


## Fenomena Pencarian Objek Diduga Cagar Budaya Sebagai Konten Youtube

Komang Ayu Suwindiatrini<sup>1</sup> dan Widya Nayati<sup>2</sup>  
<sup>12</sup>Jurusan Arkeologi, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, Indonesia  
e-mail: ayu.suwindia@gmail.com<sup>1</sup> dan widyanayati@ugm.ac.id<sup>2</sup>

	<i>This is an open-access article under the <a href="https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/">CC BY-SA</a> license. Copyright © XXXX by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.</i>	
Diterima: 21-05-2024	Direview: 29-07-2024	Publikasi: 30-09-2-24

### Abstrak

Pencarian Objek Diduga Cagar Budaya (ODCB) semakin sering dilakukan oleh masyarakat dengan memanfaatkan perkembangan digital dan teknologi lalu diunggah ke Youtube. Menggunakan alat metal detector dan magnet fishing, para kreator konten melakukan pencarian benda-benda purbakala. Fenomena ini cukup diminati oleh kalangan tertentu tapi kondisi ini bertentangan dengan yang diamanatkan dalam peraturan. Masalah dalam tulisan ini difokuskan pada alasan dibalik pencarian ODCB sebagai konten Youtube lalu dicari penyelesaian yang tepat untuk mengatasi fenomena ini. Tulisan ini bertujuan untuk mengajak masyarakat dan juga pemerintah untuk menyadari fenomena ini. Metode yang dipakai yaitu kualitatif dengan pendekatan etnografi, yang berusaha mempelajari yang terjadi di masyarakat sekaligus belajar dari masyarakat. Kesimpulan yang diperoleh yaitu ada faktor ekonomi yang mendorong maraknya pencarian ODCB dan aktivitas tersebut diunggah ke media sosial juga untuk mendapatkan penghasilan lainnya. Yang terpenting juga dirumuskan strategi untuk mengatasi fenomena yang terjadi.

**Kata kunci:** pencarian; ODCB; digital; teknologi; komunikasi dan promosi warisan budaya

### Abstract

Searches for objects suspected of being cultural heritage (ODCB) are increasingly being carried out by the public by utilizing digital and technological developments and then uploading them to YouTube. Using metal detectors and magnet fishing, content creators search for ancient objects. This phenomenon is quite popular among certain groups, but this condition is contrary to what is mandated in the regulations. The problem in this paper is focused on the reasons behind searching for ODCB as YouTube content and then looking for the right solution to overcome this phenomenon. This article aims to invite the public and government to be aware of this phenomenon. The method used is qualitative with an ethnographic approach, which seeks to study what happens in society as well as learn from society. The conclusion obtained is that there are economic factors that encourage the widespread search for ODCB and this activity is uploaded to social media as well as to earn other income. The most important thing is that a strategy is also formulated to overcome the phenomenon that occurs.

**Keywords:** searches; ODCB; digital; technology; communication and promotion of cultural heritage

### 1. PENDAHULUAN

Pencarian benda-benda kuno oleh masyarakat untuk dikoleksi atau diperjual belikan memang menjadi salah satu permasalahan dalam perlindungan cagar budaya. Kurangnya pengawasan dan perhatian dari pemerintah dan ketidakpahaman masyarakat tentang nilai penting dan pelestarian warisan budaya, dimanfaatkan oleh oknum-oknum yang tidak bertanggung jawab untuk memperjual-belikan benda-benda ODCB secara ilegal. Kegiatan pencarian ODCB didapatkan tanpa izin dan kaidah yang benar secara ilmiah, merupakan pelanggaran karena dalam Undang-Undang Tentang Cagar Budaya Nomor 11 Tahun 2010 tepatnya pada pasal 26 ayat (4) menyebutkan "Setiap orang dilarang melakukan pencarian Cagar Budaya atau yang diduga Cagar Budaya dengan penggalian, penyelaman, dan/atau pengangkatan di darat dan/atau di air sebagaimana dimaksud

pada ayat (2), kecuali dengan izin Pemerintah atau Pemerintah Daerah sesuai dengan kewenangannya". Kenyataannya masih banyak masyarakat yang belum memahami bahkan tidak tahu adanya peraturan tersebut. Disebutkan bahwa cagar budaya adalah warisan budaya bersifat kebendaan berupa benda, bangunan, struktur, situs, dan kawasan cagar budaya di darat dan/atau di air yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan/atau kebudayaan melalui proses penetapan (Undang-Undang tentang Cagar Budaya, 2010). Sedangkan yang belum ditetapkan statusnya sebagai Cagar Budaya sesuai dengan peraturan yang berlaku dapat dikatakan sebagai Objek Diduga Cagar Budaya (ODCB).

Dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Tentang Register Nasional dan Pelestarian Cagar Budaya Nomor 1 Tahun 2022, disebutkan jika "ODCB adalah benda, bangunan, struktur, dan/atau lokasi yang diduga memenuhi kriteria sebagai Cagar Budaya". Walaupun belum ditetapkan statusnya sebagai Cagar Budaya, ODCB memiliki perlakuan yang sama dengan warisan budaya yang sudah ditetapkan sebagai Cagar Budaya terutama yang telah dan/atau sedang mengalami proses pengkajian sebagaimana dicantumkan dalam Pasal 31 Ayat 5 yang berbunyi: "Selama proses pengkajian, benda, bangunan, struktur, atau lokasi hasil penemuan atau yang didaftarkan, dilindungi dan diperlakukan sebagai Cagar Budaya". Sehingga dalam praktiknya, ODCB juga memiliki ketentuan hukum yang sama dengan warisan budaya yang sudah ditetapkan statusnya sebagai Cagar Budaya.

Pencarian benda-benda kuno memang marak dilakukan oleh masyarakat dengan maksud untuk dikoleksi oleh pencari, dan dikoleksi orang lain. Pencari terkadang mencari ODCB untuk kesenangan semata, namun ketika hasil pencarian ada yang serupa (sudah dimiliki sebelumnya) atau benda yang tidak diinginkan atau dianggap menguntungkan apabila dijual, maka si pencari akan melakukan transaksi dengan pihak lain. Transaksi berhasil terjadi jika faktor ekonomi sudah disangkut pautkan, ada penawaran dan juga ada permintaan. Asumsi bahwa benda-benda kuno memiliki nilai ekonomi yang cukup tinggi melatarbelakangi masyarakat untuk mencari benda-benda kuno tersebut untuk dikoleksi atau diperjual-belikan secara ilegal. Kegiatan pencarian ODCB di masa lalu tidak banyak terpublikasi di koran, namun saat ini dengan adanya teknologi media kegiatan ODCB dengan lebih mudah diketahui umum karena media yang hadir juga bervariasi (*Instagram, Facebook, Tiktok, Twitter, dan Youtube*).

Kemudahan mendapatkan alat pendukung dengan harga terjangkau menjadi pendukung makin maraknya masyarakat melakukan pencarian ODCB. Pada situs jual-beli online, sebuah *metal detector* yang sering digunakan oleh para kreator konten di kanal Youtube-nya dibandrol dengan kisaran harga Rp. 400.000,00 hingga Rp. 1.000.000,00 atau bahkan lebih, harga yang terbilang masih terjangkau. Sedangkan untuk *magnet fishing* yang digunakan yaitu tali dan magnet neodmium yang harganya sekitar Rp. 60.000,00 saja. Selain itu kemampuan jelajah dan semangat petualangan anak-anak muda yang tinggi, serta adanya 'kolektor' yang menjadikan tumbuh dan berkembangnya aktivitas pencarian ODCB. Konten di beberapa kanal Youtube menyuguhkan keseruan pencarian beragam benda-benda kuno dibalut dengan pengalaman berpetualang. Sebenarnya fenomena pencarian ini sudah ada sedari dulu, tapi dengan adanya dorongan kemajuan teknologi apalagi mendatangkan pemasukan, cukup banyak masyarakat yang menekuni aktivitas ini. Tidak hanya sekedar mencari peruntungan untuk mendapat benda kuno tapi juga membagi pengalaman pencarian tersebut ke dunia digital.

Kondisi ini memberikan gambaran adanya minat untuk mengetahui warisan budaya Indonesia, walaupun dengan tendensi ekonomi. Namun di sisi lain, hal ini sangat memprihatinkan karena merusak konteks ODCB untuk merekonstruksi masa lampau. Hal ini jelas menjadi ancaman perlindungan benda-benda warisan budaya tidak hanya di kawasan yang besar seperti Sangiran, Trowulan dan sekitarnya, Sungai Musi, dan juga di situs-situs bersejarah lainnya. Namun sayang, fenomena ini dalam undang-undang dianggap melanggar hukum. Permasalahannya mengapa pencarian ODCB sebagai konten youtube akhir-akhir ini sering dilakukan masyarakat? Kemudian apa langkah yang tepat untuk mengatasi fenomena pencarian ODCB ini? Tulisan ini bertujuan untuk mengajak masyarakat untuk menyadari fenomena apa yang mungkin dianggap lazim tapi praktiknya tidak selaras dengan peraturan yang ada di negeri ini. Selain itu juga bertujuan untuk melihat lebih dalam terhadap fenomena pencarian ODCB dan diupayakan adanya jalan keluar dan juga upaya mengakomodir kebutuhan masyarakat.

## **2. METODE**

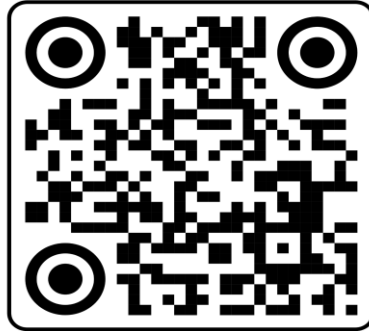
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif dapat digunakan untuk meneliti kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, fungsionalisasi organisasi, gerakan sosial, atau hubungan kekerabatan (Straus dan Corbin, dalam Murdiyanto, 2020). Penelitian kualitatif dilakukan untuk mengembangkan pemahaman, membantu mendefinisikan dan memaknai sesuatu dari peristiwa yang terjadi. Yang diteliti merupakan hal yang bersifat spesifik dan analisisnya memiliki sifat tematik, sehingga tidak ada yang digeneralisir. Dari beragam jenis penelitian kualitatif, etnografi dapat menjawab tentang fenomena pencarian ODCB ini. Etnografi ini berusaha mempelajari yang terjadi di masyarakat sekaligus belajar dari masyarakat (Siddiq & Salama, 2019). Sumber data diperoleh dari berbagai konten Youtube yang berisi aktivitas pencarian ODCB, berbagai dasar hukum yang berkaitan dengan aktivitas ini, buku teks, informasi yang beredar di media digital dan berbagai dokumen lain yang relevan. Data yang digunakan berasal dari 2 kanal Youtube-yaitu Adventure Indonesia dan Treasure Indonesia. Kanal Youtube ini tidak seluruhnya menyebutkan wilayah pencarian ODCB secara spesifik, hanya mencantumkan nama kabupaten saja terutama Treasure Indonesia yang hanya menyebutkan di sekitar Kota Palembang. Adventure Indonesia memiliki jangkauan pencarian yang lebih luas yaitu di beberapa daerah di Jawa Timur, Jawa Tengah, Jawa Barat, dan Banten. Unggahan Adventure Indonesia dimulai sejak Mei 2019 sedangkan Treasure Indonesia diawali Januari 2020. Ada 79 tayangan youtube yang dianalisis lebih lanjut dari dua kanal Youtube tersebut. Dari data yang ada akan dicari jenis temuan yang didapat dan jumlah penonton tiap tayangan yang diunggah. Data kemudian dianalisis, sejauh mana pemahaman para pencari ODCB yang juga notabene seorang youtuber ini melanggar peraturan yang ada. Kemudian akan dilakukan strategi komunikasi untuk memberikan pemahaman atas nilai penting ODCB bagi rekonstruksi sejarah Indonesia. Informasi yang perlu disampaikan untuk menyadarkan masyarakat umum bahwa dengan merusak ODCB akan menyulitkan proses rekonstruksi masa lalu sejarah Indonesia.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **a. Pencarian Benda-Benda Kuno sebagai Konten Youtube**

Media sosial kini menjadi media yang dapat ditautkan dengan seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk segmen kebudayaan dan arkeologi di dalamnya. Sudah lebih dari dua dekade, media sosial berhasil menjadi ruang informal bahkan formal untuk berjumpa maupun berdiskusi secara virtual. Kehadirannya seakan-akan sebagai roda penggerak dan agen ampuh yang dapat menyatukan masyarakat dan arkeologi lebih dekat lagi (Ririmasse, 2018). Beberapa tahun belakangan ini, *platform* media sosial Youtube memang sedang diminati oleh banyak masyarakat di Indonesia. Orang yang sering menggunakan media sosial ini untuk membuat sebuah konten video kemudian disebut dengan istilah youtuber. Bahkan para youtuber yang memiliki *subscriber* jutaan orang bisa mendapatkan penghasilan mencapai milyaran rupiah dalam setahun. Tak ayal bahwa penghasilan dari membuat konten Youtube sangat menggiurkan. Sebuah cara kerja yang sangat mudah terutama di masa teknologi yang begitu canggih saat ini. Hanya bermodal rekaman video dari *smartphone*, melakukan *editing* dengan program tak berbayar, video tersebut sudah bisa diunggah sebagai konten Youtube. Banyak kanal Youtube di Indonesia yang mengusung konten tentang pencarian benda kuno atau barang antik. Di lokasi-lokasi tertentu, para youtuber ini mencari benda-benda kuno yang terpendam dalam tanah menggunakan *metal detector*. Jika di perairan, mereka menggunakan *magnet fishing*. Tak jarang mereka mendapatkan benda yang dianggap kuno yang terbuat dari emas, besi, aluminium, kuningan dan lainnya hanya dengan bantuan cangkul dan tangan saja. Alat pendeteksi benda logam ini sangat mudah didapatkan dan bebas diperjual-belikan. Kemudahan dalam mendapatkan alat tersebut kemudian dimanfaatkan oleh masyarakat dalam mencari benda-benda kuno yang mereka anggap memiliki nilai ekonomi yang cukup tinggi, akan tetapi kemudian alat pendeteksi logam tersebut kerap disalahgunakan. Pada tahun 2020, di Blora (Jawa Tengah), 18 orang oknum menggunakan 12 buah *metal detector* untuk mencari benda ODCB. Kejadian tersebut dilaporkan oleh kepala desa dan para pelaku serta bukti-bukti dapat diamankan oleh pihak kepolisian (Antony, 2020). Bermodalkan alat yang dijual bebas di pasaran, para kreator konten ini dengan sengaja mencari benda-benda kuno di lokasi-lokasi tertentu untuk tetap bisa

mengembangkan kanal Youtube miliknya. Treasure Indonesia memiliki 3,76 ribu subscriber dan mengunggah 221 video. Lalu Adventure Indonesia mempunyai 45,5 ribu subscriber dengan 312 video. Kanal mereka tidak keseluruhan berisi video tentang pencarian benda kuno, tapi bercampur dengan konten lainnya. Adapun kanal sejenis yang mengunggah pencarian benda kuno dengan menggunakan *metal detector* dan alat lain ialah Relic Hunter Indonesia, Jejak Kuno, Metal Detector Indonesia, dan lainnya.



**Gambar 1. Tabel Temuan dari Treasure Indonesia dan Adventure Indonesia (Sila Pindai)**

Beberapa video yang diunggah pada kanal Youtube mereka memang tidak disebutkan lokasi secara pasti, tapi ada juga yang mencantumkan sedikit kata kunci seperti nama kabupaten. Kondisi tersebut bisa memicu warga untuk ikut melakukan penggalian dan pencarian benda-benda kuno secara liar. Dianalisis dari dua kanal Youtube, yang sering terjadi adalah warga yang menunjukkan lokasi temuan kepada para pembuat konten. Warga telah menemukan indikasi temuan permukaan tapi karena ketiadaan alat, mereka dengan senang hati mengundang para pencari benda-benda kuno yang memiliki *metal detector*. Dilihat pada kolom komentar, banyak orang yang mendukung aksi ini dan bahkan meminta tautan pembelian barang-barang yang dipakai dalam pencarian benda kuno. Hasil tabel temuan dapat dilihat pada gambar 1. Kembali ke ciri khas arkeologi yang kadang tersisihkan oleh sebagian orang. “*Archaeological sites, the material remnants of our human past, are finite and nonrenewable cultural resources that are under constant threat from environmental forces, development activities, warfare, vandalism, and looting* (Elia, 1997, p. 85). Sumberdaya arkeologi memiliki sifat, seperti (a) jumlah dan keberadaan yang terbatas; (b) tidak dapat diperbaharui; (c) memiliki ciri yang unik dan khas; serta (d) sulit dideteksi keberadaannya (Sharer & Ashmore, 1993). Apakah pencarian ODCB sebagai konten Youtube tersebut memiliki izin dari pihak terkait? Apakah kemudian hasil penemuan dalam proses pembuatan konten Youtube tersebut dilaporkan kepada pihak berwajib seperti kepolisian atau pemerintah yang berwenang dalam pelestarian kebudayaan? Apakah lokasi penemuan di konten Youtube tersebut aman dari penjarahan atau tindakan pencurian yang lebih masif oleh oknum yang tidak bertanggung jawab? Pertanyaan-pertanyaan seperti ini harus dipikirkan bersama untuk dapat melestarikan warisan budaya bendawi dari ancaman kerusakan, kepunahan dan penjarahan oleh orang-orang yang tidak bertanggung jawab. Dua kanal Youtube yaitu Adventure Indonesia dan Treasure Indonesia telah dianalisa lebih lanjut totalnya mencapai 79 video. Adventure Indonesia secara garis besar melakukan pencarian benda-benda yang dianggap kuno di Pulau Jawa sedangkan Treasure Indonesia di Palembang dan sekitarnya. Pencarian mereka ini bermula dari cerita mulut ke mulut di masyarakat, ataupun kadang menurut penuturan Hengki Martin sebagai pemilik kanal Adventure Indonesia, justru masyarakat kerap melapor kepadanya untuk dilanjutkan dengan pencarian memakai *metal detector*.

Kesadaran jika arkeologi dan warisan budaya tidak dapat dilepaskan dan keingintahuan masyarakat sebenarnya telah hadir sejak minat terhadap “barang-barang kuno” itu muncul (Tanudirjo, 2022). Jadi, dapat dikatakan jika pencarian benda-benda purbakala bukanlah sesuatu yang baru, ini adalah hal yang sudah terjadi dari jaman dulu seiring perkembangannya, maka pencarian masyarakat kini dapat disaksikan melalui dunia digital. Dari Kanal Adventure Indonesia dan Treasure Indonesia yang sengaja dipilih oleh penulis untuk mewakili dua lokasi dengan tinggalan

di Jawa dan Sumatra Selatan diperoleh beberapa fakta menarik. Dari banyaknya temuan yang didapat, tampaknya ada temuan benda masa sekarang yang bercampur dengan benda lama. Untuk meminimalisir subjektivitas, benda-benda lama temuan para pencari ini sebagai ODCB. Penyebutan “diduga” menandakan jika tidak semua ODCB memenuhi kriteria sebagai Cagar Budaya. Maka dari itu, untuk mendapatkan status temuan sebagai Cagar Budaya atau Bukan Cagar Budaya, proses pencarian dan juga saat para pencari berhasil mendapat temuan, harus dilaporkan kepada pihak yang berwenang. Selanjutnya pihak berwenang akan memproses ODCB ini lebih lanjut berdasarkan laporan dari para pencari tersebut. Adventure Indonesia bahkan membuat sebuah video yang ditujukan kepada Pemerintah Daerah agar menyiapkan tempat bagi para pencari untuk menyimpan temuannya. Hengki Martin selaku pemilik akun ini berucap jika tidaklah mudah untuk mengurai sebuah sejarah sehingga jika temuannya dapat membantu menjaga sejarah Indonesia, ia tidak segan-segan akan menyerahkan temuannya kepada negara. Dari video tersebut menunjukkan jika ia sadar, temuan yang didapatkan berpotensi untuk membantu mengurai sejarah daerah tersebut. Namun yang disayangkan adalah sama seperti para pencari ODCB lainnya, tidak pernah terlihat secara faktual jika mereka melakukan perizinan secara resmi. Tidak hanya dengan penggunaan *metal detector* dan *magnet fishing*, bahkan hanya dengan cangkul atau tangan kosong, harus tetap mengurus perizinan terlebih dahulu. Kegiatan pencarian ini sudah menyalahi dan melanggar yang diamanatkan UU karena setiap orang dilarang melakukan pencarian CB atau ODCB kecuali dengan izin Pemerintah dan Pemerintah Daerah sesuai kewenangannya. Ketika objek temuan diangkat dari lokasi temuan, maka konteksnya akan hilang. Untuk itu, diperlukan perekaman menyeluruh dengan berbagai bentuk dokumentasi. Apabila pencarian dilakukan hanya untuk sekedar mendapatkan barang ODCB untuk kebutuhan pribadi atau dijual, maka jelas bahwa kita (masyarakat Indonesia) akan kehilangan data untuk merekonstruksi masa lalunya. Hal ini menyebabkan kesulitan untuk merekonstruksi masa lalu secara menyeluruh. Saat orang belum memahami konsep ini, apabila melakukan pengambilan ODCB maka akan banyak kerusakan dan data yang hilang untuk merekonstruksi masa lalu dengan narasi yang lengkap. Perpindahan ODCB dapat menghilangkan konteks temuan dengan berbagai hal yang terkait, *value* yang terkandung pasti akan berubah, bahkan mengalami penurunan, dan menghilangkan konteks temuannya. Selain itu tidak hanya muncul ancaman untuk kondisi fisik temuan, tapi juga terkait dengan lokasi penemuan. Ada kemungkinan besar data penting lenyap dalam proses pencarian tersebut, karena pencarian ini tidak menggunakan metode yang selayaknya. Temuan yang ada ketika dijual, maka nilainya hanya berupa bentuk barang, dugaan sejarah barang ODCB saja, namun tidak memberikan narasi kesejarahan Indonesia atas temuan tersebut. Padahal untuk dapat dimanfaatkan, ODCB dan sumberdaya warisan budaya lainnya harus dilestarikan (Kasnowihardjo, 2004). Kondisi ini yang seharusnya disampaikan kepada masyarakat agar tidak sembarangan dalam mencari dan mengambil ODCB.

#### **b. Pencarian ODCB dari Aspek UU No. 11 Tahun 2010 dan PP No. 1 Tahun 2022**

Kini banyak negara menghadapi masalah yang serupa terutama bagaimana cara melindungi tinggalan arkeologi bergerak. Beragam pendekatan telah dibuat tapi tampaknya sebagian besar negara telah menetapkan dasar hukum terkait aturan pelaporan seluruh objek arkeologis, termasuk kepemilikan yang akhirnya jatuh ke tangan negara. Ada semacam kompensasi kepada para pencari yang menemukan objek arkeologis tersebut dan juga ada perlindungan terhadap situs dari pencarian menggunakan *metal detector* (Renfrew & Bahn, 2016). Hal ini tentunya juga telah dilakukan Indonesia dalam membuat dasar hukum terkait cagar budaya. Pelestarian cagar budaya memang memerlukan partisipasi banyak pihak tapi ada begitu besar potensi data yang hilang karena aktivitas pencarian ODCB tanpa izin dan pendampingan dari pihak terkait. Benda-benda kecil bahkan mikroskopis, memiliki informasi penting dalam berbagai proses pembentukan tinggalan arkeologi yang lebih besar (Hull, 1987). Di sini arkeologi dapat berperan untuk membantu mencari jati diri sebuah kebudayaan lokal maupun bangsa melalui kesadaran sejarah. Salah satu unsur penting dalam jati diri salah yaitu sadar akan sejarahnya sendiri. Sebuah bangsa yang kuat dan unggul adalah bangsa yang tahu benar siapa dirinya. Bangsa yang tidak memiliki kesadaran sejarah sangat mudah dijajah dan lemah dalam politik, ekonomi, budaya serta aspek lainnya (Sedyawati, 2002). Pelestarian cagar budaya di Indonesia dianggap masih menjadi tanggung jawab pemerintah pusat. Sebenarnya UU No.

11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya, menaruh fokus pada pelestarian cagar budaya yang dilaksanakan secara otonomi oleh masing-masing pemerintah kabupaten/kota. Paradigma ini juga melihat pentingnya pelestarian cagar budaya ada di tangan masyarakat (Pasaribu, 2018). Dalam UU ini, diatur perihal pencarian dan penemuan cagar budaya dan yang diduga cagar budaya sebagaimana tertuang dalam pasal 23 sampai pasal 27. Sangat jelas bahwa pencarian dan penemuan dapat dilakukan oleh setiap orang tapi harus memiliki izin dari pemerintah terkait dengan kebudayaan. Adapun para pelanggar dapat dikenakan pidana sesuai dengan pasal 102 dan 103 UU No. 11 Tahun 2010.

Menurut PP No. 1 Tahun 2022 tentang Register Nasional dan Pelestarian Cagar Budaya, lebih rinci dibahas tentang pencarian ODCB dari Pasal 10 hingga Pasal 17. Perlu dicermati bahwa pada Pasal 11 ayat (3) menyatakan bahwa setiap orang dilarang melakukan pencarian ODCB kecuali dengan izin menteri, gubernur, atau bupati/walikota. Pasal 12 menyatakan "Izin pencarian ODCB sebagaimana dimaksud dalam pasal 11 ayat (3) diberikan berdasarkan lokasi pencarian, yang terdiri atas: (a) izin pencarian di darat dan (b) izin pencarian di air. Selain itu pada Pasal 13 ayat (1) juga menjelaskan bahwa izin pencarian terdiri dari izin pencarian ODCB di luar maupun di dalam Situs Cagar Budaya atau Kawasan Cagar Budaya. Berdasarkan peraturan tersebut dapat dipahami bahwa segala tindakan pencarian ODCB harus memiliki izin meskipun berada di luar area Situs Cagar Budaya maupun Kawasan Cagar Budaya. Dengan demikian, para konten kreator yang mengunggah pencarian ODCB sebagai konten di kanal Youtube-nya harus mengantongi izin sebagaimana telah diatur pada kedua peraturan di atas. PP Register Nasional dan Pelestarian Cagar Budaya baru muncul 12 tahun setelah terbitnya UU Cagar Budaya. Lalu apakah UU ini sudah memiliki efek yang terasa? Seperti yang telah dibahas oleh Bagus Prasetyo (2018) dalam tulisannya yang berjudul Efektivitas Pelestarian Cagar Budaya dalam UU No. 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya. Dijelaskan jika penerapannya belum efektif karena beberapa penyebab, seperti (a) kurangnya sumber daya manusia sebagai penegak hukum yang memahami UU No. 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya di tiap-tiap daerah; (b) Kurangnya sarana-prasarana operasional mengakibatkan lemahnya pengawasan tentang pelestarian cagar budaya; dan (c) kurangnya kesadaran masyarakat untuk turut berkontribusi dalam upaya pelestarian serta minimnya kecintaan generasi penerus terhadap budaya lokal menjadi faktor yang mempengaruhi.

### **c. Pentingnya Komunikasi dalam Pengelolaan Warisan Budaya**

Melakukan komunikasi tentang arkeologi kepada masyarakat memang tidak mudah. Semua harus dijalankan melalui proses yang hasilnya tidak bisa kita ketahui apakah berhasil atau gagal. Tapi gunakan kegagalan sebagai pembelajaran dan keberhasilan bukanlah sebuah akhir (Tanudirjo, 2013). Saat ini, kita harus belajar dari berbagai kesalahan yang muncul, salah satunya mengenai fenomena pencarian ODCB ini. Tidak bisa dicegah tapi bisa mulai diperbaiki. Komunikasi antarberbagai pihak yang terlibat harus diperbaiki agar menghasilkan komunikasi yang efektif. Komunikasi adalah aktivitas manusia agar saling mengerti suatu pesan, antara komunikator dengan komunikan. Komunikasi efektif adalah komunikasi yang mampu menghasilkan perubahan mendasar pada orang-orang yang terlibat dalam komunikasi (Abadih, 2022). Maka dari itu, harus disadari oleh berbagai pihak jika komunikasi dalam membahas fenomena pencarian ODCB itu penting. Mengapa ini harus dikomunikasikan? Karena tampaknya apa yang diprogramkan pemerintah tidak dapat mengakomodir semua kebutuhan masyarakat, salah satunya termasuk aktivitas pencarian ini. Pemerintah memang telah mengeluarkan aturan tapi tidak sejalan dengan apa yang telah dilakukan masyarakat. Ironis, sepertinya peraturan yang ada tidak mampu menjawab perkembangan teknologi dan kreativitas masyarakat yang ingin memanfaatkan cagar budaya maupun ODCB. Padahal ada nilai-nilai penting yang harus dijaga dari suatu warisan budaya. Berbagai tanda-tanda yang muncul dari masyarakat sebagai suatu respon memang tidak semua bernilai positif. Hal ini dikaitkan dengan salah satu teori yang membantu penggambaran lebih jelas yaitu *broken windows*. *Broken windows* atau jendela pecah ini terinspirasi dari analisa perilaku sosial dari Profesor di Harvard yaitu James Q. Wilson dan George L. Kelling. Lingkungan secara visual akan memunculkan sinyal, bagaimana orang berperilaku normal sesuai apa yang ada di sekelilingnya (Comer & J.H Willems, 2011). Teori ini mengemukakan pandangan jika suatu kejahatan atau ketidakteraturan walaupun dalam skala

kecil, jika dibiarkan saja maka akan membuat banyak orang melakukan hal yang sama dan bahkan menyebabkan terjadinya kejahatan yang lebih besar. Nama jendela pecah ini diperoleh dimana seperti misalnya ada jendela pecah yang tidak pernah diperbaiki, nantinya justru memancing niat orang untuk memecahkan jendela-jendela lainnya.

Tidak menutup kemungkinan kemudian melakukan aksi lainnya misalnya menerobos masuk untuk melakukan vandalisme, mencuri, dan lain-lain (Handono & Fanani, 2018). Sama halnya dengan fenomena pencarian ODCB yang menjadi sebuah konten di Youtube. Jika tidak dicegah, mungkin saja di kemudian hari terjadi pencarian besar yang membuat nilai penting ODCB bahkan fisiknya menjadi rusak. Konten Youtube berisi pencarian ODCB ini telah menghasilkan puluhan ribu *subscriber*, berarti apa yang dilakukan ini diminati banyak orang dan berpotensi untuk menginspirasi orang lain yang menonton. Padahal yang dilakukan itu sebenarnya adalah aktivitas ilegal menurut UU No. 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya dan PP No. 1 tahun 2022 tentang Register Nasional dan Pelestarian Cagar Budaya. Nantinya jika literasi digital masyarakat sudah sampai pada tahap memahami substansi pelestarian warisan budaya, maka mereka tidak akan mentah-mentah mengikuti pencarian ODCB tanpa izin. Kemajuan teknologi dan perkembangan media sosial dianggap menjadi suatu keuntungan dalam keterbukaan dan kecepatan penyampaian informasi sehingga informasi akan semakin banyak tercipta (Satriya, 2019). Industri konten merupakan industri yang sangat menjanjikan dan berkembang. Tapi semuanya tentu akan memiliki dampak negatif, termasuk dalam pencarian ODCB ini. Sekarang harus digaribawahi bagaimana pemerintah tidak membendung kreativitas para kreator konten tapi mendorong mereka sesuai dengan koridor pelestarian cagar budaya, ini adalah faktor yang juga harus dikomunikasikan dengan jelas.

#### **d. Strategi Komunikasi Warisan Budaya**

Istilah Cagar Budaya memang kurang populer di Indonesia apalagi dengan UU No. 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya. Sosialisasi kepada kreator konten mungkin merupakan langkah yang tepat untuk menyebarluaskan pengetahuan mengenai peraturan tentang pencarian Cagar Budaya sebagaimana mereka lakukan untuk dijadikan konten dalam kanal Youtube mereka. Sosialisasi juga dapat dilakukan untuk mengetahui akun-akun Youtube di Indonesia yang mengusung konten pencarian objek diduga cagar budaya agar dapat dipantau dan diawasi sehingga perlindungan tentang warisan budaya tidak disalahgunakan untuk kepentingan pribadi dan kelompok tertentu. Untuk langkah awal, sosialisasi harus dilakukan secara langsung, antara pemerintah pusat dengan mengundang para kreator konten yang memiliki banyak *subscriber*. Tapi sebelumnya, pemerintah sudah harus mengevaluasi fenomena ini dengan menonton tayangan Youtube mereka. Ini bertujuan agar pemerintah memiliki arah jelas saat melakukan sosialisasi, tidak untuk mencari kesalahan para kreator konten tapi bersama-sama menjalin komunikasi untuk mengatasi fenomena ini. Pemerintah dapat menerangkan kepada mereka, apa itu pelestarian budaya, apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan terhadap ODCB dan lingkungan sekitarnya. Yang terpenting, pemerintah menyampaikan evaluasi yang sebelumnya telah dilakukan dengan menonton konten Youtube berkaitan dengan fenomena pencarian ini. Para kreator konten juga harus diberikan ruang untuk menyampaikan inspirasi mereka dalam kesempatan ini. Sehingga komunikasi dua arah dapat terjalin jika sosialisasi ini dijalankan.

Sembari melakukan sosialisasi, para kreator konten diwajibkan membantu pemerintah dalam bentuk membuat konten menarik sesuai kreativitas mereka mengenai sosialisasi ini. Kreator konten menyampaikan bagaimana respon dan pengalaman mereka berhadapan dengan pemerintah untuk membahas fenomena pencarian ODCB ini. Konten ini diunggah ke kanal Youtube dengan harapan agar ada langkah untuk memulai perubahan *mindset* dari *subscriber* yang sudah biasa menonton aktivitas pencarian ini. Walaupun mungkin tidak akan berubah secara instan, tapi kegiatan sosialisasi ini dilakukan seperti peribahasa sambil menyelam minum air. Tidak hanya memberikan edukasi yang tepat kepada para kreator konten, tapi sekaligus kanal Youtube mereka dapat dimanfaatkan untuk memberi tayangan yang benar. Tugas pemerintah memang tidak ringan, tapi komunikasi yang tepat dan efektif akan mendorong ini juga kepada promosi kegiatan pelestarian warisan budaya yang baik. Langkah ini dapat menjawab salah satu keresahan atau ketidaktahuan

masyarakat mengenai ODCB dan cagar budaya. Tidak hanya melalui konten Youtube, pertemuan besar ini harus dipublikasikan secara besar agar lebih banyak lagi yang tahu.

Tidak menutup kemungkinan bahwa para youtuber yang memiliki konten tentang pencarian benda-benda kuno di kemudian hari dapat menjadi rekan pemerintah dalam melakukan pencarian ODCB dan Cagar Budaya mengingat tidak semua pemerintah daerah memiliki anggaran yang cukup dalam melakukan pencarian, inventarisasi dan pendataan tinggalan budaya di wilayah kerjanya. Para youtuber yang melakukan pencarian benda kuno sebagai konten, sangat membantu pemerintah dengan catatan bahwa kerjasama yang dilakukan oleh pembuat konten dan pemerintah dapat terjalin dengan baik dan saling mendukung untuk melestarikan warisan budaya. Pemerintah pusat juga mewajibkan pemerintah di daerah untuk lebih aktif mengawasi aktivitas pencarian benda kuno dan memberikan apresiasi kepada para pencari benda kuno yang sudah ikut melestarikan warisan budaya dengan cara yang tepat. Apresiasi positif seperti ini tentunya akan menjadi penghargaan tersendiri bagi masyarakat dan menjadi penyemangat untuk melakukan pelestarian dengan lebih baik lagi. Tahapan selanjutnya yang dapat dilakukan pemerintah, berkaca dari komunikasi antara pemerintah Jerman dengan Google LLC. Google LLC sebagai perusahaan yang menguasai Youtube menegaskan, bahwa pihaknya tidak akan menghapus unggahan para youtuber dan memblokir akun penggunaannya kecuali melanggar aturan yang telah ditetapkan oleh Google. Konten yang telah diunggah akan dicabut jika konten tersebut mengandung unsur kekerasan, pelecehan seksualitas, seksual eksplisit, spam, jual-beli ilegal, perdagangan senjata, peredaran narkoba, penipuan, pelanggaran hak cipta, ujaran kebencian, dan hasutan untuk melakukan kekerasan. Meskipun begitu, pihak Google juga menghormati jika dalam suatu negara memiliki peraturan dan UU yang mengatur penyiaran dan hukum penegakan jaringan di negara tersebut. Misalnya *Network Enforcement Law* (NetzDG), sebuah hukum penegakan jaringan yang telah diterapkan di Jerman sejak 2017. Hal tersebut telah dijelaskan dalam laporan transparansi Google yang menyatakan bahwa: "Kami mematuhi hukum Jerman dan hukum setempat lainnya. Saat kami menerima keluhan untuk menghapus konten yang diduga ilegal, kami meninjau keluhan tersebut dengan hati-hati. Jika konten tersebut melanggar hukum setempat, kami akan memblokir konten yang kami identifikasi sebagai ilegal secara lokal." ('Penghapusan berdasarkan Hukum Penegakan Jaringan', n.d.).

Dengan adanya kompromi dari pihak Google LLC sebagai pemegang kekuasaan Youtube maka bukan tidak mungkin jika Pemerintah Indonesia juga dapat mengajukan keluhan dengan menunjukkan peraturan yang telah ditetapkan terkait pencarian benda-benda kuno yang dilakukan dan diunggah di Youtube telah menyalahi aturan dari UU No. 11 Tahun 2010 dan PP No. 1 Tahun 2022 karena tindakan tersebut termasuk sebagai tindakan yang ilegal. Hal ini dilakukan bukan untuk mematikan kreativitas para pemilik akun yang mengunggah konten pencarian benda-benda kuno dengan alat-alat mereka, tetapi agar dapat memberikan rambu-rambu kepada kreator konten sehingga tetap pada koridor peraturan yang berlaku dan membuat karya dengan tetap memperhatikan pelestarian warisan budaya bendawi di Indonesia. Selain itu juga untuk mencegah adanya tindakan penjarahan, pencurian, dan tindakan kriminal lainnya yang dapat merusak situs tinggalan budaya di berbagai daerah. Warisan budaya diartikan sebagai produk atau hasil budaya fisik dari tradisi-tradisi yang berbeda dan prestasi-prestasi spiritual dalam bentuk nilai dari masa lalu yang menjadi elemen pokok dalam ideologi jati diri suatu kelompok atau bangsa. Warisan budaya ini terbagi dua, yaitu *tangible culture* di mana warisan budaya berwujud kebendaan, seperti monumen, patung, artefak, dan lain-lain. *Intangible culture* atau warisan budaya tak benda, seperti budaya, cerita rakyat, tradisi, bahasa, adat, dan lingkungan alam (Davidson dalam Noho, L., & Tazkiya N., 2018). Sebagai bagian dari warisan budaya, ODCB dalam proses pencariannya telah berkembang karena kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi juga membuat promosi menjadi lebih beragam. Promosi sendiri dapat dilakukan oleh siapa saja, tentu dengan tujuan berbeda. Pemerintah, swasta dan masyarakat memiliki media sosial untuk melakukan suatu promosi yang tujuannya berbeda-beda. Pemerintah mungkin dalam pengelolaan media sosialnya lebih mengutamakan penyebaran informasi, tapi beda halnya dengan masyarakat. Namun demikian, informasi yang dilakukan harusnya mulai lebih menjawab kebutuhan masyarakat dan dengan bentuk-bentuk yang interaktif dan menarik sesuai dengan kondisi pada jaman sekarang. Perubahan cara menyampaikan informasi warisan budaya baik *tangible* maupun *intangible* kepada masyarakat harus terus dilakukan tanpa



henti dan semenarik mungkin. Media digital yang saat ini menjadi alat paling murah, mudah dan menjangkau semua usia perlu menjadi sarana mengkomunikasikan pentingnya cagar budaya kepada masyarakat. Arkeolog harus bisa melakukan pendekatan kepada masyarakat seperti menguasai bahasa rakyat yang singkat, padat, komunikatif tapi langsung mengenai ke target. Hal ini harus dilakukan karena kini konsep arkeologi publik menjadikan masyarakat sebagai bagian utama yang tak boleh dipisahkan dalam pengelolaan warisan budaya (Sulistyanto, 2018).

Para arkeolog serta para kelompok masyarakat peduli cagar budaya juga harus membantu mengkomunikasikan bahayanya bila warisan budaya itu rusak, diambil dan dipindahkan dari tempat asalnya. Selain itu menghilangkan sejarah masa lalu, juga bagi kolektor—objek tersebut tidak akan banyak berarti karena konteks lokasi dan asosiasi temuannya hilang. Artinya, bila mengkoleksi benda-warisan budaya, sifatnya hanya memiliki fisiknya saja—bukan memiliki nilai yang ada di baliknya. Sisi lainnya, merusak cagar budaya dan situsnya juga berarti merusak dan atau menghilangkan sejarah bangsa. Ada sejarah panjang yang telah dialami bangsa untuk sampai di titik sekarang ini, salah satu perkembangan kebudayaan karena adanya kontak yang menghasilkan difusi kebudayaan. Perkembangan kebudayaan tidak hanya berlangsung dalam rentang waktu tertentu, tapi juga dalam rentang ruang tertentu (Ahimsa-Putra, 2011). Difusi tidak hanya melulu tentang pengaruh yang datang dari luar, tapi ada kemampuan masyarakat, ada kearifan lokal masyarakat Indonesia di masa lalu untuk meramu kebudayaan, yang diwariskan ke generasi selanjutnya. Bila itu disadari masyarakat, maka diharapkan pengrusakan dan penghilangan narasi sejarah bangsa dapat berkurang. Bahkan perkembangan warisan budaya secara internasional, telah menyoroti dan menganjurkan untuk lebih beradaptasi pada kebudayaan lokal (Taylor, 2010). Intinya, harus ada kerjasama yang lebih fleksibel tapi mampu menjembatani berbagai pemangku kepentingan, baik itu individu, berbagai lembaga di masyarakat dan juga pemerintah serta meningkatkan jejaring dengan daerah lain yang dapat dijadikan percontohan (Pratiwi & Adishakti, 2024). Tidak ada salahnya belajar dari daerah yang begitu menjaga warisan budayanya dan tidak melakukan pencarian dengan semena-mena, terlebih lagi mereka dapat memanfaatkan warisan budaya tersebut dengan baik.

Media sosial yang dijadikan sumber pencaharian ataupun sekedar hiburan oleh masyarakat seharusnya dapat dijadikan sebagai media komunikasi yang berisi informasi yang baik dan sesuai dengan tujuan untuk melestarikan warisan budaya. Pemerintah telah mencetuskan kebijakan yaitu Gerakan Literasi Nasional, yang bertujuan menjadikan literasi sebagai bagian dari kehidupan masyarakat Indonesia, termasuk literasi digital. Literasi digital merupakan kemampuan memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi tidak hanya untuk menemukan, tapi juga mengevaluasi, memanfaatkan, membuat hingga mengkomunikasikan teknologi, informasi dan media (Pangaribuan & Simanjuntak, 2022). Masyarakat atau komunitas setempat dapat bekerja sama untuk membuat atraksi wisata budaya. Yang harus diingat, cagar budaya tidak berdiri sendiri tapi ada banyak hal yang bisa dikaitkan konteksnya. Cagar budaya yang bersifat kebendaan dapat dihubungkan dengan budaya tak benda yang ada di sekitarnya seperti lingkungan alam, sejarah yang diceritakan turun-temurun, tradisi, dll. Kekuatan Indonesia ada di keberagaman warisan budaya yang unik antara satu tempat dengan tempat lainnya. Ada *point of selling* yang harus ditelusuri dan diangkat ke permukaan. Pihak terkait harus melibatkan masyarakat dalam seluruh aspek pengelolaan (penelitian, pelestarian, dan pemanfaatan) disertai perluasan paradigma yang tidak sebatas pada artefaktual, tetapi juga budaya materi masa kini dan masyarakatnya (Hartatik, 2016). Ini dapat membuat masyarakat lebih mudah paham dan tidak lagi memberi batasan yang jauh antara masyarakat dengan warisan budaya yang mereka miliki. Dikaitkan dengan fenomena pencarian, para pencari ODCB bisa saja mengelola temuannya setelah melalui sedemikian panjang proses perizinan hingga dapat dikembangkan. Jadi, tidak hanya sekedar mencari dan mengunggah ke Youtube maupun media digital lainnya, tapi potensi ini dapat dipromosikan dalam skala yang lebih besar. Contoh nyata yang sudah mengaplikasikan konsep *heritage marketing* di atas misalnya membentuk Desa Wisata (DESWITA) yang dipromosikan seapik mungkin sebagai suatu produk tidak hanya secara konvensional tapi juga secara digital. Keberadaan DESWITA ini nanti akan mendorong kemajuan UMKM, jika masyarakat jeli melihat potensi dan minat pasar. Seperti misalnya salah satu desa wisata rintisan klasifikasi berkembang, yang ada di laman resmi Kemendikbud, yaitu [Link](#). Ternyata ada desa wisata yang menarik untuk dikunjungi, tidak jauh ke Ratu Boko. Dilansir dari laman tersebut,

dipaparkan jika Desa Plempoh memiliki lanskap perbukitan yang cantik dan berbagai pesona lainnya seperti mata air yang muncul dari bebatuan dan juga gua alam. Lengkap dengan kesenian seperti karawitan dan srandul. Ada kerajinan batik tulis yang diadopsi dari relief candi yaitu motif Pikatan. Bahkan pengunjung juga dapat mencoba kuliner sambel plempoh. Berbagai fasilitas penunjang sudah ditampilkan dalam laman ini, termasuk harga paket wisata yang ditawarkan.

Strategi lainnya yang dapat diterapkan seperti membuat program edukasi yang menarik. Program edukasi yang menarik dan interaktif akan lebih mudah menarik perhatian masyarakat. Hal ini dapat dilakukan dengan mengadakan dialog interaktif bersama masyarakat secara langsung, pameran, mempertunjukkan film pendek, atau mengadakan acara yang melibatkan masyarakat, seperti arkeologi lapangan ataupun kegiatan lain semacam jelajah cagar budaya. Kemudian bisa juga mengadakan kampanye sosial. Kampanye sosial dapat diadakan untuk memperkuat kesadaran tentang pentingnya melestarikan cagar budaya. Kampanye ini dapat dilakukan melalui berbagai media seperti poster, pamflet, dan iklan radio atau televisi. Ini dapat berhasil jika transformasi peran para arkeolog berjalan dengan baik. Arkeologi bukanlah satu-satunya penentu kebijakan pengelolaan cagar budaya. Justru masyarakat sebagai pemilik lah yang harus menyelaraskan pandangan dan menentukan cagar budaya itu, tidak hanya untuk masa sekarang tapi juga untuk diwariskan ke generasi berikutnya (Tanudirjo, 2017).

Terkait nilai penting yang telah disebutkan berulang kali dalam tulisan, ini adalah sesuatu yang tidak tampak tapi menjadi bagian terpenting dari warisan budaya. Nilai-nilai tersebut adalah nilai penting ilmu pengetahuan, ideologi dan ekonomi (Wiradnyana, 2018). Pertama pada berbagai ODCB yang telah dicari dan diburu masyarakat, terdapat nilai ilmu pengetahuan yang tidak hanya berkaitan dengan kehidupan masa lalu, tapi berguna untuk masa kini dan memprediksi masa depan. Kedua, ideologi berguna untuk membentuk dan mempertahankan jati diri yang tersebar melalui beragam jejak tinggalan arkeologi. Jika ini rusak dan hilang, maka data untuk merekonstruksi budaya pun lenyap. Ketiga, nilai ekonomi dikaitkan dengan masyarakat yang mencari ODCB tidak lagi sekedar menjalankan hobi tapi sudah berorientasi ekonomi, melakukan transaksi jual beli ODCB. Padahal jika tinggalan tersebut dapat bersatu dengan konteksnya, masyarakat mendapatkan potensi yang lebih besar lagi untuk dikembangkan, seperti pariwisata yang nantinya juga akan diharapkan dapat meningkatkan perekonomian. Ketiga nilai penting ini hanya sebagian kecil saja dari nilai lainnya yang dirasakan oleh masyarakat. Sebenarnya tidak ada yang lebih tepat dalam pemberian makna penting selain dari pemilik terbesar kebudayaan tersebut, yaitu masyarakat.

#### **4. SIMPULAN**

Pencarian ODCB semakin marak dilakukan oleh masyarakat disebabkan oleh nilai ekonomi yang dihasilkan dari penjualan temuan yang didapatkan. Jadi pencarian ODCB tidak lagi semata-mata untuk koleksi pribadi saja, tapi ada proses jual beli di dalamnya. Selain itu juga diperkuat dengan *trend* unggah konten di media sosial misalnya seperti Youtube yang jika ditonton oleh para pengikutnya, akan memberikan penghasilan yang menggiurkan bagi pengunggah konten tersebut. Kenyataannya, fenomena ini tidak sesuai dengan aturan yang telah dibuat oleh pemerintah. Maka dari itu, penulis mengajukan pemecahan masalah untuk mengatasi fenomena ini yaitu diharapkan pemerintah tetap mengakomodir kebutuhan masyarakat tanpa mengesampingkan maklumat undang-undang yang ada. Pilihan menjadi Youtuber sebagai sebuah profesi tidak bisa dipandang sebelah mata, menjadi seorang kreator konten telah memberikan penghasilan lebih kepada masyarakat dan terkadang menjadi sebuah mata pencaharian bagi mereka. Sebagai masukan, salah satu solusi yang penulis harapkan adalah pemerintah bergerak nyata dengan mengundang para kreator konten untuk melakukan sosialisasi. Sebagai imbasnya, Youtuber dengan jumlah pengikut yang banyak bisa menjadi media penyaluran informasi dan bisa mempengaruhi banyak warganet, kerap disebut dengan istilah *influencer*. Maka tidak terjadi istilah "kucing-kucingan" antara pembuat konten Youtube yang melakukan pencarian benda-benda kuno dengan peraturan yang mengatur tentang pencarian cagar budaya dan ODCB dengan alasan ketidaktahuan para Youtuber mengenai peraturan tersebut. Harus ada komunikasi yang tepat dan terarah mengenai pelestarian warisan budaya agar salah satunya, menghasilkan promosi yang menarik. Komunikasi dan promosi yang

tepat dan efektif tidak hanya akan membuat warisan budaya lestari tapi juga dapat meningkatkan peluang kesejahteraan rakyat.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Abadih, S. 2022. *Komunikasi Efektif Era New Normal (Kajian Terhadap Proses Pembelajaran di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh)*. Skripsi tidak diterbitkan. Banda Aceh: UIN Ar-Raniry.
- Ahimsa-Putra, H. S. 2011. Paradigma, Epistemologi, dan Etnografi dalam Antropologi. *Ceramah "Perkembangan Teori dan Metode Antropologi" di Universitas Airlangga Surabaya*.
- Antony, A. 2020. *18 Orang Pemburu Benda Cagar Budaya Diamankan, 12 Metal Detector Disita*. <https://jateng.inews.id/berita/18-orang-pemburu-benda-cagar-budaya-di-blora-diamankan-12-metal-detector-disita>.
- Comer, D. C., & J.H Willems, W. 2011. Tourism and Archaeological Heritage (Driver to Development or Destruction?). *ICOMOS PARIS*. Paris: ICOMOS PARIS.
- Elia, R. J. 1997. Looting, Collecting, and the Destruction of Archaeological Resources. *Nonrenewable Resources*, 6(2), 85–98.
- Handono, A. T., & Fanani, Z. 2018. Realitas Pengelolaan Keuangan Desa: Dominasi dalam Pelaksanaan APB Desa di Kabupaten Mojokerto. *AKTSAR*, 1(2), 245–256.
- Hartatik, H. 2016. Pemberdayaan Masyarakat dalam Pengelolaan Sumberdaya Arkeologi: Sebuah Retrospeksi. *Naditira Widya*, 8(2): 95. doi:10.24832/nw.v8i2.109.
- Hull, K. L. 1987. Identification of Cultural Site Formation Processes through Microdebitage Analysis. *American Antiquity*, 52(4): 772–783. doi:10.2307/281385.
- Kasnowihardjo, G. 2004. *Manajemen Sumber Daya Arkeologi 2*. Banjarbaru: IAAI Komisariat Daerah Kalimantan.
- Murdiyanto, E. 2020. *Penelitian Kualitatif (Teori dan Aplikasi disertai Contoh Proposal)* (I). Yogyakarta: LP2M UPN Veteran Yogyakarta Press.
- Noho, Y., M., L., M., & Tazkiya N., I. 2018. Pengemasan Warisan Budaya Tak Benda "Paiya Lohungo Lopoli" Sebagai Atraksi Wisata di Gorontalo. *Aksara*, 4(3), 179–192.
- Pangaribuan, R. K., & Simanjuntak, H. C. 2022. Literasi Digital dalam Mengenalkan Pengetahuan Warisan Budaya. *Repository Universitas HKBP Nommensen*. Repository Universitas HKBP Nommensen.
- Pasaribu, Y. A. 2018. Kampanye Kesadaran Masyarakat Mengenai Pelestarian Cagar Budaya Berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010. *KALPATARU*, 27(1): 15. doi:10.24832/kpt.v27i1.544.
- Penghapusan Berdasarkan Hukum Penegakan Jaringan. (n.d.). <https://transparencyreport.google.com/netzdg/YouTube?hl=id>.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Tentang Register Nasional dan Pelestarian Cagar Budaya Nomor 1 Tahun 2022, Pub. L. No. Nomor 1 Tahun 2022 (2022). Indonesia.
- Prasetyo, B. 2018. Efektivitas Pelestarian Cagar Budaya dalam UU No. 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya. *Jurnal Legislasi Indonesia*, 15(01): 69–78.
- Pratiwi, R. A., & Adishakti, L. T. 2024. Peran Pimpinan Daerah dalam Pelestarian dan Pengelolaan Pusaka, Studi Kasus: Kabupaten Lampung Barat. *JABI*, 6(1), 123–129.
- Renfrew, C., & Bahn, P. 2016. *Archaeology: Theories, Methods, and Practice* (6th ed.). Thames & Hudson Inc.
- Ririmasse, M. 2018. Arkeologi, Publik, dan Media Sosial di Maluku. *KALPATARU*, 27(1), 31. doi:10.24832/kpt.v27i1.552.
- Satriya, C. Y. 2019. Perspektif Komunikasi Kreatif di Era Digital oleh Stakeholder Ilmu Komunikasi Udinus. *Wacana: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 18(2). doi:10.32509/wacana.v18i2.919.
- Sedyawati, E. 2002. *Budaya Indonesia: Kajian Arkeologi, Seni, dan Sejarah*. Rajawali Press.
- Sharer, R. J., & Ashmore, W. 1993. *Archaeology Discovering Our Past* (2nd ed.). Mayfield Publishing.
- Siddiq, M., & Salama, H. 2019. Etnografi Sebagai Teori dan Metode. *KORDINAT*, XVIII (1): 23–48.
- Sulistiyanto, B. 2018. Warisan Budaya Sebagai Barang Publik: Cultural Heritage as Public Property. *KALPATARU*, 27(1): 1. doi:10.24832/kpt.v27i1.543..

- Tanudirjo, D. A. 2013. Arkeologi dan Masyarakat. In S. & P. T. A. (Ed.), *Arkeologi dan Publik*. Kepel Press.
- Tanudirjo, D. A. 2017. Peran Arkeologi dalam Kebijakan Pengelolaan Cagar Budaya di Indonesia. *Prisma*, 3-17.
- Tanudirjo, D. A. 2022. Paradigma Arkeologi Publik dan Undang Undang Cagar Budaya 2010. *Kritis*, 49-63.
- Taylor, K. 2010. International Practice and Regional Applications in Cultural Heritage Management Whose Values? *World Universities Congress in Turki*. The Australian National University.
- Undang-Undang tentang Cagar Budaya, Pub. L. No. Nomor 11 Tahun 2010.
- Wiradnyana, K. 2018. *Arkeologi dan Nilai Penting*. Balai Arkeologi Sumatera Utara.