

## **VANDALISME PADA SITUS TAMAN ARKEOLOGI LEANG-LEANG MAROS SEBAGAI DAMPAK DARI AKTIVITAS PARIWISATA**

Yusriana<sup>1</sup>, Indra Andriani Hamda<sup>2</sup>, Muhammad Syahrul<sup>3</sup>, Marselina Rante<sup>4</sup>  
Rosmawati<sup>5</sup>, Khadijah Thahir Muda<sup>6</sup>

<sup>1, 2, 3, 4, 5</sup> Departemen Arkeologi Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin

yusriana@unhas.ac.id<sup>1</sup>  
indrahamda@gmail.com<sup>2</sup>  
muhammadsyahrul017@gmail.com<sup>3</sup>  
marchelinarante25@gmail.com<sup>4</sup>  
rosmawati@unhas.ac.id<sup>5</sup>  
khadijahth@unhas.ac.id<sup>6</sup>

### **Abstract**

The Leang-Leang Archaeological Park site is one of the popular tourist destinations in South Sulawesi Province. There are two prehistoric cave sites within the Leang-Leang Prehistoric Park, namely the Cave Site/ Leang PettaE and the Cave Site / Leang Petta kere. Utilization of the Leang-Leang Archaeological Park Site as a tourist destination is a challenge for the preservation of the cultural heritage in it. This article aims to describe the impact of vandalism on prehistoric cave sites in Leang-Leang Archaeological Park. The method used in data collection is the method of observation, documentation, and interviews and uses a descriptive-analytic approach. The results showed that the Leang-Leang Archaeological Park was the target of vandalism from groups or individuals who visited this object. The forms of vandalism that exist include graffiti using stationery on karst walls and scratches using sharp objects in prehistoric paintings.

**Keywords:** prehistoric painting, Leang-Leang prehistoric park, vandalism

### **PENDAHULUAN**

Objek destinasi wisata, tidak hanya seputar wisata alam saja, tetapi juga termasuk objek wisata budaya yang memanfaatkan warisan budaya sebagai daya tarik yang utama. Pemanfaatan warisan budaya sebagai objek pariwisata merupakan amanat dalam Undang-Undang Nomor 11 tahun 2010 tentang cagar budaya. Pasal 85 ayat (1) dalam undang-undang tersebut memuat tentang pariwisata yang menyebutkan bahwa “pemerintah, pemerintah daerah, dan setiap orang dapat memanfaatkan cagar budaya untuk kepentingan agama, sosial, pendidikan, ilmu pengetahuan, teknologi, kebudayaan dan pariwisata”. Cagar budaya jelas dapat dimanfaatkan untuk tujuan kepariwisataan.

Walaupun demikian, pemanfaatan warisan budaya akan selalu memberi dua dampak yaitu dampak yang positif dan dampak yang negatif. Dampak yang positif dapat berupa timbulnya keinginan masyarakat untuk lebih memperhatikan keberadaan sumberdaya arkeologi sehingga

dengan begitu akan timbul kesadaran untuk melestarikan dan memanfaatkannya, sedangkan dampak yang negatif biasanya akan tampak apabila pemanfaatan sumberdaya yang berjalan dengan sangat eksploitatif (Supriadi, 2008).

Siswanto (2007) menyebutkan pemanfaatan sumberdaya arkeologi sebagai objek wisata budaya, masih menyisakan permasalahan yakni, turis atau wisatawan terkadang menganggap bahwa benda /objek budaya yang dikunjungi hanya sebagai tempat wisata saja dan tujuannya ke objek wisata hanya betul-betul ingin berwisata. Selain itu, masih sangat sedikit turis yang mencari informasi (pengetahuan) ketika berwisata pada objek arkeologi.

Taman Arkeologi Leang-Leang merupakan salah satu contoh situs warisan budaya yang dimanfaatkan sebagai objek destinasi pariwisata yang populer di Provinsi Sulawesi Selatan. Namun, dalam pemanfaatannya beberapa bagian dari situs ini menjadi sasaran vandalisme

oleh oknum pengunjung yang tidak bertanggungjawab.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata vandalisme adalah perbuatan merusak dan menghancurkan hasil karya seni dan barang berharga lainnya (keindahan alam, dan sebagainya). Kata perusakan berarti bahwa segala sesuatu yang kita lakukan terhadap suatu benda atau properti yang membuat benda atau properti tersebut lebih buruk dari kondisi sebelumnya. Jadi, vandalisme dapat dikatakan pada suatu bentuk kejahatan yang membuat suatu benda atau properti menjadi lebih buruk dari sebelumnya. Apabila perbuatan atau perlakuan terhadap benda justru membuat benda atau properti tersebut lebih indah, maka hal tersebut tidak dikategorikan sebagai vandalism [2]

Cohen (1973) dalam (KBBI, 2021) menjelaskan empat macam Vandalisme berdasarkan motivasi yakni: pertama *Acquisitive vandalism*, merupakan jenis vandalism yang dimotivasi oleh keinginan memperoleh uang atau barang, misalnya pemasangan papan reklame/iklan, baliho, spanduk, dan poster atau bentuk-bentuk pemasaran lainnya yang dapat merusak lingkungan. Kedua, *Tactical vandalism*, merupakan jenis vandalism yang dimotivasi oleh tujuan tertentu, seperti memperkenalkan suatu ideologi, ketiga *Vindictive vandalism*, merupakan jenis vandalism yang dimotivasi untuk pembalasan dendam atas suatu kesalahan, misalnya sekelompok anak yang sengaja memecahkan kaca jendela tetangga yang sering memarahi mereka akibat keributan saat bermain. Keempat, *Malicious vandalism* adalah vandalisme yang timbul akibat pelaku vandalisme mendapat kenikmatan atau merasa bahagia jika mengganggu orang lain atau merasa sangat terhibur saat menghancurkan properti milik orang lain. Contoh, mencoret kendaraan orang lain karena si pelaku senang melihat pemilik marah; dan Kelima, *Play vandalism*, merupakan jenis vandalisme yang timbul akibat keinginan untuk menunjukkan kemampuan yang ia miliki, dan tidak bertujuan untuk mengganggu orang lain. Contoh jenis vandalisme ini adalah anak sekolah yang senang mencoreti meja belajar di kelasnya.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan meliputi metode pengumpulan data pustaka, pengumpulan data lapangan, dan FGD. Pengumpulan data lapangan berupa observasi dengan melakukan identifikasi dan klasifikasi data arkeologi, serta *focus group discussion* (FGD). Identifikasi dan klasifikasi data arkeologi bertujuan untuk mengetahui bentuk-bentuk vandalisme yang ada pada situs arkeologi Taman Prasejarah Leang-Leang Maros. Adapun pengumpulan data melalui metode FGD bertujuan untuk mengeksplorasi masalah yang spesifik, berkaitan dengan topik penelitian yang diajukan. Teknik ini digunakan dengan tujuan untuk menghindari pemaknaan yang salah dari peneliti terhadap masalah yang diteliti. FGD digunakan untuk menarik kesimpulan terhadap makna-makna intersubjektif yang sulit diberi makna sendiri oleh peneliti karena dihalangi oleh dorongan subjektivitas peneliti (Kresno S. dkk., 1999) dalam (Bentar, dkk, 2021). FGD dilakukan bertujuan untuk menemukan informasi dari pengelola, penjaga, pengunjung, dan masyarakat sekitar situs. Data yang diperoleh dari penelitian ini terdiri dari data uraian mengenai situs dan data gambar terkait situs arkeologi dan aktivitas wisata. Data hasil identifikasi dan klasifikasi akan dilakukan analisis untuk mengidentifikasi dampak-dampak perubahan fisik. Adapun data hasil FGD akan diklasifikasi dan diolah secara sistematis lalu disajikan dalam bentuk narasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Profil Taman Arkeologi Leang-Leang

Taman Arkeologi Leang-Leang berada di wilayah Kelurahan Leang-Leang, Kecamatan Bantimurung, Kabupaten Maros, Provinsi Sulawesi Selatan, berada sekitar 43 km dari pusat Kota Makassar dan dapat diakses melalui jalan propinsi dengan waktu tempuh 1 jam 20 menit.

Berdasarkan letak astronomis, Kompleks Prasejarah Leang-Leang berada pada titik koordinat 4° 58' 0" LS dan 119° 40' 38.5" BT. Secara administratif Kelurahan Leang-Leang berbatasan dengan Kabupaten Pangkep di utara, di selatan berbatasan dengan Kecamatan Simbang, di bagian barat berbatasan dengan Kecamatan Turikale dan Kecamatan Lau dan sebelah timur berbatasan dengan Kecamatan Cenrana. Kelurahan Leang-Leang memiliki luas wilayah

5.85 km<sup>2</sup> dengan tinggi wilayah 0-500 mdpl dan jumlah penduduk sebanyak 2.384 jiwa dengan tingkat kepadatan penduduk sebanyak 407 jiwa/km<sup>2</sup> pada tahun 2019 (Paramita and Kristiana, 2013).

#### a) Leang (Gua) Petta Kere

Lokasi Leang Petta Kere berada dalam Kompleks Taman Arkeologi Leang-leang dengan titik koordinat 04° 58' 43,2" LS dan 119° 40' 34,2" BT dengan ketinggian 45 m dpl. Leang Petta Kere terdiri dari dua ruangan yaitu ruangan atas dan bawah ruangan bawah berada 2 meter di atas permukaan tanah, sedangkan ruang atas sekitar 13 meter dari permukaan tanah. Ruang bawah berupa ceruk dengan lebar ceruk sekitar 15 meter sedangkan ruang atas merupakan ruang luas dengan lebar mulut 4 meter. Tinggalan arkeologi di Leang Petta Kere adalah gambar dinding prasejarah berupa gambar tangan berwarna merah serta gambar babi rusa berwarna merah yang berada di ruang bagian atas. Sebagian besar cap tangan terdiri dari telapak dan jari lengkap, dan beberapa di antaranya cap tangan ada yang sampai pada bagian lengan. Temuan budaya lain yang terdapat di leang Petta Kere yaitu berupa artefak batu yang tersebar di permukaan tanah pada bagian ruang bawah serta beberapa di antaranya ada yang tersedimentasi bersama cangkang-cangkang moluska (Paramita and Kristiana, 2013).



Gambar 1. Lukisan dinding gua prasejarah berupa babi rusa dengan pigmen warna merah (Dok. Yusriana, 2021)

#### b) Leang Pettae

Leang Pettae juga berada dalam lokasi Kompleks Taman Arkeologi Leang-Leang Maros. Dengan titik koordinat 4 58' 44.6" LS dan 119 40' 30.5" BT, dengan ketinggian 50 meter dari permukaan laut. Lebar mulut gua 12 meter dan tinggi 8 meter dengan arah hadap ke barat. Tinggalan arkeologis yang ada pada situs ini terdiri dari gambar dinding prasejarah berupa gambar

tangan yang berwarna merah, selain itu juga banyak ditemukan cangkang moluska yang terdeposit pada bagian depan gua dan bercampur dengan artefak-artefak batu (Paramita and Kristiana, 2013).



Gambar 2. Lukisan dinding gua prasejarah berupa babi rusa dengan pigmen pewarna merah (Dok. Marsel, 2021)

### Dampak Pariwisata terhadap Kelestarian Situs Taman Arkeologi Leang-Leang

Dampak pariwisata terhadap kelestarian situs dapat memberikan hal positif dan negatif. Dampak pemanfaatan situs menjadi objek pariwisata berpengaruh terhadap pembangunan ekonomi masyarakat. Namun, pemanfaatan tersebut juga dapat berpengaruh negatif terhadap situs dalam hal ini mempengaruhi kelestarian objek arkeologis jika tidak dikelola dengan baik. Salah satu contoh dampak negatif yaitu coretan-coretan (*vandalisme*) oleh pengunjung yang tidak bertanggungjawab.

Berdasarkan pengamatan pada situs gua dalam Taman Arkeologi Leang-Leang diketahui adanya jejak *vandalisme* yang dilakukan oleh pengunjung. Adapun beberapa coretan pada dinding karst baik di luar gua maupun di bagian dalam gua terdiri dari:

1. Coretan bertuliskan nama-nama orang dan institusi asal sekolah dan daerah. Coretan tersebut ditulis dengan alat tulis seperti *spidol*, *tipex*, pewarna spray.
2. Coretan tidak jelas menggunakan benda keras yang sangat disayangkan karena mencoret di atas lukisan gua.

Menurut penjelasan juru pelihara situs (Wawancara, 28 Juli 2021) bahwa coretan tersebut sudah lama dan tidak diketahui siapa pelakunya. Dari informasi tersebut, tergambar bahwa ke situs

gua prasejarah sangat rentan mengalami kerusakan bahkan kepunahan.



Gambar 1. *Searah jarum jam* (kiri) coretan di dinding bagian luar gua; (kanan) goresan pada bagian lukisan gua menggunakan benda keras (Dok. Muh. Syahrul, 2021)

Berdasarkan jenisnya, coretan-coretan ini dapat dikategorikan sebagai *Play vandalism*, yaitu jenis vandalisme yang dilakukan untuk menunjukkan dan medemonstrasikan kemampuan yang dia miliki, dan tidak bertujuan untuk mengganggu orang lain. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pengunjung yang ingin menunjukkan eksistensi dirinya, bahwa ia (mereka) sudah pernah menginjakkan kaki ke situs tersebut. Namun, sangat disayangkan bahwa eksistensi yang mereka tunjukkan adalah sangat salah dan bertentangan dengan peraturan perundangan yang berlaku terkait pelestarian cagar budaya.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa vandalisme kerap dilakukan oleh anak muda kalangan pelajar dan mahasiswa, hal tersebut dimotivasi oleh beberapa faktor yang menurut Singgih Gunarso (1989) bahwa anak muda (remaja) memiliki kegelisahan karena banyak keinginan, namun selalu tidak terpenuhi sehingga dirinya selalu merasa belum dan kemudian menimbulkan rasa ketidaktenangan pada dirinya. Selain itu, dengan adanya pertentangan dalam dirinya sendiri sehingga muncul kebingungan bagi diri sendiri dan juga dirasakan oleh orang lain di sekitarnya. Pertentangan dengan orang tua dengan remaja terkadang menyebabkan perselisihan dan remaja tidak berani untuk mengambil resiko, sehingga, mereka ingin mencoba sesuatu yang baru dan belum diketahuinya yang terkadang berdampak buruk. Dengan adanya tantangan dengan keinginannya namun juga tidak memiliki daya sehingga remaja lebih senang berkumpul antar teman sesama remaja. Hasil khayalan dan keinginan mereka kadang-kadang tersalurkan ke arah yang berlawanan dengan norma-norma sosial yang ada di lingkungan, bahkan kadang-kadang

merusak atau merugikan masyarakat (Gunarso, 1989). Kebutuhan perkembangan remaja yang seharusnya dipenuhi yakni kebutuhan fisiologis, adanya jaminan keamanan, kebutuhan sosial, keinginan akan penghargaan dan kesempatan pengembangan diri. Apabila salah satu tidak terpenuhi maka akan cenderung dilampiaskan ke arah kegiatan negatif yang mengarah pada kenakalan remaja dengan mengganggu ketertiban lingkungan termasuk di antaranya adalah vandalisme (Salmah, 2015).

Apabila kita berbicara dalam konteks penghargaan terhadap warisan budaya, dapat dikatakan bahwa orang-orang yang gemar melakukan tindakan mencoret-coret di bangunan cagar budaya merupakan orang-orang yang tidak menghargai masa lalu. Mengapa demikian karena, warisan budaya dari zaman prasejarah, sarat nilai antara lain, nilai sejarah, nilai budaya dan nilai ilmu pengetahuan. Tindakan mencoret sudah dikategorikan sebagai bentuk pengrusakan. Jika dikaitkan lagi dengan aturan hukum, maka si pencoret ini dapat dijatuhi sanksi sesuai peraturan perundangan yang berlaku.

## KESIMPULAN

Masih banyak hal yang perlu dikampanyekan kepada kalangan generasi muda utamanya mengenai pemahaman akan nilai penting warisan budaya bangsa. Selain itu, perlu pula memberikan pemahaman ke generasi muda-khususnya oknum pencoret-mengenai eksistensi diri. Masih banyak bentuk eksistensi diri yang bisa ditunjukkan dengan cara yang lebih kreatif dan berwawasan lestari, misalnya memperkenalkan kembali objek warisan budaya misalnya dengan berfoto langsung diobjek dan menggugahnya ke media sosial disertai dengan informasi ataupun ajakan untuk berkunjung ke objek tersebut.

Vandalisme dapat dicegah. Menurut Clarke dan Felson (1988) yang dikutip Susan dan Welson (1946) bahwa vandalisme dapat dicegah dengan memperkuat control sosial, membatasi akses ke objek-objek vital, dan meningkatkan pengawasan ketat dengan penjagaan.

Vandalisme dari sisi pengelola warisan budaya juga dapat dicegah dengan memperhatikan beberapa hal antara lain:

- Pemberlakuan standar bagi pengunjung. Standar bagi pengunjung memuat ketentuan tegas, hal apa yang boleh



dilakukan dan yang tidak boleh dilakukan dalam situs;

- Perlunya memperketat sistem pengawasan dalam area situs. Salah satu contoh sistem pengawasan pada situs arkeologi yaitu pada proyek bernama Smart@POMPEII di Taman Arkeologi Pompeii, Italia pada tahun 2016 yang merupakan kerja sama antara Ministry of Cultural Heritage, Activities, and Tourisme dan Dewan Riset Nasional yang bertujuan untuk mewujudkan solusi teknologi terintegrasi untuk mengatasi kebutuhan pengelolaan Taman Arkeologi Pompeii yang cerdas, berkelanjutan, dan komprehensif. Sistem pengawasan yang menggunakan perangkat lunak manajemen video (VMS) Milestone XProtect merupakan teknologi terintegrasi yang dikelola oleh solusi video platform terbuka Milestone XProtect. Secara real time akan terus memantau semua sensor yang didistribusikan di seluruh Taman Arkeologi Pompeii. Sistem tersebut akan menghasilkan peringatan jika terjadi bahaya, vandalisme, dan melampaui batas dampak lingkungan [8].
- Penyediaan fasilitas khusus bagi pengunjung yang ingin menunjukkan eksistensinya di lokasi cagar budaya. Hal ini merupakan upaya pencegahan terjadinya Tindakan coret-mencoret pada area inti maupun fasilitas penting lain. Fasilitas ini tentunya ditempatkan pada titik-titik yang merupakan spot favorit dari pengunjung sehingga apa yang ingin disampaikan melalui coretan tadi, dapat tersampaikan kepada pengunjung lain.
- Perlunya koordinasi dengan pemerintah lokal maupun organisasi masyarakat terutama terkait program-program kampanye penyadaran cagar budaya utamanya untuk generasi muda dan masyarakat di sekitar situs. Berbagai program kampanye penyadaran seperti ini sebenarnya telah banyak dilakukan di tempat lain dengan memanfaatkan platform media online. Sebagai contoh salah satu yang pernah dilakukan di tahun 2016 oleh *tread lightly* sebuah organisasi di Amerika Serikat yang memprakarsai perlindungan, peningkatan akses dan promosi etika rekreasi di luar ruangan. Adapun program yang dijalankan adalah

“*Respect and Protect*” berupa kampanye penyadaran publik untuk menghapuskan penjarahan dan vandalisme Sumber Daya Arkeologi, Paleontologi dan Alam di Utah, Amerika Serikat. Adapun strategi kampanye yang dilakukan adalah membuat gerakan massif taktik komunikasi eskternal melalui berbagai platform media guna menjangkau target audiens secara lebih efektif. Termasuk di dalamnya kampanye melalui website, media sosial (Facebook, Tumblr, Twitter, dan Instagram) dengan membagikan dan menandai postingan dengan komunitas/kelompok pemangku kepentingan dan memasukkan *hashtag #respectandprotect* untuk mendorong sosial berbagi media dan visibilitas untuk mendorong sosial berbagi media dan visibilitas kampanye. Selain melalui website juga dilakukan pemasaran online dan media cetak. Dalam bentuk ini, mitra kampanye akan memaksimalkan keterpaparan logo kampanye, pengumuman layanan publik, dan pesan utama di media online dan cetak untuk menjangkau khalayak sasaran. (Geason and Welson, 1990).

## DAFTAR PUSTAKA

- A. Paramita and L. Kristiana. (2013). Teknik Focus Group Discussion dalam Penelitian Kualitatif. *Buletin Penelitian Sistem Kesehatan*, 16 (2), 117-127.
- Anonim, "KBBI Daring," [Online]. Available: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>.
- Anonim. 2019. "Laporan Studi Teknis Pengembangan Situs Gua-Gua Prasejarah Kabupaten Maros," Balai Pelestarian Cagar Budaya Propinsi Sulawesi Selatan, Makassar.
- S. D. Gunarso. (1989). Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja, Jakarta: Gunung Mulia.
- S. Geason and P. R. Welson. (1990). Preventing Graffiti and Vandalism, Canberra: Australian Institute of Criminolog.

- S. Salmah. (2015). Perilaku Vandalisme Remaja di Yogyakarta. *Media Informasi Penelitian Kesejahteraan Sosial*, 39 (1), 15-29.
- Siswanto. (2007). Pariwisata dan Pelestarian Warisan Budaya. *Berkala Arkeologi*, 27, (1), 118-130.
- Supriadi. (2008). Pemanfaatan Kompleks Gua Prasejarah Bellae, Yogyakarta: Fakultas Ilmu Budaya UGM.
- W. A. Bentar, A. I. A. R and F. A. Buamona,. (2021). Analisa Penyebab Vandalisme pada Pedestrian di Surabaya (Studi Kasus Jalan Soekarno-Hatta dan Jalan Rungkut Madya). *Sinektika Jurnal Arsitektur*, 18 (1), 101-106.