota Yogyakarta
    - Kantor Pos Besar
    - Benteng Vredeburg
    - Gedung Agung
    - Bank BNI 46
15. Gondomanan
16. Pura Paku Alaman
17. Stasiun Lempuyangan
18. Kotabaru
    - ***Gereja St. Antonius*** (singgah)
    - SMAN 3 Yogyakarta
    - RS Bethesda
19. Tugu Pal Putih
20. Kranggan dan Poncowinatan
    - Pasar Kranggan
    - ***Klenteng Poncowinatan*** (singgah)
21. Jetis
    - SMKN 1 Yogyakarta
    - ***SMAN 11 Yogyakarta*** (singgah)
22. Universitas Gadjah Mada Yogyakarta
23. Pesanggrahan Ambarukmo (singgah)
24. Bandara Adisucipto
25. Kalasan
    - Candi Kalasan
    - Candi Sari
    - ***Ayam Goreng mBok Berek*** (singgah - makan malam)

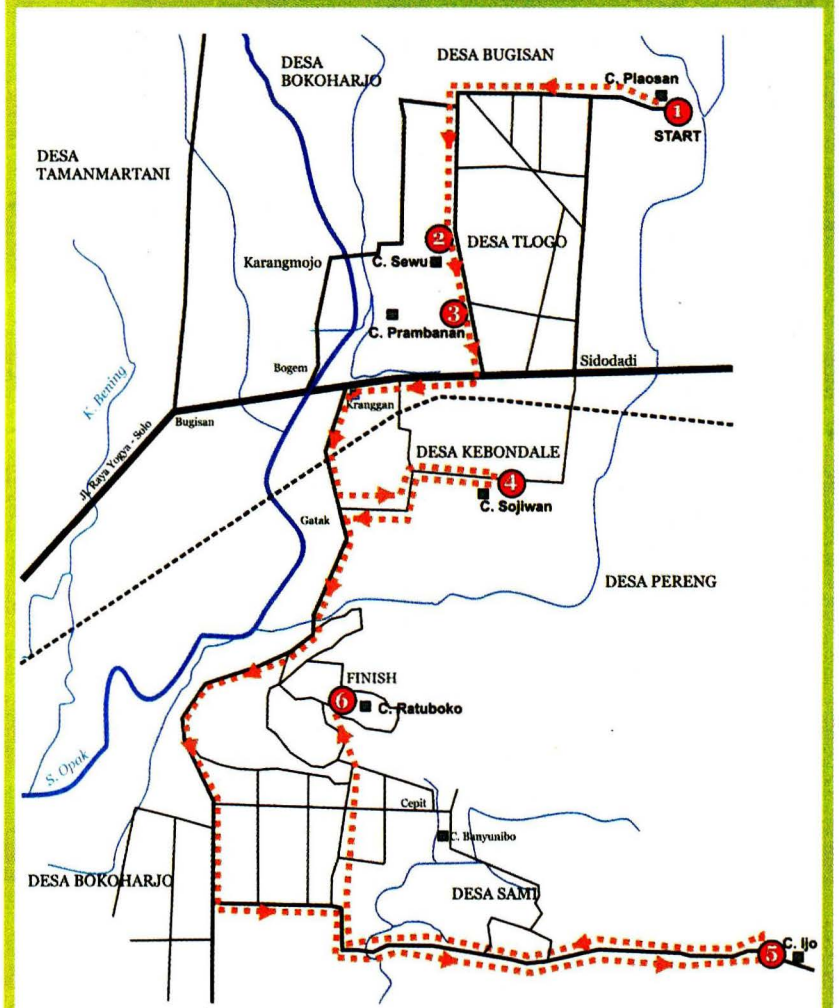
Legenda:

- Jalan Raya
- Sungai
- Rute Jelajah

BPPI BADAN PELESTARIAN PUSAKA INDONESIA

Peta Jelajah Pusaka Purbakala Kawasan Prambanan

Rute perjalanan dapat ditempuh mulai jam 08.00 - 17.00



Utara

Rute jelajah
Sungai
Jalan

Sumber Peta: digambar ulang dari Rupa Bumi Indonesia, 2003

BPPI
BADAN PELESTARIAN PUSAKA INDONESIA

1 KOMPLEKS CANDI PLAOSAN

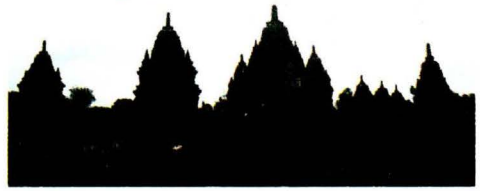
Latar belakang Agama: Buddha
Masa pendirian: abad IX M



Dibangun oleh Raja Rakai Pikatan dan Sri Kahulunan pada jaman Kerajaan Medang (Mataram Kuno). Bangunan utamanya memiliki puncak stupa, arca Buddha dan candi Perwara. Kompleks candi terbagi atas Candi Plaosan Lor dan Candi Plaosan Kidul yang keduanya memiliki teras segiempat dikelilingi dinding serta tempat semedi berbentuk gardu sehingga sering juga disebut candi kembar.

2 KOMPLEKS CANDI SEWU

Latar belakang Agama: Buddha
Masa pendirian: mulai abad VIII M



Kompleks candi yang luas dengan 249 buah bangunan terdiri atas 1 Candi Induk, 8 Candi Apit, dan 240 Candi Perwara. Diduga kompleks Candi Sewu dahulu terbagi dalam tiga halaman yang masing-masing dipisahkan oleh pagar keliling. Candi induk terletak pada halaman pertama yang dibatasi oleh pagar keliling setinggi delapan lima centimeter, dan berdenah persegi empat (40x41 meter). Denah bangunan utama candi berbentuk palang bersudut 20 dengan garis tengah dua delapan koma sembilan meter.

3 KOMPLEKS CANDI PRAMBANAN

Latar belakang Agama: Hindu
Masa pendirian: abad IX M



Kompleks candi ini terdiri dari 8 kuil atau candi utama dan lebih daripada 250 candi kecil. Tiga candi utama disebut Trisakti dan dipersembahkan kepada sang hyang Trimurti: Batara Siwa sang Penghancur, Batara Wisnu sang Pemelihara dan Batara Brahma sang Pencipta. Candi Siwa di tengah-tengah, memuat empat ruangan, satu ruangan di setiap arah mata angin. Sementara yang pertama memuat sebuah arca Batara Siwa setinggi tiga meter, tiga lainnya mengandung arca-arca yang ukuran lebih kecil, yaitu arca Durga, sakti atau istri Batara Siwa, Agastya, gurunya, dan Ganesa, putranya. Arca Durga juga disebut sebagai Rara atau Lara/Loro Jongrang (dara langsing) oleh penduduk setempat.

4 CANDI SOJIWAN

Latar belakang Agama: Buddha
Masa Pendirian: pertengahan abad IX M



Komplek candi Budha yang terdiridari candi induk serta beberapa buah candi perwara. Candi induk menghadap barat, dasar candi berbentuk segi empat, teras berada di atas dasar candi, mengelilingi badan candi. Pintu candi memiliki penampil yang menjorok ke depan juga dilengkapi tangga bersayap yang ujungnya relief Kalamakara. Pada kanan dan kiri tangga terdapat relief. Demikian pula pada dasar candi serta bagian pintu. Umumnya, relief bercirikan candi Budha, antara lain makhluk kerdil dan Kinari-Kinari atau makhluk bersayap penghuni kahyangan. Pada sudut-sudut candi terdapat relief Simbar , yang lainnya adalah Jaladwara atau saluran air.

5 KOMPLEKS CANDI IJO

Latar belakang Agama: Hindu
Masa Pendirian: antara abad VIII - IX M



Candi Ijo dibangun sekitar abad ke-9, di sebuah bukit yang dikenal dengan Bukit Hijau atau Gumuk Ijo yang ketinggiannya sekitar 410 m di atas permukaan laut. Karena ketinggiannya, maka bukan saja bangunan candi yang bisa dinikmati tetapi juga pemandangan alam di bawahnya berupa teras-teras seperti di daerah pertanian dengan kemiringan yang curam. Kompleks candi terdiri dari 17 struktur bangunan yang terbagi dalam 11 teras berundak. Teras pertama sekaligus halaman menuju pintu masuk merupakan teras berundak yang membujur dari barat ke timur. Bangunan pada teras ke-11 berupa pagar keliling, delapan buah lingga patok, empat bangunan yaitu candi utama, dan tiga candi perwara. Peletakan bangunan pada tiap teras didasarkan atas kesakralannya. Bangunan pada teras tertinggi adalah yang paling sakral.

6 KOMPLEKS RATU BOKO

Latar belakang Agama: Buddha dan Hindu
Masa pendirian: antara abad VIII - X M



Situs Ratu Boko mempunyai karakter dan keistimewaan karena menunjukkan tidak saja bangunan suci (candi), tetapi juga bangunan-bangunan lain yang bersifat profan, yaitu bekas bangunan hunian dengan tiang dan atap yang dibuat dari bahan kayu , tetapi sekarang hanya tinggal bagian batur-baturnya saja yang terbuat dari bahan batu. Di samping bangunan-bangunan yang menunjukkan sifat sakral dan profan, di dalam Situs Ratu Boko ini juga ditemukan kolam dan gua.

PIAGAM PELESTARIAN PUSAKA INDONESIA

INDONESIA CHARTER FOR HERITAGE CONSERVATION

2003
TAHUN PUSAKA
INDONESIA

" Merayakan Keanekaragaman "

Tahun Pusaka Indonesia 2003 dikelola oleh Jaringan Pelestarian Pusaka Indonesia dan International Council on Monuments and Sites (ICOMOS) Indonesia didukung oleh Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata RI

Indonesia Heritage Year 2003 organized by Indonesian Network for Heritage Conservation and International Council on Monuments and Sites (ICOMOS) Indonesia supported by Ministry of Culture and Tourism Republic of Indonesia

PIAGAM PELESTARIAN PUSAKA INDONESIA

Pembukaan

Kami para pelaku dan pemerhati pelestarian pusaka Indonesia bersyukur bahwa Indonesia sebagai negara kepulauan yang terbesar dikaruniai Tuhan keanekaragaman kekayaan alam dan budaya yang istimewa, yang menjadi sumber ilham, daya cipta, dan daya hidup. Kesadaran, perhatian, dan upaya untuk pelestarian pusaka Indonesia sudah mulai tumbuh dan diperlukan penguatan yang berkelanjutan. Dalam rangka Tahun Pusaka Indonesia 2003 disusun piagam untuk meneguhkan upaya pelestarian pusaka Indonesia.

Kesepakatan

Kami bersepakat bahwa:

1. Pusaka Indonesia adalah pusaka alam, pusaka budaya, dan pusaka saujana. Pusaka alam adalah bentukan alam yang istimewa. Pusaka budaya adalah hasil cipta, rasa, karsa, dan karya yang istimewa dari lebih 500 suku bangsa di Tanah Air Indonesia, secara sendiri-sendiri, sebagai kesatuan bangsa Indonesia, dan dalam interaksinya dengan budaya lain sepanjang sejarah keberadaannya. Pusaka saujana adalah gabungan pusaka alam dan pusaka budaya dalam kesatuan ruang dan waktu;
2. Pusaka budaya mencakup pusaka berwujud dan pusaka tidak berwujud;
3. Pusaka yang diterima dari generasi-generasi sebelumnya sangat penting sebagai landasan dan modal awal bagi pembangunan masyarakat Indonesia di masa depan, karena itu harus dilestarikan untuk diteruskan kepada generasi berikutnya dalam keadaan baik, tidak berkurang nilainya, bahkan perlu ditingkatkan untuk membentuk pusaka masa datang;

INDONESIA CHARTER FOR HERITAGE CONSERVATION

Preamble

We, the advocates and practitioners for the conservation of Indonesian heritage, praise God Almighty that Indonesia, the world's largest archipelago, is endowed with the diversity and abundance of extraordinary nature and cultures that provide divinely inspired creativity, imagination, and vitality. Awareness, concern, and efforts for conservation have begun and need to be strengthened and continued. In the framework of *Indonesia Heritage Year 2003*, we have composed this charter affirming efforts for heritage conservation in Indonesia.

Understanding

We share the understanding that:

1. The heritage of Indonesia is the legacy of nature, culture, and *saujana,* the weave of the two. Natural heritage is the construct of nature. Manmade heritage is the legacy of thought, emotion, intentions, and works that spring from over 500 ethnic groups in *Tanah Air Indonesia*, singularly, and together as one nation, and from the interactions with other cultures throughout its length of history. S*aujana* heritage is the inextricable unity between nature and manmade heritage in space and time.
2. Cultural heritage includes both tangible and intangible legacies;
3. Heritage, bequeathed from the generations that precede us, is the a vital foundation and initial capital for the development of the Indonesian nation in the future, and for these reasons, must be conserved and passed along to the next generation in good condition, without loss of value, and if possible with an enhanced value, to form heritage for the future.

4. Pelestarian adalah upaya pengelolaan pusaka melalui kegiatan penelitian, perencanaan, perlindungan, pemeliharaan, pemanfaatan, pengawasan, dan/atau pengembangan secara selektif untuk menjaga kesinambungan, keserasian, dan daya dukungnya dalam menjawab dinamika jaman untuk membangun kehidupan bangsa yang lebih berkualitas.

Keprihatinan

Kami prihatin bahwa:

1. Banyak pusaka Indonesia yang tak ternilai telah tercemar, rusak, hancur, hilang, atau terancam kelestariannya akibat ketaktahuan, ketakpedulian, ketakmampuan, dan salah urus demi keuntungan jangka pendek dan kepentingan kelompok tertentu;
2. Telah terjadi pendangkalan dan pemiskinan budaya serta melemahnya daya cipta, prakarsa, dan rasa percaya diri yang sangat diperlukan dalam menghadapi gejolak perkembangan dunia serta bertindak mandiri dalam menentukan masa depan bangsa;
3. Masih banyak ketidakadilan sosial, politik, ekonomi, alokasi sumber daya, dan kelangkaan tatanan yang jelas. Keadaan ini tidak menguntungkan bagi upaya-upaya pelestarian pusaka Indonesia;
4. Peluang-peluang dalam dinamika lokal, nasional, dan global kurang dikenali dan dimanfaatkan untuk melakukan transformasi sosial dan ekonomi demi kemajuan bangsa dan penguatan pelestarian pusaka Indonesia;
5. Masyarakat tradisional, golongan minoritas, dan kelompok tertentu terpinggirkan akibat kurangnya pemahaman bersama tentang keragaman dan pentingnya merajut keragaman tersebut dalam semangat gotong royong membangun kehidupan yang lebih baik.

4. Heritage conservation is the management of heritage through research, planning, preservation, maintenance, reuse, protection, and/or selected development, to maintain sustainability, harmony, and the capacity to respond to the dynamics of the age to develop a better quality of life.

Concern

We share concern that:

1. Much irreplaceable Indonesian heritage is degraded, damaged, destroyed, lost, or threatened through neglect, ignorance, incompetence, and mismanagement, for short-term gain, and by special interest groups;
2. There have been trivialization and impoverishment of culture and the weakening of creativity, initiative, and self-confidence urgently needed to face turbulent global change as well as to independently define the future of the nation; There remain many social, political, economic, and resource allocation imbalances and a lack of clear frameworks. This is not favorable for heritage conservation efforts in Indonesia.
3. There remain many social, political, economic, and resource allocation imbalances and a lack of clear frameworks. This is not favorable for heritage conservation efforts in Indonesia.
4. Opportunities within local, national, and global dynamics are not well recognized and utilized for social and economic transformations to enhance national development and heritage conservation inIndonesia;
5. Traditional ethnic groups, minorities, and certain communities are marginalized due to lack of understanding and appreciation of diversity, and the importance of weaving the diverse resources into symbiotic interactions of brotherhood.

Agenda Tindakan

Kami para pelaku dan pemerhati pelestarian bertekad untuk bersama-sama dengan kemitraan yang sehat memperjuangkan pelestarian pusaka Indonesia secara menyeluruh terpadu, sistematik dan berkesinambungan, melalui mekanisme dan proses yang adil, demokratik, serta harmonis didukung oleh landasan hukum yang jelas dan konsisten.

Kami mengajak semua pihak untuk:

1. Berperan aktif melakukan tindakan pelestarian yang dapat berbentuk pengawetan, pemugaran, pembangunan kembali, revitalisasi, alih fungsi, dan/atau pengembangan selektif;
2. Segera mengambil tindakan penyelamatan pusaka yang terancam kerusakan, kehancuran, dan kepunahan;
3. Mematangkan prinsip, proses, dan teknik pelestarian secara sistematik dan komprehensif yang sesuai dengan konteks Indonesia;
4. Meningkatkan kesadaran semua pihak (pemerintah, profesional, sektor swasta, dan masyarakat termasuk generasi muda) tentang pentingnya pelestarian melalui proses pendidikan (formal dan non-formal), pelatihan, kampanye publik, dan tindakan-tindakan persuasif lainnya;
5. Meningkatkan kapasitas kelembagaan, mengembangkan sistem pengelolaan, serta membagi peran dan tanggung jawab secara adil yang melibatkan masyarakat agar upaya pelestarian dapat dilakukan dengan efektif dan sinergis;
6. Memperluas jaringan kerjasama serta mengembangkan sumber daya termasuk membangun sistem pendanaan untuk mendukung upaya-upaya pelestarian;

Action

We, the advocates and practitioners of Indonesian heritage conservation, are determined to work hard together in healthy partnerships for a holistic, systematic, and sustainable heritage conservation through fair, democratic, and harmonious processes and mechanisms supported by clear and consistent laws.

We appeal to all parties to:

1. Take up an active role in heritage conservationthrough preservation, restoration, reconstruction, revitalization, adaptive reuse, or selecteddevelopment.
2. Take immediate measures to save endangeredheritage from damage, ruin and extinction;
3. Improve the capacity, principles, processes, and techniques of conservation in systematic, comprehensive ways appropriate to the Indonesian context;
4. Raise the awareness of all parties (government, professional, private sector, and community, including youth) on the importance of heritage conservation, through education (both formal andnon-formal), training, public campaign, and other pursuasive approaches;
5. Raise institutional capacity, develop managementsystems, as well as role-sharing and responsibilty that are fair and inclusive of all people, so that conservation efforts can be carried out effectively with synergy.
6. Expand networks of cooperation and developresources including means of funding to support heritage conservation.

7. Menguatkan pengawasan, pengendalian, dan penegakan hukum melalui pengembangan peraturan perundangan, sistem peradilan, mekanisme yang jelas, adil, dan konsisten dengan melibatkan masyarakat;
8. Mengenali dan menghargai hak dan potensi masyarakat yang terpinggirkan serta melakukan upaya pendampingan guna menguatkan kembali keberdayaan mereka dalam melestarikan dan memanfaatkan pusaka untuk kesejahteraan yang berkelanjutan.

7. Reinforce legal oversight, control, and enforcement through the development of regulations, the legal system, mechanisms that are clear, fair, consistent, and the strengthening of social control;
8. Understand and recognize the rights and potentials of marginalized people as well as to assist and re-empower the community in the conservation and stewardship of their heritage for sustained prosperity.

Penutup

Demikian piagam ini kami susun dengan mempertimbangkan berbagai pemikiran dari organisasi pelestarian pusaka di berbagai daerah, kalangan perguruan tinggi, pejabat pemerintah, profesional di bidang pelestarian pusaka, dan wakil-wakil masyarakat umum.

Piagam akan dilengkapi kemudian dengan penjelasan untuk pelaksanaan.

Kami yakin upaya pelestarian pusaka Indonesia dapat membantu meneguhkan jati diri bangsa dalam masyarakat dunia yang sangat beranekaragam dan dinamik, meningkatkan kesejahteraan masyarakat secara luas, serta memberikan sumbangsih bagi masyarakat dunia. Semoga Tuhan Yang Maha Esa melimpahkan kekuatan, kemampuan, dan kearifan kepada bangsa Indonesia serta pemimpinnya untuk dapat mencapai tujuan tersebut.

Close

This charter is the result of discussions amongst heritage conservation organizations from various regions, universities, bureaucrats, professionals in heritage conservation, and representatives from the community at large.

The charter will be completed soon with a clear plan for realization.

We believe that heritage conservation in Indonesia will help to affirm the nation's identity in the world's very diverse and dynamic community, enhancing the quality of life, and to provide valuable contribution to the world community. We pray that our Creator will shower an abundance of strength, ability, and wisdom upon our nation and its leaders so we can achieve these goals.

Kami yang bertandatangan di bawah ini menyepakati Piagam Pelestarian Pusaka Indonesia dan bertekad untuk bersama-sama melaksanakan Agenda Tindakan dalam Dasa Warsa Pelestarian Pusaka Indonesia 2004 – 2013.

Tonggak Tahun Pusaka Indonesia 2003
Ciloto, 13 Desember 2003

We, the signatories below, are of one accord on the Indonesian Charter for Heritage Conservation and are determined to carry out together the Action Plan in the Indonesia Heritage Decade 2004-2013.

Indonesia Heritage Year 2003
Ciloto, 13 December 2003

Untuk informasi selanjutnya silahkan hubungi:

Badan Pelestarian Pusaka Indonesia (*Indonesian Heritage Trust)*
Jl. Veteran I No. 27 Jakarta 10110, Indonesia
Telepon / Fax : 62 .21.3511127
Email : bppi@bppi-indonesianheritage.org
Website: www.bppi-indonesianheritage.org

SUMBER INFORMASI PUSAKA INDONESIA

INSTITUSI PEMERINTAH PUSAT

KEMENTERIAN KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA	Gedung Sapta Pesona Jl. Medan Merdeka Barat No. 17 Jakarta 10110 Tel. (021) 383 8167 Fax. (021) 384 9715	Unsur pelaksana pemerintah yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang kebudayaan dan kepariwisataan
KEMENTERIAN NEGARA LINGKUNGAN HIDUP,	Jl. DI. Panjaitan, KAV.24, Kebon Nanas, Jakarta 13410	Mewujudkan Kementerian Lingkungan Hidup yang handal dan proaktif, serta berperan dalam pelaksanaan pembangunan berkelanjutan, dengan menekankan pada ekonomi hijau
KEMENTERIAN KOORDINATOR BIDANG KESEJAHTERAAN RAKYAT	Jl. Medan Merdeka Barat No. 3 Jakarta Pusat Tel. (021) 345 9444	Mewujudkan Koordinasi Bidang Kesejahteraan Rakyat Untuk Mencapai Indonesia Sejahtera, Maju, dan Mandiri 2020
KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL	Jl. Jenderal Sudirman Senayan, Jakarta 12041 Tel. (021) 57950226 Hotline (021) 33330042	Mewujudkan terselenggaranya layanan prima Pendidikan Nasional untuk membentuk insan Indonesia cerdas komprehensif

INSTITUSI PEMERINTAH DAERAH

KANTOR DINAS KEBUDAYAAN PROP. DIY	Jl. Cendana No. 11 Yogyakarta Telp (0274)562628 Fax (0274)564945
SUB DINAS PARIWISATA KABUPATEN SLEMAN	Jl. Dr. Rajimin Yogyakarta Telp (0274)869613
DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA KABUPATEN SLEMAN	Jl. KRT. Pringgodiningrat No. 13 Beran Tridadi Sleman Yogyakarta Indonesia Telp/Fax (0274) 869613 prtourismsleman@yahoo.co.id

DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN SLEMAN	Jl. Merbabu Beran, Sleman Telp (0274)868530
DINAS KEBUDAYAAN PARIWISATA PEMUDA DAN OLAH RAGA KABUPATEN KULON PROGO	Jl. Sugiman Wates Telp (0274) 773095
DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN KULON PROGO	Jl. Sutijab, Kulon Progo, Yogyakarta Tel (0274) 773916 Fax (0274) 774535
DINAS PENDIDIKAN KOTA YOGYAKARTA	Jl. Hayam Wuruk 11 Yogyakarta Telp (0274)512956
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA KABUPATEN GUNUNG KIDUL	Jl Ki Hajar Dewantoro N0 32 Telp (0274) 391191 E-mail : pendidikan@gunungkidulkab.go.id
DINAS PARIWISATA KABUPATEN GUNUNG KIDUL	Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Jl Brigjen Katamso No 10 Wonosari Telp (0274) 391031
DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA KABUPATEN BANTUL	Kompleks Manding, Sabdodadi Bantul Telp. 0274-368465
DINAS PENDIDIKAN PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL	Jl. RA, Kartini Nomor 38 Bantul Timur Bantul Yogyakarta Kode Pos 55714 Telepon. (0274) 367171 Fax. (0274) 367327 E-Mail : dinas.pendidikan@bantulkab.go.id

PELAKSANA TEKNIS

UPTD TAMAN BUDAYA YOGYAKARTA	Jalan Sri Wedani No 1 Yogyakarta Telp. (0274) 523512, 561914 Fax (0274) 580771 www.thewindowofyogyakarta.com	Pelaksana operasional sebagai kewenangan Dinas Kebudayaan Provinsi DIY dalam hal pengembangan dan pengolahan pusat dokumentasi, etalase, dan informasi seni budaya dan pariwisata.

UPTD MUSEUM NEGERI SONOBUDOYO	**Unit 1** Jl. Trikora No. 6 Yogyakarta 55122 Telp (0274) 385664 Fax (0274)376775 **Unit 2** Ndalem Condrokiranan, Wijilan info@sonobudoyo.jogjaprov.go.id www.sonobudoyo.jogjaprov.go.id	Unit Pelaksana Teknis Daerah pada Dinas Kebudayaan Provinsi DIY, mempunyai fungsi pengelolaan benda museum yang memiliki nilai budaya ilmiah, meliputi koleksi pengembangan dan bimbingan edukatif kultural. Sedangkan tugasnya adalah mengumpulkan, merawat, pengawetan, melaksanakan penelitian, pelayanan pustaka, bimbingan edukatif kultural serta penyajian benda koleksi Museum Negeri Sonobudoyo.
BALAI ARKEOLOGI YOGYAKARTA	Jl. Gedong Kuning 174 Yogyakarta Telp (+62274) 377913 Website : www.arkeologijawa.com E-mail : admin@arkeologijawa.com	Merupakan pelayanan masyarakat di bidang informasi dan pengetahuan kearkeologian berupa publikasi seperti penerbitan, penyuluhan, pameran, film dan multimedia, juga melayani konsultasi tentang BCB (benda dan banggunan); pelaksana penelitian arkeologi; studi kelayakan arkeologis; pendokumentasian dan penyuntingan film pengetahuan arkeologi
BALAI PELESTARIAN PENGINGGALAN PURBAKALA (BP3) YOGYAKARTA	Jl. Yogya-Solo km 15,Bogem ,Kalasan Sleman Yogyakarta 55571 Telp (0274) 496019 / 496419 Fax (0274) 496019 Email : bp3yogya@yahoo.com Website : www.purbakalayogya.com	Mewujudkan pelestarian dan pemanfaatan peninggalan purbakala DIY yang berkesinambungan sebagai aset budaya yang didukung lingkungan masyarakat yang maju mandiri dan sejahtera serta pemerintahan yang baik.
BALAI KAJIAN SEJARAH DAN NILAI TRADISIONAL YOGYAKARTA	Jl Brigjen Katamso No. 139 (nDalem Joyodipuran) Yogyakarta 55152 Tel (0274)373241 E-mail : senitra@bpsnt-jogja.info Website : www.bpsnt-jogja.info	Balai Pelestarian Sejarah dan Nilai Tradisional melaksanakan kajian, pelestarian nilai-nilai kesejarahan dan kenilai-tradisionalan yang meliputi tradisi, kepercayaan, kesenian. Pelestarian dititikberatkan pada masalah-masalah yang berkaitan dengan keanekaragaman budaya, nilai-nilai budaya serta distribusi dan kontak-kontak kebudayaan yang berlangsung di wilayah kerja Balai Pelestarian Sejarah dan Nilai Tradisional Yogyakarta.
BALAI BESAR PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN KERAJINAN BATIK	Jl. Kusuma Negara no.7 Yogyakarta 55166 Telp. (0274) 512456 Fax. (0274) 543582, 512456 E-mail : bbkb@batik.go.id Website : www.batik.go.id	Pusat penelitian dan pengembangan serta pelayanan jasa teknis industri kerajinan dan batik yang kreatif dan profesional

BALAI KONSERVASI PENINGGALAN BOROBUDUR	Jl. Badrawati Borobudur Magelang Telp. (0293) 788225, 788175, Fax. (0293 788367 Website : www.konservasiborobudur.org	Balai Konservasi Peninggalan Borobudur merupakan UPT di lingkungan Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala Departemen Kebudayaan dan Pariwisata. BKPB bertugas untuk melaksanakan kajian di bidang konservasi, teknik sipil, arsitektur, geologi, biologi, kimia, arkeologi, dan melaksanakan pelatihan tenaga teknis konservasi serta perawatan Borobudur dan peninggalan purbakala lainnya.

LEMBAGA/ ORGANISASI

UNESCO	Galuh II no 5, Kebayoran Baru, Jakarta Telp.+62 21 739 9818 +62 21 7279 6489 Email : jakarta@unesco.org Website : http://www.unesco.org/en/jakarta	Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, dan Kebudayaan PBB. Kantor Jakarta (Indonesia) adalah representatif dari Brunei Darussalam, Indonesia, Malaysia, Filipina dan Timor Leste di kawasan Asia Pasifik
ICOMOS	Jalan Dago Pojok 95 Bandung Jawa Barat 40135 Tel. (022) 253 4272 Fax (022) 250 6285 E-mail : francda@bdg.centrin.net.id Website : http://www.icomos.org	Organisasi internasional professional yang didedikasikan untuk usaha-usaha konservasi situs dan monumen bersejarah dunia. ICOMOS menyediakan suatu forum dialog para professional, serta memiliki koleksi, evaluasi dan diseminasi informasi dari berbagai prinsip, teknik dan kebijakan konservasi.
BADAN PELESTARIAN PUSAKA INDONESIA (BPPI) (INDONESIAN HERITAGE TRUST)	Jl. Veteran I No. 27 Jakarta 10110, Indonesia Tel (021) 3511127 Fax (021) 3511127 E-mail: bppi@bppi-indonesianheritage.org Website : www.bppi-indonesianheritage.org	Badan Pelestarian Pusaka Indonesia (BPPI) adalah suatu organisasi masyarakat yang bertujuan untuk memperkuat dan membantu Pelestarian Pusaka Indonesia.
YAYASAN KANTHIL KOTAGEDE	Jalan Mondorakan Pekaten KG11/826 RT 45 RW 09 Prenggan Kotagede Yogyakarta 55172	Lembaga Pengembangan Seni, Budaya & Pariwisata Kotagede

JOGJA HERITAGE SOCIETY (PAGUYUBAN PUSAKA JOGJA)	Jln. Surokarsan No. 24 Jogjakarta, Indonesia, 55151 Tel. (0274) 375758	Jogja Heritage Society (JHS) adalah lembaga swadaya masyarakat yang bertujuan untuk menyebarluaskan pemahaman mengenai pentingnya pelestarian alam, budaya, dan saujana serta pentingnya pembangunan berkelanjutan. JHS menyelenggarakan kegiatan-kegiatan pelestarian alam, budaya, dan saujana
GREEN MAP COMMUNITY KOMUNITAS PETA HIJAU	Contact person: Elanto Wijoyono (joeyakarta@yahoo.com) HP: 0815 7865 8586 E-mail : greenmapper_jogja@yahoo.com / Mailinglist : greenmapper_jogja@yahoogroups.com	Peta Hijau berupaya mewadahi berbagai inisiatif lokal menuju terciptanya kehidupan yang sehat dan berkelanjutan dengan menggunakan metode Green Map dan pengembangannya.
YAYASAN PATRAPALA	Langenarjan Lor 17 Yogyakarta Telp (0274) 895657	Lembaga swadaya masyarakat yang bergerak pada bidang lingkungan khususnya inisiatif pariwisata berdasarkan pada masyarakat di Indonesia
WALHI DAERAH ISTIMEWA JOGJAKARTA	Jl. Nyi Pembayun 14 A Karang Samalo Kotagede Jogjakarta 55172 Indonesia Telp/Fax (0274) 378631 E-mail : office@walhi-jogja.or.id diy@walhi.or.id	Sebuah Lembaga swadaya masyarakat yang berperan mendorong masyarakat sebagai subjek dalam pengelolaan sumber daya alam secara adil dan berkelanjutan sebagai sumber-sumber kehidupan
YAYASAN DIAN DESA	PO. BOX 19 YKBS Yogyakarta Jl. Kaliurang km. 7 Gg. jurugsari 4/19 Yogyakarta 55281 Telp (0274) 885247 Fax (0274) 885423 E-mail : ciud@ydd.org	Yayasan Dian Desa adalah lembaga swadaya masyarakat tingkat nasional yang berdiri pada tahun 1970, bergerak pada bidang teknologi tepat guna di bidang pertanian, air bersih dan sanitasi serta produksi minyak kelapa.
KERABAT WWF DIY- JATENG	Jl. Kaliurang Km 7 Jurugsari IV/21 Yogyakarta 55283 Telp. (0274) 880107,895611 Fax. (0274) 880650	

YAYASAN BAGONG KUSUDIARJO	Kembaran RT 04/RW 21, Kel. Tamantirto, Kec. Kasihan, Kab. Bantul DI Yogyakarta Tel./Fax. (0274) 376394 E-mail : info@ybk.or.id Website : www.ybk.or.id	Rumah budaya nirlaba di Yogyakarta yang mewujudkan seni pertunjukan sebagai media dialog dan pembelajaran untuk merangsang kegairahan kreativitas komunitas seni dan masyarakat. YBK mengolah proses-proses pembelajaran tentang seni dan menggunakan seni sebagai media, melalui presentasi karya seni pertunjukan, fasilitasi pengembangan daya kerja kreatif seniman (artisik dan non artistik), serta merencanakan dan membangun program yang meningkatkan penyertaan aktif masyarakat bersama dengan seni.
PUSAT KEBUDAYAAN INDONESIA – BELANDA KARTA PUSTAKA	Jl. Bintaran Tengah No. 16 Yogyakarta 55151 Telp/Fax (0274) 383792 (0274) 377124 Email : kpustaka@indosat.net.id	Melaksanakan dan mengorganisir kegiatan budaya dan seni dari Indonesia dan Belanda, serta menjadi fasilitator pelestarian pustaka budaya Yogyakarta
LEMBAGA INDONESIA PERANCIS (LIP) YOGYAKARTA	Jl Sagan No. 3 Yogyakarta Telp (0274) 566520 Fax (0274) 562140 E-mail : lip@idola.net.id	Lembaga Indonesia Prancis adalah lembaga yang berada di bawah naungan Kementerian Luar Negeri Prancis dan Kedutaan Besar Prancis di Indonesia. Lembaga ini menjalin kerja sama dengan para pelaku dan organisasi lokal di bidang perguruan tinggi, budaya, seni, sosial, ilmiah, teknologi.
BENTARA BUDAYA YOGYAKARTA	Jl. Suroto 2 Kotabaru Yogyakarta Telp (0274) 560404	Bentara Budaya Yogyakarta adalah lembaga seni budaya nasional yang secara reguler mengadakan berbagai acara kesenian, seperti pameran dan pagelaran, putar film dan diskusi bulanan
LEMBAGA STUDI JAWA	Jl Parangtritis Km 8,4 Tembi Timbulharjo, Sewon Bantul Yogyakarta 55188 Telp. (0274) 368000 Fax. (0274) 368004	Mendokumentasikan budaya Jawa. LSJ menganalisis, mendiskusikan dan menyediakan koleksi ekspresi budaya jawa dalam kehidupan sosial, upacara dan kesenian untuk memahami dan melakukan preservasi. LSJ mengadakan acara Macapatan, pentas tari dan teater tradisional serta diskusi dengan topic budaya Jawa. Namun demikian, LSJ juga memberikan perhatian pada perkembangan budaya Jawa kontemporer yang dilihat pada konteks identitas nasional.

UNIVERSITAS & PUSAT STUDI

PUSAT PELESTARIAN PUSAKA ARSITEKTUR	Jurusan Teknik Arsitektur dan Perencanaan, Fakultas Teknik, UGM Jl. Grafika 2 Yogyakarta Telp/Fax (0274) 544910 Email : chc-ugm@indonesiapusaka.org	Menyelenggarakan, memfasilitasi kajian konservasi pusaka saujana, khususnya arsitektur dan lingkungannya. Juga melaksanakan tindakan-tindakan konservasi bersama masyarakat.
PUSAT STUDI LINGKUNGAN HIDUP (PSLH UGM)	Jl. Lingkungan Budaya, Sekip Utara Kampus UGM Jogjakarta 55281 Telp. (0274) 565722, 6492410 Fax. (0274) 565722 Email : pslh@ugm.ac.id pplhugm@indosat.net.id	Menyelenggarakan dan memfasilitasi berbagai kajian tentang pengelolaan lingkungan hidup secara kritis-holistik, peka terhadap berbagai dinamika lingkungan dan masyarakat, serta membantu pengembangan sumberdaya manusia di bidang lingkungan hidup
PUSAT STUDI SUMBERDAYA LAHAN (PSSL UGM)	Kompleks UGM Kuningan Jl Colombo Yogyakarta 55281 Telp (0274) 546328, 901092 Fax (0274) 546388 E-mail : psslugm@mgate.ugm.ac.id	Mengembangkan alternative dan inovasi dalam pemanfaatan lahan
PUSAT PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN PARIWISATA UGM	Gedung Pusat UGM Lt. 3 Sayap Utara Bulaksumur Yogyakarta 55281 Telp (0274) 564138, 901712, Fax (0274) 564138 E-mail : ctrd-ugm@indo.net.id	PUSPAR merupakan lembaga non profit yang bergerak dalam bidang penelitian dan pengembangan pariwisata dunia umumnya dan kepariwisataan Indonesia khususnya.

SWASTA

PT. TAMAN WISATA CANDI BOROBUDUR, PRAMBANAN & RATU BOKO	KANTOR PERWAKILAN Menara Batavia,25 floor jl. KH.Mas Mansyur Kav. 126 Jakarta Phone :62-21-7507444 Fax : 62-21-7507444 email : candi@borobudurparkcom Website : www.borobudurpark.com KANTOR UNIT BOROBUDUR Jl. Badrawati, Borobudur Magelang Phone :62-293-788266 Fax : 62-293-788132 email : manohara@magelang.wasantara.net.id	Melakukan usaha di bidang pengusahaan lingkungan Candi Borobudur,candi Prambanan dan Candi ratu Boko serta peninggalan sejarah dan Purbakala lainnya sebagai suatu taman Wisata dan usaha dibidang pariwisata lainnya,serta optimalisasi pemanfaatan sumber daya yang dimiliki Perseroan untuk menghasilkan barang dan atau jasa yang bermutu tinggi dan berdaya saing kuat untuk mendapatkan /mengejar leuntungan guna meningkatkan nilai perseroan dengan menerapkan prinsip-prinsip perseroan terbatas.

PT. TAMAN WISATA CANDI BOROBUDUR, PRAMBANAN & RATU BOKO	KANTOR UNIT PRAMBANAN Jl. Raya Jogja - Solo Km.16, Prambanan Klaten Phone :62-274-496401 Fax : 62-274-496403 KANTOR UNIT RATU BOKO Jl. Piyungan, Prambanan Yogjakarta Phone :62-274-496510 Fax : 62-274-496510 KANTOR UNIT TEATER & PENTAS Jl. Raya Jogja - Solo Km16, Prambanan Yogyakarta Phone :62-274-496408 Fax : 62-274-496408	

MUSEUM

MUSEUM BENTENG VREDEBURG YOGYAKARTA	Jl Jend A Yani 6,Ngupasan,Gondomanan YOGYAKARTA Telp. (0274) 586934, Fax. (0274) 510996 E-mail : vrede_burg@yahoo.co.id Website : museumvredeburg.blogspot.com	Merupakan museum modern yang memiliki koleksi lengkap meliputi koleksi bangunan, koleksi realia, koleksi foto termasuk miniatur dan replika serta koleksi lukisan. Selain itu terdapat pula empat ruang diorama sejarah perjuangan bangsa Indonesia.
MUSEUM BIOLOGI UGM	Jl. Sultan Agung 22 Yogyakarta Telp (0274) 7474544 Website : biologi.ugm.ac.id/museum/	Memiliki ribuan koleksi, yang berupa koleksi Herbarium atau awet-awetan, baik awetan basah atau awetan kering yang berasal dari berbagai jenis flora dan fauna. Jumlah koleksi di museum ini, mencapai sekitar 3.725 spesies denngan rincian sebanyak 70 % merupakan preparat tanaman, sedangkan 30 % lainnya berupa preparat hewan.
MUSEUM DEWANTARA KIRTI GRIYA	Jl. Tamansiswa 25,Wirogunan,Mergangsan Yogyakarta Telp (0274) 377459	Kehidupan Ki Hajar Dewantara sebagai tokoh pendidikan nasional diabadikan dalam museum ini, koleksinya meliputi buku, foto, furniture, dan bangunan tempat tinggal.

MUSEUM DHARMA WIRATAMA	Jl Jend Sudirman 75,Terban,Gondokusuman Yogyakarta Telp : 0274 561417	Museum TNI AD Dharma Witatama memiliki koleksi berupa Heraldika, Senjata, Inventaris, Perlengkapan, Alat Optik, Alat perhubungan, Akat kesehatan, Kendaraan, Audio Visual.
MUSEUM KERATON NGAYOGYAKARTA	Kompleks Keraton Yogyakarta,Panembahan,Kraton Yogyakarta Telp : 0274 373721	Museum Keraton Yogyakarta memiliki koleksi yang terdiri dari: Barang-barang khusus milik HB IX, Batik, Cangkir, Gambar.
MUSEUM PERGERAKAN WANITA INDONESIA MANDALA BHAKTI WANITATAMA	Jl Laksda Adi Sucipto 88,Demangan,Gondokusuman Yogyakarta Telp : 0274 548721	
MUSEUM PUSAT TNI AU DIRGANTARA MANDALA	Bandara Adi Sucipto, Maguworejo, Depok Yogyakarta Telp (0274) 484453	Museum Pusat TNI AU "Dirgantara Mandala" telah memiliki koleksi berupa 36 pesawat terbang, 1.000 foto, 28 diorama, lukisan-lukisan, tanda kehormatan, pakaian dinas, dan sejumlah koleksi buku yang disimpan di perpustakaan. Koleksi terbaiknya adalah replica Pesawat Dakota VT-CLA milik perusahaan penerbangan India yang ditembak jatuh di daerah Ngotho, Bantul oleh Belanda ketika hendak mendarat di Maguwo Yogyakarta. Museum ini juga dilengkapi fasilitas antara lain: perpustakaan, auditorium, tempat parkir, musholla, dan toilet
MUSEUM SASMITALOKA PANGSAR JENDERAL SOEDIRMAN	Jl Bintaran Wetan 3,Gunungketur,Pakualaman Yogyakarta Telp : 0274 376663	Koleksi Museum Sasmitaloka Pangsar Sudirman berupa Logam, Kayu, Kulit, Kain, Kertas, Keramik, Kaca, Lilin, Fiber.
MUSEUM SENI LUKIS AFFANDI	Jl Laksda Adi Sucipto 167, Caturtunggal,Depok Yogyakarta Telp (0274) 562593 Website : www.affandi.org Email : affandimuseum@yahoo.com	Museum seluas 3500 are yang terdiri dari museum dan bangunan yang dulunya merupakan rumah Affandi. Bentuk permukaan tanah yang tidak lazim memberikan inspirasi kepada Affandi untuk merancang bangunan yang unik dan lingkungan yang mengitarinya. Hasilnya, sebuah lingkungan terpadu yang sangat unik hasil dari rancangan Affandi sendiri. Memiliki koleksi sekitar 1000 lukisan Affandi

PERATURAN DAN KEBIJAKAN TERKAIT DENGAN PELESTARIAN PUSAKA

NO	TENTANG
UU No. 26 Tahun 2007	Penataan Ruang
UU No. 7 Tahun 2004	Sumberdaya Air
UU No. 41 Tahun 1999	Kehutanan
UU No. 23 Tahun 1997	Pengelolaan Lingkungan Hidup
UU No. 5 Tahun 1994	Pengesahan United Nations Convention on Biological Diversity (Konvensi Perserikatan Bangsa Bangsa Mengenai Keanekaragaman Hayati)
UU No. 12 Tahun 1992	Sistem Budidaya Tanaman
UU No. 5 Tahun 1992	Benda Cagar Budaya
UU No. 5 Tahun 1990	Konservasi Sumberdaya Alam Hayati dan Ekosistemnya
UU No. 9 Tahun 1990	Kepariwisataan
Peraturan Pemerintah Pengganti UU No.1 Tahun 2004	Perubahan atas Undang-Undang No.41 Tahun 1999 tentang Kehutanan
Peraturan Pemerintah No. 6 Tahun 1999	Pengusahaan Hutan dan Pemungutan Hasil Hutan pada Hutan Produksi
Peraturan Pemerintah No. 7 Tahun 1999	Pengawetan Jenis Tumbuhan dan Satwa
Peraturan Pemerintah No. 8 Tahun 1999	Pemanfaatan Jenis Tumbuhan dan Satwa Liar
Peraturan Pemerintah No. 27 Tahun 1999	Analisis Mengenai Dampak Lingkungan Hidup
Peraturan Pemerintah No. 68 Tahun 1998	Kawasan Suaka Alam dan Kawasan Pelestarian Alam
Peraturan Pemerintah No. 67 Tahun 1996	Penyelenggaraan Kepariwisataan
Peraturan Pemerintah No. 69 Tahun 1996	Pelaksanaan Hak dan Kewajiban, serta Bentuk dan Tata Cara Peran Serta Masyarakat Dalam Penataan Ruang
Peraturan Pemerintah No. 6 Tahun 1995	Perlindungan Tanaman
Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 1995	Pemeliharaan dan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya di Museum
Peraturan Pemerintah No. 13 Tahun 1994	Perburuan Satwa Buru
Peraturan Pemerintah No. 18 Tahun 1994	Pengusahaan Pariwisata Alam di Zona Pemanfaatan Taman Nasional, Taman Hutan Raya, dan Taman Wisata Alam
Peraturan Pemerintah No. 10 Tahun 1993	Pelaksanaan Undang Undang No. 5 Tahun 1992 Tentang Benda Cagar Budaya
Peraturan Pemerintah No. 27 Tahun 1991	Pengendalian Pencemaran Air
Peraturan Pemerintah No. 35 Tahun 1991	Sungai
Peraturan Pemerintah No. 20 Tahun 1990	Rawa
Peraturan Pemerintah No. 28 Tahun 1985	Perlindungan Hutan
Peraturan Pemerintah No. 33 Tahun 1970	Perencanaan Hutan
Keputusan Presiden No. 32 Tahun 1990	Pengelolaan Kawasan Lindung
Peraturan Presiden No. 78 Tahun 2007	Tentang Pengesahan *Convention For The Safeguarding Of The Intangible Cultural Heritage*
Perda DIY No. 11 Tahun 2005	Pengelolaan Kawasan Cagar Budaya dan Benda Cagar Budaya



Sebuah Memorandum of Understanding (MOU) ditandatangani pada Mei 2008 oleh Ketua Badan Pelestarian Pusaka Indonesia/BPPI (Indonesian Heritage Trust) Setyanto P. Santosa dan Direktur Erfgoed Nederland/EN (The Netherlands Institute for Heritage/Institut Pusaka Belanda) Richard Hermans di Kedutaan Besar Belanda di Jakarta. Salah satu butir utama dalam memo kesepahaman tersebut adalah sebuah proyek bernama Pendidikan Pusaka untuk Sekolah Dasar di Indonesia selama 2 tahun. Proyek ini bertujuan untuk membuat anak-anak Indonesia menyadari berbagai macam pusaka yang mengelilingi mereka, sehingga mereka dapat memiliki apresiasi yang lebih baik. Sebagai hasilnya, diharapkan bahwa generasi berikutnya akan memiliki kesadaran yang lebih baik dalam memahami dan melestarikan pusaka bagi generasi mendatang sebagai tanggung jawab bersama. Kesadaran masyarakat merupakan faktor kunci dalam pelestarian pusaka masa depan. Tetapi yang lebih penting, proyek ini ingin menunjukkan bahwa pusaka itu menyenangkan untuk dipelajari dan dapat digunakan dengan berbagai cara dalam pendidikan secara umum dan Sekolah Dasar khususnya.

Hubungan antara pelajaran sekolah dan kurikulum sekolah merupakan salah satu pengalaman yang dikumpulkan melalui pendidikan pusaka yang telah diimplementasikan di Belanda sejak dekade terakhir. Erfgoed Nederland merupakan salah satu organisasi yang memiliki pengalaman ini karena terlibat dalam beberapa proyek pendidikan pusaka.

BPPI dan EN kemudian bekerjasama dengan Pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan Nasional; Pusat Pelestarian Pusaka Arsitektur, Jurusan Arsitektur dan Perencanaan, Fakultas Teknik Universitas Gadjah Mada; dan Kantor UNESCO Jakarta melaksanakan proyek pendidikan pusaka ini. Yogyakarta telah dipilih sebagai lokasi awal pelaksanaan proyek karena telah menjadi pusat pelestarian pusaka yang aktif, dan memiliki banyak pusaka baik di Yogyakarta maupun daerah sekitarnya. Yogyakarta juga dianggap sebagai pusat kebudayaan, terkenal dengan batik tulis maupun cap, musik gamelan, wayang dan berbagai jenis kerajinan baik tradisional maupun kontemporer. Lebih jauh lagi, Yogyakarta yang dikenal sebagai kota pelajar dikelilingi oleh banyak desa-desa yang memproduksi beragam kerajinan. Dengan melibatkan sekolah-sekolah di wilayah kota dan desa, metode-metode pendidikan pusaka yang dapat digunakan dalam situasi yang berbeda dapat diidentifikasi. Pengalaman dan bahan-bahan yang dikembangkan dalam proyek di Yogyakarta akan disebarluaskan ke daerah lain di Indonesia, termasuk penyusunan Buku Panduan Pendidikan Pusaka untuk Guru dengan muatan pusaka masing-masing daerah.

BPPI BADAN PELESTARIAN PUSAKA INDONESIA

erf goed Nede rLan D

UNESCO United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization

ISBN 978-602-8756-17-4

Perpustakaan
Jenderal Ke
370
ANA
p

Pendidikan Pusaka Indonesia

Panduan Untuk Guru Sekolah Dasar di Daerah Istimewa Yogyakarta