

**PARTISIPASI PEMANGKU KEPENTINGAN
DALAM Mendukung REVITALISASI ASET WISATA PUSAKA
DI KAWASAN *WORLD HERITAGE* SANGIRAN**

Rara Sugiarti, Wardo, Tundjung Wahadi Sutirto

Pusat Penelitian dan Pengembangan Pariwisata dan Budaya, LPPM, Universitas Sebelas Maret

Abstrak

Sangiran merupakan warisan budaya bangsa Indonesia yang memiliki nilai universal yang luar biasa (*outstanding universal value*). Keunikan Sangiran menjadikannya sebagai salah satu warisan dunia (*world heritage*). Warisan dunia adalah peninggalan masa lampau yang berfungsi untuk diwariskan kepada generasi yang akan datang sebagai sebuah kekayaan yang tidak tergantikan (*irreplaceable heritage*). *World heritage* memiliki peran penting untuk mendorong pengembangan suatu wilayah agar menumbuhkan manfaat berikutnya (*multiplier effect*). Oleh karena itu, penelitian mengenai Revitalisasi dan Optimalisasi Peran Aset Sejarah di Kawasan *World Heritage* Sangiran Melalui Edukasi dan Rekreasi dalam jangka panjang akan memberikan manfaat edukasi, ekonomi, ekologi, sosial dan budaya bagi kawasan tersebut dan *stakeholder* terkait. Penelitian ini secara umum bertujuan untuk menghasilkan model revitalisasi dan optimalisasi peran aset sejarah di kawasan *World Heritage* Sangiran melalui edukasi dan rekreasi. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengeksplorasi nilai-nilai aset sejarah di kawasan *World Heritage* Sangiran sebagai sumber belajar tentang sejarah peradaban manusia, (2) mengidentifikasi komponen-komponen kawasan *World Heritage* Sangiran yang dapat dikembangkan sebagai aset edukasi yang rekreatif, (3) mengkaji permasalahan/ hambatan untuk melakukan revitalisasi dan optimalisasi peran aset sejarah di kawasan *World Heritage* Sangiran melalui edukasi dan rekreasi, (4) mengeksplorasi kebijakan dan program Pemerintah Daerah dalam melakukan revitalisasi dan optimalisasi peran aset sejarah di kawasan Sangiran melalui edukasi dan rekreasi, (5) mengidentifikasi kontribusi dan peran pihak swasta di dalam mendukung upaya revitalisasi dan optimalisasi peran aset sejarah di kawasan Sangiran melalui edukasi dan rekreasi, (6) mengeksplorasi partisipasi masyarakat dalam menunjang revitalisasi dan optimalisasi peran aset sejarah di kawasan *World Heritage* Sangiran melalui edukasi dan rekreasi, (7) menyusun draf model rekayasa sosial (*social engineering*) untuk melakukan revitalisasi dan optimalisasi peran aset sejarah di kawasan *World Heritage* Sangiran melalui edukasi dan rekreasi. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang menggunakan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode termasuk pengamatan lapangan (*site observation*), wawancara mendalam (*in-depth interview*), diskusi kelompok terarah (*focus group discussion*), metode simak (*document study*), dan sarasehan. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan metode *purposive sampling* dan *snowball*. Data akan dianalisis dengan menggunakan model analisis interaktif dan analisis tematik.

Kata Kunci: edukasi, optimalisasi, rekreasi, revitalisasi, warisan dunia (*world heritage*).

PENDAHULUAN

Sangiran merupakan situs manusia purba terpenting di Indonesia dan bahkan terkemuka di dunia karena termasuk salah satu dari sedikit situs hominid dunia. Situs seluas 56 Km² ini terletak sekitar 15 km di sebelah utara Kota Surakarta yang secara administratif termasuk ke dalam wilayah Kabupaten Sragen dan Karanganyar Provinsi Jawa Tengah (Noerwidi & Siswanto, tt). Di kawasan ini terdapat potensi unik berupa situs manusia purba yang memiliki *outstanding universal value* (OUV) yang berkaitan dengan pemahaman mengenai evolusi manusia. Keunikan tersebut menyebabkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI menetapkannya sebagai cagar budaya pada tahun 1977 (Widuri, 2014). Bahkan hal tersebut juga telah membuat UNESCO menetapkan situs Sangiran sebagai warisan dunia (*world heritage*) pada tahun 1996 dengan nama “Sangiran, *The Early Man Site*” dengan identitas UNESCO “*World Heritage List No: C 593.*” (Hidayat, 2013). Menurut UNESCO nilai penting situs Sangiran jauh melebihi beberapa situs sejenis yang telah masuk ke dalam daftar warisan dunia seperti Zhoukoudan di Cina, danau Wilandra di Australia, Olduvai di Tanzania, dan Sterkfontain di Afrika Selatan (Widianto & Simanjuntak, 2009).

Di kawasan *world heritage* Sangiran dapat ditemukan beragam informasi mengenai sisa-sisa kehidupan masa lampau dan sejarah kehidupan manusia purba dengan segala hal yang ada di sekelilingnya, seperti tempat hidupnya, pola kehidupannya, satwa yang hidup bersamanya sampai proses terjadinya bentang alam dalam kurun waktu tidak kurang dari dua juta tahun yang lalu. Situs ini merupakan situs manusia purba berdiri

tegak (*pithecanthropus erectus*) terlengkap di Asia yang kehidupannya dapat dilihat secara berurutan tanpa terputus sejak dua juta - 200.000 tahun yang lalu. Sebagian besar fosil yang ditemukan di Situs Sangiran disimpan di dua tempat di dalam Museum Sangiran, yaitu di ruang *display* sebanyak 2.931 fosil, dan di gudang penyimpanan sebanyak 10.875 fosil. Koleksi yang tersimpan di Museum dikategorikan dalam kelompok cetakan fosil manusia, fosil hewan bertulang belakang (*vertebrata*), fosil binatang air, batuan, fosil tumbuhan laut, dan alat-alat batu. Melalui Situs Manusia Purba Sangiran, dapat dipelajari secara langsung berbagai hal mengenai evolusi genetik dan perkembangan peradaban manusia purba, ekosistem kawasan Sangiran, dan berbagai jejak kehidupan purba lainnya (Widuri, 2014).

Berbagai sumber daya arkeologi yang memiliki keunikan dan kekhasan tersebut merupakan aset yang perlu direvitalisasi agar dapat berkembang dan bermanfaat dengan tetap menjaga kelestarian fungsinya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk merevitalisasi kawasan *world heritage* Sangiran adalah dengan memanfaatkannya dalam kegiatan edukasi yang rekreatif maupun kegiatan rekreasi yang edukatif. Sangiran menyimpan berbagai pengetahuan dan nilai-nilai budaya masa lampau yang sangat tepat dijadikan salah satu sumber dan media pembelajaran sejarah dan budaya bagi siswa-siswa sekolah. Dengan memasukkan unsur edukasi dan rekreasi, kawasan *world heritage* Sangiran akan lebih bermanfaat tidak saja bagi pengunjung yang mencari hal-hal unik dan otentik melainkan juga bagi masyarakat setempat. Disamping manfaat edukatif dan

rekreatif, kawasan tersebut juga akan mampu menciptakan manfaat ekonomi dan ekologi.

Namun demikian, hingga saat ini upaya menggali nilai edukasi dan unsur rekreasi belum dilakukan secara optimal. Terlebih lagi belum dibangun sinergi antara Dinas Pendidikan maupun sekolah-sekolah di wilayah sekitarnya untuk memanfaatkan kawasan tersebut sebagai salah satu media edukasi sejarah bagi para siswanya dan sekaligus sebagai destinasi rekreasi yang bersifat alternatif. Saat ini kegiatan rekreasi bagi siswa sekolah di kawasan Sangiran dan sekitarnya masih cenderung dilakukan dengan tujuan mengunjungi destinasi pariwisata di luar daerah seperti Malang, Bali, dan Jakarta. Hampir seluruh siswa sekolah di wilayah tersebut, baik tingkat sekolah dasar, menengah pertama maupun menengah atas, melakukan kegiatan rekreasi ke luar daerah. Namun ironisnya banyak dari mereka yang justru belum pernah mengunjungi kawasan Sangiran yang nota bene merupakan kawasan warisan dunia (*world heritage*). Hal ini telah lama menjadi pola pikir atau *mindset* dari para penyelenggaraan pendidikan. Mengajak siswa untuk melakukan kegiatan edukasi yang rekreatif maupun kegiatan rekreasi yang edukatif di daerah sendiri dianggap kurang bergengsi, sehingga mereka perlu membawa siswa ke daerah tujuan yang jauh, bahkan hingga ke luar pulau.

Sehubungan dengan kondisi tersebut di atas, perlu dikembangkan model untuk memanfaatkan kawasan *world heritage* Sangiran sebagai aset dan sumber daya lokal yang dimiliki untuk kepentingan edukasi dan rekreasi sehingga siswa lebih mengenal daerahnya sendiri dan sekaligus kegiatan tersebut bisa

memberikan berbagai manfaat dalam skala luas. Salah satu langkah yang dapat dilakukan adalah mengubah pola pikir atau *mindset stakeholder* terkait untuk memperkenalkan aset daerah sendiri sebelum mengenal aset daerah lain. Dalam konteks inilah penelitian sosial, humaniora, dan pendidikan (PSHP) mengenai “Revitalisasi dan Optimalisasi Peran Aset Sejarah di Kawasan *World Heritage* Sangiran Melalui Edukasi dan Rekreasi” amat penting untuk segera dilakukan. Salah satu karakter (*specification*) dari penelitian skema PSHP ini adalah melakukan rekayasa sosial (*social engineering*) melalui perubahan *mindset* dengan melakukan pendampingan kepada kelompok-kelompok yang diadvokasi, dalam hal ini masyarakat setempat, biro perjalanan wisata, maupun pemerintah (Dinas Pendidikan serta Dinas Pariwisata & Kebudayaan) di wilayah tersebut.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Revitalisasi

Revitalisasi, termasuk revitalisasi suatu aset atau produk budaya, merupakan salah satu bagian dari usaha konservasi. Konsep konservasi mencakup empat komponen utama, yaitu preservasi, restorasi/rehabilitasi, rekonstruksi, dan revitalisasi (Leila Retno Kotmala, 2003). Revitalisasi adalah usaha merubah suatu aset budaya yang disesuaikan dengan perkembangan masyarakat dan memiliki fungsi baru tanpa menghilangkan roh budaya itu (Muhammad Takdir Ilahi, 2009). Revitalisasi suatu produk budaya dimaksudkan untuk menggali dan memberi makna baru terhadap produk budaya tersebut itu tanpa harus merubah substansi dan bentuknya. Di sisi lain

revitalisasi adalah usaha untuk mem"vital"kan atau menghidupkan kembali sesuatu yang eksistensinya masih berarti dan dengan demikian eksistensi tersebut perlu dijaga dan dikembangkan. Beberapa bentuk revitalisasi seperti diungkap oleh Supanggih (2012) meliputi: (1) re-konstruksi, yaitu dilakukan terutama untuk suatu produk budaya yang sudah hilang dari peredaran, namun masih punya peluang untuk dihidupkan kembali. (2) Re-fungsionalisasi, yaitu menambah, mengembangkan, mengganti atau memberi fungsi yang baru terhadap hal atau produk yang direvitalisi. Refungsionalisasi yang sering dilakukan adalah mengembangkan, menambah atau mengubah fungsinya yang lama dengan fungsinya yang baru. (3) Representasi, artinya menyajikan kembali, baik dalam frekuensi maupun dalam wujud, forum atau konteks yang bervariasi. (4) Re-formasi, yaitu perubahan format atau bentuk yang lama ke bentuknya yang baru, yang dianggap sesuai dengan kebutuhan, selera, waktu dan tempatnya yang baru. Isi, makna dan pesan yang ingin disampaikan oleh produk yang direformasi kemungkinan bisa juga berubah. (5) Re-interpretasi, yaitu memberi tafsir baru terhadap suatu fenomena atau terhadap unsur ekspresi. (6) Re-orientasi. Sebuah produk budaya memiliki pesan dan orientasi yang disampaikan oleh penciptanya. Orientasi produk budaya, seperti kesenian misalnya, tersirat dalam pesan yang disampaikan oleh pencipta/senimannya melalui karyanya. (7) Re-kreasi, yaitu membuat atau meng-*create* lagi sesuatu yang (sama sekali) baru. Suatu produk atau informasi lama digunakan sebagai sumber, pijakan atau titik tolak untuk penciptaan produk yang baru, baik dalam format maupun dalam *genre*.

2. Wisata Pusaka

Wisata pusaka adalah sebuah kegiatan wisata untuk menikmati berbagai peninggalan, benda-benda cagar budaya, adat istiadat lokal, dan alam beserta isinya di tempat asalnya (*in situ*) yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman akan keanekaragaman budaya dan alam bagi pengunjungnya. Wisata pusaka adalah salah satu bentuk wisata minat khusus (*special interest tourism*) yang menggabungkan berbagai jenis wisata (seperti wisata budaya, wisata sejarah, wisata pedesaan, wisata alam, wisata *trekking*, dan sebagainya) ke dalam satu paket kegiatan yang bergantung pada sumber daya alam dan budaya yang dimiliki oleh suatu daerah. Wisata minat khusus diawali dari motivasi wisatawan untuk melakukan perjalanan wisata ke destinasi yang memiliki karakter khusus (Kruja & Gjyrezi, 2011). Memasuki abad ke-21 atraksi wisata minat khusus, termasuk wisata purba dan wisata pusaka (*heritage tourism*) terus berkembang sejalan dengan bergesernya minat wisatawan yang membawa semangat *new age*. Sehubungan dengan hal ini, kawasan *world heritage* Sangiran bisa menjadi daya tarik alternatif yang menawarkan beragam keunikan dan kekhasan, terutama mengenai jejak awal kehidupan manusia dan lingkungan sekitarnya. Sangiran sebagai situs purbakala sesungguhnya dapat dikembangkan menjadi atraksi wisata sejarah ataupun wisata pusaka dengan cara menggabungkan unsur-unsur kesenangan (*leisure*) dan pengalaman serta pengetahuan (*knowledge*). Wisata pusaka merupakan salah satu bentuk wisata minat khusus yang diawali dari adanya motivasi wisatawan untuk mengunjungi situs

kepurbakalaan, seperti situs manusia purba (*early man site*). Di Indonesia terdapat beberapa situs manusia purba seperti Sangiran Jawa Tengah, Ngandong dan Trinil Ngawi Jawa Timur. Selain situs manusia purba juga terdapat beberapa situs purbakala yang dikelola oleh Dinas Kepurbakalaan seperti Candi Borobudur dan Candi Prambanan. Seluruh situs kepurbakalaan memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai daya tarik wisata guna dapat memberikan manfaat ekonomi, ekologi, sosial, dan budaya kepada masyarakat setempat. Wisata pusaka biasanya disebut juga dengan wisata pusaka budaya (*cultural and heritage tourism* atau *cultural heritage tourism*) atau lebih spesifik disebut dengan wisata pusaka budaya dan alam. Pusaka adalah segala sesuatu (baik yang bersifat materi maupun non materi) yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya yang ingin kita jaga keberadaan dan keberlangsungannya (UNESCO, 2009).

3. Kawasan World Heritage Sangiran

Sangiran adalah salah satu situs manusia purba (*early man site*) dari jaman Pletosen dan merupakan sebuah situs paleontologis terlengkap di Indonesia. Situs ini menyimpan peninggalan masa lalu berupa sisa-sisa kehidupan manusia purba, fosil flora dan fauna, artefak, dan data lapisan tanah yang terendapkan secara alamiah tidak kurang dari 2 juta tahun silam yang merupakan sumber ilmu pengetahuan untuk memahami kehidupan masa lalu. Secara administratif kawasan Sangiran berada di Propinsi Jawa Tengah, tepatnya di 3 (tiga) wilayah kecamatan di Kabupaten Sragen, yakni Kalijambe, Plupuh, dan Gondangrejo, serta 1 (satu)

wilayah kecamatan di Kabupaten Karanganyar, yaitu Kecamatan Kalijambe. Selain kekayaan arkeologis, Sangiran memiliki beragam potensi budaya, baik dari masa prasejarah maupun masa sekarang, termasuk seni tradisional, upacara adat, arsitektur lokal serta kerajinan rakyat. Berbagai potensi tersebut mampu menjadi nilai tambah situs Sangiran.

4. Studi Pendahuluan yang Pernah Dilaksanakan

Berbagai penelitian tentang kawasan *world heritage* Sangiran telah dilakukan. Hidayat (2013) meneliti tentang strategi pengelolaan situs Sangiran sebagai warisan dunia. Namun penelitian ini tidak menyinggung masalah pengembangan situs Sangiran sebagai aset sejarah yang dapat direvitalisasi melalui edukasi dan rekreasi. Luwistiana (2009) meneliti tentang peran pembelajaran sejarah dalam pelestarian benda cagar budaya (BCB) Sangiran. Meskipun menyoroti Sangiran, namun penelitian tersebut hanya difokuskan pada unsur-unsur sejarah dalam konteks pendidikan sejarah. Sulistiyono (2009) juga meneliti tentang Sangiran. Namun penelitian ini hanya dititikberatkan pada persepsi penduduk setempat terhadap warisan dunia tersebut, khususnya mengenai pandangan dan harapan masyarakat setempat terhadap pengembangan situs Sangiran. Dwiyantoro (2013) juga meneliti tentang Sangiran dengan memfokuskan pada museum yang terkait dengan historisitas dan relevansinya sebagai sumber pembelajaran. Donyta (2012) meneliti tentang proporsi pariwisata dan tingkat kunjungan wisatawan di museum purbakala Sangiran. Namun

penelitian tersebut tidak memfokuskan pada revitalisasi aset sejarah melalui edukasi dan rekreasi.

Walaupun berbagai penelitian mengenai kawasan Sangiran sudah dilakukan oleh banyak peneliti, namun belum ada penelitian yang secara khusus ditujukan untuk membentuk model revitalisasi dan optimalisasi peran aset sejarah di kawasan *World Heritage* Sangiran melalui edukasi dan rekreasi. Meski demikian, penelitian-penelitian tersebut dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian baru mengenai kawasan *world heritage* Sangiran, utamanya dalam hal revitalisasi dan optimalisasi peran aset sejarah di kawasan *World Heritage* Sangiran melalui edukasi dan rekreasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kawasan situs manusia purba (*early man site*) Sangiran Jawa Tengah yang secara lebih khusus termasuk ke dalam wilayah administrasi Kabupaten Sragen. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian tahun ke-1 dijadikan landasan untuk melaksanakan penelitian tahun ke-2.

Sumber data yang dikaji berupa informan, tempat dan peristiwa serta arsip dan dokumen yang ada. Dalam hal ini informan terdiri atas unsur swasta, masyarakat serta pemerintah, termasuk pejabat terkait di Dinas Pemuda, Olah Raga, dan Pariwisata Kabupaten Sragen, Dinas Pendidikan Kabupaten Sragen, Dinas Kebudayaan Kabupaten Sragen, Badan Pemberdayaan Masyarakat Kabupaten Sragen, dan Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA) Kabupaten Sragen, yang memiliki

kapasitas dalam merencanakan program pengembangan **kawasan *world heritage* Sangiran.**

Teknik cuplikan yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling* dan *snowball sampling*. Teknik *purposive sampling* dilakukan dengan mengambil sampel berdasarkan alasan tertentu berkaitan dengan kawasan *world heritage* Sangiran. Teknik *snowball sampling* pada dasarnya dilakukan untuk menentukan informan dengan menghubungi tokoh kunci pertama dan mencari tokoh kunci berikutnya dari informasi yang diberikan oleh tokoh kunci pertama dan seterusnya sampai data yang diperlukan berkaitan dengan penelitian ini terpenuhi. Dengan teknik ini peneliti bisa mendapatkan *key informants* yang tepat dan memadai sehingga dapat menghasilkan data yang *reliable*.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa metode termasuk observasi lapangan (*site observation*), diskusi kelompok terarah (*focus group discussion*), wawancara mendalam (*in-depth interview*), dan metode simak (*existing document study*). Agar setiap informasi yang digali dari observasi, diskusi kelompok terarah, wawancara, dan metode simak dapat tercatat dengan baik dan lengkap dalam penelitian ini digunakan alat perekam berupa catatan lapangan (*field note*), alat perekam suara (*digital voice recorder*) dan alat perekam gambar (kamera) untuk membantu tersajinya kelengkapan data yang berkaitan dengan revitalisasi dan optimalisasi peran aset sejarah di kawasan *World Heritage* Sangiran melalui edukasi dan rekreasi.

Untuk menjaga keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan validitas

data dengan menggunakan triangulasi sumber data (Densin, 1978, Patton, 1987 dalam Moleong, 1989) untuk memperoleh derajat kepercayaan yang lebih tinggi dengan cara membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui berbagai sumber informasi yang berbeda berkaitan dengan penelitian mengenai “Revitalisasi dan Optimalisasi Peran Aset Sejarah di Kawasan *World Heritage* Sangiran Melalui Edukasi dan Rekreasi”. Keabsahan atau validitas data dalam penelitian ini diperiksa dengan triangulasi sumber dan triangulasi teknik, yaitu upaya untuk memperoleh derajat kepercayaan yang lebih tinggi dengan cara membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh dari satu sumber melalui sumber informasi yang berbeda dan teknik yang berbeda (Moleong, 2000).

Dalam penelitian ini digunakan analisis interaktif yang dikemukakan oleh Miles & Huberman, (1984). Teknik analisis interaktif memiliki tiga komponen utama, yakni reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi Data (*Data Reduction*): merupakan proses seleksi, pemfokusan, penyederhanaan, dan abstraksi data kasar yang ada dalam catatan lapangan. Data dari lapangan yang berupa hasil wawancara atau rangkuman data sekunder yang ditranskripsikan dalam bentuk laporan kemudian direduksi dan dipilih hal yang menonjol. Dengan melakukan reduksi data, peneliti akan memperoleh data yang akurat, karena peneliti dapat mengecek apakah adakah data penelitian yang sama dengan yang diperoleh sebelumnya, sehingga dapat menghindari adanya ketumpangtindihan (*overlapping*). Penyajian data (*Data Display*): merupakan suatu rakitan

organisasi informasi dalam bentuk klasifikasi atau kategorisasi yang memungkinkan penarikan kesimpulan penelitian dapat dilakukan. Dalam hal ini *display* meliputi berbagai jenis matriks, gambar atau skema, jaringan kerja, keterkaitan kegiatan, dan tabel yang terkait. Penarikan Kesimpulan (*Conclusion Drawing*): merupakan suatu pengorganisasian data yang telah terkumpul sehingga dapat dibuat suatu kesimpulan akhir penelitian. Dalam awal pengumpulan data, peneliti berusaha memahami keteraturan, pola, pernyataan, konfigurasi, arahan sebab akibat dan proposisi-proposisi. Peneliti bersikap terbuka dan skeptis. Kesimpulan akhir dari penelitian tentang model revitalisasi dan optimalisasi peran aset sejarah di kawasan *World Heritage* Sangiran melalui edukasi dan rekreasi baru dapat dibuat apabila seluruh proses pengumpulan data berakhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Situs Sangiran

Luas wilayah situs Sangiran sekitar 59 km persegi yang mencakup tiga kecamatan di Kabupaten Sragen, yaitu Kecamatan Kalijambe, Gemolong dan Plupuh serta Kecamatan Gondangrejo, Kabupaten Karanganyar. Pada 1977 Sangiran dan sekitarnya ditetapkan sebagai daerah cagar budaya berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 070/0/1977, tanggal 5 Maret 1977. Selanjutnya keputusan itu dikuatkan oleh Komite *World Heritage* UNESCO pada peringatannya yang ke-20 di Merida, Mexico, yang menetapkan kawasan Sangiran sebagai kawasan "The Early Man Site" dengan Nomor Penetapan (*World Heritage List*) C 593. Kawasan

Sangiran memiliki potensi sumberdaya pariwisata yang luar biasa. Seperti telah banyak diketahui, di situs Sangiran Sangiran dapat ditemukan banyak informasi mengenai sisa-sisa kehidupan masa lampau seperti sejarah kehidupan manusia purba dengan segala hal yang ada di sekelilingnya. Misalnya, mengenai tempat hidup, pola kehidupannya, satwa yang hidup bersamanya sampai proses terjadinya bentang alam dalam kurun waktu tidak kurang dari 2 juta tahun yang lalu. Terbentuknya Sangiran tidak terlepas dari proses pengangkatan Pulau Jawa pada masa lampau. Tumbukan lempeng bumi, pasang surut air laut, dan aktivitas gunung api selama \pm 2,4 juta tahun merupakan proses geologi yang turut membentuk lingkungan Sangiran. Selama kurang lebih 2,4 juta tahun, telah terbentuk lima formasi tanah di Sangiran, yaitu Formasi Kalibeng (2,4 juta tahun silam), Formasi Pucangan (1,8 juta tahun silam), Grenzbank (900.000 tahun silam), Formasi Kabuh (700.000 tahun silam), dan Formasi Notopro (250.000 tahun silam). Proses geologi pun terus bekerja di Sangiran. Sekitar 100 ribu tahun silam terjadi deformasi perlapisan tanah akibat pergerakan endogen maupun eksogen, sehingga menjadi kubah raksasa. Lapisan-lapisan tanah yang telah terbentuk sebelumnya mengikuti bentuk kubah. Erosi yang terjadi di puncak kubah pada tahap selanjutnya telah memberikan singkapan-singkapan tanah, sehingga lapisan-lapisan tanah purbanya dapat ditemukan di permukaan tanah sekarang (Widianto, 2011).

Sangiran memiliki berbagai jenis peninggalan. Pertama, sisa kehidupan hewan, ditemukan pada berbagai formasi lapisan tanah: (a) di lapisan tanah Kalibeng ditemukan berbagai jenis fosil laut seperti

molusca, gigi-gigi ikan hiu, cangkang kura-kura laut, dan koral; (b) di lapisan tanah Pucangan banyak ditemukan fosil binatang dengan beberapa jenis spesies yang hidup di danau dan rawa ataupun sekitarnya, seperti kuda sungai (*Hippopotamus sp.*), gajah (*Mastodon sp.*), bovidae (sapi, kerbau, banteng) dan Cervidae (rusa); (c) di lapisan tanah Kabuh ditemukan berbagai fosil hewan seperti gajah purba (*Stegodon sp.* dan *Elephas sp.*), cervidae, bovidae, badak (*Rhinoceros sp.*), babi (*Sus sp.*), dan harimau (*Panthera tigris*). Inilah zaman keemasan Sangiran yang berlangsung lebih dari 500.000 tahun lamanya (Widianto, 2014; 2011).

Kedua, sisa kehidupan manusia, terdapat pada lapisan tanah formasi Kabuh dan Pucangan. Pada lapisan ini ditemukan dua jenis manusia homo (*Homo erectus* arkaik dan *Homo erectus* tipik). Secara garis besar, temuan manusia homo yang ditemukan di daerah Sangiran dikelompokkan menjadi beberapa jenis yaitu: (a) *Pithecanthropus erectus II*, ditemukan oleh von Koenigswald pada tahun 1937 di dukuh Bapang, Desa Bukuran, Kecamatan Kalijambe, Sragen; (b) *Pithecanthropus VIII*, ditemukan di Kali Pucung, Desa Dayu, Gondangrejo, Karanganyar; dan (c) *Homo Sapiens*, ditemukan di dukuh Ngrejeng, Desa Somomoro, Plupuh, Sragen. Ketiga, sisa kehidupan tumbuhan, berupa fosil kayu yang ditemukan di dukuh Jambu, Desa Dayu, dan fosil batang pohon yang ditemukan di desa Krikilan, Kalijambe pada lapisan tanah lempung formasi Pucangan. *Keempat*, fosil alat-alat batu. Manusia purba yang hidup di Sangiran menggunakan batu sebagai peralatan untuk menunjang kehidupannya. Adapun alat-alat batu yang ditemukan di Sangiran

antara lain: Serpih dan bilah (pisau untuk memotong atau menguliti hewan hasil buruan), batu rijang, batu meteor, dan batu kalsedon (Widianto, 2014).

2. Kebijakan dan Program Pemerintah Daerah dalam Melakukan Revitalisasi dan Optimalisasi Peran Aset Sejarah di Kawasan Sangiran Melalui Edukasi dan Rekreasi

Kebijakan revitalisasi Sangiran dilakukan baik oleh pemerintah pusat, provinsi, maupun daerah/kabupaten. Semuanya di bawah pengawasan UNESCO selaku lembaga PBB yang bertanggungjawab atas pelestarian dan pengembangan situs purbakala Sangiran. Kawasan Sangiran berada di wilayah Jawa Tengah, dan dalam pengelolaannya sebagai situs dan objek wisata ditangani dua kabupaten yaitu kabupaten Sragen dan Kabupaten Karanganyar. Pemeliharaan, penggalan, dan pengawasan situs sendiri sesungguhnya di bawah kewenangan Badan Pengelola Situs Manusia Purba Sangiran (BPSMPS) yang merupakan perpanjangan tangan pemerintah pusat c.q Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan UNESCO. Berkaitan dengan pengembangan Sangiran sebagai kawasan wisata, Pemprov dan Pemkab terlibat langsung dalam menyediakan fasilitas dan pemberdayaan masyarakat. Meskipun demikian, dalam beberapa hal, kewenangan masing-masing saling beririsan sehingga seringkali terkesan tumpang tindih. Bahkan, hingga saat ini Kabupaten Sragen belum memiliki dokumen RIPDA/RIPKA sebagai acuan pengembangan pariwisata di kabupaten Sragen. Sementara itu, pemerintah kabupaten Karanganyar yang dalam hal ini

mengelola situs kalster Dayu, sudah melakukan beberapa kegiatan yang langsung berhunungan dengan pemberdayaan masyarakat desa di sekitar situs dan membangun fasilitas yang mendukung kegiatan pariwisata.

3. Kontribusi dan Peran Pihak Swasta di Dalam Mendukung Upaya Revitalisasi dan Optimalisasi Peran Aset Sejarah di Kawasan Sangiran Melalui Edukasi dan Rekreasi

Kontribusi swasta dalam mendukung upaya revitalisasi kawasan Sangiran melalui pendidikan dan pariwisata masih sangat terbatas. Seperti diakui oleh BPSMP Sangiran selaku pengelola Museum Sangiran, hingga saat ini swasta belum mampu secara nyata memberi kontribusi bagi revitalisasi Sangiran. Hal diduga disebabkan karena Sangiran merupakan kawasan yang dilindungi secara ketat di bawah pengawasan UNESCO sehingga tidak mudah bagi pihak lain turut mengelola Sangiran. Hal ini berbeda dengan kawasan wisata lain yang relatif terbuka untuk menerima kehadiran swasta turut mengelola atau mengembangkan usaha pariwisata. Beberapa tempat pariwisata dikembangkan dengan cara kerjasama antara pemerintah dan swasta, pemerintah dan masyarakat, atau sepenuhnya dikelola oleh swasta. Untuk kasus Sangiran, pengembangan pariwisata sepenuhnya dikelola oleh Pemkab Sragen dan Karanganyar bersama-sama dengan BPSMP Sangiran.

Kontribusi swasta dapat dilihat dari keterlibatannya dalam menyediakan jasa-jasa pariwisata seperti jasa transportasi, konsumsi, cendera mata, dan lainnya. Ketika sekolah mengadakan kunjungan ke

Sangiran dalam rangka pembelajaran sejarah, misalnya, sekolah memanfaatkan jasa-jasa yang disediakan pihak swasta untuk memfasilitasi perjalanan itu. Misalnya penyewaan kendaraan menuju ke Sangiran, jasa catering, akomodasi, dan lain-lain. Pengusaha pariwisata juga bisa membuat paket perjalanan wisata yang memasukkan Sangiran sebagai salah satu tempat kunjungan. Jadi, swasta sebenarnya tetap dapat mengambil bagian dalam usaha mengembangkan Sangiran sebagai tempat tujuan wisata. Di satu sisi, Dinas Pariwisata daerah dan BPSMP Sangiran bertindak selaku pengelola atraksi wisata, di sisi lain swasta dapat menjual atraksi itu kepada masyarakat luas. Hingga saat ini hanya ada beberapa biro perjalanan wisata yang mencoba menawarkan paket-paket perjalanan wisata ke Sangiran.

4. Partisipasi Masyarakat Dalam Menunjang Revitalisasi dan Optimalisasi Peran Aset Sejarah di Kawasan World Heritage Sangiran Melalui Edukasi dan Rekreasi

Masyarakat lokal merupakan komponen penting yang tidak dapat dipisahkan dalam usaha melestarikan dan menjaga situs Sangiran sebagai warisan budaya. Oleh karena itu, dalam rangka melestarikan dan mengembangkan Sangiran menjadi daya tarik wisata diperlukan apresiasi dan dukungan masyarakat local agar supaya mau menghargai kekayaan budaya yang sangat tinggi nilainya itu. Artefak budaya yang dimiliki situs Sangiran ini, misalnya, harus diperlakukan bukan sekedar barang mati yang hanya memiliki nilai ekonomi sehingga mudah diperjualbelikan, tetapi sebagai kekayaan budaya yang di dalamnya menyimpan nilai-nilai pedagogis

mengenai peradaban masa lampau. Dengan demikian setiap orang merasa memiliki atas kekayaan budaya itu karena menjadi bagian tak terpisahkan dari perjalanan sejarahnya.

Menumbuhkan sikap memiliki dan peduli terhadap situs Sangiran tidaklah mudah. Ketika masyarakat masih dihadapkan pada persoalan kebutuhan dasar yang sulit diatasi, penghargaan terhadap kekayaan warisan budaya sangat minim. Mereka memandang artefak fosil yang berada di sekitarnya dapat diperjualbelikan untuk menambah penghasilan. Sebagian besar mereka tidak tahu bahwa fosil itu mempunyai nilai sejarah dan budaya yang sangat tinggi untuk kepentingan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, beberapa tahun yang lalu masih marak terjadi pencurian atau penjualan fosil oleh penduduk yang melibatkan pihak lain. Meskipun masalah ekonomi bukan satu-satunya factor terjadinya pencurian fosil, secara umum dapat dikatakan bahwa modus pencurian fosil Sangiran disebabkan oleh kemiskinan. Warga yang tinggal di lahan kering dan tandus itu dengan mudah menjual fosil hasil temuannya kepada pihak lain yang memberi imbalan pantas untuk mencukupi kebutuhannya. Penduduk yang tinggal di kawasan situs Sangiran tahu persis lokasi mana saja yang berpotensi mengandung fosil. Mereka juga tahu ciri-ciri umum tanah yang diperkirakan menyimpan fosil atau artefak dari masa 1,5 juta hingga 700.000 tahun lampau tersebut.

Pengembangan kawasan Sangiran sebagai daya tarik wisata harus tetap bertumpu pada kepentingan atau kebutuhan masyarakat local. Dengan kata lain, pengembangan kawasan wisata dilakukan melalui pendekatan partisipatif

yang di dalamnya masyarakat secara aktif turut serta dalam proses-proses perencanaan, pengelolaan, dan pemanfaatan hasilnya. Pendekatan dari atas yang cenderung kurang memperhatikan kebutuhan riil masyarakat local harus dibarengi dengan pendekatan dari bawah yakni memperhatikan aspirasi masyarakat. Pendekatan seperti inilah yang dimungkinkan dapat melahirkan jenis kegiatan pariwisata yang memberi dampak positif terhadap peningkatan kualitas objek dan daya tarik pariwisata karena mendapatkan dukungan masyarakat. Pengembangan pariwisata yang saling menguntungkan penduduk dan pengelola objek menjadi kata kunci dalam usaha mengembangkan pariwisata yang berkelanjutan.

Kawasan situs Sangiran sesungguhnya mempunyai nilai jual yang sangat tinggi sebagai objek dan daya tarik wisata dunia. Kawasan situs Sangiran menjadi tempat yang tepat untuk mengetahui atau memperdalam pengetahuan yang berkaitan dengan teori evolusi, ilmu antropologi, arkeologi, geologi, serta paleoantropologi. Dengan menonjolkan keunikan, otentisitas, dan orisinalitasnya, situs Sangiran sangat potensial dikembangkan menjadi atraksi wisata alternatif khususnya *special interest* yang berbasis kepurbakalaan. Dalam konteks seperti inilah, usaha mengembangkan wisata alternatif harus diarahkan pada partisipasi masyarakat lokal (*Community Based Tourism*) atau CBT). Jadi, sesungguhnya CBT pertamanya adalah untuk menjaga kelestarian lingkungan alam dan budaya dengan melibatkan secara aktif penduduk setempat. Degradasi lingkungan yang terjadi di sekitar objek wisata, atau

maraknya pencurian atau jual-beli fosil purbakala di Sangiran, misalnya, disebabkan karena dua hal. Pertama, tekanan social ekonomi (kemiskinan) yang menghimpit penduduk telah menghambat tumbuhnya kesadaran masyarakat untuk menghargai dan melestarikan warisan sejarah dan budaya di sekitarnya. Tingkat apresiasi masyarakat terhadap warisan sejarah berkorelasi dengan tingkat kesejahteraan ekonomi. Ketika masyarakat terhimpit kemiskinan, dengan mudah mereka menjual benda-benda purbakala yang dilindungi undang-undang untuk menutupi kebutuhan hidup. Kedua, manfaat pengembangan situs Sangiran sebagai atraksi wisata belum sepenuhnya dirasakan masyarakat yang tinggal di kawasan itu. Kecamatan Kalijambe, misalnya, yang sebagian wilayahnya masuk kawasan situs Sangiran, tercatat sebagai salah satu yang angka kemiskinannya cukup tinggi di Kabupaten Sragen. Namun, kegiatan pariwisata yang berlangsung di sekiranya belum mampu memberikan manfaat signifikan terhadap kesejahteraan mereka.

Peran masyarakat Sangiran selama ini terbatas pada kegiatan yang berkaitan dengan konservasi situs terutama dalam usaha perlindungan, pemeliharaan, dan pelestarian fosil purbakala. Berbagai kegiatan penyuluhan atau sosialisasi tentang situs purbakala Sangiran dan arti penting situs ini sebagai warisan budaya bangsa dan dunia secara terencana berkelanjutan telah dilakukan. Di bawah BPSMP Sangiran dan pemerintah daerah dan pemerintah desa, kegiatan penyuluhan telah lama dilaksanakan melalui kelompok sadar wisata (Pokdarwis) setempat. Melalui kegiatan seperti ini masyarakat diharapkan meningkat pengetahuannya

tentang situs Sangiran dan akhirnya dapat memberikan informasi yang benar kepada pengunjung yang datang. Melalui Pojok Informasi (Poksi) penduduk lokal yang membantu pemerintah menyediakan informasi tentang Sangiran secara tepat dan sekaligus dapat menjadi pemandu wisata bagi pengunjung yang datang ke Sangiran. Keterlibatan penduduk dalam pelestarian dan pengamanan situs Sangiran disertai dengan usaha pemberdayaan masyarakat yaitu upaya membangun landasan sosial, budaya dan ekonomi yang kuat bagi masyarakat di sekitar situs melalui kegiatan-kegiatan yang dilakukan atau dikaitkan dengan kegiatan arkeologi. Pemberdayaan masyarakat diawali dengan kegiatan sosialisasi tentang hal-hal yang berkaitan dengan kepariwisataan. Misalnya tentang penyediaan jasa-jasa pelayanan untuk pengunjung, kebersihan, keramahtamahan, dan sebagainya. Kemudian diadakan pelatihan keterampilan membuat cendera mata (souvenir) yang bernuansa kepurbakalaan. Dengan melibatkan lembaga pendidikan tinggi, pelatihan ini menghasilkan berbagai jenis souvenir yang diminati wisatawan yang datang di Sangiran. Penduduk juga membuka usaha jasa restoran, fotografi, transportasi, penginapan, dan jasa wisata lainnya yang dibutuhkan pengunjung. Semakin kuat landasan sosial, budaya, dan ekonomi penduduk, usaha pelestarian situs Sangiran semakin mudah. Kasus pencurian dan penjualan fosil semakin berkurang dan kepedulian penduduk terhadap situs Sangiran sebagai sumberdaya sosial ekonomi semakin meningkat.

Situs sangiran memiliki keunikan karena sebagian besar wilayahnya dimiliki dan dihuni masyarakat. Desa Dayu sebagai bagian dari kawasan Situs Sangiran

menjadi istimewa karena termasuk sebagai bagian wisata dunia. Dampak hal tersebut adalah perlu masyarakat untuk ikut mendukung kelestarian situs. Pelestarian situs akan dapat berjalan baik jika didukung oleh semua *stakeholder*. Sebagai representasi kandungan pengetahuan di wilayahnya, di desa ini juga dibangun sebuah museum yaitu Museum Manusia Purba Sangiran Klaster Dayu. Tujuan pendirian museum selain sebagai media pendidikan dengan menampilkan informasi kandungan situs, juga untuk memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk menampilkan produknya sebagai buah tangan yang bisa dibawa wisatawan.

Desa Dayu merupakan daerah agraris yang memproduksi berbagai tanaman seperti palawija, padi, buah-buahan dan banyak ditanam kayu jati. Desa Dayu memiliki potensi sosial, ekonomi, budaya dan alam yang dapat dikembangkan untuk menunjang kepariwisataan dan pengembangan perekonomian masyarakat. Diperlukan kemauan dan semangat warga untuk bersama ikut mengelola potensi wilayahnya. Potensi sosial yang dimiliki Desa Dayu adalah kerukunan masyarakat yang terjalin baik dan antusias warganya yang ingin meningkatkan perekonomiannya dengan mendukung kegiatan Desa Vokasi. Selain itu juga banyaknya tenaga kerja yang bisa dimaksimalkan untuk pengembangan program Desa Vokasi. Penduduk Desa Dayu khususnya masyarakat Dusun Tanjung yang mayoritas mata pencahariannya adalah sebagai petani, mereka masih memiliki waktu luang untuk mengembangkan usaha. Kemauan dan adanya tenaga kerja sangat mendukung upaya pengembangan Desa Vokasi. Dalam hal ini pengembangan tanaman buah secara

besar-besaran memang belum pernah ada, pemerintah sudah memberikan bibit buah seperti, rambutan, jeruk bali, nangka tapi belum ada pendampingan khusus. Banyak masyarakat yang menanam tanaman jeruk di halaman rumah mereka, menunjukkan wilayah ini cocok untuk dikembangkan sebagai desa agro wisata. Pembuatan kuliner abon lele yang ditekuni oleh ibu-ibu PKK di Dusun Grenjeng masih eksis hingga sekarang kelompok penggiat abon lele terdiri dari 10 anggota PKK Grenjeng. Hasil produksi dipasarkan di pasar Desa Tuban, di kantor-kantor, dalam event-event tertentu dan di warung milik salah satu anggota yang tidak jauh dari Balai Desa Dayu. Industri abon lele ini merupakan hasil pelatihan dari program-program Nasional Pemberdayaan masyarakat (PNPM).

Ada beberapa paket wisata minat khusus yang dapat dikelola bersama-sama antara pemerintah, pelaku industry pariwisata, dan masyarakat local. Pertama, Jelajah Sangiran Dome. Paket ini bisa dilakukan oleh siapa saja, seperti pelajar, mahasiswa, dan masyarakat umum dari semua lapisan dan usia. Kegiatannya diawali dengan mengunjungi museum Krikilan dan melihat seluruh koleksi fosil yang disajikan di dalam museum melalui display dan audiovisual. Setelah itu pengunjung melanjutkan perjalanan menjelajah klaster lainnya yaitu museum klaster Ngebung, Bukuran dan Dayu. Perjalanan ini harus menggunakan kendaraan karena letaknya saling berjauhan. Di klaster Dayu, misalnya, pengunjung menyaksikan langsung stratigrafi Sangiran tempat ditemukannya berbagai jenis fosil. Sesi berikutnya, pengunjung bisa menikmati situs Sangiran dengan cara hiking, yaitu berkeliling di

sekitar situs dengan cara berjalan kaki. Hal ini dikarenakan banyak sekali situs yang menarik dan belum terjangkau oleh kendaraan. Misalnya, lokasi penemuan *Meganthropus*, situs *mud volcano*, situs mata air asin, situs penemuan fosil S.17, maupun situs-situs singkapan tanah yang mengandung fosil laut. Bisa juga ketika ada proses ekskavasi, wisatawan dapat melihat langsung cara kerja para arkeolog menemukan fosil, atau bahkan mereka dapat terjun langsung ikut melakukan penggalian fosil.

Kegiatan wisata minat khusus lainnya adalah berkaitan dengan pendidikan terutama dalam memperkenalkan pengetahuan dan keterampilan paleontology kepada peserta didik. ekskavasi dan cara merawat/menangani fosil dengan metode yang benar. Bagi generasi muda kegiatan tersebut merupakan kegiatan yang bisa menjadi tantangan dan memicu rasa ingin tahu mereka terhadap artefak budaya khususnya fosil yang usianya jutaan tahun. Untuk keperluan ini perlu disediakan *camp area* yang bisa dimanfaatkan oleh pengunjung yang berminat mendalami dan mempraktikkan ilmu paleontology/arkeologi. Kegiatan ini membutuhkan pendamping ahli agar tidak menimbulkan dampak negatif terutama dalam merawat fosil-fosil yang sangat berharga. Seperti halnya wisata minat khusus pada umumnya, atraksi minat khusus di kawasan Sangiran akan memberi pengalaman otentik kepada setiap pengunjung. Selain menikmati atraksi yang ditawarkan, pengunjung memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru tentang kepurbakalaan, tumbuh apresiasi dan penghargannya, dan akhirnya mau

berpartisipasi dalam melestarikan dan menjaganya. Pertama, *rewarding*. Dengan melihat langsung koleksi fosil di Museum Sangiran, sebagai jejak kehidupan jutaan tahun yang lalu, wisatawan akan tumbuh apresiasi dan penghargaannya terhadap objek/atraksi itu. Mereka menyadari bahwa situs Sangiran mempunyai makna penting bagi bangsa Indonesia khususnya dan bagi kemanusiaan pada umumnya. Situs Sangiran bukan hanya menjadi kekayaan budaya bangsa yang memberi petunjuk begitu kuat tentang sejarah perkembangan peradaban Indonesia masa pra aksara, dan tempat di mana para ahli paleontology menguji dan membuktikan teori evolusi makhluk hidup yang beradaptasi dengan alam selama jutaan tahun, tetapi situs Sangiran dan seluruh fosil yang dikandungnya menyadarkan manusia akan asal usulnya (tentang sangkan paran). Kedua, *enriching*. Wisatawan memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru ketika melihat langsung situs Sangiran yang tidak ada duanya di dunia. Pengetahuan mereka tentang kehidupan masa purba semakin luas dan mendalam setelah melihat semua jejak peninggalan masa lampau berupa fosil manusia, flora, fauna, dan artefak budaya lainnya. Pengetahuan seperti ini berbeda dengan pengetahuan yang diperoleh melalui buku-buku bacaan atau media lainnya yang objeknya tidak bisa dilihat atau diraba secara langsung. Pengalaman mereka juga semakin diperkaya melalui interaksi langsung dengan masyarakat lokal yang tinggal di kawasan Sangiran. Mereka tidak hanya melihat artefak yang telah mati (fosil), tetapi juga bisa menyaksikan *living culture* masyarakat setempat.

Ketiga, *adventuresome experiences*. Pengalaman petualangan yang

ditawarkan melalui wisata minat khusus di situs purbakala Sangiran adalah mengunjungi lima klaster/museum yang mempunyai ciri yang berbeda-beda. Pengunjung yang selama ini hanya terkonsentrasi di museum klaster Krikilan (Museum Induk) yang menyajikan koleksi lengkap semua hasil temuan fosil di kawasan Sangiran sejak masa colonial hingga sekarang. Dengan dikembangkannya klaster yang lain, pengunjung ditantang untuk mendatangi masing-masing museum yang jaraknya berjauhan. Mereka harus berjalan kaki atau naik motor untuk sampai ke setiap museum. Jadi, selain museum klaster Krikilan, ada yang lain yaitu museum klaster Ngebung, Bukuran, Dayu, dan Manyorejo. Museum Dayu secara administratif masuk wilayah kabupaten Karanganyar, sedangkan klaster yang lain berada di wilayah kabupaten Sragen. Keempat, *learning experiences*. Wisatawan belajar banyak tentang kehidupan masa praaksara. Mereka belajar tentang peradaban/kebudayaan manusia purba, ciri-ciri fisiknya, cara hidup dan alat-alat pendukungnya, yang berbeda dengan manusia modern. Pengunjung juga dapat melihat fosil binatang dan tumbuh-tumbuhan purba, lingkungan fisik kawasan Sangiran dalam peta Pulau Jawa atau Indonesia masa sebelum dan sesudah zaman es mencair, dan berbagai jenis peralatan yang digunakan manusia purba bertahan hidup. Di samping itu, wisatawan juga dapat belajar tentang lapisan-lapisan tanah di Sangiran yang menunjukkan usia fosil yang ditemukan di setiap lapisan tanah. Di lapisan Kalibeng banyak ditemukan fosil binatang laut, lapisan Pucangan menyimpan fosil binatang yang hidup di rawa-rawa dan fosil

pithecanthropus erectus, di lapisan Kabuh ditemukan fosil gajah purba dan biantang besar lainnya serta fosil manusia purba, sedangkan di lapisan Notopura tidak ditemukan sisa-sisa kehidupan. Proses ekskavasi dan jenis lapisan tanah tersebut menjadi daya tarik bagi wisatawan untuk belajar tentang kehidupan purba yang telah punah.

PENUTUP

Nilai-nilai aset sejarah di kawasan *world heritage* Sangiran sebagai sumber belajar tentang sejarah peradaban manusia meliputi nilai historis, sosial, ekonomi, dan budaya. Situs Sangiran menjadi salah satu tempat di dunia untuk mempelajari evolusi alam dan peradaban manusia jutaan tahun yang lampau.

Komponen-komponen kawasan *world heritage* Sangiran yang dapat dikembangkan sebagai aset edukasi yang rekreatif antara lain kawasan situs Sangiran yang dikelompokkan menjadi beberapa klaster museum (Krikilan, Bukuran, Ngebung, Dayu, Manyarejo). Masing-masing klaster menawarkan keunikannya baik dalam bentuk *death-monument* (fosil) maupun *living-culture* di kawasan itu. Kesemuanya sangat relevan untuk mendukung pembelajaran sejarah masa pra-aksara di sekolah dan perguruan tinggi, baik sebagai sumber belajar maupun media belajar.

Kebijakan dan program Pemerintah Daerah dalam melakukan revitalisasi dan optimalisasi peran aset sejarah di kawasan Sangiran melalui edukasi dan rekreasi masih terbatas. Meskipun demikian ada beberapa program pemerintah yang cukup penting, misalnya pembentukan Pokdarwis *Wonderful* Sangiran, pemberdayaan

masyarakat lokal melalui pengembangan potensi ekonomi dan budaya lokal, dan kegiatan lain yang bertujuan mengedukasi masyarakat untuk memahami pentingnya merawat situs Sangiran.

Kontribusi dan peran pihak swasta di dalam mendukung upaya revitalisasi dan optimalisasi peran aset sejarah di kawasan Sangiran melalui edukasi dan rekreasi masih belum nampak, kecuali beberapa kegiatan pariwisata yang melibatkan jasa pengusaha swasta. Kegiatan pariwisata sebagian dilaksanakan melalui kerjasama antara sekolah dengan swasta, swasta dengan BPSMP Sangiran, atau sepenuhnya dikelola swasta dalam menjual paket wisata ke Sangiran.

Partisipasi masyarakat dalam menunjang revitalisasi dan optimalisasi peran aset sejarah di kawasan *world heritage* Sangiran melalui edukasi dan rekreasi cukup besar. Hal ini nampak mulai dari penemuan atau penggalian fosil, pengamanan situs, penyedia jasa pariwisata, hingga usaha-usaha mengedukasi dan memberdayakan masyarakat melalui Pokdarwis, Young Guardian Club, Taman Baca, dan sebagainya. Bahkan dapat dikatakan bahwa masyarakatlah yang pertama-tama memperkenalkan Sangiran sebagai situs palaeontologi sebelum situs ini diakui sebagai warisan dunia. Penduduk lokal mempunyai peran sentral dalam penemuan dan pengembangan situs Sangiran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif Budi Wuriyanto, 2007. dalam <http://elka.umm.ac.id/artikel2.htm>, (Diunduh tanggal 13 April 2009).

- Asep Mulyadi, 2003, Sumberdaya geowisata Bandung purba, *Jurnal Geografi GEA*, Vo. 1 No. 5.
- Bartstra, Gert-Jan, 1974, Notes about Sangiran (Java, Indonesia), Groningen.
- Departemen Perdagangan RI, 2008, Industri kreatif di Indonesia, Sumber:
<http://ventammo.blogspot.com/2008/06/definisi-kelompok-industri-kreatif.html>
- Edi Sedyawati, 2004, Pariwisata dan Pengembangan Budaya, *Proceeding Konferensi Kepariwisata Indonesia: Pariwisata Membangun Bangsa*, Jakarta: Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata.
- Fariad, Muhammad & Alim Yuli Aysa, 2015, *Wawasan Budaya Nusantara: Observasi Sangiran*, Surakarta: Institut Seni Indonesia.
- Hayes, N. 1997. Doing qualitative analysis in psychology. Dalam Rara Sugiarti. (1998). The potential for developing ecologically sustainable rural tourism in Surakarta, Central Java, Indonesia. A master thesis. James Cook University Australia.
- Hidayat, Muhammad, 2013, Strategi pengelolaan situs Sangiran sebagai warisan dunia, *Jurnal Manusia Purba Sangiran*.
- Hidayah, N, 2012, Kampanye pariwisata Museum Sangiran di Kabupaten Sragen, Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta (Laporan).
- Irwan Abdullah, 2006. *Konstruksi dan Reproduksi Kebudayaan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kruja, Drita & Albana Gjyzezi, 2011, The Special interest tourism development and the small regions, *Turizam*, Vol. 15, Issue 2, pp 79-89.
- Kvale, S. 1996. Interviews: an introduction to qualitative research interviewing. Dalam Rara Sugiarti. (1998). The potential for developing ecologically sustainable rural tourism in Surakarta, Central Java, Indonesia. A master thesis. James Cook University Australia.
- Leila Retno Komala, 2003, “Peranan Nilai-Nilai Tradisional dalam Kehidupan Modern dan Integrasi Bangsa”, naskah pidato pembukaan Simposium Nasional “Peranan Nilai-Nilai Tradisional dalam Kehidupan Modern dan Integrasi Bangsa”, tanggal 13 Januari di Surakarta (Kerjasama Forum Komunikasi dan Informasi Keraton Nusantara dan Bappenas).
- Luwistiana, Farida, 2009, *Peran Pembelajaran Sejarah dalam Pelestarian Cagar Budaya Sangiran*, Surakarta: Universitas Sebelas Maret (Thesis).
- Miles, M. B. & Huberman, A. M, 1984, *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Methods*. London: Sage Publications.
- Mohammad Takdir Ilahi, 2009. “Revitalisasi Seni Tradisi di Sleman”, www.kabarindonesia.com ,

- (diakses 19-Jan-2009, 09:53:50 WIB).
- Moleong, L. J., 1989, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: CV Remaja Karya.
- Mudana, I Gede, 2003, *Kearifan lokal: dari wacana menuju prastis*, Denpasar: Universitas Udayana (<http://www.balipost.co.id/BaliPostcetak/2003/9/11/op3.htm> (15-5-2010 pkl. 14).
- Noerwidi, Sofwan & Siswanto, tt, *Sangiran – Patiayam: Perbandingan Karakter Dua Situs Plestosen di Jawa*, Yogyakarta: Balai Arkeologi.
- Nurani Soyomukti, 2009, *FKKS dan Kebangkitan Kearifan Lokal? Diunduh di* (<http://www.prigibeach.com/?soda=YmFjYV9iZXJpdGE=&pan=ODM3>).
- Peraturan Presiden RI Nomor 2 Tahun 2015 Tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional Tahun 2015-2019.
- Peraturan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata RI Nomor 17/HK.001/MKP-2007 Tentang Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran.
- Puspari, 1997, *Studi tentang Karaton Surakarta Hadiningrat*, Surakarta: Laporan Penelitian Kerjasama dengan Departemen Pariwisata.
- Raffles, T.S., 2008, *History of Java*. Yogyakarta: Narasi.
- Sartini, 2004. "Menggalai Kearifan Lokal Nusantara sebagai Kajian Filsafati", *Jurnal Filsafat*, Agustus, Jilid 37, No. 2.
- Shodiq Mustafa, 2006. *Wawasan Sejarah II*. Solo : Tiga Serangkai Mandiri.
- Sulistiyono, Bambang, 2009, *Warisan dunia Situs Sangiran*, Wacana, Vol. 11, No. 1, Hal. 57 – 80. Jakarta: Universitas Indonesia (Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya).
- Sumarno. 2010. *Pendidikan Berbasis Budaya Lokal*. Diunduh di <http://edukasi.kompasiana.com/2010/12/31/pendidikan-berbasis-budaya-lokal/pada-17-3-2011>.
- Sumber Daya Masyarakat", *Jurnal Masyarakat Kebudayaan dan Politik*, Volume 13, Nomor 1: 63-72.
- Supanggah, Rahayu, 2008. "Kesenimanan dalam revitalisasi kesenian", <http://tradisilisan.blogspot.com/2008/04/keseniman-dalam-revitalisasi-kesenian.html> (Diunduh pada 12 Desember 2012).
- Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 070/O/1977 Tanggal 15 Maret 1977 tentang Penetapan Kawasan Sangiran dan Sekitarnya sebagai Daerah Cagar Budaya.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2007 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional (RPJPN) Tahun 2005 – 2025.
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya.
- Warto, 2001, *Pengembangan pariwisata pedesaan dalam upaya menumbuhkan sadar wisata dan interpretasi yang tepat terhadap*

- daerah tujuan wisata di Surakarta, Surakarta: Universitas Sebelas Maret (Laporan Penelitian).
- Wardo, 2009, “Revitalisasi Seni Pertunjukan Tradisional Reog Ponorogo sebagai Identitas Budaya Nasional melalui Pengembangan Pariwisata”, Surakarta: LPPM UNS (Laporan Penelitian Hibah Strategis Nasional).
- Wardo, 2011, Revitalisasi Wayang Beber untuk Memperkokoh Identitas Budaya Bangsa dan untuk Mendukung Pengembangan Pariwisata Daerah di Kabupaten Pacitan, Surakarta: LPPM UNS (Laporan Penelitian Hibah Bersaing).
- Widiyanto, Harry & Truman Simanjuntak, 2009, Sangiran menjawab dunia, Sangiran: BPSMP dalam Sofwan Noerwidi dan Siswanto, Sangiran – Patiayam: Perbandingan Karakter Dua Situs Plestosen di Jawa.
- Widuri, Eka Ayu, 2014, Sangiran: Kekayaan sejarah bangsa sebagai wasan dunia, Surakarta: Universitas Sebelas Maret (Laporan).