

# **IDENTITAS BUDAYA, KREATIVITAS, DAN KAJIAN ARKEOLOGI PUBLIK**

**Andri Restiyadi**  
**Balai Arkeologi Medan**

## ***Abstract***

*Public Archaeology can't be understood as a narrow-minded view point as an archaeological research and their object's presentation and representation at the public only. However, public archaeology must be understood more widely as an archaeological view point for understand the public requirements and importance. These discipline have an important meaning for the socialization of supreme culture values at the past. On the future, those values will be reinforcing the national cultural identities from the foreign cultural influence. In order to those purpose, public role, active and seletive creativity in the foreign culture adoption without leaving any cultural identity, will be necessary.*

**Kata kunci: identitas budaya, kreativitas, arkeologi publik**

## **I. Arkeologi Publik, Arti Penting, dan Ruang Lingkupnya**

Berbicara tentang arkeologi, tentu akan selalu mengarah kepada masa lampau. Hal tersebut karena arkeologi telah dikenal masyarakat umum dalam arti sempit sebagai ilmu yang mempelajari tentang kehidupan manusia pada masa lampau melalui benda-benda yang ditinggalkannya. Definisi tersebut ternyata telah membatasi ruang pikir masyarakat sebagai pelaku budaya itu sendiri. Seolah-olah tujuan arkeologi hanya cukup pada romantisme masa lampau belaka. Padahal pada kenyataannya tidak demikian. Masa lampau dalam hal ini dilihat sebagai satu kesatuan utuh dalam dimensi kewaktuan yang menghubungkan antara kekinian dan masa depan. Dengan demikian, mempelajari masa lampau diharapkan dapat menjadi media introspeksi diri kekinian dan rencana kelak di masa depan.

Arkeologi sebagai media representasi dari masa lampau telah mengalami perkembangan seiring berjalannya waktu. Kompleksnya data arkeologi yang ditemukan, bertambah luasnya cakupan bidang kajian, dan tuntutan beragam kepentingan, hal ini memaksa arkeologi untuk lebih memperluas ruang jelajahnya. Pada tingkat perkembangan yang lebih lanjut, arkeologi juga mengadopsi disiplin ilmu lain. Adopsi inilah yang kemudian memunculkan kajian interdisipliner, dan spesifikasi bidang kajian tertentu dalam arkeologi. Dapat dicontohkan beberapa di antaranya Arkeologi Ekologi, Arkeologi Seni, Arkeologi Demografi, Arkeologi Semiotik, Arkeologi Ekonomi, Arkeologi Kesehatan, Arkeologi Arsitektur, Arkeologi Agama, Arkeologi Sejarah (Sedyawati,2006:21--22) dan lain sebagainya. Pada konteks ini, dalam upaya mengungkap interaksi yang terjadi antara masyarakat dengan arkeologi secara umum termasuk tinggalan-tinggalan arkeologis di dalamnya, muncullah kajian arkeologi publik.

Sampai saat ini, upaya pendefinisian arkeologi publik itu sendiri masih menunjukkan beberapa perbedaan. Dalam hal ini setidaknya terdapat tiga definisi, yaitu:

- Arkeologi Publik didefinisikan sebagai bidang ilmu arkeologi yang khusus menyoroti interaksi arkeologi dengan publik atau masyarakat luas. Interaksi tersebut dapat terjadi dalam dua arah, baik dari arkeologi ke publik maupun sebaliknya.
- Arkeologi Publik disamakan dengan *Contract Archaeology* atau *Cultural Resources Management* (CRM), yaitu berkaitan dengan pengelolaan sumberdaya budaya (arkeologi). Cakupannya pun kemudian menjadi cukup luas, yakni mencakup segala hal yang biasa dilakukan dalam CRM, mulai dari konservasi sampai dengan masalah hukum/perundangan.
- Arkeologi Publik diartikan sebagai bidang kajian yang membahas mengenai hal yang berkaitan dengan bagaimana mempresentasikan hasil penelitian arkeologi kepada masyarakat. Cakupan kajiannya menjadi lebih sempit dibandingkan dengan yang pertama, karena yang paling utama dikaji dalam pengertian ini adalah masalah publikasi hasil penelitian arkeologi. Yang dimaksud dengan publikasi bukan hanya berarti penerbitan saja tetapi melingkupi publikasi dalam bentuk yang lain, misalnya display pameran, poster, film, sosialisasi arkeologi, dan sebagainya.

Ketiga pengertian di atas pada hakekatnya mengacu pada kepentingan masyarakat. Dengan demikian, dapat ditarik benang merah bahwa arkeologi publik merupakan bagian dari kajian arkeologi dan CRM yang khusus menyoroti keterkaitan hubungan dan akibat yang terjadi dalam interaksi antara arkeologi dengan masyarakat atau sebaliknya antara masyarakat dengan arkeologi (Prasodjo,2004:1). Hal yang perlu digaribawahi adalah kajian arkeologi publik ditujukan secara khusus bagi masyarakat yang hidup di masa sekarang.

Kemampuan arkeologi untuk mengungkap kehidupan dan sejarah masa lampau haruslah dapat dipertanggungjawabkan, dan dimanfaatkan oleh masyarakat baik secara langsung maupun tidak langsung. Berkaitan dengan hal tersebut, arkeologi harus mau, dan mampu untuk bersama-sama masyarakat dalam memajukan dan membangun bangsa. Bagaimanapun juga, nilai-nilai luhur telah diwariskan secara turun-temurun sejak ribuan tahun yang lalu, yaitu sejak manusia belum mengenal dokumen tertulis. Adapun arkeologi dapat mengambil peran sebagai penerjemah masa lampau untuk masa kini.

Sebagai penerjemah masa lampau, selain diharuskan mempunyai kemampuan untuk mengungkap, dan menguraikan masa lampau, seorang peneliti arkeologi juga diharuskan mempunyai kemampuan untuk menyampaikan, dan memrepresentasikan hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan dengan pertimbangan beragam kepentingan. Walaupun demikian seperti juga ketiga definisi yang telah dikemukakan di atas, arkeologi publik tidak dapat dipahami secara sempit sebagai cara presentasi dan representasi hasil-hasil penelitian beserta objek arkeologis saja, akan tetapi harus dimaknai secara luas sebagai suatu cara

pandang disiplin ilmu arkeologi dalam memahami kepentingan dan kebutuhan masyarakat (publik).

## II. Kaitan Antara Kreativitas dan Identitas Budaya

Secara harafiah, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:739), kata *kreasi*, menunjuk pada arti hasil daya cipta atau hasil daya khayal dan ciptaan buah pikiran atau kecerdasan akal manusia). Adapun kata *kreatif*, berarti memiliki daya cipta atau kemampuan untuk menciptakan, sedangkan kata *kreativitas* menunjuk pada kemampuan untuk mencipta/ daya cipta, dan perihal berkreasi/ kekreatifan. Kata kreativitas secara bebas dapat dimaknai sebagai proses konstruksi ide yang orisinal (asli), bermanfaat, variatif (bernilai seni) dan inovatif (berbeda/lebih baik). Kreativitas atau daya kreatif tidak bersifat dimiliki oleh seseorang, melainkan dipraktikkan. Hal ini berarti setiap orang memiliki kreativitas, dan dapat mempraktikkan kreativitas tersebut. Ketika terdapat seseorang yang memiliki kreativitas, dan di sisi lain tidak mempunyainya, hal ini akan berarti ada yang disebut orang kreatif dan tidak kreatif. Kreativitas tidak terbentuk secara alamiah, tetapi melalui proses belajar dan pengalaman. Dalam kondisi semacam ini kreativitas bersifat aktif-produktif bukan pasif.

Parameter kreativitas pada umumnya adalah munculnya suatu bentuk baru. Penciptaan bentuk baru tersebut menurut prosesnya dapat digolongkan menjadi dua jenis, yaitu penciptaan bentuk baru yang sama sekali belum ada (*discovery*), dan penciptaan bentuk baru melalui pengembangan bentuk yang sebelumnya telah ada (*innovation*). Pencapaian bentuk baru tersebut dapat dilakukan dengan cara adaptasi, akulturasi, memunculkan kembali bentuk-bentuk asli yang sebelumnya dianggap baku, atau mendekonstruksi bentuk baku itu sendiri. Akan tetapi kreativitas dalam hal ini bukan hanya manifestasi medium dengan struktur formalnya, melainkan juga isi, ide, amanat dan sejumlah pesan, sesuai dengan pandangan dunia subjek kreator (Restiyadi,2006:205--208).

Kreativitas tidak akan terlepas dari kognisi subjek kreator sendiri dan struktur kognitif masyarakat. Salah satu proses dasar kognisi adalah cara manusia melakukan kategorisasi. Kategorisasi dilakukan umumnya atas dasar persamaan dan perbedaan karakter dari objek-objek yang dimaksud. Selain itu fungsi objek-objek juga merupakan determinan utama dari proses kategorisasi (Dayaksini,2004:190). Kognisi dan persepsi adalah dua proses dasar psikologis manusia. Kognisi merujuk pada sebuah proses berfikir yang meliputi bagaimana mendapat informasi, menyimpannya dalam otak, dan menggunakannya untuk memecahkan masalah, berfikir, dan memformulasi bahasa. Secara sederhana dapat disimpulkan bahwa kognisi adalah proses berfikir manusia mulai dari pencarian (*seeking*), penerimaan (*sensation*), pemaknaan (*perception*), pencarian (*stroring*), hingga penggunaan informasi

(*using*). Terlihat bahwa persepsi merupakan bagian dari proses kognisi. Persepsi sendiri merupakan proses pemaknaan (*interpretation*) atas informasi yang diperoleh (Dayaksini,2004:173). Proses persepsi meliputi dua bagian yaitu pengakuan bentuk dan kategorisasi bentuk (Washburn,1989:159). Proses kategorisasi dimediasi dan diorganisasi dalam konstruksi realitas sosial (Miller,1982:23). Dalam hal ini terjadi proses dialogis antara subjek kreator, objek kreasi, dan realitas sosial budaya di sekitarnya.

Melalui pembahasan di atas, dapat diambil sebuah resensi bahwa kreativitas bersifat aktif-produktif dalam arti tergantung pada subjek kreator, dan juga selektif terhadap realitas sosial budaya yang berkembang di sekitar subjek kreator tersebut. Berkaitan dengan proses-proses budaya, pada dasarnya setiap budaya memiliki ciri tersendiri yang disebut sebagai identitas budaya. Identitas budaya tersebut menjadi bentuk baku (*pakem*) dari budaya yang akan berkembang selanjutnya. Dalam arkeologi istilah identitas budaya atau bentuk baku tersebut dapat disamakan dengan istilah *genius* yang secara berkesinambungan terlihat dalam kebudayaan, baik yang bersifat historikal maupun kekinian. *Genius* yang demikian ini dapat dikenali sebagai kekuatan, kemampuan yang mendasari terjadinya kontinuitas tersebut. Sebagaimana diketahui, sepanjang perjalanan kehidupan bangsa Indonesia, telah banyak terjadi kontak dengan kebudayaan asing. Di dalam menghadapi kontak-kontak tersebut, kemampuan *genius* sangat diperlukan. Hal ini karena ketika kemampuan *genius* berada di bawah kemampuan kebudayaan asing maka kebudayaan Indonesia akan mengalami perubahan. Kebudayaan tersebut akan terganggu identitasnya, *kegeniusannya*, atau dengan kata lain kebudayaan Indonesia akan terhenti kontinuitasnya yang disebut *local genius*, dalam konteks ini berarti *genius* kebudayaan Indonesia (Magetsari,1995:4--5).

Kreativitas dalam konteks budaya telah muncul dan berkembang jauh sebelum adanya dokumen tertulis, yaitu masa prasejarah. Contoh sederhana tentang wujud kreativitas adalah pada teknologi alat batu. Dapat dilihat melalui data arkeologi, alat batu mulai dari masa Paleolitik sampai dengan Neolitik bukan hanya telah mengalami evolusi bentuk, tetapi juga perkembangan makna dan fungsi. Dari aspek bentuk dapat dilihat, pada awal penggunaan batu sebagai alat, manusia masih memanfaatkan batu-batu alam yang dibentuk sedemikian rupa sehingga dapat dipergunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka. Teknologi yang mereka gunakan pun masih sangat sederhana, yaitu dengan memangkas salah satu bagian tertentu pada sisi batu sehingga memberikan bentuk tajam. Pada masa Neolitik berbeda, manusia tidak hanya berpikir tentang sebuah teknologi yang bersifat temporer dan hanya berorientasi pada fungsi, melainkan juga aspek estetika, seni, dan nilai sosial. Hal ini dapat dilihat antara lain pada penggunaan bahan baku batu yang memiliki derajat kekerasan lebih tinggi, warna yang lebih atraktif, efektivitas dan efisiensi penggunaan, nilai sosial, juga satu hal yang menarik dari aspek seni adalah adanya proporsi bentuk yang simetri. Contoh

lain dari masa yang sama adalah muncul dan berkembangnya lukisan cadas prasejarah. Walaupun dapat dikatakan bahwa lukisan cadas tidak hanya terdapat di Indonesia, tetapi pada masing-masing tempat objek lukisan selalu menggambarkan aktivitas subjek dan jondisi realitas sosial budaya tempat subjek kreator tersebut berkreasi.

Pada masa yang lebih muda yaitu masa pengaruh Hindu-Buddha, kreativitas budaya pada arsitektur bangunan terlihat jelas pada bangunan candi. Walaupun dalam membangun sebuah candi terdapat sebuah kitab panduan *Silpa-sastra* yang menjadi acuan pembangunan (Soekmono,1986:239--240), akan tetapi kitab tersebut tidak memberikan ketentuan secara detil terhadap aspek bentuk, dan dekorasi bangunan. Hal inilah yang kemudian dimanfaatkan oleh seniman-seniman lokal untuk menyalurkan kepuasan batinnya dalam bentuk karya seni yang indah dengan menggabungkan kebebasan estetika budaya lokal tanpa harus mengurangi nilai ketepatan terhadap aturan-aturan keagamaan (Restiyadi,2006:6). Penelitian yang dilakukan oleh Kusen (1985) merupakan sebuah bukti adanya kreativitas seniman Jawa dalam mengolah budaya asing. Kreativitas yang dimaksudkan adalah kreativitas seniman dalam mengolah naskah sastra maupun cerita lisan menjadi sebuah bentuk baru, yaitu relief yang berbentuk visual. Mengolah cerita ke dalam bentuk visual tidak mudah untuk dilakukan. Proses ini memerlukan sebuah perencanaan desain, pemikiran, ide, gagasan dan perhitungan yang cermat, mengingat bentuk-bentuk visual mempunyai lebih banyak beresiko menuju *abberant decoding*. Apabila seniman tidak benar-benar melakukan perhitungan dan perencanaan yang cermat, maka *encoding* yang dilakukan seniman tidak akan *didecoding* seperti harapan seniman.

Pada masa kedatangan bangsa-bangsa Eropa ke Indonesia pun terjadi kontak budaya. Kontak budaya tersebut kemudian melahirkan bentuk-bentuk budaya baru hasil dari percampuran keduanya. Di Sumatera Utara, salah satu wujud dari percampuran kebudayaan tersebut dapat dilihat pada arsitektur Istana Maimoon, di Medan. Istana Maimoon merupakan bangunan dengan arsitektur Melayu yang dikombinasikan dengan arsitektur Moghul, Belanda, Italia, dan Timur Tengah (Jufrida dan Wiradnyana,1999:39).

Dengan demikian, ketika kreativitas dikaitkan dengan identitas budaya bangsa, kreativitas dalam mengolah dan meyeleksi kebudayaan asing perlu dilakukan dalam rangka memperkuat budaya lokal. Hal ini karena kebudayaan lokal tidak lain merupakan akar dari kebudayaan nasional.

### **III. Nilai Luhur Masa Lampau Dalam Upaya Memperkokoh Integritas Budaya Bangsa**

Berbicara tentang manfaat arkeologi sebagai penggali identitas bangsa melalui nilai-nilai yang terdapat pada masa lampau menyangkut banyak segi. Pertama tentang identitas itu

sendiri. Masalah identitas merupakan satu masalah budaya. Kebudayaan merupakan suatu ide, konsep, atau gagasan yang mendasari atau memberikan ciri bagi suatu masyarakat. Sebaliknya, kebudayaan juga memberikan kekuatan atau sarana pengikat integrasi. Ditinjau dari sudut ini, maka kebudayaan adalah identitas suatu masyarakat yang membedakan dengan masyarakat lain. Kedua, ketika berbicara tentang identitas bangsa, dalam hal ini terjadi pada kurun waktu kekinian. Sebaliknya, ketika berbicara tentang arkeologi, hal tersebut berkaitan dengan waktu yang lampau. Hubungan antara arkeologi dengan identitas bangsa sama halnya dengan mengaji hubungan antara masa lampau dan masa kini (Magetsari,1995:1). Ilmu arkeologi diharapkan mampu mengenali *genius* kebudayaan Indonesia di sepanjang perjalanan sejarahnya, sehingga dapat memberikan sebuah pengetahuan lebih tentang nilai-nilai luhur yang ada pada masa lampau, dan kontekstual di masa kini.

Beberapa contoh dan pembahasan di atas hanyalah ilustrasi tentang kemampuan kreativitas lokal yang secara aktif dan selektif berhasil menyaring, dan mengolah budaya asing, sehingga menghasilkan budaya baru tanpa harus meninggalkan nilai-nilai luhur budaya lokal. Dalam hal ini peran arkeologi publik sangat diperlukan dalam rangka menyosialisasikan nilai-nilai tersebut kepada masyarakat. Terlebih lagi tantangan yang lebih besar pada masa kini. Pengertian, dan pemahaman akan nilai-nilai luhur yang terdapat di masa lampau perlu dipelajari sebagai perisai diri terhadap pengaruh negatif budaya asing, yang mengancam terjadinya desintegrasi bangsa. Ketika kesadaran akan budaya hilang atau melemah, maka hal ini akan mengakibatkan punahnya nilai-nilai luhur yang telah diwariskan oleh nenek moyang di masa lampau. Pada sisi inilah arkeologi diharapkan mampu turut serta dalam membangun identitas, dan integritas bangsa.

## **Kepustakaan**

- Dayakisni, Tri dan Salis Yuniarni, 2004. **Psikologi Lintas Budaya**. Malang: Penerbitan Universitas Muhammadiyah Malang
- Jufrida dan Ketut Wiradnyana, 1999. *Arsitektur Istana Maimoon Medan-Sumatera Utara*, dalam **Shangkakhala**. Medan: Balai Arkeologi Medan
- Departemen Pendidikan Nasional, 2008. **Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa**. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Kusen, 1985. **Kreativitas Dan Kemandirian Seniman Jawa Dalam Mengolah Pengaruh Asing, Studi Kasus Tentang Gaya Seni Relief Candi Di Jawa Abad IX- XVI**. Yogyakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Proyek Penelitian Dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara (Javanologi)
- Magetsari, Noerhadi. 1995. *Manfaat Arkeologi Sebagai Identitas, Sebagai Permasalahan Metodologis*, dalam Santiko, Hariani (dkk. ) (ed. ).**Kirana**. Jakarta: Fakultas Sastra Universitas Indonesia dan PT. Intermedia, hal. 1--1

- Miller, Daniel, 1982. *Artefact As Product Of Human Categorisation Process*, dalam Hodder, Ian. (ed. ). **Symbolic And Structural Archaeology**. Cambridge: Cambridge University Press, hlm. 17--25
- Prasodjo, Tjahjono. 2004, *Arkeologi Publik*. Makalah dalam Pelatihan Pengelolaan Sumber Daya Arkeologi Tingkat Dasar. Trowulan, Mojokerto
- Restiyadi, Andri, 2006. *Analisis Sintaktik, Semantik, dan Kreativitas Seniman Jawa Dalam Pembingkai Tanda Visual-Naratif Pada Relief Cerita Krsna Di Candi Prambanan (Sebuah Pendekatan Semiotika Desain)*. **Skripsi Sarjana**. Yogyakarta: Fakultas Sastra Universitas Gadjah Mada
- Sedyawati, Edi, 2006. *Arkeologi dan Ilmu-Ilmu Mitranya*, dalam Sedyawati, Edi. **Budaya Indonesia Kajian Arkeologi, Seni, dan Sejarah**. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, hal. 18--22
- Soekmono, 1986. *Local Genius dan Perkembangan Bangunan Sakral di Indonesia*, dalam Ayatrohaedi (ed. ). **Kepribadian Budaya Bangsa (Local Genius)**. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya
- Washburn, Dorothy K., 1989. *The Property of Symmetry And The Concept of Ethnic Style*, dalam S. J. Shennan. (ed. ). **One World Archaeology 10: Archaeological Approaches to Cultural Identity**. London, Boston, Sydney, Wellington: Unwin Hyman Inc, hlm. 157--173